

# *Betrayal at House on the Hill*

## *Rulebook*

### **Contents**

<b>1</b>	<b>介紹</b>	<b>2</b>
1.1	遊戲目標	2
1.2	初始設置	2
<b>2</b>	<b>主要規則</b>	<b>3</b>
2.1	屬性	3
2.2	回合進行	4
2.3	移動	4
2.4	探索新房間	4
2.5	特殊房間	5
2.6	抽牌	7
2.7	使用道具與預兆	8
2.8	擲骰檢定	9
2.9	發動攻擊	10
2.10	特殊攻擊	11
<b>3</b>	<b>作業</b>	<b>11</b>

# 1 介紹

在山中小屋中，每個玩家選擇一位〈探險者 *Explorer*〉來探索這個令人毛骨悚然的老舊房屋。當你探索這個房屋，你會發現新的房間。每次你進到一間新的房間，你將可能發現些什麼 … 或是有什麼會發現你。影響遊戲的進行，取決於探險者對於房屋中的各個驚喜的反應（無論好壞）。每次遊玩這個遊戲，房屋皆會有所不同。

在遊戲中的某個隨機時刻，其中一位探險者將會觸發一個劇情——稱為〈作祟 *Haunt*〉。當作祟被揭露時，其中一名探險者將成為〈叛徒 *Traitor*〉，全力對抗他 / 她原來的夥伴。而其餘的探險者將成為〈英雄 *Hero*〉，為了自己的生存而奮鬥。從此刻起，遊戲變成了叛徒與英雄間的戰鬥——通常至死方休。

這款遊戲有 50 個作祟劇本，每個皆有不同的故事。

## 1.1 遊戲目標

探索這棟房屋，並努力使你的探險者更加強大，直到作祟發生。在那之後，無論你是叛徒還是英雄，你的目標皆是完成你那一側的勝利條件。

## 1.2 初始設置

- 把〈叛徒手冊 *Traitor's Tome*〉和〈生存指南 *Secrets of Survival*〉擺到一邊，在作祟發生後，你才會需要他們。
- 每位玩家選擇一張角色卡。卡片兩面各有一名角色，選擇其中一面。
- 在角色卡片四邊放上塑膠指標夾。每個皆須對其該角色各屬性的綠色起始數值位置。
- 洗牌。將所有事件牌面朝下洗勻，並放置在一個大家都拿得到的地方。對道具牌、預兆牌也做同樣的事情。
- 找到〈地下平台 *Basement Landing*〉、〈入口大廳 *Entrance Hall*〉 / 〈門廳 *Foyer*〉 / 〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉、〈樓上平台 *Upper Landing*〉，並將他們由左至右擺開，中間相隔一定的距離。
- 將其餘的房間板塊面朝下洗勻並疊成一落，無需在意背面的圖示。
- 每位玩家將其探險者人物放置到〈入口大廳 *Entrance Hall*〉，探險者人物與角色卡的顏色相同。
- 將骰子堆在一起，並放置在一個大家都拿得到的地方。

- **決定起始玩家。**角色卡上有寫該角色的生日，離生日最近的探險者為起始玩家，回合依順時針進行。

## 2 主要規則

遊戲從起始玩家開始，並向左順時針進行，探險者輪流進行回合並探索屋子。

為了簡單起見，所有規則中的『你』皆指正在進行動作或受到卡牌、房屋板塊規則影響的角色——探險者（包含英雄與叛徒）以及怪物。

### 2.1 屬性

每位探險者皆有四個〈**屬性 Trait**〉，由角色卡四邊的四排數字所表示：〈**力量 Might**〉、〈**速度 Speed**〉、〈**知識 Knowledge**〉、〈**神志 Sanity**〉。力量與速度為〈**物理 Physical**〉屬性，而知識與神志為〈**精神 Mental**〉屬性。

許多卡牌、房間板塊、以及遊戲效果會影響你的屬性。當任何效果提升或降低你的任一屬性時，將該屬性的指標滑動相對應的格數。舉例來說，Zoe Ingstrom 的初始力量為 3，若有個效果提升她 3 點力量時，將她的力量指標往數字大的那側滑動，指到 4 的位置。

每個屬性皆有其最大值，也就是角色卡上該屬性那排數字的最大值。當屬性受到效果影響而提升時，無法超過其最大值。

另外，每個屬性的最小值下方皆有一個〈**骷髏頭 Skull**〉標誌。在作祟發生後，當你的任一屬性將至骷髏頭標誌時，你的探險者就會死亡。在作祟發生前，沒有人會死亡——換言之，任何屬性皆不會將至骷髏頭標誌。當屬性受到效果影響而降低到或超過骷髏頭標誌時，改為停在該屬性的最小值。舉例來說，Zoe Ingstrom 的初始神志為 5，若有個效果降低她 2 點神志時，將她的神志指標往骷髏頭的那側滑動，指到 3 的位置。若她再失去 2 點神志，除非作祟尚未發生，否則她將會死亡。

〈**傷害 Damage**〉：許多卡牌、房間板塊、以及遊戲效果會對你造成傷害。當你受到〈**物理傷害 Physical Damage**〉時，你可將該傷害自由分配到力量和速度，並對兩個屬性下降總和為該傷害的格數。同樣地，當你受到〈**精神傷害 Mental Damage**〉時，如同物理傷害的操作，但改為下降知識和神志。

附註：Zoe Ingstrom 的力量由大到小分別為『7、6、4、4、**3**』、3、2、2、骷髏頭，神志為『8、7、6、6、5、**5**』、4、3、骷髏頭，其中『』為起始值。

## 22 回合進行

在你的回合當中，你可以以任意順序進行以下動作（任意次數）：

- 移動，
- 探索新房間，
- 使用物品（道具牌與預兆牌），
- 執行擲骰，
- 發動攻擊（一回合一次，僅能在作祟發生後執行）。

在作祟發生前，若你抽到預兆牌，你必須在回合結束時進行〈作祟檢定 *Haunt Roll*〉。作祟發生後，遊戲將會有些許的改變（詳見 p11『作祟』章節）。

## 23 移動

在你的回合中，你可以移動至多等於探險者的**速度**的距離。在移動中，你進行任何行動（如使用物品或發動攻擊）。然而，當你因為任何理由而抽牌後，你本回合必須停止移動（但仍然可以繼續進行回合）。

## 24 探索新房間

當你的探險者穿越一扇後面沒有房間的門時，檢查房間板塊堆最頂上的房間。如果它符合你在的樓層（〈地面 *Ground*〉、〈地下 *Basement*〉、〈樓上 *Upper*〉），將它翻開並連接在門後，然後移動至房間內，並探索房間。

放置時必須盡量合理化，門口必須對著門口，而如果無法對應所有的門的話，則造成了一些『假象』，例如被鎖死的門或是被釘死的窗戶。（這對於一間作祟的房屋而言，並不是什麼奇怪的事。）你不可以穿越鎖死的門，釘死的窗也不被算盡窗戶裡面（除非作祟劇情有特別規定）。

如果房間板塊頂的房間不符合你在的樓層，將它維持面向下的狀態放至棄牌堆。重複檢查房間板塊頂的房間直到找到符合的房間為止。

你可以穿越門並移動到相鄰的房間。所有門都是開著的，唯一的例外是〈前門 *Front Door*〉，這扇門永遠都是鎖著的。你無法離開這個幢房屋或使用〈前門 *Front Door*〉（除非作祟劇情有特別規定）。所有室外的房間（如〈天井 *Patio*〉）亦屬於房屋的一部分。

樓層間透過樓梯相連。〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉永遠都連到〈樓上平台 *Upper Landing*〉；〈地下樓梯 *Stairs from Basement*〉永遠都連到〈門廳 *Foyer*〉的秘門，但這扇秘門在〈地下樓梯 *Stairs from Basement*〉被探索前皆不可使用。

有些房間有特殊符號，代表預兆牌、道具牌、事件牌（詳見 p.7『抽牌』章節）。有些房間也會有文字敘述，這些文字會在探險者進入或離開房間時發動。如果房間同時有文字與符號，先為特殊符號抽牌，再執行文字敘述的內容。

有些房間會影響移動，另外許多房間有特別的規則（詳見 p.5『特殊房間』章節）。

### 我可以透過擺放新房間封鎖一個樓層嗎？

你無法用此方法封鎖樓層，換言之，你無法使一個樓層沒有任何未探索的門。如果所有合理的擺放皆會封鎖該樓層，棄掉該房間板塊並抽取新的直到一間不會封鎖樓層的房間為止。如果所有剩餘的房間皆會封鎖該樓層，則玩家可在最少改動下改變其他房間的放置（例如改變方向、移往隔壁或交換位置）。

〈神秘電梯 *Mystic Elevator*〉的移動也可能會封鎖樓層。如果〈神秘電梯 *Mystic Elevator*〉的檢定結果會導致樓層被封鎖，則電梯不會移動（就算之後可以移開電梯也不行）。

### 房間板塊堆用完了怎麼辦？

如果你用完了房間板塊堆，將棄牌堆洗勻，並用這些牌當作新的房間板塊堆。如果你用光了一層樓的所有房間板塊，則無法繼續在該層樓探索新房間——你已經找到所有房間了。

## 25 特殊房間

有些房間板塊上印有規則敘述房間的效果，本章節會介紹大多數這類房間的特別規則以及介紹。這些特別的房間在房間名字上會多加一個星號(\*)。

### 〈峽谷 *Chasm*〉、〈地下墓穴 *Catacombs*〉、〈金庫 *Vault*〉、〈塔樓 *Tower*〉

這些房間被稱為〈屏障房間 *Barrier Room*〉。屏障房間被屏障分為兩側，並且會阻擋你從一側移動到另一側。欲穿過屏障，必須進行房間板塊上寫的屬性檢定（力量、速度、知識、神志）。每個自己的回合可執行一次這個檢定。穿過屏障不需花費行動點數。若檢定失敗，你本回合必須停止移動。你下回合仍可重新嘗試此檢定，亦可選擇回頭離開。

探險者無法與屏障對面的其他探險者戰鬥或互動。怪物永遠忽視屏障，但若怪物結束移動於屏障房間時，其操控者必須決定牠要待在哪一側。

若任何效果使你落入屏障房間時，你必須決定要落入哪一側。若任何效果指示你放置方形標記在此房（像是〈崩塌房間 *Collapsed Room*〉或〈秘密通道 *Secret Passage*〉），則該標記將永久放置於你選擇的那側。

### 〈入口大廳 *Entrance Hall*〉、〈門廳 *Foyer*〉、〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉

〈入口大廳 *Entrance Hall*〉、〈門廳 *Foyer*〉、〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉在同一個板塊上，但是他們被視為三間分開的房間，從其中一間房間移動至相鄰房間亦需花費 1 點行動點數。〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉與〈樓上平台 *Upper Landing*〉視為兩間分開的房間。

### 〈煤導槽 *Coal Chute*〉

當你進這間房間，立即滑落至〈地下平台 *Basement Landing*〉。滑落不需花費行動點數。角色無法結束回合於煤導槽。

### 〈崩塌房間 *Collapsed Room*〉

只有探索這間房間的探險者需執行板塊上印的速度檢定。此後，任何進入此房的探險者忽視房間的效果，並且可以選擇跳進坑洞裡。落至地下不需花費行動點數，但探險者須受到傷害。

第一個落至地下的探險者需抽取一張地下的房間板塊（若已無未探索的地下房間，則任選一間），跌落至該處，並放置一枚〈崩塌房間下方 *Below Collapsed Room*〉方形標記於探險者落入的房間中。

若第一個落入地下的角色為怪物，則無須抽新的房間板塊，直接選擇一間以探索的地下房間。

### 〈垃圾房 *Junk Room*〉

若你在離開此房間時失去了速度屬性，且你的新速度使你沒有足夠的移動點數離開此房，你依然可以離開此房，並停留在垃圾房與相鄰的房間內。

### 〈神秘電梯 *Mystic Elevator*〉

這個板塊會在你進入時立即移動。擲 2 顆骰子並把此板塊放置於相對應樓層並連接一扇門。如果檢定結果會導致樓層被封鎖，則電梯不會移動（就算之後可以移開電梯也不行）。若檢定結果為神秘電梯所在的樓層，依然可以移動電梯至同樓層的其他門。每個回合僅可使用神秘電梯一次。

叛徒與怪物皆可使用神秘電梯，並可無需檢定自由決定要移動至哪個樓層。然而，整個叛徒+怪物回合階段僅能使用一次電梯，並且電梯會於第一次有叛徒或怪物進入時立即移動。換言之，若叛徒在他的回合使用過神秘電梯，則接下來的怪物回合電梯將不再移動。若英雄花費其整個回合於神秘電梯中並沒有移動，則他必須於回合結束時擲骰移動電梯。


如果有多名探險者在神秘電梯內，而其中一位在移動電梯時骰到 0，則所有探險者必須承受傷害。


若有任何效果可通往神秘電梯（像是〈崩塌房間 *Collapsed Room*〉或〈秘密通道 *Secret Passage*〉），該效果放置的標記將跟隨著電梯一同移動。


### 〈金庫 *Vault*〉

若任何效果使你落入此房（像是〈崩塌房間 *Collapsed Room*〉或〈秘密通道 *Secret Passage*〉），你只能落入金庫門鎖的外側。當金庫被打開時，放置一枚〈金庫為空 *Vault Empty*〉方形標記於此房。叛徒仍然需要進行知識檢定來開啟金庫。


## 2.6 抽牌

有些房間會有些〈符號 *Symbol*〉印在板塊上（）。當你探索一間有符號的房間時，你本回合必須停止移動（但仍然可以繼續進行回合），並抽對應符號的卡牌。只有第一個探索該房間的玩家抽牌（也只有他必須停止移動）。

如果一間房間有〈事件 *Event*〉符號（一個漩渦），抽一張事件牌。大聲的把卡牌內容唸出，並執行上面的敘述（可能會包含擲骰檢定）。然後棄掉此牌，除非牌上另外有說明。

如果一間房間有〈道具 *Item*〉符號（一顆牛頭），抽一張道具牌。大聲的把卡牌內容唸出。然後將此牌放在你面前；你現在就擁有這個道具（你將攜帶或穿戴它）。你的每個回合一次，可以立即使用該道具，除非牌上另外有

說明。

如果一間房間有〈預兆 *Omen*〉符號（一隻渡鴉），抽一張預兆牌。大聲的把卡牌內容唸出。然後將此牌放在你面前；你現在就擁有這個預兆。在你的回合結束，如果作祟尚未發生，你必須在回合結束時進行〈作祟檢定 *Haunt Roll*〉（詳見 p11『作祟』章節）。

如果你因為房間或卡牌效果而抽新的房間板塊，且該房間上有符號，你亦須抽對應符號的卡牌。如果房間是因為其他理由被放入屋內（如作祟劇本的指示），則第一個進入該房的玩家就無需抽牌。

就算你因為抽牌而停止移動，你仍然可以進行其他行動（如使用物品）。

## 2.7 使用道具與預兆

所有的探險者皆可**使用道具**。如果作祟劇本有寫的話，某些怪物亦可使用道具。你可以在自己的回合中的任何時候使用道具每個一次。**大多數的預兆卡被視為道具**：保留這些並如同道具般使用。以下用**物品**通稱道具與視為道具的預兆。可攜帶的物品沒有上限。

在你的回合當中，任何探險者（或可攜帶物品的怪物）皆可進行以下每個動作：

- **交易物品**：與另一名在同房間的探險者交易一個物品（雙方都接受的情況下）。
- **棄置物品**：丟下任意數量的物品（並將一枚〈物品堆 *Item Pile*〉五角標記放置在該房間），其他探險者之後可以撿起任意數量的物品。
- **撿起物品**：從〈物品堆 *Item Pile*〉五角標記上撿起任意數量的物品。若〈物品堆 *Item Pile*〉五角標記上已無物品，棄掉該標記。

有些物品不能被交易（或搶奪），但他們可以被棄置或撿起（卡牌上會說明）。

〈噬咬 *Bite*〉、〈狗 *Dog*〉、〈女孩 *Girl*〉、〈瘋漢 *Madman*〉不是物品，所以他們不能被棄置、交易、或搶奪（卡牌上亦有說明）。

探險者（或可攜帶物品的怪物）對於**每個物品**每回合僅可進行以下**其中一個**動作：

- **使用物品**。
- **交易物品**。
- **棄置物品**。
- **搶奪物品**（詳見 p11『特殊攻擊』章節）。



- 撿起物品。

使用物品包含攻擊、擲骰檢定、或任何與物品相關的動作。舉例：一名探險者不可以在同一個回合中，使用〈長矛 *Spear*〉攻擊並交易給另一名探險者。

有些物品會影響你的屬性，若物品給予的屬性值超過該屬性的最高值，多餘的將不會曾將屬性，並自行註記超出了多少級。若之後失去該物品將少扣那麼多級屬性。舉例：若一個物品給予你兩級力量，但你僅需再增加一級便達到最高值，則之後失去該物品僅需扣一級力量。

### 物品標記

許多作祟劇本會放置一或多個〈物品標記 *Item Token*〉屋內，並且有特殊規則敘述其用途。除非劇本另外有說明，否則這些物品標記就如同道具卡與預兆卡一樣，皆可被交易、棄置、或搶奪。

〈武器 *Weapon*〉：〈斧頭 *Axe*〉、〈血匕首 *Blood Dagger*〉、〈左輪手槍 *Revolver*〉、〈長矛 *Spear*〉、〈獻祭匕首 *Sacrificial Dagger*〉屬於武器。武器僅能用於攻擊、而非防禦（詳見 p10『發動攻擊』章節）。你每次攻擊僅能使用一把武器，但能夠同時攜帶多把。亦可選擇不使用武器。

〈同伴 *Companion*〉：〈狗 *Dog*〉、〈女孩 *Girl*〉、〈瘋漢 *Madman*〉屬於同伴，他們會跟隨照料（擁有）他們的探險者。同伴沒有任何屬性。

### 規則書與卡牌上的規則衝突怎麼辦？

請以卡牌上為準。

## 2.8 擲骰檢定

在遊戲中的許多時刻，你會需要〈擲骰 *Roll*〉。每個骰子上皆有六個數字：0、0、1、1、2、2。

每回合的擲骰次數沒有上限。舉例：你可以進入一間需要擲骰的房間，同時又因為某張卡牌的效果進行另一個擲骰。然而，你一個回合不能重複進行同一個擲骰。（舉例：你不能一回合重複嘗試擲骰開啟〈金庫 *Vault*〉）

當任何卡牌、房間、或其他遊戲效果指示你擲指定數量的骰子時，依循指示並將擲出的數字加總視為**擲骰結果**。接著根據該結果執行對應的效果。

〈傷害檢定 *Damage Roll*〉：當任何效果寫著『受到 1 顆骰的物理傷害』，擲 1 顆骰，並降低總和為擲骰結果的力量和 / 或速度屬性。若效果給予多於 1

顆骰的傷害，同時擲該數量的骰子並將擲出的數字加總視為傷害檢定結果。精神傷害亦以相同方式處理，但改為下降知識和神志。

〈**屬性檢定 Trait Roll**〉：有些卡牌、房間、及作祟劇本會指示你根據你的探險者屬性（力量、速度、知識、神志）擲骰。此時，擲等同於該屬性數值數量的骰子。舉例：若你的探險者需進行神智檢定，且她的神志為4，則擲4顆骰子並將擲出的數字加總視為神智檢定結果。無論成功或失敗，該效果會指示你根據結果執行對應的效果。攻擊及防禦（戰鬥檢定）並非屬性檢定，就算他們牽涉到力量或其他屬性亦否（詳見 p10『發動攻擊』章節）。

〈**任務檢定 Task Roll**〉：某些作祟劇本會指示你完成某些特定的任務（像是驅邪），你每回合僅能執行該檢定一次，就算該檢定能以多個屬性完成亦是如此（像是可用神志或知識檢定的驅邪一回合也只能檢定一次）。

附註：〈**檢定 Roll**〉泛指遊戲中〈**擲骰 Roll**〉，可視為同義詞（英文即為同一個字）。

## 2.9 發動攻擊

### 在作祟發生前無法發動攻擊！

每回合一次，你可以對一名在同房間的〈**對手 Opponent**〉發動攻擊。（對手指的是那些想阻止你移動或是妨礙你的探險者或怪物。）當你發動攻擊時，你與對手分別擲等同於自己力量數量的骰子。擲骰結果較大者擊敗其對手，並造成等同於兩者擲骰結果差值的**物理傷害**。（舉例：若你擲出6而你的對手擲出5，則你對其造成1點物理傷害。）若平手，則雙方皆不會受到傷害。

有些效果讓你可以用力量以外的屬性進行攻擊。攻擊方式與力量攻擊相同，除了雙方皆根據該屬性擲骰而非力量。舉例：若你發動速度攻擊，則你與對手皆以自己的速度擲骰。速度攻擊亦造成物理傷害。神志與知識攻擊則造成**精神傷害**。

你不能用某種屬性攻擊沒有該屬性的對手。舉例：如果一個怪物沒有神志屬性，則你無法對牠發動神智攻擊。

當你擊敗對手時，你亦可選擇不傷害對手而做些別的事，例如搶奪物品（詳見 p11『特殊攻擊』章節）。

怪物被擊敗時僅會被〈**震懾 Stun**〉而不會死亡，除非作祟劇情有特別規定（詳見 p11『作祟』章節）。你依然可以攻擊被震懾的怪物，如果這樣做對你有利的話（例如搶奪物品或是用特殊物品消滅牠）。被震懾的怪物仍然需擲骰防禦，但這種情況下英雄若被擊敗也不會受傷。

你每回合可以同時進行**作祟相關行動**（在作祟劇情中提到的動作）以及發動攻擊。

## 210 特殊攻擊

〈遠程攻擊 *Distance Attack*〉：〈左輪手槍 *Revolver*〉是遠程攻擊的代表。它允許你攻擊一位在〈視線 *Line of Sight*〉內房間（從你所在的房間往任何方向，透過任何未受阻礙的門直線延伸的所有房間）的對手。你若被擊敗也不會受傷。某些怪物亦可發動遠程攻擊。

〈搶奪物品 *Stealing Item*〉：當你擊敗任何對手並造成 2 點物理傷害，你可選擇不造成傷害而〈搶奪 *Steal*〉一個可被交易的物品。發動遠程攻擊時無法搶奪物品。有些作祟劇情亦有關於搶奪的特殊規則。

### 戰鬥範例

假設你的探險者，*Jenny LeClerc*，正在攻擊一隻狼人。她的力量為 4，故她擲 4 顆骰攻擊。假設你擲出了 5，而叛徒替狼人擲出了 8！*Jenny* 因此受到了 3 點物理傷害。假設你選擇將力量降低 2 級（至 3），並將速度降低 1 級（依然為 4）。*Jenny* 依然活著，但她受傷了！

附註：*Jenny LeClerc* 的力量由大到小分別為『8、6、5、4、4、**「4」**、4、3、骷髏』，速度為『8、6、5、4、**「4」**、4、3、2、骷髏』，其中「」為起始值。

## 3 作祟