



BETRAYAL

AT HOUSE ON THE HILL
3. EDYCJA



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.

INFORMACJE WSTĘPNE 3

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

Tvoja тура 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

Rozstrzyganie 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 poczynąń. 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 rozpoczynać 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.

! WSZYSTKIE 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 zdrajca 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
PotworówKarta informacji
dla zdrójcyKarty informacji
dla graczy

Licznik i znacznik

3 płytki początkowe:
płytki potrójna
(Schody na Parterze
/ Korytarz / Hol
Wejściowy), Podest w Piwnicy
i Podest na Pierwszym Piętrze2 księgi nawiedzeń: Sekrety
Przetwania i Księga Zdrójcy

Wskaźniki



Kości do gry



114 kartonowych Żetonów

PRZYGOTOWANIA DO GRY

1. Odłóżcie na bok ❶księgi nawiedzeń: *Sekrety Przetwania* i *Księgę Zdrójcy*. Będziecie ich używać po rozpoczęciu nawiedzenia.
2. Każdy z graczy wybiera swoją postać i bierze pasującą ❷kartę postaci oraz ❸figurkę postaci z ❹podstawką (dopasowane kolorystycznie). Każdą figurkę należy umieścić na podstawie.
3. Każdy gracz otrzymuje po cztery ❺Wskaźniki 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 ❻kości należy umieścić tak, by każdy z graczy mógł łatwo po nie sięgnąć.
5. Karty ❷Wydarzeń, ❸Przedmiotów i ❹Omenów 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
podstawce.

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



6. ❶Kartę informacji dotyczących Potworów i ❷kartę informacji dla zdrójcy należy umieścić awersami do góry w zasięgu wzroku wszystkich graczy.
7. Każdy gracz otrzymuje ❸kartę informacji dla graczy.
8. Budowa domu rozpoczyna się od trzech ❹płytek początkowych. Wszystkie są oznaczone symbolem ❶. Płytki te należy umieścić pośrodku stołu, w odległości ok. 20–25 cm od siebie.
9. Pozostałe ❹płytki pokoi należy potasować razem i położyć na stole jako jedną talię, awersiem do dołu.
10. Każdego poszukiwacza należy umieścić na polu Holu Wejściowego, które jest częścią dużej płytki początkowej.
11. ❶Gracze powinni wspólnie przejrzeć pięć ❷Kart 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. ❶Licznik, znacznik i ❷Żetony 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 przejdiesz 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

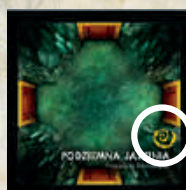
Podczas gry płytki pokoi będą służyć do konstruowania domu. Poznając dom, będziesz umieszczać nowe płytki pokoi w obszarze, w którym się znajdujesz (Piwnica, Parter lub Pierwsze Piętro, zgodnie z informacją na odwrocie karty), a następnie brać Kartę Wydarzenia, Przedmiotu lub Omenu, zgodnie z symbolem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

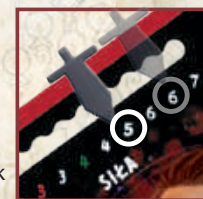
JAK OBRAŻENIA WPŁYWAJĄ NA CECHY

Podczas gry postacie nieuchronnie będą otrzymywać 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 dotyczyć 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 powiązanymi 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, Pocztałości, Szybkości lub Siły — spójrz na obecną wartość danej cechy i rzuć taką samą liczbą kości.

RZUTY ATAKU

Gdy atakujesz, musisz wykonać Rzut Cechy. Twój cel ataku wykonaj 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).

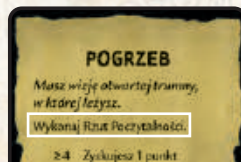


RZUTY NAWIEDZENIA

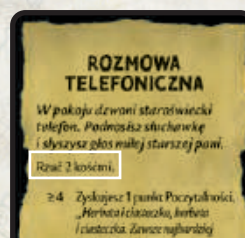
Gdy masz wykonać Rzut Nawiedzenia, rzuć liczbą kości równą łącznej liczbie Omenów wyciągniętych przez wszystkich graczy. Wynik ≥ 5 oznacza początek nawiedzenia.

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.



Andrzej dobiera kartę wydarzenia Pogrzeb. Wydarzenie mówi, że należy wykonać rzut Pocztałości. Jego Pocztałość wynosi 5, więc rzuca 5 kośćmi.



Rzuć 2 kośćmi.

JAK GRAĆ — PRZED NAWIEDZENIEM

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

TWOJA TURA

Zanim rozpocznie 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

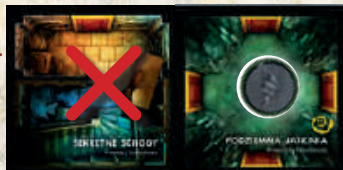
Niektóre Przedmioty, Omeny i specjalne działania mogą wymagać od Twojego poszukiwacza lub poszukiwacza innego gracza wykonania ruchu o pewną liczbę płytek. Jeśli wskazano, by przemieścić się o „maksymalnie” ileś płytek bądź o liczbę płytek „równą lub mniejszą” od pewnej wartości, osoba wykonująca ruch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

ODKRYWANIE NOWYCH PŁYTEK POKOI

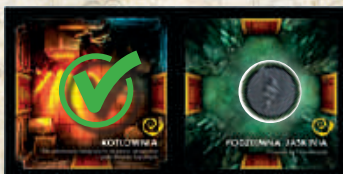
Podczas ruchu, jeśli znajdujesz się na płytce z nieużywanymi wcześniej drzwiami, możesz przejść przez nie, by odkryć nowy pokój. Oto jak to zrobić:

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 nieużywanymi wcześniej drzwiami bieżącej płytki.
 - **!** Nie musisz dopasowywać wszystkich drzwi nowej płytki, o ile jedno 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.

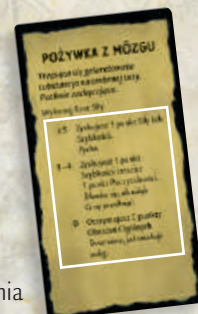
**UŻYWANIE KART WYDARZEŃ, PRZEDMIOTÓW I OMENÓW**

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 połącz kartę przed sobą awerssem do góry. Posiadasz teraz ten Przedmiot.

OMENY

Gdy wyciągniesz Kartę Omenu, odczytaj tekst na głos i połącz 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 jedno 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 SVOJEJ 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 SVOJEJ 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 wymieniać 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

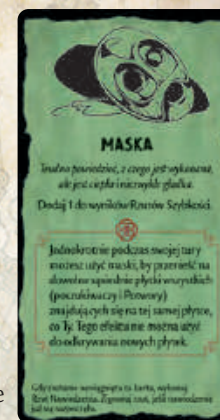
Omenu, jeśli podczas tej samej tury wykorzystano już jego specjalne działanie lub użyto go do ataku (jeśli jest bronią). Można oddać lub otrzymać dowolną liczbę Przedmiotów (nawet zero) — wymiany nie muszą być równe.

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 komuś ani wziąć 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 Dziwnym 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. Będiesz 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 książki 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 książce *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.

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 książki nawiedzeń można utrzymywać w tajemnicy przed stroną przeciwną. **Jednak gdy wykonujesz specjalne działanie lub postępujesz zgodnie z zasadą podaną w Twojej książce nawiedzeń, strona przeciwna może poprosić Cię o odczytanie na głos odpowiedniej części. Informacje w Twojej książce 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 Rzut 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, której 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 „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.

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 przeciwnej (poszukiwacze i/lub Potwory) również stanowią przeszkody.



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 Kotłowni. Zdrajca wciąż musi rzucać kością w Mistycznej Windzie i zjeżdżać przez Zsyp na Pranie.

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

KONTROLOWANIE POTWORÓW

Niektóre nawiedzenia pozwalają zdrajcy 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 awerssem 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 zdrajca, Potwory także mogą ignorować efekty płytek, które zadają Obrażenia (patrz „Specjalne zdolności zdrajcy” 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).

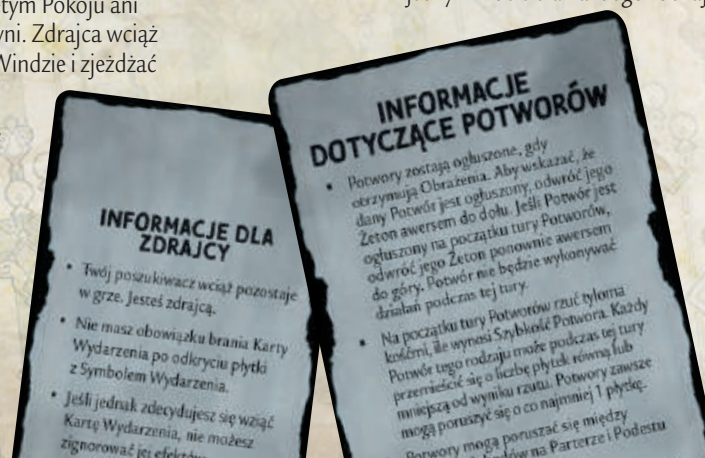
! Gdy poszukiwacz zginie, jego figurkę należy przewrócić i pozostawić na płytce, na której nastąpiła śmierć. Są to teraz zwłoki. Wszelkie Przedmioty i Omeny, które niósł ten poszukiwacz, należy trzymać w pobliżu jego karty postaci. Inni poszukiwacze mogą rabować te zwłoki podczas kolejnych tur.

! 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 (zdrajca lub bohaterowie), która osiągnie swoje cele nawiedzenia, wygrywa.

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



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 zmierzyć 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. Studiuję filozofię, by spróbować odnaleźć naturę człowieczeństwa i zrozumieć, dlaczego ludzie są tacy nieźnośni. 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 stają 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 świecie 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 zwierzęcych przyjaciół: 17



Anita Hernandez została wychowana przez niezwykle przesądnych rodziców. Pracuje w herbaciarni swoich rodziców, by poznać tajniki magicznych właściwości różnych ziół. Choć tak naprawdę nie wierzy w te wszystkie bzdury, ten stary dom na wzgórz przyprawia 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 wygnać jednego czy dwa demony. Od dwóch lat próbuje rzucić palenie, więc jest nieco zrzędlawy. Anita chodzi na cotygodniowe zajęcia z malowania akwarelami w kościele Warren'a.

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 Grey'a.

**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 lasagnę.

INDEKS

atakowanie, 15;
 pole widzenia, 15;
 bronie, 15
 Rzuty Ataku, 10
Betrayal at House on the Hill, 2. edycja,
 zmiany, 5
 zakopywanie, 12
 karty, 6–8, 12
 karty postaci, 6–9
 Wskaźniki, 6, 7, 9
 elementy, omówienie, 8
 zwłoki, 5, 15
 cechy na poziomie krytycznym, 9
 Obrażenia, 9, 15, 18, 19.
Patrz też atakowanie
 śmierć, 19
 kości do gry, 6, 7, 10, 12, 14, 16, 19;
 Rzuty Ataku, 10;
 Rzuty Nawiedzenia, 10;
 inne rzuty, 10;
 Rzuty Cech, 10
 odkrywanie nowych płytek pokoi, 12–13.
Patrz też płytki pokoi
 koniec gry, 19
 Karty Wydarzeń, 6–8, 12
 nawiedzenie wszyscy przeciwko wszystkim, 14
 Obrażenia Ogólne, 5, 9
 nawiedzenie, struktura, 16;
 jak grać, 14–19;
 rzut, 5;
 rozpoczynanie, 14;
 rodzaje, 14.
Patrz też atakowanie, Potwory
 regeneracja, 5, 9
 bohaterowie a poszukiwacze, 14
 nawiedzenie z ukrytym zdrajcą, 14
 Karty Przedmiotów, 6–8, 12
 pole widzenia, 15
 rabowanie, 15.
Patrz też atakowanie, Karty Przedmiotów
 Potwory, 15, 16, 18, 19;
 kontrolowanie, 19;
 ramki z informacjami o Potworach, 16.
Patrz też karty, nawiedzenie, zdrajca
 Karta informacji dotyczących Potworów, 6–8, 19

ruch, 5, 11;
 sąsiadowanie, 11;
 wymuszony ruch, 11;
 przeszkody, 15.
Patrz też odkrywanie nowych płytek pokoi
 nawiedzenie bez zdrajcy, 14
 Licznik, 6, 7, 18
 przeszkody, 15, 18
 Karty Omenów, 6–8, 12
 nawiedzenie z jednym zdrajcą, 14
 Karty informacji dla graczy, 6–8
 rzuty / rzucanie kośćmi, 10.
Patrz też kości do gry
 płytki pokoi, 6–8;
 odkrywanie, 12, 13.
Patrz też ruch
 przygotowania do gry, 6, 7;
 nawiedzenie, 16
 Karty Scenariuszy, 5–8
 specjalne działania, 5, 11, 16
 kradzieże, 5,
 ogłuszanie, 19
 symbole, użyte, 4
 remis, rozstrzyganie, 18
 wymiany, 13.
Patrz też rabowanie
 zdrajca, 14;
 niechętny, 18;
 specjalne zdolności, 18.
Patrz też Potwory, remis
 Karta informacji dla zdrajcy, 6–8
 cechy, 7–9;
 na poziomie krytycznym, 9;
 i Obrażenia, 9;
 stałe wartości, 19;
 uzyskiwanie, utrata i regeneracja, 9;
 Potwór, 16;
 rzuty, 10.
Patrz też śmierć
 tury, 11;
 kończenie, 13;
 specjalne działania, 13
 Różna liczba graczy, 18
 bronie, 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

0322**F4541**120

