

Betrayal at House on the Hill

Rulebook

2 | RULEBOOK

Contents

1	山中小屋	3
1-1	遊戲目標	3
1-2	初始設置	3
2	主要規則	4
2-1	屬性	4
2-2	回合進行	4
2-3	移動	5
2-4	探索新房間	5
2-5	特殊房間	6
2-6	抽牌	8
2-7	使用道具與預兆	9
2-8	擲骰檢定	10
2-9	發動攻擊	11
2-10	特殊攻擊	11
3	作祟	12
3-1	執行作祟檢定	12
3-2	揭露作祟	12
3-3	作祟設置	13
3-4	作祟進行	13
3-5	叛徒的新能力	14
3-6	隱藏叛徒的作祟	15
3-7	怪物的運作	15
4	贏得遊戲	16
5	術語表	17
A	寡婦望	22

1 山中小屋

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本——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，並對其角色各屬性的綠色起始數值。
- 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〈地下入口 *Basement Landing*〉、〈入口大廳 *Entrance Hall*〉 / 〈門廳 *Foyer*〉 / 〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉、〈樓上入口 *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模型放置到〈入口大廳 *Entrance Hall*〉，探險者人物模型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，生日最近的探險者為起始玩家，回合向左順時針進行。

4 | RULEBOOK

2 主要規則

遊戲從起始玩家開始，並向左順時針進行，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〈物理屬性 *Physical Traits*〉，而知識與神志為〈精神屬性 *Mental Traits*〉。

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，當你的任一屬性降至骷髏頭標誌時，你的探險者就會死亡。在作祟發生前，沒有人會死亡——換言之，任何屬性皆不會降至骷髏頭標誌。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、』，神志為『8、7、6、6、5、**[5]**、4、3、』，其中『●』為初始值。

2-2 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 p12『執行作祟檢定』章節)。

2-3 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)。

2-4 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 (除非作祟劇本有特別規定)。

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*〉 (除非作祟劇本有特別規定)。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〈樓上入口 *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 p8『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 p6『特殊房間』章節)。

6 | RULEBOOK

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。

2-5 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〈樓上入口 *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〈地下入口 *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須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須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，則無需抽新的房間板塊，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行動點數離開此房，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

8 | RULEBOOK

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 p12『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，你亦需抽對應符號的卡牌。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。**大多數的預兆牌被視為道具**：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。舉例來說，一名探險者不可以同一個回合中，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。舉例來說，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牌與預兆牌一樣，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 p11『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*〉：〈貓 *Cat*〉、〈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。舉例來說，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。（舉例來說，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。舉例來說，若你的探險者須進行神志檢定，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志檢定結果。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 p11『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（像是可用知識或神志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**。（舉例來說，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。舉例來說，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。舉例來說，如果一個怪物沒有神志屬性，則你無法對牠發動神志攻擊。

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，除非作祟劇本有特別規定（詳見 p15『怪物的運作』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**（在作祟劇本中提到的動作）以及發動攻擊。

2-10 特殊攻擊



〈**遠程攻擊 *Distance Attack*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*搶奪 *Steal***

12 | RULEBOOK

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、』，速度為『8、6、5、4、**[4]**、4、3、2、』，其中**[●]**為初始值。

3 作祟

一旦〈作祟 *Haunt*〉發生，遊戲將會變得戲劇化。從現在起，這將是一場殊死搏鬥，並在對手之前贏得勝利！

3-1 執行作祟檢定

在作祟開始之前，若你在回合中有抽過預兆牌，則在該回合結束時必須擲 6 顆骰子。這個擲骰稱為〈作祟檢定 *Haunt Roll*〉。如果擲骰結果小於目前已抽出的預兆牌總數，則作祟開始。擲骰的玩家即為〈作祟揭露者 *Haunt Revealer*〉。

舉例來說，如果你在回合中抽了一張預兆牌，而且這是目前為止遊戲中被抽出的第五張預兆牌，則你需要擲出 4- 才能避免作祟開始。

在作祟開始後，若你探索一間有預兆符號的房間，你仍需抽預兆牌但無需進行作祟檢定。

3-2 揭露作祟


在作祟揭露者執行作祟檢定之後，該玩家需要查閱**叛徒手冊**開頭的〈作祟列表 *Haunt Chart*〉，確認發生哪個作祟劇本——以及誰是〈叛徒 *Traitor*〉。

作祟列表的上方表列了所有的預兆牌，左方表列了所有的房間。在上方找到作祟發生時抽取的預兆牌，並在左方找到抽取該牌時作祟揭露者所在的房間。對應的數字即為你接下來要進行的作祟劇本編號。

該列表下方亦列出了每個劇本中哪位玩家將成為**叛徒**，將**叛徒手冊**交給該玩家。作祟揭露者不一定會是叛徒。

特殊情況：若兩個或以上的玩家滿足叛徒的條件，且其中之一為作祟揭露者，則該玩家即為叛徒。若這些玩家皆非作祟揭露者，則距離作祟揭露者左邊最近的玩家為叛徒。

選用規則：選擇作祟劇本

此選用規則可以讓你避免重複進行已玩過的劇本。若你在查閱作祟列表時發現你已玩過該劇本且不想再玩一次，則選擇一間距離作祟發生的房間最近且有預兆符號的房間並改為在該房間發生作祟。重複以上步驟直到找到一個沒玩過的劇本。若所有的房間對應的劇本都已玩過，則改為抽取下一張預兆牌並重複相同的步驟。

3-3 作祟設置

在作祟開始前，請依序執行以下步驟：

- 叛徒帶著**叛徒手冊**離開房間，並閱讀（**且只閱讀**）該即將發生的作祟劇本。叛徒亦閱讀 *p14*『叛徒的新能力』章節與 *p15*『怪物的運作』章節。若該玩家不了寫這些規則，他亦需攜帶這本規則手冊離開房間（或請其他玩家解釋這些規則給他）。
- 其餘玩家成為〈**英雄 Hero**〉，並一起閱讀**生存指南**中對應的作祟劇本。（英雄們應該要簡短的討論生存策略。）
- 雙方都閱讀完後，請叛徒回到房間，雙方立即進行劇本中「**此刻**」章節所指示的行動。（例如在房間中放置標記或抽取卡牌。）


切記務必不要讓叛徒知道你的目標，除非你確信他已經知道，或是你要進行劇本所指示的事情。有些時候，由於叛徒不知道你的意圖，你將因此握有優勢。你可以重複玩同一個劇本，但是切勿洩漏**生存指南**中內容。

3-4 作祟進行

作祟後的第一個回合從距離叛徒左邊最近的玩家開始。接下來每位英雄進行的回合稱為〈**英雄回合 Hero Turn**〉。在英雄都執行完他們的回合之後，換叛徒執行他的〈**叛徒回合 Traitor Turn**〉。在叛徒回合之後，所有怪物被該叛徒控制的怪物共同進行〈**怪物回合 Monster Turn**〉。（也就是說，叛徒有兩個回合：一個給他自己行動而另一個給怪物行動）。接著第一位玩家繼續執行回合，並重複以上流程直到遊戲結束。

英雄與叛徒仍然是探險者。除了不需要在抽取預兆牌時進行作祟檢定之外，他們依然可以進行所有作祟發生前能做的所有行動。叛徒必須告訴英雄他在他的回合做了哪些事，但無需說明原因，同樣的條件也適用於英雄。

14 | RULEBOOK

在作祟開始後，探險者就有可能死亡。當你的探險者的任一屬性降至骷髏頭標誌時，該探險者就會死亡。在某些劇本當中，英雄的死亡將會使他成為叛徒。有些劇本會要求玩家完成等同於探險者數量的任務，該數量亦包含已死亡的探險者。

有些時候，叛徒會在作祟開始時變形或是死亡，但在這種情況下叛徒依然擁有他的回合。叛徒死亡後，怪物仍然可以在叛徒的操控下完成作祟目標。

在作祟發生後，任何英雄經由知識檢定獲得的知識時，所有英雄亦立即得知該資訊。

規則書與作祟劇本的規則衝突怎麼辦？

請以劇本中為準。

移動妨礙

在作祟發生後，當探險者或怪物要離開房間時，**每位**在同一個房間的對手額外消耗 1 點他 / 牠的行動點數。(英雄會妨礙叛徒與怪物，反之亦然。) 無論受到多少的妨礙，你每回合至少能移動一格。此規則亦適用於在移動檢定擲到 0 的怪物。(詳見 p15『怪物的運作』章節。)

3-5 叛徒的新能力

當你的探險者成為了叛徒時，若你先前受到的事件牌妨礙(如〈瓦礫 *Debris*〉或〈蜘蛛網 *Webs*〉)，你立即從該事件掙脫。此外，你還獲得以下能力(除非劇本額外敘述)：

- 你可以使用任何房間板塊正面效果且同時忽略任何負面效果。你可以自由穿越〈旋轉牆 *Revolving Wall*〉而無需擲骰；可以自由選擇〈神秘電梯 *Mystic Elevator*〉的目的地；但進入〈煤導槽 *Coal Chute*〉時依舊滑落至〈地下入口 *Basement Landing*〉。
- 你可以選擇不要執行事件牌或是〈噬咬 *Bite*〉預兆牌的效果。你必須在閱讀內容後但尚未擲骰或執行任何行動前做此決定。但若你選擇執行該效果，則必須承擔風險。
- 在你的回合結束後，你接著進行怪物回合(若怪物存在)，並操控怪物移動或攻擊。在叛徒死亡後，你依然可以操控這些怪物。(在某些劇本中，怪物依然可以在你死亡之後完成你的目標。)

3-6 隱藏叛徒的作祟

少數作祟劇本有〈隱藏叛徒 *Hidden Traitor*〉，亦即該劇本的叛徒身份為非公開情報。當隱藏叛徒的作祟開始時，找出編號從 1 到等同於玩家數量的未使用〈紅色〉怪物標記，面朝下（S 符號朝上）洗勻並分給每一位玩家。抽到 1 的玩家即為叛徒。在這個情況下，作祟後的第一個回合從作祟揭露者左邊的玩家開始。

除非劇本額外敘述，隱藏叛徒隨時可以公開其身份——將其身份標記翻面。（舉例來說，叛徒可能想要利用他的能力以躲避屋內的陷阱或危險。）

任何探險者死亡時須立即公開其身份。除了叛徒之外，沒有人可以主動公開他的身份。當然，你可以宣稱自己不是叛徒，但是其他玩家可不一定會相信。

除非劇本額外敘述，無論是基於真實的情報還是虛假得猜測而認定對方為叛徒，所有探險者皆可互相攻擊。（當然，真的叛徒將得益於他的前夥伴之間的種種懷疑和不信任。）

除非劇本額外敘述，所有玩家皆須在其他人可聽到的桌邊交流談話，嚴禁任何私下交談。

隱藏叛徒的作祟劇本並未列在**叛徒手冊**中。在這種劇本裡所有的資訊（包含叛徒的能力及目標）皆寫在**生存指南**裡面，且所有人皆可閱讀。

3-7 怪物的運作

怪物的運作與探險者有些為的不同。除非劇本額外敘述，怪物的運作模式如下：

- **每隻怪物必須在下一隻行動前完成移動及所有行動。**
- **怪物的移動模式不同。**在怪物回合的開始，根據每種怪物的速度擲骰子，擲骰的結果即為這會和怪物可以移動的格數。相同類別且相同速度的怪物（如蝙蝠或殭屍），共同擲骰且共用擲骰結果。
- **怪物不會被殺。**若怪物受到傷害，牠便被〈震懾 *Stunned*〉，被震懾的怪物將休息一回。當怪物被震懾時，將怪物的標記翻到背面（S 符號朝上），並於牠的下個回合結束時翻回正面。被震懾的怪物不會妨礙探險者的移動。即使劇本提到了除了震懾以外怪物受傷時的行為，他們依然可以被震懾。
- 如同探險者，**怪物每回合僅能攻擊一次**。許多怪物可以使用力量以外的屬性進行攻擊，但牠們不能進行任何特殊攻擊（詳見 p11『特殊攻擊』章節）。
- 如同叛徒，**怪物亦可忽視房間板塊的負面效果**。怪物進入〈煤導槽 *Coal Chute*〉時依舊滑落至〈地下入口 *Basement Landing*〉；牠可以自由穿越〈旋轉

16 | RULEBOOK

牆 *Revolving Wall*) 而無需擲骰。怪物可以自由的爬上〈煤導槽 *Coal Chute*〉、〈崩塌房間 *Collapsed Room*〉及〈樓座 *Gallery*〉。然而，怪物無法透過房間板塊的效果獲得屬性 (如〈食品室 *Larder*〉及〈健身房 *Gymnasium*〉)。

- 怪物可以使用卡牌上敘述的特殊移動 (如〈秘密階梯 *Secret Stairs*〉及〈秘密通道 *Secret Passage*〉)。
- 怪物不能探索新的房間。
- 怪物不能攜帶物品 (除非劇本額外敘述)。若一個攜帶物品的怪物被震懾，所有物品皆會落下 (並將一枚〈物品堆 *Item Pile*〉五角標記放置在該房間)。怪物在解除震懾前無法撿起物品。
- 若怪物被卡在地下且沒有方法可以到達英雄所在之處，在叛徒的回合該玩家可以從房間板塊堆中找出〈地下樓梯 *Stairs from Basement*〉並放置在一個地下的未探索門後面，並將房間板塊堆洗勻。此規則在怪物可探索房間的作業劇本中並不適用。

如果我死了，我的東西怎麼辦？

當你死亡時，如果你擁有**同伴**，該同伴卡牌以及標記繼續留在該房間。若任何探險者進入該房間，該同伴自動跟隨該探險者，並且該探險者立即獲得牌上敘述相對應的能力。其他物品在你死亡時自動掉落至地上，並將一枚〈物品堆 *Item Pile*〉五角標記放置在該房間。任何探險者皆可前往該房間撿取物品 (及卡牌)。

4 贏得遊戲

最新達成作業目標的一方 (叛徒方或英雄方) 贏得此場遊戲。 作業目標寫在雙方劇本中**你獲勝於...**章節中 (注意你不一定需要殺掉叛徒或英雄)。

英雄方至少需要有一名英雄存活。然而，有些劇本中叛徒就算死亡了也可以獲勝。舉例來說，該玩家所操控的怪物或許可以在沒有叛徒的協助下獲得勝利。

當任一方達成目標時，該方的其中一人立即大聲唸出**如果你獲勝...**章節中的內容給所有人聽。

5 術語表




本章節定義了此規則手冊、作祟劇本、卡牌及板塊中用到的部分遊戲術語。特殊遊戲術語首次出現時將用**粗體**表示。

〈**相鄰 Adjacent**〉 有共同邊的房間稱為相鄰房間。對角線的房間並不相鄰。

〈**攻擊 Attack**〉 探險者（及怪物）在作祟發生前無法發動攻擊。在作祟發生後，你的每回合一次，可以對一名對手進行攻擊（戰鬥檢定）。

- 〈**戰鬥檢定 Combat Roll**〉：你與一名對手同時擲等同於力量數量的骰子。擲出較高點數的一方對另一方造成等同於點差距的物理傷害（若平手，則雙方皆不受傷）。詳見 p11『發動攻擊』章節。
- 〈**遠程攻擊 Distance Attack**〉：某些武器或劇本中的特殊道具允許你攻擊**視線**（可直視對方，p19）中位於其他房間的對手。在這個情況下，你若被擊敗也不會受傷。

〈**卡牌 Card**〉 遊戲中共有三種類型的卡牌：事件、道具、預兆。探險者在探索新房間時有機會抽取卡牌。當你抽到卡牌時，大聲唸出卡牌內容並且依循指示行動。

- 〈**事件牌 Event Card**〉：事件牌上有漩渦符號。在執行完卡牌上的指示後，棄掉該牌（除非該牌上有特殊指示或是有持續效果）。
- 〈**道具牌 Item Card**〉：道具牌上有牛頭符號。將該牌面朝上放置在你面前，表示擁有該道具。道具牌皆為物品（p19）。詳見 p9『使用道具與預兆』章節。
- 〈**預兆牌 Omen Card**〉：預兆牌上有渡鴉符號。將該牌面朝上放置在你面前，表示擁有該預兆。你可能需要立即進行些行動。在該回合結束，若作祟尚未發生，你必須執行作祟檢定。大多數預兆都是物品（p19）。

〈**角色 Character**〉 探險者、怪物、劇本特殊對手（如德古拉）皆為角色。

〈**角色卡 Character Card**〉 遊戲中共有 6 張角色卡，各代表兩個角色（分別在角色卡的兩面）。每張角色卡皆記載該角色的姓名、肖像、屬性以及其他資訊。

〈**同伴 Companion**〉 〈狗 Dog〉、〈女孩 Girl〉、〈瘋漢 Madman〉——這幾張預兆牌屬於同伴，他們會跟隨照料（擁有）他們的探險者。同伴沒有任何屬性。

18 | RULEBOOK

〈傷害 *Damage*〉 輸掉戰鬥，以及許多卡牌、板塊、和作祟效果皆會使探險者受到傷害。傷害分為物理傷害及精神傷害。你每受到一點傷害，你的探險者皆須扣一點對應的屬性。

- 〈物理傷害 *Physical Damage*〉：自行分配傷害至你的探險者的物理屬性——力量與速度。
- 〈精神傷害 *Mental Damage*〉：自行分配傷害至你的探險者的精神屬性——知識與神志。

〈探索 *Discover*〉 當你的探險者穿過一扇尚未探索的門時，抽取一張新的房間板塊並放置於該門後，你的探險者立即進入並探索該房間。詳見 *p5*『探索新房間』章節。

〈擲骰檢定 *Die Roll*〉 許多卡牌、房間、及作祟劇本會要求你的探險者進行擲骰檢定達到 $X+$ ，其中“ X ”為一個數字（舉例來說，你可能需要進行一個 $4+$ 的知識檢定）。每回合可執行檢定的次數並沒有限制，但是你不能重複執行同一個檢定。骰子上的點數有 0、1、2，擲等同於指定數量的骰子並加總擲出的點數，如果點數和大於或等於要求的條件“ X ”，則檢定通過。詳見 *p10*『擲骰檢定』章節

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）。

- 〈屬性檢定 *Trait Roll*〉：擲等同於探險者（或怪物）其中一個屬性相同數量的骰子（使用目前的數值而非初始數值）。
- 〈任務檢定 *Task Roll*〉：某些作祟劇本要求你完成指定數量個檢定（如驅邪），這種這類檢定每回合只能進行一次。

〈門 *Door*〉 門用來連接房間。你可以自由穿越門移動至相鄰房間。屋內的門總是開著。

- 〈前門 *Front Door*〉：與其他們不同，前門（在〈入口大廳 *Entrance Hall*〉旁）永遠鎖上。你無法離開這個屋子（除非作祟劇本有特別規定）。

〈探險者 *Explorer*〉 每位玩家各操控一名探險者。探險者包含叛徒與英雄。

〈假象 *False Feature*〉 有些時候無法總完美將房門與窗戶對上，這些時候屋內會生成一些『假象』。你無法穿過假門，而假窗亦不算是扇窗。

〈**人物模型 Figure**〉 每個角色卡對應到一個相同顏色的角色人物。在遊戲中該人物代表對應的探險者。

〈**作祟 Haunt**〉 當探險者在作祟檢定失敗時，便會觸發一個作祟劇本。該劇本會描述獲勝條件、新的規則、以及怪物。在作祟發生後，探險者可能會死亡。詳見 p12『作祟』章節。

- 〈**英雄 Hero**〉：在作祟發生後，叛徒以外的探險者成為英雄，對抗屋中的危險及叛徒的陰謀，為了生存而奮鬥。
- 〈**叛徒 Traitor**〉：在作祟發生後，其中一位探險者成為叛徒，全力對抗他原來的夥伴。有些劇本有身份隱匿的**隱藏叛徒**（詳見 p15『隱藏叛徒的作祟』章節）。

〈**作祟檢定 Haunt Roll**〉 在作祟開始前，若你抽到預兆牌，你必須在回合結束時進行作祟檢定。擲 6 顆骰子，若擲骰結果小於目前已抽出的預兆牌總數，則作祟開始。

- 〈**作祟揭露者 Haunt Revealer**〉：上述擲骰的玩家稱為作祟揭露者。他負責查閱**叛徒手冊**開頭的作祟列表，並確認發生哪個作祟劇本以及誰是叛徒。

〈**作祟特殊行動 Haunt-Specific Action**〉 許多作祟劇本要求探險者進行一些特殊的行動，如驅邪或摧毀物品。你可以在你的回合進行該特殊行動或特殊攻擊。

〈**物品 Item**〉 探險者可以攜帶並使用道具及預兆（通稱為物品）。物品可以被撿起、棄置、交易或搶奪。詳見 p9『使用道具與預兆』章節。

- 〈**物品標記 Item Token**〉：許多作祟劇本會在屋內放置些〈物品 Item〉五角標記，並會有特殊規則描述該如何使用。除非劇本額外敘述，否則這些物品標記可以如同道具及預兆般被撿起、棄置、交易或搶奪。
- 〈**武器 Weapon**〉 *Weapon*：道具〈斧頭 *Axe*〉、〈血匕首 *Blood Dagger*〉、〈左輪手槍 *Revolver*〉、〈獻祭匕首 *Sacrificial Dagger*〉及預兆〈長矛 *Spear*〉屬於武器。你在戰鬥中僅能使用一個武器，但你可同時攜帶多把。在戰鬥中不一定要使用武器。

〈**視線 Line of Sight**〉 如果你與對手間可以畫一條不被切斷的直線，即代表該對手在你的視線中。

20 | RULEBOOK

〈移動 Move〉 每個回合，探險者與怪物皆可以在屋內移動。每名探險者皆可移動至多等於他速度的格數（房間數）；怪物則是擲等同於牠速度的骰子，並移動至多等於擲骰結果的格數。在移動當中可以進行任意行動（如使用物品或發動攻擊）。

〈對手 Opponent〉 作祟發生後，探險者或怪物的對手會妨礙他／牠的行動。叛徒（怪物）與英雄們互為對手。當一名角色要離開房間時，每位在同一個房間的對手額外消耗 1 點他／牠的行動點數。

〈房間 Room〉 宅邸內有許多房間供你探索與移動。每個房間皆需耗 1 點行動點數。走廊（如〈塵封迴廊 Dusty Hallway〉）及戶外區域（如〈天井 Patio〉）亦屬於房間。

每個房間板塊的背面皆印著樓層：〈地面 Ground〉、〈地下 Basement〉、〈樓上 Upper〉。你可以以任何合法的方式把房間板塊放置於對應的樓層。




有些房間板塊上印有規則敘述當探險者進入、離開、或執行特殊動作的效果。另外許多房間板塊上亦印有與卡牌相對應的符號，僅第一位進入該房間的探險者會觸發符號。

- 〈屏障房間 Barrier Room〉：屏障房間由屏障分為兩個部分，阻礙你從一側到達另一側。〈峽谷 Chasm〉是一個例子。

〈牌堆 Stack〉 卡牌與房間板塊皆需洗勻並面朝下落成一堆（稱為牌堆）以供玩家抽取。

〈搶奪 Steal〉 若你擊敗一名對手並可造成 2 點以上的物理傷害，你可以改為從他那邊搶奪一個可交易的物品而不造成傷害。詳見 p11『特殊攻擊』章節。

〈震懾 Stunned〉 除非作祟劇本額外敘述，否則怪物被擊敗時並不會死。當怪物受到傷害時，牠被震懾並跳過他的下一個回合。被震懾的怪物不會妨礙牠的對手移動。

〈符號 Symbol〉 每張卡牌上皆有印製一個符號。渡鴉符號代表預兆，牛頭符號代表道具，漩渦符號代表事件。有些房間上亦有這些符號，第一位進入該房間的探險者須停止移動並抽取對應的卡牌。

〈標記 *Token*〉 標記用來代表特殊物品或記號。

- 〈怪物標記 *Monster Token*〉：共七個顏色，並有編號以方便區別。特殊的怪物（頭目）用較大的圓形標記表示，並印有牠的名字。
- 〈物品標記 *Item Token*〉：五角形，亦有編號。
- 〈檢定標記 *Trait Roll Token*〉：三角形，用以紀錄作業中特殊檢定次數。
- 〈事件標記 *Event Token*〉 / 〈房間標記 *Room Token*〉：方形，紀錄卡牌或房間的效果，如〈秘密階梯 *Secret Stairs*〉或〈神秘滑道 *Mystic Slide*〉。

〈屬性 *Trait*〉 每位探險者都有四個屬性——力量、速度、知識、神志——列於角色卡四邊。每個屬性接用綠色表示其初始值。詳見 *p4*『屬性』章節。

- 〈物理屬性 *Physical Traits*〉：力量與速度為物理屬性。
- 〈精神屬性 *Mental Traits*〉：知識與神志為精神屬性。

〈回合 *Turn*〉 在作業開始前，玩家輪流進行回合，由生日最近的探險者為開始並依序向左順時針進行。在你的回合中，你可以移動、探索房間、使用物品、或進行檢定。在作業開始後，你每個回合還可以發動一次攻擊。

在作業開始時，由叛徒左邊的玩家開始回合並依序向左順時針進行。每位英雄進行其英雄回合，接者叛徒進行其叛徒回合。在叛徒回合之後，叛徒操控所有怪物共同進行怪物回合。

〈使用 *Use*〉 所有的探險者皆可使用物品（包含道具及大多預兆），少數怪物亦可以使用物品。使用物品即用它發動攻擊、擲骰檢定、或其他用到該物品的動作。對於每個物品，你每回合僅能使用一次。

〈窗戶 *Windows*〉 除了門之外，有些房間有一至多個窗戶。你正常不能穿越窗戶，但是部分作業劇本有基於窗戶的相關規則。〈臥室 *Bedroom*〉、〈禮拜堂 *Chapel*〉、〈餐廳 *Dining Room*〉、〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉、〈主臥室 *Master Bedroom*〉有窗戶。

碰到規則沒提到的事情怎麼辦？

這遊戲經過好幾個小時的測試，但依然可能有些規則書及作業劇本沒考慮到的狀況。別讓這狀況影響遊戲進行，在這種情況，與其他玩家達成協議並繼續玩下去。（如果無法決定，可以嘗試擲硬幣決定。）

22 | RULEBOOK

A 寡婦望

A-1 新卡牌及板塊

在遊戲開始前，將擴充的事件牌、道具牌、預兆牌、房間板塊與基礎遊戲的一起洗勻。

A-2 術語表更新

〈同伴 *Companion*〉 〈貓 *Cat*〉、〈狗 *Dog*〉、〈女孩 *Girl*〉、〈瘋漢 *Madman*〉——這幾張預兆牌屬於同伴，他們會跟隨照料（擁有）他們的探險者。同伴沒有任何屬性。

〈室外 *Outside*〉 〈露台 *Balcony*〉、〈溫室 *Conservatory*〉、〈庭院 *Gardens*〉、〈墓園 *Graveyard*〉、〈天井 *Patio*〉、〈頂樓入口 *Roof Landing*〉、〈日光浴室 *Solarium*〉、〈塔樓 *Tower*〉、〈樹屋 *Tree House*〉、〈寡婦望 *Widow's Walk*〉屬於室外。

〈武器 *Weapon*〉 道具〈斧頭 *Axe*〉、〈血匕首 *Blood Dagger*〉、〈火槍 *Boomstick*〉、〈電鋸 *Chainsaw*〉、〈左輪手槍 *Revolver*〉、〈獻祭匕首 *Sacrificial Dagger*〉及預兆〈長矛 *Spear*〉屬於武器。

〈窗戶 *Windows*〉 〈臥室 *Bedroom*〉、〈禮拜堂 *Chapel*〉、〈餐廳 *Dining Room*〉、〈客廳 *Drawing Room*〉、〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉、〈主臥室 *Master Bedroom*〉、〈裁縫室 *Sewing Room*〉有窗戶。

A-3 頂樓

〈頂樓 *Roof*〉是一個新的樓層。在遊戲開始前，將〈頂樓入口 *Roof Landing*〉放入屋內。任何背面寫有樓上或頂樓的房間皆可以放在頂樓。頂樓並非第二個樓上；舉例來說，當你使用〈神秘電梯 *Mystic Elevator*〉擲到 4 時你只能前往頂樓。

A-4 入口

〈地下入口 *Basement Landing*〉、〈主樓梯間 *Grand Staircase*〉 / 〈門廳 *Foyer*〉 / 〈入口大廳 *Entrance Hall*〉、〈樓上入口 *Upper Landing*〉、〈頂樓入口 *Roof Landing*〉皆為〈入口 *Landing*〉。

A-5 新符號

升降梯符號代表該房間有個升降機。你可以使用升降機並多耗 1 點行動點數移動到往上一層或往下一層的〈入口 Landing〉。使用升降機除了需多耗 1 點行動點數，亦須遵守其他移動規則。舉例來說，若〈獸籠 Menagerie〉在地下，且你欲從該房透過升降機移動到〈門廳 Foyer〉，則你需要消耗 2 點行動點數；若〈獸籠 Menagerie〉在地面，則你可以消耗 2 點行動點數移動到〈地下入口 Basement Landing〉或〈樓上入口 Upper Landing〉。若你沒有足夠的行動點數，則無法使用升降機。

？符號代表你探索該房時可以抽取任何一種卡牌。

A-6 探險者標記

共有 36 個、6 色的探險者標記，用來標示該探險者擁有某物或完成某事。當你使用〈禮拜堂 Chapel〉、〈健身房 Gymnasium〉、〈食品室 Larder〉、〈圖書室 Library〉、〈獸籠 Menagerie〉、〈讀書室 Study〉房間的能力後，將你的探險者標記放置在那個房間。之後你再進入該房間時，便無法再使用房間的能力。探險者標記亦可用於作業劇本。

A-7 障礙物及鎖

〈障礙物 Obstacle〉方形標記與〈鎖 Lock〉方形標記會阻礙探險者移動，欲通過則必須達成某些特殊條件。除非作業劇本額外敘述，否則叛徒與怪物可忽視這些阻礙標記自由移動。

選用規則：只玩新的作業劇本

若你在一個基礎房間因一個基礎預兆觸發作業，則將會是一個基礎作業劇本。如果你只想玩擴充的作業劇本，你可以棄掉該張預兆牌改抽下一張，直到找到一個擴充的預兆牌。或是你也可以棄掉該房間板塊改抽下一個，直到找到一個擴充的房間板塊。若所有的預兆牌及房間板塊都已經在遊戲內了，則選擇最晚放入遊戲的擴充預兆牌或房間板塊。

