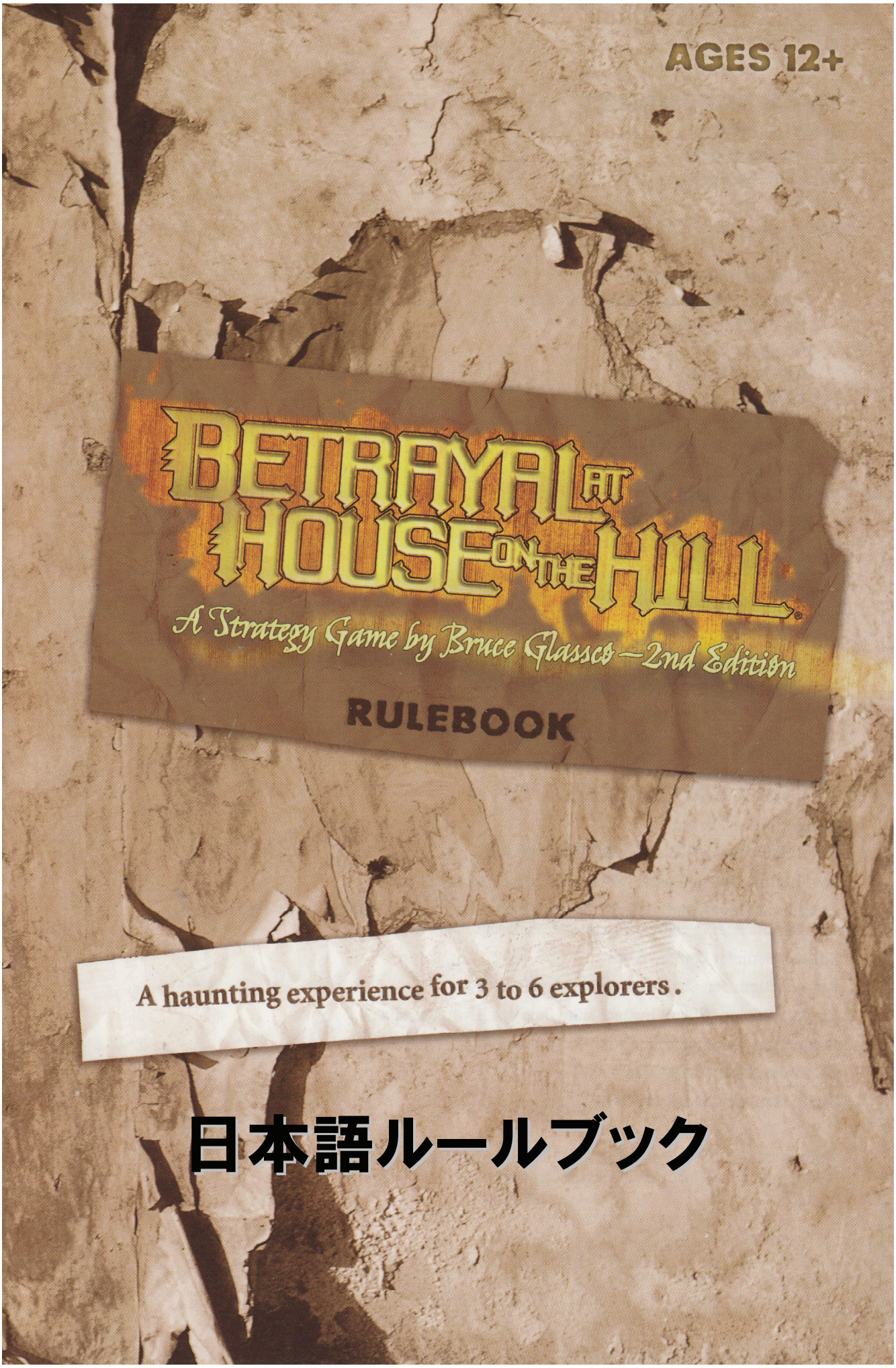

AGES 12+
BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL
A Strategy Game by Bruce Glassco—2nd Edition
RULEBOOK
A haunting experience for 3 to 6 explorers.
日本語ルールブック

目次

概要 **3**
ゲーム用具 **3**
ゲームの目的 **3**
準備 **3**
ゲームの進行 **5**
移動 6
新たな部屋の発見 6
イベントカード、アイテムカード、オーメンカード 10
アイテムカードとオーメンカードの使用 11
ダイスによるチェック 12
攻撃 13
怪異 **15**
怪異チェック 15
怪異の発生 15
怪異の準備 16
怪異の進行 16
裏切り者の新たなパワー 17
モンスターの挙動 18
ゲームの勝利 **19**
用語集 **20**
メモ
特性 5
特別な部屋 7
選択ルール：怪異の選択 16
ルールに無いことが起こったら？ 23

SECOND EDITION CREDITS

Design: Bruce Glassco
Development: Bruce Glassco and Bill McQuillan
New Haunts: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert
Additional Playtesting: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa, and Elinor Glassco, Sylvia and Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Picioccio, John Warner
Editing: Jennifer Clarke Wilkes
Art Direction: Jon Schindehette and Ryan Sansaver
Graphic Design: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver
Production Management: Godot Gutierre and Raini Applin Rosta
Box Illustration: Shelly Wan
Brand Management: Brian Hart

Thanks to all of our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

翻訳：進藤・「みらこー」・欣也
この翻訳文書は、Wizards of the Coast 社の当該製品に付属のルールブックを元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Wizards of the Coast 社および他の団体には一切の責任がありません。

概要

Betrayal at House on the Hill では、各プレイヤーが**探索者**となり、不気味な古い屋敷を探索する。屋敷の探索が進めば、新たな部屋が見つかることとなる。新たな部屋に入るたび、そこで何かが見つかるはずだ……あるいは、何かが君を見つけるかもしれない。ゲームが進めば、屋敷の恐怖にどう立ち向かったかによって、探索者の状況も（良くも悪くも）変わってくるだろう。屋敷は毎回その内容が変化する。

ゲーム中のある時点で、探索者の一人が**怪異**と呼ばれるシナリオの開始スイッチを押すことになる。怪異が発生したら、探索者の一人はかつての仲間を倒すべく心変わりした**裏切り者**になる。残りの探索者は**英雄**となり、生き残りをかけて戦いを挑む。これ以降、ゲームは裏切り者と英雄達の――大抵は、命を懸けた――戦いになる。

このゲームに登場する怪異は全部で 50 個あり、それぞれがまったく違う物語になる。丘の上の屋敷の探索で生き残るか命を落とすか、いずれにせよ、それは君達の物語だ。

ゲーム用具

1 ルールブック

2 怪異シナリオブック（「裏切り者の書」と「生き残りの秘密」）

44 部屋タイル

1 玄関ホール/ロビー/大階段タイル

6 プラスチック製フィギュア

6 両面キャラクターカード

30 プラスチック製クリップ

8 ダイス

1 ターン/ダメージトラック

13 オーメンカード

22 アイテムカード

45 イベントカード

149 トークン

- 12 大型モンストートークン（丸）
- 91 小型モンストートークン（丸）（赤、オレンジ、黄、緑、青、紫、ピンク）
- 14 イベント/部屋トークン（四角）
- 14 アイテムトークン（五角）
- 18 特性チェックトークン（三角）

ゲームの目的

怪異が始まるまでは、屋敷を探索して君の探索者に力をつけさせるのが目的になる。怪異が始まってからは、君の目的は自分の側（英雄側/裏切り者側）の勝利を先に達成することだ。

準備

- **「裏切り者の書」と「生き残りの秘密」の２冊の怪異シナリオブックを脇に置く。**これは怪異が発生してから使用する。
- **各プレイヤーはキャラクターカードを１枚選ぶ。**各キャラクターカードは、両面にそれぞれ異なる人物になっている。どちらか一方を選ぶこと。

- 各探索者カードに4つのクリップをつける。それぞれが探索者の腕力（Might）、俊敏（Speed）、知識（Knowledge）、正気（Sanity）の初期値を指すようにすること。初期値は緑色になっている。

- オーメンカードを**シャッフル**し、裏向きに重ねて、全員の手の届く場所に山札として置く。アイテムカードとイベントカードも同様に行なう。
- **地下踊り場**（Basement Landing）、**玄関ホール/ロビー/大階段**（Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase）、**二階踊り場**（Upper Landing）のタイルを抜き出す。それらを若干離して、左から右に並べる。

- **残りの部屋タイルを混ぜ**、裏向きに重ねて山札にする。（タイルの裏に描かれている階は気にしなくていい。）
- **各プレイヤーは自分の探索者のフィギュアを玄関ホールに置く。**（各探索者のフィギュアの色は、キャラクターカードの絵の背景の色とおおむね一致している。）
- **ダイスを全員の手の届く場所にまとめておく。**これはゲームを通して使用する。
- **誰からゲームを開始するかを決める。**一番誕生日が近い探索者からゲームを開始する。（探索者の誕生日はキャラクターカードに書いてある。） 以降は、時計回りにターンが進行する。

準備ができたら、テーブル上はこのようになっているはずである。

ゲームの進行

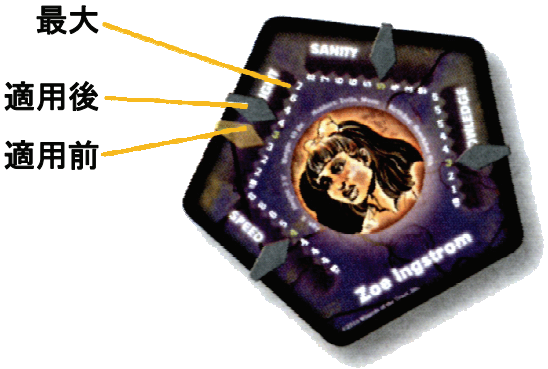
最初のプレイヤーが自分のターンを実行し、その後左隣のプレイヤーへとターンは進行する。各プレイヤーは自分のターンに屋敷の探索を行なう。

用語上の注意：表記の単純化のために、以下のルールで「君」と表記されている場合、これは行動を実行しているキャラクター、またはカードやタイルの影響を受けるキャラクターを意味する。これには探索者（英雄や裏切り者を含む）やモンスターが含まれる。特定の種類のキャラクター（探索者等）を参照するルールにおいては、その用語自身を使用する。

特性

各探索者は**特性**（trait）を持っている。これはキャラクターカード上で並んだ数字の列で示され、**腕力**（Might）、**俊敏**（Speed）、**知識**（Knowledge）、**正気**（Sanity）の４種類がある。俊敏と腕力は**肉体特性**（physical trait）で、正気と知識は**精神特性**（mental trait）である。

カードやタイルやその他のゲームの効果によって、君の特性は上下することがある。なんらかの効果が特性を増やしたり減らしたりする場合、君はクリップをその効果に示された分だけずらしてそれを示す。例えば、「ゼー・イングストロム（Zoe Ingstrom）」の腕力の初期値は3である。何らかの効果により彼女の腕力が2増えた場合、君は腕力のクリップを2目盛り分最大値の方にずらし、彼女の腕力は4になる。それぞれの特性には**最大値**がある。これは列の一番大きな値で示され、どのような効果によってもこの値を超えることはできない。



各特性には、数字の列の一番小さい値の下に**髑髏**のシンボル（💀）が描かれている。怪異が始まった後に、君の特性のどれかが髑髏のシンボルまで下がったら、君の探索者は死亡する。怪異が始まるまでは、誰も死ぬことはない――つまり、どの特性も数字の列の最も低い値よりは下がらない（代わりに最低値にとどまる）ことを意味する。

ゼーの正気の初期値は5である。何らかの効果により彼女の正気が2減った場合、君は正気のクリップを2目盛り分髑髏の方にずらし、彼女の正気は3になる。（ゼーの正気が2よりも下がる場合、怪異が始まっていないうちは、彼女は死亡しない。）

ダメージ：カードやタイルやその他のゲームの効果によって、君の探索者にダメージが与えられることがある。君が**肉体ダメージ**（physical damage）を受けた場合、君はそれを腕力（Might）と俊敏（Speed）に分割できる。それらの特性のクリップを、合計が受けたダメージ分になるようにずらす。

正気（Sanity）や知識（Knowledge）に対する攻撃は**精神ダメージ**（mental Damage）を与える。これは肉体ダメージと同様に扱うが、このダメージは君の腕力と俊敏ではなく、正気と知識に分割することになる。

君のターンにできること

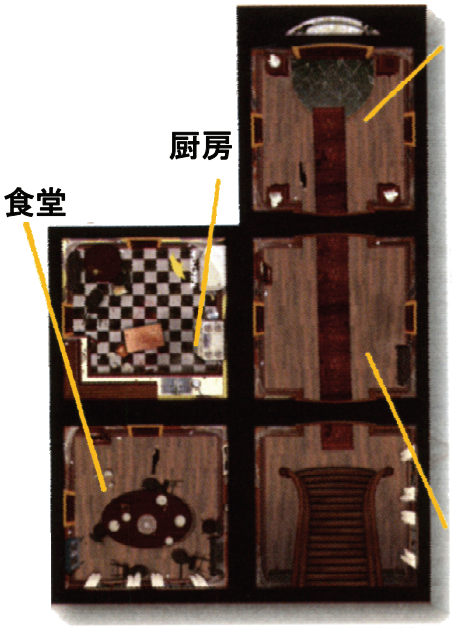
君は以下の行動を、望む順番で望む回数実行できる。

- **移動**
- 新たな部屋の**発見**
- アイテムカードとオーメンカードの**使用**
- **ダイスをふる**
- **攻撃を行う**（怪異の発生後、1ターンに1回まで）

怪異が始まるまでは、君がこのターンにオーメンカードを引いていた場合、君はターンの終了時に**怪異チェック**を行なわなければならない（P15「怪異チェック」参照）。怪異が始まったら、ゲームは様相が若干変わる（P15「怪異」参照）。

移動

君のターン、君は自分のキャラクターの現在の**俊敏**（Speed）の値に等しいスペース数まで移動が行える。君は移動の途中で行動（アイテムの使用や攻撃等）を実行できる。ただし、何らかの理由でゲームの効果により君が何かのカードを引いた場合、君はターンの残りの間移動できない。



移動の例

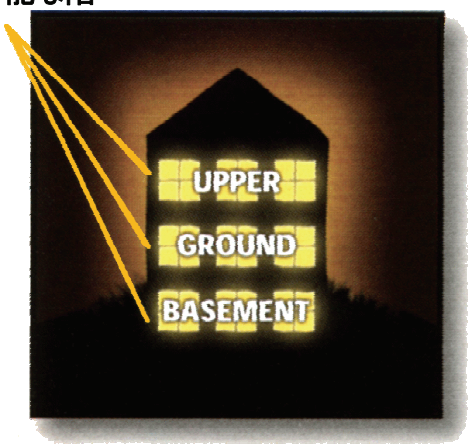
この例では、君の探索者の俊敏は3であるとすると、君は**玄関ホール**（Entrance Hall）から**ロビー**（Foyer）へ移動し、**ロビー**から**厨房**（Kitchen）へ移動し、**厨房**から**食堂**（Dining Room）へ移動できる。君がもっと冒険好きなようなら、玄関ホールやロビーの空いているドアを通って、新たな部屋を見つけることもできる。新たに見つけた部屋でカードを引く必要が無かった場合、君は先に進める……しかし、カードを引いた場合、君は止まらなければならない。

新たな部屋の発見

君の探索者がドアを通り、その先にまだ部屋がない場合、部屋タイルの山の一番上を見る。そこに君のいる部屋の名前（**一階**（Ground）、**地下**（Basement）、**二階**（Upper））が書いてある場合、それを表に向け、君が入ったドアにその部屋のドアをつなげる。その後、その部屋に移動する。君はその部屋を発見したのである。

新たなタイルは、可能なかぎり理屈が合うように、**ドア**同士をつなげて配置する。すべてのドアを合わせるのが不可能である場合、**偽のドア**や板が打ち付けられたドアを作っても構わない（幽霊屋敷にとっては珍しい光景ではない）。

配置可能な階



特別な部屋

いくつかの部屋タイルには、そこでの効果をまとめたテキストが書かれている。それらの部屋のほとんどは追加のルールがあり、その詳細は以下に示されている。このようなタイルは、部屋の名前の脇にアスタリスク（＊）がついている。

地割れ（Chasm）、**地下墓地**（Catacombs）、**貴重品保管室**（Vault）、**塔**（Tower）

これらは障害のある部屋である。障害のある部屋は2つの部分に分かれていて、君が一方からもう一方に移動することを妨害しえる。障害を越えるためには、タイルに書かれた**特性チェック**（腕力/俊敏/正気/知識のいずれか）が必要になる。このチェックは、君のターン中に1回だけ行える。障害を越えることは、スペースの移動には数えない。チェックに失敗した場合、君の移動は終わる。君の次のターンに、再び障害を越えるチェックをしてもいいし。来た道を戻っても構わない。

探索者は、同じ部屋にいても障害の反対側にいる他の探索者に対し、攻撃したりその他干渉したりすることはできない。モンスターは常に障害を無視するが、モンスターが障害のある部屋で移動を終えた場合、裏切り者はそれが障害のどちら側にいるかを決めなければならない。

タイルやカードによって君が障害のある部屋に置かれた場合、君はその部屋のどちら側にいるかを決めなければならない。新たな部屋に四角のトークン（「崩れた部屋（Collapsed Room）」や「秘密の通路（Secret Room）」等）を置かなければいけない場合、そのトークンは、その後も君が選んだ側に残り続ける。

玄関ホール（Entrance Hall）/**ロビー**（Foyer）/**大階段**（Grand Staircase）

玄関ホールとロビーと大階段はすべて同じタイル上にあるが、これらは3つの別々の部屋として扱う。このタイル上のある部屋から隣の部屋への移動は、1スペースの移動として扱う。大階段と二階踊り場（Upper Landing）は二つの別々な部屋である。

石炭シュート（Coal Chute）

君がこのタイルに入った場合、ただちに地下踊り場（Basement Landing）に移動する。石炭シュートに入り地下踊り場まで滑り落ちることは、まとめて1スペースの移動として数える。キャラクターが石炭シュートタイルに入っても移動は終わらない。

崩れた部屋（Collapsed Room）

崩れた部屋では、最初にこの部屋に入った探索者は、そのタイルに示された俊敏チェックを行なう義務がある。それ以降は、この部屋に入った探索者は、この部屋の能力を無視することもできるし、意図的に地下室に行くこともできる。地下室に落ちることはスペースの移動には数えないが、落ちた探索者は必ずダメージを受ける。

崩れた部屋から落ちたときに地下タイルを引くのは、最初の探索者だけである。四角の「崩れた部屋の下（Below Collapsed Room）」のトークンを、その探索者が落ちた部屋に置く。新たに地下のタイルを1枚引き、それをすでに置かれている地下の部屋のいずれかの隣に置く。地下の部屋タイルが置かれていない場合、「地下踊り場（Basement Landing）」の隣に置く。地下のタイルがすべて配置されてしまっている場合、堕ちる先のタイルをその中から選ぶ。

最初に崩れた部屋に入ったキャラクターがモンスターだった場合、新たなタイルを引く代わりに、すでにある地下のタイルを選び、そのモンスターのトークンをそこに置く。

ガラクタ置場（Junk Room）

この部屋を出ようとして俊敏が下がり、その新しい俊敏が実際にそこを出るのに足りない場合でも、君はこの部屋を出ることができる。代わりに、君はガラクタ部屋の隣のタイルで移動を終える。

謎のエレベーター（Mystic Elevator）

このタイルは、入ると同時に移動する。ダイスを2個ふり、その階の空いているドアにドアをつなげる（階が無い場合、タイルはその場所にとどまる）。ダイスの結果が謎のエレベーターが現在いる階だった場合、君はそのタイルをその階の別なタイルの空いているドアにドアをつなげる。エレベーターは1ターンに1回しか使用できない。

特別な部屋（続き）

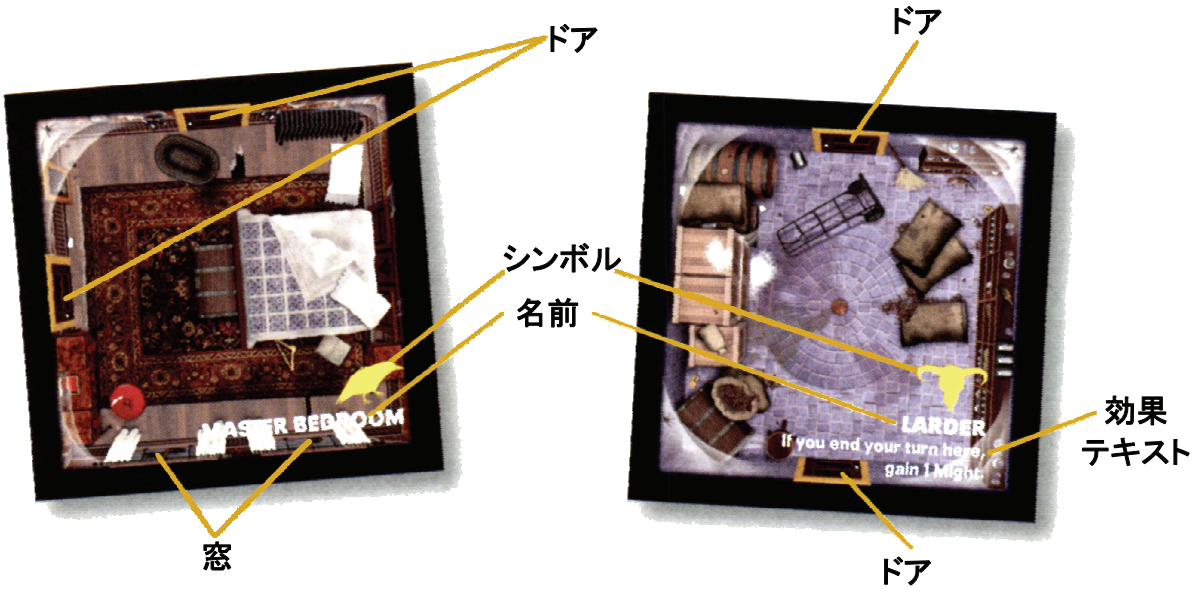
モンスターと裏切り者はどちらも、ダイスをふらずに謎のエレベーターで望む場所に移動できる。ただし、このタイルの移動は裏切り者やモンスターターン毎に全体で1回しか行えず、最初にそのタイルに入った裏切り者やモンスターに限られる。言い換えれば、裏切り者が自分のターンに謎のエレベーターを使った場合、次のターンのモンスターはそれを使用できない。英雄は、謎のエレベーターに入るか、そこで移動を終えた場合に、目的地をチェックするためのダイスをふる必要がある。

すでに探索者が謎のエレベーターにいる状態で、他の探索者がそこに入ってチェックが0だった場合、そこにいるすべての探索者がダメージを受ける。

他のタイルやカードによる効果が謎のエレベーターを指す場合（「崩れた部屋（Collapsed Room）」や「秘密の通路（Secret Room）」等）、その効果によるトークンは謎のエレベーターに置かれ、謎のエレベーターが移動してもそこに残る。

貴重品保管室（Vault）

タイルやカードによる効果で君がこの部屋に来た場合（「崩れた部屋（Collapsed Room）」や「秘密の通路（Secret Room）」等）、君は鍵のかかった貴重品保管室の外に到着する。貴重品保管室が開かれたら、そこに四角の「空の貴重品保管室（Empty Vault）」トークンを置く。裏切り者は貴重品保管室のドアを自動的に開けることはできない。開けるためにはダイスによるチェックが必要である。



新たな部屋の発見（続き）

偽のドアを通過することはできない。偽の窓は、怪異によって特に指示がないかぎり、カードの効果や怪異において窓として扱わない。

一番上のタイルが現在の階に置けない場合、それを裏向きのまま捨て札置場に置く。これを、現在の階におけるタイルが見つかるまで繰り返す。（タイルによっては、複数の階に置くことができるものもある。）

ドアを通過するためには、そのドアが隣の部屋のドアとつながっている必要がある。ドアは常に開いている。例外は**玄関ドア**（Front Door）だけである。これは常に鍵がかかっている。怪異に特に指示がないかぎり、君は屋敷を離れたり玄関ドアを使ったりできない。（中庭（Patio）のような“屋外”の部屋は、あくまで屋敷の一部である。）

階段は階と階をつないでいる。**大階段**（Grand Staircase）は常に**二階踊り場**（Upper Staircase）とつながっている。**地下からの階段**（Stairs from Basement）と**ロビー**（Foyer）の間は、秘密のドアを通じて常に行き来ができる。（ただし、地下からの階段を使うためには、実際にその部屋を地下で見つける必要がある。）

タイルを置くことで階を閉じることはできる？

階を閉じる（その階の別な部屋につなげる方法が無い）タイルの置き方はできない。あるタイルを置くことでどうしても階が閉じてしまう場合、そのタイルを捨て、階に空いたドアができるような部屋タイルが出るまで引きなおす。その階に残っているタイルがどれも階を閉じてしまう場合、現在のターンプレイヤーは階を並べなおし、開いているドアが増えるようにする。

謎のエレベーター（Mystic Elevator）に移動により、ある階が閉じてしまう場合も発生しえる（後にまたその階を離れることになるが）。ダイスの結果謎のエレベーターが階を閉じてしまう場所に移動せざるを得ない場合、そのタイルは移動しない。

部屋タイルの中には、オーメン、アイテム、イベントの各カードを意味するシンボルが描かれているものがある（次ページ「イベントカード、アイテムカード、オーメンカード」参照）。また、効果テキストが書かれているタイルもある。これあ探索者がそのタイルに入るたび（一部は出るたび）に適用される。シンボルと効果テキストの両方がある部屋では、シンボルによるカードを引く効果を先に適用する。その後、タイルの指示に従う。

部屋の中には移動に影響するものもある。部屋の多くには追加ルールがあり、これは P7～8 の「特別な部屋」で詳しく解説されている。

部屋タイルの山が無くなったらどうなる？

部屋タイルの山が無くなったら、脇に置いた捨て札置場のタイルをシャッフルし、新たな山として、必要ならそこから続きを行なう。ある階（一階、地下、二階）の部屋タイルが完全に無くなった場合、それ以上の部屋は発見できない――君はすべて発見してしまったのだ。

イベントカード、アイテムカード、オーメンカード

部屋によっては、そこにカードと一致する**シンボル** が描かれているものがある。君がシンボルのある部屋を発見したら、君はその部屋で移動を終え、対応するカードを引かなければならない。部屋のカードを引く（そしてそこで移動を終える）のは、その部屋を最初に発見したプレイヤーのみである。

部屋に**イベント**シンボル（渦巻き ）がある場合、イベントカードを１枚引く。その内容を読み上げること。その指示に従う。必要ならダイスによるチェックを行なう。その後、特に継続型の効果が書かれていないかぎり、そのカードを捨てる。

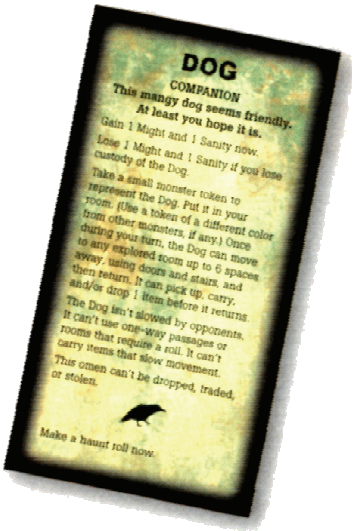
部屋に**アイテム**シンボル（牛 ）がある場合、アイテムカードを１枚引く。その内容を読み上げること。それを自分の前に表向きに置く。そのアイテムは君の所有物となる。（持ち運ぶなり身につけるなりすることになる。） それぞれのアイテムは、特に指示がないかぎり、君のターンに1ターンに1回だけ、必要なときに使用できる。

部屋に**オーメン**シンボル（カラス ）がある場合、オーメンカードを１枚引く。その内容を読み上げること。それを自分の前に表向きに置く。そのオーメンは君の所有物となる。君はただちに何かを行なわなければならなくなるかもしれない。君のターンの終了時、まだ怪異が始まっていないのであれば、君は**怪異チェック**を行なう。（P15「怪異チェック」参照。）

タイルやカードの効果により新たな部屋を発見し、その新しい部屋にシンボルがある場合、きみはその新しい部屋に対応するカードを引く。それ以外の理由で部屋が追加された場合（怪異の指示等）、プレイヤーが始めてその部屋に入ったときでもカードは引かない。

カードを引くことで移動が終わった場合でも、君はそのターンの他のアクション（アイテムの使用等）を実行できる。

アイテムカードとオーメンカードの使用



すべての探索者はアイテムを**使用**できる。怪異のルールにより認められている場合、モンスターもアイテムを使用できる。君のアイテムは、君のターン中に各1回ずつ使える。**オーメンカードのほとんどはアイテムとして扱う**。カードを君の前に置き、アイテムと同様に使用するのである。同時に持ち運べるアイテムの数に制限は無い。

君のターン中に、探索者（あるいはアイテムを運べるモンスター）は以下の**各行動を1回ずつ**行なえる。

- 同じ部屋の他の探索者と**アイテムの受け渡し**をする（両方の同意が必要）。
- **望む数のアイテムを落とす**。（その場合、五角形の「アイテムの山（Item Pile）」トークンをその部屋に置くこと。） 他の探索者（あるいは何らかの事情により君自身）は、後にそのアイテムの山から好きな数のアイテムを拾うことができる。
- アイテムの山から**望む個数のアイテムを拾う**。アイテムがすべて拾われたら、「アイテムの山」トークンを取り除く。

アイテムの中には、受け渡し（または奪い取り）ができないものもあるが、そのような物も落としたり拾ったりはできる。アイテムカードのテキストは、そのアイテムでどのような行動が取れるかを示している。

「噛み傷（Bite）」「犬（Dog）」「少女（Girl）」「狂人（Madman）」はアイテムではなく、落としたり奪ったり受け渡したりできない。（これはカードにも書かれている。）

それぞれのアイテムにつき、探索者（またはアイテムを運べるモンスター）はターン中に以下のいずれか1つの行動しか行なえない。

- そのアイテムを**使用する**。
- そのアイテムを他の探索者に**渡すか受け取る**。
- そのアイテムを**落とす**。
- そのアイテムを**奪う**（P13「特殊攻撃」参照）。
- そのアイテムを**拾う**。

アイテムを使用するということは、それにより何らかの攻撃を行うか、ダイスでのチェックを行なうか、何らかの方法でそのアイテムが関わる行動を行なうことである。例えば、あるターンに探索者が他の探索者から「槍（Spear）」を受け取った場合、同じターンにそれで攻撃できない。

あるアイテムにより君の特性がキャラクターカードに書かれている上限を上回っている場合、そのアイテムが君の特性をどれだけ“余らせている”のかを記録する。君がそのアイテムを失った場合、君はその“余らせている”分を失う。現在の最大値から失うわけではない。例えば、あるアイテムにより腕力が＋2されているが、最大値までの腕力の余裕が1しか無い場合、きみはそのアイテムを失っても腕力は最大から1しか下がらない。

アイテムトークン

多くの怪異において、屋敷にいくつかのアイテムトークンが置かれ、それの使用に関する特別なルールが示される。怪異に特に指示がないかぎり、アイテムトークンはアイテムカードやオーメンカードと同様に、受け渡したり落としたり奪ったりできる。

武器:「斧（Axe）」「血の短剣（Blood Dagger）」「リボルバー（Revolver）」「槍（Spear）」「生贄の短剣（Sacrificial Dagger）」は武器（Weapon）である。武器は攻撃を行うときにのみ使用でき、防御時には使用できない（P13「攻撃」参照）。攻撃1回につき武器は1つしか使えないが、武器を複数運ぶことは可能である。攻撃時に武器を使うことは任意である。

仲間:オーメンカードのうち「犬（Dog）」「少女（Girl）」「狂人（Madman）」は仲間（Companion）であり、その保護者である探索者についていく。仲間のオーメンは肉体特性や精神特性を持たない。

ルールブックの内容とカードの内容が矛盾している場合はどうなる？

その場合、カードのルールを使用する。

ダイスによるチェック

ゲーム中において、**ダイス**によるチェックを行なうことがしばしば必要になる。ダイスの各面には、以下のように0～2個の点が描かれている。

1ターンに行なうチェックの回数には特に制限は無い。例えば、チェックを行なうことが必要になる部屋に入り、そこで引いたカードでさらにチェックを行なうことが必要となることもある。ただし、同一の行動に対するチェックを、1ターンに複数回行なう事はできない。（例えば、君は同一ターン中に貴重品保管室（Vault）をあけるためのチェックを2回以上実行できない。）

カードやタイルやその他のゲームの効果により特定の数のチェックを行なうよう求めている場合、その数のダイスをふり、各ダイスの点の数を合計して出た数がその**結果**となる。その後、その結果に対応した効果を実行する。

ダメージチェック:何らかの効果で「ダイス1個分の肉体ダメージを受ける」と書かれている場合、ダイスを1個ふる。君はその結果出た点の合計数に等しいダメージを、腕力や俊敏に与える。ダイス2個分以上のダメージを与える効果の場合、単純にすべてのダイスの点の数を合計する。精神ダメージを受ける場合も同様に処理を行なうが、ダメージを与える特性が知識と正気になる点が異なる。

特性チェック：カードやタイルや怪異により、君の探索者の特性（腕力、俊敏、知識、正気）を基準としたチェックが求められる場合がある。その場合、君の探索者の現在のその特性の値に等しい数のダイスをふる。例えば、君の探索者が正気チェックを行なう必要がある場合、その探索者の正気が4なら、ダイスを4個ふって点の数を合計する。その成功や失敗は、カードやタイルの効果テキストにその結果を適用することで決定する。攻撃は腕力等の特性を使用するが、特性チェックには含まれない（後述「攻撃」参照）。

任務チェック：怪異の中には、特定の任務（除霊等）が成功したかをチェックするためにダイスをふる必要が出る場合がある。そのようなチェックは、君の各ターンに1回しか実行できない。これは、その任務のための方法が複数ある場合（除霊を成功させるためには知識チェックか正気チェックを行なう等）でも適用される。

攻撃

君は怪異が始まるまでは誰に対しても攻撃できない。

君の各ターンに1回、君は同じ部屋にいる**敵**1体を攻撃できる。（敵とは、君の移動を止め、君を妨害する探索者やモンスターである。） 君が攻撃を行う場合、君の腕力に等しい数のダイスをふる。敵も同じことを行なう。結果の大きい方が、敵の探索者やモンスターに対して**肉体ダメージ**を与える。ダメージの点数は、両方のダイスの合計の差に等しい。（例えば、君のダイスの合計が 6 で敵が 5 の場合、君は敵に1点の肉体ダメージを与える。） 同点の場合、どちらも被害を受けない。

効果によっては、腕力以外の特性を使った攻撃を認める場合もある。そのような場合も攻撃は腕力と同様に行うが、君と敵はその特性を使う点が異なる。例えば、君が俊敏攻撃を行う場合、敵は俊敏を基準としてダイスをふる。俊敏攻撃も肉体ダメージを与える。

何らかの攻撃により正気か知識で攻撃を行う場合、それは**精神ダメージ**を与える。

敵が持っていない特性での攻撃は行えない。例えば、あるモンスターが正気を持たない場合、君はそれに対して正気による攻撃を行えない。

敵に勝った場合に、ダメージを与える以外に何かできる場合がある。例えば、君はアイテムを奪うことができることがある（後述「特別な攻撃」参照）。

特に怪異で示されていないかぎり、君がモンスターに勝っても、そのモンスターは殺せず、単に**気絶**するだけである（P18「モンスターの挙動」参照）。何らかの理由がある場合、気絶しているモンスターを攻撃することができる（アイテムを奪う、特別なアイテムで殺す等）。気絶しているモンスターも防御のためのダイスをふるが、攻撃している英雄が負けても、その英雄はダメージを受けない。

君は自分の各ターンに、**怪異専用の行動**（その怪異のルール参照）をしつつ、さらに攻撃ができる。

特別な攻撃

遠距離攻撃：「リボルバー（Revolver）」の能力は、遠距離攻撃の一例である。これは一連のまっすぐ並んだドアでつながる、**視線**の通る別な部屋にいる誰かを攻撃することを認めるものである。遠距離攻撃を行なった敵に負けても、君はダメージを受けない。モンスターの中にも遠距離攻撃を行うことのできるものがいる。

アイテムを奪う：君が誰かを攻撃し、2点以上の肉体ダメージを与える場合、君はそのダメージを与える代わりに、受け渡しのできるアイテムやオーメンを**奪う**ことができる。（受け渡しのできないアイテムやオーメンは、カードにそのことが書かれている。） 遠距離攻撃を行った場合、アイテムやオーメンは奪えない。

怪異によっては、アイテムを奪う特別なルールが示されているものもある。

戦闘の例

君の探索者「ジェニー・ルクラーク（Jenny LeClerc）」が狼男（Werewolf）に攻撃を行う。彼女の腕力は4なので、彼女の攻撃ではダイスを４個ふる。攻撃のダイスの合計は5だった。裏切り者は狼男のダイスをふり、合計は8だった。

ジェニーは3点の肉体ダメージを受ける。君はクリップをずらし、彼女の腕力を2目盛り下げ（3にする）、俊敏を1目盛り下げた（4にする）。ジェニーはまだ生きているが、手傷を負った！

怪異

怪異が始まったら、ゲームは劇的に変化する。そこからは、敵より先に勝利を目指す命がけの戦いになるのだ！

怪異チェック

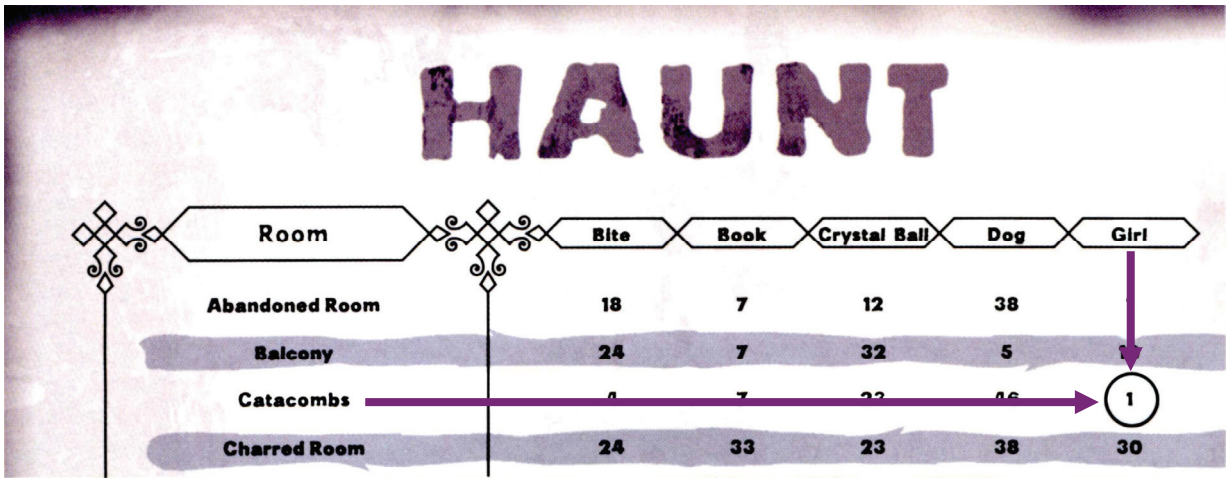
怪異が始まるまでは、君が自分のターンにオーメンカードを引いた場合、そのターンの終了時にダイスを6個ふる。これは「怪異チェック（Haunt Roll）」と呼ばれる。ダイスの結果が、全プレイヤーがゲーム中に引いたオーメンカードの合計枚数よりも小さかった場合、怪異が始まる。怪異を始める怪異チェックを行なったプレイヤーは「怪異の発見者（Haunt Recealer）」と呼ばれる。

例えば、君が自分のターンにオーメンカードを引き、それがこのゲームにおける5枚目のオーメンカードだった場合、君の怪異チェックで4以下が出ると怪異が始まる。

怪異が始まってからも、君がオーメンのシンボルのある部屋を見つけたら、君はオーメンカードを引いて手元に残すが、怪異チェックは行なわない。

怪異の発生

プレイヤーが怪異チェックを行なって怪異が始まったら、そのプレイヤー（怪異の発見者）は、シナリオブック「裏切り者の書（Traitor's Tome）」の最初の2ページの怪異チャートをチェックする。このチャートで、どの怪異が発生し、誰が裏切り者なのかが決まる。



この例では、怪異の発見者は「少女（Girl）」のオーメンを引き、探索者は地下墓地（Catacomb）にいる。発生する怪異は1番の「ミイラが行く（The Mummy Walks）」になる。

このチャートには、上にオーメンカードの一覧が、左に部屋の一覧が書かれている。怪異チェックの直前に引かれたオーメンカードと、怪異の発見者のオーメンカードを引いたときにその探索者がいた部屋を確認する。交わるところの怪異の番号を見る。これが、今回の怪異である。

怪異チャートの下には、どのプレイヤーが裏切り者になるかが書かれている。「裏切り者の書」をそのプレイヤーに渡す。怪異の発見者が裏切り者になるとは限らない。

特殊なケース：二人以上のプレイヤーが裏切り者になりえる状況で、そのうち一人が怪異の発見者である場合、そのプレイヤーが裏切り者になる。どちらも怪異の発見者でない場合、怪異の発見者の左隣から順に最も近いプレイヤーが裏切り者になる。

選択ルール：怪異の選択

この選択ルールは、すでに行なったことのある怪異を繰り返すのを避けるためのものである。チャートにより選ばれた怪異が、これまで発生したことのあるもので、同じものを再び行いたくない場合、怪異の発見者から一番近いオーメンのシンボル のある部屋を調べる。その部屋を元のオーメンと組み合わせてチャートを調べ、新たな怪異を見つける。これは、まだ発生したことの無い怪異が見つかるまで続ける。すでにある部屋に関してすべてうまくいかなかった場合、君の次のオーメンカードに対して同じことを行なう。

怪異の準備

怪異が始まったら、以下を実行する。

- 裏切り者は「裏切り者の書（Traitor's Tome）」を持って部屋を出る。
- そのプレイヤーは、今回始まった怪異だけを読む。そのプレイヤーは「裏切り者の新たな力」（P17）と「モンスターの挙動」（P18）のルールも確認すること。これらルールがわからない場合、部屋を出る際に一緒にルールブックを持っていき、その項目を読む（あるいは他のプレイヤーに説明してもらう）。
- 残りのプレイヤーは英雄になる。彼らは「生き残りの秘密（Secrets of Survival）」の同じ番号の怪異を見つけ、そこを一緒に読む。（英雄同士は今後の計画を簡単に話し合うとよい。）
- （裏切り者を含む）全員の準備ができたら、裏切り者は部屋に戻る。英雄と裏切り者は、怪異の「ただちに実行（Right Now）」の項で指示された内容を実行する。（例えば、屋敷にトークンを置いたり、カードを引いたり等。）

英雄と秘密

裏切り者に自分達の目的を告げないこと。ただし、裏切り者がすでに確実に知っていたり、怪異により何かをしなければいけなかったりする場合はこれに限らない。場合によっては、裏切り者が自分達の目的を知らないことがアドバンテージになることもある。同じ怪異を再び実行する場合は、その内容がすでに判明していることになるが、それまでは英雄達は「生き残りの秘密」の内容を明かすべきではない。

怪異の進行

最初のターンは、常に裏切り者の左隣から開始し、以降は時計回りに（裏切り者から左に2つ離れたプレイヤーに）進む。各英雄は英雄ターンを実行する。各英雄がターンを実行した後、裏切り者は裏切り者ターンを実行する。裏切り者ターンの後、裏切り者が支配するモンスターがいる場合、裏切り者はモンスターターンを実行する。（したがって、裏切り者は自身の行動のためのターンとモンスターターンの2ターン実行することになる。） その後、裏切り者の左隣の英雄がターンを実行し、以下同様である。

英雄と裏切り者は、どちらも探索者のままである。全員は怪異の発生前と同様に行動を行なうが、これ以降は（オーメンカードを引いても）怪異チェックは行なわない。裏切り者は英雄に、自分が各ターンに何を行なっているかを伝える。これは一方的なものではない。同じことは英雄にも適用されるからだ。

怪異が始まった後は、探索者は死ぬ可能性がある。君の探索者の4つある特性のいずれかが髑髏のシンボル まで下がったら、その探索者は死亡する。一部の怪異において、英雄は“死ぬ”ことによって裏切り者になることがありえる。また特定の怪異においては、探索者の数と同じ数だけ何らかの行動を行なう場合もある。この数は、すでに死んでいる探索者を含む。

怪異のルールと通常のルールが矛盾したら？

その場合、怪異のルールを使用する。これらのルールは、特に怪異による指示がないかぎり適用される。

時に、怪異が始まった時点で裏切り者が変身したり、何らかの形で処分されたりしてしまうことがあるが、その場合でも裏切り者は英雄達の後に自分のターンを実行する。裏切り者が死亡した場合でも、モンスターによって怪異の目的を達成することが可能なら、モンスターターンは（裏切り者によって）実行される。

怪異の最中に、屋敷内の誰が何かを知るために知識チェックを行なって成功した場合、他のすべての英雄がその情報を知る。

敵を越える移動

怪異が始まった後、探索者やモンスターが敵と同じ部屋にいる場合、その部屋を離れるためには、敵**1体につき**追加で1スペース分の移動を行わなければいけない。（英雄は裏切り者やモンスターを遅くし、逆も同様である。）

君が1ターンにどれだけのペナルティを受けていたとしても、君は最低でも1スペースは移動できる。これは、モンスターの移動チェックで0が出た場合にも適用される（P18「モンスターの挙動」参照）。

気絶しているモンスターは、このルールにおいては探索者の移動を遅くしない。

裏切り者の新たな力

探索者が裏切り者になった場合、これまでに引いていたイベントカードによって何らかの妨害を受けている場合（「瓦礫（Debris）」や「蜘蛛の巣（Webs）」等）、君はその効果から解放される。さらに、君は（特に怪異によって示されていないかぎり）以下の能力を使用できる。

- 君は部屋タイルのあらゆる得になる効果を得つつ、損になる効果を無視できる。君は「どんでん返し（Revolving Wall）」をチェックせずに通過できる。君が謎のエレベーター（Mystic Elevator）を使う場合、行き先を選べる。石炭シュート（Coal Chute）から地下踊り場（Basement Landing）に行く場合は、滑り降りる必要がある。
- 君はイベントカードや「噛み傷（Bite）」のオーメンカードの効果を受けないことを選べる。カードの効果を受けることを選ぶ場合、それはカードの内容を確認した後でも構わないが、実際にチェックを行なったり、そのカードに示された行動を行なったりする前でなければいけない。その上で、そのチェックによるあらゆる結果やペナルティは受け入れなければならない。
- 君のターンの終了後、君は望む数のモンスターを移動させ、攻撃させることができる。裏切り者が死んでも、君はモンスターを支配し続ける。（怪異によっては、裏切り者が死んでもモンスターによって怪異の目的が達成できる場合がある。）

怪異と秘密の裏切り者

怪異の一部では、秘密の裏切り者が登場する。そのプレイヤーが裏切り者であることは、他のすべてのプレイヤーに対して隠されている。怪異により秘密の裏切り者の指示がある場合、小型のモンスタートークンを1個選び、番号を1からプレイヤー数まで揃える。それらのトークンを混ぜ、裏向き（“S”の面を上）に各プレイヤーに配る。トークンの番号が「1」だったプレイヤーが裏切り者になる。ゲームは怪異の発見者の左隣から続けられる。

秘密の裏切り者のいる怪異は、「裏切り者の書」には書かれていない。代わりに、この怪異における裏切り者の目的や能力は、「生き残りの秘密」に書かれている。

特に怪異による指示がないかぎり、秘密の裏切り者はいつでも自分のトークンを表にして「1」を全員に見せ、正体を明らかにすることができる。(例えば、裏切り者が屋敷の罠や障害にはまりそうな場合、通常の裏切り者のルールを適用して、その効果やダメージを回避できる。)

探索者が死亡した場合、そのプレイヤーは自分のトークンを表にし、自分の正体を明らかにする。(裏切り者を除く)他のプレイヤーは、裏向きのトークンを自分から公開できない。自分が裏切り者でないと主張することは可能だが、他のプレイヤーがその言葉を信じるかどうかは別である。

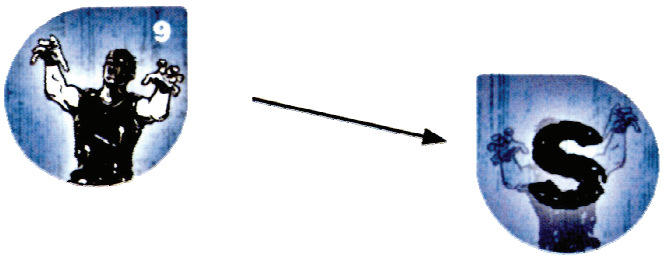
特に怪異に指示がないかぎり、探索者は疑惑を持った(あるいは疑惑を持ったふりをして)他の探索者を好きなときに攻撃できる。(もちろん、裏切り者にとっては仲間の探索者に不審の種を蒔いたほうが得になる。)

怪異に得に指示がないかぎり、プレイヤー同士は全員に聞こえる場所で会話をする必要がある。テーブルを離れて会話をしてはいけない。

モンスターの挙動

モンスターは探索者とは若干違った動きをする。以下のルールは、特に怪異による指示がないかぎり適用される。モンスターの移動と行動は、次のモンスターの移動と行動を行なう前にすべて完了させること。

- **モンスターの移動は探索者とは異なっている。**モンスターターンの開始時に、その俊敏と同じ数のダイスをふる。その結果が、そのモンスターがこのターンに移動できるスペース数である。同じ種類のモンスターのグループ(コウモリやゾンビ等)に対しては、グループ全体でダイスは1回しかふらない。そのターン、その種類のモンスターはそのスペース数移動できることになる。
- **ほとんどのモンスターは死亡しない。**モンスターがダメージを受けた場合、それは気絶し、次のターンが休みになる。モンスターが気絶したとき、そのトークンを裏向きにして、"S"の面を表にする。そのモンスターの次のターンの終了時に、それを表にする。気絶しているモンスターは、探索者の移動を遅くすることはない。怪異により、モンスターがダメージを受けた場合に気絶ではなく他の何かをするよう指示がある場合でも、特にモンスターを気絶させると指示がある効果によっては、モンスターは気絶する。
- 探索者と同様に、**モンスターは1ターンに1回しか攻撃を行えない。**モンスターの多くは、腕力以外の特性で攻撃を行う。モンスターは(怪異に特に示されていないかぎり)P13 に示された特別な攻撃を行えない。



- 裏切り者と同様に、**モンスターは部屋タイルの不利なテキストの影響を無視できる**。モンスターが石炭シュート（Coal Chute）から地下踊り場（Basement Landing）に行く場合は、滑り降りる必要がある。モンスターは「どんでん返し（Revolving Wall）」をチェックせずに通過できる。モンスターは石炭シュートや崩れた部屋（Collapsed Room）に昇ることができるし、天井桟敷（Gallery）に登ることもできる。ただし、モンスターは部屋タイルの効果のうち、特性を増加させるものの恩恵は受けられない（食糧貯蔵庫（Larder）やジム（Gymnasium）等）。
- **モンスターはカードに示された特別な移動の選択肢を使用できる**（「秘密の階段（Secret Stairs）」や「秘密の通路（Secret Passage）」等）。
- **モンスターは新しい部屋を発見できない**。
- （怪異に特に示されていないかぎり）**モンスターはアイテムを運べない**。アイテムを運ぶことのできるモンスターが気絶した場合、それはすべてのアイテムを落とす。その部屋に「アイテムの山（Item Pile）」トークンを置くこと。そのモンスターは、気絶状態でないターンが来るまで、そのアイテムを拾えない。
- 地下にいるモンスターから英雄のいる場所まで行く方法が無い場合、裏切り者のターンに、そのプレイヤーは部屋タイルの山から地下からの階段（Stairs From Basement）のタイルを探して、それを地下の開いているドアの隣につなげてよい。（その後、部屋の山をシャッフルする。） このルールは、怪異によりモンスターが新たな部屋を見つけることができる場合には適用されない。

死んだら自分の持ち物はどうなる？

君の探索者が死んだとき、君に**仲間**（Companion、「犬（Dog）」「少女（Girl）」「狂人（Madman）」）がいる場合、その仲間のカードと（あれば）トークンはその部屋に残る。そのオーメンカードを脇に置く。他の探索者がその部屋に入ったとき、その探索者はその仲間の保護者になる（そのオーメンカードを手に入れる）。それ以外のアイテムは床に落とされる。「**アイテムの山**（Item Pile）」トークンをそこに置き、カードを脇に置く。他の探索者はその部屋に行き、君のアイテムを拾うことができる（それらのカードを手に入れる）。

ゲームの勝利

怪異で示された条件を先に達成した側（裏切り者か英雄）がゲームに勝利する。怪異の目的は、「勝利条件（You Win When...）」の項目に示されていて、必ずしも裏切り者や英雄を殺すことが必要になるわけではない。

英雄が勝利するためには、最低一人の英雄が生き残る必要がある。一方で、怪異の目的の中には、裏切り者が死亡した後でも勝利できるものがある。例えば、そのプレイヤーが支配するモンスターが、裏切り者の手を借りないまま勝利できる場合などである。

怪異の目的を達成した側は、その側の怪異シナリオブックの「勝利した場合（If You Win）」の項目を朗読すること。

用語集

この項目では、このルールブックや怪異シナリオブックや様々なカードで使用する用語を解説する。特殊なゲーム用語は、最初に出た時点で**太字**で示される。

アイテム（item）：探索者はオーメンカードの多くやアイテムカードを運んだり使ったりできる。またアイテムは、拾ったり落としたり受け渡したり盗んだりできる。P11「アイテムカードとオーメンカードの使用」を参照。

アイテムトークン（item token）：多くの怪異において、屋敷にいくつかの五角形のアイテムトークンが置かれ、それの使用に関する特別なルールが示される。怪異に特に指示がないかぎり、アイテムトークンはアイテムカードやオーメンカードと同様に、受け渡したり落としたり拾ったり奪ったりできる。

武器（weapon）：「斧（Axe）」「血の短剣（Blood Dagger）」「リボルバー（Revolver）」「槍（Spear）」「生贄の短剣（Sacrificial Dagger）」は武器である。武器は攻撃を行うときにのみ使用でき、防御時には使用できない。（P13「攻撃」参照。） 攻撃１回につき武器は１つしか使えないが、武器を複数運ぶことは可能である。攻撃時に武器を使うことは任意である。

移動（move）：各ターン、探索者やモンスターは屋敷の中を移動できる。キャラクターは自分の現在の俊敏の値に等しいスペース（部屋）数を移動できる。モンスターは自分の俊敏に等しい数のダイスをふり、その結果に等しいスペース数を移動できる。君は移動の途中で行動（アイテムの使用や攻撃等）を実行できる。

奪う（steal）：君が敵を攻撃し、２点以上の肉体ダメージを与える場合、君はそのダメージを与える代わりに、その敵から受け渡しのできるアイテムやオーメンを奪うことができる。（P13「特別な攻撃」参照。）

カード（card）：カードはイベント、アイテム、オーメンの３種類ある。探索者は新しい部屋を見つけたときにカードを引く。カードを引いたら、そこに書いてあるテキストを読んで、その説明に従う。

アイテムカード（item card）アイテムカードには牛の頭のシンボルが描かれている。それを自分の前に表向きに置く。そのアイテムは君の所有物となる。P11「アイテムカードとオーメンカードの使用」を参照。

イベントカード（event card）：イベントカードには渦のシンボルが描かれている。説明に従った後、特に継続型の効果が書かれていないかぎり、そのカードを捨てる。

オーメンカード（omen card）：オーメンカードにはカラスのシンボルが描かれている。引いたオーメンは自分の前に表向きに置く。そのオーメンは君の所有物となる。君はただちに何かを行なわなければならなくなるかもしれない。君のターンの終了時、まだ怪異が始まっていないのであれば、君は怪異チェックを行なう。ほとんどのオーメンはアイテムと同様である。

怪異（haunt）：探索者は、怪異チェックを成功させることで、怪異シナリオを開始することになる。怪異には、このゲームの勝利条件や、新たなルール、モンスターなどが書かれている。怪異の最中、探索者は死ぬ可能性がある。P15「怪異」を参照。

裏切り者（traitor）：怪異が発生したら、探索者の一人はかつての仲間に敵意を向ける「裏切り者」になる。怪異の一部では、秘密の裏切り者が登場する。そのプレイヤーが裏切り者であることは、他のすべてのプレイヤーに対して隠されている（P17「秘密の裏切り者」参照）。

英雄（hero）：怪異が始まった後、裏切り者を除くすべての探索者は英雄となり、屋敷の危機から生き残り、裏切り者の計画を打ち倒すために戦うことになう r。

怪異固有の行動（haunt-specific action）：多くの怪異では、除霊チェックや物品の破壊等、探索者の特別な行動が必要になる。君は自分のターンに、怪異固有の行動を行ないつつ攻撃ができる。

怪異チェック（haunt roll）：怪異が始まる前、君がオーメンのシンボル[Omen]のある部屋を発見するたび、ターン終了時に君は怪異チェックを行なう。ダイスを６個ふり、その数を現在までに引かれたオーメンカードの枚数と比べる。ダイスの結果が枚数よりも小さかった場合、怪異が始まる。

怪異の発見者（haunt revealer）：怪異が発生することになった怪異チェックを行なったプレイヤーは、怪異の発見者になる。怪異の発見者は怪異チャートを見て、誰が裏切り者かを調べる。

気絶（stunned）：怪異に特に指示がないかぎり、モンスターは戦闘で負けても死亡しない。モンスターがダメージを受けた場合、代わりにそれは気絶し、次のターンが休みになる。気絶しているモンスターは、敵の移動を遅くすることはない。

キャラクター（character）：探索者、モンスター、怪異で指定された敵（ドラキュラ等）はすべてキャラクターである。

キャラクターカード（character card）：このゲームにはキャラクターカードが６枚あり、両面に異なる探索者が描かれている。キャラクターカードには、そのキャラクターの名前、人物像、特性等の情報が書かれている。

攻撃（attack）：探索者（やモンスター）は、怪異が始まるまでは攻撃できない。怪異が始まった後、１ターンに１回、君は敵に対し攻撃チェックを行える。

遠距離攻撃（distance attack）：武器や怪異で登場する特殊なアイテムの中には、**視線**（P22 参照）の通る別な部屋にいる敵を攻撃できるものがある。その敵よりも攻撃チェックの結果が小さくても、君はダメージを受けない。

攻撃チェック（attack roll）：君と君の敵は両方とも腕力に等しい個数のダイスを振る。目の合計の大きい方が、もう一方との差の分の肉体ダメージを与える（同点の場合はダメージは無い）。P13「攻撃」を参照。

視線（line of sight）：君から敵まで、途中でさえぎられないまっすぐなドアの列を通る線が引ける場合、君はその敵に対する視線が通っている。

使用（use）：すべての探索者と一部のモンスターは、アイテム（と多くのオーメン）を使用できる。アイテムを使用するということは、それにより何らかの攻撃を行うか、ダイスでのチェックを行なうか、何らかの方法でそのアイテムが関わる行動を行なうことである。君のアイテムは、君のターン中に各１回ずつ使える。

シンボル（Symbol）：すべてのカードにはシンボルが描かれている。カラス はオーメンを、牛の頭 はアイテムを、渦 はイベントを、それぞれ意味する。また、多くの部屋タイルには、カードシンボルに一致するシンボルが描かれている。そのような部屋に最初に入った探索者は、そこで移動を終え、対応するカードを引く。

ターン（turn）：怪異の開始前は、各プレイヤーは次の誕生日が一番近い探索者から初めて、時計回りの順番に自分のターンを実行する。自分のターン中は、移動、部屋の発見、アイテムの使用、チェックの試み等が行なえる。怪異が始まったら、１ターンに１回攻撃も行えるようになる。

怪異の開始後の最初のターンは、常に裏切り者の左隣から開始し、以降は時計回りに進む。各英雄は英雄ターンを実行する。各英雄がターンを実行した後、裏切り者は裏切り者ターンを実行する。裏切り者ターンの後、裏切り者が支配するモンスターがいる場合、裏切り者はモンスターターンを実行する。

ダメージ（damage）：攻撃で負けたり、カードやタイルや怪異の効果を受けたりした場合に、探索者はダメージを受けることがある。ダメージは肉体ダメージか精神ダメージである。君が受けたダメージ１点につき、キャラクターカードの対応する特性（複数の組み合わせでもよい）を、その目盛り分だけ下げる。

精神ダメージ（mental damage）：知識と正気は精神特性である。君は精神ダメージを、この２つの特性に振り分ける。

肉体ダメージ（physical damage）：腕力と俊敏は肉体特性である。君は肉体ダメージを、この２つの特性に振り分ける。

探索者（explorer）：各プレイヤーは探索者と呼ばれるキャラクターを一人演じている。怪異が始まった後は、探索者は裏切り者と英雄に分かれるが、どちらも探索者のままである。

（ダイスによる）チェック（die roll）：多くのカードや部屋や怪異のルールの指示により、あるプレイヤーの探索者がダイスによるチェックでX＋を試みることがある。Xは様々な数値になる。（例えば、「知識チェックで4＋を試みる」等。） 1ターンに行なうチェックの回数には制限は無いが、1つのチェックは1ターンに1回しか行えない。各ダイスの面には、0～2個の点が描かれている。指定された個数のダイスをふり、その点の数を合計する。その結果が指定された数値以上なら、そのチェックは成功する。P11「ダイスによるチェック」を参照。

特性チェック（trait roll）：これらのチェックは、探索者（またはモンスター）の特性（腕力、俊敏、正気、知識）の値を基準とする。そのキャラクターの現在の特性の値（ゲーム中に変化している場合は、開始時の値と異なっている）の数のダイスをふり、その数を合計する。

任務チェック（task roll）：怪異の中には、特定の任務（除霊等）が成功したかをチェックするためにダイスをふる必要が出る場合がある。そのようなチェックは、君の各ターンに1回しか実行できない。

敵（opponent）：敵とは、怪異において君の移動を止め、君を妨害する探索者やモンスターである。モンスターと裏切り者は英雄にとって敵であり、逆も同様である。怪異が始まった後、探索者やモンスターが敵と同じ部屋にいる場合、その部屋を離れるためには、敵1体につき追加で1スペース分の移動を行わなければいけない。

ドア（door）：ドアは部屋をつなぐ。ドアを通過するためには、そのドアが隣の部屋のドアとつながっている必要がある。屋敷の内側のドアは常に開いている。

玄関ドア（front door）：他のドアと異なり、（玄関ホールにある）玄関ドアは常に鍵がかかっている。怪異に特に指示がないかぎり、君は屋敷を離れたり玄関ドアを使ったりできない。

トークン（token）：特別なアイテムやゲーム中に登場するものを表す紙製のコマ。

アイテムトークンは五角形で、番号が振られている。

イベント/部屋トークンは四角である。これはカードや部屋タイルによって指示された、そこにある何かを記録するために使用する（「秘密の階段（Secret Stairs）」や「謎の滑り台（Mystic Slide）等）。

特性チェックトークンは三角である。これは怪異における特殊任務の記録に使用する。

モンストートークンは7色に分かれている。それぞれは識別のための番号がふられている。特別なモンスターは大型の丸のトークンで、モンスターの名前が書かれている。

特性（trait）：各探索者は特性を持っている。これはキャラクターカード上で並んだ数字の列で示され、腕力、俊敏、知識、正気の4種類がある。各特性には、強調文字で示された初期値と、そのキャラクターが持てる最大値がある。P4「特性」を参照。

精神特性：正気と知識は精神特性である。

肉体特性：俊敏と腕力は肉体特性である。

隣（adjacent）：部屋は辺を共有している場合に隣であるとみなされる。斜めは隣ではない。

仲間（companion）：オーメンカードのうち「犬（Dog）」「少女（Girl）」「狂人（Madman）」は仲間であり、その保護者である探索者についていく。仲間のオーメンは肉体特性や精神特性を持たない。

偽の内装（false feature）：時に、ドアにつながって壁があったり、窓の隣に部屋があったりする。このような場合、これは偽の内装となる。偽のドアを通過することはできない。偽の窓は窓に数えない。

発見（discover）：探索者が部屋がつながっていないドアを通ったとき、部屋の山から新たな部屋を引き、そのドアにつなげて配置する。その後、探索者はその部屋に入り、そこを発見する。P6「新たな部屋の発見」を参照。

フィギュア（figure）：各キャラクターカードには、それに対応するフィギュアがある。フィギュアの色は、キャラクターカードの絵の背景の色とおおむね一致している。

部屋（room）：丘の上の屋敷には多くの部屋があり、移動することで発見できる。各部屋は、移動においては1スペース分と数える。通路（埃まみれの廊下（Dusty Hallway）等）や屋外区画（中庭（Patio）等）も部屋として数える。

各部屋タイルの裏には、「一階（Ground）」「地下（Basement）」「二階（Upper）」のどれかが示されている（複数の場合もある）。各タイルは、そこに示されている階にのみ配置できる。

部屋の中には、その部屋に入ったときや出るときに何かが起こったり、特別な行動ができたりといった効果テキストが書かれているものもある。また、多くの部屋タイルには、カードシンボルに一致するシンボルが描かれている。そのシンボルの影響を受けるのは、その部屋を最初に見つけた探索者のみである。

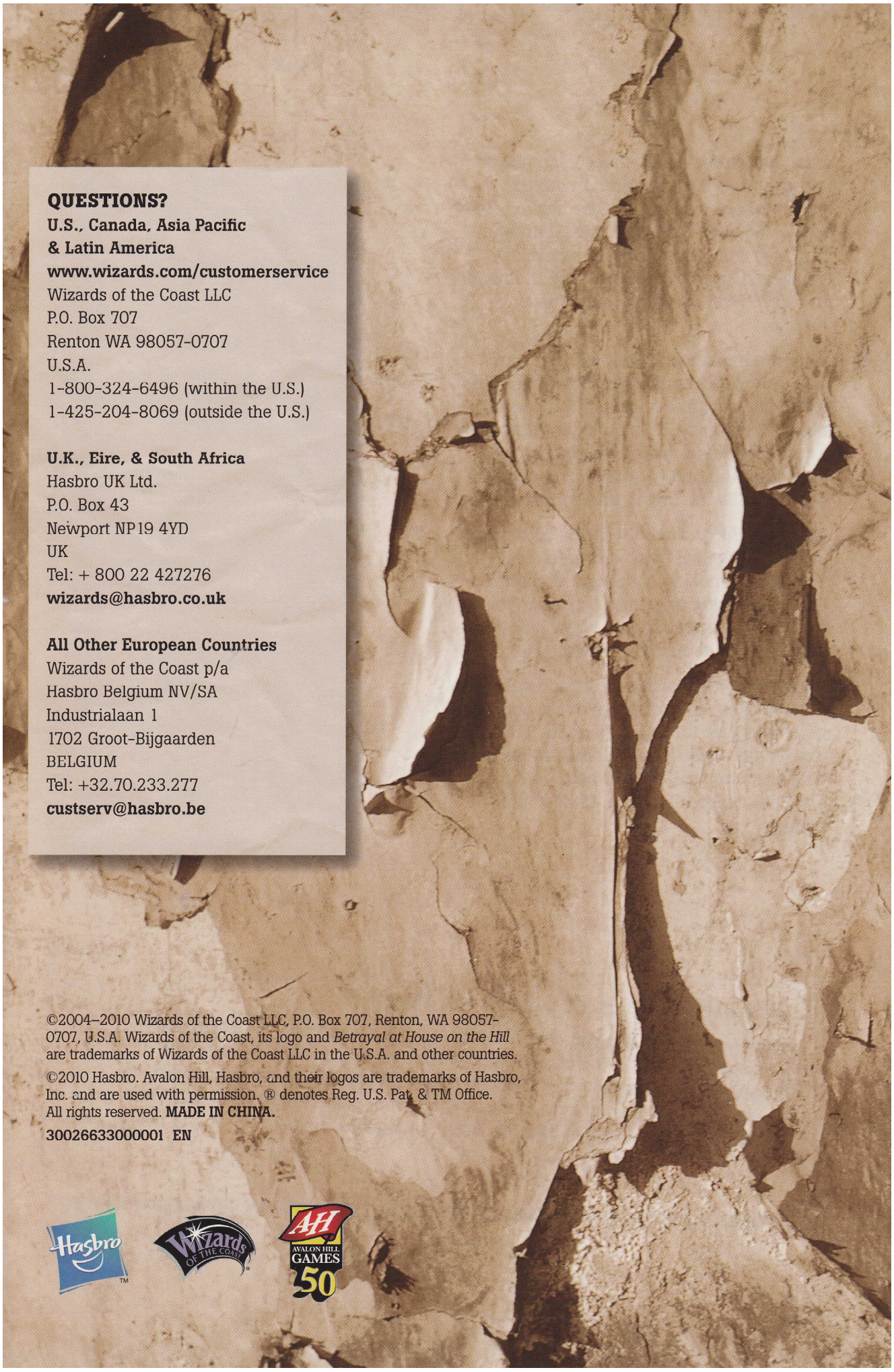
障害のある部屋（barrier room）：障害のある部屋は2つの部分に分かれていて、君が一方からもう一方に移動することを妨害しえる。地割れ（Chasm）がその一例である。

窓（window）：部屋のいくつかには、扉とは別にいずれかの側に窓があることがある。君は通常は窓を通過できないが、怪異によってはそれに対する特殊ルールがあるものがある。窓のある部屋は、寝室（Bedroom）、大階段（Grand Staircase）、主寝室（Master Bedroom）、礼拝堂（Chapel）、食堂（Dining Room）である。

山/山札（stack）：カードや部屋タイルは、シャッフルされて裏向きに重ねられて山/山札となり、プレイヤーはそこからタイルやカードを引く。

ルールに無いことが起こったら？

我々はこのゲームのテストプレイに多くの時間を割いているが、それでもゲームの状況によっては、ルールや怪異シナリオブックではその解決のためのルールがはっきりしない場合がありえる。その場合でも、止まってしまう必要はない。そのような事態になったら、全員で同意できる、最も納得のいく解決策を考えるべきである。（うまくいかなければ、コイントス等で決める。） その後、屋敷での物語を続ければよい。



QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43
Newport NP19 4YD
UK
Tel: + 800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries
Wizards of the Coast p/a
Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
custserv@hasbro.be

©2004–2010 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Wizards of the Coast, its logo and *Betrayal at House on the Hill* are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. **MADE IN CHINA.**

30026633000001 EN