

AGES 10+

**BETRAYAL^{AT}
HOUSE^{ON} THE HILL**
RULEBOOK

A haunting experience for 3 to 6 explorers.

Co w wypadku, gdy instrukcja nie tłumaczy jakiegoś zagadnienia?

Poświęcono wiele godzin na testowanie tej gry, ale nadal może się zdarzyć, że znajdziesz się w sytuacji, której nie przewiduje instrukcja lub książeczka ze scenariuszami. Nie pozwól aby to wpłynęło na przebieg rozgrywki i ją spowolniło. W takich wypadkach ustalcie z pozostałymi graczami wspólne wyjście z sytuacji. (Jeśli to się nie uda, rzuć monetą aby zdecydować się na któreś z wyjść.)

SPIS TREŚCI

Opis gry 2

Zawartość pudełka 2

Cel gry 2

Rozstawienie elementów gry 2

Runda Gracza

Ruch 4

Odkrywanie Nowego Pokoju 4

Losowanie Kart Omenu, Przedmiotu i Wydarzenia 5

Używanie Przedmiotów i Kart Omenu 7

Rzut kością 7

Przystąpienie do Ataku 8

Opętanie

Wykonywanie Rzutu Opętania 9

Odkrywanie Nawiedzenia 10

Przygotowanie do Nawiedzenia 11

Kolejność Ruchów podczas Nawiedzenia 11

Nowe Moce Zdrajcy 12

Jak działają Potwory 12

Zwycięstwo w Rozgrywce 13

Specjalne Pokoje 6

Specjalne Ataki 9

Dodatkowa Zasada: Wybór Nawiedzenia 11

Mijanie Przeciwników 12

Co się dzieje z moimi przedmiotami gdy zginę?
12

Bohaterowie i Sekrety 13

Opis Gry

W „Zdradzie w Domu na Wzgórzu” każdy z graczy wybiera postać, za pomocą której będzie eksplorował stary, przerażający dom. Podczas przeszukiwania domu będziesz odkrywał nowe pokoje. Za każdym razem gdy wchodzisz do nowego pokoju możesz coś znaleźć...lub COŚ może znaleźć Ciebie. Poszukiwaczom może się polepszać (lub pogarszać) w zależności od tego jak radzą sobie z niespodziankami, które ich spotykają w domu. Dom jest za każdym razem budowany w inny sposób.

W pewnym momencie rozgrywki jeden z graczy rozpoczyna scenariusz zatytułowany Nawiedzenie. Gdy Nawiedzenie zostaje ujawnione, jeden z poszukiwaczy zdradza pozostałych. Odkrywca staje się zdrajcą skupionym na pokonaniu swoich dawnych towarzyszy. Pozostali odkrywcy stają się bohaterami walczącymi o przetrwanie. Od tego czasu rozgrywka staje się walką pomiędzy zdrajcą bohaterami...bardzo często jest to walka na śmierć i życie.

Zawartość pudełka

- 1 Instrukcja
 - 2 książeczki ze scenariuszami (Traitor's Tome i Secrets of Survival)
 - 44 płytki pokoi
 - 1 płytką Hallu Głównego
 - 6 plastikowych figurek
 - 6 dwustronnych kart postaci
 - 30 plastikowych klipsów
 - 8 kości
 - 1 Znacznik Rund/Zniszczenia
 - 13 Kart Omenu
 - 22 Karty Przedmiotów)
 - 45 Kart Wydarzeń
 - 291 Żetonów:
 - 12 dużych okrągłych żetonów potworów
 - 204 okrągłe żetony potworów
 - 14 kwadratowych żetonów wydarzeń i pokojów
 - 43 pięciokątne żetony przedmiotów
 - 18 trójkątnych żetonów zdrady rzutu kością
- Cel Gry

Eksploruj dom i wzmacniaj swoją postać dopóki nie rozpocznie się scenariusz „ Nawiedzenie”. Od tego momentu Twoim celem jest spełnienie warunków zwycięstwa Twojej strony, albo jako zdrajca albo jako bohater.

Rozstawienie Elementów Gry

Przygotuj książeczki ze scenariuszami „Traitor's Tome” i Secrets of Survival”. Wykorzystasz je po ujawnieniu Nawiedzenia.

Każdy gracz wybiera kartę Postaci. Na każdej ze stron karty postaci opisany jest inny Bohater. Wybierz jednego.



Przyłącz 4 plastikowe klipsy do swojej karty postaci. Każdy z nich powinien wskazywać jeden z ZIELONYCH startowych numerów poszukiwacza określający Szybkość, Wiedzę, Zdrowie i Moc.

Potasuj talię kart omenu i ułóż ją zakrytą, tak by każdy miał do niej dostęp.



Znajdź płytki pokoiów Basement Landing, Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase oraz Upper Landing. Ułóż je od lewej do prawej dostatecznie oddalone od siebie.



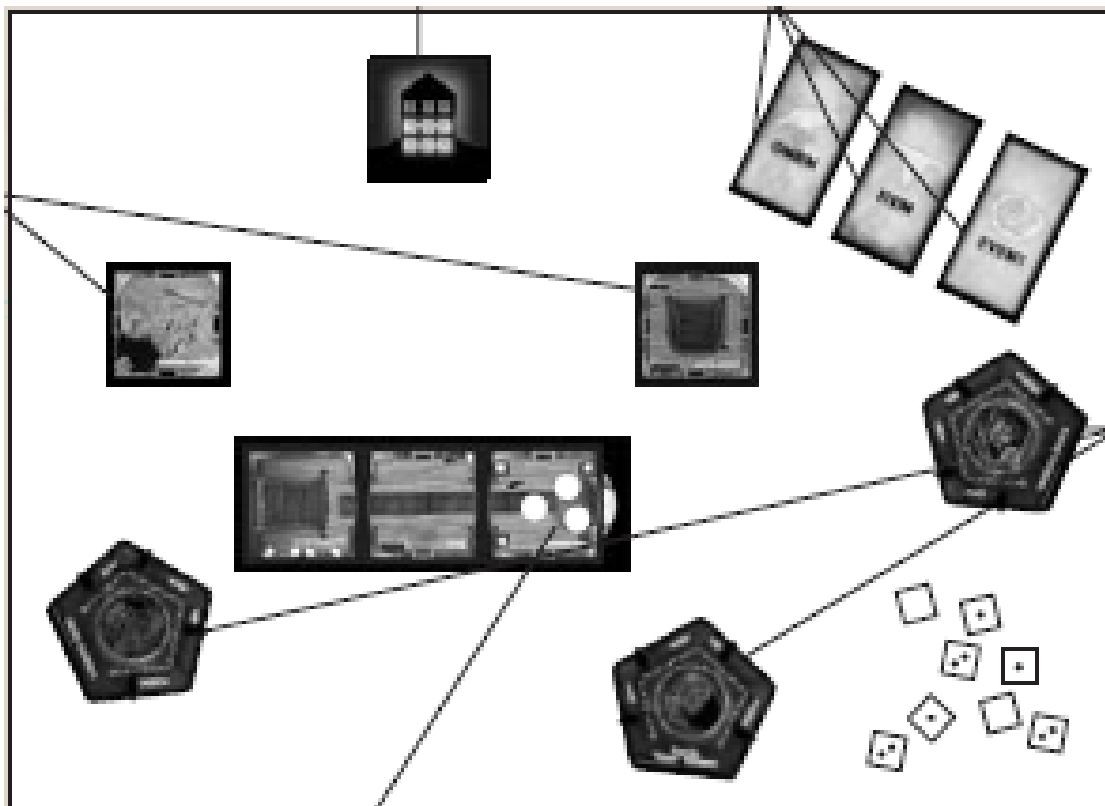
Wymieszaj wszystkie pozostałe płytki pokoiów i ułóż zakryte w stosie. (Nie martw się tym jaka podłoga jest narysowana na odwrocie.)

Każdy z graczy musi ustawić swoją plastikową figurkę w Holu Głównym. (Kolor każdej z figurek odpowiada kolorowi tła na karcie postaci.)

Ułóż kości w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Będą potrzebne przez całą rozgrywkę.

Określ pierwszego gracza. Ten gracz, którego postać jako pierwsza w gronie będzie obchodziła urodziny zostaje pierwszym graczem. (Sprawdź na karcie swojej postaci datę jej/jego urodzin.) Gracze przystępują do swoich rund w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek.

Po rozstawieniu elementów stół powinien wyglądać mniej więcej tak:



Jak grać

Rozpoczynając od pierwszego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek, każdy z graczy podczas swojej rundy eksploruje dom.

W swojej rundzie....

....możesz wykonywać poniższe akcje, w dowolnej kolejności:

Możesz się poruszyć

Możesz eksplorować nowy pokój

Możesz wykonać rzut kością

Możesz wykorzystać przedmioty i karty omenu.

Możesz atakować (raz podczas swojej rundy po rozpoczęciu Nawiedzenia).

Zanim rozpocznie się Nawiedzenie, musisz wykonać rzut Nawiedzenia na zakończenie swojej rundy, jeśli wylosujesz kartę omenu (patrz „Wykonywanie Rzutu Nawiedzenia”). Po rozpoczęciu Nawiedzenia w grze pojawia się kilka zwrotów akcji (jak opisano to w „Nawiedzeniu”).

Ruch

Podczas swojej rundy możesz przemieścić się o ilość pól równą aktualnej wartości Szybkości.

Kiedykolwiek efekt gry zmusza Cię do wylosowania karty musisz w tym momencie ZAKOŃCZYĆ ruch.

Odkrywanie nowego Pokoju

Gdy Twoja postać przechodzi przez drzwi i po drugiej stronie nie ma żadnego pokoju, spójrz na wierzchnią płytkę stosu pokojów. Jeśli płytkę posiada taką samą nazwę podłogi na jakiej stoisz (parter, podłoga lub piętro), odwróć ją i połącz z drzwiami przez które właśnie przeszedłeś.

Następnie wejdź do tego pokoju. Dodawaj nowe płytki w logicznym porządku, tworząc przylegające pokoje połączone drzwiami. (Łącz drzwi kiedy tylko jest to możliwe.)



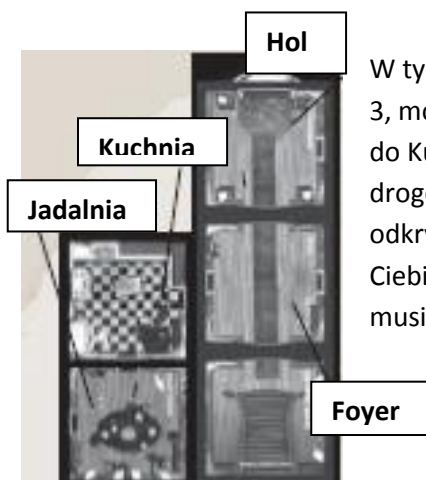
Jeśli wierzchnia płytkę nie ma tego samego rodzaju podłogi na jakim aktualnie stoisz ułóż ją na stosie płytek odłożonych, zakrytą. Sprawdzaj kolejne płytki dopóki nie znajdziesz pasującej. (Niektóre płytki pasują do więcej niż jednego rodzaju podłogi.)



Poszukiwacz może przejść przez drzwi jeśli przylegają do drzwi pokoju sąsiedniego. Drzwi są zawsze otwarte. Jedynym wyjątkiem są drzwi wejściowe. Są one zawsze zamknięte. Nie możesz opuszczać domu ani używać drzwi wejściowych dopóki Nawiedzenie na to nie pozwala. (Zewnętrzne pomieszczenia takie jak Patio stanowią również część domu.)


Klatki schodowe łączą podłogi. Duża Klatka Schodowa doprowadza zawsze do Piętra. Schody z Piwnicy zawsze prowadzą przez sekretne drzwi do i z Foyer. (Nie możesz użyć schodów z Piwnicy dopóki nie odkryjesz tego pokoju w Piwnicy.)


Do niektórych pokojów przypisane są pewne zasady, które wpływają na poszukiwacza za każdym razem, gdy wchodzi do pokoju. Niektóre pokoje mają wpływ na ruch. Niektóre pokoje są opisane w sekcji „Specjalne Pokoje”.





W tym przykładzie, jeśli Twoja postać posiada wartość Szybkości równą 3, możesz przemieścić ją z Holu Głównego do Foyer, następnie z Foyer do Kuchni, a następnie do Jadalni. Jeśli lubisz wyzwania, możesz wybrać drogę przez jeden z pustych korytarzy w Holu Głównym lub Foyer i odkryć nowy pokój. Jeśli nowy pokój, który odkryjesz nie wymaga od Ciebie wylosowania karty możesz kontynuować ruch...ale jeśli wymaga musisz się zatrzymać.

Losowanie Kart Omenu, Przedmiotów i Wydarzeń

Pokój może posiadać symbol karty . Jeśli odkrywasz pokój z symbolem karty po raz pierwszy musisz zakończyć ruch i wylosować odpowiednią kartę.

Jeśli pokój posiada symbol spirali , wylosuj Kartę Wydarzenia. Odczytaj jej treść na głos. Wykonaj instrukcje, które mogą od Ciebie wymagać wykonania rzutu kośćmi. Następnie odłóż kartę, chyba, że instrukcje mówią co innego lub wywołany został jakiś stały efekt.

Jeśli pokój posiada symbol głowy byka , wylosuj Kartę Przedmiotu. Odczytaj jej treść na głos. Umieść odkrytą przed sobą; teraz posiadasz ją na własność. Możesz użyć jej raz natychmiast, a następnie jednorazowo w każdej kolejnej rundzie, chyba, że na karcie zawarto inne instrukcje.

Jeśli pokój posiada symbol kruka , wylosuj Kartę Omenu. Odczytaj jej treść na głos. Umieść ją przed sobą, odkrytą; jest Twoją własnością. Być może będziesz musiał wykonać coś natychmiast. Na zakończenie rundy musisz wykonać rzut Nawiedzenia. (Patrz „Wykonywanie rzutu Nawiedzenia.”)



Co się stanie, jeśli skończą się płytki pokoiów?

Jeśli przejrane zostaną wszystkie płytki pokoiów, pomieszaj je i ułóż z nich nowy stos. Jeśli skończą się płytki z jednym rodzajem podłogi (piwnica, parter lub piętro) nie możesz już odkrywać pokoiów na tym poziomie-odnalazłeś już wszystkie.



Specjalne Pokoje

Wiele płytek pokojów posiada nadrukowane zasady, jednak niektóre z nich posiadają specjalne zasady, zebrane poniżej:

Hol Główny: Hol Główny, Foyer i Duża Klatka Schodowa znajdują się na jednej płytce pokoju, ale liczą się jako trzy osobne pomieszczenia.

Tajemna Winda: Ta płytka przesuwana się jak tylko na nią wejdiesz. Rzuć dwiema kośćmi i ułóż płytkę łącząc ją drzwiami z płytką przyległą na odpowiednim poziomie. (Jeśli nie ma żadnego, zostaw Windę tam gdzie się znajduje.) Jeśli wyrzucisz ten sam poziom możesz dosunąć Windę do innych drzwi łączących na Twoim poziomie. Możesz użyć Windy tylko raz na rundę.

Zsypana węgiel: Wejście do Zsypana i przesunięcie się do Piwnicy liczy się jako przesunięcie o jedno pole. Runda nie może się skończyć, gdy poszukiwacz lub potwór znajdują się na tym polu. (Ta postać zawsze zostaje zepchnięta do Piwnicy.)

Skarbiec: Gdy Skarbiec zostanie otwarty włóż do niego żeton pustego Skarbca.

Zapadnięty Pokój: Tylko ten z poszukiwaczy, który jako pierwszy odkryje Zapadnięty Pokój musi wykonać rzut Szybkości, który jest tam opisany. Gdy to już się stanie, każdy następny poszukiwacz może ignorować własność pokoju lub jeśli chce wykorzystać ją, w takim przypadku poszukiwacz nadal musi przyjąć obrażenia. Ześlizgnięcie się do piwnicy nie liczy się jako ruch. Tylko pierwszy poszukiwacz, który wpada do piwnicy z Zapadniętego Pokoju losuje i rozmieszcza płytkę pokoju. Ułóż żeton Podziemia Zapadniętego Pokoju na pokoju gdzie znalazła się pierwsza osoba.

Krypta: Potwory ignorują specjalne zasady tego pokoju.

Pokój z kominkiem: Potwory ignorują specjalne zasady tego pokoju.

Przepaść, Katakumby, Skarbiec i Wieża

Są to pokoje graniczne. Granica może zatrzymać ruch z jednej do drugiej części pokoju. Przejście granicy wymaga wykonania rzutu zdrady opisanego na płytce pokoju (może to być Moc, Szybkość, Zdrowie lub Wiedza). Możesz wykonać ten rzut raz na rundę. Przejście granicy nie liczy się jako przesunięcie o pole. Jeśli rezultat rzutu kością nie pozwoli Ci przekroczyć granicy możesz nadal się wycofać tą samą drogą którą przyszedłeś. Potwory zawsze ignorują bariery.

Wykorzystywanie Kart Przedmiotów i Omenów

Możesz użyć Przedmiotu raz w czasie rundy. Większość Kart Omenu (za wyjątkiem Karty Ugryzienia) stanowi przedmioty, które możesz gromadzić i wykorzystywać tak jak pozostałe Przedmioty.

Raz na rundę możesz wykonać poniższą czynność:

-Przekazać Przedmiot innemu poszukiwaczowi przebywającemu w tym samym pokoju (zakładając, że oboje się zgodzicie).

-Wyrzucić dowolną ilość przedmiotów. (Jeśli tak robisz, ułóż żeton Stosu Przedmiotów w tym pokoju.) Inny gracz(lub Ty) może później podnieść część lub wszystkie przedmioty znajdujące się na tym stosie; jeśli podnosi wszystkie usuwa żeton.

-Wziąć jeden lub więcej przedmiotów ze stosu

Niektóre przedmioty, jak np. Zbroja nie mogą zostać sprzedane, ale mogą być wyrzucone lub podniesione. Niektóre omeny, jak Pies, nie są przedmiotami, więc nie mogą zostać upuszczone lub podniesione. Są towarzyszącymi, którzy podążają za poszukiwaczem, który sprawuje nad nimi nadzór. (Pies, Dziewczyna i Szaleniec działają właśnie w taki sposób.)



Co się dzieje gdy zasady z instrukcji i zasady na kartach są sprzeczne?

W takich wypadkach należy zastosować się do zasad na karcie.



Wykonywanie rzutu kością. Wielokrotnie podczas rozgrywki będziesz musiał rzucać kością. Np. możesz być zmuszonym do rzucenia kością poprzez efekt karty lub gdy poszukiwacz wejdzie na płytkę pokoju.

Jeśli karta nakazuje ci rzucić określoną ilością kostek, zrób tak i zsumuj liczbę oczek na każdej z nich aby uzyskać rezultat rzutu.

Niekiedy karta lub płytkę pokoju nakazuje Ci wykonać rzut w oparciu o którąś z cech poszukiwacza (Szybkość, Moc, Zdrowie lub Wiedza). Gdy tak się dzieje, rzuć ilością kostek równą wartości danej cechy poszukiwacza. Np. jeśli Twój poszukiwacz musi wykonać rzut Zdrowia i aktualna wartość tej cechy wynosi 4, rzuć 4 kośćmi i zsumuj wszystkie wyniki. O interpretacji wyniku mówi karta lub płytkę pokoju.



Wykonywanie ataku

Raz na rundę możesz wykonać atak przeciwnika znajdującego się w tym samym pokoju. Nie wolno Ci przystąpić do ataku dopóki nie rozpocznie się nawiedzenie.

Gdy atakujesz, wykonaj rzut liczbą kości równą wartości Twojej Mocy. Twój przeciwnik robi to samo. Ten kto uzyska wyższy wynik zadaje fizyczne uszkodzenia przeciwnikowi (poszukiwacz lub potwór). Gracz ten pokonuje przeciwnika. Ilość obrażeń zadanych jest równa różnicy między dwoma wynikami rzutów. (Np. jeśli rzucisz 6 a Twój przeciwnik 5 zadasz jedno obrażenie.) Jeśli jest remis nikt nie odnosi obrażeń.

Gdy przyjmujesz obrażenia fizyczne obniżasz wartość Mocy i/lub Szybkości w sumie o ilość punktów równą wartości zadanych Ci obrażeń fizycznych.

Gdy już rozpocznie się nawiedzenie, a jedna z wartości Twoich cech (Szybkość, Moc, Zdrowie i Wiedza) spada do poziomu czaszki, Twoja postać umiera. Zanim rozpocznie się nawiedzenie nikt nie może umrzeć – to znaczy, że wartość żadnej z cech nie może spaść poniżej najniższej wartości (w takim wypadku po prostu utrzymuje się na poziomie najniższej wartości).

Czasami karta lub nawiedzenie pozwala Ci wykonać atak przy wykorzystaniu wartości innej cechy niż Moc. Wykonuje się go w taki sam sposób jak w przypadku klasycznego ataku, tylko Ty i Twój przeciwnik wykorzystujecie inną cechę. Np. jeśli przystępujesz do ataku w oparciu o wartość Szybkości, Ty i Twój przeciwnik rzucacie ilością kości uzależnioną od wartości szybkości. W wyniku takiego ataku zadawane są uszkodzenia fizyczne.

Gdy karta lub nawiedzenie wymaga ataku Zdrowiem lub Wiedzą efektem będzie zadanie obrażeń mentalnych. Ty lub Twój przeciwnik obniżacie wartość Zdrowia i/lub Wiedzy.

Nie możesz wykorzystywać wartości jakiejś cechy, której nie posiada przeciwnik. Np. jeśli potwór nie ma wartości Zdrowia nie możesz wykonać na niego ataku Zdrowia.

Czasami gdy atakujesz rezultatem nie musi być zadanie obrażeń. Np. możesz zamiast zadać obrażenia ukraść jakiś przedmiot (patrz „Specjalne rodzaje Ataku”).

Potwory zostają zaskoczone tylko wtedy gdy je pokonasz, chyba, że nawiedzenie przewiduje coś innego.



Przykład Przyjmowania Uszkodzeń

Założmy, że Twoja postać, Jenny LeClerc, została właśnie zaatakowana przez Wilkołaka. Posiada wartość Mocy 4, więc rzucasz 4 kośćmi przy jej ataku. Uzyskujesz wynik 5. Następnie rzuca przeciwnik-Wilkołak uzyskuje wynik 8! Jenny musi przyjąć 3 ciosy. Decydujesz się obniżyć jej Moc o 2 punkty i Szybkość o 1 (przesuwając plastikowe klipsy na nowe wartości) Jenny nadal żyje, ale jest ranna.

Specjalne rodzaje Ataku

Atak na odległość: Rewolwer pozwala Ci atakować osobę przebywającą w innym pokoju, będącym w zasięgu wzroku-w linii ciągłej łączącej drzwi. Nie przyjmujesz ran jeśli Twój oponent miałby Ci jakieś zadać. Niektóre potwory mogą atakować na odległość.

Kradzież przedmiotów: jeśli atakujesz kogoś i zadajesz 2 lub więcej ciosów, możesz ukraść przedmiot, którym można się wymieniać, zamiast zadawać ciosy. Nie możesz tego wykonać przy ataku na odległość.



Nawiedzenie

Wykonywanie Rzutu Nawiedzenia

Zanim rozpocznie się nawiedzenie, musisz rzucić kością na koniec swojej rundy, w której losujesz kartę omenu . To jest rzut nawiedzenia. Jeśli uzyskany rezultat będzie niższy niż całkowita ilość wylosowanych kart omenu, posiadanych w danej chwili przez wszystkich graczy, rozpoczyna się nawiedzenie. Gracz, który rozpoczyna nawiedzenie tym rzutem zostaje odkrywcą nawiedzenia.

Np, jeśli wylosujesz kartę omenu na zakończenie swojej rundy, a gracze do tej pory wylosowali już 4 karty, będzie potrzebował wyniku 4 lub mniej aby rozpoczęło się nawiedzenie.



Ujawnienie Nawiedzenia

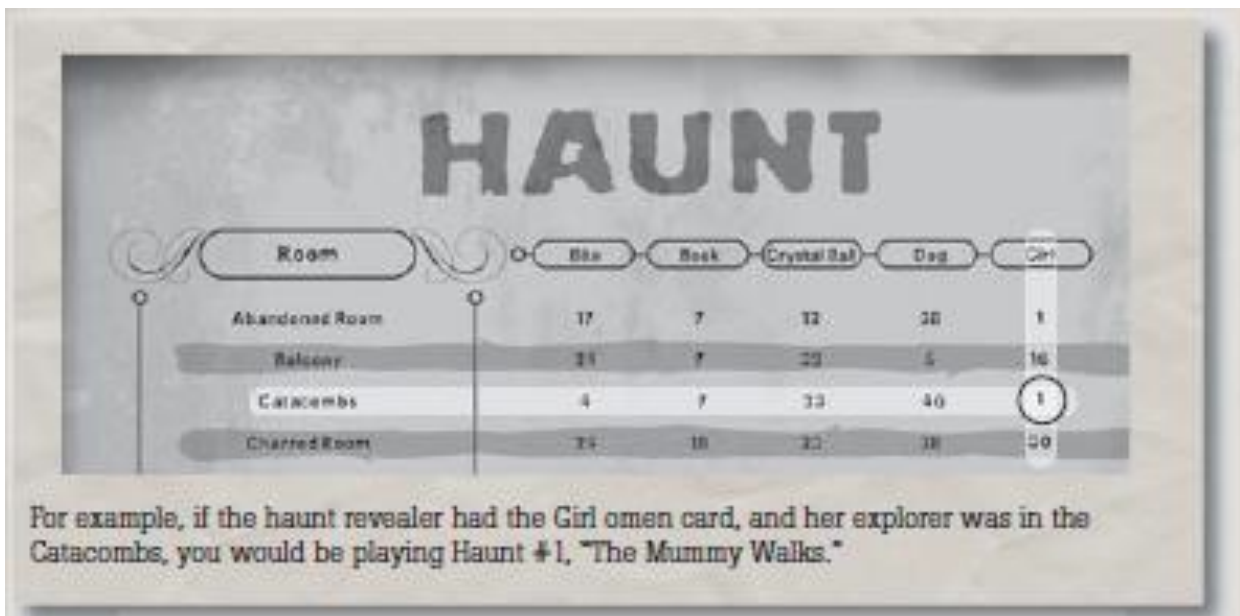


Gdy gracz wykona rzut Nawiedzenia i rozpocznie nawiedzenie, zagłąda na wewnętrzną stronę okładki książki Secrets of Survival lub Traitor's Home. Tabela pozwala ustalić, które nawiedzenie zostało rozpoczęte..... i kto jest zdrajcą.

Schemat na okładce zawiera listę kart omenu (w górnym rzędzie tabeli) oraz listę pokoi (w lewej kolumnie). Sprawdź tytuł karty omenu, która była wylosowana przed rozpoczęciem nawiedzenia oraz pokój, w którym przebywał poszukiwacz. Ustal odpowiadający tym danym numer. To będzie rozgrywany scenariusz.

Gdy ustalisz kto jest zdrajcą, daj temu graczowi książeczkę Traitor's Tome. Odkrywca Nawiedzenia (czyli gracz, który wykonał skuteczny rzut nawiedzenia) niekoniecznie musi być zdrajcą.

Specjalne przypadki: Jeśli dwie lub więcej osób miałyby zostać zdrajcami, a jedna z nich jest odkrywca nawiedzenia, to ta osoba zostaje automatycznie zdrajcą. Jeśli wśród wytypowanych osób nie ma odkrywcy nawiedzenia wtedy zdrajcą zostaje osoba siedząca najbliżej, po lewej stronie odkrywcy.



Room	Bone	Book	Crystal Ball	Dag	Girl
Abandoned Room	17	7	12	20	1
Balcony	21	7	23	5	16
Catacombs	4	7	33	40	1
Charred Room	24	18	32	18	20

For example, if the haunt revealer had the Girl omen card, and her explorer was in the Catacombs, you would be playing Haunt #1, "The Mummy Walks."

Np., jeśli odkrywca nawiedzenia wylosował kartę omenu Dziewczyna, a jego odkrywca był w katakumbach obowiązującym scenariuszem będzie #1 „The Mummy walks”.

Przygotowanie Nawiedzenia

Na początku nawiedzenia wykonaj następujące czynności:

-Zdrzca bierze książkę Traitor's Tome i opuszcza pokój. Czyta scenariusz, który zaraz się rozpocznie.

-Pozostali gracze zostają Bohaterami. Odszukują odpowiedni scenariusz w książce Secrets of Survival i razem go czytają.(Gracze powinni ze sobą wstępnie omówić strategię przetrwania.)

-Gdy wszyscy są gotowi (również zdrzca), zdrzca wraca do pokoju. Obie strony (bohaterowie i zdrzca) wykonują wszystkie czynności, które w scenariuszu są opisane w sekcji „ Natychmiast”. (Np. czasami będzie trzeba ułożyć żetony w domu lub wylosować karty.)

Kolejność Rund w czasie Nawiedzenia

Pierwszą rundę rozpoczyna zawsze gracz po lewej stronie zdrzcy, następnie ruch odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek. Każdy z bohaterów wykonuje rundę bohatera. Po zakończeniu rund przez wszystkich bohaterów swoją rundę ma zdrzca. Po rundzie zdrzcy następują rundy potworów kontrolowanych przez zdrzcę. (Jeden z graczy odbywa dwie rundy: jedną za zdrzcę i jedną za potwory.) Następnie pierwszy bohater po lewej stronie zdrzcy rozpoczyna swoją rundę itd.

Bohaterowie i zdrzca są nadal poszukiwaczami. Mogą wykonywać te same czynności, które robili wcześniej j, zanim ujawniono nawiedzenie, za wyjątkiem wykonywania kolejnych rzutów nawiedzenia (nawet jeśli któryś z nich wylosuje kartę omenu). Zdrzca musi mówić bohaterom co robi w poszczególnych rundach, ale nie tłumaczy dlaczego; to samo odnosi się do bohaterów. Po rozpoczęciu nawiedzenia poszukiwacze mogą ginąć. Jeśli jedna z wartości cech spadnie do poziomu czaszki, poszukiwacz ginie. Czasami podczas nawiedzenia, bohater może stać się zdrzcą gdy umrze. Czasami zdrzca ulega transformacji lub w jakiś sposób odsunięty na początku nawiedzenia, jednakże nadal ma swoją rundę po zakończeniu rund przez wszystkich bohaterów. Nawet jeśli zdrzca umiera, tak długo jak potwory mają szansę na osiągnięcie celu nawiedzenia, odbywają one swoje rundy (a zdrzca je kontroluje).

Mijanie przeciwników

Jeśli w pokoju, w którym przebywasz znajduje się przeciwnik (po rozpoczęciu nawiedzenia), poszukiwacz musi wykorzystać dodatkowy punkt ruchu aby opuścić pokój.

Przeciwnikiem będzie zarówno inny poszukiwacz jak i potwór, który chce powstrzymać Twój ruch.

Niezależnie od tego ile masz ograniczeń w rundzie, zawsze możesz przesunąć się o przynajmniej jedno pole.

Zaskoczony potwór nie spowalnia takiego ruchu poszukiwacza.

Opcjonalna zasada: Wybór scenariusza

Jeśli odnosisz się do tabeli, i według niej powinieneś skorzystać ze scenariusza, z którego już korzystałeś, poszukaj następnego pokoju z symbolem Omenu, znajdującego się najbliżej osoby ujawniającej scenariusz. Dopasuj ten pokój do tabeli (wykorzystując ten sam Omen) aby określić nowy numer scenariusza. Postępuj tak dalej, przechodząc od pokoju do pokoju dopóki nie trafisz na niewykorzystany jeszcze scenariusz. Jeśli przeszedłeś przez wszystkie rozmieszczone pokoje, sprawdź następny Omen, który posiadasz i zrób to samo. Z tą zasadą możesz zagrać, wykorzystując wszystkie scenariusze bez powtarzania tych, w które grałeś.

Nowe Moce Zdrajcy

Gdy Twój poszukiwacz staje się zdrajcą, masz prawo wykorzystywać następujące zdolności (chyb, że nawiedzenie mówi coś innego):

Możesz wykorzystywać lub ignorować wszystkie nie niosące zniszczenia efekty pokojów. Możesz przechodzić przez Przepaść, decydować o kierunku poruszania się Tajemnej Windy, opuścić Składzik bez rzucania kością itd.

Po skończeniu rundy poruszasz się i atakujesz potwory, jeśli jakieś są w pobliżu. Nawet jeśli zdrajca ginie, nadal kontroluje potwory. W niektórych nawiedzeniach potwory nadal mogą osiągać określone cele po śmierci zdrajcy.

Jak działają potwory

Potwory zachowują się nieco inaczej niż poszukiwacze. Wszystkie poniższe cechy są wykorzystywane, chyba, że nawiedzenie mówi coś innego.

Potwory poruszają się w inny sposób. Na początku rundy potwora rzuć liczbą kości równą szybkości każdego z Potworów. Wynik stanowi liczbę pól, o jaką potwory mogą się przemieścić w danej rundzie. Dla grup tego samego rodzaju potworów (np. Nietoperze lub Zombie) rzuć kośćmi tylko raz. Każdy potwór danego rodzaju może się przemieścić o taką ilość pól w tej rundzie.

Większości potworów nie da się zabić. Jeśli potwory doznają jakiegoś uszkodzenia, zostają zaskoczone i omijają następną rundę. Gdy potwór zostaje zaskoczony, jego żeton zostaje odwrócony. Pod koniec kolejnej rundy żeton należy odwrócić. Zaskoczone potwory nie mogą spowolnić ruchu poszukiwacza.

Tak jak poszukiwacze, tak i **potwory mogą atakować tylko raz na rundę**. Potwory często używają do ataku atrybutów innych niż Moc. Nie mogą wykonywać żadnych ze specjalnych ataków opisanych na str 9(chyba, że nawiedzenie mówi coś innego)

Tak jak zdrajcy, **potwory mogą ignorować wszystkie nieuszkodzające cechy pokojów**. Mogą używać płytek Zsyp Węgla, Zapadnięty pokój, Galeria, Tajemna Winda oraz płytek schodów razem z wieloma specjalnymi opcjami ruchu opisanymi na kartach (takich jak Secret Stairs), chyba, że na kartach jest zaznaczone, że wykorzystywać mogą je tylko poszukiwacze. Ignorują efekt Składu węgla i Krypty.

Potwory nie mogą eksplorować pokojów.

Co się dzieje z moimi przedmiotami gdy zginę?

Jeśli Twoja postać umiera i masz towarzysza (Pies, Dziewczyna i Szaleniec) jego żeton zostaje w pokoju, w którym zginęła Twoja postać. Odłóż na bok karty omenu. Jeśli inny poszukiwacz wejdzie do pokoju otrzymuje towarzysza, który w tym pokoju przebywał (oraz bierze odłożoną kartę omenu). Gdy Twoja postać ginie wszystkie inne przedmioty zostają upuszczone na podłogę. Ułóż Żeton Stosu Przedmiotów i połóż obok wszystkie przedmioty, które zgromadziłeś. Pozostali gracze mogą przyjść do tego pokoju i podnieść je(a także wziąć karty).

Potwory nie mogą nosić przedmiotów(chyba, że nawiedzenie mówi coś innego). Jeśli potwór, który może przenosić przedmioty zostaje zaskoczony, upuszcza wszystkie przedmioty na ziemię i umieszcza Żeton Stosu Przedmiotów. Potwory nie mogą podnosić przedmiotów dopóki nie rozpocznie się ich aktywna runda.

Zwycięstwo w grze

Pierwsza ze stron(zdrajca lub bohater), która zdoła wypełnić cele nawiedzenia zwycięża grę.

Przynajmniej jeden bohater musi przetrwać, aby można było ogłosić zwycięstwo bohaterów. Jednakże niektóre nawiedzenia wyznaczają cele, które są tak sformułowane, że zwycięstwo zdrajcy może zostać ogłoszone po jego śmierci. Np. Potwory kontrolowane przez gracza mogą wygrać grę bez pomocy zdrajcy.

Gra się kończy gdy jedna ze stron osiągnie swoje cele (zgromadzone na liście „**Zwycięzasz jeśli...** „rozdział Nawiedzenia). Gdy tak się stanie, gracz ze strony zwycięzkiej odczytuje na głos sekcję „**Jeśli zwyciężysz...**” z książki ze scenariuszami.

Co się dzieje jeśli zasady scenariusza i zasady instrukcji się wykluczają?

Jeśli tak się stanie zastosuj się do zasad zawartych w scenariuszu. Wszystkie zasady instrukcji obowiązują dopóki nie odwoła ich scenariusz.

Co się dzieje jeśli zasady scenariusza i zasady instrukcji się wykluczają?

Jeśli tak się stanie zastosuj się do zasad zawartych w scenariuszu. Wszystkie zasady instrukcji obowiązują dopóki nie odwoła ich scenariusz.