

Betrayal at House on the Hill

Rulebook

Contents

1 介紹

1.1 遊戲介紹	1
1.2 遊戲目標	1
1.3 初始設置	1

2 主要規則

2.1 屬性 / 檢定	2
2.2 回合進行	2
2.3 移動	2
2.4 探索新房間	2
2.5 特殊房間	3
2.6 抽牌	3
2.7 使用道具 & 預兆	3
2.8 擲骰判定	3
2.9 發動攻擊	3

3 作祟

1 介紹

1.1 遊戲介紹

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。

1.2 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。

1.3 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。將所有事件卡面朝下洗勻，並放置在一個大家都拿得到的地方。對道具卡、預兆卡也做同樣的事情。
- 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。

21 屬性 / 檢定

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。

許多卡片、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*〉：許多卡片、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」，神志為「8、7、6、6、5、『5』、4、3、骷髏」，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（道具卡與預兆卡），
- 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，若你抽到預兆卡，你必須回合結束時進行〈作祟檢定 *Haunt Roll*〉。作祟發生後，遊戲將會有些許的改變。（詳見 p3「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，而如果不能對應所有的門的話，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（除非作祟劇情中特別規定）。

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*〉（除非作祟劇情中特別規定）。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，代表預兆卡、物品卡、事件卡（詳見 p3「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 p3「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。若任何效果要求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〉

只有發現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。你一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。

26 抽牌

27 使用道具&預兆

28 擲骰判定

29 發動攻擊

3 作業