

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