

山中小屋 遊戲規則書

(彙整者：imotion / 2018, JAN 版)

遊戲前言

互不相識的你們，各有緣由地來到了這幢深山中的陌生大宅前，被這宅邸陰森且不容質疑的氣勢震得說不出話。還來不及自我介紹，你們才剛踏入宅邸，大門便伴隨著一聲巨響，迅雷不及掩耳地重重關上…而且還鎖上了！？看來，也只能更深入這個「山中小屋」了…

在「山中小屋」中，玩家將扮演不同的角色，努力認識這幢充滿未知的宅邸。在探索新房間的過程中，各種似乎帶著詛咒的事件與物品不斷被你們挖掘。而當腳步越深入宅邸，這房子的主人似乎就越不開心，直到他「開始作祟」！

一旦宅邸開始「作祟」，你們之中將有人叛變，倒戈向宅邸主人！叛徒會殺了我們嗎？我們該逃跑…還是不得不殺了叛徒？到底該怎麼辦呢？遊戲有多達五十種劇本，每一齣都是一篇驚心動魄的故事，能讓玩家在每次遊戲過程中，體驗完全不一樣的「山中小屋」！

道具列表

- 6 角色卡 & 人物棋子 > [角色介紹](#)
- 45 房間板塊 > [房間板塊介紹](#)
- 45 事件牌
- 22 物品牌
- 13 作祟牌 & 1 作祟檢定卡
- 8 骰子
- > [卡牌使用](#) & [作祟檢定](#)
- 一大堆怪物牌 & 指示物
- 一大堆怪物牌
- 1 規則書 (附件「房間說明」)
- 2 劇本 (叛徒劇本 & 生存者劇本)
- > [遊戲前期不可看劇本內容](#)

基礎道具介紹

角色介紹

- 每個角色都有四種屬性：
 - ◇ 力量 **Might**：主要用於攻擊
 - ◇ 速度 **Speed**：主要用於移動
 - ◇ 神志 **Sanity**：主要用於抵抗詛咒事件
 - ◇ 知識 **Knowledge**：主要用於探索事物
- 「力量」&「速度」= 物理類屬性
- 「神志」&「知識」= 精神類屬性
- 屬性上的綠色數字，代表人物剛進遊戲時的起始數值。遊戲中會遇到屬性的加減，凡加減 1 級，代表的是移動屬性條上的 1 格位置。
- 凡任一屬性達骷髏頭等級，代表人物死亡。遊戲在「作祟」開始前，任何扣級都只會到最低數字，不會扣到骷髏頭等級。
- 若因事件或物品而得到屬性升級，也無法超過角色卡上標示的極限，但可將多餘的級數做記錄，在必須扣減時使用。

房間板塊介紹

- 每張房間板塊背面，皆有標示可以用於哪個樓層。(分別為二樓 Upper、一樓 Ground、地下室 Basement)
- 兩個房間之間，需以「門對門」的方式相接。此規則用於剛探索出來的房間(只需對上探索時使用的門)，或必須被移動的房間。
- 房間的完整說明&英文對照，請見附件【山中小屋 房間說明】。遊戲開場時會用到的基礎房間，在附件最後一頁。
- 玩家必須自行找到前往地下室的方法。
- 所有的門都沒上鎖，除了大門。
- 有時候你會用到窗戶(玩了就知道)，有窗戶的房間有：
梯廳 **Grand Staircase** 餐廳 **Dining Room**
主臥房 **Master Bedroom** 臥房 **Bedroom**
禮拜堂 **Chapel**

開場準備

選擇「角色」

- 各玩家選擇「角色卡」&「對應的人物棋子」。
- 角色卡雙面有不同的屬性配置，選擇想要用哪一面。
 > 了解屬性，請見「[基礎道具介紹](#)」
- 將「指示小黑夾」夾上角色卡，指針對應到各屬性的起始數字（綠字）。

放置「起始房間版塊」

- 房間板塊中，背面為全黑的即為「起始房間板塊」（共三塊），正面朝上散置場中，彼此間各有一段距離。
 - 一樓起始版：大門廳 Entrance Hall / 廳 Foyer / 梯廳 Grand Staircase
 - 二樓起始版：二樓平台 Upper Landing
 - 地下室起始版：地下平台 Basement Landing

放置各「牌庫」

- 以下四種牌（板），洗牌後，面朝下成一疊，放場邊備用。
 - ✧ 事件牌庫 Event
 - ✧ 物品牌庫 Item
 - ✧ 詛咒牌庫 Omen
 - ✧ 房間板塊牌庫

人物棋子「大門廳集合」

遊戲以回合制進行，共識起始玩家 & 遊戲進行方向後，即可開始遊戲。

回合動作介紹

玩家（探險者）在自己的回合中，可以用任何順序，自由選擇是否進行以下各種動作：

(1) 移動

(2) 探索新房間 1 次

同步執行房間板塊上的說明。

(3) 各類檢定 N 次

同內容的檢定一回合只能進行一次。

(4) 操作道具 每件各 1 次

操作項目：『使用 / 丟地上 / 撿起 / 在合意下給予同房間的夥伴』。（舉例：該回合使用了道具 A，就不能再把 A 丟地上，同理可證）

(特) 作祟檢定 1 次

凡翻出詛咒牌的回合，才需要此動作。

(特) 攻擊 1 次

作祟開始後才有此動作。

移動

- 每移動一間房間需要 1 點速度，探險者每回合可移動的上限，為自己當下的速度點數。（1 樓大門廳的板塊 = 3 間房間）
- 玩家在自己的回合中，可分批使用速度點數，做多次移動。
- 一旦抽了任何新牌，該回合則不可再移動，無論是否有剩餘移動點數。
- **敵對雙方的牽制** 有清醒的敵方在的房間（作祟開始後，玩家分為敵對的兩個陣營），敵方會想絆住你（不代表攻擊），所以該房間需要額外多 1 點速度來離開（不論房內的對手數量）。怪物移動也會受此影響。
- 若在回合執行中遇故而速度屬性被扣減，結果會立刻反應到該回合之後的移動。
- 無論如何，單回合中，都至少可以移動一間房間的距離（除非有特殊事件影響）。

> 關於「怪物的移動」，請見「[怪物章節](#)」

探索新房間

& 執行新房間的所有說明

- 玩家走進任何一扇後面還沒有房間的門 = 探索新房間。
- 從「房間板塊牌庫」中，依自己所在樓層，抽一張符合的牌（每張牌背面，都會顯示該牌可以用作於哪個樓層），以「門對門」的方式（只需對穿越的那扇門），將新房間拼上地圖。
- 人物即刻移動到新開的房間內，執行房間板塊上的所有說明。**（先執行符號，再執行文字）**
若執行完後，導致又開出新房間，也一樣要執行新房間上的所有說明。

> 關於「如何執行新房間的符號」，請見「卡牌使用章節」

- 擺放房間的其他規範：
 - ✧ 擺放時，新板塊只需要對上剛穿過的那扇門（即用來開啟這間新房間的門），若有其他的門無法跟其他現有房間的門對上，表示那是一扇被釘死的壞門。
 - ✧ 擺放時，要確保該樓層不會因此變成封閉空間，即至少還保留一扇可使用的未知新門。若樓層因為擺放新房間而必然變成封閉，玩家可以重新抽牌；若所有的牌都可能讓樓層封閉，則允許玩家可以移動最少的現有房間，來讓樓層不會封閉。

卡牌使用 & 作祟檢定

關於卡牌使用

= 事件牌 / 物品牌 / 詛咒牌

- **每當探索新房間時**，依照板塊上所標示的符號造型    與數量，翻取對應的牌。
- 大聲朗讀牌的內容讓其他玩家知道，並依照上面的文字進行操作。

關於檢定

- 依照玩家當下的人物狀態，拿取與被指定的屬性數字相同的骰子數，擲骰，並加總各骰子的總額。
- 每回合會因為各種狀況，需進行多次檢定，但相同的檢定，一回合只能進行一次。（即不能在同一回合內一直嘗試某檢定到成功為止）

關於屬性加減 & 傷害

- 1 級意指屬性卡上的 1 格，+1 時往上調 1 格，-1 時相反。
- 屬性不會超過卡片所顯示的上限，但可以進行紀錄，多出的數字可在被扣除時使用。
- 在「作祟」發生前，屬性不會降至骷髏頭等級，意即人物不會死亡。
- 傷害分為「物理傷害」和「精神傷害」：
 - 「物理傷害」：可任意將傷害分配給「力量」或「速度」來扣除。
 - 「精神傷害」：可任意將傷害分配給「神志」或「知識」來扣除。

> 關於造成傷害或死亡的細節，請見「攻擊」章節

- 執行完後，該卡牌放入棄牌區。若卡牌內容是玩家可以攜帶使用，或會跟隨玩家的物品，將卡牌攤開放在自己前面的桌上。攜帶數量無上限。
- 攜帶的物品，可進行以下操作：使用（照牌面文字） / 丟下 / 撿起 / 給予他人 / 偷竊。每件物品一回合可操作一種項目 1 次。若要丟下物品，請放置 1 枚「Item 五角標記」在房間內，並把牌放在場中顯眼處。
 - **補充：所以剛獲得物品的那一回合，算作「撿起」物品，無法在同回合再對該物品執行其他動作，如使用或給予。**
- 特殊狀況：
 - ✧ 若房間是因劇本而開，非藉由玩家探索而開啟，則該房上的符號失去作用，後來的玩家即使是首次進入，也無需抽牌（但板塊上的文字仍要執行）。

翻到預兆牌 > 作祟檢定

- 一旦翻到預兆牌，表示玩家觸發了受詛咒的事件 or 物品，豪宅的惡靈感到不爽，玩家要依照以下順序進行回合：
 - (1) 將「詛咒指示卡」的標記物，往高一級的數字移動 1 格。
 - (2) 執行詛咒卡上的說明（視卡片內容）。
 - (3) 回合結束時，進行『**作祟檢定**』：玩家骰 6 顆骰子，若點數「大於等於」整場遊戲中詛咒卡被翻出的數量（即「詛咒指示卡」的指示數字），全場安然無恙；若小於該數字，代表豪宅惡靈受夠你們這群陌生人的白目行為，決定開始作祟！
 - (4) 開始作祟後，就不用再進行作祟檢定。

作祟開始！

> 劇本選擇 & 兩個陣營

- 骰出作祟結果的玩家，是「作祟揭露者」。
- 依照「導致作祟房間」、「導致作祟物品」，在「叛徒劇本」開頭頁，查詢要使用哪一號劇本，以及誰是「叛徒」。其他人，則為生存方，一起抵抗叛徒。
- 叛徒閱讀「叛徒劇本」中的劇本，剩餘的生存方，閱讀「生存者劇本」的同編號劇本。彼此不能讓對方知道內容。**（提醒，雙方也須閱讀規則書中的叛徒新增能力，和怪物規則）**
- 閱讀完後，雙方依照劇本所指示，做準備。（叛徒方有特殊準備項目，請見後面說明）
- 準備好後，一律從叛徒的下一位玩家繼續遊戲。**叛徒將會多出「怪物回合」，緊接在自己的回合後執行。**

叛徒方的特殊準備 & 新增能力

- 所有之前因事件造成的延遲類負面效果（如被蜘蛛網纏住而無法移動，或在達成某條件前會慢慢扣屬性…等），全部解除。
- 叛徒不會受到各種房間帶來的負面效果，諸如從崩塌房間跳下地下室的物理傷害、鍋爐室造

成的傷害…等。也無需進行各種為了通行而需要的檢定，如地下墓穴或牆壁開關…等。

- 叛徒可以隨意使用神秘電梯和神秘滑道，無需擲骰（怪物也是）。但！叛徒與怪物的連續兩回合中，只能使用電梯和滑道各一次。
- 遇到各種檢定（包含抽到卡牌上的說明 & 使用道具），叛徒都可以決定是否拒絕執行。但若決定執行，則必須承擔風險。
- 叛徒不會自動解鎖任何東西（如保險庫），還是必須擲骰與承擔風險。
- 為確保怪物能自由通行整個宅邸，若此時地下室還沒有任何形式的通道讓怪物能往返（包含崩塌的房間 or 煤導槽），叛徒可在自己的回合時，直接翻出「來自地下室的樓梯 Stair from Basement」並合理放在地圖上（記得重洗牌堆）。此項不適用於可自行探索新房間的怪物。
- ★ **若遇到「秘密叛徒」的劇本，叛徒必須以「不使用叛徒的新增優勢」來隱瞞自己的身分。如果決定要開始使用優勢條件，則必須向生存方宣告自己的叛徒身分。**

執行劇本時的補充規則

- 劇本中所說的「探險者人數（或玩家總人數）」，皆包含已死去的玩家。
- 敵對雙方**在執行對方不知道的任務時**，雖然不用告知細節，但**必須說出自己在做什麼**。舉例，當探險者在驅魔時，必須說出「我要驅魔」，但可以不用說出成功的條件，或需要驅魔幾次。
- 若真的很想換劇本，在玩家彼此共識的情況下，依照場上確實有開啟的詛咒符號房，以及確實有被翻開的詛咒牌，任選搭配來更換劇本。
- **特殊劇本：「秘密叛徒」**
 - 叛徒的決定方法：拿取有編號在上面的同款小怪物標記（水滴狀），數字為 1- 玩家總人數，蓋牌後一人抽 1 張，拿到編號「1」的人，就是叛徒。此小標記要留著，以便後續證明真身用。
 - 叛徒可以先以「不使用叛徒的新增優勢」來隱瞞自己的身分。如果決定要開始使用優勢條件，則必須向生存方宣告自己的叛徒身分。
 - 一旦玩家死去，都要公開自己的身分。
 - 原則上，玩家間都可以互相攻擊。

> 關於怪物的種種，請見「怪物章節」

攻擊

- 只要與敵方在同一房間，就可以「力量檢定」來攻擊。被攻擊者須以同屬性檢定來防禦。
- 執骰結果大的一方贏，輸的一方承受執骰差額的傷害，每 1 點扣除 1 級「物理傷害」（即可任意將傷害分配給「力量」或「速度」來扣除）。
- 若主攻者在與對方同房的狀況下，成功造成對手 2 點（含）以上「物理傷害」，他可以選擇完全不給予對方傷害，而是偷竊對方 1 件可被交換的物品。
- 主攻者可選擇使用一件擁有的武器，防禦者不能使用武器。
- 特殊規則補充：
 - ✧ 某些狀況下，可改以其他屬性來進行攻擊（速度 / 神志 / 知識），方式與前述一樣（若防禦者沒有同樣屬性，則無法進行此種攻擊）。若使用「神志」或「知識」攻擊，造成的是「精神傷害」（可任意將傷害分配給「神志」或「知識」來扣除）。不是力量攻擊就無法進行偷竊。
 - ✧ 「左輪手槍」可以遠程攻擊，敵人所在處必須與自己的房間成一直線，中間沒有任何牆壁阻擋。遠程攻擊無法進行偷竊。使用遠程攻擊即使失敗，攻擊方也不會受傷。

人物死亡與震懾怪物

人物死亡

- 凡是任何一個屬性的數值降到最低的骷髏頭標記，人物宣告死亡（作祟開始前，這些屬性頂多降到最低數值，不會抵達骷髏頭標記）。
- 死亡後，人物的所有物品會直接掉落，這時放置一枚「Item 五角標記」於該房，之後經過該房的玩家可以自由撿取。
- 死了就是死了，各種神奇道具都無法起死回生。
- 跟隨者（不能被給予 / 丟下 / 撿起）因玩家死亡而掉下後，會自動緊隨第一眼看到的人。
若同房有多位其他玩家，他們會跟隨首位在房間內執行回合的玩家。

震懾怪物

- 當怪物被擊敗時，怪物不會受傷或死亡，而是

被震懾。被震懾的怪物將休息一回，這時將怪物的指示物翻到背面的「S」字樣，並於休息的那一回合翻回來即可。

- 被震懾的怪物不具有牽制玩家行動的能力，此時玩家可以單純以 1 點速度，穿越房間。
- 探險者仍可以攻擊已經被震懾的怪物，這時若探險者輸，不會受到傷害；若探險者贏，則怪物多休息一回合。

關於怪物的種種

- 怪物通常擁有自己的屬性點數，見叛徒劇本。
- 怪物回合時，所有怪物都可以進行移動與攻擊，每隻各 1 回。

怪物的移動

- 怪物的移動方式與玩家不同，是以速度檢定的結果作為它這回合可移動的格數。但至少可以移動 1 格（即使骰到 0），除非被震懾，或有特殊事件影響。
- 同種類怪物僅需骰 1 回，大家共用執骰結果。
- 怪物移動時，一樣會被生存方的人牽制，若要穿越有對手的房間，需耗 2 點移動。
- 怪物無視房間中，關於移動的任何檢定與負面效果。（此部分與叛徒同）
- 怪物可以走一般人（包含叛徒）無法走的方向，包含爬上煤導槽、爬上崩塌的房間、從 1 樓舞廳爬上包廂房。
- 怪物能直接使用「牆壁開關」；並可隨意使用神秘電梯、滑道，皆無須擲骰（叛徒也是）。
但！叛徒與怪物的連續兩回合中，電梯只能被他們使用一次。

關於房間

怪物可無視房間的任何負面效果，但也不會從房間得到任何正面效果。

怪物的攻擊

與玩家一樣，但原則上怪物無法攜帶和使用武器。若有複數隻同種怪物，攻擊時每隻怪物分開擲骰。

怪物的其他種種

- 怪物無法探索新房間或攜帶物品，除非劇本有特殊設定。如果一隻可攜帶物品的怪物被震懾，物品會掉落（一樣放一枚「物品堆」五角形標記在該房）。怪物甦醒後可撿起（前提是沒被其他人捷足先登）。
- 怪物無視狗（總之就是這樣…）。

此版規則書，除參照原始山中小屋版本外，亦針對遊戲時會遇到但原始版本無提及的問題，藉由參考英文原始的各代山中小屋規則書，以及從劇本理解遊戲調性後，做了合理補充。

彙整者：imotion 愛莫

FB 粉絲頁：@imotion

E-mail：imotion.wang@hotmail.com

如有勘誤，歡迎來信

山中小屋 附件、房間說明

崩塌的房間：地板有洞！

Collapsed Room

- 首位進入者，接受速度檢定，5+得以閃過地板大洞！若檢定失敗，探險者掉進地下室，抽取一張地下室新牌，擺放在隨機未探索的新門後。玩家受到 1 顆骰子的物理傷害。
- 之後進來的玩家，可自由選擇是否跳入地板大洞來抵達先前地下室所指定的房間，無需耗移動點數，並同樣受到 1 顆骰子的物理傷害。（若之後的玩家是首次跳入洞內的玩家，決定下方房間的方式，與上述同）
- 特殊狀況：
 - ✧ 如果已經沒有地下室的牌可以用，則隨意選擇一間已開啟的地下室房間，作為「崩塌的房間之下」的房間。
 - ✧ 若該房是由怪物首次開啟，或首次跳入，此時由叛徒直接決定任一間已存在的地下室房間為下方的房間。

舞廳 & 包廂房

Ball Room & Gallery

- 在舞廳被探索出來之後，玩家可選擇從包廂房躍下，進入舞廳中，並受到 1 顆骰的物理傷害。叛徒或怪物躍下時不會受傷。此跳躍無需耗移動點數。
- 怪物可從舞廳爬到包廂房。（叛徒無法）

保險庫

Vault

- 剛翻開此房間時，保險庫庫門緊鎖，你位於保險庫的外面。首位玩家須先執行庫門外的事件符號，執行後若人還在此房，可自由決定是否透過檢定來打開庫門，取得裡頭的物品。（庫門打開後，放置「空保險庫」的方形標記於其上）
- 若有任何其他形式可通往此房，都只能通到保險庫的庫門外。
- 叛徒無法自動打開保險庫，一樣要檢定。

神秘電梯

Mystic Elevator

- 每回合可使用一次，骰 2 顆骰子，來決定電梯會帶你到哪兒！
 - 4：任意樓層的任意開放門
 - 3：二樓的任意開放門
 - 2：一樓的任意開放門
 - 1：地下室的任意開放門
 - 0：地下室的任意開放門，並受到 1 顆骰的物理傷害
- 神秘電梯很特別，只要有人一踏入，就即刻啟動。若有玩家整回合待在電梯內，在他的回合結束時，電梯也會啟動。
- 電梯可放置特殊路徑的出口，標記隨著電梯移動。
- 特殊狀況：
 - ✧ 若電梯裡有複數玩家，一旦有一位玩家使用電梯時骰到 0，全部玩家都需各別接受 1 顆骰子的物理傷害。
 - ✧ 若要前往的樓層沒有門可以接，則電梯使用失敗，沒有作用。
 - ✧ 叛徒或怪物可以不靠骰子，自由使用電梯；在整個叛徒&怪物的大回合中，只能有一位叛徒或怪物使用電梯一次。

煤導槽

Coal Chute

- 此處無法停留，當人物進入後，會直接滑到地下平台（不耗移動點數）。

停在此處會受傷

鍋爐室

Furnace Room

若你在此房結束你的回合，則受到 1 級物理傷害。

地窖

Crypt

若你在此房結束你的回合，則受到 1 級神志傷害。

這些房間難通行

髒亂的房間

Junk Room

- 離開時，被垃圾絆住了！需進行力量檢定達 3+，否則失去 1 級速度（不能以放棄離開來免傷）。
- 若因以下項目離開，無需檢定：
 - 首次開房，因先執行符號而離開時。
 - 使用道具「黑暗之骰」和「鈴鐺」而離開時。

天花閣樓

Attic

- 離開時，地板突然不穩！需進行速度檢定達 3+，否則失去 1 級力量（不能以放棄離開來免傷）。
- 若因以下項目離開，無需檢定：
 - 首次開房，因先執行符號而離開時。
 - 使用道具「黑暗之骰」和「鈴鐺」而離開時。

五芒星室

Pentagram Chamber

- 離開時，被儀式嚇到！需進行知識檢定達 4+，否則失去 1 級神志（不能以放棄離開來免傷）。
- 若因以下項目離開，無需檢定：
 - 首次開房，因先執行符號而離開時。
 - 使用道具「黑暗之骰」和「鈴鐺」而離開時。

墓園

Graveyard

- 氣氛陰沈……離開時，需進行神志檢定達 4+，否則失去 1 級知識（不能以放棄離開來免傷）。
- 若因以下項目離開，無需檢定：
 - 首次開房，因先執行符號而離開時。
 - 使用道具「黑暗之骰」和「鈴鐺」而離開時。

這些房間會擋人

此類房間的通則：

- 這房間被分成了兩側，從一側進來的人，必須通過檢定，才能穿越到另一側。所以擺放人物棋子時，請貼著身處的那一側擺放。
- 叛徒與怪物無需檢定，但若怪物聽留在此處，叛徒需決定怪物是待在哪一側。
- 由不同方向來到此房間的兩位玩家，若沒通過檢定，就無法彼此攻擊，或交流物資。但遠距攻擊不受此限制。
- 若因事件或道具來到此處，玩家可自行決定是待在房間的哪一側。
- 若有任何特殊路徑可抵達此房（如崩塌房間掉落，或接連著秘密通道、秘密樓梯），因此要擺放相關標記，可由執行玩家自行決定要發生在哪一側；若因事件而需要在此放道具（如保險箱、壁櫥、骨骸），標記請放在與自己的同一側。
- 若因鈴鐺而穿越此房時，無需檢定。

地下墓穴

Catacombs

- 這恐怖的地方像迷宮一樣走不出去……請進行神志檢定，6+得以通向另一側。若失敗則此回合的移動階段立刻結束，下回可選擇折回原方向，或於下回合再次挑戰通過。

地底深淵

Chasm

- 搖搖欲墜的吊橋跨過無底深淵……請進行速度檢定，3+得以通向另一側。若失敗則此回合的移動階段立刻結束，下回可選擇折回原方向，或於下回合再次挑戰通過。

塔橋

Tower

- 牆圍崩塌、大風呼呼吹嘯……請進行力量檢定，3+得以通向另一側。若失敗則此回合的移動階段立刻結束，下回可選擇折回原方向，或於下回合再次挑戰通過。

這些房間可補血

禮拜堂

Chapel (窗)

若在此房結束回合，可獲得 1 級神志。每位探險者在遊戲中只能受益於此房一次。怪物無法使用此效果。

食品儲藏室

Larder

若在此房結束回合，可獲得 1 級力量。每位探險者在遊戲中只能受益於此房一次。怪物無法使用此效果。

健身房

Gymnasium

若在此房結束回合，可獲得 1 級速度。每位探險者在遊戲中只能受益於此房一次。怪物無法使用此效果。

圖書室

Library

若在此房結束回合，可獲得 1 級知識。每位探險者在遊戲中只能受益於此房一次。怪物無法使用此效果。

其他

起始房間板塊

大門廳	Entrance Hall	> 遊戲起始處，視為 1 格房間，大門永遠深鎖。
廊廳	Foyer	> 視為 1 格房間。
梯廳	Grand Staircase (窗)	> 視為 1 格房間，固定通往二樓平台。
二樓平台	Upper Landing	> 固定通往一樓主樓梯（不用透過門），所有二樓房間由此延伸。
地下平台	Basement Landing	> 所有地下室房間由此延伸。

一般板塊

地下湖	Underground Lake	染血的房間	Bloody Room
庭院	Gardens	焦黑的房間	Charred Room
露台	Patio	廢棄的房間	Abandoned Room
陽台	Balcony	老朽迴廊	Creaky Hallway
溫室	Conservatory	塵封迴廊	Dusty Hallway
餐廳	Dining Room (窗)	雕像長廊	Statuary Corridor
主臥房	Master Bedroom (窗)	遊戲室	Game Room
臥房	Bedroom (窗)	風琴室	Organ Room
廚房	Kitchen	研究室	Research Laboratory
酒窖	Wine Cellar	手術室	Operating Laboratory
倉庫	Storeroom	來自地下室的樓梯	Stairs from Basement
傭人房	Servants' Quarters		> 固定連接到一樓廊廳。

山中小屋

附表、人物記錄表

遊玩期間，部分項目需要紀錄，可使用此表。

說明

- 【屬性加成房間】使用過相對應的房間效果，即在表格上打勾。（P.s. 擴充包【寡婦行】有解決此條需求）
- 【超額屬性紀錄】凡屬性超過角色卡的上限，記錄在此，並在扣除時優先使用（劃掉紀錄即可）。

玩家		屬性加成房間				超額屬性紀錄											
顏色	稱呼	力	速	神	知												
						力						神					
						速						知					
						力						神					
						速						知					
						力						神					
						速						知					
						力						神					
						速						知					
						力						神					
						速						知					
						力						神					
						速						知					