

AGES 12+

BETRAYAL^{AT} HOUSE^{ON THE} HILL.

A Strategy Game by Bruce Glasses — 2nd Edition

RULEBOOK

A haunting experience for 3 to 6 explorers.

Índice

Visão geral	3
Componentes	3
Objetivo do jogo	3
Configuração	3
Como jogar	5
Movendo-se	6
Descobrimo um novo cômodo	6
Pegando cartas de evento, de item e de presságio	10
Usando cartas de itens e de presságios	11
Rolando dados	12
Atacando	13
O Evento	15
Fazendo a rolagem de dados do Evento	15
Revelando	15
Configuração	16
Jogando	16
Os novos poderes do traidor	17
Como os monstros agem	18
Vencendo o jogo	19
Glossário	20
Sidebars	
Características pessoais	5
Cômodos especiais	7
Regra opcional: escolhendo o evento	16
E se não houver uma regra pra isso?	23

Créditos da segunda edição

Design: Bruce Glassco

Desenvolvimento: Bruce Glassco e Bill McQuillan

Novos Eventos: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

Jogos testes adicionais: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa, and Elinor Glassco, Sylvia and Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Picioccio, John Warner

Edição: Jennifer Clarke Wilkes

Direção de arte: Jon Schindehette e Ryan Sansaver

Desenho gráfico: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Gerência de produção: Godot Gutierre e Raini Applin Rosta

Ilustração da caixa: Shelly Wan

Gerenciamento da marca: Brian Hart

Obrigado a todos os membros da nossa equipe e aos muitos outros para mencionar aqui, que contribuíram para esse projeto.

Nota do tradutor:

Por questões de diagramação e facilidade, os termos utilizados estarão no gênero masculino. Entenda que traidor ou explorador, por exemplo, referem-se ao papel desempenhado por um personagem, seja ele homem ou mulher.

Visão geral

Em *Betrayal at House on the Hill*, cada jogador escolhe um **explorador** para investigar uma velha e assustadora casa. À medida que a explora, você descobre novos cômodos. Sempre que entrar em novo cômodo, você pode encontrar algo... ou algo pode encontrar *você*. Os exploradores mudam durante o jogo (para melhor ou pior), dependendo de como eles lidam com surpresas do local. A casa será diferente a cada vez que você construí-la.

Em um dado momento aleatório do jogo, um explorador ativa um cenário chamado de **Evento**. Quando o Evento é revelado, um explorador se torna um **traidor** destinado a derrotar seus antigos companheiros. Os demais exploradores tornam-se **heróis** lutando para sobreviverem. A partir daí, o jogo se torna uma luta entre o traidor e os heróis, geralmente até a morte.

Esse jogo possui cinquenta Eventos e cada um deles conta uma história diferente. Todas são suas para explorar, enquanto você vive ou morre na Casa da Colina (House on the hill).

Componentes do jogo

- 1 livro de regras
- 2 livros de Eventos (*Guia do Traidor* e *Segredos da Sobrevivência*)
- 44 fichas de cômodos
- 1 ficha de cômodos iniciais: Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase
- 6 miniaturas plásticas de explorador
- 6 fichas de personagem
- 30 cliques plásticos
- 8 dados
- 1 trilha de turno/dano
- 13 cartas de presságios
- 22 cartas de itens
- 45 cartas de eventos
- 149 fichas, incluindo:
 - 12 fichas circulares grandes de monstros
 - 91 fichas circulares pequenas de monstros (*vermelha, laranja, amarela, verde, azul, roxa e magenta*)
 - 14 fichas quadradas de eventos e cômodos
 - 14 fichas pentagonais de itens
 - 18 fichas triangulares de rolagem de característica

Objetivo do jogo

Explore a casa e fortaleça seu explorador antes que o Evento tenha início. Depois disso, seu objetivo é completar a condição de vitória, seja como traidor ou herói.

Configuração

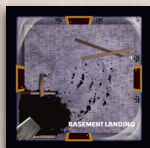
- **Separe os livros *Guia do Traidor* e *Segredos da Sobrevivência*.** Você os usará após o Evento ser revelado.
- **Cada jogador escolhe uma ficha de personagem.** Há um explorador diferente em cada lado da ficha. Escolha um.



- **Fixe 4 cliques plásticos à ficha do explorador.** Cada um deve indicar os valores iniciais de Força, Velocidade, Conhecimento e Sanidade do seu explorador. Os valores iniciais são os de cor verde.

• **Embaralhe** as cartas de pressários e coloque-as com a face para baixo em um monte onde todos possam alcançá-las. Faça o mesmo com as cartas de itens e de eventos.

• Ache as fichas de cômodo **Basement Landing, Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase e Upper Landing**. Posicione-as da esquerda para a direita, razoavelmente espaçadas.



• **Embaralhe as demais fichas de cômodos** e as coloque com a face para baixo em um monte. (Não se preocupe com o piso que é exibido no verso das fichas.)

• **Cada jogador coloca a miniatura plástica do seu explorador no cômodo Entrance Hall.** (Cada miniatura de explorador combina com a cor de fundo do seu retrato na sua ficha de personagem.)

• **Coloque os dados** em local de fácil acesso para todos. Você precisará deles durante o jogo.

• **Veja quem começa.** O explorador cujo aniversário ocorrer primeiro começa. (Veja na ficha do personagem o seu aniversário). Os jogadores fazem ações em turnos em sentido horário, a partir do primeiro explorador.



Após a configuração, a mesa deve parecer com algo a seguir:



Como jogar

Começando com o primeiro jogador e seguindo pela esquerda, em turnos, cada jogador explora a casa.

Uma nota sobre a terminologia: Para simplificar, essas regras usam "você" para se referir ao personagem que realiza a ação ou é afetado pela carta ou ficha, seja um explorador (traidor ou herói) ou um monstro. Regras que afetam um tipo particular de personagem, como explorador, usam esse termo.

Características pessoais

Cada explorador possui quatro características, representadas por linhas de números na ficha do personagem. **Força** e **Velocidade** são características **físicas**. **Sanidade** e **Conhecimento** são características **mentais**.

Muitas cartas, fichas e outros efeitos do jogo alteram suas características. Quando um efeito aumenta ou diminui uma característica, você desliza o clipe plástico tantos espaços quanto o efeito diz. Por exemplo, o valor inicial de Força de Zoe Ingstrom é 3. Se um efeito aumentar sua Força em 2, você deve desligar o clipe 2 espaços em direção ao valor máximo, subindo sua Força para 4. Cada característica possui um **valor máximo**, o maior número na linha, que não pode ser excedido, mesmo se um efeito pudesse fazê-lo.



Cada característica possui um símbolo  abaixo do seu menor número na linha. Assim que o Evento começar, se qualquer característica descer até o símbolo da caveira, seu explorador morre. Antes do Evento começar, ninguém pode morrer: nenhuma característica pode ficar abaixo do menor número (ela fica no menor número nesses casos).

A Sanidade inicial de Zoe é 5. Se um efeito reduzir sua Sanidade em 2, você desliza o clipe 2 espaços rumo ao símbolo da caveira, diminuindo sua Sanidade para 3. (Se a Sanidade dela cair mais de 2, Zoe morrerá, a não ser que o Evento não tenha começado.)



Dano: Muitas cartas, fichas e outros efeitos do jogo podem causar dano ao seu explorador. Quando você recebe **dano físico**, você pode dividi-lo entre sua Força e Velocidade, como preferir. Você desliza os cliques dessas características um total de espaços igual à quantidade de dano que recebeu.

Ataques contra Sanidade ou Conhecimento, causam **dano mental**. Da mesma forma que no dano físico, você pode dividir o dano mental sofrido entre Sanidade e Conhecimento, a sua escolha.

EM SEU TURNO...

... você pode realizar quaisquer ações a seguir, em qualquer ordem que desejar:

- **Mover-se.**
- **Descobrir** um novo cômodo.
- **Usar** cartas de itens e de presságios.
- **Rolar dados.**
- **Atacar** (depois do Evento começar, uma vez durante o seu turno.)

Antes de o Evento começar, você deve fazer uma **rolagem de dados** ao final do seu turno se você pegou uma carta de presságio (ver "Realizando rolagem de dados do Evento", página 15). O jogo possui algumas novas reviravoltas após o Evento começar (ver "O Evento", página 15).

Mover

Em seu turno, você pode se movimentar por uma quantidade de espaços igual ao número atual da **Velocidade** do seu personagem. Você pode realizar ações (como usar um item ou atacar) durante o seu movimento. Porém, sempre que um efeito do jogo fizer você pegar uma carta por qualquer razão, você deve parar de se mover pelo resto do seu turno.



Exemplo de movimento

Nesse exemplo, se seu explorador possui uma Velocidade de 3, você pode se mover do Entrance Hall (Corredor de Entrada) para o Foyer (Sala de Estar), e de lá para a Kitchen (Cozinha), e então para a Dining Room (Sala de Jantar). Se você estiver se sentindo mais aventureiro, você pode ir por uma das portas do Entrance Hall ou Foyer e descobrir um novo cômodo. Se o novo cômodo que você descobrir não exigir que você pegue uma carta, você pode continuar... mas se exigir, você deve parar.

Descobrir um novo cômodo

Possíveis andares

Quando você passa por uma porta e não há um cômodo do outro lado, olhe o topo do monte de fichas de cômodos. Se ele possuir o nome do andar em que você está (**térreo [ground]**, **piso inferior [basement]** ou **piso superior [upper]**), vire a ficha e conecte-a à porta que você acabou de atravessar. Então, mova-se ao novo cômodo. Você o descobriu.

Adicione cada nova ficha de cômodo o mais lógico possível, criando cômodos adjacentes, conectando **portas** sempre que possível. Se for impossível conectar todas as portas, você cria, então, uma **passagem falsa**, como uma porta bloqueada ou uma janela trancada (nada incomum em uma casa mal-assombrada).



Cômodos especiais

Alguns cômodos possuem regras impressas neles que resumem seus efeitos. A maioria desses cômodos têm regras adicionais descritas nessa seção. Essas fichas de cômodos possuem um asterisco (*) impresso ao lado do nome do cômodo.

Chasm, Catacombs, Vault e Tower

Todos são **cômodos obstáculos**. Esses cômodos têm duas partes e podem impedi-lo de se mover para o outro lado do cômodo. Atravessar um cômodo obstáculo requer uma **rolagem de característica** impressa na ficha (Força, Velocidade, Sanidade ou Conhecimento). Você pode tentar essa rolagem uma vez durante o seu turno. Atravessar o obstáculo não conta como um movimento. Se sua rolagem falhar, seu movimento termina. No seu próximo turno, você pode tentar outra vez ou pode voltar pelo caminho de onde veio.

Exploradores não podem lutar ou interagir de forma alguma com outro explorador que esteja do lado oposto do obstáculo.

Monstros sempre ignoram obstáculos, mas se um monstro terminar seu movimento em um cômodo obstáculo, o traidor deve decidir de que lado o monstro deve ficar.

Se uma ficha ou carta fizer você cair em um cômodo obstáculo, você decide em que lado do cômodo ficar. Se sua chegada exigir a colocação de uma ficha quadrada no novo cômodo (como Collapsed Room ou Secret Passage), então essa ficha ficará permanentemente no lado do cômodo que você escolher.

Entrance Hall, Foyer, e Grand Staircase

Os cômodos The Entrance Hall, Foyer, e Grand Staircase estão todos na mesma ficha, mas eles contam como três cômodos separados.

Mover-se de um cômodo para outro cômodo adjacente nessa ficha conta como um espaço de movimento. Os cômodos Grand Staircase e Upper Landing são dois cômodos separados.

Coal Chute

Quando você entrar nesse cômodo, mova-se imediatamente para o cômodo Basement Landing. Isso conta como 1 espaço de movimento.

Um turno não pode terminar com um personagem na ficha de cômodo Coal Chute.

Collapsed Room

Somente o primeiro explorador que descobrir o cômodo Collapsed Room precisa fazer a rolagem de Velocidade impressa na ficha. Os demais exploradores, ao entrar no cômodo, podem ignorar a habilidade do cômodo ou usá-la intencionalmente para ir ao piso inferior. Cair no piso inferior não conta como um espaço de movimento, mas o explorador ainda recebe o dano.

Somente o primeiro explorador a cair no piso inferior do cômodo Collapsed Room pega e coloca uma ficha desse andar. Coloque a ficha quadrada Below Collapsed Room no cômodo onde o explorador caiu. Coloque a nova ficha do piso inferior adjacente a qualquer cômodo do piso inferior já em jogo. Se não houver nenhum cômodo, coloque-a adjacente ao cômodo Basement Landing. Se todas as fichas de cômodo do piso inferior já tiverem sido colocadas, escolha uma para cair.

Se o primeiro personagem a entrar no cômodo Collapsed Room for um monstro, em vez de pegar uma nova ficha, escolha uma ficha do piso inferior existente e coloque a ficha do monstro lá.

Junk Room

Se esse cômodo diminuir sua Velocidade quando você sair e sua nova Velocidade significar que você não possui movimento suficiente para deixá-lo, ainda assim você sai. Você para de se movimentar no cômodo adjacente ao Junk Room.

Mystic Elevator

Esse cômodo se move quando você entrar nele. Role 2 dados e coloque a ficha desse cômodo adjacente a uma porta no andar apropriado.

Cômodos Especiais *continuação*

(Se não houver um, deixe a ficha onde ela está.)
Se você rolar o andar em que a ficha do Mystic Elevator está, você pode movê-lo para uma porta diferente nesse andar. Você pode usar o elevador apenas uma vez por turno.

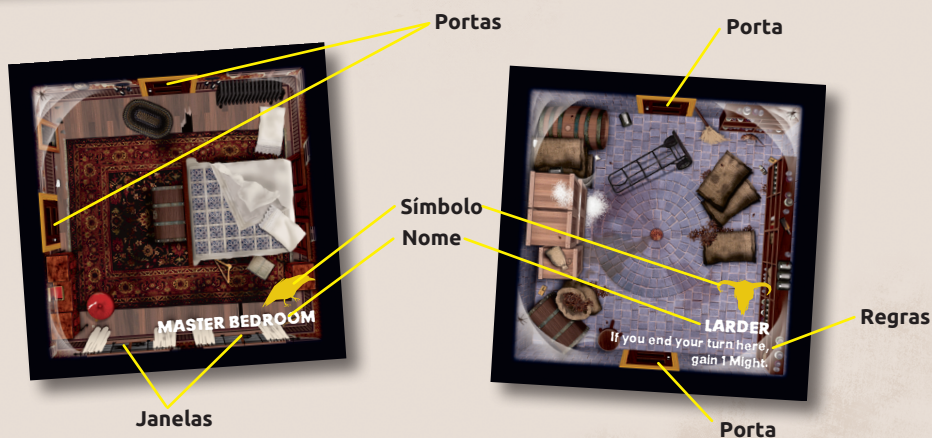
Monstros e o traidor podem usar o Mystic Elevator para irem onde desejarem sem fazer a rolagem. Entretanto, a ficha ainda se move somente uma vez durante cada conjunto de turnos do traidor/monstros, na primeira vez que um deles entrar no elevador. Ou seja, se o traidor usar o elevador durante seu turno, então ele não irá funcionar se um monstro entrar nele no próximo turno. Um herói deve rolar o andar de destino em cada turno que ele entrar no elevador, ou ao final de cada turno inteiro que o herói gastar naquela ficha sem se mover.

Se um ou mais exploradores já estiverem no Mystic Elevator e outro explorador entrar no elevador e rolar um 0, todos os exploradores recebem o dano.

Se o efeito de outra ficha ou carta levá-lo ao Mystic Elevator (como a Collapsed Room ou Secret Passage), a ficha colocada pelo efeito fica na ficha do Mystic Elevator mesmo se ele se mover.

Vault

Se uma ficha ou carta (como a Collapsed Room) fizer você cair nesse cômodo, você cai do lado de fora da porta trancada. Assim que o Vault for aberto, coloque a ficha quadrada Vault Empty nele. O traidor não abre o Vault automaticamente: ele deve tentar a rolagem para abri-lo.



Descobrir um novo cômodo *continuação*

Você não pode se mover por portas falsas. Janelas falsas não contam como janelas reais para nenhum propósito de qualquer efeito de carta ou Evento, a não ser que um Evento diga o contrário explicitamente.

Se a ficha do topo do monte de cômodos não for do andar onde você esteja no momento, coloque-a de lado com a face para baixo em um monte de descarte. Continue descartando fichas de cômodo até encontrar uma sirva no seu andar. (Algumas fichas servem em mais de um andar.)

Você pode se mover por uma porta se ela se conectar a outra porta de um cômodo adjacente. Portas estão sempre abertas. A única exceção é a **porta da frente**. Ela está sempre trancada. Você não pode sair da casa ou usar a porta da frente, a não ser que um Evento diga isso. (Cômodos "externos", como o Patio ainda fazem parte da casa.)

Escadas conectam andares. A **Grand Staircase** sempre leva ao **Upper Landing (andar superior)**. As **Stairs from Basement** sempre levam ou saem do **Foyer (sala de estar)** por uma porta secreta. (Você não pode usar as Stairs from Basement até que você descubra esse cômodo cômodo.)

Posso selar um andar ao colocar uma ficha de cômodo?

Você não pode colocar uma ficha de cômodo de modo que ela sele um andar (não deixar que outros cômodos se conectem no andar). Se a única forma de colocar a ficha é selando o andar, descarte a ficha e pegue outra até que você encontre uma que deixe uma porta livre. Se todas as fichas ainda disponíveis para um andar selarem-no, então a pessoa do turno rearranja o andar até que haja mais portas livres.

O movimento do Mystic Elevator pode selar um andar, mesmo se depois ele sair daquele andar. Se a rolagem de dados do Mystic Elevator for causar a selagem de um andar, então esse cômodo não se move.

Alguns cômodos possuem símbolos, representando uma carta de presságio (omen), item ou de evento (event) (Veja "Pegando cartas de Evento, de Item ou de Presságio" na próxima página. Fichas de cômodos também podem ter regras impressas nelas, que se aplicam sempre que um explorador entrar (ou, em alguns casos, sair) do cômodo. Se um cômodo possuir tanto um símbolo como regras impressas, pegue a carta do símbolo primeiro. Depois, siga as instruções das regras na ficha.

Alguns cômodos afetam o movimento. Muitos possuem regras adicionais, que são esclarecidas em "Cômodos especiais", nas páginas 7-8.

O que ocorre se chegarmos ao final do monte de fichas de cômodos?

Se você chegar ao final do monte de fichas de cômodos, embaralhe as fichas que você deixou no monte de descarte e comece um novo monte com elas, então comece a usá-lo. Se você ficar sem fichas de um andar da casa (pisos inferior, térreo ou piso superior, você não pode mais descobrir mais nenhum cômodo nesse andar: você descobriu todos.

Pegando cartas de evento, item e presságio

Alguns cômodos possuem **símbolos** impressos neles que combinam com símbolos impressos nas cartas   . A primeira vez que você descobrir um cômodo com um símbolo, você deve terminar seu movimento naquele cômodo e pegar a carta apropriada. Somente o primeiro jogador a descobrir o cômodo pega a carta (e termina seu movimento lá).

Se o cômodo possuir um símbolo de **evento** () , pegue uma carta de evento. Leia o texto da carta em voz alta. Siga suas instruções, que podem exigir que você faça uma rolagem de dados. Então, descarte-a, a não ser que ela diga o contrário ou possua um efeito contínuo.

Se o cômodo possuir um símbolo de **item** () , pegue uma carta de item. Leia o texto da carta em voz alta. Coloque-a com a face para cima na sua frente; você agora possui um item em sua posse. (Você o está carregando ou vestindo). Você pode usar o item uma vez imediatamente e uma vez a cada vez no seu turno, a não ser que a carta diga o contrário.

Se o cômodo possuir um símbolo de **presságio** () , pegue uma carta de presságio. Leia o texto da carta em voz alta. Coloque-a com a face para cima em sua frente; você agora possui um presságio (omen) em sua posse. Você pode ter que fazer algo imediatamente. Ao final do seu turno, se o Evento ainda não tiver começado, você deve fazer uma **rolagem de dados do Evento** (Veja “Fazendo uma rolagem de dados do Evento”, página 15.)

Se você descobrir um novo cômodo em razão de um efeito de ficha ou carta, e esse novo cômodo possuir um símbolo nele, você deve pegar a carta apropriada do novo cômodo. Se um cômodo é adicionado à mesa por outros meios (como pelas instruções do Evento), o primeiro jogador que entrar no cômodo deve pegar a carta).

Mesmo que seu movimento termine quando você pegar uma carta, você ainda pode realizar outras ações no turno (como usar um item).



Usando cartas de itens e de presságios

Todos os exploradores podem **usar** itens. Alguns monstros também podem, se as regras do Evento permitir. Você pode usar um item uma vez a qualquer momento do seu turno. **A maioria das cartas de presságio são tratadas como itens.** Você mantém a carta na sua frente e a usa como um item. Não há limites de cartas de itens que você pode ter.

Uma vez durante seu turno, um explorador (ou monstro que puder carregar itens) pode fazer **cada uma** das seguintes ações:

- **Trocar um item** com outro explorador que esteja no mesmo cômodo (desde que ambos concordem).
- **Soltar qualquer quantidade de itens.** Se você fizer, coloque uma ficha pentagonal no cômodo. Depois, outro explorador (ou você) pode pegar alguns ou todos os itens da pilha.
- **Pegar um ou mais itens** de uma pilha de itens. Remova a ficha de pilha de itens (Item Pile) se todos os itens forem pegos.

Alguns itens não podem ser trocados (ou roubados), mas podem ser soltos e pegos. O texto na carta de item irá informar se você poderá realizar certa ação com o item.

As cartas Bite, Dog, Girl e Madman não são itens, portanto, não podem ser soltos, roubados ou trocados. (O texto nas cartas diz isso).

Para cada item um explorador (ou monstro que pode carregar itens) pode realizar **apenas uma** das seguintes ações com o item durante seu turno:

- **Usar** o item.
- **Trocar** o item com outro explorador.
- **Soltar** o item.
- **Roubar** o item (veja "Ataques especiais" na página 13).
- **Pegar** o item.

Usar um item significa realizar um ataque ou rolagem de dados com ele, o realizar qualquer outra ação em que o item esteja de alguma forma envolvido. Por exemplo: um explorador não pôde atacar com a Spear (Lança) e, então, a trocou com outro explorador no mesmo turno.

Se um item tenta rajustar uma das suas características pessoais acima do número máximo impresso na ficha do seu personagem, anote a quantidade o que item aumentou sua característica "acima do limite". Se você perder o item, você perderá do valor "acima do limite", não do valor máximo impresso. Por exemplo: se um item adicionou 2 a sua Força, mas você possuía apenas 1 de Força antes de chegar ao valor máximo impresso na ficha do seu personagem, você perderá apenas 1 de sua Força, se você perder o item.



Fichas de itens

Muitos Eventos colocam **fichas de itens** na casa, que possuem regras especiais para serem usados. A não ser que o evento diga ao contrário, fichas de itens podem ser trocados, soltos ou roubados assim como qualquer outra carta de item ou presságio.

Armas: As cartas Axe, Blood Dagger, Revolver, Spear e Sacrificial Dagger são armas. Armas podem ser usadas apenas em ataques, não em defesa (veja "Atacando", página 13). Você pode usar apenas uma arma por ataque, mas pode carregar mais de uma. Usar uma arma durante um ataque é opcional.

Companheiros: As cartas de presságio Dog, Girl e Madman são companheiros e acompanham o explorador, que possui a **custódia** deles. Companheiros de presságio não possuem características físicas ou mentais.

O que fazer se as regras do livro e das cartas entrarem em conflito?

Se isso ocorrer, use as regras da carta.

Rolando dados

Várias vezes durante o jogo, você precisará rolar um ou mais **dados**. Cada dado possui faces com 0, 1 ou 2 pontos, como mostrado abaixo.

Não há limites à quantidade de vezes em um turno que você tenha que rolar dados. Por exemplo: você talvez precise rolar dados por uma carta que usou para entrar em um cômodo que, por sua vez, também exige uma rolagem. Você não pode, entretanto, fazer a mesma rolagem mais de uma vez por turno. Exemplo: você não pode ficar tentando rolagens de dados no mesmo turno para abrir o Vault.

Se uma carta, ficha ou outro efeito do jogo instruir você a rolar um número específico de dados, faça-o e some o número de pontos em cada dados para obter o **resultado** da rolagem. Então, faça o que o efeito disser para o resultado obtido.

Rolagens de dano: Se um efeito disser para "receber 1 dado de dano físico", role um dado. Você recebe dano à Força e/ou Velocidade igual ao número de pontos obtidos. Para efeito que causem mais de 1 dado de dano, simplesmente some os pontos de todos os dados que você rolou. Receber dano mental funciona da mesma forma, só que você distribui o dano entre Conhecimento e Sanidade, como preferir.



Rolagem de característica pessoal: Às vezes, uma carta, ficha de cômodo ou Evento dirá para você rolar dados baseados em uma de suas características pessoais (Força, Velocidade, Conhecimento ou Sanidade). Quando isso ocorrer, role um número de dados igual ao número *atual* da característica do seu explorador. Por exemplo: se seu explorador precisar fazer uma rolagem de Sanidade e ele possuir no momento uma sanidade de 4, role 4 dados e some os pontos obtidos para conseguir o resultado. Tendo sucesso ou não, o texto da carta ou ficha irá indicar o resultado de sua rolagem. Uma rolagem de ataque não é uma rolagem de característica, mesmo que ela envolva Força ou qualquer outra característica pessoal (ver "Atacando", abaixo).

Rolagem de tarefa: Alguns Eventos exigem que você realize uma rolagem para obter sucesso em uma tarefa específica (como um exorcismo). Você pode tentar esse tipo de rolagem apenas uma vez por turno. Isso se aplica mesmo se rolagens de tipos diferentes possam satisfazer a tarefa (como quando uma rolagem de de Conhecimento ou de Sanidade possam cumprir uma tarefa de exorcismo).

Atacando

Você não pode atacar alguém até que o Evento comece

Uma vez durante o seu turno, você pode atacar um **oponente** que esteja no mesmo cômodo (um oponente é um explorador ou monstro que quer parar seu movimento ou interferir em suas ações). Quando você atacar, role um número de dados igual a sua Força. Seu oponente faz o mesmo. Quem rolar a maior quantidade de pontos derrota seu oponente e causa **dano físico** ao outro explorador ou monstro. A quantidade de dano causado é igual a diferença entre as duas rolagens. (Por exemplo: se você rolar 6 e seu oponente 5, você causará 1 ponto de dano físico.) Se houver um empate, ninguém sai ferido.

Às vezes, um efeito permite você realizar um ataque utilizando outra característica pessoal que não a Força. Você faz isso da mesma forma que um ataque de Força, exceto que você e seu oponente devem usar a mesma característica. Por exemplo: se você realizar um ataque de Velocidade, você e seu oponente rolam dados baseados em suas Velocidades. Ataques de Velocidade também causam dano físico.

Quando um efeito permitir que você ataque com Sanidade ou Conhecimento, então você causará **dano mental**. Você não pode usar uma característica pessoal para atacar um oponente que não possua tal característica. Por exemplo: se um monstro não possui Sanidade, você não pode realizar um ataque de Sanidade contra ele.

Às vezes, quando você derrota um oponente, você realiza algo diferente de causar dano. Por exemplo: você pode ser capaz de roubar um item (veja "Ataques especiais", abaixo).

Monstros são apenas **atordoados** quando você os derrota, não mortos, a não ser que o Evento diga o contrário (veja "Como monstros agem", na página 18). Você pode atacar um monstro atordoado se houver outro benefício por fazê-lo (como roubar um item dele ou matá-lo com um item especial). Monstros atordoados ainda rolam dados para se defender, mas se o herói atacante perder, não há dano causado.

Em seu turno, você pode fazer tanto uma **ação específica do Evento** (como descrito nas regras do Evento) quanto atacar.

Ataques especiais

Ataques a distância: A habilidade do Revolver é um exemplo de ataque a distância. Ele permite você atacar alguém em outro cômodo que esteja em sua **linha de visão** — um caminho que segue por uma linha reta e ininterrupta de portas. Você não recebe nenhum dano se o destinatário do seu ataque a distância derrotá-lo. Alguns monstros também podem realizar ataques a distância.

Roubar itens: Se você atacar alguém e puder causar 2 ou mais pontos de dano físico, você pode **roubar** um item trocável ou pressário, em vez de causar o dano. (A carta de item ou pressário indica se ela pode ser trocada.) Você não pode roubar um item ou pressário ao realizar um ataque a distância.

Alguns Eventos possuem regras especiais para roubar itens.

O Evento

Uma vez que o Evento começa, o jogo muda dramaticamente. Agora é uma luta desesperadora para vencer antes que seu oponente vença!

Fazendo a rolagem de dados do Evento

Antes que o evento comece, você deve rolar 6 dados no final do seu turno sempre que você pegar uma carta de pressário. Isso é chamado **rolagem do Evento**. Se você rolar menos que o número total de cartas de pressário que todos os jogadores já pegaram no jogo, o evento começa. O jogador que começar o Evento com essa rolagem é chamado **revelador do Evento**.

Por exemplo: se voce pegar uma carta de pressário em seu turno e essa for a quinta carta pega durante o jogo, você precisa de um resultado de 4 ou menos em sua rolagem de Evento, ou ele terá início.

Depois que o Evento começar, se você descobrir um cômodo com um símbolo de pressário, você ainda precisa pegar uma carta de pressário, mas não faz a rolagem de evento.

Revelando

Quando um jogador realiza a rolagem de dados do evento e o inicia, esse jogador (o revelador do evento) olha a **tabela do Evento** nas duas primeiras páginas do *Guia do Traidor* . Essa tabela exhibe qual Evento foi revelado — e quem é o traidor.

HAUNT					
Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl
Abandoned Room	18	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	33	23	38	30

Nesse exemplo, o revelador do evento possuía a carta de pressário Girl e seu explorador estava no cômodo Catacombs. Vocês irão jogar o Evento #1: "The Mummy Walks."

A tabela lista cartas de pressário no topo e cômodos na lateral esquerda. Procure o nome da carta de pressário que fora pega antes da rolagem de evento e o cômodo em que o explorador do revelador do evento estava naquele momento. Ache o número do Evento correspondente. Esse será o Evento que você irá jogar dessa vez.

A lista abaixo da tabela de eventos indica qual jogador se tornará o **traidor**. Entregue o *Guia do Traidor* para esse jogador. O revelador do evento não necessariamente será o traidor.

Caso especial: Se duas ou mais pessoas puderem ser o traidor e uma delas for o revelador do evento, então esta pessoa será o traidor. Se nenhuma delas for o revelador do evento, então o jogador mais próximo da esquerda do revelador será o traidor.

Regra opcional: Escolhendo o Evento

Essa regra opcional permite que você evite repetir eventos que você já jogou. Se você consultar a tabela e descobrir um evento que você já revelou e você não quer jogá-lo novamente, procure por um cômodo que possua um símbolo de presságio  que esteja mais próximo do revelador do evento.

Combine esse cômodo com o pressário original na tabela para encontrar o número do novo evento. Continue indo de cômodo em cômodo dessa forma, até encontrar um evento que você ainda não tenha revelado.

Se você percorrer todos os cômodos da mesa sem sucesso, olhe para a próxima carta de pressário que você possua e faça a mesma coisa.

Configuração

Faça o seguinte no início do Evento:

- O traidor pega o *Guia do traidor* e sai da sala. Ele lê *apenas* o evento que está começando agora. Esse jogador também precisa saber as regras descritas em "Os novos poderes do traidor", na página 17, e "Como monstros agem", na página 18. Se o traidor não souber essas regras, ele deve deixar a sala e levar este livro e ler aquelas seções (ou pedir para outro jogador explicá-las).
- O resto dos jogadores se tornam os **heróis**. Eles procuram pelo evento de mesmo número no livro *Segredos da Sobrevivência* e o lê juntos. (Os heróis podem discutir brevemente seu plano de sobrevivência).
- Quando todos, incluindo o traidor, estiverem prontos, este retorna à sala. Os heróis e o traidor fazem tudo que o Evento disser para eles fazerem na seção "Agora mesmo". (Por exemplo: às vezes eles eles terão que colocar fichas na casa ou pegar cartas.)

Heróis e segredos

Não digam ao traidor quais são seus objetivos, a não ser que vocês tenham certeza que ele os conheça ou que estejam fazendo algo exigido pelo evento. Às vezes vocês terão uma vantagem sobre o traidor, pois ele não saberá o que vocês tentarão fazer. Vocês podem jogar esses eventos repetidamente, mesmo sabendo como funcionam, mas até saberem, os heróis não devem revelar os Segredos da Sobrevivência do seu evento.

Jogando

O primeiro turno sempre começa com o jogador à esquerda do traidor e segue em sentido horário. Cada herói realiza um **turno de herói**. Após os turnos de cada herói, o traidor realiza o seu **turno de traidor**.

Após o turno do traidor, cada possível monstro controlado pelo traidor realiza um **turno de monstro**.

Isso significa que o traidor realiza dois turnos: um para suas próprias ações e outro para as dos monstros.) Então, o primeiro herói à esquerda do traidor realiza seu turno, e segue assim.

Os heróis e traidor ainda são exploradores. Eles podem fazer as mesmas coisas que faziam antes do evento ser revelado, exceto que eles não fazem mais rolagens de Evento (mesmo que um deles pegue uma carta de presságio). O traidor deve dizer aos heróis o que está fazendo em cada turno, mas não o porquê; a mesma regra se aplica aos heróis.

Após o início do evento, exploradores podem morrer. Se qualquer das suas quatro características chegar ao símbolo , então seu explorador morre. Às vezes, durante um evento, a "morte" de um herói pode transformá-lo em um traidor, em vez de matá-lo. Certos eventos exigem que algo seja feito em um número de turnos igual à quantidade de exploradores. Essa quantidade inclui qualquer explorador que tenha morrido.

O que ocorre se as regras de um evento conflitam com as regras normais?

Se isso ocorrer, use as regras do evento. Todas as regras desse livro têm efeito no evento, a não ser que o evento diga o contrário.

Às vezes, o traidor é transformado ou eliminado no início do evento, mas ele continua realizando seu turno após todos os heróis. Mesmo se o traidor morrer, desde que haja monstros que possam completar os objetivos do evento, os monstros continuam realizando seus turnos (sob o comando o traidor).

Durante um evento, se alguém na casa fizer uma rolagem de Conhecimento para aprender algo e tiver sucesso, todos os demais heróis também aprendem a informação.

Movimento próximo a oponentes

Após o início do Evento, cada oponente que esteja no mesmo cômodo exige que o explorador ou monstro gaste 1 espaço extra de movimento para deixar o cômodo. (Heróis atrasam o traidor e monstros e vice-versa.)

Não importa quantas penalidades você possua em um turno, você sempre pode se movimentar 1 espaço. Isso também vale se um monstro rola 0 para movimento (veja "Como monstros agem", na página 18).

Monstros atordoados não atrasam um movimento de explorador dessa forma.

Os novos poderes do traidor

Quando seu explorador se torna um traidor e estiver impedido por uma carta de evento anterior (como Debris ou Webs), você está livre do efeito. Além disso, você pode usar as seguintes habilidades (a não ser que o evento diga o contrário).

- **Você pode usar qualquer texto benéfico em uma ficha de cômodo enquanto ignora qualquer texto maléfico.** Você pode passar através da Revolving Wall sem fazer rolagem de dados. Você pode escolher onde o Mystic Elevator irá ao usá-lo. Você ainda cai no Basement Landing quando você entrar no Coal Chute.
- **Você pode escolher não ser afetado por uma carta de evento ou pela carta de presságio Bite.** Se você escolher ser afetado por uma carta, você o faz após lê-la, mas antes de realizar qualquer rolagem de dados ou fazer qualquer ação indicada pela carta. Você, então, deve aceitar o resultado da rolagem de dados, seja qual for, ou penalidades.
- **Após terminar seu turno, você movimenta e ataca com todos os monstros, se existirem.**
Mesmo se o traidor morrer, você ainda controla os monstros. (Em alguns eventos, os monstros são capazes de completar os objetivos, mesmo após a morte do traidor.)

Eventos com um traidor oculto

Alguns poucos eventos trazem o **traidor oculto**, cuja identidade é segredo para os demais jogadores. Quando um Evento pedir um traidor oculto, pegue fichas pequenas de monstros, numeradas de 1 até o número de jogadores. Embaralhe-as e dê uma para cada jogador, com a face para baixo (exibindo o "S"). Quem pegar a ficha com o número 1 será o traidor. O jogo continua em sentido horário da pessoa à esquerda do revelador do evento.

*Eventos com traidores ocultos não aparecem no **Livro do Traidor**. O objetivo e habilidades do traidor estão descritos na seção do evento do livro **Segredos da Sobrevivência**, que todos leem.*

A não ser que o evento diga o contrário, o traidor oculto pode se revelar aos outros jogadores a qualquer momento, ao virar a ficha com o número 1. (Por exemplo, o traidor pode fazer isso em resposta a uma armadilha ou perigo na casa, para prevenir o efeito ou dano usando as regras normais do traidor.)

Sempre que explorador morrer, o jogador vira sua ficha para revelar sua identidade. Nenhum outro jogador (exceto o traidor) pode revelar sua ficha durante o jogo. Você pode dizer que não é o traidor, mas os demais jogadores terão apenas a sua palavra.

A não ser que o evento diga o contrário, qualquer explorador pode atacar qualquer outro explorador a qualquer tempo, sob uma real ou simulada suspeita de estara atacando o traidor. (Claro, o traidor se beneficia ao causar suspeitas e desconfianças entre seus colegas exploradores.)

A não ser que o evento diga o contrário, todos devem conversar somente quando todos puderem ouvir; ninguém deve sair e ter conversas particulares.

Como monstros agem

Monstros se comportam de forma diferente de exploradores. Todas as regras a seguir valem, a não ser que o evento diga o contrário. Cada monstro se move e realiza todas as suas ações antes do próximo monstro.

- **Monstros se movem de forma diferente.** No início do turno de um monstro, role um número de dados igual a sua Velocidade. O resultado é o número de espaços que o monstro pode se mover no turno. Para grupos do mesmo tipo de monstro (Morcegos ou Zumbis, por exemplo), role apenas uma vez para todo o grupo. Cada monstro daquele tipo pode se mover aquela quantidade de espaços no turno.
- **A maioria dos monstros não pode ser morta.** Se um monstro for receber um dano, ele será **atordoado** e perderá seu próximo turno. Quando um monstro for atordoado, vire sua ficha, de forma que o "S" seja exibido. Ao final do próximo turno dos monstros, vire-a novamente. Monstros atordoados não podem atrasar o movimento de um explorador. Mesmo que um evento diga para fazer outra coisa (que não atordoar) aos monstros quando eles receberem dano, ainda assim eles poderão ser atordoados por efeitos que especificamente atordoam monstros.
- Como exploradores, **um monstro pode atacar apenas um vez durante seu turno.** Monstros frequentemente usam características pessoais diferentes de Força para atacar. Eles não podem realizar nenhum ataque especial listado na página 13 (a não ser que o evento diga o contrário).



- Como o traidor, **monstros podem ignorar qualquer efeito maléfico nas fichas de cômodo**. Um monstro continua a cair no Basement Landing quando entra no Coal Chute e pode passar pela Revolving Wall sem rolar dados. Monstros podem mover-se livremente para cima e para baixo pelo Coal Chute e Collapsed Room e podem escalar até a Gallery. Entretanto, monstros não podem se beneficiar de um texto em um cômodo que aumente uma característica (como o Larder ou Gymnasiyum).
- **Monstros podem usar movimentos especiais descritos em cartas** (como em Secret Stairs e Secret Passage).
- **Monstros não podem descobrir novos cômodos**.
- **Monstros não podem carregar itens** (a não ser que o Evento diga o contrário). Se um monstro que pode carregar itens for atordoado, ele solta todos os itens; coloque uma ficha de Item Pile no cômodo. O monstro não pode pegar os itens até ter um turno no qual não esteja mais atordoado.
- Se um monstro ficar preso no piso inferior, sem uma forma de alcançar os heróis, o traidor, em seu turno, pode procurar o cômodo Stairs From Basement no monte e colocá-lo próximo a qualquer porta aberta do piso inferior. (Em seguida, o monte de fichas de cômodos deve ser embaralhado). Essa regra não se aplica se o Evento permitir que monstros possam descobrir novos cômodos.

companion's card and token

O que acontece com minhas coisas se eu morrer?

*Se você possuir um **companheiro** (as cartas Dog, Girl ou Madman), ele e suas fichas (se alguma) ficam no cômodo onde seu explorador morrer. Separe essa carta de presságio. Se outro explorador entrar no cômodo, ele ganha a custódia do companheiro (e pega a carta de presságio). Solte no chão qualquer item que você possuir. Coloque uma ficha de **Item Pile** no cômodo e e separe suas cartas. Outro explorador pode ir ao cômodo e pegar seus itens e cartas).*

Vencendo o jogo

Quem primeiro (o traidor ou os heróis) completar seus objetivos do evento vence o jogo.

O objetivo do Evento é descrito na sessão "Você vence quando..." e não necessariamente exige matar o traidor ou heróis.

Ao menos um herói deve sobreviver para que os heróis vençam. No entanto, alguns eventos permitem que o traidor vença o jogo mesmo após ter morrido. Por exemplo, os monstros que o jogador controla poderão ser capazes de vencer sem a ajuda do traidor.

Quando um dos lados completar seus objetivos do evento, alguém do lado vencedor lê em voz alta a sessão "Se você vencer..." das regras de regras do lado vencedor.

Glossário

Esta sessão define certos termos do jogo usados por essas regras, os livros do evento e as várias cartas e fichas. Um termo especial do jogo está em **negrito** a primeira vez que aparece.

adjacente: Cômodos são adjacentes se eles compartilharem um lado. Diagonal nunca é adjacente.

ataque: Exploradores (e monstros) não podem atacar até que o evento comece. Uma vez durante o seu turno após o início do evento, você pode realizar uma rolagem de ataque contra um oponente.

rolagem de ataque: Você e seu oponente rolam dados iguais a suas Forças. Quem conseguir o maior resultado causa dano físico contra o perdedor igual a diferença (em um empane, ninguém se fere). Veja "Atacando", página 13.

ataque a distância: Algumas armas ou itens especiais em um evento permitem que você ataque seu oponente que esteja em outro cômodo em sua **linha de visão** (veja esse item, página 22). Você não recebe dano se sua rolagem de ataque for menor que a do seu oponente.

carta: Há três tipos diferentes de cartas: evento, item e pressário. Exploradores pegam cartas quando descobrem novos cômodos. Sempre que você pegar uma carta, leia seu texto em voz alta e siga qualquer de suas instruções.

carta de evento: Possui um símbolo em forma de uma espiral . Após seguir suas instruções, descarte a carta, a não ser que ela diga o contrário ou possua um efeito contínuo.

carta de item: Possui um símbolo de cabeça de touro . Coloque-a em sua frente; você agora possui o item em sua posse. Veja "Usando cartas de itens e de pressários", página 11.

carta de pressário: Possui um símbolo de corvo . Coloque-a em sua frente; Você agora possui um pressário em sua posse. Talvez você tenha que fazer algo imediatamente. No final do seu turno, se o evento ainda não iniciou, você deve realizar uma rolagem de evento. A maioria dos pressários são como itens.

personagem: Exploradores, monstros e oponentes específicos de eventos (como o Dracula) são todos personagens.

ficha de personagem: Há seis diferentes fichas de personagens no jogo, cada uma com dois exploradores diferentes (um de cada lado da ficha). Essa ficha exhibe o nome, retrato, características e outras informações do personagem.

companheiro: As cartas de pressário The Dog, Girl e Madman são companheiros que seguem o explorador, que possui a custódia deles. Companheiros de pressário não possuem características físicas ou mentais.

dano: Perder um ataque, assim como muitas cartas e efeitos do evento, podem causar dano a um explorador. Dano pode ser físico ou mental. Para cada ponto de dano que você receber, você diminui a característica apropriada ou combinação de características em sua ficha de personagem.

dano físico: Força e Velocidade são características físicas. Você divide dano físico entre essas duas características, como preferir.

dano mental: Conhecimento e Sanidade são características mentais. Você divide dano mental entre essas duas características, como preferir.

descobrir: Quando um explorador passa por uma porta que não possui cômodo conectado a ela, pegue uma nova ficha de cômodo do monte e coloque-a ao lado daquela porta. O explorador, então, entra no cômodo e o descobre. Veja "Descobrendo um novo cômodo", página 6.

rolagem de dados: Muitas cartas, cômodos e eventos exigem que o jogador faça uma rolagem de dados de X+ para seu explorador, onde "X" é um número variável. (Por exemplo, você pode ter que fazer uma rolagem de dados de Conhecimento de 4+.) Em um turno, não há limite de quantas vezes você pode fazer rolagem de dados, mas você não pode fazer a mesma rolagem mais de uma vez por turno. Cada dado possui 0, 1 ou 2 pontos nele. Role a quantidade de dados indicada e some todos os pontos; se o resultado for igual ou maior que o número solicitado, a rolagem obteve sucesso. Veja "Rolando dados", página 12.

rolagem de característica: Essas rolagens de dados são baseadas em uma das características do explorador (ou monstro): Força, Velocidade, Sanidade ou Conhecimento. Role a quantidade de dados igual ao valor atual da característica (não o valor inicial, caso tenha sido alterado).

rolagem de tarefa: Alguns eventos exigem que você faça uma rolagem de dados para ter sucesso em uma tarefa específica (como um exorcismo). Você pode fazer essa rolagem uma vez por turno.

porta: Portas ligam cômodos. Você pode passar por uma porta se ela se conectar a outro cômodo adjacente. As portas dentro da casa estão sempre abertas.

porta da frente: Ao contrário das outras portas, a porta da frente (no cômodo Entrance Hall) está sempre trancada. Você não pode deixar a casa ou usar a porta da frente, a não ser que o evento diga que sim.

explorador: Cada jogador controla um personagem, chamado explorador. Exploradores incluem o traidor e os heróis após o evento se iniciar.

passagem falsa: Às vezes, não é possível conectar duas portas ou janelas em cômodos adjacentes. Quando isso ocorre, você cria uma passagem falsa. Você não pode se mover por portas falsas. Janelas falsas não contam como janelas.

miniatura: Cada ficha de personagem possui uma miniatura plástica, correspondente à cor do seu retrato, para representar o explorador no jogo.

evento: Um explorador dispara o cenário do evento em uma rolagem de dados. Um evento descreve como ganhar o jogo e adiciona novas regras, incluindo monstros. Durante o evento, exploradores podem morrer. Veja "O Evento", página 15.

herói: Após o evento começar, todos os exploradores que não o traidor tornam-se heróis, lutando para sobreviver aos perigos da causa e dos planos do traidor.

traidor: Após o início do evento, um explorador torna-se um traidor que perseguirá o seus antigos

companheiros. Poucos eventos trazem a figura do **traidor oculto**, cuja identidade é segredo para todos os outros jogadores (veja "Evento com um traidor oculto", página 17).

rolagem de evento: Antes de o evento começar, você deve realizar uma rolagem de evento no final do seu turno, sempre que você descobrir um cômodo que tenha o símbolo . Role quantos dados for a quantidade de cartas de presságio em jogo. Se o resultado for menor que essa quantidade, o evento começará.

revelador do evento: O jogador cuja carta de presságio disparou o início do evento é chamado revelador do evento. Ele deve procurar o evento Tabela de Eventos para identificar quem será o traidor.

ação específica de evento: Muitos eventos exigem que os exploradores realizem ações especiais, como rolagem de exorcismo ou destruição de um objeto. Você pode fazer uma ação específica de evento e atacar em seu turno.

item: Exploradores podem carregar e usar cartas de itens e várias cartas de presságio. Itens também podem ser pegos, soltos, trocados ou roubados. Veja "Usando cartas de itens e de presságios", na página 11.

ficha de item: Muitos eventos colocam uma ou mais fichas pentagonais de itens na casa, que possuem regras especiais para o seu uso. A não ser que o evento diga o contrário, fichas de itens podem ser trocadas, soltas, pegadas ou roubadas, da mesma forma que itens e cartas de presságio.

arma: As cartas de itens Axe (Machado), Blood Dagger (Adaga Sangrenta), Revólver e Sacrificial Dagger (Adaga de Sacrifício) e a carta de presságio Spear (Lança) são armas. Você pode usar uma arma somente quando fizer um ataque, não quando estiver se defendendo. (Veja "Atacando", na página 13.) Você pode usar apenas uma arma por ataque, mas pode carregar mais de uma. Usar uma arma durante um ataque é opcional.

linha de visão: Se você consegue desenhar uma linha contínua até um oponente que passe por uma sequência reta de portas, você possui linha de visão naquele oponente.

mover: A cada turno, exploradores e monstros podem se mover pela casa. Um personagem pode se mover até quantos espaços (cômodos) forem sua atual Velocidade. Monstros rolam uma quantidade de dados igual a sua Velocidade e podem se mover quantos espaços for o resultado. Você pode realizar ações (como usar um item ou atacar) no meio do seu movimento.

oponente: Um oponente é um explorador ou monstro que quer parar seu movimento ou atrapalhar você durante um Evento. Monstros e o traidor são oponentes dos heróis e vice-versa. Para cada oponente que esteja no mesmo cômodo, após o início do Evento, um explorador ou monstro deve usar 1 espaço extra de movimento para deixar o cômodo.

cômodo: A Casa da Colina consiste em um número de cômodos que você descobre e se explora. Cada cômodo conta como 1 espaço de movimento. Passagens (como Dusty Hallway [Corredor Empoeirado]) e áreas externas (como Patio [Pátio]) também contam como cômodos.

Cada ficha de cômodo possui o nome de um ou mais pisos impresso na parte de trás: ground [térreo], basement [piso inferior] ou upper [piso superior]. Você pode colocar a ficha em qualquer local um dos pisos que ela indicar.

Alguns cômodos incluem regras escritas que são ativadas assim que um explorador entra, deixa ou faz uma ação especial nesses cômodos. Muitos também possuem símbolos que batem com símbolos das cartas. Somente o primeiro explorador que descobrir o cômodo é afetado pelo símbolo.

cômodo obstáculo: Um cômodo obstáculo tem duas partes e pode impedir você de se mover para o outro lado. O Chasm [Abismo] é um exemplo.

monte: As cartas do jogo e as fichas de cômodos são embaralhadas e colocadas com a face para baixo em montes que os jogadores usam pegá-las.

roubar: Se você atacar um oponente e causar 2 ou mais pontos de dano físico, você pode roubar um item ou omen [presságio] trocável daquele oponente, em vez de aplicar o dano. (Veja "Ataques especiais", na página 13.)

atordoar: A não ser que um Evento diga o contrário, monstros não são mortos quando derrotados. Se um monstro for receber qualquer dano, ele fica atordoado e perde seu próximo turno. Monstros atordoados não podem interferir no movimento de um oponente.

símbolo: Todas as cartas possuem um símbolo impresso nelas. A sombra de um corvo  representa um presságio a cabeça de um touro  representa um item e a espiral  representa uma evento. Algumas fichas de cômodo possuem os mesmos símbolos. O primeiro explorador que entrar nesses cômodos deve parar seu movimento lá e pegar a carta correspondente do monte.

token: Tokens são peças de cartolina que representam itens ou características especiais.

tokens de monstros existem em sete cores; são numeradas para facilitar o controle. Monstros especiais são representados por tokens circulares maiores com o nome do monstro impresso neles.

tokens de itens são pentagonais e também são numerados.

tokens de rolagem de característica são triangulares Guardam informações de rolagens para tarefas especiais durante um Evento.

tokens de cômodos/eventos são quadradas. Marcam características especiais produzidas por cartas ou cômodos, como Hidden Stairs [Escadas Ocultas] ou Mystic Slide [Queda Mística].

característica: Cada explorador possui quatro características, indicadas por linhas de números em sua ficha. Might [Força], Speed [Velocidade], Knowledge [Conhecimento] e Sanity [Sanidade]. Cada uma possui um valor inicial (em verde) e um valor máximo, o número mais alto possível para aquele personagem. Veja "Características", na página 4.

características físicas: Velocidade e Força são características físicas.

características mentais: Sanidade e Conhecimento são características mentais.



turno: Antes de o Evento ter início, cada jogador realiza seu turno em ordem, começando com aquele cujo explorador possuir o aniversário mais próximo e continuando à esquerda a partir dele. Durante um turno, você pode se mover, descobrir cômodos, usar itens e rolar dados. Após o início do Evento, você também pode atacar uma vez por turno.

Após o início do Evento, o primeiro turno começa com o jogador à esquerda do traidor e continua em sentido horário. Cada um dos heróis realiza um turno. Após cada herói ter realizado seu turno, o traidor realiza o seu. Após o turno do traidor, quaisquer monstros controlados pelo traidor realizam seus turnos.

usar: Todos os exploradores podem usar itens (e muitas cartas omens [presságios]), assim como alguns monstros. Usar um item significa fazer um ataque ou rolagem de dados com ele ou fazer qualquer outra ação na qual o item esteja envolvido de alguma forma. Você pode usar um item apenas uma vez durante o seu turno.

janelas: Alguns cômodos possuem janelas em um ou mais lados, além de portas. Normalmente você não pode atravessá-las, mas alguns Eventos possuem regras especiais para elas. Os cômodos com Bedroom [Quarto], Grand Staircase [Grande Escadaria], Master Bedroom [Quarto Principal], Chapel [Capela] e Dining Room [Sala de Jantar].

E se não houver regra para algo?

Muitas horas foram gastas testando esse jogo, mas é possível que você se depare com situações em que as regras do jogo ou os livros de Eventos não respondem claramente uma questão sobre o jogo. Não deixe que isso atrapalhe você. Em casos assim, entre em acordo com seu grupo sobre o que mais faz sentido e siga em frente. (Se isso não funcionar, use uma moeda para decidir.) Então continue seu jogo na casa.

QUESTIONS?

**U.S., Canada, Asia Pacific
& Latin America**

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa

Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43

Newport NP19 4YD

UK

Tel: + 800 22 427276

wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a

Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

custserv@hasbro.be

Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.

Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.

Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge,

Middlesex, UB11 1AZ UK. Wizards of the Coast, its logo and *Betrayer at House*

on the Hill are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Please retain company details for future reference.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro,

Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office.

All rights reserved. **MADE IN CHINA.**

30026633000001 EN

