有問題嗎?

support.wizards.com
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
1-800-324-6496(美國境內)
1-425-204-8069(美國境外)

Wizards of the Coast LLC, P.O.Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.
製造商:Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont.CH. Wizards of the Coast 及其標誌,以及 *Betrayal at House on the Hill* 是 Wizards of the Coast LLC 在美國及其他國家的註冊商標。請妥善保留公司資料,以備日後參考。

©2010 Hasbro. Avalon Hill、Hasbro 及其標誌是 Hasbro, Inc. 的註冊商標且經許可使用。® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. 保留一切權利。中國製造。

30026633141001 CT

年齡 12+

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

山中小屋

Bruce Glassco 設計的策略遊戲 - 第 2 版

規則手冊

3-6 名冒險者的顫慄經驗

目錄

遊戲簡介 3
遊戲組件 3
遊戲目標 3
桌面佈置 3
遊玩方式 5
移動 6
發現新房間 6
抽取事件、物品及預兆牌 10
使用物品及預兆牌 11
嘗試擲骰檢定 12
進行攻擊 13
作祟事件 15
進行作祟檢定 15
揭露作祟事件 15
作祟前置步驟 16
遊玩作祟事件 16
叛徒的新能力 17
怪物的行為模式 18
贏得勝利 19
用語表 20
補充欄目
能力 5
特殊房間 7
選擇性規則：挑選作祟事件 16
沒有適用規則怎麼辦？ 23

第二版製作人員名單

設計： Bruce Glassco

開發： Bruce Glassco 與 Bill McQuillan

新作祟劇本： Bruce Glassco、Steve Darlington、Jeremy Lennert

額外遊戲測試： Amory Fischer、Rick、Sarah、Lisa 與 Elinor Glassco、Sylvia 與 Carolina Glauster、Jeremy Lennert、Matt Picioccio、John Warner

編輯： Jennifer Clarke Wilkes

美術設計： Jon Schindehette 與 Ryan Sansaver

平面造型設計： Hillary Husted、Mike Demaine、Ryan Sansaver

製作管理： Godot Gutierre 與 Raini Applin Rosta

外盒插畫： Shelly Wan

品牌管理： Brian Hart

第一版製作名單

設計：Bruce Glassco 與 Rob Daviau 的協助

開發：Mike Selinker、Brian "Chainsaw" Campbell、Bruce Glassco、Mons Johnson、Gwendolyn F.M.Kestrel、Bill McQuillan、Bill Slavicsek、Brian Tinsmana 與 Teeuwynn Woodruff

感謝每一位遊戲企劃成員，以及許多協助我們完成這項遊戲產品但在此無法一一列舉的朋友。

遊戲簡介

在**山中小屋**的世界裡，每位玩家將扮演**冒險者**，探索一棟陰森老舊的宅邸。在探索過程中，你將逐一發現新的房間。在每一個新房間裡，都有發現新事物的機會……但邪惡的事物也有可能趁機找上。冒險者的狀態會隨遊戲發展而改變（可能變好也可能變壞），全看他們如何應對宅邸內的突發意外。每次遊玩所構築的宅邸，樣貌都會不同。

在遊戲中，會隨機由某位冒險者觸發名為**作祟**的事件。作祟事件揭露後，一位冒險者將成為**叛徒**，一心想擊敗他／她之前的同伴。其他冒險者則成了掙扎求生的**英雄**。從這一刻起，遊戲將轉變為叛徒與英雄間至死方休的戰鬥。

遊戲共有 50 個作祟事件，每個事件都是一個獨特的故事。在山中小屋，一切都等著你出生入死、進行探索。

遊戲組件

1 本規則手冊

2 本作祟劇本（**叛徒手冊**及**求生秘訣**）

44 張房間板塊

1 張入口大廳／門廳／主樓梯間板塊

6 個冒險者塑膠模型

6 張雙面角色卡

30 枚塑膠指針

8 顆骰子

1 張回合／損傷紀錄卡

13 張預兆牌

22 張物品牌

45 張事件牌

149 個指示物，包括：

- 12 個大型圓形怪物指示物
- 91 個小型圓形怪物指示物（紅色、橘色、黃色、綠色、藍色、紫色、洋紅色）
- 14 個方形事件指示物及房間指示物
- 14 個五角形物品指示物
- 18 個三角形能力檢定指示物

遊戲目標

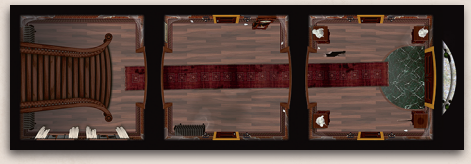
探索宅邸內部，讓你的冒險者更為強大，直到作祟事件開始。之後，無論你是叛徒還是英雄，你的目標都是搶在對方之前，完成己方的勝利條件。

桌面佈置

- **將叛徒手冊及求生秘訣這兩本作祟劇本放到一旁**。作祟揭露後，你將會用到這兩本劇本。
- **每位玩家選擇一張角色卡**。每一張角色卡的正反面分別有不同冒險者的頭像。
  選擇其中一面。

- **將 4 枚塑膠指針夾在你的冒險者角色卡上**。每一枚指針分別指向冒險者力量、速度、知識及神智的起始值。起始值以綠色標示。

- 拿起預兆牌**洗牌**並以面朝下的方式疊放成堆，放在所有人都可以抽取的地方。拿起物品牌及事件牌，進行同樣的動作。
- 找出**地下室平台**、**入口大廳／門廳／主樓梯間**及**二樓平台**這幾張房間板塊。將它們依照合理的距離從左至右分開擺放。



- **將其餘的房間板塊隨意混在一起**，以面朝下的方式疊放成堆。（不必在意板塊背面顯示的樓層。）
- **每位玩家都將自己的冒險者塑膠模型放到入口大廳處**。（每個冒險者模型都與角色卡上的冒險者頭像底色一致。）
- **將骰子成堆放置**在容易取得的地方。遊戲全程都會使用到骰子。
- **決定從誰開始遊戲**。由接下來生日最近的冒險者開始遊戲。（查看冒險者的角色卡，可以得知他／她的生日。）從第一位冒險者開始，順時鐘輪流進行遊戲。

佈置完成後，桌面看起來應該像這個樣子。

遊玩方式

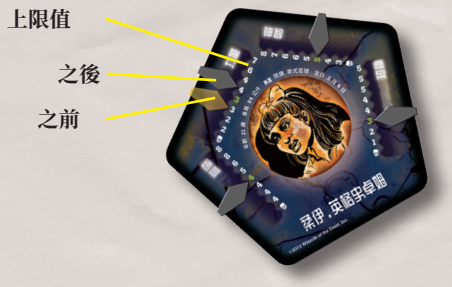
從第一位玩家開始往左輪流，每位玩家各進行一個回合、探索宅邸。

用語說明：為了讓規則敘述便於理解，無論是冒險者（包括英雄和叛徒在內）還是怪物，採取行動的角色或受卡牌或板塊效果影響的角色一律以「你」指代。會影響特定類型的角色（例如冒險者）的規則也會使用這個用語。

能力

每一位冒險者都擁有四項**能力**，分別在角色卡上以數字列的方式顯示：**力量**、**速度**、**知識**及**神智**。速度和力量屬於**肉體**能力，神智及知識則屬於**精神**能力。

許多卡牌、板塊和其他的遊戲效果都會造成能力的上升及下降。能力因效果上升或下降時，請根據效果將塑膠指針移動適當的格數。舉例來說，柔伊·英格史卓姆的起始力量是 3。假設一個效果提升柔伊 2 點力量，請將指針往數值上限移動 2 格，將她的力量提升到 4。每一項能力都有一個**上限值**，即數字列上方的最大數字；即使效果可以提升能力，能力數值也無法超過上限值。



顱骨符號每一項能力的數字列下限值下方，還有一個**顱骨**符號💀。作祟事件開始後，若任意一項能力下降到顱骨符號的位置，你扮演的冒險者將會死亡。在作祟事件開始前，不會有人死去；也就是說，每一項能力都不會低於數字列的最低數值（而會維持在最低數值不動）。

柔伊的起始神智數值是 5。假設一個效果減少柔伊 2 點神智，請將指針往顱骨符號移動 2 格，將她的神智下降到 3。（除非作祟事件尚未開始，否則只要柔伊的神智數值再減少 2 點以上，她就會死亡。）

損傷：許多卡牌、板塊和其他的遊戲效果都會對冒險者造成損傷。受到**肉體損傷**時，你可以將損傷點數自由分配到力量和速度數值上。請根據你受到的肉體損傷點數，將對應這兩項能力的指針移動相對應的總格數。

針對神智或知識的攻擊會造成**精神損傷**。精神損傷的分配方式和肉體損傷相同，差別在於你並非將傷害自由分配到力量和速度數值上，而是神智和知識數值上。

在你的回合中……

……你可以任意進行以下行動，無須拘泥次數與順序：

- **移動**。
- **發現**新房間。
- **使用**物品及預兆牌。
- **嘗試擲骰檢定**。
- **進行攻擊**（僅限作祟事件開始後，一回合一次）。

作祟事件開始前，若你在回合中抽取了預兆牌，必須在該回合最後進行**作祟檢定**（詳見第 15 頁「進行作祟檢定」）。作祟事件開始後，遊戲將有出人意料的新變化（將在第15頁「作祟事件」說明）。

移動

在你的回合中，你可以移動與你所扮演的角色現有的**速度**數值等同的格數。你可以在移動過程中採取多種行動（例如使用物品或攻擊）。但任何遊戲效果指示你抽一張牌時（不論原因），你在該回合中將不能再進行移動。

移動示意範例

在這個範例中，假設你的冒險者的速度數值為 3，你可以從**入口大廳**移動到**門廳**，再從**門廳**移動到**廚房**，接著再從廚房移動到**飯廳**。如果你想冒險一下，可以選擇走進**入口大廳**或**門廳**的其中一個空門口，發現新的房間。如果新房間沒有指示你抽牌，你可以繼續移動……反之，你就得停下了。

發現新房間

當冒險者通過門口，而門的另一邊還沒有房間存在時，請查看房間板塊堆最上方的板塊。如果板塊上標示的樓層與你所在的樓層相符（**一樓**、**地下室**或**二樓**），請將板塊翻面並接上你剛才通過的門口。接著移動到那個房間裡。如此一來，你就成功發現房間了。

盡量合理添加板塊，盡可能將**門與門**相連，以此構築相鄰的房間。如果無論如何都無法將每一道門連接起來，你便構築**假的房屋構造**，例如被堵住的門或釘滿木板的窗戶（在鬼屋裡時常可以見到這些構造）。

特殊房間

某些房間板塊上印有規則，敘述板塊的效果。在這個欄目中，有絕大多數這類型房間的額外規則或詳細說明。這種板塊在房間名稱旁邊印有一個星號(*)。

裂隙、地下墓穴、藏寶庫及塔樓

這些房間都是**受障礙阻隔的房間**。受障礙阻隔的房間被分為兩個部分，想移動到房間另一端會受到阻礙。想跨越障礙，必須進行板塊指示的**能力檢定**(力量、速度、神智或知識其中一項)。在你的回合中，你可以嘗試一次能力檢定。跨越障礙並不算在移動格數內。如果檢定失敗，你的移動階段就結束了。在下一個回合，你可以再次進行檢定，嘗試跨越障礙，也可以循原路回頭。

雖然處於同一個房間，冒險者並無法與障礙另一邊的冒險者戰鬥，或進行任何互動。怪物永遠無視障礙，但如果怪物的移動階段在受障礙阻隔的房間內結束，叛徒必須決定讓牠停留在障礙的哪一側。

如果你因為板塊或卡牌的效果，掉落到受障礙阻隔的房間，你可以決定要落在房間的哪一側。如果你必須在新房間放置方形指示物(例如崩塌房間之下或秘密通道)，指示物總是留在你所選擇的那一側。

入口大廳、門廳及主樓梯間

入口大廳、門廳及主樓梯間都在同一張板塊上，但算做三個不同的房間。從一個房間移動到相鄰房間板塊，需要用掉 1 格移動格數。主樓梯間和二樓平台算做兩個不同的房間。

運煤槽

進入這張板塊後你會立刻往下移動到地下室平台。進入運煤槽滑落到地下室平台上，只會用掉 1 格移動格數。回合不會在角色位於運煤槽板塊上時結束。

崩塌房間

只有第一個發現崩塌房間的冒險者需要進行板塊上的速度檢定。之後任何進入此房間的冒險者，都可以選擇忽視房間效果，或刻意利用效果進入地下室。掉入地下室並不算移動一格，但冒險者依然會受到損傷。

只有第一個從崩塌房間掉到地下室的冒險者需要抽取、放置地下室板塊。在這位冒險者掉入的房間，放置方形的崩塌房間之下指示物。將新的地下室板塊放置到任何已存在場上的地下室房間隔壁。如果沒有地下室房間存在，請將板塊放在地下室平台的隔壁。如果所有地下室板塊都已放置完畢，請自行選擇要降落到哪一個房間。

如果第一個進入崩塌房間的角色是怪物，請選擇現有的地下室房間放置怪物指示物，而非抽取新板塊。

儲藏室

如果這個房間在你離開時降低了你的速度，而導致你沒有足夠的移動格數離開，你依舊可以從房間離開。你會在儲藏室隔壁的板塊停止移動。

神秘電梯

這張板塊會在你進入的那一刻開始移動。擲 2 顆骰子，並將電梯板塊放在對應樓層上可連通的門旁邊。

特殊房間續

(如果沒有房間可選擇,則電梯板塊不移動。)如果擲骰結果是神秘電梯目前所在的樓層,你可以將板塊移動到該樓層其他可以連通的門隔壁。你在一回合中只能使用一次神秘電梯。

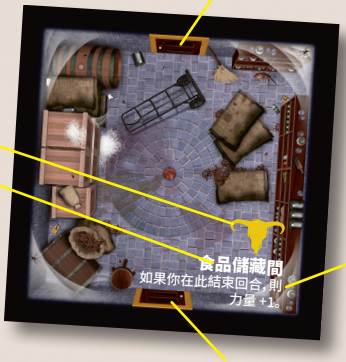
怪物和叛徒都不須擲骰就可以使用神秘電梯抵達任何想去的地方。但是電梯板塊在整個叛徒／怪物回合中仍只能移動一次,也就是第一次有叛徒或怪物進入電梯的時候。也即是說,如果叛徒在其回合中使用了神秘電梯,在接下來怪物的回合中,怪物若進入電梯,電梯將無法使用。每次英雄進入神秘電梯時,都必須擲骰決定目標樓層,否則直到整個回合結束,英雄都得待在電梯板塊上無法移動。

如果神秘電梯上已有冒險者,而另一位冒險者上了電梯並骰出了擲骰結果 0,則所有在電梯裡的冒險者都會受到損傷。

如果有板塊或卡牌的效果將你帶到了神秘電梯裡(例如崩塌房間或秘密通道),該效果所放置的指示物將會留在神秘電梯裡;即使電梯板塊移動,指示物也不會變動位置。

藏寶庫

如果有板塊或卡牌(例如崩塌房間)導致你掉落到這個房間,你將位於鎖上的藏寶庫外側。開啟藏寶庫後,請將方形的空藏寶庫指示物放到板塊上。叛徒無法自動開啟藏寶庫的門:他／她必須嘗試擲骰來開啟藏寶庫。



發現新房間續

你不能通過假門。除非作祟劇本特別註明,否則遇到與窗戶有關的卡牌效果或作祟事件時,假的窗戶並不算窗戶。

如果板塊堆最上方的板塊無法在你所處的樓層使用,請以面朝下的方式將它放到棄牌堆裡。繼續將板塊放到棄牌堆裡,直到找到可以用在該樓層的板塊為止。(某些板塊可以在不只一個樓層使用。)

只要一扇門與相鄰房間的門相通,你就可以通過這扇門。所有的門無論何時都是打開的。惟一的例外就是前門了。前門永遠是鎖住的。除非作祟劇本特別註明,否則你無法離開宅邸或使用前門。(如天井等「室外」房間依然算做宅邸的一部分。)

樓梯間連接著不同樓層。**主樓梯間**無論何時都與**二樓平台**連接。**地下室樓梯**與**門廳**之間,永遠有一扇密門互相連通。(在地下室發現地下室樓梯之前,無法使用該房間進行移動。)

我可以放置板塊，將樓層封閉嗎？

放置板塊將樓層封閉（也就是讓其他房間無法連接到該樓層）是不允許的。如果你手中的板塊只有一種放置方式，而這種放置方式會將樓層封閉的話，請棄掉那張板塊，並抽取新的板塊，直到抽取到可以留下開放門口的板塊。如果剩下的每張板塊都會將樓層封閉的話，由該回合的玩家重新安排樓層房間，讓該樓層有更多可開放進出的門口。

神秘電梯有可能將樓層封閉，即使電梯之後有可能離開該樓層亦是如此。如果玩家在神秘電梯裡的擲骰結果會造成樓層封閉，則不移動電梯板塊。

某些房間板塊上有代表預兆、物品或事件牌的符號（詳見下一頁「抽取事件、物品或預兆牌」）。房間板塊上也可能印有文字規則，每次冒險者進入房間（或在某些情況下是離開房間）時都須遵從規則指示。如果房間同時有文字規則與符號時，先依據符號抽牌。接著遵照板塊上的指示採取行動。

某些房間會影響玩家移動。許多房間具有額外規則，在第 7-8 頁「特殊房間」有詳細說明。

如果我們的房間板塊堆見底了怎麼辦？

如果整個板塊堆都已用完，請將一旁的棄牌堆重新洗牌，做為新的板塊堆用於進行遊戲。如果你用完了宅邸某一樓層的房間板塊（一樓、地下室或二樓），你就無法在那一層樓再發現更多房間了；你已經探索完畢。

抽取事件、物品及預兆牌

某些房間上面印有**符號**，與卡牌上的符號 對應。第一次進入帶有符號的房間時，你必須在該房間結束移動階段，並抽取對應符號的卡牌。只有第一位發現該房間的玩家需要抽牌（並在房間結束移動階段）。

如果房間有**事件**符號（一個漩渦 ），請抽一張事件牌。大聲將卡牌內容念出。依照卡牌的指示行動，你可能要嘗試一次擲骰檢定。除非卡牌特別註明，或擁有持續效果，否則請將卡牌棄掉。

如果房間有**物品**符號（一個牛頭 ），請抽一張物品牌。大聲將卡牌內容念出。將卡牌以面朝上的方式放在自己面前，現在你持有該物品。（你攜帶該物品，或穿戴該物品。）除非卡牌特別註明，否則你可以立即使用一次該物品，而在之後每個回合可以使用一次。

如果房間有**預兆**符號（一隻渡鴉 ），請抽一張預兆牌。大聲將卡牌內容念出。將卡牌以面朝上的方式放在自己面前，現在你持有該預兆。你可能需要立刻採取某個行動。如果作祟事件尚未開始，你必須在回合最後進行**作祟檢定**。（詳見第 15 頁「進行作祟檢定」。）

如果板塊或卡牌的效果幫助你發現了新房間，新房間上有符號時，你也必須在新房間抽取對應卡牌。如果有房間以其他方式加入宅邸（例如作祟劇本的指示），則第一位進入房間的玩家不需要抽牌。

即使在你抽牌時，你的移動階段已經結束了，你還是可以在該回合內採取其他行動（例如使用物品）。

使用物品及預兆牌

所有冒險者都可以**使用**物品。如果作祟規則允許，則某些怪物也可以使用物品。在一個回合內，一件物品可以使用一次，使用時機沒有限制。**絕大多數預兆牌的性質與物品牌類似：**你將預兆牌放在自己的面前，使用方式與物品牌一致。你可以攜帶的物品數量沒有限制。

冒險者（或可以攜帶物品的怪物）可以在自己的回合內採取以下行動**各一次**：

- 與待在同一個房間的冒險者**交換一件物品**（須雙方同意交換）。
- **丟下任意數量的物品**。（請在丟棄物品的房間放置一個五角形的物品堆指示物。）其他冒險者（或甚至是你自己）之後可以撿起物品堆中的一部分物品，或所有的物品。
- 從物品堆中**撿起一件或多件物品**。如果所有物品都被撿走了，請移除物品堆指示物。

某些物品無法交換（或竊取），但可以丟下或撿起。物品牌上的文字會提示你可以對該物品採取哪些行動。

咬、狗、小女孩和瘋子不算物品，所以不能丟下、竊取或交換。（他們的卡牌上有特別註明。）

冒險者（或可以攜帶物品的怪物）在一個回合內，**只能對一件物品**採取以下其中一**種**行動。

- **使用**物品。
- 與其他冒險者**交換**物品。
- **丟下**物品。
- **竊取**物品（詳見第 13 頁「特殊攻擊」）。
- **撿起**物品。

使用物品進行任何攻擊、擲骰檢定，或採取任何與物品有關的行動，都算使用物品。舉例來說：冒險者不能在同一個回合中，使用長矛攻擊後，再與其他冒險者交換長矛。

如果你的某項能力受物品影響提升，超出了印在角色卡上的能力數值上限，請將超出的數值記錄下來。如果你失去了該物品，你的能力值會從「超出」的數值」，而非角色卡所印的數值上限開始扣除。舉例來說：有一件物品可以增加你 2 點力量，但你只獲得 1 點力量就抵達能力值上限了，那麼在你失去物品時，你也只會失去從上限值往下數來 1 點力量而已。

物品指示物

許多作祟事件會指示你在宅邸內放置一個或多個物品指示物，這些指示物的使用方法由特殊規則所規範。除非作祟劇本特別註明，物品指示物和物品牌及預兆牌一樣，可以交換、丟下或竊取。

武器：斧頭、染血匕首、左輪手槍、長矛及獻祭匕首都是武器。只有進行攻擊時可以使用武器，進行防禦時不可使用（詳見第 13 頁「進行攻擊」）。你只能使用一件武器進行攻擊，但可以攜帶多件武器在身上。在進行攻擊時你可以自行決定是否使用武器。

夥伴：狗、小女孩和瘋子這幾張預兆牌，是會跟隨冒險者的夥伴，冒險者擁有他們的**保護權**。夥伴型預兆沒有肉體或精神能力數值。

如果作祟劇本的規則與卡牌規則有衝突，該怎麼辦？

這時候請採用卡牌規則。

嘗試擲骰檢定

在遊戲過程中，你會不時需要擲（一顆或多顆）**骰子**。如圖所示，每一顆骰子上有 0、1 或 2 點的標記。

回合內沒有擲骰次數的限制。舉例來說，你在移動到一個房間板塊上時所抽的卡牌可能會要求你做一次擲骰檢定，而房間的文字敘述又要求你再檢定一次。然而你無法在一個回合內重複為同一件事擲骰檢定。（舉例來說，你不能在同一個回合內，反覆擲骰檢定試圖打開藏寶庫。）

如果卡牌、板塊或其他遊戲效果指示你擲特定數量的骰子，請照做並將每一顆骰子上的點數加總，以取得該次擲骰的最終**結果**。接著根據結果所對應之效果的指示行動。

損傷檢定：如果該效果指示你「受到 1 顆擲骰結果的肉體損傷」，請擲一顆骰子。你會受到與所擲點數相同的力量和／或速度損傷。如果效果造成多於 1 顆擲骰結果的損傷，將你所擲點數加總即可。受到精神損傷時也一樣，只是這時你會將傷害任意分配到知識和神智數值上。

能力檢定：有時卡牌、房間板塊或作祟事件會指示你根據冒險者的能力（力量、速度、知識或神智）檢定。這時請根據冒險者**現有**的能力數值進行擲骰。舉例來說，假設你的冒險者必須進行神智檢定，而她現在有 4 點神智，請擲 4 顆骰子，並將點數加總得到擲骰結果。無論檢定成功或失敗，卡牌或板塊都會解釋後續結果。攻擊檢定並不算能力檢定，雖然這種檢定也會使用到力量或其他的能力數值（詳見以下「進行攻擊」）。

任務檢定：某些作祟事件會要求你擲骰以完成某件特定任務（例如驅魔）。你一回合只能嘗試一次任務檢定。即使你可以使用不同類型的檢定完成任務（例如，知識檢定和神智檢定都可以完成驅魔），也依然只能嘗試一次。

進行攻擊

作祟事件尚未開始時，你無法攻擊任何人。

在你的回合，你可以進行一次攻擊，攻擊位於同一個房間的**對手**。（對手即試圖阻止你的行動或意圖妨礙你的冒險者或怪物。）進行攻擊時，擲出與你的力量數值等量的骰子。你的對手也採取同樣行動回應。擲骰結果較高的一方將擊敗對手並對另一位冒險者或怪物造成**肉體損傷**。損傷點數等同雙方擲骰結果的點數差距。（舉例來說，假設你擲出了 6 點，而你的對手擲出 5 點，你將造成對手 1 點肉體損傷。）如果點數相同，則沒有人受傷。

有時候，某個效果會指示你使用力量以外的能力進行攻擊。此時進行攻擊的方式和使用力量攻擊時相同，只是你和你的對手將使用其他能力進行攻擊。舉例來說，如果你使用速度攻擊，你和你的對手都須根據速度值擲骰。速度攻擊一樣會造成肉體損傷。

如果某個效果讓你使用神智或知識攻擊，你將會造成**精神損傷**。

只要你的對手不具備某項能力，你就不能使用該能力進行攻擊。舉例來說，如果一隻怪物不具備神智，你就不能對牠進行神智攻擊。

擊敗對手時，有時可以不對對手造成損傷，而採取其他行動。舉例來說，你可以竊取對手的一項物品（請見下方「特殊攻擊」）。

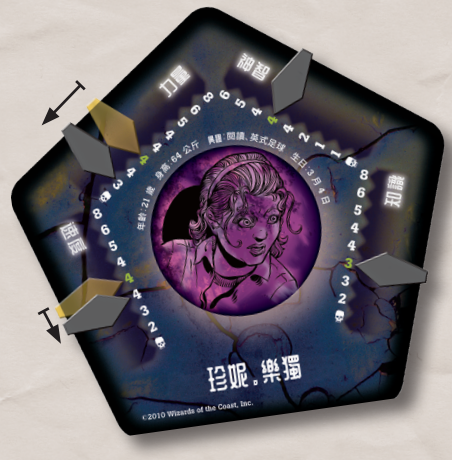
擊敗怪物時，除非作祟劇本特別註明，否則牠們只會陷入**昏迷**，不會被殺死（詳見第 18 頁「怪物的行為模式」）。如果有利可圖（例如竊取怪物身上的物品，或使用特殊物品將牠殺死），你也可以攻擊陷入昏迷的怪物。昏迷的怪物依然會進行防禦，但如果進行攻擊的英雄輸了，他／她不會受到損傷。

在同一個回合內，你可以進行**特殊作祟行動**（根據作祟規則的敘述）和攻擊。

特殊攻擊

遠距攻擊：左輪手槍所具備的能力，是遠距攻擊的一個例子。它讓你可以攻擊位於你的**視線**（經過多扇門、沒有障礙物遮擋的直線）範圍內而又身處不同房間的人。如果遠距攻擊的對象擊敗了你，你也不會受到損傷。某些怪物也有進行遠距攻擊的能力。

竊取物品：如果你攻擊某人，造成 2 點以上的肉體損傷時，你可以選擇不造成損傷，而改為**竊取**對方身上可以交換的物品或預兆。（如果物品或預兆牌上註明不可交換，則以卡牌敘述為準。）進行遠距攻擊，則不能竊取物品或預兆牌。某些作祟劇本對竊取物品設有特別的規則。



戰鬥示意範例

讓我們假設你的冒險者珍妮·樂獨攻擊了一隻狼人。她的力量值有 4 點，你必須擲 4 顆骰子決定她的攻擊力。你的攻擊檢定結果為 5 點。而叛徒則替狼人擲出 8 點！珍妮會受到 3 點肉體損傷。你選擇降低她的力量 2 格（下降到 3 點），並降低她的速度 1 格（保持在 4 點），將塑膠指針移動到新的數值上。珍妮還活著，但她受了傷！

作祟事件

揭露作祟事件，會給遊戲體驗帶來戲劇性的轉變。不顧一切，拚命掙扎，趕在對手之前取得勝利吧！

進行作祟檢定

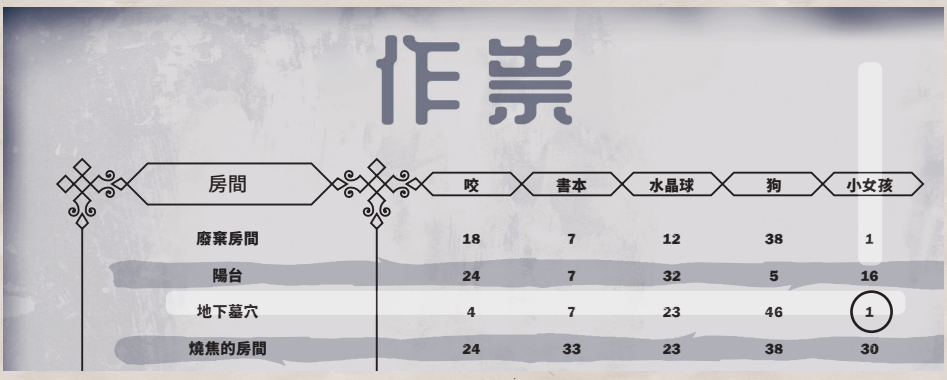
作祟事件開始前，每次你抽取預兆牌後，都必須在回合結束前擲 6 顆骰子。這就是所謂的**作祟檢定**。如果你的擲骰結果，比這場遊戲中所有玩家抽取的預兆牌數量少，就會揭露作祟事件。擲出這個擲骰結果、揭露作祟事件的玩家叫做**作祟揭露者**。

舉例來說，假設你在自己的回合抽取了一張預兆牌，而這是遊戲中第五張預兆牌，你的作祟檢定結果必須等於或小於 4 點，才會揭露作祟事件。

作祟事件開始後，你如果發現了印有預兆符號的新房間，同樣須抽取一張預兆牌並將卡牌保存在身上，但不須進行作祟檢定。

揭露作祟事件

進行作祟檢定、揭露作祟事件的玩家（即作祟揭露者）負責查看位於**叛徒手冊**前兩頁的**作祟事件表**。作祟事件表上會寫明揭露的作祟事件編號，以及叛徒的身分。



作祟

房間	咬	書本	水晶球	狗	小女孩
廢棄房間	18	7	12	38	1
陽台	24	7	32	5	16
地下墓穴	4	7	23	46	1
燒焦的房間	24	33	23	38	30

在這個例子中，作祟揭露者手持小女孩預兆牌，而她操控的冒險者則位於地下墓穴中。你們要玩的是作祟 #1：「復活的木乃伊」。

上方列標示預兆牌名稱，左方欄位則標示房間名稱。查看作祟揭露者在進行作祟檢定前抽取的預兆牌，再查看他／她操控的冒險者是在哪個房間抽取預兆牌。找出對應的作祟事件編號。這就是你們接下來要遊玩的作祟事件。

作祟事件表下方的條目會指示哪位玩家將成為**叛徒**。請將**叛徒手冊**交給那位玩家。作祟揭露者不一定會是叛徒。

特殊情況：如果有兩位以上的玩家符合成為叛徒的資格，且其中一位是作祟揭露者時，則作祟揭露者成為叛徒。如果這些玩家中沒有人是作祟揭露者的話，從作祟揭露者左邊數來第一位玩家成為叛徒。

選擇性規則：挑選作祟事件

這條選擇性規則可以讓你避開已經遊玩過的作祟事件。如果查看作祟事件表後，發現揭露的作祟事件已經遊玩過，不想再玩一次，請查看 離作祟揭露者最近並且有預兆符號的房間。將新房間與原本的預兆牌配對，對照作祟事件表找出新的作祟事件編號。以這種方式，一間一間查找房間，直到找到還未遊玩過的作祟事件。如果搜尋完所有現有房間後仍未成功，請查看下一張你們手中的預兆牌，並重複上述步驟。

作祟前置步驟

作祟開始後，請依照以下指示進行前置步驟。

- 叛徒拿起**叛徒手冊**離開房間。叛徒**只能**閱讀現在所發生的作祟事件的內容。這位玩家也需要熟悉「叛徒的新能力」（第 17 頁）和「怪物的行為模式」（第 18 頁）中的規則。如果該玩家不熟悉這些規則，則應該帶著規則書離開房間，閱讀這兩個部份的內容（或由另一位玩家負責說明）。
- 其他玩家則會成為**英雄**。他們應該一起在**求生秘訣**中找到作祟事件編號，閱讀上面的內容。（英雄們也應該討論一下他們的生存計劃。）
- 所有人（包括叛徒）都準備好後，叛徒返回房間。英雄和叛徒開始執行作祟劇本的「目前狀況」部分中的指示事項。（舉例來說，有時候你可能需要在宅邸內放置指示物，或抽牌。）

英雄與秘密

除非很確定叛徒早就知道你們的目標，或因作祟手冊有所指示，否則不要將你們的目標告訴叛徒。有時候，你們在與叛徒對峙時會有優勢，因為扮演叛徒的玩家並不了解你們的計劃內容。在了解作祟事件的運作方式後，你們依然可以重複遊玩該作祟事件；但在那之前，英雄不應貿然將作祟事件的求生秘訣洩漏出來。

遊玩作祟事件

第一回合永遠都從叛徒左方的玩家開始，採順時針方向輪流（以遠離叛徒的方式向左輪流進行）。每位英雄進行一個**英雄回合**。每位英雄都進行過回合後，即輪到叛徒進行其**叛徒回合**。叛徒回合結束後，所有叛徒控制的怪物都會得到一個**怪物回合**。（這代表叛徒可以進行兩個回合：一個回合進行叛徒自己的行動，而另一個回合進行怪物的行動。）接著是叛徒左方第一位英雄的回合，以此類推。

英雄與叛徒都仍保有冒險者的身分。他們可以做的事情和揭露作祟事件前一樣，只是他們不用再進行任何作祟檢定（即使其中有人抽取預兆牌）了。叛徒必須將他／她在每個回合內做的事情告訴英雄，但不需要告知原因；這條規則對英雄也適用。

作祟事件開始後，冒險者有可能死亡。只要冒險者的四種能力值其中一項，落到顱骨符號的位置 ，那位冒險者就會死亡。有時候，在作祟事件中死亡的英雄可能不會死去，而是被轉化成叛徒。某些特定的作祟事件，會要求玩家根據冒險者人數，重複進行相同次數的行動。這時已經死去的冒險者也須納入計算。

作祟規則和通用規則相牴觸時該怎麼辦?
這時候請採用作祟規則。除非作祟劇本特別註明,所有作祟規則永久有效。

某些作祟事件剛開始後,叛徒會被轉化或殺害,但這位叛徒在所有英雄進行回合後,依然可以進行一個自己的回合。即使叛徒死亡,只要怪物有辦法完成作祟劇本中的目標,怪物依然可以(在叛徒的操控下)進行回合。

在作祟事件中,如果宅邸中的某人進行了知識檢定,成功習得某種知識,其他所有英雄也會知道該知識的內容。

從對手面前經過

作祟事件開始後,房間裡每有一位對手,冒險者或怪物就必須多使用 1 格移動格數才能離開該房間。(英雄會減緩叛徒和怪物的行動,反之亦然。)

無論有幾道減緩處罰,你在回合中永遠可以移動至少 1 格的距離。這條規則在怪物擲骰擲出 0 格移動格數時也適用(詳見第 18 頁「怪物的行動模式」)。

陷入昏迷的怪物不會減緩冒險者的移動速度。

叛徒的新能力

你操控的冒險者變成叛徒的時候,如果正受到先前抽取的事件牌(例如瓦礫或蜘蛛網)的阻礙,你將從該負面效果中解脫。除此之外,你還可以使用以下能力(除非作祟劇本特別註明)。

- **你可以使用所有房間板塊上的增益文字,並忽略所有有害的文字**。你可以直接穿越旋轉牆,無需擲骰。使用神秘電梯時,你可以選擇目的地。移動到運煤槽時,你依然會滑落到地下室平台上。
- **你可以選擇不受事件牌或咬預兆牌的影響**。如果你選擇受到卡牌的影響,你必須在閱讀卡牌文字之後、擲骰或進行其他卡牌上指示的行動之前決定。之後你必須接受所有擲骰結果或處罰。
- **結束你的回合後,如果有操控怪物,你可以控制怪物移動和攻擊**。即使叛徒死亡,你依然能操控怪物。(在某些作祟事件中,在叛徒死亡後,怪物依然能夠完成作祟劇本指示的目標。)

隱藏叛徒的作祟事件

有幾個作祟事件裡會出現**隱藏叛徒**,這些叛徒的身分對所有其他玩家而言,都是秘密。作祟事件需要隱藏叛徒時,請選擇一種顏色的小型怪物指示物,從 1 開始取到玩家總人數為止的編號。以面朝下的方式(「昏迷」文字朝上),將指示物洗牌並分發給每一位玩家。得到編號 1 的指示物的玩家,就是叛徒。繼續從作祟揭露者左方開始,以順時鐘方向進行遊戲。

有隱藏叛徒的作祟事件不會記載在叛徒手冊裡。相反地，叛徒的目標和能力都會寫在求生秘訣的作祟劇本中，每一個人都可以閱讀。

除非作祟劇本特別註明，否則隱藏叛徒可以在任何時間將持有的編號 1 指示物翻面，向其他人揭露自己的身分。(舉例來說，叛徒也許會在面對宅邸中的陷阱或危險時揭露身分，使用一般的叛徒規則規避效果或損傷。)

每當冒險者死亡時，玩家都該將指示物翻面，揭露自己的身分。其他玩家(除了叛徒以外)不管在什麼情況下，都不能將面朝下的指示物揭開。你可以聲明自己不是叛徒，但其他玩家也只能得到你的口頭保證而已。

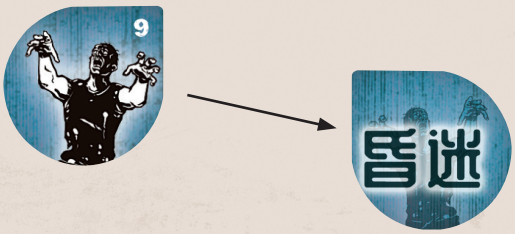
除非作祟劇本特別註明，否則不論是否真心，只要懷疑對方有可能是叛徒，冒險者可以隨時攻擊另一位冒險者。(而叛徒自然可以在自己的冒險者夥伴之中，散播懷疑和不信任的種子，並從中獲益。)

除非作祟劇本特別註明，否則每位玩家都該用讓所有人能聽見的音量交談；不能離開桌旁到其他地方進行私人對話。

怪物的行為模式

怪物的行為模式和冒險者不太一樣。除非作祟劇本特別註明，否則以下規則永久有效。一隻怪物移動完畢、完成所有行動後，另一隻怪物才開始行動。

- **怪物的移動方式比較不同**。怪物的回合開始時，擲出與牠的速度數值等量的骰子。擲骰結果即是這隻怪物本回合可以移動的格數。出現同種類的怪物群體(例如蝙蝠或殭屍)時，擲一次骰子決定牠們的移動速度即可。該種類的每一隻怪物，在該回合都能移動與擲骰結果相同的格數。
- **絕大多數怪物都是殺不死的**。如果怪物受到任何損傷，牠會陷入**昏迷**並錯失下一回合的行動。怪物陷入昏迷時，請將牠的指示物翻到「昏迷」的那一面。在怪物的下一個回合結束時，將指示物翻回來。陷入昏迷的怪物不會減緩冒險者的移動速度。即使作祟劇本規定怪物受到損傷時會發生其他效果而非昏迷，牠們還是可以受專門擊昏怪物的效果影響，而陷入昏迷。
  - 和冒險者一樣，**一隻怪物在一個回合內只能進行一次攻擊**。怪物通常使用力量以外的能力進行攻擊。牠們無法使用第 13 頁所列出的特殊攻擊(除非作祟劇本特別說明)。



- 和叛徒一樣，**怪物可以忽略所有房間板塊上的有害文字**。怪物移動到運煤槽時，依然會滑落到地下室平台上。怪物可以直接穿越旋轉牆，無需檢定。怪物可以在運煤槽和崩塌房間中自由上下移動，也能夠用攀爬的方式抵達藝廊。但是，怪物無法受惠於房間板塊上提升能力的文字（例如食品儲藏間或健身房）。
- **怪物可以使用卡牌上敘述的特殊移動選項**（例如秘密樓梯和秘密通道）。
- **怪物無法探索新房間**。
- **怪物無法攜帶物品**（除非作祟劇本特別註明）。如果劇本允許怪物攜帶物品，怪物在陷入昏迷後會掉落所有物品，請在房間內放上物品堆指示物。怪物必須等到恢復清醒的回合，才可以撿起物品。
- 如果怪物被困在地下室，無法抵達英雄所在的房間，輪到叛徒的回合時，扮演叛徒的玩家可以搜尋板塊堆，找出地下室樓梯板塊並放置在地下室任一開放的門口旁。（之後，請將板塊堆洗牌。）如果作祟劇本允許怪物探索新房間，這條規則就不適用了。

如果我死了，我身上的物品會怎樣呢？

如果你有夥伴（狗、小女孩或瘋子），則夥伴牌及指示物（如果有的話）會留在你操控的冒險者死亡的房間裡。請將那張預兆牌放到一旁。另一位冒險者進入房間時，將會獲得這個夥伴的保護權（並拿走預兆牌）。你所擁有的其他物品會掉落到地板上。在房間放置一個物品堆指示物，並將物品牌放到一旁。其他冒險者可以進入房間，撿起你的物品（並拿走卡牌）。

贏得勝利

先完成作祟劇本內的目標的一方（叛徒方或英雄方）將贏得勝利。作祟事件的勝利條件會寫在「獲勝條件」欄目中……不一定需要殺死叛徒或英雄。

必須至少有一位英雄存活，英雄方才能獲得勝利。然而，某些作祟劇本的目標允許叛徒在死亡後贏得勝利。舉例來說，叛徒操控的怪物可能有能力獨自贏得勝利，不需叛徒的協助。

當有一方完成目標時，勝利的一方將舉派一人，大聲念出作祟劇本中「若你獲勝……」欄目的文字。

用語表

這個欄目列出在這本規則手冊、作祟劇本，以及卡牌和板塊上出現的特殊遊戲用語的定義。特殊遊戲用語第一次出現時，會以**粗體**的形式呈現。

相鄰：共用同一面牆的房間，就算相鄰的房間。互為斜對角的房間永不相鄰。

攻擊：冒險者（和怪物）在作祟事件開始之前，無法進行攻擊。作祟事件開始後，你在一回合內，可以對一位對手進行一次攻擊檢定。

攻擊檢定：你和對手根據自己的力量數值，分別擲等量的骰子。誰的擲骰結果較高，就可以對對手造成與擲骰結果的點數差距等量的肉體損傷（如果點數相同，則沒有人受傷）。詳見第 13 頁「進行攻擊」。

遠距攻擊：作祟事件中的某些武器或特殊物品，可以讓你攻擊位於**視線範圍內**而又身處不同房間的對手（該欄目位於第 21 頁）。即使你的攻擊檢定結果比對手少，你也不會受到損傷。

卡牌：卡牌分為三個種類：事件牌、物品牌和預兆牌。冒險者會在發現新房間時抽牌。抽牌時，請大聲唸出卡牌上的文字，並遵循文字指示行動。

事件牌：事件牌上有一個漩渦符號。完成卡牌上的指示後，除非卡牌特別註明，或擁有持續效果，否則請將卡牌棄掉。

物品牌：物品牌上有一個牛頭符號。將卡牌以面朝上的方式放在自己面前，現在你持有該物品。詳見第 11 頁「使用物品及預兆牌」。

預兆牌：預兆牌上有一個渡鴉符號。將卡牌以面朝上的方式放在自己面前，現在你持有該預兆。你可能需要立刻採取某個行動。如果作祟事件尚未開始，你必須在回合最後進行作祟檢定。絕大多數預兆牌的性質與物品牌類似。

角色：冒險者、怪物，以及特殊作祟事件的對手（例如德古拉）全都算是角色。

角色卡：遊戲中共有六張角色卡，每一張角色卡上有兩個不同的冒險者（分別位於卡的正反面）。角色卡上有角色的名字、頭像、能力和其他資料。

夥伴：狗、小女孩和瘋子這幾張預兆牌，是會跟隨冒險者的夥伴，冒險者擁有他們的保護權。夥伴型預兆沒有肉體或精神能力數值。

損傷：在攻擊檢定落敗，以及許多卡牌、板塊和作祟事件的效果都會對冒險者造成損傷。損傷分為肉體和精神損傷。你受到多少點損傷，就將角色卡上對應的一項或多項能力減少總和相同的格數。

肉體損傷：力量和速度都屬於肉體能力。你可以將肉體損傷任意分配到這兩種能力上。

精神損傷：知識及神智都屬於精神能力。你可以將精神損傷任意分配到這兩種能力上。

發現：冒險者通過沒有連接房間的門時，可從板塊堆中抽取一張新的房間板塊，放置在那扇門的旁邊。接著冒險者可以移動到那個房間裡，這就是發現了房間。詳見第 6 頁「發現新房間」。

擲骰檢定：很多卡牌、房間和作祟規則都會要求玩家為他們所操控的冒險者擲骰檢定，擲出 X+ 成功，X 為可變數字。（舉例來說，遊戲可能會要求你進行知識檢定，擲出 4+ 成功。）一個回合內沒有檢定次數的限制，然而你無法在一個回合內重複為同一件事檢定。每一顆骰子上有 0、1 或 2 點的標記。擲出規定聲明的骰子顆數，並將所有點數加起來。如果擲骰結果比規定數字大或相同，則檢定成功。詳見第 12 頁「嘗試擲骰檢定」。

能力檢定：這類型的檢定會根據冒險者（或怪物）的其中一項能力擲骰：力量、速度、神智或知識。該角色現有的能力值為多少，就擲多少顆骰子（如果能力有所變化，這個數字就不會是能力起始值）。

任務檢定：某些作祟事件會要求你擲骰以完成某件特定任務（例如驅魔）。你一回合只能嘗試一次任務檢定。

門：門連接著房間。只要門與相鄰房間的門相連，你就可以通過這扇門。宅邸裡所有的門無論何時都是打開的。

前門：和其他的門不一樣，（位於入口大廳）的前門永遠是上鎖的。除非作祟劇本特別註明，否則你無法離開宅邸或使用前門。

冒險者：每一位玩家操控的角色都是冒險者。作祟事件開始後，叛徒和英雄都算是冒險者。

假的房屋構造：有時候會沒有辦法將兩個相鄰房間的門和窗戶完美連接起來。這種時候，你可以構築假的房屋構造。你不能通過假門。假窗戶不算窗戶。

模型：每一張角色卡都有對應的塑膠模型，用以代表遊戲中的冒險者，模型顏色與角色頭像的底色相同。

作祟：冒險者成功完成作祟檢定時，會觸發作祟事件。作祟劇本會解釋如何贏得遊戲，作祟事件中會有包含怪物在內的新規則。在作祟事件過程中，冒險者有可能死亡。詳見第 15 頁「作祟事件」。

英雄：作祟事件開始後，除了叛徒以外的冒險者會成為英雄。他們必須對抗宅邸中的危險和叛徒的計劃，努力求生。

叛徒：作祟事件開始後，其中一位冒險者將成為叛徒並襲擊之前的同伴。有幾個作祟事件裡會出現**隱藏叛徒**，這些叛徒的身分對所有其他玩家而言，都是秘密（詳見第 17 頁「隱藏叛徒的作祟事件」）。

作祟檢定：在作祟事件開始前，若你在回合中發現了帶有預兆符號 的房間，必須在該回合最後進行作祟檢定。目前遊戲中抽取了幾張預兆牌，就擲幾顆骰子。如果擲骰結果小於該數字，作祟事件就會開始。

作祟揭露者：進行作祟檢定、觸發作祟事件的玩家即是作祟揭露者。作祟揭露者負責查看作祟劇本的作祟事件表，找出誰是叛徒。

特殊作祟行動：很多作祟事件都會要求冒險者進行特殊的行動，例如驅魔檢定或破壞某件物品。在你的回合內，你可以進行特殊作祟行動，也可以進行攻擊。

物品：冒險者可以攜帶並使用物品牌及多種預兆牌。物品可以撿起、丟下、交換或竊取。詳見第 11 頁「使用物品及預兆牌」。

物品指示物：許多作祟事件會在宅邸內放置一個或多個五角形物品指示物，這些指示物的使用方法由特殊規則所規範。除非作祟劇本特別註明，否則物品指示物和物品牌及預兆牌一樣，可以交換、丟下、撿起或竊取。

武器：斧頭、染血匕首、左輪手槍及獻祭匕首物品牌，還有長矛預兆牌，全都是武器。只有進行攻擊時可以使用武器，防禦時不可使用。（詳見第 13 頁「進行攻擊」。）你只能使用一件武器進行攻擊，但可以攜帶多件武器在身上。在進行攻擊時你可以自行決定是否使用武器。

視線範圍：如果你可以透過開放的門，畫上一條沒有障礙物遮擋的直線直達你的對手所在之處，這位對手就算在你的視線範圍內。

移動：冒險者和怪物每個回合都可以在宅邸內移動。角色可以移動與其現有速度值相同的格數（房間數）。怪物則擲出與速度數值等量的骰子，移動與擲骰結果相同的格數。你可以在移動途中採取多種行動（例如使用物品或攻擊）。

對手：對手是在作祟事件中，試圖阻止你的行動，或意圖妨礙你的冒險者或怪物。英雄的對手是怪物及叛徒，反之亦然。作祟事件開始後，房間裡每有一位對手，冒險者或怪物就必須多使用 1 格移動格數才能離開該房間。

房間：山中小屋由數個房間構築而成，你可以在此發現房間，並在房間之間移動。每一個房間需要用掉 1 格移動格數。通道（例如塵封迴廊）和室外區域（例如天井）也算是房間。

每一個房間板塊的背面，都寫有一個或更多樓層的名稱：一樓、地下室或二樓。你可以將房間板塊放置在所寫樓層中的任意有效位置上。

某些房間板塊上有規則文字，在冒險者進入、離開房間，或在這些房間裡做特殊行動時可以觸發。也有很多房間板塊上有符號，與卡牌上的符號對應。只有第一個發現該房間的冒險者會受到符號影響。

受障礙阻隔的房間：受障礙阻隔的房間被分為兩個部分，想移動到房間另一端會受到阻礙。裂隙就是其中一個例子。

牌堆/板塊堆：遊戲卡牌和房間板塊會在洗牌後，以面朝下的方式疊放成堆，讓每位玩家抽取。

竊取：如果你攻擊對手，並造成 2 點以上的肉體損傷時，你可以選擇不造成損傷，而改為竊取對手身上可以交換的物品或預兆。（請見第 13 頁「特殊攻擊」。）

昏迷：除非作祟劇本特別註明，否則怪物被擊敗時，通常不會死亡。如果怪物受到任何損傷，牠會陷入昏迷並錯失下一回合的行動。陷入昏迷的怪物不會減緩其對手的移動速度。

符號：所有卡牌上面都印有符號。渡鴉剪影 代表預兆；牛頭 代表物品，而漩渦 則代表事件。某些房間板塊上面印有符號，與卡牌上的符號對應。第一位進入房間的冒險者必須停下，並抽取對應的卡牌。

指示物：指示物是代表特殊物品或建築構造的硬紙片。

怪物指示物有七種顏色，並且有編號標記，方便玩家進行紀錄。特殊怪物會以印有怪物名字的大型圓形指示物代表。

物品指示物是五角形，也有編號標記。

能力檢定指示物是三角形。這種指示物在作祟事件中，用於紀錄特殊任務檢定。

事件／房間指示物是方形。這種指示物用於標記卡牌或房間板塊製造的特殊宅邸構造，例如隱密樓梯或神秘滑道。

能力：每一位冒險者都擁有四項能力，在角色卡上以數字列顯示：力量、速度、知識及神智。每一項能力都有起始值，在角色卡上會特別標出；能力也有上限值，是該角色能達到的最高數值。詳見第 4 頁「能力」。

肉體能力：速度及力量屬於肉體能力。

精神能力：神智及知識屬於精神能力。

回合：作祟事件開始之前，從生日最近的冒險者開始往左輪流，每一位玩家依序進行自己的回合；回合期間，你可以移動、發現房間、使用物品，以及嘗試檢定。作祟事件開始之後，你每回合還能進行一次攻擊。

作祟事件開始之後，第一回合從叛徒左方的玩家開始，向左輪流進行。每位英雄進行一個英雄回合。每位英雄都進行過回合後，即輪到叛徒進行其叛徒回合。叛徒回合結束後，叛徒控制的所有怪物都會得到一個怪物回合。

使用：所有冒險者都可以使用物品（及多數預兆），某些怪物也可以。用物品進行任何攻擊、嘗試檢定，或採取任何與物品有關的行動，都算使用物品。在一個回合內，一件物品可以使用一次，使用時機沒有限制。

窗戶：某些房間除了門之外，一側或兩側還會有窗戶。通常是不能通過窗戶進行移動的，但某些作祟劇本會有特別的規則。有窗戶的房間計有臥室、主樓梯間、主臥室、小禮拜堂及飯廳。

沒有適用的規則怎麼辦？

我們花了許多時間進行遊戲測試，但還是有可能遇到無論是遊戲規則，還是作祟劇本都無法清楚回答你的疑問的情況。請別因此停下遊玩的腳步。在這種情況，就一起做出最合理的決定，達成協議吧。（如果無法達成協議，就擲硬幣吧。）接著就繼續體驗宅邸的驚險與刺激囉。