



BETRAYAL

AT HOUSE ON THE HILL
3. EDYCJA

12+ | F4541 | 3-6 | 60-90

KSIĘGA ZASAD



Oto dom z Twoich koszmarów

Dom na Wzgórzu wciąż jest opuszczony i spogląda pustymi oknami na świat. Nikt nie pamięta, kto w nim mieszkał ani co stało się z mieszkańcami. Teraz zaś nieustraszona grupa poszukiwaczy ściąga do tego domu z różnych powodów. Niektórzy otrzymali tajemnicze zaproszenia, inni badają niewyjaśnione zniknięcia. Jeszcze inni chcą po prostu zobaczyć tani dom do wyremontowania.

Grając jako ci poszukiwacze, będziecie musieli stawić czoła czyhającym w tym domu potwornościom. Zależnie od okoliczności, znajdziecie się w jednym z 50 mrozących w krew w żyłach nawiedzeń, które przerażą nawet najtwardszych z Was. Strzeżcie się jednak, ponieważ jeden z poszukiwaczy zdradzi pozostałych, doprowadzając do walki na śmierć i życie. Dom będzie widzieć i słyszeć wszystko.

Mówią, że Dom na Wzgórzu zawsze wygrywa. Twoim zadaniem jest udowodnić, że tak nie jest.

Cel gry

- Zanim rozpocznie się nawiedzenie, poznaj dom i wzmocnij swojego poszukiwacza.
- Po rozpoczęciu nawiedzenia zostań pierwszym graczem, który spełni warunki wygranej — jako bohater lub jako zdrajca.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĘGI ZASAD

Doskonale wiemy, że gdy dostajesz w swoje ręce nową grę, chcesz od razu zacząć rozgrywkę. Rozumiemy. Jednak niezależnie od tego, czy grasz w *Betrayal at House on the Hill* po raz pierwszy, czy znasz już grę z poprzednich edycji i uważasz się za eksperta, stanowczo zachęcamy do przeczytania książki zasad przed rozpoczęciem gry w tę edycję.

Nowi gracze poznają tu zasady gry, a starzy wyjadacze dowiedzą się, jakie reguły uległy istotnym zmianom. Zanim więc wkroczysz bez strachu do dziwnego starego domu i zaczniesz odkrywać jego tajemnice, spędź nieco czasu na lekturze tych stron.

STRUKTURA KSIĘGI ZASAD

Księga zasad jest podzielona na pięć sekcji:

1. INFORMACJE WSTĘPNE
2. ELEMENTY I PRZYGOTOWANIA DO GRY
3. JAK GRAĆ — PRZED NAWIEDZENIEM
4. JAK GRAĆ — PO ROZPOCZĘCIU NAWIEDZENIA
5. DODATKOWE INFORMACJE

ZAWARTOŚĆ KSIĘGI ZASAD

INFORMACJE WSTĘPNE

- Jak korzystać z tej książki zasad 3
- Jeśli jesteś nowym graczem 4
- Użyte symbole 4
- Jeśli znasz już grę: Ważne zmiany 5

ELEMENTY I PRZYGOTOWANIA DO GRY

- Co jest w pudełku? 6
- Przygotowania do gry 7
- Omówienie elementów 8
 - Karty 8
 - Płytki pokoi 8
 - Żetony 8
 - Figurki i karty postaci 8
 - Uzyskiwanie, utrata i regeneracja cech 9
 - Cechy na poziomie krytycznym 9
 - Śmierć postaci 9
 - Jak obrażenia wpływają na cechy 9
- Kości do gry 10
 - Rzuty Cech 10
 - Rzuty Ataku 10
 - Rzuty Nawiedzenia 10
 - Inne rzuty 10

GRA PRZED NAWIEDZENIEM

- Jak grać — przed nawiedzeniem 11
 - Twoja tura 11
 - Ruch 11
 - Sąsiedowanie 11
 - Wymuszony ruch 11
 - Odkrywanie nowych płytek pokoi 12
 - Kończenie swojej tury 13
 - Inne czynności, które możesz wykonać podczas swojej tury 13
 - Wymiany 13
 - Specjalne działania 13

GRA PO ROZPOCZĘCIU NAWIEDZENIA

- Jak grać — po rozpoczęciu nawiedzenia 14
 - Rodzaje nawiedzeń 14
 - Bez zdrajcy 14
 - Jeden zdrajca 14
 - Ukryty zdrajca 14
 - Wszyscy przeciwko wszystkim 14
 - Rozpoczynanie nawiedzenia 14
 - Atakowanie 15
 - Bronie 15
 - Pole widzenia 15
 - Rabowanie ciał 15
 - Przeszkody 15
 - Struktura nawiedzenia 16
 - Rozgrywanie nawiedzenia 18
 - Więcej o nawiedzeniach 18
 - Rozstrzygnięcie o wyborze zdrajcy w razie remisu 18
 - Różna liczba graczy 18
 - Licznik 18
 - Odnajdywanie konkretnych płytek 18
 - Bycie zdrajcą 18
 - Niechętni zdrajcy 18
 - Specjalne zdolności zdrajcy 18
 - Kontrolowanie Potworów 19
 - Śmierć 19
 - Koniec gry 19

DODATKOWE INFORMACJE

- Opisy postaci 20
- Indeks 22

Szukasz czegoś i nie możesz znaleźć? Sprawdź INDEKS na stronie 22!

JEŚLI JESTEŚ NOWYM GRACZEM

Witamy... a może raczej powinniśmy powiedzieć: uciekaj, póki możesz. Przygotuj się, by wkroczyć w świat 3. edycji gry *Betrayal at House on the Hill*.

Każda rozgrywka jest jak film grozy. Być może nawet uda Ci się rozpoznać aluzje do swoich ulubionych horrorów. Zaczynasz, zwiedzając nawiedzony dom zbudowany dawno, dawno temu i w większej części opuszczony...

przynajmniej przez ludzi. Następnie okazuje się, że ktoś z graczy skrywa mroczny sekret, który doprowadza do złowieszczonego zwrotu akcji, kiedy to posiadacz tajemnicy ujawnia się jako zdrajca. To właśnie jest „zdrada”.

Rozgrywka dzieli się na dwie części. W pierwszej części wszyscy gracze są w tej samej drużynie i razem zwiedzają dom. Podczas gry układane są płytki przedstawiające nowo odkryte pokoje. Po odkryciu każdego pokoju bierzesz także kartę przedstawiającą jedno z różnych **Wydarzeń**, **Przedmiotów** lub **Omenów** związanych z domem. Możesz znaleźć starą Apteczkę

lub tajemniczego Idola bądź też może Ci się przytrafić coś dużo bardziej dziwnego i niepokojącego. Grając w grę *Betrayal*, tworzysz, a następnie odkrywasz własny dom. Gdy odkryjesz już wystarczająco dużo pomieszczeń, rozpocznie się druga część gry — **nawiedzenie**. Jest 50 wyjątkowych nawiedzeń, więc przygotuj się na przyszłość pełną strachu!

Na początku nawiedzenia gracze mogą już nie stanowić jednej drużyny. Zwykle większość graczy będzie bohaterami, a jeden z nich stanie się zdrajcą. Każda drużyna ma własną księgę nawiedzeń zapewniającą informacje o specjalnych działaniach, które można wykonać, i opisującą, co każda z drużyn musi zrobić, by wygrać. Podczas gdy drużyny ścigają się, by osiągnąć swoje cele, bohaterowie mogą spodziewać się walki ze złem czającym się w domu, a zadaniem zdrajcy będzie sabotowanie ich poczynań. Wygra pierwsza drużyna, która osiągnie swe tajemnicze cele.

UŻYTE SYMBOLE

Ta księga zasad oraz księgi nawiedzeń używają charakterystycznych symboli, by pomóc Ci szybko zrozumieć kontekst tego, co czytasz. Oto te symbole:



WYDARZENIE



PRZEDMIOT



OMEN

Symbole te określają trzy rodzaje kart, które możesz wyciągnąć podczas gry. Patrz strona 8.



**PŁYTKA
POCZĄTKOWA**

Patrz Przygotowania do gry, krok 8, strona 7.



**SPECJALNE
DZIAŁANIE**

Patrz Specjalne działania, strona 13.



**INFORMACJE O
POTWORACH**

Patrz Struktura nawiedzenia, strona 16.



ŚMIERĆ


Patrz Śmierć, strona 19.



**WAŻNE
ZMIANY**

Patrz Ważne zmiany na następnej stronie.

JEŚLI ZNASZ JUŻ GRĘ: WAŻNE ZMIANY

Witamy — czekaliśmy na Ciebie. Wiedzieliśmy, że nie powstrzymasz się, by tu nie wrócić. Uważaj jednak, ponieważ niektóre zasady i elementy uległy zmianie w porównaniu z poprzednimi edycjami. W tej sekcji wymienione są najbardziej istotne różnice, jednak przeczytaj też pozostałe zasady. Zmiany zasad oznaczone są tym symbolem: .

KARTY SCENARIUSZA – POWÓD, DLA KTÓREGO WSZYSCY TU JESTEŚCIE

Zasady nawiedzenia nie są już określane przez sprawdzanie tabeli nawiedzeń. Zamiast tego gracze muszą rozpocząć każdą grę od wyboru **Karty Scenariusza**. Karty te wyjaśniają, dlaczego wszyscy znaleźli się w tym domu, a także określają, z którym nawiedzeniem graczom przyjdzie się zmierzyć na późniejszym etapie gry. Gdy rozpocznie się nawiedzenie, wybrana Karta Scenariusza ujawni, które nawiedzenie zostało wyzwolone, i wskaże, który z graczy jest zdrajcą.

RZUT NAWIEDZENIA MA INNE ZASADY

Wykonując Rzut Nawiedzenia, należy teraz rzucić tyloma kośćmi, ile Omenów odkryto. Jeśli wynik wynosi 5 lub więcej, rozpoczyna się nawiedzenie. Jeżeli nawiedzenie jeszcze się nie rozpoczęło, gdy zostanie wyciągnięta ostatnia Karta Omenu, wówczas nawiedzenie rozpocznie się automatycznie.

UŻYTO NOWYCH TERMINÓW

Na Kartach Wydarzeń, Przedmiotów i Omenów oraz w niektórych nawiedzeniach pojawia się kilka nowych terminów. Należą do nich: **Obrażenia Ogólne, regeneracja, zakopywanie, poziom krytyczny, specjalne działanie i pole widzenia**. Definicje tych i innych terminów znajdują się w tej księdze zasad.

KRADZIEŻE SĄ NIEDOZWOLONE

W poprzednich edycjach istniała możliwość kradzieży Przedmiotu przeciwnikowi pokonanemu przy ataku Siłą. W tej edycji kradzież nie jest już zwykłą zdolnością. Jeśli dane nawiedzenie daje możliwość kradzieży, zostanie to wyraźnie zaznaczone.

TURY KOŃCZĄ SIĘ INACZEJ

W tej edycji Twoja tura dobiega końca automatycznie, kiedy odkryjesz (ułożysz) nową płytkę pokoju. Realizuj wszelkie efekty podane na płytce, następnie bierz kartę odpowiadającą symbolowi na płytce (jeżeli jest na niej jakiś) i realizuj efekty z karty. Następnie Twoja tura dobiega końca. Możesz także zakończyć swoją turę dobrowolnie, nie odkrywając nowej płytki. Nie masz obowiązku wykonywania ruchu w całości ani podejmowania wszystkich dozwolonych działań.

GDY ROZPOCZNIE SIĘ NAWIEDZENIE, PRZECZYTAJ TREŚĆ PRZYGOTOWAŃ I WPROWADZENIA, ZANIM OPUŚCISZ POKÓJ

Obie drużyny czytają teraz na głos treść wprowadzenia i przygotowań, po czym dzielą się, by poznać swoje role w nawiedzeniu.

WSZYSCIE DZIAŁANIA SĄ JAWNYMI INFORMACJAMI

Gdy wykonasz jakieś działanie podczas nawiedzenia, drużyna przeciwna może poprosić o wyjaśnienie, co robisz. Jeśli to zrobi, musisz odczytać na głos całość tekstu dotyczącego tego działania. Informacje w Twojej księdze nawiedzeń są tajemnicą tylko, dopóki z nich nie skorzystasz.

MARTWI POSZUKIWACZE POZOSTAWIAJĄ PO SOBIE ZWŁOKI

Gdy zginiesz, figurka Twojego poszukiwacza pozostanie na płytce, na której stracisz życie. Inni poszukiwacze mogą odebrać Twoim zwłokom Przedmioty i Omeny. W pewnych nawiedzeniach zdrayca może w określony sposób użyć samych zwłok.

Przeszliśmy przez wszystkie informacje wstępne, więc teraz pora na to, co najważniejsze dla wszystkich duchów, zombie i złych agentów nieruchomości czekających na Ciebie w domu: to jest gra i musisz się dobrze bawić. Jeżeli rezultat jakiegos ruchu wydaje się niedoprecyzowany, po prostu zdecydujcie w grupie, jak postąpić, i grajcie dalej. Nie przyniesie to szkód dla rozgrywki.

CO JEST W PUDEŁKU?



6 dwustronnych kart postaci



6 figurek postaci



6 podstawek figurek postaci



74 karty do gry: Omeny, Przedmioty, Wydarzenia



5 Kart Scenariuszy



Karta informacji dotyczących Potworów

Karta informacji dla zdrajcy

Karty informacji dla graczy



Licznik i znacznik



Płytki pokoi



3 płytki początkowe: płytka potrójna (Schody na Parterze / Korytarz / Hol Wejściowy), Podest w Piwnicy i Podest na Pierwszym Piętrze



2 księgi nawiedzeń: *Sekrety Przerwania* i *Księga Zdrajcy*

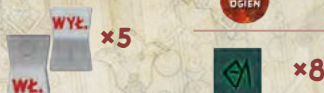
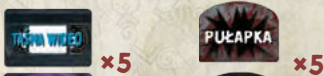
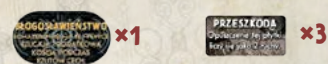
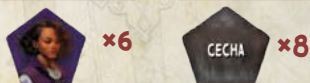


Wskaźniki



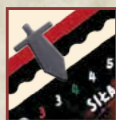
Kości do gry

114 kartonowych Żetonów



PRZYGOTOWANIA DO GRY

1. Odłóżcie na bok **1** księgi nawiedzeń: *Sekrety Przetrvania* i *Księgę Zdrajcy*. Będziecie ich używać po rozpoczęciu nawiedzenia.
2. Każdy z graczy wybiera swoją postać i bierze pasującą **2** kartę postaci oraz **2** figurkę postaci z **2** podstawką (dopasowane kolorystycznie). Każdą figurkę należy umieścić na podstawie.
3. Każdy gracz otrzymuje po cztery **3** Wskaźniki do umieszczenia na karcie postaci. Gracze powinni umieścić każdy Wskaźnik tak, by wskazywał na inną zieloną liczbę na karcie postaci. Liczby te reprezentują początkowe wartości cech postaci. Więcej informacji o cechach — patrz strona 9.
4. Wszystkie **4** kości należy umieścić tak, by każdy z graczy mógł łatwo po nie sięgnąć.
5. Karty **5** Wydarzeń, Przedmiotów i Omenów należy posortować według rodzaju. Każdy rodzaj kart należy potasować jako osobną talię i umieścić awersami do dołu tak, by każdy z graczy mógł łatwo po nie sięgnąć.



Każdą figurkę należy umieścić na podstawie.



Wskaźniki należy umieścić tak, by każdy wskazywał na inną zieloną liczbę na karcie postaci.



6. **6** Kartę informacji dotyczących Potworów i **6** kartę informacji dla zdrajcy należy umieścić awersami do góry w zasięgu wzroku wszystkich graczy.
7. Każdy gracz otrzymuje **7** kartę informacji dla graczy.
8. Budowa domu rozpoczyna się od trzech **8** płytek początkowych. Wszystkie są oznaczone symbolem **8**. Płytki te należy umieścić pośrodku stołu, w odległości ok. 20–25 cm od siebie.
9. Pozostałe **9** płytki pokoi należy potasować razem i położyć na stole jako jedną talię, awersem do dołu.
10. Każdego poszukiwacza należy umieścić na polu **Holu Wejściowego**, które jest częścią dużej płytki początkowej.
11. **11** Gracze powinni wspólnie przejrzeć pięć **11** Kart Scenariuszy i wybrać jedną. Scenariusz opisany na wybranej karcie poda, czym motywują się postacie, wchodząc do domu. Karta ta ponadto określi, z jakim nawiedzeniem przyjdzie im się zmierzyć podczas gry. Pozostałe Karty Scenariuszy można włożyć z powrotem do pudełka.
12. **12** Licznik, znacznik i **12** Żetony należy odłożyć na bok. Niektóre z tych elementów zostaną użyte w grze na początku nawiedzenia.
13. Na koniec przygotowań gracze sprawdzają swoje karty postaci, by dowiedzieć się, kiedy ich postać ma urodziny. Gracz, którego poszukiwacz ma urodziny w najbliższej przyszłości, rozgrywa pierwszą turę gry. Gra odbywa się dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Po zakończeniu przygotowań do gry stół powinien wyglądać tak:

OMÓWIENIE ELEMENTÓW

Teraz już bez wątpienia niemal słyszysz, jak dom Cię przywołuje, ale jeśli jesteś nowym graczem, jest kilka kwestii, o których musisz wiedzieć, zanim przystąpisz do usuwania pajęczyn i przejdziesz przez drzwi wejściowe.

Gdy będziesz już wiedzieć wystarczająco dużo, możesz przejść do sekcji „**Jak grać**” na stronie 11.

KARTY



KARTY WYDARZEŃ

Wydarzenia to straszne rzeczy, które dzieją się w całym domu, np. *Migoczące światła* lub *Wędrujący Duch*. Wydarzenia mają zwykle konsekwencje, które mogą być pozytywne lub negatywne.



KARTY PRZEDMIOTÓW

Przedmioty to użyteczne obiekty, które możesz znaleźć, odkrywając tajemnice domu, np. *Latarka* lub *Piła Łańcuchowa*. Przedmioty zapewniają specjalne zdolności pomagające w przetrwaniu.



KARTY OMENÓW

Omeny to upiorne zwiastuny zła, np. *Pies* lub *Idol*. Omeny są podobne do Przedmiotów, ale tylko Omeny potencjalnie mogą rozpocząć nawiedzenie.

(Patrz „Używanie Kart Wydarzeń, Przedmiotów i Omenów” na stronie 12).



KARTY SCENARIUSZY

Karty Scenariuszy podają interesujące powody, by odwiedzić dom. Określają też, które nawiedzenie będzie rozgrywane.

KARTY INFORMACJI DLA GRACZY




Karty informacji dla graczy zapewniają użyteczne przypomnienie działań, które możesz wykonać podczas swojej tury.

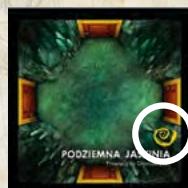
KARTY INFORMACJI DLA ZDRAJCY I DOTYCZĄCYCH POTWORÓW

Karty te zawierają informacje krok po kroku na temat tego, co zdrajca i Potwory mogą robić podczas swoich tur.



PŁYTKI POKOI

Podczas gry płytki pokoi będą służyć do konstruowania domu. Poznając dom, będziesz umieszczać nowe płytki pokoi w obszarze, w którym się znajdujesz (Piwnica, Parter lub Pierwsze Piętro, zgodnie z informacją na odwrocie karty), a następnie brać Kartę Wydarzenia , Przedmiotu  lub Omenu , zgodnie z symbolem pokazanym z przodu płytki.



ŻETONY

Do gry dołączono mnóstwo Żetonów. Większość z nich będzie wykorzystywanych w nawiedzeniach, w których będą podane dodatkowe zasady. Nawiedzenie powie Ci, gdzie umieścić Żetony, jak ich używać i co reprezentują. Czasami służą do oznaczania kroków odprawiania rytuału lub ilości zgromadzonej przez Ciebie krwi. Na początku każdego nawiedzenia sprawdź sekcję **Potrzebne Żetony**, by poznać informacje o Żetonach i o tym, co reprezentują.



FIGURKI I KARTY POSTACI

Możesz grać jako jedna z 12 postaci, których dane podano na sześciu dwustronnych kartach postaci. Każda karta postaci ma odpowiadającą jej figurkę poszukiwacza, którą będziesz przemieszczać z płytki na płytkę podczas gry. Pełne opisy wszystkich 12 postaci znajdują się na stronach 20–21.



Każda postać ma cztery cechy — **Siłę**, **Szybkość**, **Wiedzę** i **Poczytalność** — ich wartości są podane na odpowiednich kartach postaci i będą śledzone za pomocą plastikowych Wskaźników. Na początku gry ustaw Wskaźniki na zielone wartości startowe Twojej postaci i dopasuj zgodnie z potrzebą. Wartości cech są jawne i nigdy nie należy ich ukrywać przed pozostałymi graczami.



UZYSKIWANIE, UTRATA I REGENERACJA CECH

Podczas gry prawdopodobnie będziesz musiał zmieniać wartości swoich cech.

- Przykładowo: jeśli jakaś karta podaje, że „**zyskujesz** 1 punkt Siły” lub „**tracisz** 1 punkt Szybkości”, po prostu przesun Wskaźnik danej cechy o jedną pozycję w górę lub w dół, zgodnie z instrukcją. Przesunięcie Wskaźnika może czasem nie zmienić wartości danej cechy, ponieważ karty postaci niektórych poszukiwaczy zawierają zdublowane liczby. Jeśli cecha osiągnie maksymalną wartość, nie można jej już bardziej zwiększyć.
- ⚠️ Jeżeli jakiś efekt wskazuje, by **zregenerować cechę**, ustaw ją z powrotem na wartość początkową (pokazaną na zielono). Jeśli cecha ma już wartość początkową lub wyższą, pozostaje bez zmian.

⚠️ CECHY NA POZIOMIE KRYTYCZNYM

Jeśli cecha ma najniższą możliwą wartość, najbliższą do symbolu czaszki (oznaczoną na czerwono), jest na **poziomie krytycznym**.

ŚMIERĆ POSTACI

Postacie nie mogą zginąć przed rozpoczęciem nawiedzenia. Jeżeli Obrażenia otrzymane przed nawiedzeniem miałyby spowodować, że wartość dowolnej z cech spadłaby poniżej poziomu krytycznego, wówczas cecha pozostaje na poziomie krytycznym. Po rozpoczęciu nawiedzenia, jeśli wartość *dowolnej* cechy postaci spada do symbolu czaszki, postać **ginie** (patrz „Śmierć” na stronie 19).

JAK OBRAŻENIA WPŁYWAJĄ NA CECHY

Podczas gry postacie nieuchronnie będą otrzymywały Obrażenia, co będzie obniżać wartości ich cech. Istnieją trzy rodzaje Obrażeń: **Fizyczne**, **Psychiczne** i **Ogólne**.

- Gdy otrzymujesz Obrażenia **Fizyczne**, tracisz **Siłę** i/lub **Szybkość** odpowiednio do wartości Obrażeń.
- Gdy otrzymujesz Obrażenia **Psychiczne**, tracisz **Wiedzę** i/lub **Poczytalność** odpowiednio do wartości Obrażeń.
- ⚠️ Gdy otrzymujesz Obrażenia **Ogólne**, wybierasz, których cech będą dotyczyły.

Gdy otrzymasz Obrażenia, obniż wartość cechy o odpowiednią liczbę pozycji, a **nie** o wartość liczbową Obrażeń. Przykładowo:

- Oliver otrzymuje 2 punkty Obrażeń Fizycznych i decyduje, że będą dotyczyły Siły, która obecnie wynosi **3 3 4 4 5 6 6 7**.
- Oliver przestawia Wskaźnik o dwie pozycje w dół, na **3 3 4 4 5 6 6 7**.



Obrażenia możesz dzielić tak, jak chcesz, ale tylko pomiędzy powiązаныmi cechami. Przykładowo: jeśli otrzymasz 3 punkty Obrażeń Fizycznych, możesz zdecydować się obniżyć Siłę o 2 pozycje i Szybkość o 1 pozycję, ale nie możesz zamiast nich obniżyć Wiedzy ani Poczytalności.

Nie możesz umrzeć w wyniku Obrażeń przed rozpoczęciem nawiedzenia i nie możesz wybrać obniżania cechy na poziomie krytycznym, jeśli masz inne cechy, których wartości wciąż można obniżyć. Przykładowo: nawiedzenie jeszcze się nie rozpoczęło. Twoja Siła jest na poziomie krytycznym, ale poziom Szybkości jest wyższy, a Ty otrzymujesz 2 punkty Obrażeń Fizycznych. Nie możesz przypisać tych Obrażeń do Siły i musisz zamiast tego obniżyć wartość Szybkości.

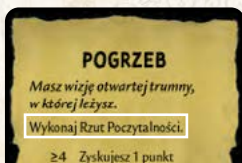
KOŚCI DO GRY

Do gry dołączono 8 kości, każda z których ma na ściankach od 0 do 2 oczek. Po rzucie kośćmi suma wskazanych oczek stanowi **wynik rzutu**.



RZUTY CECH

Gdy masz wykonać Rzut Cechy — Wiedzy, Poczytalności, Szybkości lub Siły — spójrz na obecną wartość danej cechy i rzuć taką samą liczbą kości.



Andrzej doбира kartę wydarzenia Pogrzeb. Wydarzenie mówi, że należy wykonać rzut Poczytalności. Jego Poczytalność wynosi 5, więc rzuca 5 kośćmi.

RZUTY ATAKU

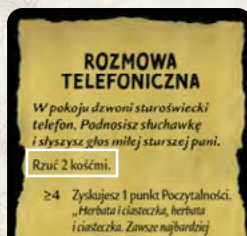
Gdy atakujesz, musisz wykonać Rzut Cechy. Twój cel ataku wykona rzut, korzystając ze swojej wartości tej samej cechy. Tą cechą zwykle będzie Siła, lecz niektóre Przedmioty i Omeny mogą wskazywać, by wykonać rzut innej cechy. Osoba, której wynik rzutu będzie niższy, otrzymuje obrażenia równe różnicy pomiędzy wynikami obu rzutów. (Patrz „Atakowanie” na stronie 15).

RZUTY NAWIEDZENIA

Gdy masz wykonać Rzut Nawiedzenia, rzuć liczbą kości równą łącznej liczbie Omenów wyciągniętych przez wszystkich graczy. Wynik ≥ 5 oznacza początek nawiedzenia.

INNE RZUTY

Czasami jakiś efekt po prostu wskaże, by rzucić konkretną liczbą kości. Nie jest to Rzut Cechy. Nie dotyczą go reguły stosowane tylko przy Rzutach Cech.



Rzuć 2 kośćmi.




JAK GRAĆ — PRZED NAWIEDZENIEM

Po przejrzaniu elementów gry i przygotowaniach można już rozpocząć grę. Gracze będą rozgrywać swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

TWOJA TURA

Zanim rozpoczniesz się nawiedzenie, możesz wykonywać dowolne z następujących działań, w dowolnej kolejności:

- **Poruszać** się po domu i **odkrywać** nowe płytki pokoi (odkrycie nowego pokoju zakończy Twoją turę).
- **Wymieniać się** Przedmiotami i Omenami z poszukiwaczem znajdującym się na tej samej płytce (po uzyskaniu pozwolenia).
- **!** Używać swoich Przedmiotów i Omenów, by wykonywać **specjalne działania**. Możesz wykonać każde specjalne działanie jednokrotnie podczas swojej tury. Działania te są oznaczone tym symbolem: . (Patrz „Specjalne działania” na stronie 13)

Możesz wykonywać działania w dowolnej kolejności. Przykładowo: możesz wykonać jeden ruch, wymienić się Przedmiotem, ponownie się poruszyć, wykonać specjalne działanie, a następnie poruszyć się po raz trzeci.

Gdy nie możesz — lub nie chcesz — zrobić nic więcej, Twoja tura kończy się. Twoja tura dobiega także końca, jeśli odkryjesz nowy pokój.

RUCH

Na początku swojej tury sprawdź swoją Szybkość. Dowiesz się w ten sposób, o jaką maksymalną liczbę płytek może przemieścić się Twój poszukiwacz podczas danej tury. Jeśli Twoja Szybkość ulegnie zmianie w trakcie tury, nie wpłynie to na ruch w tej turze.

SĄSIADOWANIE

Każdy punkt ruchu pozwala przemieścić się na **sąsiadującą** płytkę. Płytki sąsiadują, jeżeli mają bezpośrednio połączone ze sobą drzwi. Niektóre płytki mają wyjątkowe połączenia z innymi. Na przykład Schody na Parterze „prowadzą na Podest na Pierwszym Piętrze”. Jeżeli odkryto obie te płytki, są uznawane za sąsiadujące. Jeżeli dwie płytki dotykają się, ale tylko jedna z nich ma drzwi, te płytki **nie** są sąsiadujące. Zamiast tego drzwi są fałszywe, jakby prowadziły do szafy lub wnęki.

Przykład sąsiadujących płytek.

Przykład fałszywych drzwi.






WYMUSZONY RUCH

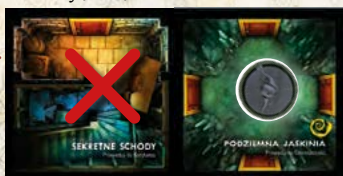
Niektóre Przedmioty, Omeny i specjalne działania mogą wymagać od Twojego poszukiwacza lub poszukiwacza innego gracza wykonania ruchu o pewną liczbę płytek. Jeśli wskazano, by przemieścić się o „maksymalnie” ileś płytek bądź o liczbę płytek „równą lub mniejszą” od pewnej wartości, osoba wykonująca ruch decyduje, jak daleko przenieść poszukiwacza, nawet jeśli tego poszukiwacza kontroluje zwykle inny gracz.

ODKRYWANIE NOWYCH PŁYTEK POKOJ

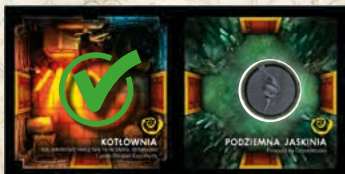
Podczas ruchu, jeśli znajdujesz się na płytce z nieużytymi wcześniej drzwiami, możesz przejść przez nie, by odkryć nowy pokój. Oto jak to zrobić:

1. Dom ma trzy **obszary** (Piwnica, Parter i Pierwsze Piętro). Na odwrocie każdej płytki pokoju podano, w jakim obszarze domu można umieścić tę płytkę.
2. Jeśli pierwsza płytka z wierzchu talii odpowiada obszarowi, w którym znajduje się Twój poszukiwacz, odwróć tę płytkę i połącz ją z płytką, na której jest Twój poszukiwacz, ustawiając w jednej linii dowolne drzwi nowej płytki z nieużytymi wcześniej drzwiami bieżącej płytki.
 - **!** Nie musisz dopasowywać wszystkich drzwi nowej płytki, o ile jedne drzwi będą dopasowane do płytki, z której się przemieszczasz.
 - Jeśli górna płytka z talii nie pasuje do obszaru, w którym jest Twój poszukiwacz, **zakop** tę płytkę (umieść ją na spodzie talii). Powtarzaj tę procedurę, aż odkryjesz płytkę, którą można umieścić w obszarze Twojego poszukiwacza. Wówczas ułóż ją zgodnie z powyższymi zasadami.
3. Umieść figurkę swojego poszukiwacza na nowej płytce.
4. Zrealizuj dowolne polecenie takie jak „gdy odkryjesz tę płytkę...” lub „gdy wejdiesz na tę płytkę...”.
5. Jeśli płytka ma symbol ,  lub , weź kartę z odpowiedniej talii. Odczytaj treść karty na głos i zrealizuj wszelkie podane efekty. (Patrz „Używanie Kart Wydarzeń, Przedmiotów i Omenów” na tej stronie).
6. **!** Zakończ swoją turę.




Niewłaściwe ułożenie płytek. Zauważ, że drzwi się nie łączą.



Właściwe ułożenie płytek. Zauważ, że drzwi się łączą.



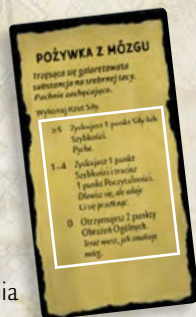
UŻYWANIE KART WYDARZEŃ, PRZEDMIOTÓW I OMENÓW

Większość płytek zawiera Symbol Wydarzenia , Przedmiotu  lub Omenu . Gdy ułożysz jedną z takich płytek, weź kartę z wierzchu odpowiedniej talii.

WYDARZENIA

Gdy wyciągniesz Kartę Wydarzenia, odczytaj na głos tekst napisany kursywą i wykonaj instrukcje. Następnie **zakop** kartę, odkładając ją na spód odpowiedniej talii.

Wydarzenia wymagające wykonania Rzutu Cechy będą zawierać tabelę rezultatów. *Odczytaj tylko rezultat pasujący do wyniku rzutu.*



Karta Wydarzenia z tabelą rezultatów.

PRZEDMIOTY

Gdy wyciągniesz Kartę Przedmiotu, odczytaj tekst na głos i połóż kartę przed sobą awerssem do góry. Posiadasz teraz ten Przedmiot.

OMENY

Gdy wyciągniesz Kartę Omenu, odczytaj tekst na głos i połóż kartę przed sobą awerssem do góry. Posiadasz teraz ten Omen. Za każdym razem, gdy wyciągniesz Omen, musisz wykonać Rzut Nawiedzenia.

! Aby wykonać Rzut Nawiedzenia: policz Omeny posiadane przez wszystkich graczy i rzuć taką samą liczbą kości. Wynik ≥ 5 oznacza początek nawiedzenia! Gracz, który wykonał ten rzut, jest Odkrywcą nawiedzenia.

Jest mniej Kart Omenu niż płytek z Symbolem Omenu. Jeśli weźmiesz ostatnią Kartę Omenu, nawiedzenie rozpoczyna się automatycznie!

! ZAKOPYWANIE PŁYTEK I KART

Możesz otrzymać instrukcje, by **zakopać** płytkę lub kartę. Aby zakopać płytkę, umieść ją na spodzie talii płytek. Aby zakopać kartę, umieść ją na spodzie odpowiedniej talii.

WIĘCEJ O ODKRYWANIU NOWYCH POKOI

Jeżeli nie jest możliwe dopasowanie wszystkich drzwi nowej płytki, nic nie szkodzi. Powstaje szafa lub wnęk.

Jeżeli próbujesz wykonać ruch, by odkryć nową płytkę, lecz okaże się, że skończyły się płytki dla danego obszaru, nie tracisz ruchu. Kontynuuj swoją turę, nie wchodząc do szafy.

Po ułożeniu płytki zawsze muszą pozostać przynajmniej jedne otwarte drzwi w Twoim obszarze. Jeśli jedyne możliwe ułożenie płytki spowodowałoby niemożność ułożenia kolejnych płytek w tym obszarze, zakop tę płytkę i weź nową.

Jeżeli nie możesz ułożyć płytki, nie odcinając wszystkich wejść do Twojego obszaru, dopasuj inne płytki w tym obszarze tak, by móc ułożyć nową płytkę. Dopasowanie to powinno spowodować jak najmniej zmian w domu.

KOŃCZENIE SWOJEJ TURY

Tvoja tura dobiega końca automatycznie, kiedy odkryjesz (ułożysz) nową płytkę pokoju. Jak wspomniano powyżej, musisz zrealizować wszelkie efekty podane na płytce, a następnie wziąć Kartę Wydarzenia, Przedmiotu lub Omenu, jeśli na płytce jest któryś z tych symboli. Postępuj według instrukcji na karcie. To koniec Twojej tury.

Możesz także zakończyć swoją turę dobrowolnie, nie odkrywając nowej płytki. Nie masz obowiązku wykonywania ruchu w całości ani podejmowania wszystkich dozwolonych działań.

INNE CZYNNOŚCI, KTÓRE MOŻESZ WYKONAĆ PODCZAS SWOJEJ TURY


Oprócz przemieszczania się możesz podczas swojej tury wykonać także inne czynności. Pamiętaj, że możesz je wykonywać w dowolnej kolejności i w dowolnym momencie podczas ruchu.

WYMIANY

Jednokrotnie podczas tury, jeśli znajdujesz się na płytce, na której jest też inny poszukiwacz, możesz wymienić się Przedmiotem lub Omenem z tym poszukiwaczem. Możecie swobodnie wymienić się dowolną liczbą Przedmiotów i Omenów, o ile obie strony uczestniczące w wymianie wyrażą na nią zgodę, pod jednym warunkiem: nie można oddać komuś podczas wymiany Przedmiotu ani

Omenu, jeśli podczas tej samej tury wykorzystano już jego specjalne działanie lub użyto go do ataku (jeśli jest bronią). Można oddać lub otrzymać dowolną liczbę Przedmiotów (nawet zero) — wymiany nie muszą być równe.

SPECJALNE DZIAŁANIA

Wiele Przedmiotów i Omenów oznaczonych jest symbolem specjalnego działania: . Każde specjalne działanie zawiera instrukcje co do tego, kiedy i jak można je wykonać. Specjalne działania są zawsze opcjonalne.

O ile instrukcje nie wskazują inaczej, każde specjalne działanie możesz wykonać tylko jeden raz podczas każdej tury. Podczas swojej tury możesz wykonać każde dozwolone specjalne działanie, ale nie możesz powtórzyć tego samego działania podczas jednej tury.

- Nie możesz wykonać specjalnego działania za pomocą Przedmiotu lub Omenu nieposiadanego przez Ciebie na początku tury. Niektóre Przedmioty i Omeny mają efekty, które nie są specjalnymi działaniami — o ile masz kartę, te efekty zawsze są „włączone”.



Maska ma dwa efekty. Pierwszy efekt jest zawsze „włączony”, o ile posiadasz Maskę. Drugi jest specjalnym działaniem. Nie możesz użyć Maski, a potem oddać jej od kogoś, a następnie użyć.



Przykład: Sandra rozgrywa swoją turę. Przemieszcza Ojca Warrena do Sali Balowej, gdzie czeka poszukiwacz Marcina — Brittani. Sandra wymienia się swoim Dzwinnym Amuletem z Marcinem w zamian za Maskę. Wcześniej podczas tej samej tury Sandra użyła Kuszy, by zaatakować Zombie. Dlatego nie może wymienić Kuszy podczas tej tury.

JAK GRAĆ — PO ROZPOCZĘCIU NAWIEDZENIA

Nawiedzenia to wyjątkowe historie, których akcja toczy się w Domu na Wzgórzu. Rzuca Ci wyzwanie, by zmierzyć się z nieprzyjemnymi, przerażającymi i zwykle niebezpiecznymi sytuacjami. Każde z 50 nawiedzeń w grze ma wersję dla bohaterów, którzy muszą przetrwać, i wersję dla zdrajcy. Cele obu tych wersji są odmienne. Będziesz wykorzystywać dwie książki nawiedzeń: *Sekrety Przetrwania* i *Księgę Zdrajcy*. Upewnij się, że są w zasięgu ręki.

Nawiedzenie rozpoczyna się wskutek rzutu kośćmi. Za każdym razem, gdy ktoś z graczy wyciąga Omen, musi rzucić liczbą kości równą łącznej liczbie Omenów posiadanych przez wszystkich graczy. Wynik ≥ 5 oznacza początek nawiedzenia! Gracz, który wykonał ten rzut, jest **Odkrywcą nawiedzenia**.

Aby określić, które nawiedzenie zostanie rozegrane, weź Kartę Scenariusza wybraną na początku gry i odszukaj w niej wyciągnięty właśnie Omen. Poznasz dzięki temu numer nawiedzenia do rozegrania i dowiesz się, kto z graczy jest zdrajcą. Odszukaj nawiedzenie o podanym numerze w obu księgach nawiedzeń. Poszukiwacze — którzy zostali bohaterami, gdy rozpoczęło się nawiedzenie — biorą książkę *Sekrety Przetrwania*, a zdrajca bierze *Księgę Zdrajcy*. (W niektórych nawiedzeniach nie ma zdrajcy. Więcej informacji na ten temat — patrz niżej). Przy tytule nawiedzenia podane są: Karta Scenariusza dla danego nawiedzenia, jego wyzwalacz (Omen) oraz zdrajca — sprawdź te informacje w Karcie Scenariusza, aby upewnić się, że znajdujesz się we właściwym miejscu.

Spoilery zmniejszają wszystkim radość z gry. Upewnij się, by odczytywać *tylko nawiedzenie podane na Karcie Scenariusza* i nie czytać księgi nawiedzeń drużyny przeciwnej.

RODZAJE NAWIEDZEŃ

W grze *Betrayal at House on the Hill* są cztery rodzaje nawiedzeń.

BEZ ZDRAJCY

W tych nawiedzeniach nie ma zdrajcy. Wszyscy gracze współpracują i wszyscy czytają książkę *Sekrety Przetrwania*. Nie ma potrzeby czytania *Księgi Zdrajcy*.

JEDEN ZDRAJCA

W tych nawiedzeniach jeden z graczy jest zdrajcą, a pozostali są bohaterami. Zdrajca i bohaterowie starają się osiągnąć różne cele, a pierwsza drużyna, która je osiągnie, wygrywa.

UKRYTY ZDRAJCA

W tych nawiedzeniach tożsamość zdrajcy początkowo nie jest znana wszystkim graczom, a poszukiwacze mogą atakować się nawzajem (w końcu *każdy* może okazać się zdrajcą!). Nawiedzenia z ukrytym zdrajcą znajdują się tylko w księdze *Sekrety Przetrwania*.

WSZYSCY PRZECIWKO WSZYSTKIM

W tych nawiedzeniach każdy poszukiwacz walczy w pojedynkę! To zawody pomiędzy wszystkimi graczami, a poszukiwacze mogą atakować się nawzajem, próbując osiągnąć te same cele do wygranej. Niestety nie wszyscy mogą wygrać! Te nawiedzenia występują tylko w *Księdze Zdrajcy*.

ROZPOCZYNANIE NAWIEDZENIA

Ta sekcja opisuje, jak działa nawiedzenie i jak je przygotować. Na stronie 16 znajdziesz szczegółową analizę nawiedzenia nr 1, zarówno wersji dla bohaterów, jak i dla zdrajcy.

TAJEMNICZE ZAPROSZENIE		
Omen	Numer nawiedzenia	Zdrajca
Idol	9	Wszyscy przeciwko wszystkim
Zbroja	37	Odkrywca nawiedzenia
Pierścień	38	Odkrywca nawiedzenia
Pies	8	Bez zdrajcy
Księga	45	



Gdy nawiedzenie się rozpoczęło i gracze odnaleźli je w obu księgach nawiedzeń, należy wykonać kolejno następujące kroki:

1. Bohaterowie odczytują wszystkim graczom na głos wprowadzenie do nawiedzenia.
2. Bohaterowie wykonują kolejno wszystkie swoje kroki przygotowań.
3. Zdrajca odczytuje wszystkim graczom na głos wprowadzenie do nawiedzenia.
4. Zdrajca wykonuje kolejno wszystkie swoje kroki przygotowań.
5. Bohaterowie i zdrajca powinni udać się do osobnych pomieszczeń (tak by nie słyszeli się nawzajem) i przeczytać pozostałą część swoich nawiedzeń, by omówić strategię i poznać wszelkie zasady specjalne.

! Na początku nawiedzenia większość informacji z księgi nawiedzeń można utrzymywać w tajemnicy przed stroną przeciwną. **Jednak gdy wykonujesz specjalne działanie lub postępujesz zgodnie z zasadą podaną w Twojej księdze nawiedzeń, strona przeciwna może poprosić Cię o odczytanie na głos odpowiedniej części. Informacje w Twojej księdze nawiedzeń są tajemnicą tylko, dopóki z nich nie skorzystasz.**

ATAKOWANIE

Po rozpoczęciu nawiedzenia możesz atakować Potwory i innych poszukiwaczy znajdujących się na tej samej płytce (jeśli nie należą do Twojej drużyny). Możesz atakować tylko raz na turę. Gdy atakujesz, Ty i Twój przeciwnik wykonujecie Rzuty Siły. Osoba, której wynik rzutu będzie wyższy, wygrywa atak i zadaje przegranemu Obrażenia Fizyczne równe różnicy pomiędzy wynikami obu rzutów. W przypadku remisu nie są zadawane Obrażenia.

Czasami jakiś efekt (np. broń) pozwala atakować za pomocą cechy innej niż Siła. Atak ma wówczas takie same zasady jak atak Siłą, ale Ty i Twój przeciwnik wykonujecie rzut wskazanej cechy. Jeśli atak wykorzystuje Poczytalność lub Wiedzę, przegrany otrzymuje Obrażenia Psychiczne zamiast Fizycznych.

Przykład: Eryk jest zdrajcą. Atakuje Maczetą postać Doroty i oboje wykonują Rzut Siły. Eryk wyrzuca 4 i dodaje do wyniku 1, ponieważ użył Maczety. Zatem Eryk z wynikiem 5 pokonuje Dorotę, która uzyskała wynik 3, więc postać Doroty otrzymuje 2 punkty Obrażeń Fizycznych. Decyduje się stracić 1 punkt Szybkości i 1 punkt Siły.

BRONIE

Kilka Przedmiotów i Omenów oznaczono jako „broń”, której można użyć do modyfikacji ataku. Podczas jednego ataku możesz użyć tylko jednej broni. Jeśli masz więcej niż jedną broń, oznajmij, które z nich używasz. (Możesz też zdecydować się atakować bez użycia broni). Jeśli użyjesz broni do ataku, nie możesz jej wymienić podczas tej samej tury. Nie możesz też atakować bronią otrzymaną podczas bieżącej tury.

Nie możesz użyć broni do obrony przed atakiem.

! POLE WIDZENIA

Niektóre efekty odnoszą się do **poła widzenia**. Dwie płytki są uznawane za znajdujące się wzajemnie w swoim polu widzenia, jeśli poszukiwacz może przemieścić się z jednej na drugą, nie zmieniając podczas takiego ruchu kierunku ani obszaru domu (pomiędzy tymi dwiema płytkami mogą znajdować się inne). Jeśli płytka jest w polu widzenia, wszystkie postacie (poszukiwacze i Potwory) na tej płytce również są w polu widzenia.



! RABOWANIE CIAŁ

Martwi poszukiwacze wciąż posiadają swoje Przedmioty i Omeny. Nadal możesz „wymieniac się” z nimi. Jednokrotnie podczas tury, jeśli znajdujesz się na płytce, na której są też zwłoki innego poszukiwacza, możesz odebrać jeden Przedmiot lub Omen niesiony wcześniej przez tego poszukiwacza. Nie potrzebujesz już pozwolenia, by odebrać własność tego poszukiwacza.

! PRZESZKODY

Niektóre płytki trudniej opuścić niż inne. Opuszczenie płytki z **przeszkodami** liczy się jako dwa ruchy zamiast jednego (niezależnie od tego, ile przeszkód znajduje się na płytce). Przed nawiedzeniem niektóre Żetony stanowią przeszkody. Po rozpoczęciu nawiedzenia postacie z drużyny przeciwniej (poszukiwacze i/lub Potwory) również stanowią przeszkody.

STRUKTURA NAWIEDZENIA

Przyjrzyjmy się bliżej strukturze nawiedzenia. Każdy z opisów składa się z czterech (lub pięciu) oddzielnych sekcji. Ilustracja na sąsiedniej stronie pokazuje to samo nawiedzenie zarówno w wersji dla bohaterów, jak i dla zdrajcy.

1 DANE NAWIEDZENIA

Ta sekcja pozwala upewnić się, czy jesteś we właściwym miejscu. Sprawdź numer nawiedzenia znajdujący się Twojej na Karcie Scenariusza. Możesz też sprawdzić, czy zgadzają się: Karta Scenariusza, Wyzwalacz Nawiedzenia i zdrajca. Ta sekcja jest taka sama w obu księgach nawiedzeń. Zdrajca i bohaterowie powinni być pewni, że czytają to samo nawiedzenie.

2 WPROWADZENIE I PRZYGOTOWANIA

Wprowadzenie

Wprowadzenie nakreśla historię nawiedzenia zarówno dla bohaterów, jak i dla zdrajcy. Dla każdej ze stron historia będzie inna. Ta sekcja nie podaje żadnych zasad, ale może zawierać wskazówki co do tego, co planuje strona przeciwna.

Przygotowania


Wszelkie dodatkowe kroki przygotowań będą podane tutaj. Każda strona ma inne kroki przygotowań. Całe przygotowania następują przed pierwszą turą nawiedzenia i mogą zmienić wygląd domu.

3 GŁÓWNE ZASADY GRY DOTYCZĄCE NAWIEDZENIA

1 Zasady specjalne

Każde nawiedzenie ma pewne zasady, które obowiązują tylko w nim. Nazywane są one **zasadami specjalnymi**. Zasady te mogą obowiązywać przez cały czas trwania nawiedzenia, np. zmieniając sposób odkrywania płytek w danym nawiedzeniu. Mogą też być wywoływane konkretnym Wydarzeniem, np. zakończeniem Twojej tury lub śmiercią danej postaci.

2 Specjalne działania

Większość nawiedzeń ma zasady dotyczące specjalnych działań, które możesz wykonać podczas swojej tury. Działania te są oznaczone symbolem  i zawsze są opcjonalne. Podczas swojej tury możesz wykonać dowolną liczbę specjalnych działań, ale każde specjalne działanie możesz wykonać tylko jeden raz podczas każdej tury. Wszelkie zasady specjalne powiązane z tymi działaniami będą wymienione tutaj.

4 INNE INFORMACJE

Ta sekcja zapewnia dodatkowe informacje związane z nawiedzeniem.

Cel

Krótkie podsumowanie wskazujące, jak wygrać.

Potrzebne Żetony

Lista wszystkich Żetonów potrzebnych do rozegrania tego nawiedzenia, często z opisem tego, co reprezentują. Ta sekcja jest taka sama w obu księgach nawiedzeń. Nie martw się, jeżeli Twoja księga nawiedzeń nie informuje, jak działa dany Żeton — drużyna przeciwna będzie mieć te informacje.

Ważne lokalizacje (brak na ilustracji)

W niektórych nawiedzeniach istotne są konkretne płytki. Nawiedzenia te podają tutaj listę takich płytek wraz z obszarami, w których można je znaleźć.

Jeśli wygrasz

Czasami wszystko idzie zgodnie z planem. Jeśli Twoja strona wygra, przeczytaj tę sekcję na głos, by zapewnić interesującą scenę końcową.

5 RAMKI Z INFORMACJAMI O POTWORACH (TYLKO KSIĘGA ZDRAJCY)



W wielu nawiedzeniach występują Potwory, których dotyczą zasady specjalne podane w ramach takich jak na ilustracji. Ramki z informacjami o Potworach znajdują się wyłącznie w *Księdze Zdrajcy*, a każda ramka zawiera wszystko, co zdrajca potrzebuje wiedzieć.

- 1 U góry ramki podano, jak nazywa się Potwór i jakie są wartości jego cech — określają one, iloma kośćmi należy rzucić, gdy Potwór wykonuje Rzut Cechy.
- 2 Poniżej znajdują się wszelkie zasady specjalne dotyczące Potwora. Być może dany Potwór potrafi przechodzić przez ściany lub atakuje za pomocą cechy innej niż Siła. Sekcja ta może też wymieniać wszelkie specjalne działania, które Potwór ma zdolność wykonywać.
- 3 Wszelkie zmiany zasad lub specjalne działania w ramce z informacjami o Potworze dotyczą tylko konkretnego Potwora. (Przykładowo: w pokazanej ramce zasada specjalna ma zastosowanie tylko na koniec tury Ducha).

GÓR ZDRAJCA GINIE

Zdrajca umiera Żetonem Długiego Potwora na płycie z Symbolem Ognia, która znajduje się najdalej od jego zwołok. Jest to Duch Jacka.

SEKRETY PRZETRWANIA

1

STOSY CIAŁ 2: POWRÓT KARMAZYNEGO JACKA

KARTA SCENARIUSA: BRK
WYZWALCZ NAWIEDZENIA: „KARMAZYNE PŁAMY”
ZDRAJCA: ODKRYWCA NAWIEDZENIA

1

2

PRZECZYTAJ NAJPIERW!

2

WPROWADZENIE

Twoi rodzice zwykli używać historii o Karmazynowym Jacku jako przestrogi. Mówili: „Nie siedźcie na zewnątrz do półna, bo Karmazynowy Jack Was dopadnie!” Kiedy opowiadasz o nikczemnych czynach seryjnego mordercy, na ustach Twojego przyjaciela pojawia się nienaturalny uśmiech, a po Twoich plecach przebiega dreszcz. Wygląda na to, że Twój towarzysz przeszydła turę na zewnątrz po zmroku...

1

PRZYGOTOWANIE

- 1 Bohaterowie nie wykonują żadnych dodatkowych kroków przygotowań.
- 2 Gracze siedzący po lewej stronie Odkrywcy nawiedzenia rozgrywa pierwszą turę po przygotowaniach.

4

CEL

Wyrzucasz, gdy wypędzisz Ducha Jacka

- Zdaj odpręż, aby uwolnić Ducha Jacka.
- Wypędź Ducha Jacka.

1

POTRZEBNE ŻETONY

Żeton Ducha Jacka

2 Żetony Pocztałości — Okrąg Egzorcyzmu

2 Żetony Słysz — Wiedza Jacka

1

JEŚLI WYGRASZ

W nagłym błysku światła, w błysku dymu, przy zapachu siarki... Duch Jacka znika. To ostatni raz, kiedy go widzisz... a przynajmniej taką masz nadzieję.

3

Zdobycie wiedzy o Zdrajcy

Będzie na płycie Biblioteki, wykonaj Rzut Wiedzy.

>5 Naj Pełen Wiedzy Jacka behawerował, który go jeszcze nie ma.

0-4 Nic się nie dzieje.

1

GDY ATAKUJESZ ZDRAJCĘ LUB GDY ATAKUJE CIĘ DUCH JACKA

Jeśli masz Żeton Wiedzy Jacka, dodaj 2 do wyniku rzutu.

Ale, jeśli masz wykonać jednorazowo podcaś swoją turę.

1

Zgłębienie wiedzy o egzorcyzmie

Będzie na płycie z Symbolami Wydarzenia, wykonaj Rzut Wiedzy.

>5 Umieść Żeton Okręgu Egzorcyzmu na płycie, na której się znajdujesz, lub przemieść tam taki Żeton, jeśli oba są na planecie.

0-4 Oczyszczasz 2 punkty Obratni Psychicznych.

1

Wypędzenie Ducha Jacka

Będzie na tej samej płycie, co Duch Jacka, wykonaj Rzut Pocztałości. Za każdy Żeton Okręgu Egzorcyzmu w Twoim obszarze dodaj po 1 do wyniku rzutu.

1

Wyrzucasz! Wypędź Ducha Jacka

>7 Kładziesz bohatera oraz umyjesz po 1 punkcie Obratni Fizycznych. Jack nigdy nie odleci.

1

GDY ZDRAJCA GINIE

Zdrajca umiera. Żeton Długiego Potwora na płycie z Symbolami Nawiedzenia się nagaduje od jego czołka. Jest to Duch...



KSIEGA ZDRAJCY

1

Stosy Ciał 2: Powrót Karmazynowego Jacka

Karta Scenariusza: Brk
Wyzwalacz Nawiedzenia: „Karmazynowe płamy”
Zdrajca: Odkrywca nawiedzenia

1

2

Przeczytaj najpierw!

2

Wprowadzenie

Podczas gdy poznawaliście tajemnice domu, Twoi towarzysze opowiadali o Karmazynowym Jacku, słynnym seryjnym mordercy, którego złapano właśnie w tej posiadłości dokładnie 20 lat temu. Wiedzieli, że Jack został zabity, ale nie mieli świadomości, że jego duch wciąż pozostał w tym starym budynku. Z trudem powstrzymasz swój morderczy śmiech, gdy zdajesz sobie sprawę, jak jest naprawdę: Jack powrócił.

1

Przygotowania

1. Twoi poszukiwacze wciąż pozostają w grze. Jesteś zdziwiony.
2. Umieść Kartę Potwora po swojej lewej stronie. Potwór czasami rozegra swoją turę zamiast Twojej.
3. Zregeneruj wszystkie swoje cechy. Użytkaj po (1/1/2/2) punkty obu cech fizycznych.

4

Cel

Wyrzucasz, gdy wypędzisz Ducha Jacka.

1

POTRZEBNE ŻETONY

Żeton Ducha Jacka

2 Żetony Pocztałości — Okrąg Egzorcyzmu

2 Żetony Słysz — Wiedza Jacka

1

Jeśli wygrasz

Zagwizdź swoją melodię. Wzycy Twoi przyjaciele zostali pokrzywieni na kawałek, a Ty możesz znieść ze spokojem zamieszkać w swoim domowym domu.

3

Tropienie zdobycy

Jeśli nie wykonasz ataku i nie masz w polu widzenia żadnego bohatera, możesz przenieść swojego poszukiwacza na dowolną płycę Pierwszego Pietra lub Parteru nieznajdącą się w polu widzenia żadnego bohatera.

1

Jeśli zginięsz

Umieść Ducha Jacka na płycie z Symbolom Omętu, która znajduje się w odległości od Twoich żułek. Postarzaj te procedury za każdym razem, gdy giniesz.

5

Zaczętku swojej tury, jeżeli nie żyjesz, rozegraj turę Jacka zamiast swojej.

2

Potwór: Duch Jacka

Siła 5 Szybkość 3 Pocztałość 4 Wiedza 4

Duch Jacka może poruszać się pomiędzy sąsiadującymi płytkami, które nie są połączone drzwiami.

Duch Jacka nie może odlecieć!

3

Na początku tury Potwora

Jeśli Duch Jacka znajduje się na tej samej płycie, co żwłok Twojego poszukiwacza, zregeneruj wszystkie swoje cechy. Znowu możesz kontrolować swojego poszukiwacza. Usun Ducha Jacka z domu.



ROZGRYWANIE NAWIEDZENIA

Zarówno bohaterowie, jak i zdrajca są poszukiwaczami. Mogą wykonywać te same czynności, które wykonywali przed ujawnieniem nawiedzenia, ale nie będzie już Rzutów Nawiedzenia.

Gdy rozpocznie się nawiedzenie, gracze rozgrywają swoje tury w zwykły sposób, ale wykorzystują też nowe działania, starając się osiągnąć swoje cele.

Zdracy i Potwory stanowią przeszkody dla bohaterów i odwrotnie. Opuszczenie płytki, na której znajduje się co najmniej jedna przeszkoda, liczy się jako dwa ruchy.

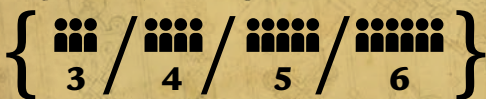
WIĘCEJ O NAWIEDZENIACH

ROZSTRZYGANIE O WYBORZE ZDRAJCY W RAZIE REMISU

Zwykle zdrajcą jest Odkrywca nawiedzenia. W niektórych przypadkach tożsamość zdrajcy będzie zależeć od tego, który z graczy ma najwyższą (lub najniższą) wartość konkretnej cechy. W tych nawiedzeniach, jeśli dwóch lub więcej graczy ma jednakową, najwyższą (lub najniższą) wartość tej cechy, zdrajcą będzie ten z nich, czyja tura przypada bliżej do tury Odkrywcy nawiedzenia.

Jeśli nawiedzenie określa, że zdrajcą jest gracz po lewej stronie Odkrywcy nawiedzenia, wówczas Odkrywca nawiedzenia wyjątkowo nie może być zdrajcą.

RÓŻNA LICZBA GRACZY



Niektóre wartości związane z pewnymi aspektami nawiedzeń mogą się różnić w zależności od liczby graczy. Przykładowo: zdrajca może mieć więcej piekielnych ogarów w grze dla 5 graczy niż w grze dla 3 graczy. Przedstawione poniżej przykładowe wartości 1, 5, 7 i 9 zależą od liczby graczy:

{1/5/7/9}

- 1 = gra dla 3 graczy
- 5 = gra dla 4 graczy
- 7 = gra dla 5 graczy
- 9 = gra dla 6 graczy

LICZNIK

Niektóre nawiedzenia wykorzystują Licznik, by odnotowywać pewne wartości.



! ODNAJDYWANIE KONKRETNÝCH PŁYTEK

W niektórych nawiedzeniach istotne są konkretne płytki. Jednakże uczenie się na pamięć, które płytki mogą się znajdować w danych obszarach domu, zdecydowanie nie jest celem gry. Jeśli więc kiedykolwiek się zgubisz, możesz skorzystać z talii płytek, by uzyskać informacje. W razie potrzeby możesz przejrzeć tę talię, pamiętaj jednak, by potasować ją, gdy skończysz.

BYCIE ZDRAJCY

! NIECHĘTNI ZDRAJCY

Bycie złym to wielka odpowiedzialność. Rozumiemy. Czasami gracz wyznaczony na zdrajcę może nie chcieć przyjmować tej roli. To nie problem. W takim przypadku inny gracz może dobrowolnie zostać zdrajcą. Jeśli znajdzie się ochotnik, należy zamienić miejscami dwie figurki poszukiwaczy i przekazać ochotnikowi kartę, która była Wyzwalaczem Nawiedzenia.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI ZDRAJCY

Oprócz wszelkich efektów specyficznych dla danego nawiedzenia, zdrajca zwykle otrzymuje dodatkowe zdolności dające mu nieco przewagi nad bohaterami:

Zdrajca może ignorować wszelkie efekty płytek, które zadają Obrażenia. Zdrajca nie otrzymuje Obrażeń, gdy spadnie w Zapadniętym Pokoju ani gdy zakończy swoją turę w Kotlewni. Zdrajca wciąż musi rzucać kością w Mistycznej Windzie i zjeżdżać przez Zsypanie Pranie.

Zdrajca może ignorować Symbole Wydarzeń na płytkach. Jeśli zdrajca zdecyduje się wziąć Kartę Wydarzenia, musi zrealizować jej efekty zgodnie ze zwykłymi zasadami.


INFORMACJE DLA ZDRAJCY

- Twój poszukiwacz wciąż po w grze. Jesteś zdrajcą.
- Nie masz obowiązku brania Wydarzenia po odkryciu płytki z Symbolem Wydarzenia.
- Jeśli jednak zdecydujesz się w Kartę Wydarzenia, nie możesz...


KONTROLOWANIE POTWORÓW


Niektóre nawiedzenia pozwalają zdrójcy kontrolować Potwory. Nawiedzenia te poinstruują Cię, by skorzystać z karty informacji dotyczących Potworów podającej ich zasady postępowania.


- Potwory zwykle mają stałe wartości cech, które nie wzrastają ani nie spadają.
- Potworów zwykle nie można zabić. Zamiast tego Potwór otrzymujący Obrażenia zostaje **ogłuszony**. Aby oznaczyć ogłuszonego Potwora, należy odwrócić jego Żeton na stronę z napisem „ogłuszony”. Jeśli Potwór jest **ogłuszony** na początku jego tury, odwróć jego Żeton ponownie awersem do góry i zakończ turę tego Potwora. Ogłuszone Potwory nie spowalniają ruchów bohaterów.
 - › Niektóre Potwory zostają zabite, zamiast zostać ogłuszone. Zabite Potwory należy usunąć z domu i odłożyć ich Żetony na bok, na wypadek, gdyby były potrzebne później.
 - › Niektórych Potworów nie można ogłuszyć. Nie odwracaj ich Żetonów, jeśli otrzymają Obrażenia.
- Potwory poruszają się inaczej niż poszukiwacze. Na początku tury Potworów rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi Szybkość Potwora. Wynik rzutu to maksymalna liczba płytek, o które Potwór może się przemieścić podczas tej tury. (Potwory zawsze mogą się przemieścić o co najmniej jedną płytkę).
 - › Jeśli jest wiele Potworów **tego samego rodzaju**, wykonaj rzut tylko raz dla danego rodzaju Potwora.
 - › Jeśli są **różne rodzaje** Potworów, wykonaj po jednym rzucie dla każdego rodzaju.

-  Potwory mogą poruszać się między płytkami Podestu w Piwnicy i Schodów na Parterze tak, jakby sąsiadowały ze sobą.
- Potwory mogą atakować za pomocą zwykłych zasad ataku — patrz strona 15. O ile nie wskazano inaczej, Potwory atakują Siłą.
- Tak jak zdrójca, Potwory także mogą ignorować efekty płytek, które zadają Obrażenia (patrz „Specjalne zdolności zdrójcy” na poprzedniej stronie). Jeśli Potwór wykorzystuje efekt płytki, musi w tym celu rzucić kośćmi.
- O ile nawiedzenie nie wskazuje inaczej, Potwory nie mogą posiadać Przedmiotów ani Omenów i nie mogą odkrywać nowych płytek.

ŚMIERĆ

Po rozpoczęciu nawiedzenia poszukiwacze mogą zginąć. Jeśli dowolna z czterech cech poszukiwacza spadnie do poziomu  lub niżej, ten poszukiwacz ginie (o ile nawiedzenie nie wskazuje inaczej).

 Gdy poszukiwacz zginie, jego figurkę należy przewrócić i pozostawić na płytce, na której nastąpiła śmierć. Są to teraz zwłoki. Wszelkie Przedmioty i Omeny, które niósł ten poszukiwacz, należy trzymać w pobliżu jego karty postaci. Inni poszukiwacze mogą rabować te zwłoki podczas kolejnych tur.

 Martwi poszukiwacze wciąż posiadają swoje Przedmioty i Omeny. Nadal możesz „wymieniać się” z nimi. Jednokrotnie podczas tury, jeśli znajdujesz się na płytce, na której są też zwłoki innego poszukiwacza, możesz odebrać jeden Przedmiot lub Omen niesiony wcześniej przez tego poszukiwacza. Nie potrzebujesz już pozwolenia, by odebrać własność tego poszukiwacza.

KONIEC GRY

Pierwsza drużyna (zdrójca lub bohaterowie), która osiągnie swoje cele nawiedzenia, wygrywa.

Gdy to nastąpi, ktoś ze zwycięzców odczytuje na głos sekcję „Jeśli wygrasz” ze swojej książki nawiedzeń.

INFORMACJE DOTYCZĄCE POTWORÓW

- Potwory zostają ogłuszone, gdy otrzymują Obrażenia. Aby wskazać, że dany Potwór jest ogłuszony, odwróć jego Żeton awersem do dołu. Jeśli Potwór jest ogłuszony na początku tury Potworów, odwróć jego Żeton ponownie awersem do góry. Potwór nie będzie wykonywać działań podczas tej tury.
- Na początku tury Potworów rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi Szybkość Potwora. Każdy Potwór tego rodzaju może podczas tej tury przemieścić się o liczbę płytek równą lub mniejszą od wyniku rzutu. Potwory zawsze mogą poruszać się o co najmniej 1 płytkę.

OPISY POSTACI

JOSEF „BROSEF” HOOPER

Wiek: 25 lat
Urodziny: 25 lutego
Hobby: poezja, piłka nożna
Średnia ocen: 2,5



Josef zwykle brany jest za uczelnianego głupiego mięśniaka, którym w sumie jest, chociaż jednocześnie ma też łagodną stronę — dba o ludzi, na których mu zależy. Dla swoich przyjaciół gotów jest zmerzyć się z dowolnym niebezpieczeństwem — zostanie więc poddany próbie. Josef widział Michelle na boisku i zaimponowały mu jej umiejętności.

OLIVER SWIFT

Wiek: 33 lata
Urodziny: 3 lipca
Hobby: filozofia, bieganie
Czas w biegu na milę: 4:54:72



Oliver jest szybki, ale uważa, że nie należy biegać, chyba że się przed czymś ucieka. Z natury jest samotnikiem. Studiuje filozofię, by spróbować odnaleźć naturę człowieczeństwa i zrozumieć, dlaczego ludzie są tacy niezdolni. Dr Dan leczy anemię Olivera, odkąd ten był dzieckiem.

STEPHANIE RICHTER

Wiek: 40 lat
Urodziny: 12 stycznia
Hobby: fotografia, gotowanie
Liczba filmów, w których wystąpiła: 4 (jako statysta)



Stephanie ma talent do kręcenia amatorskich filmów. Cieszy ją tworzenie krótkich filmów dokumentalnych, które umieszcza w Internecie. Film o starym nawiedzonym domu zdecydowanie przysporzyłby jej popularności. Stephanie jest sąsiadką Sammy'ego. Nakręciła jego pierwszy pokaz magii podczas wieczoru talentów w podstawówce i od tego czasu się przyjaźnią.

PERSEPHONE PULERI

Wiek: 49 lat
Urodziny: 15 kwietnia
Hobby: biwakowanie, perfumy
Lata w biznesie: 15



Persephone prowadzi lokalny sklep o nazwie Błogosławiona Botanika specjalizujący się we wszelkich kryształach, ziołach i materiałach nadprzyrodzonych. Plotki o znajdującym się w pobliżu nawiedzonym domu niewątpliwie są korzystne dla jej interesów i szukała okazji, by go zwiedzić. Jaden czasami wpada do sklepu, pytając o dziwne poszlaki, na które natrafił.

SAMMY ANGLER

Wiek: 9 lat
Urodziny: 18 września
Hobby: sztuczki magiczne, gry wideo
Rekord na automatach: 2 433 221



Sammy to bystry dzieciak, który ma obsesję na punkcie magików, odkąd jeden pojawił się na jego szóstych urodzinach. Rok później poprosił o własny zestaw magika, a jego przedstawienia od tego czasu stały się coraz bardziej wyszukane. Szuka teraz jeszcze bardziej wyrafinowanych dekoracji scenicznych, a cóż może być bardziej mistycznego niż stary, opuszczony dom. Oliver czasami odwiedza w weekendy Sammy'ego, by poduczyć go nieco swojego ulubionego przedmiotu, matmy.

JADEN JONES

Wiek: 11 lat
Urodziny: 4 października
Hobby: tajemnice, czytanie
Liczba rozwiązanych zagadek: 0



Jaden Jones niestrudzenie pracuje, by odkryć tajemnice świata, nieważne jak bardzo utrudnia to życie ludziom z jego otoczenia. Uzbrojony w zestaw „Mały Detektyw” z lupą i walizką na dowody, gotów jest zwiedzić ten stary dom w poszukiwaniu... wskazówek. Poza tym wszystko dokumentuje dla potomności. Jaden uwielbia kręcić się w okolicy starego kościoła, a Ojciec Leung często pożycza mu komiksy o detektywach.



ISA VALENCIA

Wiek: 11 lat
Urodziny: 30 marca
Hobby: depresyjna muzyka, blogowanie
Liczba posiadanych tomików poezji Poe: 8

Isa zawsze była trochę dziwna. Ekscentryczna dziewczynka interesująca się zjawiskami paranormalnymi i święcie wierząca w świat nadprzyrodzony. Spędza wieczory, oglądając w telewizji powtórki show „Brachy kontra strachy”. Isa lubi rozmawiać z Brittani o ciemnej stronie muzyki elektronicznej i często pożycza od niej płyty CD, by mieć coś do słuchania, gdy pisze bloga.

ANITA HERNANDEZ

Wiek: 12 lat
Urodziny: 11 czerwca
Hobby: taksydermia, malarstwo
Liczba zwierzących przyjaciół: 17



Anita Hernandez została wychowana przez niezwykle przesądnych rodziców. Pracuje w herbaciarni swoich rodziców, by poznać tajemnic magicznych właściwości różnych ziół. Choć tak naprawdę nie wierzy w te wszystkie bzdury, ten stary dom na wzgórzu przyprowadza ją o gęsą skórę. Rodzice Anity odwiedzają w weekendy sklep Persephone, by zrobić zapasy.

OJCIEC WARREN LEUNG

Wiek: 71 lat
Urodziny: 17 listopada
Hobby: malowanie akwarelami, komiksy
Liczba pudeł z komiksami w piwnicy: 13



Poważny kapłan z kręgosłupem ze stali. Ma rozbudowaną wiedzę o starożytnych religiach, a w przeszłości zdarzyło mu się wygnąć jednego czy dwa demony. Od dwóch lat próbuje rzucić palenie, więc jest nieco zrzędlawy. Anita chodzi na cotygodniowe zajęcia z malowania akwarelami w kościele Warrena.

DR DAN NGUYEN

Wiek: 60 lat
Urodziny: 6 maja
Hobby: łowienie ryb, filmy dokumentalne
Grupa krwi: A-



Dan jest lekarzem w swoim mieście od dziesięcioleci. Zawsze gotów jest pomóc każdemu, kto zgłosi się do jego gabinetu. Ostatnio trafiło mu się coraz więcej przypadków urazów związanych z tym strasznym starym domem. Nogi złamane po upadku przez zapadniętą podłogę, guzy i siniaki po spotkaniach z „widmami”, dziwne znaki pojawiające się nocą po wizycie. Przybył do starego domu, by wreszcie wyjaśnić wszystkie te bzdury. Dan niemal co tydzień przyjmuje Josefa z powodu jakiegoś nowego urazu.

MICHELLE MONROE

Wiek: 19 lat
Urodziny: 19 sierpnia
Hobby: lacrosse, podróże
Trofea mistrza: 2



Michelle to nastolatka lubiąca grę w lacrosse'a, która przeżyła gorsze rzeczy niż to, co może przydarzyć się jej w tym domu. Zwykle jest niedoceniana, ale zapewniła swojej drużynie zwycięstwo nie raz i może to zrobić znów... nawet jeśli stawką jest przetrwanie, a nie wygrana w lacrosse'a. Lubi napić się herbaty w ciekawym miejscu i często spotyka się w herbaciarni z Isą, ciesząc się parującą filiżanką Earl Greya.

BRITTANI „BEAT BOX” BOWEN

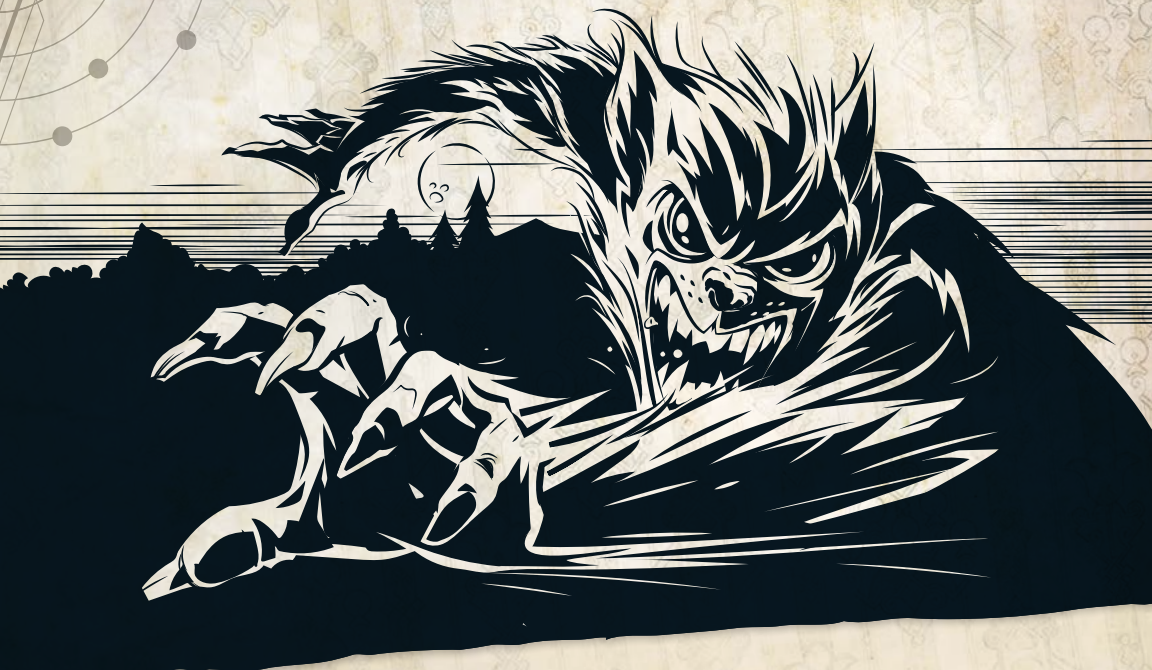
Wiek: 22 lata
Urodziny: 1 grudnia
Hobby: taniec, ogrodnictwo
Obecny ulubiony gatunek muzyki: dungeon synth



Brittani jest didżejką, która od czasów szkoły średniej często organizuje improwizowane domówki. Brittani szuka nowych, ekscytujących miejscówek do grania muzyki, a co może być ciekawszego od starego, opuszczonego domu. Brittani często przynosi Stephanie pomidory ze swojego ogródka. Robi najlepszą lasagne.

INDEKS

- atakowanie, 15
 - bronie, 15
 - pole widzenia, 15
- Betrayal at House on the Hill*, 2. edycja
 - zmiany, 5
- bohaterowie a poszukiwacze, 14
- bronie, 15
- cechy, 7–9
 - i Obrażenia, 9
 - na poziomie krytycznym, 9
 - Potwór, 16
 - rzuty, 10
 - stałe wartości, 19
 - uzyskiwanie, utrata i regeneracja, 9
 - Patrz też:* śmierć
- cechy na poziomie krytycznym, 9
- elementy, omówienie, 8
- Karta informacji dla zdrajcy, 6–8
- Karta informacji dotyczących Potworów, 6–8, 19
- karty, 6–8, 12
- Karty informacji dla graczy, 6–8
- Karty Omenów, 6–8, 12
- karty postaci, 6–9
- Karty Przedmiotów, 6–8, 12
- Karty Scenariuszy, 5–8
- Karty Wydarzeń, 6–8, 12
- koniec gry, 19
- kości do gry, 6, 7, 10, 12, 14, 16, 19
 - inne rzuty, 10
 - Rzuty Ataku, 10
 - Rzuty Cech, 10
 - Rzuty Nawiedzenia, 10
- kradzieże, 5
- Licznik, 6, 7, 18
- nawiedzenie, struktura, 16
 - jak grać, 14–19
 - rodzaje, 14
 - rozpoczynanie, 14
 - rzut, 5
 - Patrz też:* atakowanie, Potwory
- nawiedzenie bez zdrajcy, 14
- nawiedzenie wszyscy przeciwko wszystkim, 14
- nawiedzenie z jednym zdrajcą, 14
- nawiedzenie z ukrytym zdrajcą, 14
- Obrażenia, 9, 15, 18, 19
 - Patrz też:* atakowanie
- Obrażenia Ogólne, 5, 9
- odkrywanie nowych płytek pokoi, 12–13
 - Patrz też:* płytki pokoi
- ogłuszanie, 19
- pole widzenia, 15
- Potwory, 15, 16, 18, 19
 - kontrolowanie, 19
 - ramki z informacjami o Potworach, 16
 - Patrz też:* karty, nawiedzenie, zdrajca
- przeszkody, 15, 18
- przygotowania do gry, 6, 7
 - nawiedzenie, 16
- płytki pokoi, 6–8
 - odkrywanie, 12, 13
 - Patrz też:* ruch
- rabowanie, 15
 - Patrz też:* atakowanie, Karty Przedmiotów
- regeneracja, 5, 9
- remis, rozstrzygnięcie, 18
- ruch, 5, 11
 - sąsiedowanie, 11
 - przeszkody, 15
 - wymuszony ruch, 11
 - Patrz też:* odkrywanie nowych płytek pokoi
- rzuty/rzucanie kośćmi, 10
 - Patrz też:* kości do gry
- Rzuty Ataku, 10
- Różna liczba graczy, 18
- specjalne działania, 5, 11, 16
- symbole, użyte, 4
- śmierć, 19
- tury, 11
 - kończenie, 13
 - specjalne działania, 13
- Wskaźniki, 6, 7, 9
- wymiany, 13
 - Patrz też:* rabowanie
- zakopywanie, 12
- zdrajca, 14
 - niechętny, 18
 - specjalne zdolności, 18
 - Patrz też:* Potwory, remis
- zwłoki, 5, 15



TWÓRCY

Projekt

Noah Cohen, Brian Neff

Autorzy nawiedzeń

Dave Chalker, Banana Chan, Kat Kruger, Anna Russell, Will Sobel, Jabari Weathers

Projekt graficzny

Neil Burdick, Amanda Masiello

Redaktor

Michael Schemaille

Korektor

Jansen Fernald

Grafiki na kartach i Żetonach

Derek Ring

Grafiki pokoi

Henning Ludvigsen

Testerzy gry

Ian Ashland, Joshua Bart, Devin Eiskamp, Matthew Hindley, Frank Klensch, Matt Love, Zi Qian Low, Dustin Mattson, Benjamin Ni, Michael Pearsall, Carlo Peng, Buck Randall, Nate Red, Jay Scarsi, Nick Sims, Brian Slattery, Aaron Theseira, Tjong Anthony, Mae Wagoner, Shawn Wilson, Ryan York

Specjalne podziękowania

Brian Slattery

Gość specjalny

Potato Head®

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, © 2022 Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Al. Jerozolimskie 93, Budynek Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, Polska.
TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk



[AvalonHill.com](https://www.AvalonHill.com)

1222**F4541**120

