

หนังสือ

แห่ง

คนทรยศ

## รักพันแผล

(The Mummy Walks)

กำแพงเบื้องหน้าคุณสั้นกระเพื่อมก่อนจะเปิดออกช้า ๆ ปรากฏให้เห็นโลงหินโบราณที่ถูกปกคลุมไปด้วยฝุ่นและอักษรอียิปต์โบราณอยู่ทั่วบริเวณ อักษรเหล่านั้นเปล่งแสงขึ้นอย่างบางเบาพอที่จะชักชวนคุณให้เดินเข้าไปใกล้ เสียงอันแหบกร้านปรากฏขึ้นภายในหัวคุณ “ข้าสูญเสียภรรยาอันเป็นที่รักไปเมื่อนานมาแล้วเกินกว่าที่เจ้าจะจินตนาการได้ น้ำตาของข้ากลายเป็นเพียงฝุ่น แต่ความรักของข้านั้นร้อนแรงยิ่งกว่าดวงอาทิตย์ บัดนี้รักของข้าได้กลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง จะต้องไม่มีมนุษย์ตนใดห้ามข้าไม่ให้ได้พบเธออีกครั้ง”

เมื่อเสียงนั้นเงียบลง คุณยิ้มกว้าง มันชัดเจนมากเลยว่าเพื่อนของคุณต้องตายเพื่อให้คุรรักได้กลับมาสนสัมผัสกัน เมื่อฝาโลงถูกแง้มออก มันก็ได้เวลาที่คุมนจะได้พบกับเพื่อนใหม่ของคุณแล้ว.. พระเจ้าของคุณ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนมัมมี่ (ใหญ่) และโทเคนโลงหินโบราณ (ห้าเหลี่ยม) วางไว้ในห้องที่การลอบหลอนเกิดขึ้น

คุณสูญเสียเด็กหญิงและของพิเศษจากการ์ดเด็กหญิง นำโทเคนเด็กหญิง (คริมสัน) วางไว้ในห้องใดก็ได้ที่อยู่ชั้นเดียวกับห้องที่ปรากฏการลอบหลอนและอยู่ห่างจากมัมมี่อย่างน้อยห้าไธล์ หากไม่มีห้องใดที่อยู่ห่างอย่างน้อยห้าไธล์ ให้วางเธอไว้ใกล้ที่สุดเท่าที่ทำได้ในชั้นนั้น

แยกการ์ดเด็กหญิงเอาไว้ เมื่อนักสำรวจคนใดเข้าไปในห้องที่มีโทเคนเด็กหญิง ผู้เล่นคนนั้นจะได้การ์ดเด็กหญิงไป

หากคุณได้ตัวเด็กหญิง คุณสามารถให้เธอแถมมัมมี่เมื่ออยู่ในห้องเดียวกันได้ มัมมี่จะกลายเป็นผู้ดูแลของเด็กหญิงคนนั้นทันที

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาพยายามจะเนรเทศมัมมี่กลับไปสู่โลกแห่งความตาย

### คุณจะชนะเมื่อ..

..มัมมี่ได้เป็นผู้ดูแลของเด็กหญิงคนนั้น โดยมีแหวนหรือสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์และพาพวกเขากลับไปยังโลงหิน หรือฮีโร่ทุกคนตาย หากไม่มีแหวนหรือสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกเล่นอยู่ ครึ่งต่อไปที่คุณสำรวจห้องที่มีสัญลักษณ์โอเมน คั่นกองโอเมนแล้วจั่วการ์ดใดการ์ดหนึ่งออกมา

### มัมมี่ต้องทำสิ่งนี้..

..ในเทิร์นของมัน หากมัมมี่ทอยได้ 0 หรือ 1 สำหรับการเดิน มันสามารถใช้งานเส้นทางลับเพื่อย้ายไปยังพื้นที่ใดก็ได้ในบ้าน

หนึ่งครั้งต่อเทิร์นของสัตว์ประหลาด มัมมี่จะต้องโจมตีนักสำรวจหนึ่งคนที่อยู่ในห้องเดียวกัน (ถ้าสามารถทำได้)

มัมมี่สามารถถือไอเทมได้และทำตัวเป็นเหมือนผู้ดูแลของเด็กหญิง แต่เด็กหญิงและไอเทมเหล่านั้นจะไม่ส่งผลต่อคุณสมบัติของเขา คุณสามารถแลกเปลี่ยนไอเทมและเด็กหญิงกับมัมมี่ได้หากคุณอยู่ในพื้นที่เดียวกัน

### กฎการโจมตีพิเศษ

มัมมี่โจมตีด้วยความแข็งแรง แต่ทำให้เกิดความเสียหายด้านความเร็วจนกว่าความเร็วของศัตรูจะลดลงจนถึงค่าที่ต่ำที่สุด (การโจมตีนี้ไม่สามารถลดคุณสมบัติไปจนถึงสัญลักษณ์กะโหลกได้) หลังจากนั้น ศัตรูของมันจะได้รับความเสียหายด้านความแข็งแรงแทนจนกว่าจะตาย

เมื่อมัมมี่สร้างความเสียหายจากการโจมตีตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มันสามารถขโมยไอเทมจากศัตรูได้แทนการสร้างเสียหาย มัมมี่ยังสามารถพาตัวเด็กหญิงมาจากผู้ดูแลของเธอด้วยวิธีนี้ได้อีกด้วย

มัมมี่ปลอดภัยจากการโจมตีด้วยความเร็ว (เช่น ปืนรีโวลเวอร์และไดนาไมต์)

### หากคุณชนะ..

เด็กหญิงนั่งด้วยใบหน้าผิวดหวังอยู่ที่มุมห้อง ร้องตะโกนเรียกหาความช่วยเหลือ

มัมมี่เดินตรงไปหาเธอแล้วอุ้มเธอขึ้นด้วยแขนที่ถูกพันไปด้วยผ้าลินิน มัมมี่ค่อย ๆ หายใจเข้าไปในปากของเด็กหญิงอย่างเชื่องช้าและนุ่มนวล เสียงกรีดร้องของเธอค่อย ๆ เบาลง กลายเป็นหยดน้ำตาที่ไหลออกมาเป็นสีเหลืองอำพันในขณะที่ตาเธอเลือกขึ้นด้านบน

“พระของข้า รักของข้า.. เราได้กลับมาอยู่ด้วยกันอีกครั้ง” เด็กสาวอันแสนประสาบซึ้งเป็นเพลง “และในไม่ช้าโลกจะต้องสักการะต่อพวกเรา เลือดเนื้อของพวกเขาจะเป็นเชื้อเพลิงให้เราสุขไฟ วิญญาณของพวกเขาจะเป็นมื้ออาหารหลักให้เรารับประทาน..”

มัมมี่

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 8 ความคลั่ง 5

## จิตสัมผัส (The Seance)

ความน่ากลัวแผ่กระจายไปทั่วบ้าน เสียงอันลั่นเครื่องตั้งขึ้นตามลมมาเบา ๆ “ฉันควรพัก.. พาวินญาณของฉันไปพัก.. หรือตาย..” เมื่อเสียงนั้นเจียบบลง กระดานวิญญานที่คุณถืออยู่ก็เริ่มขยับเป็นจังหวะเช่นเดียวกับจังหวะหัวใจของคุณ เมื่อมองไปที่กระดาน คุณหมอกจาง ๆ ลอยอยู่เหนืออักษรบนแผ่นกระดานนั้นว่า: *ผ่านทุกคน*

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
แยกโทเคนผีเอาไว้ (เขียวอ่อน)

หากห้องรูปดาวห้าแฉกยังไม่อยู่ในบ้าน หามันจากในกองห้องแล้ววางไว้ถัดจากประตูชั้นใต้ดินอย่างน้อยห้าโหลห่างจากคุณ (หากยังไม่ปรากฏประตูชั้นใต้ดินที่ห่างจากคุณอย่างน้อยห้าโหล ให้วางไว้ใกล้ที่สุดเท่าที่จะทำได้) จากนั้นสับกองห้อง

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาพยายามจะเรียกวิญญาณให้ได้ก่อนคุณ หากพวกเขาทำสำเร็จ พวกเขาจะสามารถควบคุมภูตผีเหล่านั้นและได้รับโจทย์ที่ต้องทำให้สำเร็จ แต่หากพวกเขาพลาด พวกเขาจะพยายามทำลายภูตผีเหล่านั้นแทน

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย โดยไม่สนใจว่าใครจะเรียกภูตผีขึ้นมาก่อน

### วิธีเรียกวิญญาณ

นี่คือการแข่งขันระหว่างคุณกับนักสำรวจคนอื่น ๆ ในการเรียกวิญญาณขึ้นมา ในการเรียกนั้น คุณจะต้องทำการติดต่อกับภูตผีวิญญาณ

- ในขณะที่คุณถือกระดานวิญญานอยู่ คุณสามารถทอยค่าความรู้หรือความคลั่งอย่างใดอย่างหนึ่งให้ได้ 5+ เพื่อสำเร็จ หากทำสำเร็จจากการทอยอย่างใดอย่างหนึ่ง คุณจะสามารถเรียกวิญญาณได้

ฮีโร่จะพยายามทอยค่าความรู้และความคลั่งเพื่อเรียกวิญญาณเช่นกัน หากคุณทำสำเร็จก่อนพวกเขา นำโทเคนผีวางไว้ข้างตัวละครของคุณ หากนักสำรวจคนอื่นทำสำเร็จก่อน พวกเขาจะบอกคุณเองว่าเกิดอะไรขึ้น

### หากคุณเรียกวิญญาณได้ก่อน

อย่างแรก.. วิญญาณจะประกาศขึ้น (อ่านเสียงดัง): “ข้าจะเอาคืนเหล่ามนุษย์ทั้งหลาย!”

หากคนทรยศตาย คุณจะได้ควบคุมภูตผีแทน ผีจะขยับเข้าหาฮีโร่ในแต่ละเทิร์นที่คุณควบคุมมัน และโจมตีถ้าสามารถทำได้ เมื่อจบเทิร์นแรกที่คุณควบคุมผี บ้านจะเริ่มถล่มลงมา ห้องแรกที่จะถล่มคือห้องใต้หลังคา (หรือหากห้องใต้หลังคายังไม่อยู่ในบ้าน จะเป็นห้องใดก็ตามที่ไม่มีใครอยู่ในชั้นบน) หลังจากนั้น เมื่อจบเทิร์นของนักสำรวจแต่ละคน บอกลูกสำรวจคนนั้นให้เลือกห้องใหม่ที่จะถล่มลงไป

ในการถล่มห้อง เลือกโหลห้องแล้วคว่ำลงไป ห้องจะไม่สามารถถล่มได้หากไม่ติดกับห้องที่ถล่มที่อยู่ติดกัน โดยห้องนั้นไม่จำเป็นต้องมีประตู ห้องในแนวทแยงไม่นับว่าติดกัน หากห้องที่มีคนอยู่เกิดถล่ม นักสำรวจทุกคนในห้องนั้นจะถูกฆ่าตายหมด (รวมถึงคุณ)

เมื่อห้องชั้นบนถล่มจนหมด เริ่มถล่มห้องที่อยู่ชั้นพื้นดินโดยเริ่มจากบันไดกลาง ใช้โทเคนเพื่อระบุว่าบันไดกลาง, ห้องโถง, และโถงทางเข้าได้ถล่มลงแล้ว เมื่อชั้นพื้นดินถล่มจนหมด ให้ถล่มชั้นใต้ดินโดยเริ่มจากทางลงชั้นใต้ดิน

หากการทอยค่าลึฟท์เวทมนตร์พาไปยังชั้นที่ไม่มีห้องที่ยังไม่ถล่มเหลืออยู่ จะไม่สามารถไปได้

ผีเท่านั้นที่สามารถเคลื่อนย้ายผ่านห้องที่พังไปแล้วได้ ผีสามารถเคลื่อนย้ายผ่านกำแพงและห้องที่พังไปแล้วได้ คุณจะควบคุมผีหากคุณเรียกวิญญาณก่อนเป็นคนแรกหรือฮีโร่ทำการเรียกวิญญาณก่อนแต่ทำภารกิจไม่สำเร็จ

### กฎการโจมตีพิเศษ

จะไม่มีใครสามารถโจมตีได้จนกว่าการเรียกวิญญาณจะสำเร็จ

ผีที่โจมตีด้วยค่าความคลั่งจะสร้างความเสียหายทางจิตใจ ผู้ที่ครอบครองแหวนหรืออยู่ในห้องรูปดาวห้าแฉกสามารถโจมตีด้วยค่าความคลั่งต่อผีได้

หากผีโจมตีและทอยได้น้อยกว่าฮีโร่ จะไม่เจ็บปวดใด ๆ

### หากคุณชนะ..

หมอกเคลื่อนตัวปกคลุมบ้านช้า ๆ โดยเริ่มจากหลังคาลงพื้นดิน คุณแล่นตัวผ่านพวกมันอย่างเจียบบเช่นเดียวกับวิญญาณที่อยู่ข้างคุณ หัวใจของคุณเต้นช้าลง แต่ยังคงเคลื่อนไหว ทุกอย่างเจียบบลง เหลือเพียงวิญญาณสองร่างที่พร้อมจะหลอกหลอนสถานที่แห่งนี้ไปด้วยกัน ตลอดกาล

ผี

ความเร็ว 4 ความคลั่ง 6

### 3

#### ซูปخاب

#### (Frog-Leg Stew)

เสียงเบา ๆ ล่อลวงคุณอยู่ภายใต้เงามืด “เธอจะช่วยฉันไหมเจ้าห่านอ้วนตัวน้อย? เจ้าพวกนาร์กเกียจนั่นเดินอยู่ไปทั่วบ้านและมันขโมยหนังสือสุดที่รักของฉันไป! ช่วยฉันลงโทษพวกมันทีนะที่รัก! สุดที่รักของฉัน!”

#### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

แยกโทเคนแมวเอาไว้ (ส้ม)

แยกโทเคนกบทั้งสี่ชิ้นเอาไว้ (ส้ม)

นำโทเคนแม่มด (ใหญ่) วางไว้ในโถงทางเข้า

นำโทเคนรากไม้ (ส้ม) ไว้ในเรือนกระจก หนึ่งอันไว้ในห้องเก็บอาหาร และหนึ่งอันไว้ในห้องครัว ไม่ว่าตอนนี้หรือเมื่อห้องนั้นถูกค้นพบในภายหลัง ไม่ต้องประกาศว่าห้องที่ยังไม่ค้นพบได้มีโทเคนรากไม้อยู่ คุณไม่สามารถหยิบโทเคนรากไม้นี้ได้

#### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮิโร่

พวกเขาถือหนังสือคาถาของแม่มดเอาไว้ (การ์ดหนังสือ) คุณจะต้องขโมยมันมาจากพวกเขา โดยเฉพาะเมื่อฮิโร่อาจจะใช้มันเพื่อเอาชนะความคงกระพันของแม่มด

#### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮิโร่ทุกคนตายหมดหรือกลายเป็นกบ

#### คาถาของแม่มด

แม่มดสามารถร่ายคาถาได้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ในแต่ละเทิร์น หากคุณสามารถเอาคินหนังสือจากฮิโร่ได้ คุณจะสมารถร่ายได้สองคาถาในแต่ละเทิร์น

**เนื่อกบ:** แม่มดสามารถร่ายคาถาให้แก่ฮิโร่ที่อยู่ในห้องเดียวกันได้ แม่มดและฮิโร่คนนั้นต้องทอยค่าความคลั่ง หากแม่มดทอยได้ค่าสูงกว่าฮิโร่คนนั้น ฮิโร่จะกลายเป็นกบและต้องทิ้งไอเท็มทุกใบ ค่าความแข็งแรงและความรู้ของฮิโร่คนนั้นจะถูกลดไปย้งค่าต่ำสุด กบไม่สามารถโมตี จั้วการ์ด หรือค้นหาห้องใหม่ได้ นักสำรวจสามารถหยิบกบได้เช่นเดียวกับไอเท็ม คุณและแม่มดไม่สามารถโจมตีกบได้ เธอต้องการเลี้ยงมันเพื่อเป็นอาหารอันโอชะ

**ลมหายใจมังกร:** แม่มดสามารถร่ายคาถานี้ให้ตัวละครใดก็ได้ที่อยู่ในสายตาเธอ (ไม่ถูกบังคับด้วยประตูในเส้นตรง) หรืออยู่ในห้องเดียวกัน มันจะสร้างความเสียหายทางร่างกายที่ด้านทานไม่ได้สองลูกเต๋า

**ปีกกาตา:** แม่มดสามารถร่ายคาถานี้เพื่อย้ายร่างเธอไปห้องใดก็ได้ในบ้าน (เลือกห้องแล้ววางเธอไว้ในห้องนั้น) เธอสามารถร่ายคาถานี้ใส่คุณได้หากอยู่ในห้องเดียวกัน

#### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อนักสำรวจคนแรกกลายเป็นกบ นำโทเคนแม่วางไว้ในห้องที่การหลอกหลอนเริ่มต้น มันจะขยับในเทิร์นต่อไปของสัตว์ประหลาดไปยังกบที่ใกล้ที่สุด หากแมวอยู่ในห้องเดียวกับกบและสามารถเอาชนะได้ด้วยค่าความแข็งแรง มันจะกินกบ มันจะไม่สนใจกบที่ถูกอุ้มอยู่

#### กฎการโจมตีพิเศษ

แม่มดคงกระพัน เธอไม่สามารถถูกโจมตีได้ เธอไม่สามารถโจมตีแบบปกติได้เช่นกัน แต่เธอสามารถร่ายคาถาใดหนึ่งคาถาต่อเทิร์น เธอจะไม่เก็บไอเท็มใด ๆ

#### หากคุณชนะ..

“กบตัวน้อยหนึ่งตัว กบตัวน้อยสองตัว.. เอาลที่รัก นำเพื่อนกบของเธอให้กับลูกแมวผู้น่ารักนั่นสิ เยี่ยมมากลูกห่านของฉัน!”

แมว

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 3 ความคลั่ง 2

แม่มด

ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 3 ความคลั่ง 6

## โชคชะตาที่โยงถึงกัน (The Web of Destiny)

จิตใจของคุณรู้สึกสั่นไหวเมื่อคุณสัมผัสความมืดที่ค่อย ๆ เข้าครอบงำเข้าไปด้านใน  
กะโหลกของคุณราวกับเป็นบ้านของมัน คุณยังคงเป็นตัวคุณ และคุณก็คือมัน—  
แมงมุมตัวนั้น คุณสัมผัสได้ถึงความตายที่เกาะอยู่บนใยใหม่ของคุณที่กำลังแกว่ง  
ร่างไปมา คุณรู้สึกได้ถึงร่างของแมงมุมที่ฝังไข่ของมันเอาไว้ภายในท้องของเหยื่อที่  
กำลังกริคร้องโหยหวน ก่อนที่ความทรมานยุคนั้นจะหยุดลงและลูกหลานของคุณก็  
แตกกระจายออกมาจากร่างอันแน่นิ่งนั้น คุณเกือบจะได้สัมผัสรสชาติของเหยื่อมนุษย์  
อันโอชะที่กำลังทรมานอยู่บนใยของคุณและอะไรบางอย่างในท้องของคุณ แต่  
สัญชาตญาณของคุณบอกว่าคนอื่น ๆ จะพยายามหยุดยั้งการเกิดใหม่ของลูกคุณ..  
เว้นเสียแต่ว่าคุณจะหยุดพวกเขาได้ก่อน

### ตอนนี้

หากมีผู้เล่นห้าหรือหกคน ตัวละครของคุณจะยังอยู่ในเกมแต่จะกลายเป็นคนทรยศ  
หากมีผู้เล่นสามหรือสี่คน นักสำรวจของคุณจะถูกกลืนกินโดยแมงมุม ทั้งการ์ดไอ  
เท็มทุกใบและนำหุ่นของคุณออกจากเกม  
นำโทเคนแมงมุม (ใหญ่) ไว้ในห้องเดียวกับนักสำรวจที่มีการ์ดรอยกัด  
ตั้งค่าเทรคเทิร์น/ความเสียหายด้วยชิปพลาสติกบนเทิร์น 1 คุณจะใช้มันในการ  
ติดตามเรื่องราว

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับคนอีโร

ผู้เรียกปีศาจ (นักสำรวจที่เฝ้ายามหลอกหลอนนี้) ถูกจับติดอยู่บนใยที่เหนียวหนึบ  
และถูกรังความด้วยไข่แมงมุมยักษ์ นักสำรวจคนนั้นไม่สามารถขยับไปไหนได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ไข่แมงมุมฟัก ณ เทิร์น 9 หรืออีโรทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบเทิร์นของคุณ ขยับเทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป แมงมุมต้องทำ  
สิ่งนี้ในเทิร์นของมัน แมงมุมจะขยับเข้าหานักสำรวจที่ไม่ใช่ผู้เรียกปีศาจและ (หาก  
เป็นไปได้) โจมตี ทั้งแมงมุมและคนทรยศไม่สามารถโจมตีผู้เรียกปีศาจได้ยกเว้นไข่  
จะถูกทำลายเรียบร้อยแล้ว

### กฎการโจมตีพิเศษ

ทุกครั้งที่แมงมุมทำการโจมตี คุณสามารถทอยลูกเต๋าน้ำเปล่าได้หนึ่งครั้ง  
(ตัวอย่างเช่น หากแมงมุมทอยลูกเต๋าสี่ลูก และสองลูกไม่สำเร็จ ลูกเต๋านั้นจะ  
เรียกว่า “ลูกเต๋าน้ำเปล่า” ลูกเต๋าทิ้งสองลูกนั้นสามารถนำกลับไปทอยใหม่ได้)

### หากคุณชนะ..

...ไข่ที่วางไว้ได้ถูกกระจายตัวอยู่บนร่างมนุษย์อันเอร็ดอร่อย

	แมงมุม
เทิร์น	คุณสมบัติ
0	ความเร็ว 0 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 5
1	ความเร็ว 1 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 5
2	ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 5
3	ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 5
4	ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 5
5	ความเร็ว 6 ความแข็งแรง 7 ความคลั่ง 5
6+	ความเร็ว 6 ความแข็งแรง 8 ความคลั่ง 5

แสงจันทร์สาดส่องเข้ามาในห้องล้มล้มกับผิวหนังของคุณ คุณวิ่งตรงไปที่หน้าต่าง  
แล้วเงยหน้ามองไปยังพระจันทร์เต็มดวงจิตใจของคุณกรี๊ดร้องอย่างทुरนทुरาย  
ในขณะที่ร่างกายของคุณหอนออกมาด้วยความปิติยินดีกับพลังใหม่ของคุณนี้

## ตอนนี้

นำโทเคนหมาป่า (ส้ม) วางวางไว้บนการ์ดตัวละครนักสำรวจของคุณ  
คุณกลายเป็นมนุษย์หมาป่า ทั้งการ์ดไอเท็มทั้งหมดของคุณ หากคุณมีเด็กหญิงหรือ  
คนคลั่ง คุณจะเสียการคุ้มครองในตัวมัน แยกการ์ดเหล่านั้นไว้ข้าง ๆ แล้วตั้งค่า  
คุณสมบัติของคุณใหม่ โทเคนของพวกเขา (ครีมสัน) ยังคงวางไว้ในห้องเดิม  
เลื่อนค่าคุณสมบัติที่อยู่ต่ำกว่าค่าเริ่มต้นขึ้นไปทีละขั้น จากนั้นเพิ่มค่าคุณสมบัติอีก  
หนึ่งหน่วยต่ออีโรแต่ละคนในเกม ยกตัวอย่างเช่น หากมีอีโรทั้งหมดสามคน คุณจะ  
ได้รับสามหน่วยในการเพิ่มค่าคุณสมบัติของคุณ (ไม่ใช่เพิ่มสามหน่วยในทุก  
คุณสมบัติ)

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร

คุณอาจจะรู้อย่างเกี่ยวกับพวกเขา แต่คุณจำอะไรไม่ได้แล้ว

## คุณจะชนะเมื่อ..

..อีโรทุกคนตายหรือกลายเป็นมนุษย์หมาป่า

## คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของคุณ คุณจะได้รับความแข็งแรงและความเร็ว 1 หน่วย คุณไม่  
สามารถเพิ่มค่าคุณสมบัติเกินค่าสูงสุดที่อยู่บนการ์ดของคุณได้

## สุนัข

สุนัขจะกลายเป็นสัตว์ประหลาดที่คุณควบคุม นำโทเคนหมา (ส้ม) ไว้ในห้อง  
เดียวกับนักสำรวจของคุณ ไม่ต้องสนใจข้อความบนการ์ดสุนัข

## กฎการโจมตีพิเศษ

เมื่อไหร่ก็ตามที่คุณหรือสุนัขเอาชนะนักสำรวจได้ ตัวละครนั้นจะรับความเสียหาย  
ตามปกติ เมื่อเริ่มเทิร์นถัด ๆ ไปของนักสำรวจคนนั้น ตัวละครนั้นจะต้องทอยค่า  
ความคลั่งให้ได้ 4+ เพื่อต่อต้านค่าสภาพของมนุษย์หมาป่า หากนักสำรวจทำพลาด  
ตัวละครนั้นจะกลายเป็นมนุษย์หมาป่า ไม่ใช่อีโรอีกต่อไป ผู้เล่นคนนั้นสามารถอ่าน  
การหลอกหลอนนี้ในหนังสือของคนทรยศได้ และทำทุกอย่างที่เขียนไว้ใน  
“ตอนนี้”

ค่าคุณสมบัติใดก็ตามของมนุษย์หมาป่าจะไม่เลื่อนไปที่หวัะโหลกยกเว้นจะถูก  
โจมตีด้วยอาวุธพิเศษที่ถูกระบุไว้ในคู่มือของอีโร ความเสียหายที่คุณได้จากใด ๆ  
ก็ตามจะหารครึ่ง (ปัดขึ้น)

คุณและสุนัขไม่สามารถถือไอเท็มหรือใช้ลิฟท์ได้

หากคนทรยศชนะและมนุษย์หมาป่าฆ่าอีโรได้ ผู้เล่นที่ควบคุมมนุษย์หมาป่าตัวนั้น  
จะชนะด้วย

## หากคุณชนะ..

คุณวิ่งชอกชอนไปยังมุมต่าง ๆ ในบ้านก่อนจะออกไปยังสวนดอกไม้ ดิมตัวไปกับ  
หยดเลือดที่ยังเจิ่งนองอยู่บนลิ้นของคุณ คุณกระโจนข้ามกำแพงสูงโดยมีหางเป็น  
ตัวช่วยพาคุณไป แล้วจอดลงที่ข้างถนน คุณได้กลิ่นของเหล่าเนื้อมนุษย์อัน  
หอมหวานอยู่ห่างไม่ได้ไกลจากคุณสักเท่าไร  
คืนนี้ การล่ามันแค่เริ่มต้นเท่านั้น

สุนัข

ความเร็ว 6 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 3

## จิตหลุดโลก (The Floating Eye)

หัวหน้าของคุณมาอยู่ที่นี่ในที่สุด คุณหมอบคลานลงบนพื้นเข้าหาดวงตาขนาดใหญ่จากบนเรือที่ลอยอยู่เหนือคุณ มันถึงเวลาแล้วที่เพื่อนของคุณต้องเรียนรู้ความจริงและน้อมคำนับแก่หัวหน้าใหม่ของพวกเขา

### ตอนนี้

หากมีผู้เล่นสามหรือสี่คน นำโทเคนเอเลี่ยน (สีฟ้า) แยกไว้หนึ่งชิ้น หากมีผู้เล่นหกหรือหกรคน แยกโทเคนเอเลี่ยนไว้สองชิ้น นำโทเคนเอเลี่ยนนั้นไว้ในห้องที่การหลอกหลอนปรากฏ นำโทเคนยานอวกาศ (ห้าเหลี่ยม) ไว้ตรงนั้นเช่นกัน นำหุ่นของนักสำรวจคุณวางไว้บนโทเคนยานอวกาศ นักสำรวจของคุณ รวมไปถึงไอเท็มและไอเมนของตัวละครนั้นจะถูกนำออกไปจากเกม รอเวลาการขนส่ง

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามห้ามไม่ให้คุณลักพาตัวพวกเขาไป พวกเขามีทางที่จะปลดปล่อยพวกเขาออกจากการควบคุมจิตใจของเอเลี่ยน

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายหรือขึ้นไปอยู่บนยานอวกาศ

### กฎการโจมตีพิเศษ

แทนการโจมตีด้วยความแข็งแรง คุณสามารถให้เอเลี่ยนโจมตีด้วยความคลั่งต่อนักสำรวจในห้องเดียวกันได้ แยกการโจมตีแต่ละครั้งออกจากกัน หากนักสำรวจเอาชนะเอเลี่ยนได้ระหว่างการโจมตีพิเศษนี้ จะไม่มีใครได้รับบาดเจ็บ หากเอเลี่ยนเอาชนะนักสำรวจได้ ตัวละครนั้นจะไม่ได้รับความเสียหายแต่จะตกอยู่ภายใต้การควบคุมของเอเลี่ยนแทน

เมื่อคุณได้ควบคุมนักสำรวจคนใดคนหนึ่ง คุณจะพานักสำรวจคนนั้นตรงไปที่ยานในเทิร์นของเขา การควบคุมฮีโร่ไม่จำเป็นต้องทอยลูกเต๋าหรือได้รับความเสียหายจากโหล์ห้อง ฮีโร่ที่ถูกควบคุมจะไม่สามารถโจมตีหรือทำแอคชั่นใด ๆ ได้ หลังจากทีนักสำรวจคนนั้นเข้าไปอยู่ในห้องเดียวกับยานอวกาศ นักสำรวจคนนั้นจะขึ้นยานเมื่อเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของเขา ตัวละครนั้นจะถูกกำจัดออกจากเกมทันที ฮีโร่รู้ความลับในการปลดปล่อยพวกเขาออกจากการควบคุมจิตใจของเอเลี่ยน เอเลี่ยนจะสามารถควบคุมจิตใจหนึ่งคนได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น เมื่อนักสำรวจคนนั้นถูกปลดปล่อย ตัวละครนั้นจะมีภูมิคุ้มกันต่อการควบคุมจิตใจของเอเลี่ยน เอเลี่ยนมีภูมิคุ้มกันต่อการโจมตีด้วยความเร็ว (เช่น ปืนโรลเลอร์หรือไดนาไมต์) เอเลี่ยนที่ถูกทำให้หยุดนิ่งยังสามารถควบคุมฮีโร่คนใดก็ตามที่สามารถเอาชนะด้วยการต่อสู้ด้วยความคลั่งได้ตามปกติ

### หากคุณชนะ..

หัวหน้าของคุณดูพึงพอใจเป็นอย่างมากที่คุณได้มอบของขวัญให้แก่พวกเขา เพื่อนของคุณจะเป็นรางวัลที่ใช้ในการทดลองทางด้านกายภาพของมนุษย์ต่างดาวได้เป็นอย่างดี และแน่นอน เจ้านายได้มอบดวงตาเหล่านั้นให้คุณครอบครองเป็นของที่ระลึก

เอเลี่ยน

ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 6 ความคลั่ง 6

## ไม้กินคน (Carnivorous Ivy)

คุณชอบพืชมาก ไม่ว่าจะเป็นกุหลาบพันปี พิไลเดนดรอน ดอกแอสเทอร์ และ  
เถาวัลย์.. ใช่ว่าละ เถาวัลย์ ตอนนี้คุณสัมผัสได้ถึงเถาวัลย์ที่จากข้างบ้านกำลัง  
เลื้อยเข้ามาภายในหน้าต่าง คุณรู้ว่าคุณต้องช่วยรากไม้เหล่านี้เจริญเติบโตให้ได้  
แล้วมันต้องการอะไรเพื่อให้เจริญเติบโตล่ะ? แสง น้ำ.. และปุ๋ย แล้วอะไรที่จะ  
นำมาทำเป็นปุ๋ยที่ดีได้ล่ะ? อ้อ! แนนอนสิ! เพื่อนของคุณไง!

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

หากคุณกำลังครอบครองหนังสืออยู่ คุณต้องทิ้งทันที คุณไม่สามารถหยิบมันได้อีก  
แยกโศคนรากไม้และยอดไม้ (ส้ม) ไว้เป็นคู่เท่ากับสองเท่าของจำนวนผู้เล่น (สูงสุด  
10 คู่) โดยแต่ละคู่จะถูกเรียกว่าเป็น “ไม้เลื้อย”

นำโศคนรากวางไว้ใน “ห้องไม้เลื้อย” ต่อไปนี้: โถงทางเข้า, ระเบียง, ห้องนอน,  
โบสถ์, เรือนกระจก, ห้องทานอาหาร, สวน, บันไดกลาง, สุสาน, ห้องนอนหลัก,  
ชานบ้าน, และหอคอย คุณไม่สามารถวางโศคนรากมากกว่าหนึ่งชิ้นได้ต่อห้อง  
หากมีจำนวนห้องไม้เลื้อยมากกว่าจำนวนโศคนราก คุณเลือกว่าห้องใดควรมีราก  
หากมีจำนวนรากมากกว่าห้องไม้เลื้อย คุณสามารถวางเพิ่มได้เพื่อมีห้องที่ถูกค้นพบ  
เพิ่มขึ้นมา

วางโศคนยอดไม้ไว้ในแต่ละห้องที่มีรากไม้

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขากำลังทำอะไรบางอย่าง.. อะไรที่น่าจะมาทำลายไม้เลื้อยแสนรักของคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายหรือไอเท็มพิเศษที่พวกเขาสร้างขึ้นมากถูกทำลาย (พวกเขาสามารถ  
สร้างไอเท็มนี้ได้ตามกฎหมายในความลับแห่งการเอาชีวิตรอด) ในการทำลายไอเท็ม  
พิเศษนี้ คุณต้องขโมยมันมาจากฮีโร่ที่ถือมันเสียก่อน จากนั้นจึงจบเทิร์นที่รอยแยก  
ห้องเตาหลอม หรือลำธารใต้ดินและโยนมันทิ้งลงไป

### ไม้เลื้อย

เมื่อไม้เลื้อยขยายตัวออกไป คุณสามารถขยับยอดไม้ของไม้เลื้อยได้ แต่รากไม้จะไม่  
ขยับออกจากห้องที่มันเริ่มต้น มีเพียงยอดไม้เท่านั้นที่สามารถโจมตีหรือถูกโจมตีได้  
เมื่อยอดไม้เข้าไปในลิฟท์เวทมนตร์ ลิฟท์จะไม่ทำงานกว่ายอดไม้จะออกไป  
รากไม้ได้ทำให้การเคลื่อนที่ของฮีโร่ช้าลงดังที่ปรากฏในกฎหน้า 12 แต่ยอดไม้ทำ

### กฎการโจมตีพิเศษ

รากจะไม่ขยับและไม่สามารถโจมตีหรือถูกโจมตีได้ แต่ยอดไม้ทำได้

หากยอดไม้เลื้อยเอาชนะฮีโร่ได้สำเร็จ ฮีโร่จะไม่ได้รับความเสียหาย ตัวละครนั้นจะ  
ถูกจับและต้องทิ้งไอเท็มทุกชิ้นไว้ในห้องนั้น

ฮีโร่ที่ถูกจับจะไม่สามารถถูกโจมตีโดยยอดไม้อื่น ๆ อีกได้ แต่สามารถถูกโจมตีได้  
โดยคุณ

เมื่อยอดไม้เริ่มเทิร์นของมันในขณะที่มีนักสำรวจถูกจับตัวอยู่ มันจะเคลื่อนที่สอง  
ช่องไปยังรากที่ตรงกึ่งแทนการเคลื่อนที่แบบปกติ ยอดไม้สามารถใช้การเดินทางใด  
ไปยังรากไม้ก็ได้ ยอดไม้ที่จับนักสำรวจอยู่จะไม่สามารถโจมตีได้

เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของไม้เลื้อย ตัวละครใดก็ตามที่ถูกดักอยู่ ณ ตำแหน่งรากไม้ของ  
ไม้เลื้อยนั้นจะถูกฆ่าและถูกปกคลุมด้วยหญ้า ไม้เลื้อยที่ฆ่านักสำรวจได้จะถูกนำ  
ออกจากเกม

กระดิ่งจะไม่ส่งผลต่อฮีโร่ที่ถูกจับ กระดานวิญญาณจะไม่ส่งผลต่อยอดไม้

### หากคุณชนะ..

คุณนอนอยู่ภายในห้องนอนหลักเพื่อดูรากไม้เลื้อยค่อย ๆ เลื้อยไปตามเพดานเหนือ  
คุณ และค่อย ๆ เลื้อยผ่านผ้าปูที่นอนไป บ้านกลับสู่ความสงบลงแล้ว ในเช้าคุณ  
จะสามารถหา “เพื่อน” ที่จะมอบเป็นอาหารให้แก่รากไม้เลื้อยเหล่านี้ได้อีก  
คุณเชื่อมั่นในมือสีเขียวของคุณอยู่แล้ว

ไม้เลื้อย

ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 3



## วิญญาณหญิงสาวที่แสนคร่ำครวญ (Wail of the Banshee)

คุณได้ยินเหมือนเสียงของใครบางคนเป็นลมอยู่นอกห้อง ราวกับเห็นใครบางคนปีน  
ป่ากำแพงหรือเผยกรงเล็บขนาดใหญ่ผ่านหน้าต่างเขาไป ไม่กี่วินาทีหลังจากนั้น  
หางตาของคุณก็เลื้อยไปเห็นร่างในชุดสีเทาขาดรุ่งริ่งที่ยืนอยู่ตรงข้ามคุณ คุณหัน  
หลังกลับแล้ววิ่งไปที่ประตูทันทีเมื่อคุณได้ยินเสียงของใครบางคนเข้ามาในห้อง  
ด้านหลังคุณ สิ่งมีชีวิตนั้นถอนหายใจออกมา

เสียงนั้นค่อย ๆ คืบคลานเข้ามาภายในห้อง และคุณรู้สึกได้ถึงความช่วยเหลือผวาเกาะ  
กินภายในจิตใจของคุณ กลางคืนกำลังเข้ามาถึงแล้วแต่ไม่ใช่สำหรับคุณ กระดาน  
วิญญาณนั้นคอยปกป้องคุณจากเสียงแห่งความตายอันเป็นที่รักของคุณ ขอเพียง  
แค่คุณได้อยู่กับเธอสองต่อสอง คุณรู้ว่าเธอพร้อมจะอยู่กับคุณ.. นีรันดร์..

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนวิญญาณหญิงสาว (ใหญ่) ไว้ในห้องเดียวกับตัวละครของคุณ

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามทำให้วิญญาณหญิงสาวหยุดคร่ำครวญ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### วิญญาณหญิงสาว

วิญญาณหญิงสาวมักจะขยับตามการวางแผนที่คุณคิดไว้ มันมักจะขยับเท่ากับค่า  
การทอยความเร็ว แต่ครั้งที่คุณสามารถขยับวิญญาณหญิงสาวได้ ให้ทอยลูกเต๋า  
สองลูกเพื่อวิธีการเคลื่อนที่ไป:

- 0 นำสัตว์ประหลาดไว้ในห้องใดก็ได้ที่ห่างสูงสุด 7 โทล์ มันจะไม่ขยับผ่าน  
ห้องใด ๆ ในเทิร์นนี้
- 1 เลือกห้องที่มันจะขยับเข้าไปเป็นห้องแรก หลังจากนั้นจนจบเทิร์น มันจะ  
เลี้ยวซ้ายเสมอถ้าเป็นไปได้
- 2 เลือกห้องที่มันจะขยับเข้าไปเป็นห้องแรก หลังจากนั้นจนจบเทิร์น มันจะ  
เดินตรงไปเสมอถ้าเป็นไปได้ หากตัวเลือกของเขามีเพียงการเลี้ยวซ้ายหรือ  
ขวา สุ่มเลือกทางที่มันจะขยับไป
- 3 เลือกห้องที่มันจะขยับเข้าไปเป็นห้องแรก หลังจากนั้นจนจบเทิร์น มันจะ  
เลี้ยวขวาเสมอถ้าเป็นไปได้
- 4 ในเทิร์นนี้ คุณจะเป็นคนกำหนดการเคลื่อนที่ของวิญญาณหญิงสาว แต่  
ความคร่ำครวญของเธอจะส่งผลต่อนักสำรวจหนึ่งคนเพียงครั้งเดียว

เพื่ออธิบายให้เข้าใจถึงการขยับแบบที่ 1 และ 3 ด้านบนคือ วิญญาณหญิงสาวจะ  
“เกาะ” กำแพงด้านซ้ายหรือขวาไว้ หากวิญญาณหญิงสาวต้องเลี้ยวซ้ายในทางที่  
เลี้ยวไม่ได้ เธอจะเดินตรงไปแทน แต่หากเธอไม่สามารถเดินตรงไปได้ เธอจะเลี้ยว  
ขวา และหากเธอเข้าไปอยู่ในห้องที่ไม่มีทางออก เธอจะออกมาทางที่เธอเดินเข้าไป  
วิญญาณหญิงสาวจะไม่ส่งผลหรือได้รับผลต่อการเคลื่อนที่ของผู้อื่น เช่นเดียวกับ  
สัตว์ประหลาดตัวอื่น ๆ มันไม่สามารถค้นพบห้องใหม่ได้  
หากวิญญาณหญิงสาวเข้าไปที่ทางขึ้นชั้นบน, ห้องที่ผูกพัน, แกลอรี, ห้องโถง (เมื่อ  
บันไดจากชั้นใต้ดินอยู่พื้นที่เล่น), หรือห้องที่มีโทเคนบันไดลับ, ทางเดินลับ, หรือ  
กำแพงลับ คุณสามารถเลือกได้ว่าจะขยับไปทางใดเป็นห้องถัดไป หากคุณขยับไป  
ยังทางอื่น คุณต้องตัดสินใจการหันหน้าในห้องใหม่นั้น มันไม่สามารถใช้ลิฟท์เวท  
มนตร์ได้

หากวิญญาณหญิงสาวผ่านห้องที่มีนักสำรวจหรือหยุดอยู่ในห้องเดียวกับนักสำรวจ  
มันจะคร่ำครวญ นักสำรวจแต่ละคนในห้องนั้นต้องทอยค่าความคลั่ง:

- 6+ ทอยลูกเต๋ารับแล้วรับความเสียหายทางจิตใจตามค่าที่ทอยได้
- 3-5 ทอยลูกเต๋าสองลูกแล้วรับความเสียหายทางจิตใจตามค่าที่ทอยได้
- 0-2 ทอยลูกเต๋าสี่ลูกแล้วรับความเสียหายทางจิตใจตามค่าที่ทอยได้

คุณจะมีภูมิคุ้มกันต่อการคร่ำครวญของวิญญาณหญิงสาว トラาปใดก็ตามที่คุณถือ  
กระดานวิญญาณไว้อยู่ หากคุณสูญเสียกระดานวิญญาณ คุณจะได้รับผลที่เกิดจาก  
การคร่ำครวญของวิญญาณหญิงสาวเช่นกัน

### กฎการโจมตีพิเศษ

วิญญาณหญิงสาวจะไม่สามารถถูกโจมตีได้

### หากคุณชนะ..

ผมสีขาวโพลนของวิญญาณหญิงสาวโอบอ้อมคุณไว้เมื่อคุณมองเข้าไปในนัยน์ตาที่  
เย็นชาของเธอ ตอนนี้ มีเพียงแค่คุณและเพลงรักอันหลอกหลอนจากเธอ อยู่  
ด้วยกัน ตลอดกาล

## งานเต้นรำแห่งความตาย (The Dance of Death)

นาฬิกาทุกเรือนในบ้านบอกเวลาเที่ยงคืนแม้คุณจะมีใจมากกว่ามันยังไม่ได้ตีกล  
ขนาดนั้น เมื่อนาฬิกาเงียบเสียงลง นักสืโวโบลินผู้โดดเดี่ยวก็เริ่มเปล่งทำนอง  
ออกมาตามสายลมและเรียกร้องให้คุณเต้นรำ เสียงดนตรีนั้นทำให้คุณสั่นไหว แต่มัน  
ก็ทำให้มุมปากของคุณยกขึ้นจนปรากฏเป็นรอยยิ้ม จิตใจของคุณดูกระวนกระวาย  
สับสน พยายามจะกรี๊ดร้อง จากนั้น..

ไท่คุณจะต้องติดพันกับบทเพลงอันไพเราะของนักสืโวโบลินคนนี้ด้วย ในเมื่อ  
ความสุขสันต์และความสุขจะเติมเต็มจิตวิญญาณของคุณ การเต้นรำจะต้องคงอยู่ไป  
ตลอดกาล คุณจะไม่มีทางให้ใครไปหยุดมันได้ลง

### ตอนนี้

การหลอกหลอนไม่ได้เริ่มต้นด้วยคนทรยศ ฮีโร่แต่ละคนจะสามารถกลายเป็นคน  
ทรยศได้ในเทิร์นของพวกเขาเอง เพิ่มค่าคุณสมบัติใดก็ตามที่อยู่ใต้ค่าเริ่มต้นไปยัง  
ค่านั้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาพยายามจะหยุดดนตรีที่บรรเลง

### คุณจะชนะเมื่อ..

..สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ถูกทำลายลง ในการทำลายสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์นั้น คุณ  
จะต้องขโมยมันมาจากฮีโร่ที่ถือเอาไว้อยู่ จากนั้นจบเทิร์นของคุณที่รอยแยก, ห้อง  
เตาหลอม, หรือลำธารใต้ดิน จากนั้นจึงโยนมันลงไป

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เต้นรำจนกว่าคุณจะเมื่อย ในแต่ละเทิร์น คุณต้องทอยค่าความแข็งแรง

3+ ไม่มีอะไรเกิดขึ้น

0-2 ไม่สามารถยับยั้งได้ในเทิร์นนี้ และเสียค่าความแข็งแรง 1 หน่วย

ต่างจากฮีโร่คนอื่น คุณไม่จำเป็นต้องทอยค่าความคลั่งตอนต้นเทิร์นหากคุณไม่มี  
สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์

### กฎการโจมตีพิเศษ

การโจมตีทุกอย่างของคุณจะสร้างมวลพลังงานขึ้น คุณไม่สามารถโจมตีด้วยค่า  
ความแข็งแรงได้ คุณจะต้องใช้ความเร็วสู้กับความเร็วแทน  
หากคุณสร้างความเสียหาย 2 หน่วยขึ้นไปด้วยการโจมตีแบบความเร็ว คุณ  
สามารถขโมยไอเท็มจากศัตรูของคุณแทนการสร้าง ความเสียหายได้

### หากคุณชนะ..

ความสวยงามอันแสนน่าจดจำ แรงผลักดัน ท่วงทำนอง โศกนาฏกรรม และ  
ความสุขสันต์ เสียงดนตรีของบรรเลงเป็นเพลงที่ซับซ้อนอยู่ภายในห้องเก่า ๆ  
ภายในคฤหาสน์แห่งนี้ เหล่านักเต้นหมุนตัวอยู่กลางห้องเต้นรำโดยมีนักสืโวโบลิน  
กำลังบรรเลงเพลง การเต้นรำนั้นช่างสุดโต่ง ดูเป็นสิ่งที่พวกเขาต้องการ พวกเขา  
คงจะยอมตายดีกว่าจะให้หยุดการเต้นรำนี้ลง  
พวกเขาจะยอมแน่ ๆ

## ครอบครัวเดียวกัน (Family Gathering)

คนบ้านนั้นเงยหน้าขึ้นแล้วเงยหูฟัง “ได้ยินไหม ?” เขาถามเพื่อนเดินทางของเขา  
“ได้พื้นที่ ที่ผมเก็บพวกเขาไว้ ครอบครัวของผม”  
พื้นเริ่มโค้งงอและหักจากนั้นศพก็ถูกลากขึ้นมาท่ามกลางแสงไฟ ศพหนึ่งจ้องมอง  
นักเดินทางผู้ทรยศด้วยรอยยิ้มที่เต็มไปด้วยหนอนและแมลง  
คนบ้านนั้นดึงคุณไปจากด้านหลัง โอบกอดคุณไว้ในอ้อมแขนแล้วกระซิบเบา ๆ ว่า  
“คุณพ่อและคุณแม่.. พวกเขา กำลังหาลูกบุญธรรม”

### ตอนนี้

นำโทเคนซอมบี้ (เขียวอ่อน) แยกไว้ตามจำนวนผู้เล่น วางโทเคนแต่ละชิ้นไว้ในห้อง  
ที่มีสัญลักษณ์โอเมกา โดยวางได้สูงสุดหนึ่งห้องต่อชิ้นเท่านั้น หากมีห้องที่มีสัญลักษณ์  
โอเมกาไม่มากพอ นำซอมบี้ที่เหลือวางไว้ในห้องใดก็ตามที่ไม่มีสัญลักษณ์  
เหตุการณ์  
คนคลั่งได้ฆ่าคุณไปแล้ว นำหุ่นของคุณออกจากบ้านแล้ววางโทเคนคนคลั่ง (คริมสัน)  
ไว้ตรงนั้นแทน  
ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการติดตามค่าความเสียหาย

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามกักขังซอมบี้ทุกตัวไว้ในห้องพิเศษต่าง ๆ ที่อยู่ภายในบ้าน

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### ซอมบี้

คุณสามารถเลือกขยับซอมบี้แต่ละตัวได้ตามต้องการจนกว่าจะมีเส้นทางสายตา  
(เป็นเส้นตรงผ่านประตู) ไปยังนักสำรวจ เมื่อถึงเวลานั้น มันจะขยับเข้าหานัก  
สำรวจที่ใกล้ที่สุดที่มันเห็น หากมันเห็นนักสำรวจสองคนที่มีระยะห่างเท่ากัน คุณ  
จะเป็นคนเลือกว่ามันจะเดินไปทางใด เมื่อซอมบี้เดินตรงเข้าหานักสำรวจคนใด มัน  
จะเดินไปหาซอมบี้ที่มันเห็นจนจบเทิร์น เมื่อซอมบี้ไม่เห็นนักสำรวจที่ยังมีชีวิต  
รอดคนใด คุณสามารถเลือกการขยับมันได้อีกครั้ง  
เมื่อเริ่มเทิร์นของซอมบี้ หากมีนักสำรวจอีกคนที่อยู่ในสายตาและใกล้กว่านัก  
สำรวจที่มันเข้าหาในเทิร์นก่อนหน้านี้ มันจะขยับเข้าหานักสำรวจที่อยู่ใกล้ที่สุดแทน  
ซอมบี้จะโจมตีทันทีที่อยู่ติดกับนักสำรวจ  
หากซอมบี้เข้าไปในห้องที่ฮีโร่วางกับดักไว้ พวกเขาจะบอกคุณเองว่าเกิดอะไรขึ้น  
คนคลั่งสามารถรับความเสียหายทางกายภาพได้ 5 หน่วยก่อนที่จะจะถูกฆ่า ใช้  
แทรคเทิร์น/ความเสียหายในการติดตามค่านี้ ความเสียหายใด ๆ ที่เขาได้รับจะไม่  
ส่งผลต่อคุณสมบัติใด ๆ ของเขา

### หากคุณชนะ..

ทั้งครอบครัวดูโกรธเคืองคุณมาก ทั้งเด็ก ๆ ที่คุณสัญญากับคุณแม่และคุณแม่ไว้  
ญาติพี่น้องคนใหม่ที่คนตั้งใจจะให้ทั้งพี่สาวและน้องสาว.. พวกเขาไม่เหลือรอด  
อีกแล้ว พวกเขาอนอยู่ตรงที่ที่ครอบครัวของคุณจับตัวเอาไว้ได้ และโอบกอดแต่  
ละคนไว้ ท่ามกลางของเหลวที่เจ็นอง อวัยวะต่าง ๆ และกระดูกสีขาวที่กลาด  
เกลื่อนอยู่ทั่วพื้น  
คุณไม่อยากให้ครอบครัวโกรธเคืองคุณ คุณได้ยินเสียงคุณแม่ของคุณร้องครวญ  
ครางมาจากใต้แผ่นไม้  
เมื่อคุณเดินออกจากบ้าน คุณหันกลับไปแล้วเปรยออกมา “อย่าร้องให้เลยแม่! ผม  
รู้ว่าจะไปหาเพิ่มจากที่ไหน”

### ซอมบี้

ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 6 ความคลั่ง 2 ความรู้ 3

### คนคลั่ง

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 5

## ให้มันเข้ามา (Let Them In)

มีบางคนบอกว่าเพื่อนใหม่ของคุณดูเพี้ยน ๆ คุณก็คิดแบบนั้นเหมือนกัน แต่เมื่อคำพูดโสร้ายป้ายสีต่าง ๆ และคำแนะนำที่ดูผิดเพี้ยนเข้าที่เข้าทาง คุณก็เริ่มเข้าใจหมอก! หมอกหนาที่คุณเห็นอยู่นอกหน้าต่างนั้น คุณเพิ่งรู้ว่ามันสิ่งมีชีวิตอาศัยอยู่ภายในหมอกหนานั้น และพวกมันต้องการที่เข้ามาข้างใน คุณรอคอยอย่างใจจดใจจ่อเพื่อรอดูว่า มันจะทำอะไรเมื่อได้เข้ามาข้างใน

คนคลั่งตะโกนขึ้น “ได้เวลาแล้ว! เปิดหน้าต่างขึ้นมา!” คุณทำตาม

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

คุณสูญเสียสิทธิพิเศษจากคนคลั่ง วางการ์ดนั้นแยกไว้ นำโทเคนคนคลั่ง (คริมสัน) ไว้ในห้องของคุณ

นำโทเคนวิญญาณ (เขียวอ่อน) วางคว่ำหน้าไว้ที่โถงทางเข้าและแต่ละห้องที่มีหน้าต่างหันออกด้านนอก ภูตผีวิญญาณเหล่านี้รออนุญาตเข้าบ้านและรอให้คุณกับคนคลั่งพาพวกมันเข้าไป ห้องที่มีหน้าต่างหันออกด้านนอกได้แก่บันไดกลาง, ห้องนอนหลัก, ห้องนอน, โปสท์, และห้องอาหาร หากห้องที่ถูกตั้งขึ้นแล้วทำหน้าต่างให้ “ปลอม” เมื่อหันหน้าชนกับกำแพง วิญญาณจะไม่ถูกวางที่ห้องนั้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

หากพวกเขาทำพิธีขับไล่วิญญาณสำเร็จ พวกเขาจะเนรเทศเหล่าวิญญาณออกไป

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### วิธีนำวิญญาณเข้ามา

คุณจะต้องเปิดประตูและหน้าต่างเพื่อพาวิญญาณเข้ามา ทั้งคุณและคนคลั่งสามารถเปิดหน้าต่างและประตูหน้าต่างได้ การเปิดหน้าต่างหรือประตูหน้าต่างเป็นการเคลื่อนที่หนึ่งก้าว

เมื่อประตูหรือหน้าต่างถูกเปิดออก หงายโทเคนวิญญาณในห้องนั้นขึ้น วิญญาณสามารถเคลื่อนที่และโจมตีได้ในเทิร์นกับที่พวกมันถูกหงายขึ้น

หากห้องที่มีหน้าต่างเชื่อมกับด้านนอกถูกค้นพบในภายหลัง วางโทเคนวิญญาณไว้ในห้องนั้น หากหน้าต่างกลายเป็นของ “ปลอม” เมื่อถูกบดบังด้วยอีกห้องหนึ่ง ก่อนที่วิญญาณตนนั้นจะถูกปลดปล่อย นำวิญญาณที่คว่ำหน้านั้นออกไป

วิญญาณที่คว่ำอยู่จะไม่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ของฮีโร่ผ่านห้องต่าง ๆ และไม่ได้รับผลจากกระดิ่งหรือกระดานวิญญาณ

### คนคลั่งต้องทำสิ่งนี้..

..ในเทิร์นของเขา คนคลั่งเคลื่อนที่ด้วยเส้นทางที่ใกล้ที่สุดไปยังวิญญาณที่คว่ำหน้าอยู่ เมื่อวิญญาณที่คว่ำหน้าอยู่ทุกชิ้นถูกหงายขึ้น คนคลั่งจะสำรวจภายในบ้านต่อตามหาห้องที่มีหน้าต่างหันออกด้านนอก คนคลั่งสามารถค้นพบห้องใหม่ได้ แต่จะไม่สนใจลักษณะใด ๆ ของห้องนั้น และจะไม่หยุดเดินหรือจ้วกร์ดเมื่อเข้าไปยังห้องที่ยังไม่ได้สำรวจที่มีสัญลักษณ์ปรากฏ ห้องเหล่านั้นจะถือว่าถูกสำรวจโดยนักสำรวจไปแล้วด้วย

เมื่อโหล่ห้องที่กล่าวไปทั้งหมดถูกค้นพบภายในบ้าน และวิญญาณทุกคนเข้ามาภายใน คนคลั่งจะสามารถโจมตีได้

### กฎการโจมตีพิเศษ

วิญญาณจะโจมตีด้วยความคลั่ง

หากนักสำรวจที่ถือแหวนเอาชนะวิญญาณได้ด้วยการโจมตีแบบความคลั่ง

วิญญาณตนนั้นจะถูกฆ่า

คนคลั่งจะไม่สามารถโจมตีนักสำรวจได้จนกว่าวิญญาณทุกคนจะเข้ามาภายในบ้าน แต่เขาสามารถปกป้องตัวเองได้เมื่อถูกโจมตี

### หากคุณชนะ..

ไม่นานนักหลังจากที่คุณล้างเลือดออกจากอุ้งมือของคุณและล้างหูจากเสียงกรีดร้องอันโหดเหี้ยมที่คุณได้รู้ว่ามีอะไร แนนอน อะไรที่สิ่งมีชีวิตในหมอกนั้นต้องการ ดีเหลือเกินที่คุณยอมปล่อยให้มันเข้ามา

วิญญาณ  
ความเร็ว 4 ความคลั่ง 6

คนคลั่ง  
ความเร็ว 7 ความแข็งแรง 7 ความคลั่ง 7

ร่างแฝง  
(Fleshwalkers)

การลอกหลอนนี้ไม่มีคนทรยศ นักสำรวจทุกคนต้องร่วมมือกันทำลายแฝดปีศาจ  
ของพวกเขา หากตัวละครของคุณถูกฆ่า คุณยังสามารถควบคุมแฝดปีศาจของคุณ  
และนำสำรวจคนอื่นได้ กฎอื่น ๆ ของการลอกหลอนนี้อยู่ในความลับแห่งการ  
เอาชีวิตรอด

## ฝันไป.. หรือเปล่า ?

(Perchance to Dream)

ร่างของคุณได้เข้ามาอยู่ยังที่ใหม่.. ที่ที่แสนอันตราย.. แต่ ณ ที่ที่คุณอยู่นั้น คุณกลับได้พบกับสิ่งที่คุณรอคอยอย่างตื่นเต้นมาแสนนานเมื่อคุณมีอำนาจในการควบคุมมันได้!

นี่คือโอกาสของคุณที่จะได้เปลี่ยนแปลงทุกสิ่ง ความคิดของคุณไหลซึมออกจากจิตใต้สำนึก.. พักสักหน่อย นอนต่ออีกสักนิดสิ ทำให้ไม่ลองนอนก่อนและหลับตาลงต่ออีกสักทีละ? เพียงนี้มันช่างดี..

ดวงตาที่หนักอึ้งราวกับกรงขังค่อย ๆ ปิดลง แต่นี่เป็นครั้งแรกที่จิตใต้สำนึกของคุณตื่นขึ้น! ได้เวลาปล่อยความฝันให้โลดแล่น ปล่อยเสียงกริรร้องให้เริ่มต้น

## ตอนนี้

ผลึกหูนของคุณให้ลึกลงในห้องที่การหลอกลอนเริ่มต้น ร่างของคุณยังคงหลับใหล คุณไม่สามารถยับยั้งหรือทำแอคชั่นใด ๆ ได้ ทั้งการดื้อเพิ่มทุกใบของคุณ แยกการตื้นซ้น เด็กหญิง หรือการตื้นซ้นออกหากคุณถือมันเอาไว้และปรับค่าคุณสมบัติของคุณไปตามกัน คุณจะไม่ถูกฆ่าด้วยการปรับเปลี่ยนนี้

นำโทเคนฝันร้าย (ฟ้า) เท่ากับจำนวนผู้เล่นที่อยู่ในห้องที่คุณหลับใหลอยู่นับจำนวน “ห้องหลบหนี” ที่อยู่ภายในบ้านเป็นความลับห้องหลบหนีคือห้องที่มีหน้าต่างหันออกด้านนอก เช่นเดียวกับเรือนกระจก, โถงทางเข้า, สวน, สุสาน, ฆาตบ้าน, หอคอย, และไทม์ระเบียงบ้าน หากห้องที่คุณตั้งขึ้นมาเป็นหน้าต่าง “ปลอม” ที่หันหน้าชนเข้ากับกำแพงอื่น ๆ ก็ยังสามารถให้ฝันร้ายหลบหนีได้ หากจำนวนของห้องหลบหนีน้อยกว่าจำนวนของนักสำรวจ ให้ค้นหาจากกองห้องแล้วเพิ่มห้องหลบหนีจากรายการที่กำหนดให้ไปวางไว้ในชั้นที่เหมาะสมจนจำนวนห้องหลบหนีเท่ากับจำนวนของผู้เล่น จดจำนวนห้องหลบหนีไว้เป็นความลับจากผู้เล่นอื่น

แยก “โทเคนหลบหนี” ไว้ตามจำนวนของห้องหลบหนีในบ้านหลังนี้ (โทเคนอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เช่น หนู บลิบ สามารถนำมาใช้งานได้)

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮิโร่

พวกเขาจะพยายามปลุกร่างของคุณให้ตื่น

## คุณจะชนะเมื่อ..

..จำนวนของฝันร้ายหลบหนีออกจากบ้านได้เท่ากับจำนวนห้องหลบหนีที่จัดไว้เมื่อการหลอกลอนปรากฏ เมื่อเหตุการณ์นี้เกิดขึ้น แสดงตัวเลขที่คุณจดให้ฮิโร่เห็น

## วิธีการหนีของฝันร้าย

ฝันร้ายที่อยู่ในห้องหลบหนีจะหลบหนีออกจากบ้านโดยใช้หนึ่งก้าวเดิน เมื่อฝันร้ายออกไปจากห้องที่กำหนด จะไม่มีฝันร้ายใด ๆ ออกไปจากห้องนั้นได้อีก นำโทเคนหลบหนีวางไว้ในห้องที่ใช้หลบหนีสำเร็จ หากมีห้องหลบหนีใหม่ปรากฏขึ้น คุณสามารถใช้มันเพื่อช่วยให้ฝันร้ายหลบหนีไปได้ แต่จะไม่เพิ่มจำนวนการหลบหนีที่คุณต้องทำ

เมื่อฝันร้ายถูกฆ่าหรือหลบหนีออกจากบ้านไป คุณสามารถปลดปล่อยฝันร้ายตัวใหม่ได้ นำโทเคนฝันร้ายวางไว้ในห้องเดียวกับหุ่นของคุณ (นำโทเคนกลับมาใช้มาใหม่ตามที่ต้องการ)

## กฎการโจมตีพิเศษ

ฝันร้ายสามารถโจมตีนักสำรวจด้วยความแข็งแรงได้ แต่จะให้ความบาดเจ็บด้านจิตใจแทนร่างกาย

หากฝันร้ายพ่ายแพ้ในขณะที่ถูกโจมตี มันจะถูกฆ่าแทนการหยุดนิ่ง หากมันพ่ายแพ้ขณะเป็นฝ่ายโจมตี มันจะหยุดนิ่งตามปกติ

## หากคุณชนะ..

คุณมองเข้าไปยังนัยน์ตาของคุณจากภายนอก เปลือกตาอันหนักอึ้งนั้นดูเหมือนจะรู้สึกได้ถึงจิตใต้สำนึกอันน่าสยของขวัญของคุณ มันพยายามจะกริรร้อง แต่เสียงของมันถูกกลบไปด้วยฝันร้ายที่มีชีวิตจริง

## ดวงดาวสีเลือด (The Stars Are Right)

เมื่อคุณแยกตัวออกมาจากเพื่อนของคุณ หรือเหยื่อที่คุณเรียก คุณก็โบกมือทักทายให้กับพรรคพวกในลัทธิของคุณที่ดูกระตือรือร้น คุณค่อย ๆ กระทั่งต่ำลงบนพื้นอย่างเป็นจังหวะ ก่อนที่คนอื่น ๆ จะเริ่มทำตาม เสียงของคุณเริ่มดังขึ้นและดังขึ้น สวดอ้อนวอนให้กับความโหดร้ายและเลวทรามที่จะเกิดขึ้นแก่เหล่าเหยื่อสังเวในคืนนี้ เหล่าสมาชิกต่างสวดอ้อนวอนให้พระเจ้าอันน่าครั่นคร้ามปรากฏขึ้นต่อหน้าคุณ.. และอาบด้วยเลือดของเพื่อนคุณ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนลัทธิ (คริมสัน) ไว้ในห้องรูปดาวห้าแฉกเท่ากับจำนวนผู้เล่น

### คุณจะชนะเมื่อ..

..อีโร้ทุกคนตายหรือคุณเรียกพระเจ้าได้สำเร็จ

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร้

ทางเดียวที่พวกเขาจะหยุดคุณจากการเรียกพระเจ้าได้คือทำลายพิธีกรรมดาวห้าแฉก พวกเขาจะต้องใช้กระป๋องสี (โทเคนสี) ที่ซุกซ่อนอยู่ภายในบ้าน

### วิธีเรียกพระเจ้า

คุณจะต้องทำการสังเวยเพื่อเรียกพระเจ้า โดยต้องทำคะแนนการสังเวยให้ได้ 13 คะแนน ด้วยการนำเหยื่อสังเวยเหล่านั้นมาที่ห้องรูปดาวห้าแฉก:

คะแนน	เหยื่อสังเวย
4	ศพของนักสำรวจ
2	เด็กหญิง, คนคลั่ง, หรือสุนัข
1	โอเมนหรือไอเทมใด ๆ

การ์ดไอเทมที่คุณใช้สังเวยจะถูกนำออกจากเกมและแยกไว้เป็นอีกกอง จดคะแนน

การสังเวยลงบนเศษกระดาษ

คุณสามารถสังเวยเด็กหญิง, คนคลั่ง, หรือสุนัขได้เมื่อคุณมีการ์ดเหล่านั้นอยู่ในห้องรูปดาวห้าแฉก คุณไม่สามารถขโมย ถู หรือสังเวยกระป๋องสีได้

### ชาวลัทธิ

ชาวลัทธิสามารถถือไอเทมและศพนักสำรวจได้ พวกเขาสามารถขโมยไอเทมจากนักสำรวจได้หากทอยได้มากกว่านักสำรวจขณะโจมตีอย่างน้อยสองหน่วย ไอเทมใด ๆ ก็ตามที่อยู่จะไม่ส่งผลต่อค่าคุณสมบัติหรือให้พลังพิเศษใด ๆ พวกเขาไม่สามารถถือกระป๋องสีได้

### กฎการโจมตีพิเศษ

เมื่อนักสำรวจถูกฆ่า ผลักหุ่นตัวนั้นให้ล้มลง แทนการเป็นศพ

ชาวลัทธิสามารถอุ้มศพ (เช่นเดียวกับไอเทม) และแบกไว้ได้ แต่ในขณะที่ทำเช่นนี้ การเคลื่อนที่แต่ละห้องจะนับเป็นสองก้าวเดิน คนทรยศสามารถแบกศพได้ตามเงื่อนไขเดียวกัน นำหุ่นของนักสำรวจตามไปเมื่อคุณแบกศพอยู่

### หากคุณชนะ..

ทั้งบ้านลั่นไหว เศษแก้วแตกกระจายเมื่อโลกสั่นรั้ง บาดแผลเปิดกว้างระหว่างเวลาและอวกาศ และเมื่อมองลึกลงไปในนั้น พระเจ้าของคุณได้ฟื้นคืนชีพขึ้นอีกครั้ง โขกไปเลือดของเพื่อนคุณ ทำให้พระเจ้าของคุณดุจดั่งและน่าเกรงขาม ดูอัศจรรย์และมีพลังทำลายล้างที่สูง โลกทั้งโลกจะต้องกราบไหว้เขา และภายในร่างของเขาคือลูกหลายของเขา เลือดเนื้อของเขา.. เหยื่อสังเวยของเขา

### ชาวลัทธิ

ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 4

คุณมองไปยังรูปวาดจากฝีมือเด็กที่อยู่บนพื้น นิ้วของคุณไล่ไปตามลมหายใจไฟของมังกร “ฉันอยากจะมีมังกรเป็นของตัวเองบ้าง” คุณรำพึง

ไม่น่าเชื่อ ประตูหน้าต่างเปิดออก และมังกรร่างยักษ์อันน่าเกรงขามคำรามลั่นท่าทางโมโห และเริ่มพ่นไฟ!

คุณต้องผีนอยู่แน่! คุณยิ้มกว้าง นี่มันเสียงลมหายใจที่คุณฝันว่าจะได้ยินมาตลอดเพียงสิ่งเดียวที่คุณต้องการมาทั้งชีวิต สังเกตจากอาการแล้ว ดูเหมือนเพื่อนร่วมทางนักสำรวจของคุณไม่อยากจะเชื่อในสิ่งที่ตาเห็นแม้แต่หน่อย ด้วยความโกรธเคือง คุณตัดสินใจจะให้ความผีนี้อยู่นานกว่าเดิมอีกสักหน่อย และทางที่ดีที่สุดที่จะทำมันคือจัดการพวกที่ลบหลู่และไม่เชื่อในสิ่งที่เห็น

“กินพวกมันซะเจ้ามังกร! กินมันอย่าให้เหลือซาก!”

## ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนมังกร (ใหญ่) วางไว้ที่โถงทางเข้า

นำโทเคนโล่ (ห้าเหลี่ยม) ไว้ที่รอยแยกหรือห้องฝั่งศพใต้ดิน วางโทเคนชุดเกราะโบราณไว้ที่โถงทางเดินใต้ดินหรือลัทธิใต้ดิน หากไม่มีห้องใดสำหรับแต่ละไอเท็มที่ถูกค้นพบแล้ว ให้วางไอเท็มไว้ในห้องใดก็ได้ที่ถูกค้นพบก่อน หีบแตรครีเทิร์น/ความเสียหายมาตั้งไว้แต่ยังไม่ต้องตั้งค่าใด ๆ คุณจะเชื่อมั่นในการนับความเสียหาย

## สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามปราบมังกร

## คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

## มังกร

ใช้แตรครีเทิร์น/ความเสียหายในการติดตามความบาดเจ็บที่ฮีโร่ทำต่อมังกร เมื่อพวกเขาทำความเสียหายจนเท่ากับจำนวนของผู้เล่น มังกรจะถูกกำจัด การได้รับความเสียหายจะไม่ส่งผลต่อคุณสมบัติใด ๆ

## กฎการโจมตีพิเศษ

มังกรสามารถโจมตีได้สองครั้งในเทิร์นของมัน หนึ่งครั้งด้วยการพ่นไฟ และหนึ่งครั้งด้วยการกัด มันไม่จำเป็นต้องโจมตีทั้งสองรูปแบบในครั้งเดียวกัน และมันสามารถทำสิ่งใดก่อนก็ได้

พ่นไฟ: นักสำรวจคนใดก็ตาม (รวมถึงคุณ) ที่อยู่ในห้องเดียวกันหรือห้องที่ติดกับมังกรจะต้องทอยค่าความเร็วเมื่อมันพ่นไฟ (ห้องที่ติดกันจะต้องมีประตูที่เชื่อมถึงกันได้)

ในห้องเดียวกับมังกร

4+ จะไม่ได้รับความเสียหายจากไฟในเทิร์นนี้ 0-3 ทอยลูกเต๋า 4 ลูกเพื่อรับความเสียหายทางกายภาพ

ในห้องที่ติดกัน

4+ จะไม่ได้รับความเสียหายจากไฟในเทิร์นนี้ 0-3 ทอยลูกเต๋า 2 ลูกเพื่อรับความเสียหายทางกายภาพ

การกัด: จะเป็นการโจมตีด้วยความแข็งแรง

ความอืด: เมื่อใดก็ตามที่มังกรพ่นไฟในการโจมตี มันจะได้รับความเสียหายน้อยลง 2 หน่วย

มังกรจะมีภูมิคุ้มกันต่อการโจมตีด้วยความเร็ว (เช่น ปืนรีโวลเวอร์และไดนาไมต์) มันสามารถได้รับความเสียหายจากการโจมตีด้วยความคลั่งจากนักสำรวจที่ใช้แหวน

## หากคุณชนะ..

คุณรู้สึกสะอิดสะเอียนในตอนแรก โดยเฉพาะตอนที่มังกรขย้ำร่างเพื่อนของคุณคนหนึ่งเป็นคนแรก เลือดและเครื่องในละ ๆ ไหลออกมาจากร่าง แต่คุณรู้สึกยินดีอย่างมากเมื่อมังกรยกร่างเพื่อยของคุณคนหนึ่งขึ้นมาราวกับเป็นคบเพลิงรูปคน พวกเขาร้องโหยหวนและดิ้นทุรนทุราย (เพียงไม่นาน จนร่างนั้นค่อย ๆ พังและถูกเผาจนเกรียม)

โชคดีเหลือเกินที่มันเป็นเพียงความผีน

มังกร

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 8 ความคลั่ง 6



## ปลดชนวนวิญญาณ (The Phantom's Embrace)

พวกเขาคิดว่าพวกเขารู้จักคุณ พวกเขาคิดว่าคุณจะทำอะไรก็ตามที่เขาบอกให้คุณ  
ทำ แต่พวกเขาคิดผิด พวกเขาคิดจะพรางเด็กหญิงไปจากคุณและนั่นคือความผิด  
พลาดครั้งยิ่งใหญ่ของพวกเขา

ตอนนี้เธอปลอดภัยจากพวกเขาแล้ว คุณได้ปลุกวิญญาณขึ้นมาเพื่อดูแลเธอ ซ่อน  
เธอเอาไว้ภายในบ้านหลังนี้ เมื่อถึงเวลาที่พวกเขามาพาตัวเธอไป คุณก็ได้เตรียม  
ของบางอย่างไว้เซอร์ไพรส์พวกเขาแล้ว ในไม่ช้า “เพื่อน” เก่าของคุณจะไม่  
สามารถล่องอะไรคุณได้อีกครั้ง

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นักสำรวจที่มีเด็กหญิงอยู่จะสูญเสียเธอไปและเธอหายตัวไป

นัการตเด็กหญิงและโทเคนเด็กหญิง (คริมสัน) แยกไว้ และจัดการค่าคุณสมบัติ  
ของตัวละครนั้นตามกันไป

แยกโทเคนวิญญาณ (เขียวอ่อน) ไว้ แยก “โทเคนที่ไม่เกี่ยวข้อง” อย่างน้อย 20  
ชิ้นไว้ (โทเคนหนูและบลิ๊อบจะใช้ได้ดีสำหรับสิ่งนี้)

ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะضمنในการนับเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามช่วยเหลือเด็กหญิงและตัวพวกเขาเอง

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ระเบิดบ้านทิ้งหรือฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบแต่ละเทิร์นของคุณ เลื่อนแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป จากนั้น

ทอยลูกเต๋าจำนวนเท่ากับเลขนั้น บ้านจะระเบิดเมื่อคุณทอยได้ตามค่าที่ปรากฏ

หรือสูงกว่า:

จำนวนผู้เล่น	บ้านระเบิดเมื่อ:
3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

### วิญญาณ

วิญญาณจะปรากฏขึ้นแต่ละครั้งเมื่อนักสำรวจค้นพบห้องในชั้นใต้ดินที่มีสัญลักษณ์  
เหตุการณ์หรือโอเมน เมื่อหนึ่งในห้องเหล่านั้นถูกค้นพบ นำโทเคนวิญญาณและ  
เด็กหญิงไปไว้ในห้องนั้น จากนั้นวางโทเคนที่ไม่เกี่ยวข้องหนึ่งชิ้นไว้ในห้องเดียวกัน  
เมื่อวิญญาณปรากฏตัวขึ้น ฮีโร่สามารถโจมตีมันได้ หากวิญญาณพ่ายแพ้ มันจะถูก  
ฆ่าทิ้งและนักสำรวจจะได้ตัวเด็กหญิงไป ในทางกลับกัน มันจะหลบหนีไปพร้อม  
เด็กหญิง.. แยกโทเคนทั้งสองชิ้นไว้อีกครั้ง มันจะปรากฏตัวอีกครั้ง (นำโทเคนทั้ง  
สองชิ้นกลับมาวาง) เมื่อฮีโร่ค้นพบห้องในชั้นใต้ดินที่มีสัญลักษณ์เหตุการณ์  
ฮีโร่ไม่สามารถใช้การโจมตีพิเศษเพื่อชิงตัวเด็กหญิงไปได้

หากทั้งชั้นใต้ดินถูกค้นหาแล้วและวิญญาณยังคงมีชีวิตรอด เลือกห้องในชั้นใต้ดิน  
ห้องใดห้องหนึ่งและประกาศว่าวิญญาณและเด็กหญิงจะอยู่ในห้องนั้นเมื่อเริ่มเทิร์น  
สัตว์ประหลาดเทิร์นถัดไป วิญญาณจะไม่ย้ายไปยังห้องเดิมจนกว่าแต่ละห้องในชั้น  
ใต้ดินจะมี “โทเคนที่ไม่เกี่ยวข้อง” ห้องละหนึ่งชิ้น

### กฎการโจมตีพิเศษ

วิญญาณจะไม่โจมตีแต่สามารถปกป้องตัวเองได้ หากปกป้องตัวเองได้สำเร็จ มันจะ  
หลบหนีไป

### หากคุณชนะ..

ติก ต่อก ตึก ดอก ตุ่ม!

วิญญาณ

ความแข็งแรง 6 ความคลั่ง 5

## แมลง (Bugs)

มนุษย์ช่างน่ารำคาญเสียเหลือเกิน เอาแต่พูดถึงเรื่องเกี่ยวกับเรื่องนั้นเรื่องนี้ จิ้งจิ้งจิ้งจิ้ง แมลงไม่เคยจะทำแบบนั้นเลย นี่คือเหตุผลว่าทำไมแมลงคือเพื่อนที่แท้จริงของคุณ และตอนนี้พวกเขาทิวไทย โคตรทิวไทย ได้เวลาให้อาหารพวกมันแล้ว และอะไรละที่มันกินได้? อ้อ! ไข่แล้ว! เจ้าพวกจิ้งจิ้งนั้นไข่ละ!

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนตึกแทน (ส้ม) วางไว้ในห้องที่การหลอกหลอนปรากฏ

วางโทเคนแมลงอื่น ๆ (ส้ม) ไว้ในห้องต่อไปนี้ ไม่ว่าจะถูกค้นพบตอนนี้หรือรอการ

ถูกค้นพบในอนาคตก็ตาม โดยให้วางตามกำหนดไว้:

โทเคน	สถานที่
ตะขาบ	ห้องเก็บขยะ
ต่อ	ห้องใต้หลังคา
แมงมุม	ห้องเก็บของ
แมลงสาบ	ห้องครัว
แมลงปีกแข็ง	ห้องฝึกศพใต้ดิน

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามสร้างยาฆ่าแมลงเพื่อฝูงแมลงเพื่อนรักของคุณ (พวกเขาได้วาง “โทเคนส่วนผสม” ไว้ในบ้านแล้ว)

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ส่วนผสมยาฆ่าแมลงสี่ชิ้นได้ถูกทำลายและฮีโร่ไม่มียาฆ่าแมลง หรือฮีโร่ทุกคนตาย

### วิธีทำลายส่วนผสม

คุณสามารถหยิบส่วนผสมของยาฆ่าแมลงขึ้นมาหรือขโมยจากฮีโร่คนอื่นก็ได้ คุณสามารถถือได้สูงสุดสามโทเคนส่วนผสมต่อครั้งหรือยาฆ่าแมลงหนึ่งขวดโดยไม่มีส่วนผสมใด ๆ คุณสามารถทำลายหนึ่งในไอเท็มเหล่านี้เมื่อคุณจบเทิร์นที่รอยแยก, ห้องเตาหลอม, หรือลำธารใต้ดิน และโยนมันทิ้งลงไป

### แมงมุม

นักสำรวจที่พ่ายแพ้ให้กับแมงมุมจะถูกติดอยู่กับใยของมันแทนการได้รับความเสียหาย นักสำรวจที่ติดอยู่ต้องเสียค่าคุณสมบัติแต่ละค 2 หน่วย (ลดลงได้ต่ำสุดที่ 1) หนึ่งครั้งต่อเทิร์นของนักสำรวจ นักสำรวจคนนั้นสามารถหอยค่าความแข็งแรงให้ได้ 5+ เพื่อทำลายใยแมงมุมในห้องเดียวกันได้

วิธีนี้จะปลดปล่อยนักสำรวจที่ติดอยู่ให้เป็นอิสระและคืนค่าคุณสมบัติกลับมา 2 หน่วย ทั้งนักสำรวจที่ติดอยู่หรือนักสำรวจที่ปลดปล่อยสามารถหอยค่านี้ได้

### แมลงสาบ

แมลงสาบไม่สามารถออกไปจากห้องครัวได้ แต่จะทำให้นักสำรวจที่ออกจากห้องนั้นเดินช้าลง ออกจากห้องครัวในขณะที่แมลงสาบยังอยู่ที่นั่นจะนับเป็นการเดินทาง 3 ก้าว มันจะโจมตีใครก็ตามที่อยู่ในห้องนั้น

### หากคุณชนะ..

คุณนั่งอยู่บนเคาน์เตอร์ครัวมองดูเพื่อนแมลงของคุณก่อกินร่างของมนุษย์จอมจิ้งจิ้งพวกนั้น เมื่อลองคิดดูให้ดี มนุษย์นั้นช่างตึกว่าเหลือเกินตอนตาย เจียบ สงบ ความ

#### ตะขาบ

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 3 ความคลั่ง 4

#### ต่อ

ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 4

#### แมงมุม

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 6 ความคลั่ง 4

#### แมลงสาบ

ความเร็ว 0 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 4

## ผลิดอกออกฆ่า (Offspring)

แม่บอกคุณเสมอว่าอยากให้你是นักพฤกษศาสตร์แต่คุณไม่เคยจะสนใจมันเลย  
แม้แต่หน่อย.. จนกระทั่งตอนนี้ เถาวัลย์เหล่านี้นั้นช่างดูสวยงามเหลือเกิน คุณได้ยืน  
มันส่งเสียงร้องดังเข้ามาในหัวของคุณ หากเพื่อนของคุณค้นพบพืชเหล่านี้ของคุณ  
พวกเขาต้องถือว่าเป็นแน่ หรือไม่ก็กำจัดมันทิ้ง! คุณอาจจะต้องฆ่าพวกเขาให้ได้  
เสียก่อน

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนพืชชั่วร้าย (เขียวเข้ม) ไว้ในห้องใดก็ได้ นำโทเคนสปอร์ (เขียวเข้ม) เท่า  
ตามจำนวนผู้เล่นไว้ในห้องเดียวกัน คุณอาจจะต้องวางพืชชั่วร้ายเหล่านั้นไว้ให้ไกล  
จากนักสำรวจที่ถือหนังสืออยู่

### สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาค้นพบว่าดอกไม้ธรรมดาสามารถฆ่าพืชชั่วร้ายของคุณได้ คุณจะต้อง  
ป้องกันไม่ให้พวกเขานำดอกไม้เข้าไปในห้องเดียวกับพืชชั่วร้าย  
โทเคนดอกไม้ไม่สามารถขโมยได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

หากมีผู้เล่นอื่นสองหรือสามคนในเกม นำโทเคนสปอร์เพิ่มสองชิ้นไว้ในห้องที่มีพืช  
ชั่วร้ายอยู่ หากมีผู้เล่นอื่นสี่หรือห้าคนในเกม นำโทเคนสปอร์เพิ่มสามชิ้นไว้ในห้อง  
นั้น สปอร์สามารถเคลื่อนย้ายได้ทันทีในเทิร์นที่มันถูกสร้างขึ้น

### สปอร์

นักสำรวจคนใดก็ตามที่เริ่มเทิร์นหรือขยับผ่านห้องที่มีโทเคนสปอร์อย่างน้อยหนึ่ง  
ชิ้นต้องทอยค่าความเสียหายทางร่างกาย 1 ลูกเต๋าต่อห้องที่มีสปอร์อยู่ในนั้น ห้อง  
ที่มีโทเคนสปอร์มากกว่าหนึ่งชิ้นจะไม่สร้างความเสียหายเพิ่มเติม เพราะฉะนั้นคุณ  
จึงต้องการจะกระจายตัวมันออกไป

- สปอร์ไม่สามารถถูกโจมตีได้
- สปอร์ไม่ส่งผลต่อการเดินของนักสำรวจ
- คุณมีภูมิคุ้มกันต่อผลของสปอร์
- นักสำรวจสามารถกลืนหายใจเพื่อหลบหนีจากความเสียหายได้ ตูม  
ไม่แน่ใจเหมือนกันว่าเขาจะทำได้นานแค่ไหน
- สปอร์สามารถย้ายจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่งได้
- สปอร์ไม่สามารถใช้งานลิฟท์เวทมนตร์ได้

### หากคุณชนะ..

คุณจมตัวลงบนเก้าอี้หนังสัตว์ จ้องมองไปยังไฟที่ถูกลืม เถาวัลย์เหล่านั้นค่อย ๆ  
เลื้อยมาพันรอบเก้าอี้ เคลื่อนตัวมาพันรอบเอวและอกของคุณอย่างเชื่องช้า กลีบ  
ดอกไม้กลีบสุดท้ายของดอกกลาเวนเดอร์ร่วงหล่นลงเป็นเก้าอี้ถ่านอยู่ภายในกองไฟ  
นั้น บางทีคุณอาจจะต้องอยู่ที่นี่ไปตลอดกาล.. รวมตัวกับเถาวัลย์และกลายเป็น  
ส่วนหนึ่งของมัน

สปอร์

ความเร็ว 4

## ดิรัจฉาน (The Beastmaster)

หอกที่คุณพบเริ่มปรากฏเปลวเพลิงสีขาวโพลยขึ้น ไม่ทันที่คุณจะได้ปล่อยมันทิ้งลง  
ไป ไฟก็ได้ลามมาที่ตัวคุณและคลอกร่างของคุณไป คุณกรีดร้องอย่างเจ็บปวดราว  
กับมีเข็มพันเล่มแทงเข้าไปในสมองของคุณ..

เมื่อคุณฟื้นขึ้นมา คุณรู้สึกแข็งแกร่งกว่าที่คุณเคยเป็น คุณได้กลิ่นมนุษย์ที่เข้ามาทำ  
ให้บ้านของคุณแปดเปื้อน คุณคำรามอย่างเกรี้ยวกราดเพื่อเรียกสัตว์เข้ามาหาคุณ  
จะไม่มีมนุษย์ตัวใดมาชิงหอกจากคุณไปได้ตราบดีที่คุณยังมีชีวิตอยู่!

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคน “สัตว์รับใช้” (ส้ม) เทากับจำนวนผู้เล่นวางไว้ในห้องเหล่านี้ (วางตามที่  
กำหนด):

- นำโทเคนหมีวางไว้ในห้องใดก็ตามที่มีนักสำรวจอยู่ในนั้น
- นำโทเคนสุนัขหมาป่าไว้ที่โถงทางเข้า (หากมีผู้เล่นหกคน ให้วางโทเคน  
สุนัขหมาป่าสองชิ้น)
- นำโทเคนจะเข้ไว้ที่ลัทธิใต้ดินหากห้องนั้นถูกค้นพบแล้ว หากไม่ ให้  
วางไว้ที่โถงทางลงชั้นใต้ดินแทน
- นำโทเคนพังพอนไว้ที่สวน, หลุมศพ, หรือชานบ้าน หากยังไม่มีห้องใดก็  
ตามที่ถูกค้นพบ ให้วางไว้ในห้องเดียวกับคนทรยศ
- นำโทเคนเหยี่ยวไว้ที่ระเบียง, หอคอย, หรือห้องใดก็ตามที่มีหน้าต่าง  
หันออกไปด้านนอก หากยังไม่มีห้องใด ๆ ก็ตามที่ถูกค้นพบ เหยี่ยวจะ  
ไม่ปรากฏขึ้น

คุณสามารถย้ายร่างของคุณไปที่ใดก็ได้ในบ้าน เฉพาะช่วงเวลานี้เท่านั้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาต้องการหอกอันล้ำค่าของคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### กฎการโจมตีพิเศษ

หมีจะเพิ่มค่าความสำเร็จ 2 หน่วยสำหรับการโจมตีด้วยความแข็งแรงเมื่อมันเป็น  
ฝ่ายเริ่มโจมตีก่อน (ไม่ใช่เมื่อถูกโจมตี)

จะเข้จะเพิ่มค่าความสำเร็จ 1 หน่วยสำหรับการโจมตีด้วยความแข็งแรงเมื่อมัน  
เป็นฝ่ายเริ่มโจมตีก่อน (ไม่ใช่เมื่อถูกโจมตี)

หาก “สัตว์รับใช้” พ่ายแพ้ พวกมันจะถูกฆ่าทันที

### หากคุณชนะ..

สัตว์รับใช้ของคุณคำรามไล่กันราวกับเด็กอยู่ท่ามกลางศพที่กลาดเกลื่อนบนพื้น  
เสียงของกรามที่บดขยี้ร่างดังก้องไปทั่ว เลือดสดปรากฏอยู่ทั้งบนพื้นและกำแพง  
กลิ่นแห่งความตายหอมหวานไปทั่วบ้าน นี่สินะ บ้านอันแสนรักของข้า

หมี

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 4

สุนัขหมาป่า

ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 4

จะเข้

ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 4

พังพอน

ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 6

เหยี่ยว

ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 3 ความคลั่ง 5

## เจ้าสาว เจ้าศพ (Ghost Bride)

วิญญาณในชุดสีขาวปรากฏขึ้นตรงหน้า

“คุณทิ้งให้ฉันอยู่คนเดียวมานานแสนนาน” น้ำเสียงที่ดูคล้ายผู้หญิงนั้นพูดขึ้น “แต่ฉันก็รอ รอคุณมาตลอด รองานแต่งงานของเรา” วิญญาณเคลื่อนตัวเข้าหาเพื่อนร่วมทางนักสำรวจของคุณคนหนึ่งและพูดขึ้น “เมื่อไหร่ก็ตามที่คุณตายเหมือนฉัน เราก็จะได้อยู่ด้วยกันไปตลอดกาล”

ร่างของวิญญาณตนนั้นหายไป แต่กลายเป็นเสียงของเพลงงานแต่งที่ดังขึ้นจากเครื่องเล่นออร์แกนก้องไปทั่วบ้าน น้ำตาไหลนองออกมาจากตาของคุณ คุณเกลียดเหลือเกินกับความรักที่ถูกปฏิเสธ คุณต้องการให้งานแต่งงานนี้สำเร็จไปได้.. ไม่ว่าเจ้าบ่าวจะต้องการมันหรือไม่ก็ตาม

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนเจ้าสาว (คริมสัน) ไว้ในห้องของคุณ คุณสามารถขยับสัตว์ประหลาดตัวนี้ได้

วิญญาณเจ้าสาวเลือกเจ้าบ่าวจากเหล่าฮีโร่ เธอจะเลือกฮีโร่ที่ถือนวนอยู่ยกเว้นตัวละครนั้นจะเป็นผู้หญิง หากเป็นเช่นนั้น เธอจะเลือกฮีโร่ชายที่อายุมากที่สุดแทน หากไม่ใช่ฮีโร่ชายแม้แต่คนเดียวเธอจะเลือกมันแบบสุ่มจากในกล่องและวางมันไว้ที่โถงทางเข้า เธอจะไม่สามารถขยับหรือทำแอคชั่นได้ ๆ สถานการณ์นี้แต่สามารถถูกโจมตีได้ จากนั้นให้ประกาศว่าใครคือเจ้าบ่าวที่ถูกเลือก

ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการติดตามเวลาหลังจากการแต่งงานเริ่มขึ้น

หากโบสถ์ยังไม่ปรากฏในบ้าน หากห้องนั้นจากในกองห้องแล้ววางไว้ในบ้าน หากห้องฝังศพได้ดินยังไม่ปรากฏในบ้าน หากห้องนั้นจากกองห้องแล้ววางไว้ที่ชั้นใต้ดิน คุณอาจจะต้องวางทั้งสองห้องไว้ในพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ นำโทเคนศพ (คริมสัน) ไว้ในห้องฝังศพใต้ดิน สับกองห้อง

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับคนทรยศ

พวกเขาจะพยายามหยุดยั้งงานแต่งงาน

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ให้วิญญาณเจ้าสาวแต่งงานกับเจ้าบ่าวที่ถูกเลือก

### วิญญาณเจ้าสาว

คุณสมบัติของวิญญาณเจ้าสาวขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น

3-4 คน: ความเร็ว 4, ความคลั่ง 6

5-6 คน: ความเร็ว 5, ความคลั่ง 7

เจ้าสาวสามารถเดินผ่านกำแพงได้ เธอจะไม่ได้รับความเสียหายหรือถูกทำให้หยุดนิ่งไม่ว่าในกรณีใดก็ตาม รวมไปถึงการโจมตีจากแหวน หรือการพ่ายแพ้เมื่อเธอโจมตี

### กฎการโจมตีพิเศษ

เจ้าสาวโจมตีด้วยความคลั่ง ให้ความเสียหายทางจิตใจแก่ใครก็ตามยกเว้นเจ้าบ่าวที่ถูกเลือก

หากเธอสร้างความเสียหายทางจิตใจให้เจ้าบ่าว 1-2 หน่วย เธอจะเสียความแข็งแรง 1 หน่วย หากเธอสร้างความเสียหายทางจิตใจให้เจ้าบ่าว 3-4 หน่วย เธอจะเสียความแข็งแรง 2 หน่วย และหากเธอสร้างความเสียหาย 5+ หน่วย เธอจะเสียความแข็งแรง 3 หน่วย

### พิธีแต่งงานของเจ้าสาว

1. นำเจ้าบ่าวที่ถูกเลือก เขาจะกลายเป็นผีที่อยู่ภายใต้การควบคุมของคุณ เขาจะทิ้งการ์ดไอเท็มทั้งหมดรวมไปถึงแหวน
2. นำเจ้าบ่าวที่ถูกเลือกและเจ้าสาวไปยังโบสถ์
3. เริ่มการแต่งงาน
4. เมื่อจบแต่ละเทิร์นของคุณ ขยับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่ 1 การแต่งงานจะสำเร็จในเทิร์นที่ 3

### หากคุณชนะ..

การแต่งงานจะทำให้คุณเสียน้ำตาเสมอ

## ตายไม่หลับ กลับมากัด!

(House of the Living Dead)

เหนื่อยเหลือเกิน คุณเพิ่งหลังเข้ากับกำแพง

มีบางอย่างส่งเสียงอยู่ใต้ผนังนั่น ครี๊ด ครี๊ดครี๊ด ครี๊ด

อะไรกันวะ ? หนูละมั้ง หรืออาจจะเป็นแมลง ? คุณจำได้ว่าเคยมีต่อหลุดออกมาจากกำแพงบ้านของคุณ พวกแมลงบ้า! คุณก้มตัวลงเพื่อมองเขี่ยร่องรอยแตกขนาดใหญ่ที่อยู่หลังแผ่นไม้ นั่น ก่อนที่แขนอันแห้งผากจะเอื้อมมันกระซอกคอของคุณ และดูดติ่งร่างคุณเข้าไป คุณแทบจะไม่มีโอกาสได้กรีดร้องก็สิ้นลมหายใจเสียแล้ว จับ จับ ซีด “หืมมม หิว”

ต้องกินเนื้อ ขำ กิน กิน!

### ตอนนี้

นักสำรวจของคุณตาย ทิ้งการดไอเต็มทั้งหมดของคุณและแทนที่หุ่นตัวละครของคุณด้วยโทเคนหัวหน้าซอมบี้ (ใหญ่) นำโทเคนซอมบี้ (เขี้ยวอ่อน) เท่ากับจำนวนผู้เล่นแยกออกมา นำมันวางไว้ในห้องต่อไปนี้ (ตามลำดับ): ห้องฝังศพใต้ดิน, สุสาน, โถงทางเข้า, ลำธารใต้ดิน, สวน, โบสถ์, เรือนกระจก, และห้องรูปดาวห้าแฉก หากมีจำนวนผู้เล่นมากกว่าจำนวนห้องเหล่านี้ที่ถูกค้นพบแล้ว ให้วางซอมบี้มากกว่าหนึ่งตัวในแต่ละห้องตามลำดับจนโทเคนซอมบี้ทุกตัวถูกวางจนครบ เมื่อคุณวางโทเคนซอมบี้ครบเรียบร้อยแล้ว นำโทเคนซอมบี้วางเพิ่มในแต่ละห้องที่มีซอมบี้เพียงตัวเดียว (วางตามลำดับ)

นำแทรกเทิร์น/ความเสียหายออกมา คุณจะใช้มันเพื่อบันทึกความเสียหาย

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะต่อสู้กับคุณ พยายามหลบหลีกนักสำรวจที่ต่อสู้กับคุณด้วยอาวุธ ถ้าเป็นไปได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### กฎการโจมตีพิเศษของซอมบี้

การเอาชนะซอมบี้ด้วยอาวุธที่ต้องใช้การโจมตีแบบความแข็งแรงจะฆ่ามันตาย ไดนาไมต์สามารถฆ่าซอมบี้ได้ การโจมตีอื่น ๆ จะหยุดนิ่งซอมบี้ตามปกติ หากนักสำรวจตาย นักสำรวจคนนั้นจะกลายเป็นซอมบี้ (และต้องปรับค่าคุณสมบัติเป็นเช่นเดียวกับซอมบี้) ผู้เล่นคนนั้นสามารถอ่านคู่มือคนทรยศและขยับตัวละครซอมบี้ของเขาได้ตามเทิร์นปกติ หากคนทรยศชนะ และผู้เล่นซอมบี้ทำการฆ่าฮีโร่ตาย ผู้เล่นที่ควบคุมซอมบี้ตัวนั้นชนะด้วย ซอมบี้ไม่สามารถใช้งานลิฟท์เวทมนตร์ได้ แต่หัวหน้าซอมบี้ใช้ได้

### กฎการโจมตีพิเศษของหัวหน้าซอมบี้

หัวหน้าซอมบี้ (คุณ) ถูกปกครองโดยกฎเดียวกันกับที่ปกครองซอมบี้ คุณทอยเพื่อการเคลื่อนที่และไม่สามารถหยิบไอเทม หรือค้นหาห้องใหม่ได้ เป็นต้น หัวหน้าซอมบี้จะได้รับความเสียหายเมื่อถูกโจมตีโดยนักสำรวจที่มีเหรียญระดับเท่ากัน นอกเหนือจากนั้นจะหยุดนิ่ง คุณสามารถรับความบาดเจ็บได้ 7 หน่วยก่อนถูกฆ่าตาย ใช้แทรกเทิร์น/ความเสียหายในการบันทึกความเสียหาย ความเสียหายจะไม่ลดค่าคุณสมบัติของคุณ

### หากคุณชนะ..

ทุกคนตายหมด ซีด ยังหิวอยู่ ซีด ซีด ความคิดค่อย ๆ ไหลออกจากความตายของคุณ จิตได้ลำนึกเริ่มเลอะเลือนลงเรื่อย ๆ ว่าถึงแม้ร่างนั้นมันจะไม่ฉ่ำ แต่เนื้อซอมบี้ก็ยังนับเป็นเนื้อเช่นเดียวกัน

คุณเดินตรงเข้าไป “หืมมม หิว”

ต้องกินเนื้อซอมบี้ ขำ กิน กิน!

ซอมบี้

ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 2

หัวหน้าซอมบี้

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 7 ความคลั่ง 2

## หุบเหวแห่งนรก (The Abyss Gazes Back)

คุณกระทืบพื้นจนเป็นหลุมใหญ่ คราวนี้ แทนที่จะเป็นฝุ่นหรือสิ่งที่ค้ำบ้านเอาไว้  
คุณกลับได้พบสิ่งที่คุณตามหามานาน หุบเหวลึก เปลวไฟ ประตูลูซุมรก คุณถูมือ  
ทั้งสองข้างพลางหัวเราะเสียงแหลม

เผื่อว่าเสียงจากพื้นไม้ที่ถูกเปิดกว้างจะยังไม่ได้ทำให้คนอื่น ๆ ในบ้านตระหนัก คุณ  
จึงตะโกนลั่น “จับไว้ให้แน่นนะทุกคน! พวกเรากำลังจะไปนรกกัน!” แสงจากเปลว  
ไฟสาดส่องเข้ามาในห้อง ฝุ่นชี้เจ้ากระจายฟุ้งไปทั่ว บางส่วนของบ้านค่อย ๆ ลั่น  
ไหวและตกลงไป คำดิ่งเข้าไปในลำธารไฟที่ลุกไหม้อยู่ภายใต้มัน

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
เลือกห้องในชั้นใต้ดินที่มีสัญลักษณ์ไอเมนหรือสัญลักษณ์เหตุการณ์ที่ไม่มีใครยืนอยู่  
หากไม่มีห้องใด ๆ ปรากฏ ให้จั่วห้องใต้ดินที่ตรงเงื่อนไขไปแรกขึ้นมาจากกองห้อง  
แล้ววางไว้ที่ชั้นใต้ดิน ห้องนี้คือจุดเริ่มต้นของหุบเหวแห่งนรก บอกทุก ๆ คน  
ตั้งค่าเทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการติดตามเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามทำพิธีกรรมเพื่อหยุดบ้านจากการถูกดูดโดยหเวนรก

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบเทิร์นแรกของคุณ ทำลายโหล์ห้องชั้นใต้ดินที่เกิดหเวนรกขึ้น (ด้วยการคว่ำ  
ลงไป)

เมื่อจบในแต่ละเทิร์นของคุณ ขยับเทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป  
เริ่มต้นที่ 1

หากคุณจั่วได้การ์ดเหตุการณ์ขณะอยู่ในชั้นใต้ดิน คุณสามารถไปยังกองจั่วการ์ด  
เหตุการณ์แล้วจั่วมันได้กลับหรือเส้นทางกลับขึ้นมาได้หากยังมีอยู่ในนั้นแทนการจั่ว  
แบบปกติ

คุณยังสามารถทำลายห้องในเทิร์นคุณได้ (และยังสามารถชนะได้) แม้คุณจะถูกฆ่า  
แล้วก็ตาม

### ผู้เล่นแต่ละคนต้องทำสิ่งนี้ทุกเทิร์น

เมื่อจบเทิร์นผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นคนนั้นจะต้องทำลายส่วนหนึ่งของบ้าน โดย  
เริ่มต้นในเทิร์นที่ 2 หุบเหวนรกจะพังหลายห้องที่อยู่ติดกับพื้นที่หุบเหวที่มีอยู่เสมอ  
(ห้องไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อกันได้ด้วยประตู ห้องในแนวเฉียงไม่นับว่าติดกัน) หุบ  
เหวจะดูดกลืนห้องด้วยความเร็วดังนี้:

- เทิร์นที่ 2: ผู้เล่นแต่ละคนพังหนึ่งห้อง
- เทิร์นที่ 3: ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋า 2 ลูกแล้วพังห้องตามค่าที่ทอยได้
- เทิร์นที่ 4: ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋า 3 ลูกแล้วพังห้องตามค่าที่ทอยได้
- เทิร์นที่ 5: ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋า 4 ลูกแล้วพังห้องตามค่าที่ทอยได้

หากนักสำรวจคนใด (รวมไปถึงคนทรยศ) อยู่ในห้องขณะที่หเวนรกดูดกลืนมัน ตัว  
ละครนั้นจะต้องทอยค่าความเร็วให้ได้ 4+ เพื่อหลบหนี หากการทอยสำเร็จ นัก  
สำรวจจะหลบหนีโดยการกระโดดไปยังห้องที่ถูกค้นพบที่อยู่ติดกันที่เชื่อมต่อโดย  
ประตู (หากมี) หากการทอยไม่สำเร็จ หรือไม่มีห้องใดที่ตรงกับคำอธิบายข้างต้น  
ตัวละครนั้นจะตาย

หากหเวนรกดูดกลืนครบทั้งชั้น มันจะขยับไปที่ชั้นถัดไป เริ่มต้นจากห้องที่ไม่มีใคร  
อยู่ที่คุณเลือกกับประตูที่ไม่ได้ถูกสำรวจ

โถงทางเข้า, ห้องโถง, และบันไดกลาง จะนับว่าเป็นห้องที่แยกกัน ใช้โหล์เพื่อ  
เตือนเมื่อแต่ละส่วนถูกดูดกลืนโดยหเวนรก

### หากคุณชนะ..

นรกต้อนรับคุณ เมื่อคุณเห็นเลือดเนื้อของเพื่อนคุณที่กำลังแห้งเหี่ยวและถูกเผา  
ไหม้ออกจากกระดูก คุณไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากยิ้ม แต่ผิวหนังของคุณเองก็  
ค่อย ๆ ลอกออกจากเปลวเพลิงที่ดูดกลืน เห็นหรือยังว่าความหุนหันพลันแล่นให้  
อะไรกับคุณ?

## หมวดมรณะ (Tentacled Horror)

ก่อนยาว ๆ ลักษณะเป็นเมือกสาก ๆ เข้มมาดบังสายตา แขนไรกระดูกนั้นถูก  
ห่อหุ้มไปด้วยผิวหนังที่พยายามจะดูดทุกสิ่งทุกอย่าง รวากับพื้นที่ถูกแยกออกมา  
จากร่าง หนวดยาว ๆ นั้นพัดผ่านขาของคุณ ก่อนจะหดเอาไว้ มันค่อย ๆ ดูด  
แขนและขาของคุณจนร่างนั้นแทบจะแยกออกจากกัน เลือดสดกระเซ็นไปทั่ว  
หนวดยาว ๆ นั้นลากคุณไปทั่ว โยนคุณเข้าชนกับทุกสิ่งภายในบ้าน ลากไกลไปตาม  
พื้น คุณกรีดร้องออกมาเป็นครั้งสุดท้าย.. ก่อนที่หนว้นั้นจะดันหาภายในบ้านเพื่อ  
ตามหาเหยื่อคนต่อไป

### ตอนนี้

นักสำรวจของคุณตายไปแล้ว นำมันออกจากเกม  
แยกโหนดแรกไม่และยอดไม้ไว้เป็นคู่ (ส้ม) ตามจำนวนผู้เล่น แต่ละคู่จะหมายถึง  
หนวดแต่ละเส้น

คุณนำรากไม้ไปวางไว้ในห้องต่อไปนี้: ห้องเตาหลอม, เรือนกระจก, ห้องออร์แกน,  
ลำธารใต้ดิน, สวน, และรอยแยก หากจำนวนของห้องเหล่านี้ที่เล่นอยู่ตอนนี้ น้อย  
กว่าจะนวนผู้เล่น ค้นหาในห้องจนกว่าคุณจะได้ห้องได้พอดีกับจำนวนของผู้  
เล่น เชื่อมต่อห้องใหม่เหล่านั้นกับชั้นที่เหมาะสม คุณไม่สามารถเก็บหนวดเหล่านั้น  
ไว้ทีหลังได้

สำหรับแต่ละราก นำยอดไม้ไว้ในห้องเดียวกัน

ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการติดตามเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขา กำลังตามหาหัวของสัตว์ร้ายนั้นและพยายามฆ่ามัน คุณต้องหยุดพวกเขา

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบแต่ละเทิร์นของคุณ ขยับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่

1

### ปลายหนวด

หนวดจะแข็งแกร่งขึ้นเมื่อสัตว์ประหลาดนั้นอยู่นานขึ้น

เทิร์น	ความเร็ว	ความแข็งแรง	ความคลั่ง
0	2	3	6
1-2	2	4	7
3-4	3	5	7
5-7	3	7	7
8+	4	8	8

รากจะขยับไม่ได้และไม่สามารถโจมตีหรือถูกโจมตีได้ แต่ยอดไม้ทำได้

เมื่อยอดไม้เข้าไปในลิฟท์เวทมนตร์ ลิฟท์จะไม่ได้สามารถใช้งานได้โดยใครก็ตาม  
จนกว่ายอดไม้จะออกไป

รากไม้ไม่ทำให้การเคลื่อนที่ของฮีโร่ช้าลงตามที่ปรากฏในกฎหน้า 12 มีเพียงยอด  
ไม้ที่ทำ

หากยอดไม้ของสัตว์เลื้อยคลานสามารถเอาชนะฮีโร่ได้ ฮีโร่จะไม่ได้รับความเสียหายใด  
ๆ ตัวละครนั้นจะถูกจับและต้องทิ้งไอเทมทั้งหมดไว้ในห้องนั้น

- ฮีโร่ที่ถูกจับจะไม่ถูกโจมตีโดยรากไม้อื่น ๆ แต่ถูกโจมตีโดยคุณได้
- เมื่อยอดไม้เริ่มต้นเทิร์นด้วยการจับตัวละครไว้ มันจะขยับหนึ่งช่องเข้า  
หารากที่ตรงกันแทนการขยับแบบปกติ ยอดไม้สามารถกลับไปยังราก  
ไม้ทางใดก็ได้ ยอดไม้ที่อุ้มนักสำรวจอยู่ไม่สามารถโจมตีได้
- หากตัวละครที่ถูกจับโดยยอดไม้เริ่มเทิร์นในห้องเดียวกับรากที่ตรงกัน  
ตัวละครนั้นจะถูกกินและถูกฆ่าตาย นำหนวดเส้นนั้น (รากไม้และยอด  
ไม้) ออกจากเกม

### กฎการโจมตีพิเศษ

หากยอดไม้เอาชนะฮีโร่ได้ด้วยการโจมตีแบบความแข็งแรง มันจะไม่สร้างความ  
เสียหาย แต่จะจับฮีโร่คนนั้นแทน

หากยอดไม้พ่ายแพ้ในการโจมตีใด ๆ นำกลับไปยังห้องเดียวกับรากไม้ และพลิกไป  
ยังด้านหยุดนิ่ง

กระดิ่งจะไม่ส่งผลต่อฮีโร่ที่ถูกจับ กระดานวิญญาณจะไม่ส่งผลต่อยอดไม้

### หากคุณชนะ..

มันนั่งยอง ๆ อยู่กลางบ้านเพื่อดูดกลืนไขกระดูกจากเหยื่อของมันเป็นอาหารในคำ  
คืนนี้ มันดูเป็นอะไรที่น่าขยะแขยง ขนลุกขนพอง อะไรก็ตามไม่มีน้ำรั้นर्मยจนตัว  
ลั่นได้ขนาดนั้น มันเริ่มแข็งแกร่งขึ้นเรื่อย ๆ มันส่งหนวดเส้นหนึ่งของมันออกไป  
ไกลขึ้น.. หนวดค้นหาของมันเริ่มสำรวจออกไปยังประตูหน้า



## ค้างคาวดูดเลือด (Fly Away Home)

คุณได้ยินเสียงของอะไรบางอย่างที่เคลื่อนที่เข้ามาใกล้ ๆ อย่างรวดเร็วค่อย ๆ ดังขึ้นเรื่อย ๆ จากนอกบ้าน เมื่อมองออกไปนอกหน้าต่าง คุณเห็นฝูงค้างคาวที่นับตาประกายสีแดงฉานมองมายังคุณ คุณเริ่มหัวเราะร่วนและร้องไห้ คุณรู้สึกได้ชัดเจนว่าใบหน้าของคุณอุ่นไปด้วยเลือดที่เริ่มไหลออกมาจากดวงตาของคุณ ใช่แล้ว นี่แหละสิ่งที่ชีวิตของคุณต้องการ.. ปลดปล่อยท่านให้เข้ามาและสละเลือดคุณให้แก่มัน

คุณเปิดหน้าต่างกว้าง มอบเลือดให้แก่เจ้านายของคุณอย่างเต็มใจ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณตายแล้ว นำหุ่นออกจากเกม

แยกโทเคนค้างคาว (ส้ม) 24 ชิ้นเอาไว้ นำสามชิ้นวางไว้ในหอคอยหรือห้องใต้หลังคา หากยังไม่มียังไม่มีห้องใดถูกค้นพบ การหลอกหลอนจะเริ่มต้นด้วยจำนวนค้างคาวที่น้อยลง

นำค้างคาวสามตัวไว้ที่รอยแยกหรือโถงทางเดินใต้ดิน ทำตามเงื่อนไขเดียวกัน

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามหาทางไล่ค้างคาว

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### ฮีโร่ต้องทำสิ่งนี้..

..ในเทิร์นของพวกเขา เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของฮีโร่ นักสำรวจจะได้รับความเสียหายทางกายภาพ 1 หน่วยต่อค้างคาวแต่ละตัวที่อยู่บนการ์ดตัวละครของนักสำรวจคนนั้น

### ค้างคาว

ระหว่างการหลอกหลอนดำเนินไป ค้างคาวจะเข้ามาในบ้านมากขึ้น

- ในเทิร์นของสัตว์ประหลาด ทอยลูกเต๋าเท่ากับจำนวนผู้เล่น แยกโทเคนค้างคาวไว้ตามค่าที่ทอยได้
- คุณสามารถนำโทเคนเหล่านี้ไว้ที่หอคอย, รอยแยก, เรือนกระจก, โถงทางเข้า, สวน, สุสาน, ชานบ้าน, หอคอย, ระเบียง, และห้องใดก็ตามที่มีหน้าต่างเชื่อมต่อกับภายนอก หากมีห้องที่มีหน้าต่าง “ปลอม” หน้าเข้าหากำแพง มันยังสามารถใช้งานได้โดยค้างคาว มีเพียงค้างคาวหนึ่งตัวเข้ามาได้ในแต่ละสถานที่ ยกเว้นจะมีค้างคาวจำนวนมากกว่าสถานที่ ในกรณีนั้น คุณเลือกกว่าสถานที่ใดควรมีค้างคาวเข้ามาเพิ่มเติม

ค้างคาวสามารถเคลื่อนที่ได้ทันทีหลังจากเข้ามาในบ้าน การเข้ามานับเป็นการขยับหนึ่งก้าว

หากคุณไม่เหลือโทเคนค้างคาวอีก จะไม่มีค้างคาวเข้ามาในบ้านได้อีกจนกว่าจะมีค้างคาวบางตัวตาย นั่นหมายถึง จะไม่มีทางมีค้างคาวเกิน 24 ตัวในบ้านในเวลาเดียวกัน

### กฎการโจมตีพิเศษ

ค้างคาวไม่ได้โจมตีตามปกติ แต่จะทอยลูกเต๋า 1 ลูกต่อค้างคาวหนึ่งตัวที่โจมตีนักสำรวจ หากทอยได้ 2 ค้างคาวจะตามตัวเหยื่อไป นำโทเคนค้างคาววางไว้บนการ์ดของตัวละครนักสำรวจคนนั้น

ค้างคาวที่ไม่ติดตัวจะไม่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ของนักสำรวจ สำหรับค้างคาวแต่ละตัวที่ตามตัวนักสำรวจ ตัวละครนั้นจะเคลื่อนที่น้อยลงหนึ่งก้าวในเทิร์นนั้น (นักสำรวจสามารถเดินได้อย่างน้อยหนึ่งก้าวเสมอ)

### หากคุณชนะ..

เสียงของปีกค้างคาวที่เคลื่อนไหวย่อ ๆ เสียงลงอย่างช้า ๆ เมื่อแสงแห่งรุ่งอรุณเริ่มปรากฏที่เส้นขอบฟ้า และค้างคาวดูดเลือดเหล่านั้นยังคงอาศัยอยู่ภายในบ้าน ภายใต้พวกมันคืออาหารอันโอชะที่แห้งเหือดที่เคยวิ่งราวกับคนโง่อยู่ทั่วบ้าน บัดนี้เลือดเหล่านั้นได้แห้งไปหมดแล้ว เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ที่ได้มอบเลือดให้แก่หัวหน้าค้างคาวผู้เป็นเจ้าของที่นี่

ค้างคาว

ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 1

## เกมซ่อนหา ตุ๊กตาต้องสาป (Voodoo)

ได้เวลากระซกหน้าากทั้งหมดยกมือมาแล้ว คุณเตรียมตัวสำหรับคืนนี้มาแสนนาน คุณเตรียมรวบรวมบางส่วนในร่างของเพื่อนใหม่ล่าสุดของคุณเอาไว้ อ้อ อย่างเป็นทางการ ความลับเขี้ยวละ คุณผูกเขี้ยวสิ่งที่เหมือนกันเอาไว้ อ้อ อย่างพิถีพิถันเขี้ยวละ คุณวางของเสมือนเหล่านั้นไว้ในบ้านล่วงหน้าแล้ว อ้อ อย่างสมบูรณ์แบบเลยละ และตอนนี้ เพื่อนของคุณมาอยู่ที่นี่ครบทุกคนแล้ว! เพื่อนทุกคนของคุณและตุ๊กตาทุกตัวของพวกเขา ความตื่นเต้นอย่างเบิกบานส่งผลให้คุณหัวเราะร่วนออกมาจนไม่สามารถหยุดยั้งได้ อย่างแรกเลย มีตุ๊กตาที่คุณต้องจับตา

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

ตั้งแตรเคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้น้ำมันในการติดตามเวลา

มองไปที่รายชื่อของตุ๊กตาจูด เลือกตุ๊กตาหนึ่งตัวให้ฮีโร่แต่ละคน จากนั้นจึงจดมันลงไปในเศษกระดาษว่าตุ๊กตาตัวใดหมายถึงนักสำรวจคนใด และตุ๊กตาซ่อนอยู่ในห้องใดจากสองห้องที่กำหนด

- หากหนึ่งในห้องนั้นถูกค้นพบแต่ห้องยังไม่เจอ คุณจะต้องเลือกห้องที่ถูกค้นพบแล้ว หากทั้งสองห้องที่กำหนดยังไม่ถูกค้นพบ คุณสามารถเลือกห้องใดก็ได้ ไม่ต้องบอกผู้เล่นอื่นว่าตุ๊กตาอยู่ในห้องใด

หลังจากเลือกตุ๊กตาให้กับฮีโร่แต่ละคนแล้ว อ่านคำที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูด

คำอธิบายเกี่ยวกับตุ๊กตาดังนั้นให้พวกเขาฟัง

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามตามหาตุ๊กตาและทำลายมัน

### คุณจะชนะเมื่อ..

..เกินครึ่งหนึ่งของฮีโร่ที่เริ่มต้นการหลอกหลอนนี้ด้วยกันตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบแต่ละเทิร์นของคุณ เพิ่มแตรเคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มจาก

1 ตุ๊กตาตัวใดก็ตามที่ยังไม่ถูกค้นเจอจะส่งผลต่อนักสำรวจในเวลานี้ อ่านผลลัพธ์

ของตุ๊กตาจูดแต่ละตัวเมื่อเกิดเหตุการณ์นั้น

### คำอธิบายตุ๊กตาจูด

**ตุ๊กตาขี้ผึ้ง** จะค่อย ๆ ละลายอยู่ในห้องเตาหลอมหรือในเตาอบในห้องครัว “คุณช่างร้อนแรง!”

**ตุ๊กตาจีน** จะถูกตั้งอย่างไม่ปลอดภัยอยู่ท่ามกลางสายลมบนระเบียงหรือหอคอย “แผ่นดินที่ห่างไกลรอคุณอยู่”

**ตุ๊กตาหิน** จะถูกทิ้งให้จมจนกลายเป็นโคลนในลำธารใต้ดินหรือสุสาน “จงสลักคำพูดของคุณออกมา”

**ตุ๊กตาแก้ว** จะถูกตั้งอยู่ท่ามกลางเทียนที่คอยหลอมละลายภายในห้องรูปดาวห้าแฉกหรือโบสถ์ “ความชั่วร้ายปกคลุมเจ้าอยู่ทุกแห่งหน”

**ตุ๊กตาผ้าขี้ริ้ว** ถูกพันไว้กับกิ่งก้านของหนามกุหลาบในพุ่มไม้ที่สวนหรือเรือนกระจก “ร่างที่ถูกแทงจนเปื้อนดินและเลือด”

### ผลของตุ๊กตาจูด

**ผลของตุ๊กตาขี้ผึ้ง:** ฮีโร่เลือกจะเสียความแข็งแรงหรือความเร็ว 1 หน่วย “ไฟเผาทั้งความดีและความชั่ว”

**ผลของตุ๊กตาจีน:** ทอยลูกเต๋า 4 ลูก หากผลลัพธ์น้อยกว่าเลขเทิร์น ตุ๊กตาจะตกลงมาและแตกกระจาย ฮีโร่คนนั้นจะตายทันที “ลมจะพาคุณไป”

**ผลของตุ๊กตาหิน:** ฮีโร่จะค่อย ๆ รู้สึกหายใจไม่ออกและต้องทอยค่าความแข็งแรง หากผลลัพธ์น้อยกว่าเลขเทิร์น ฮีโร่จะเสียค่าคุณสมบัติอย่างละ 1 หน่วย “คุณกำลังจมตึกลงสู่ความมืดมิดและโสโครก”

**ผลของตุ๊กตาแก้ว:** ฮีโร่เลือกจะเสียความคลั่งหรือความรู้ 1 หน่วย “การประทุติตัวนอกรีต ทั้งที่เคยดีมาก่อน”

**ผลของตุ๊กตาผ้าขี้ริ้ว:** ฮีโร่ต้องทอยค่าความรู้ หากผลลัพธ์น้อยกว่าเลขเทิร์น ฮีโร่ได้รับความเสียหาย 2 หน่วย “เลือดแดงฉานราวกับกลีบกุหลาบ”

### หากคุณชนะ..

คุณคว้าสมุดที่ครอบด้วยรอยสีแดงฉานแล้วเปิดมันออก เมื่อคุณเปิดดูสมุดรูปภาพของคุณ คุณพลิกมันผ่านหน้าของตุ๊กตาดังก่อน ๆ ไปจนถึงหน้าท้าย ๆ ซิด ซิด ซิด คุณเขียนรอยขีดข่วนสีแดงฉานลงไปในแต่ละรูปที่คุณนำมาติดไว้กับสมุดเล่มนี้ก่อนที่คุณจะเข้ามาที่นี่ ความสำเร็จที่เกิดขึ้นทำให้ผลอยืมออกมา แต่มันอยู่ได้ไม่นานหรอก ได้เวลาหาเพื่อนใหม่แล้ว

## นักเป่าขลุ่ยกับหนู (Pay the Piper)

คุณได้ยินเสียงอันน่ารำคาญนั้นอยู่ตลอดเวลาในตอนนี้ เพื่อนของคุณอาจไม่ทันสังเกต แต่คุณรู้

มีหนูอยู่ในกำแพง

ตอนแรกคุณก็ไม่สนใจเจ้าหนูพวกนั้น แต่คุณเริ่มได้ยินเสียงกระซิบภายในหัว มัน เป็นเสียงกระซิบที่สัญญาถึงมิตรภาพ ความเชื่อใจ หรือแม้แต่ความจงรักภักดี ทั้งหมดนี้เพื่อคุณคนเดียว ทำไมนะหรือ ? เพราะคุณคือเพื่อนของพวกเขา ยิ่งล่ะ เป็นดังญาติของพวกเขา คุณคือเจ้าแห่งหนูผู้มีพลังพิเศษและความรับผิดชอบ บางอย่าง เสียงอันน่ารำคาญของเหล่าญาติหนูของคุณกำลังบอกคุณว่าอะไรที่คุณ ต้องทำ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

หากค่าคุณสมบัติของคุณน้อยกว่าระดับเริ่มต้น นำพวกมันกลับมายังค่าเริ่มต้น ก่อนเพิ่มค่าคุณสมบัติแต่ละอย่างขึ้นหนึ่งหน่วย

แยกโทเคนหนู (ส้ม) เป็นสองเท่าของจำนวนผู้เล่น นำหนึ่งชิ้นวางไว้ในแต่ละห้องที่มีสัญลักษณ์เหตุการณ์ ไอเท็ม หรือไอแมนที่ไม่มีใครอยู่ หากมีจำนวนหนูกว่าห้องที่สามารถวางได้ คุณสามารถวางเพิ่มเป็นสองเท่าได้ตามที่คุณเลือก หากมีจำนวนหนูน้อยกว่าจำนวนห้อง คุณตัดสินใจว่าห้องใดที่จะวางพวกมันไว้ แยกโทเคนความคลั่ง (สามเหลี่ยม) ไว้ 5 ชิ้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามฆ่าหนูที่อยู่ภายในบ้าน ซึ่งจะขัดขวางไม่ให้คุณสำเร็จพิธีกรรม

### คุณจะชนะเมื่อ..

..คุณฆ่าฮีโร่ครบทุกคนหรือทำพิธีกรรมหนูปีศาจได้สำเร็จ

### กฎการโจมตีพิเศษ

หากหนูพ่ายแพ้ มันจะถูกฆ่าแทนการหยุดนิ่ง

ฝูงหนูในห้องเดียวกันสามารถโจมตีด้วยกันได้ เมื่อทำเช่นนี้ พวกมันจะรวมค่าความแข็งแรงเข้าด้วยกันเป็นค่าการโจมตีจำนวนมหาศาลต่อเป้าหมายหนึ่งคน (สูงสุด 8 ลูก) ฝูงหนูที่โจมตีด้วยวิธีนี้ไม่สำเร็จจะไม่ได้รับความเสียหายใด ๆ

ในขณะที่อยู่ในห้องรูปดาวห้าแฉก คุณจะไม่ได้รับผลใด ๆ จากนักสำรวจคนอื่นไม่ว่าในกรณีใดก็ตาม หนูและฮีโร่ไม่สามารถเข้าไปในห้องรูปดาวห้าแฉกได้

### วิธีทำพิธีกรรม

เข้าไปยังห้องรูปดาวห้าแฉก เมื่อคุณไปที่นั่น คุณจะปลอดภัยในการทำพิธีกรรม คุณสามารถทอยค่าความคลั่งให้ได้ 3+เพื่อทำพิธีกรรมได้ หากคุณทำสำเร็จ นำโทเคนความคลั่งวางไว้บนการ์ดตัวละครของคุณ และนำโทเคนหนู (ถ้ามีที่เหลืออยู่) ไว้ในห้องที่ติดกับห้องรูปดาวห้าแฉก (ห้องนั้นไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อกันได้ด้วยประตู) จำนวนการทอยค่าความคลั่งเพื่อทำพิธีกรรมให้สำเร็จขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น:

ผู้เล่น	ค่าการทอยที่ต้องการ
3 หรือ 4	5
5 หรือ 6	4

### หากคุณชนะ..

ลูกหลานอันแสนน่ารักของคุณต่างแย่งกันดื่มด่ำเลือดบนก้อนเนื้อขนาดใหญ่ ชูกันไปมา เด็กหน่อเด็ก ยังไงก็ยังเป็นเด็กอยู่วันยังค่ำ และเด็กพวกนี้ต้องหาอะไรกินเพื่อเจริญเติบโต

หนู

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 1

## คนสู้คน (Amok Flesh)

คุณได้ยื่นเสียงลั่นดังมาจากคริสตัลที่แตกกระจาย  
ดังนั้น ร่างโคลนของคุณจึงเป็นอิสระจากสิ่งห่อหุ้มของมัน ตอนนี้คุณได้ยินเสียง  
ของการขยายตัว คุณภาวนาเป็นพันครั้งว่าจะไม่นำองค์ประกอบของสิ่งมีชีวิตมาใช้  
ในการทดลอง แต่สุดท้ายคุณก็ทำ คุณถอนหายใจยาว  
ได้เวลาโอบล้อมเพื่อนทุกคนของคุณแล้วละ คุณเกลียดน่าดูที่พวกเขาต้องบาดเจ็บ  
จากการวิ่งหนีจากเนื้อเยื่อที่แผ่ขยายและกลืนกินของคุณ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
แยกโทเคนก่อนนิ่ม (เขียวเข้ม) ไว้อย่างน้อย 20 ชั้น คุณจะใช้มันเพื่อแทนถึงการ  
ขยายตัวแต่ละส่วนของก้อนนิ่มที่ใหญ่โตจนจะยึดครองบ้าน (โทเคนก่อนนิ่มจะอยู่  
ด้านหลังของโทเคนสปอร์)  
ผู้เล่นที่ถือลูกบอลคริสตัลต้องทิ้งมัน

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาพยายามจะทำลายก้อนนิ่มอันเป็นที่รักของคุณโดยการหาสิ่งของที่จะทำ  
ร้ายมันแล้วโยนเข้าไปในก้อนนิ่ม คุณสามารถพยายามฆ่าพวกเขาหรือขโมยของ  
เหล่านั้นมาได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายหรือกลายเป็นคนร่างนิ่ม

### ก้อนนิ่ม

ในเทิร์นแรกของสัตว์ประหลาด ก้อนนิ่มจะกลืนกินห้องที่มีลูกบอลคริสตัลอยู่และแต่  
ละห้องที่เชื่อมต่อกันด้วยประตู วางโทเคนก่อนนิ่มไว้ในห้องเหล่านั้น  
ในแต่ละเทิร์นของสัตว์ประหลาดหลังจากนั้น ก้อนนิ่มจะขยายตัวไปยังห้องที่ติดกัน  
ด้วยประตู นำโทเคนก่อนนิ่มวางไว้ในห้องเหล่านั้น ก้อนนิ่มที่ขยายตัวใช้การ  
เคลื่อนที่ทุกรูปแบบ ทั้งประตู บันได ปล่องเตาถ่าน ห้องที่ผูกพัน บันไดลับ ทางลับ  
เป็นต้น มันจะทำให้ก้อนนิ่มย้ายขึ้นหรือลงจากปล่องเตาถ่าน แกลลอรี่ และห้องที่ผูก  
พัน

หลังจากขยายตัวก้อนนิ่มไปยังห้องที่อยู่ติดกัน ให้ทอยลูกเต๋าหนึ่งลูก หากทอยได้ 2  
ให้ขยายก้อนนิ่มอีกครั้งและทอยลูกเต๋ารีก ขยายร่างก้อนนิ่มไปเรื่อย ๆ จนกว่าคุณ  
จะทอยไม่ได้ 2

โทเคนก่อนนิ่มไม่นับเป็นสัตว์ประหลาดที่แยกกัน เพราะฉะนั้นมันจะไม่โจมตีและ  
ไม่ได้รับผลจากสิ่งใดที่ให้ผลต่อสัตว์ประหลาด หากโทเคนของก้อนนิ่มหมด ให้ใช้  
โทเคนจากห้องที่นักสำรวจเข้ามาถึงมาใช้ใหม่

ใครก็ตามที่อยู่ในห้องเดียวกับโทเคนก่อนนิ่ม (รวมถึงตัวละครของคุณ) จะ  
กลายเป็นคนร่างนิ่ม และต้องทิ้งไอเท็มและไอเมนทั้งหมด นำโทเคนก่อนนิ่มวางไว้  
บนการ์ดตัวละครของนักสำรวจคนนั้นเพื่อบอกว่าตัวละครนั้นเป็นคนร่างนิ่ม  
ตัวละครที่ควบคุมนักสำรวจคนนั้นจะควบคุมคนร่างนิ่มคนนั้น เป้าหมายใหม่ของผู้เล่น  
คนนั้นคือช่วยให้คุณชนะ  
ก้อนนิ่มจะไม่ได้รับผลจากกระดิ่งหรือกระดานวิญญาณ

### คนร่างนิ่ม

คนร่างนิ่มไม่สามารถโจมตี ถูกโจมตี จักรการ์ด ใช้ลิฟท์เวทมนตร์ หรือค้นหาห้อง  
ใหม่ได้ มันจะขยับในเทิร์นของผู้เล่นคนนั้นและขยับไปในห้องที่มีโทเคนก่อนนิ่มได้  
อย่างอิสระ  
เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของสัตว์ประหลาด นำโทเคนก่อนนิ่มไปวางไว้ในห้องใดก็ตามที่คน  
ร่างนิ่มใช้งานอยู่ ก้อนนิ่มจะไม่ขยายจากห้องนั้นจนกว่าจะเชื่อมต่อกับก้อนนิ่มที่  
ใหญ่กว่า

### หากคุณชนะ..

ร่างเลียนแบบของคุณเต็มเต็มไปทั่วบ้านแล้วในตอนนี้อย่างเพื่อนของคุณ พยาธิใน  
กำแพง แมลงที่บินวนอยู่ตามแสงไฟภายในบ้าน.. พวกเขาถูกรวมตัวเข้าด้วยกัน ทั้ง  
เลือดเนื้อและจิตวิญญาณ กลายเป็นก้อนนิ่มขนาดใหญ่ มีเพียงสิ่งเดียวที่เหลือให้  
คุณทำตอนนี้ คุณล้มตัวลง อาบน้ำกว้าง รอคอยการโอบกอดจากก้อนเนื้อนิ่ม ๆ  
นั้น

คนร่างนิ่ม

ความเร็ว 2

## วงแหวนแห่งกษัตริย์โซโลมอน (Ring of King Solomon)

เมื่อคุณพบสัญลักษณ์นี้ให้เหลื่อมอยู่บนพื้นในห้องนอนของคุณตอนเด็ก คุณได้ค้นพบต้นกำเนิดที่เต็มไปด้วยเลือดที่เปียกโชกและความฝันที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวด เสียงกรีดร้อง และความน่าขนลุกขนพองในทุก ๆ คืน ก่อนที่เสียงนั้นจะบอกให้คุณเตรียมพร้อมต่อผู้มาเยือน

ตอนแรก คุณให้คำสัญญาเพียงต้องการให้ความฝันนั้นจบลง แต่หลังจากนั้น เมื่อคุณตื่นขึ้นกลางดึกในความเจ็บ คื่นแล้วคื่นเล่า โดยมีเพียงจินตนาการอันไร้ชีวิตชีวาคอยอยู่กล่อมคุณในแต่ละคืน คุณสัญญาว่าจะเตรียมพร้อมให้ เพียงขอให้ความฝันเหล่านั้นกลับคืนมา

จนเมื่อผู้มาเยือนมาถึงมือ คุณพอกันทีกับความฝัน

นรกมาถึงแล้ว

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

เลือกว่าต้องการให้ห้องใดเป็นประตูมาจากขุนนรก มันจะต้องเป็นห้องที่ไม่มีใครอยู่ที่ปรากฏสัญลักษณ์เหตุการณ์ที่อยู่ห่างจากนักสำรวจที่ใกล้ที่สุดอย่างน้อยสี่ห้อง หากไม่มีห้องพร้อมสัญลักษณ์เหตุการณ์ใดที่ห่างไกลสี่ห้อง ให้เลือกห้องที่อยู่ไกลที่สุดเท่าที่จะทำได้

วางหัวหน้าปิศาจและปิศาจจำนวนเท่ากับฮีโร่ (ตามลำดับ โดยเริ่มจากปิศาจ 1) ในห้องที่เลือก

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับคนทรยศ

พวกเขาจะพยายามหาทางฆ่าปิศาจ

### ปิศาจต้องทำสิ่งนี้..

..เมื่ออยู่ในเทร็นของพวกเขา ปิศาจเกลียดสิ่งมีชีวิตทุกประเภท ปิศาจจะเดินอย่างสุดกำลังไปยังฮีโร่ที่ใกล้ที่สุดเพื่อโจมตีเสมอโดยใช้เส้นทางที่สั้นที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ มันสามารถโจมตีได้ในเทร็นของมันถ้าเป็นไปได้ หากมีฮีโร่ที่อยู่ห่างไกลในระยะเท่ากัน คุณสามารถเลือกได้ว่าต้องการให้เคลื่อนไปโมติใคร

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### กฎการโจมตีพิเศษ

หากปิศาจโจมตีนักสำรวจที่ถ้อยแหวนได้สำเร็จ มันจะขโมยแหวนวงนั้นมาแทนการสร้างเสียหายหากชนอย่างน้อย 2 หน่วย แต่จะไม่สามารถใช้มันได้ เมื่อปิศาจมีแหวน มันจะไม่สามารถแลกเปลี่ยนกับปิศาจตัวอื่นหรือทิ้งลงไปได้ แต่นักสำรวจที่เอาชนะปิศาจได้สามารถขโมยแหวนกลับไปได้

ปืนรีโวลเวอร์และการโจมตีด้วยความเร็วอื่น ๆ ไม่สามารถสู้กับหัวหน้าปิศาจได้

### หากคุณชนะ..

ด้วยการช่วยเหลือจากคนที่คุณเรียกว่าเพื่อน เธอเลียนพวกนั้นเกือบจะจับตัวคุณไปได้ แม้กระทั่งตอนนี้ที่คุณคลานหลบอยู่หลังต้นไม้ คุณยังคงเกินสายจากที่คอยค้นหาอยู่ต่อไปเรื่อย ๆ คุณรู้สึกได้ถึงเสียงเรียกหาของพวกมัน ในวินาทีนั้น คุณหันหลังให้กับบ้านหลังนั้นแล้ววิ่งออกไปยังถนนใหญ่อย่างปลอดภัย

ปิศาจ 1	
ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 5	
ปิศาจ 2	
ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 4	
ปิศาจ 3	
ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 3 ความคลั่ง 3	
ปิศาจ 4	
ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 2 ความคลั่ง 2	
ปิศาจ 5	
ความเร็ว 6 ความแข็งแรง 1 ความคลั่ง 1	
หัวหน้าปิศาจ	
ความเร็ว 1 ความแข็งแรง 7 ความคลั่ง 7	

## ตำนานแห่งแฟรงเกนสไตน์ (Frankenstein's Legacy)

คุณพลิกหน้าหนังสือแล้วอ่านประโยคสั้น ๆ ขึ้นมา:

“..เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับชีวิต เราจะต้องขอความช่วยเหลือจากความตายเสียก่อน ส่วนของโบลต์คือตำแหน่งที่เก็บรักษาชีวิตเอาไว้ ซึ่งกำลังกลายเป็นอาหารให้แก่หนอน ฉันได้ค้นพบความลับอันน่าประหลาดใจนี้: ว่าคนที่ตายไปแล้วสามารถกลับมามีชีวิตได้!”

จากนั้น:

“กระดุกถูกรวบรวมจากห้องสุสาน ผิวหนังถูกรวบรวมมาจากชายที่ตายมานานกว่าสามวัน ชิ้นส่วนชิ้นเล็กชิ้นน้อยถูกปะติดปะต่อจนกลายเป็นร่างของมนุษย์ มันแค่ต้องการเพียงพลังงานไฟฟ้าที่เหมาะสม แค่นั้น ก็จะมีชีวิต!”

คุณนึกขึ้นได้พร้อมกับรู้สึกได้ถึงความตื่นตะลึงว่าสมุดที่คุณถืออยู่นี้กำลังอธิบายถึงวิธีการปั้นดินร่างอันเปื่อยเน่าให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง และคุณจะต้องทำการ

ทดลองนี้ให้จบ คุณต้องทำ

ในนามของวิทยาศาสตร์

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนสัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์ (ใหญ่) ไว้ในห้องคันคว่ำวิจัยหรือห้องผ่าตัด หากยังไม่มีห้องใดปรากฏในบ้าน ค้นหาในกองห้องแล้ววางไว้ในชั้นบนพร้อมโทเคนสัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์วางบนนั้น จากก้นสับกอนั้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร่

พวกเขาคิดว่าสัตว์ประหลาดของคุณมันน่าเกลียดน่าชังและต้องการจะฆ่ามัน พวกเขาารู้จักว่าสัตว์ประหลาดแพไฟฟ์

### คุณจะชนะเมื่อ..

..อีโร่ทุกคนตาย

### สัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์

สัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์จะเคลื่อนที่เต็มกำลังไปยังอีโร่ที่ใกล้ที่สุดเสมอ หากมีอีโร่มากกว่าหนึ่งคนอยู่ในระยะห่างเท่ากัน คุณเลือกว่ามันจะขยับไปหาใคร มันจะโจมตีในเทิร์นของมันถ้าสามารถทำได้

### กฎการโจมตีพิเศษ

เมื่อทำการทอยค่าโจมตี สัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์จะเพิ่มผลลัพธ์ไปอีก 2

หน่วย จะไม่มีค่าเพิ่มเติมเมื่อสัตว์ประหลาดป้องกันตัว

สัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์มีภูมิคุ้มกันต่อการโจมตีด้วยความเร็ว (เช่น ปืนรีโวลเวอร์และไดนาไมต์)

หากคุณสร้างความเสียหายมากกว่า 2 หน่วยด้วยการโจมตีแบบความแข็งแรง คุณสามารถโยกเบเพลิงจากศัตรูของคุณแทนการสร้างความเสียหายนั้นได้ หากคุณทำสำเร็จ ทำลายเบเพลิงนั้น อีโร่จะต้องกลับไปและตามหาอันใหม่

### หากคุณชนะ..

เมื่อคุณรวบรวมผิวหนังมาจากร่างของเพื่อนคุณ คุณพยายามจะไม่เอิกเขาดมันมากเกินไปด้วยการตัดมันเป็นเส้นตรง คุณได้ตรงถึงโชคชะตาของคุณ เมื่อคุณฟื้นคืนชีพร่างที่คุณพบในห้องทดลอง (และได้รับประโยชน์จากการกระทำของมัน) คุณได้เปลี่ยนร่างของคุณที่มีผิวหนัง กระดุก ฟัน และอวัยวะต่าง ๆ เพิ่มเติม ด้วยสิ่งที่คุณมีอยู่ตอนนี้ คุณสามารถสร้างการทดลองนั้นขึ้นมาใหม่อีกครั้งตามคำอธิบายที่ปรากฏเป็นลายมืออยู่ในหนังสือเล่มนั้น วิทยาศาสตร์มันช่างงดงามใช่ไหมล่ะ ?

สัตว์ประหลาดแฟรงเกนสไตน์

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 8

## สุสานแดรกคูลา (Tomb of Dracula)

เด็กหญิงลึนหวั่งและโดดเตี้ยว เธอเข้ามาหาคุณอย่างลึกลับ คุณยื่นมือออกไปเมื่อ  
สร้างความมั่นใจให้เธอ แต่เมื่อเธอจับมัน คุณกลับรู้สึกสั่นกลัว ไม่มีมือของสิ่งมีชีวิต  
ใดจะซัดเผือกและเย็นเยือกได้ขนาดนี้ ฉับพลันเธออำปากขึ้นจนคุณเห็นเขี้ยว  
ของเธอ  
ไม่นานนักหลังจากที่คุณตื่นขึ้นมา คุณรู้สึกดีขึ้น ดีเสียยิ่งกว่าดี แต่ก็รู้สึกกระหาย  
มาก ๆ เช่นกัน

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

ตัวละครของคุณคือแวมไพร์ เพิ่มคุณสมบัติของคุณแต่ละค่าอีก 1 หน่วย  
นำโทเคนแดรกคูลา (ใหญ่) ไว้ที่ห้องฝังศพใต้ดินหรือสุสาน หากยังไม่มีห้องใด  
ปรากฏในบ้าน นำมันวางไว้ในห้องที่ไม่มีคนอยู่ซึ่งอยู่ห่างจากนักสำรวจที่ไกลที่สุด  
อย่างน้อยสี่ห้อง หากไม่มีห้องที่ไกลขนาดนั้น ให้วางให้ไกลที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้ง  
การเด็กหญิงและนำโทเคนเจ้าสาว (คริมสัน) ไว้ในห้องของคุณ  
ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ คุณจะเชื่อมั่นในการนับเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

ดวงอาทิตย์กำลังจะขึ้นในไม่ช้า คุณจะต้องฆ่านักสำรวจให้เร็วที่สุด เพราะแวมไพร์  
จะอ่อนแอลงเมื่อพระอาทิตย์ยกสูงขึ้น เมื่อเหตุการณ์นี้เกิดขึ้น ฮีโร่จะบอกคุณว่า  
แสงอาทิตย์ส่งผลต่อแวมไพร์อย่างไร หลีกเลี่ยงห้องที่แสงอาทิตย์ส่องเข้ามาได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายหรือกลายเป็นแวมไพร์

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อเริ่มเทิร์นของคุณ ขยับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่ 1

### แวมไพร์

แดรกคูลาต้องใช้เวลาในการตื่น เขาจะไม่ขยับหรือโจมตีตามปกติจนกว่าจะ  
ถึงเทิร์นที่ 2 (เขายังสามารถป้องกันการโจมตีได้ตามปกติ) แต่ครั้งที่แวมไพร์เข้าไป  
ในโบสถ์หรือนักสำรวจที่ถือสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ มันจะต้องทอยค่าความคลั่งให้  
ได้ 6+ เพื่อเข้าห้องนั้น แวมไพร์ที่พลาดจะไม่สามารถเข้าห้องนั้นได้

### กฎการโจมตีพิเศษ

อำนาจที่เหนือกว่า: เมื่อแวมไพร์โจมตีใครก็ตามที่เป็นเพศตรงข้าม มันสามารถโจมตี  
ด้วยค่าความคลั่ง หากมันเอาชนะตัวละครนั้นได้สำเร็จ ตัวละครนั้นจะได้รับความ  
เสียหายทางความเร็วแทนความเสียหายด้านจิตใจ หากตัวละครนั้นเอาชนะแวม  
ไพร์ได้ แวมไพร์จะไม่ได้รับความเสียหายใด ๆ การโจมตีพิเศษนี้สามารถใช้ได้จาก  
ห้องที่อยู่ติดกันและเชื่อมด้วยประตู หากการโจมตีด้วยอำนาจที่เหนือกว่าชนะ คุณ  
สามารถพาฮีโร่ที่พ่ายแพ้เข้ามาในห้องของแวมไพร์ได้

เมื่อความเร็วของนักสำรวจลดลงถึงกะโหลกจากอำนาจที่เหนือกว่า ตัวละครนั้นจะ  
กลายเป็นแวมไพร์และไม่ใช้ฮีโร่ต่อไป (ให้ผู้เล่นนั้นอ่านการหลอกหลอนนี้ใน  
หนังสือของคนทรยศ) เพิ่มค่าความเร็วของตัวละครนั้นไปยังค่าเริ่มต้น จากนั้นแวม  
ไพร์คนใหม่เพิ่มค่าคุณสมบัติแต่ละค่าอีก 1 หน่วย และจะถูกควบคุมโดยผู้เล่นคน  
นั้น มันจะทำหน้าที่ในเทิร์นของผู้เล่นคนนั้น หากคนทรยศชนะและแวมไพร์ฆ่าฮีโร่  
ได้ ผู้เล่นที่ควบคุมแวมไพร์ตัวนั้นจะชนะด้วย

แวมไพร์สามารถโจมตีและฆ่าฮีโร่ตามปกติได้ แต่จะไม่ทำให้พวกเขาเป็นแวมไพร์

### หากคุณชนะ..

มันช่างหวานฉ่ำกว่าผลไม้ ยาแห่งชีวิตที่ไหลผ่านร่างของคุณไปจากร่างที่เคยดิ้นรน  
ทวดทานที่ไร้ซึ่งเสียงหัวใจนั้น แต่ก็เช่นเดิม บ่อน้ำแห่งนี้เริ่มแห้งเหือดไปอีกแล้ว  
แดรกคูลารู้ดีว่าจะหาเพิ่มเติมจากที่ไหน

แดรกคูลา

ความเร็ว 5 ความแข็งแรง 8 ความคลั่ง 6

เจ้าสาว

ความเร็ว 4 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 4

คุณค่อย ๆ เอื้อมมือไปจับกำแพงไว้ เสียงนั้นดัง ดับ ดับ.. ดับ ดับ.. ดับ ดับ..  
คุณสัมผัสได้ถึงความสั่นไหวที่เกิดขึ้นภายในบ้านราวกับเสียงหัวใจเต้น บ้านนี้มี  
ชีวิต! และคุณจะทำทุกอย่างเพื่อปกป้องบ้านหลังนี้ ทุกอย่าง

## ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนแอนดร้าดี (ฟ้า) เท่ากับจำนวนฮีโร่วางไว้ในห้องเหล่านี้เท่า ๆ กันเท่าที่เป็นไปได้: ห้องคันคว่ำวิจัย, ห้องผ่าตัด, โถงทางเข้า (ห้องเดียว), ห้องเตาหลอม, ลำธารใต้ดิน, และห้องสมุด

นำโทเคนสมอง, หัวใจ, ท้อง, ปอด, ฟัน, และต่อม (ฟ้า) ไว้ในห้องที่เหมาะสม (ดูด้านล่าง) หากห้องเหล่านี้ยังไม่ถูกค้นพบ วางโทเคนเหล่านี้ไว้ในบ้านเมื่อห้องเหล่านั้นถูกค้นพบ

ฮีโร่ที่อยู่ในห้องเดียวกับโทเคนห้องต้องทอยตอนนี้ (ดูด้านล่าง)

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามฆ่าบ้าน

## แอนดร้าดี

แอนดร้าดีสามารถเคลื่อนที่ผ่านกำแพงได้

หากหัวใจหรือสมองถูกโจมตีและการโจมตีไม่สำเร็จ นำแอนดร้าดีจากที่อื่นในบ้านไปวางในห้องออร์แกนหรือห้องใต้หลังคาทันที

## บ้าน

นำโทเคนห้องวางไว้ในห้องอาหาร, ห้องครัว, ห้องเก็บอาหาร, และห้องเก็บไวน์ใต้ดิน ห้องเหล่านี้จะเปรียบเสมือนระบบย่อยอาหารของบ้าน ฮีโร่ที่เข้ามาหรือเริ่มต้นเทิร์นในห้องเหล่านี้ต้องทอยค่าความคลั่งให้ได้ 5+ หรือรับความเสียหายทางจิตใจ 1 หน่วย หากผลลัพธ์ออกเป็น 0 หรือ 1 ตัวละครนั้นจะได้รับความเสียหายทางจิตใจ 2 หน่วยแทนและไม่เคลื่อนไหวอีก

นำโทเคนปอดไว้ในเรือนกระจก ฮีโร่ที่เข้ามาหรือเริ่มต้นเทิร์นในห้องนั้นหรืออยู่ติดกับห้องนั้นที่เชื่อมด้วยประตูจะต้องทอยค่าความแข็งแรงให้ได้อีก 4+ หากทอยไม่สำเร็จในห้องที่อยู่ติดกัน วางนักสำรวจไว้ในเรือนกระจกและให้ทอยใหม่อีกครั้ง หากนักสำรวจทอยไม่สำเร็จในเรือนกระจก นักสำรวจคนนั้นจะถูกฆ่าและต้องทิ้งไอเท็มทุกอย่าง

นำโทเคนฟันไว้ที่ระเบียงและโถงทางเข้า ฮีโร่ที่เข้ามาหรือเริ่มต้นเทิร์นในห้องใดห้องหนึ่งต้องทอยค่าความเร็ว:

4+	ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
1-3	รับความเสียหายทางร่างกาย 1 หน่วย
0	รับความเสียหายทางร่างกาย 1 หน่วย

นำโทเคนต่อมไว้ในห้องคันคว่ำวิจัยและห้องผ่าตัด ฮีโร่ที่เข้ามาหรือเริ่มต้นเทิร์นในห้องใดห้องหนึ่งจะต้องทอยลูกเต๋าสองลูก:

4	เพิ่มค่าคุณสมบัติทุกอย่าง 1 หน่วย
3	เสียความเร็ว 2 หน่วย
2	เสียความแข็งแรง 2 หน่วย
1	เสียความคลั่ง 2 หน่วย
0	เสียความรู้ 2 หน่วย

นำโทเคนหัวใจไว้ในห้องออร์แกน หัวใจป้องกันตัวเองด้วยค่าความแข็งแรง 7 แต่จะไม่สร้างความเสียหายเมื่อป้องกัน

นำโทเคนสมองไว้ในห้องใต้หลังคา สมองป้องกันตัวเองด้วยค่าความแข็งแรง 6 แต่จะไม่สร้างความเสียหายเมื่อป้องกัน ฮีโร่ที่โจมตีสมองต้องทอยค่าความคลั่งให้ได้ 4+ หรือเทิร์นของเขาจะจบลงโดยไม่สามารถโจมตีได้

## คุณชนะเมื่อ..

..คุณฆ่าฮีโร่ทุกคนหรือทำลายหอกโดยการขโมยมาจากฮีโร่ที่ถือนั้น จากนั้นใช้ทั้งเทิร์นอยู่ที่รอยแยก, ห้องเตาหลอม, หรือลำธารใต้ดินเพื่อโยนมันลงไป

## หากคุณชนะ..

มันน่าทึ่งมาเลยนะ บ้านทั้งหายใจได้ ย่อยอาหารได้ หรือแม้แต่ฆ่าเพื่อเป็นอาหารได้ มันคิดได้หรือเปล่านะ ? แล้วมันสามารถ.. รักได้ไหม ?

น่าทึ่งจริง ๆ

แอนดร้าดี

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง 5 ความคลั่ง 3



แสงจากลูกบอลคริสตัลสว่างวาบ เช่นเดียวกับเสียงที่ดังราวกับฟ้าผ่าที่ออกมาจากท่อของออร์แกน ทั้งบ้านเริ่มสั่นเริ่มเปลี่ยนรูปร่างไปจนผิดเพี้ยน บรรยากาศขมุกขมัว มันทำให้คุณรู้สึกอึดอัด หน้ามืด และคล้ายว่าจะเป็นพิษ ภายนอกนั้นท้องฟ้าเปลี่ยนสีเป็นสีม่วง ดันไม้สั่นไหวราวกับอยู่ในฝันร้าย คนเดินถนนทั่วไปก็ดูมีพื้นมากกว่ามนุษย์ทั่วไปควรมี

คุณถอนหายใจอย่างโล่งอก พลางเอาหน้ากากออกจากใบหน้าของคุณแล้วพุ่งแสงไปยังภาพที่เห็นด้านหน้า ในที่สุดคุณก็ได้กลับบ้าน!

สิ่งที่เหลืออยู่คือการรวบรวมตัวอย่างเหล่านั้น หากคุณสามารถเก็บพวกเขาไว้ไม่ยอมให้กลับไปยังมิติเดิมได้ บรรยากาศเหล่านี้คงจะฆ่าและดองพวกเขาไว้ได้ทีเดียวทีเดียว

## ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโถงห้องทั้งหมดที่เคยเล่นแยกเอาไว้ยกเว้นโถงเริ่มต้นและห้องที่มีคนอยู่ นำโถงเส้นทางเดินลับ บันไดลับ หรือกำแพงหมุนที่พาไปยังห้องต่าง ๆ ออกมาวางแยกไว้

หากห้องออร์แกนยังไม่ได้อยู่ในบ้าน ให้ค้นหาจากกองห้องแล้วนำมาเชื่อมต่อกับโถงเริ่มต้นที่คุณต้องการ จากนั้นสับกองห้องทั้งหมด

สับกองโถงที่คุณแยกเอาไว้รวมกับห้องที่ยังไม่ได้ถูกจั่วออกมาและกองทิ้ง ห้องที่มีคนอยู่จะยังคงอยู่ภายในบ้าน ย้ายมันไปติดกับโถงเริ่มต้นบนชั้นที่เหมาะสม

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร่

พวกเขาจะพยายามหาทางกลับบ้านในมิติเดิม พวกเขาจะได้รับความเสียหายทุกเทิร์นจากบรรยากาศบนโลกของคุณที่เป็นพิษ

## วิธีหยุดเหล่าอีโร่

อีโร่จะพยายามหาทางเปิดใช้งานเครื่องเคลื่อนย้ายมิติของคุณที่อยู่ภายในห้องออร์แกนเพื่อหาทางกลับบ้าน จะให้เขาทำแบบนั้นไม่ได้ คุณสามารถที่จะฆ่าพวกเขาให้ตายเลยก็ได้ แต่มันก็ยังมีอีกทางที่จะสามารถปรับเปลี่ยนการควบคุมและทำให้พวกเขาตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากขึ้นได้ คุณสามารถทอยค่าความรู้ให้ได้ 4+ ในโบสถ์, ห้องเล่นเกม, ห้องทดลองใดห้องทดลองหนึ่ง, หรือห้องรูปดาวห้าแฉก หากทำสำเร็จในการทอยอย่างใดอย่างหนึ่ง นำโถงความรู้ (สามเหลี่ยม) วางไว้ในห้องนั้น คุณสามารถวางโถงเหล่านี้ได้เพียงหนึ่งชิ้นในแต่ละห้อง บอกเหล่าอีโร่ว่าแต่ละโถงความรู้ที่คุณวางจะหมายถึงค่า -3 ในการทอยของพวกเขาเพื่อปิดการทำงานของเครื่องเคลื่อนย้าย

## คุณจะชนะเมื่อ..

..อีโร่ทุกคนตาย

## หากคุณชนะ..

คุณกำลังกลุ่มตัวอย่างของคุณไปยังห้องทดลอง คุณรู้ได้ทันทีว่าคุณควรใช้ขวดโหลใดในการเก็บค่าตัวอย่างเหล่านี้ อ้อ! คุณอาจจะต้องหั่นร่างของตัวอย่างพวกนี้ให้เล็กมากพอที่จะนำใส่เข้าไปในขวดโหลพวกนี้ได้อร์กด้วย แต่มันก็คงไม่เป็นไรหรอก พวกเขาตายหมดแล้วนี่นา

## สัตว์ร้ายแห่งลำธาร (Creature from the Lake)

สิ่งมีชีวิตในลำธารนั้นต้องให้อาหารตามเวลา เมื่อมันหิว คุณก็แทบจะควบคุมอะไรไม่ได้ บางครั้งมันก็เกือบจะคาบคุณไปเป็นอาหารด้วยซ้ำ แต่ตอนนี้ เจ้าพวกโง่เหล่านั้นได้เดินไปก่อกำยและตรวจสอบลำธารนั้นอยู่เพื่อดูเหยื่อคนล่าสุดแห่งลำธาร นี่พวกเขาไม่รู้หรือว่าเจ้านั้นต้องกินให้ได้?

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ นักสำรวจที่มีเด็กหญิงอยู่จะเสียเธอไป (แยกการ์ดเด็กหญิงและจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักสำรวจนั้นตามไป) นักสำรวจจะไม่สามารถค้นหาห้องใหม่ในห้องได้ยกเว้นว่ายังไม่มีการไปยังชั้นใต้ดิน ตั้งแต่แรกเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันเพื่อติดตามเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามช่วยเด็กหญิง

### คุณจะชนะเมื่อ..

..เด็กหญิงจมน้ำหรือฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

ขยับแทรกเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไปเมื่อเริ่มต้นเทิร์นของคุณ เริ่มต้นที่ 1 หลังจากคุณขยับแทรกเทิร์น/ความเสียหายแล้ว ทอยลูกเต๋าตามจำนวนที่ปรากฏ จากนั้นตรวจสอบตารางด้านล่างเพื่อดูว่าเด็กหญิงจมน้ำหรือไม่:

จำนวนผู้เล่นทั้งหมด	เด็กหญิงจะจมน้ำเมื่อ
3-4	10+
5-6	9+

ผู้เล่นจะสร้างลำธารโดยใช้ไทม์แบบบคว่ำ เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของนักสำรวจแต่ละคน หากตัวละครนั้นต้องการจะขยับข้ามลำธาร เขาจะต้องทอยค่าความแข็งแรง:

4+	ลำธารแต่ละไทม์นับเป็นการเดิน 2 ก้าว
0-3	ลำธารแต่ละไทม์นับเป็นการเดิน 3 ก้าว

หากนักสำรวจทำของตกในลำธาร ของชิ้นนั้นจะสูญหายไป คุณสามารถเข้าไปในลำธารเพื่อต่อสู้กับฮีโร่ได้ คุณยังสามารถทอยค่าความแข็งแรงเพื่อการเดินได้ แต่ไม่สามารถทอยเพื่อค้นหาเด็กหญิงได้ ฮีโร่สามารถตามหาเด็กหญิงได้ เมื่อพวกเขาทอยเพื่อตามหาเธอ พวกเขาจะบอกผลลัพธ์ที่ทอยได้ อ่านข้อมูลที่ถูกต้องจากในตารางให้กับผู้เล่นทุกคน (พวกเขาจะอยู่ในมุมมองของฮีโร่)

1-4	ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
5	คุณได้ยินเสียงร้องขอความช่วยเหลือ ขยับ 1 ช่องแล้วทอยอีกครั้ง
6-7	ปลาตบอดผิวเผือกรูปร่างพิสดารพุ่งกระโจนเข้าหาคุณ คุณต้องทอยค่าความคลั่งให้ได้ 4+ หรือได้รับความเสียหายด้านจิตใจ 1 หน่วย หากทอยได้ 0 จะได้รับความเสียหายทางจิตใจ 2 หน่วยแทน
8	คุณพบเกาะเล็ก ๆ จักร์เหตุการณ์
9	ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
10	สัตว์ประหลาดโจมตีด้วยความแข็งแรง 5 หากคุณเอาชนะมันได้ คุณสามารถขยับได้ 1 ช่องไปทางใดก็ได้แทนการรับความเสียหาย แล้วทอยเพื่อดูผลลัพธ์ของตารางนี้อีกครั้ง หากมันเอาชนะคุณได้ จะได้รับความเสียหายตามปกติ
11	คุณคิดว่าคุณเห็นอะไรบางอย่างอยู่ข้างหน้า ทอยใหม่อีกครั้งแล้วเพิ่มผลลัพธ์ไปอีก 3 พร้อมกับโบนัสที่คุณได้รับในเทิร์นนี้ หากผลลัพธ์เป็น 11 อีกครั้ง ทอยครั้งที่สามแล้วเพิ่มผลลัพธ์ไปอีก 6 และเป็นเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ
12-13	คลื่นขนาดใหญ่ไหลผ่านเข้ามาในลำธาร ทอยค่าความแข็งแรงให้ได้ 5+ เพื่อว่ายน้ำ หากคุณทำสำเร็จ ขยับไปอีก 3 ช่องออกห่างจากลำธารใต้ดิน (เปิดไทม์ใหม่ถ้าจำเป็น) จากนั้นทอยค่าเพื่อดูผลลัพธ์ของตารางนี้อีกครั้ง หากคุณพลาด ขยับเข้าหาไทม์ลำธารใต้ดิน 2 ช่อง
14	สิ่งมีชีวิตที่มีฟันโค้งงอพยายามจะจับคุณเอาไว้ สัตว์ประหลาดนั้นโจมตีคุณด้วยความเร็ว 5 หากคุณเอาชนะมันได้ คุณจะไม่สามารถได้รับความเสียหายใด หากมันเอาชนะคุณได้ จะได้รับความเสียหายตามปกติและขยับเข้าหาไทม์ลำธารใต้ดิน 2 ช่อง หากเสมอจะไม่ทำอะไรเกิดขึ้น
15-16	คุณสัมผัสได้ถึงสายน้ำที่หมุนเวียนเมื่อสัตว์นั้นขยับผ่านร่างคุณไป คุณต้องทอยค่าความคลั่งให้ได้ 4+ หากทำพลาด จะได้รับความเสียหายด้านจิตใจ 2 หน่วย และขยับเข้าหาลำธารใต้ดิน 2 ช่อง
17-18	สิ่งมีชีวิตเข้าโจมตีคุณด้วยความแข็งแรง 6 หากมันเอาชนะคุณได้ ได้รับความเสียหายตามปกติ หากเสมอ ไม่มีอะไรเกิดขึ้น หากคุณเอาชนะมันได้ คุณจะไม่สามารถได้รับความเสียหายใด ๆ แต่จะได้ขยับหนึ่งช่องไปทางใดก็ได้ของลำธาร หากคุณค้นพบไทม์ลำธารใหม่ สามารถทอยได้อีกครั้ง
19+	คุณพบเด็กหญิงและช่วยเหลือได้สำเร็จ

### หากคุณชนะ..

บางทีมันก็ดันได้ผลโดยไม่รู้ตัว ก่อนหน้านี้นี้ คุณต้องล่องลงเนื้อที่ละชั้นเข้ามาที่ลำธารแห่งนี้ แต่คราวนี้ ร่างจำนวนมากลอยอยู่เหนือผิวน้ำที่ดำมืด ในขณะเดียวกัน สัตว์ประหลาดนั้นก็ขยายตัวใหญ่ขึ้นเป็นสิบเท่าจากที่คุณเคยเห็นมาก่อนหน้า มันจะใหญ่ได้อีกแค่ไหนกันนะ? คุณอยากจรรู้จัง

คินแค้น คนคลั่ง  
(Mad, Mad World)

คุณคือร่างผู้นำอันยิ่งใหญ่ที่กลับชาติมาเกิดอีกครั้ง—จูเลียส ซีซาร์ ชันแรก เหล่า  
วุฒิสมาชิกที่คุณเชื่อถือนำหักหลังคุณกลางวุฒิสภา ก่อนจะกักขังคุณเอาไว้ใน  
สถานกักกัน แต่คุณหลบหนีมาได้ และมันได้เวลาแล้วสำหรับการแก้แค้น!

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
หากคุณไม่มีการคนคลั่งอยู่ในมือ นำมันมาจากผู้เล่นที่มี (และแก้ไขคุณสมบัติของคุณ) เขาชื่อมาร์ค แอนโทนี มีตรสหายเพียงคนเดียวที่คุณไว้วางใจได้ และเขาจะรับใช้  
คุณอย่างเต็มใจ (การดั้นนั้นไม่มีประโยชน์ใด ๆ นอกจากเพิ่มค่าความแข็งแกร่งให้คุณ  
ตามปกติ)  
แยกโทเคนคนรับใช้ (คริมสัน) ตามจำนวนผู้เล่น นำคนรับใช้หนึ่งคนวางไว้แต่ละ  
ชั้นของบ้านในห้องที่ไม่มีใครอยู่ นำคนรับใช้ที่เหลือวางไว้ในห้องอื่น ๆ ที่ไม่มีใคร  
อยู่

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาคือร่างกลับชาติมาเกิดของบรูทัส แกกสเซียส และเหล่าวุฒิสภาคนอื่น ๆ ที่  
หักหลังคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คนรับใช้

คุณและคนรับใช้จะไม่ได้ได้รับความเสียหายหรือหยุดนิ่งหากคุณถูกโจมตีจนแพ้  
คุณและคนรับใช้ของคุณไม่สามารถโจมตีหรือทำอะไรได้หลังจากที่ถูกจับ ตัวละคร  
ที่ถูกจับสามารถถูกช่วยเหลือได้หากคุณหรือคนรับใช้คนอื่นที่ไม่ใช่จับเอาชนะผู้จับ  
ได้ด้วยการโจมตีแบบความแข็งแกร่งตั้งแต่ 2 หรือมากกว่าแทนการสร้าง ความ  
เสียหาย ตัวละครที่ถูกจับจะไม่สามารถช่วยเหลือได้หากถูกจับเข้าไปอยู่ในห้อง  
นิรภัยใต้ดิน

### หากคุณชนะ..

Veni, vidi, vici! ข้ามา ข้าเห็น ข้าชนะ! ทรงพระเจริญยั่งยืนนานตลอดกาลเทอญ  
จูเลียส ซีซาร์!

คนรับใช้

ความเร็ว 3 ความแข็งแกร่ง 3 ความคลั่ง 1

## คนเล็ก ของเล่นใหญ่ (Small Change)

ในที่สุดเป้าหมายการทดลองของคุณทั้งหมดก็ถูกขังไว้อย่างปลอดภัยในบ้านหลังนี้ พร้อมกับแมวของคุณแล้ว ได้เวลาสนุกแล้วสิ! คุณเทสาร์ย่ส่วนออกจากบีกเกอร์ แล้วเฝ้าดูของเหลวใสนั้นค่อย ๆ เปลี่ยนไปกลายเป็นแก๊ส ก่อนที่มันจะค่อย ๆ ย่อร่างของคุณและเพื่อนมองของคุณให้เล็กลงจนมีขนาดพอ ๆ กับหนูอย่างน่าอัศจรรย์ คุณได้ยินเสียงแมวของคุณเดินตรงเข้าหาเป้าหมายการทดลองที่กำลังหดล้วย่างช้า ๆ ดูเหมือนคุณและแมวของคุณจะมีความสุขกับการทดลองนี้เหลือเกิน การทดลองที่คุณอยากเรียกมันว่า “การตอบสนองของระบบทางเดินอาหารสำหรับแมวเมื่อได้รู้จักกับเฝ้าพันธุ์โฮโมเซเปียนส์”

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ หากมีผู้เล่นสามหรือสี่คน นำโทเคนแมว (ส้ม) หนึ่งชิ้นวางไว้ที่โถงทางเข้า หากมีผู้เล่นห้าหรือหกคน วางโทเคนแมวหนึ่งชิ้นไว้ที่โถงทางเข้าและหนึ่งชิ้นไว้ในห้องที่การหลอกหลอนปรากฏขึ้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาพยายามจะหลบหนีออกจากบ้านด้วยเครื่องบินของเล่น

### คุณจะชนะเมื่อ..

..มากกว่าครึ่งหนึ่งของฮีโร่ที่เริ่มการหลอกหลอนนี้ถูกฆ่าโดยแมว

### เป็นคนตัวเล็ก

คุณถูกย่อส่วนลง นั่นหมายความว่า:

- ไอเท็มและโอเมนทุกชิ้นถูกย่อส่วนไปพร้อมกับคุณและทำหน้าที่ตามปกติ
- คุณไม่สามารถจู่การด์ใหม่ได้ การเข้าไปในห้องที่มีสัญลักษณ์เหตุการณ์ ไอเท็ม หรือโอเมน จะจบเทิร์นของคุณทันที
- ทางเข้าประตูนับเป็นหนึ่งในช่อง เพราะฉะนั้นการเคลื่อนย้ายผ่านประตูจะนับเป็นสองช่อง คุณสามารถหยุดที่ประตูได้
- คุณจะต้องทอยให้ค่าความแรง 3+ เพื่อขึ้นหรือลงบันไดใด ๆ ก็ตาม หากคุณพลาด คุณจะจบเทิร์นทันทีแต่ยังสามารถลงใหม่ได้ในเทิร์นถัดไป
- คุณไม่สามารถใช้ห้องที่พังทลายหรือลิฟท์เวทมนตร์ได้ คุณจะไม่ได้รับผลที่ปรากฏในแกลอรี, ยิม, หรือห้องนิรภัยใต้ดิน

### แมว

แมวจะนับประตูเป็นหนึ่งในช่องเช่นเดียวกับนักสำรวจ แมวสามารถจับฮีโร่ได้เพียงหนึ่งคนต่อครั้งเท่านั้น

### กฎการโจมตีพิเศษ

คุณไม่สามารถโจมตีนักสำรวจคนอื่น ๆ ได้ คุณต้องการให้แมวของคุณกินพวกเขาแทน

เมื่อแมวโจมตีนักสำรวจได้สำเร็จ มันจะเล่นเกม “แมวจับหนู” กับนักสำรวจคนนั้น ทั้งเทิร์นแทนการสร้างความเสี่ยง ในเทิร์นของฮีโร่คนนั้น นักสำรวจมีโอกาสที่จะหลบหนีไปได้ (ฮีโร่จะบอกวิธีกับตัวเอง) หากใครก็ตามเอาชนะแมวได้ก่อนจะถึงเทิร์นต่อไปของแมว แมวจะปล่อยนักสำรวจที่จับเอาไว้ หากไม่ นักสำรวจคนนั้นจะถูกกลืนและโดนฆ่าทันทีเมื่อเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของสัตว์ประหลาด ฮีโร่ที่ถูกจับจะไม่ได้รับผลจากกระดิ่ง

แมวที่อยู่ในห้องเดียวกับเครื่องบินของเล่นสามารถทอยค่าความเร็วให้ได้ 7+ เพื่อให้มันตกได้ คนทรยศจะพยายามทำเช่นเดียวกันโดยใช้ค่าความเร็วให้ได้ 5+ แมวจึงจะสามารถโจมตีฮีโร่บนเครื่องบินได้ทันที (และฮีโร่สามารถพยายามเริ่มเครื่องยนต์ของเครื่องบินได้ใหม่ในเทิร์นถัดไป)

### หากคุณชนะ..

คุณใช้เวลาเป็นเดือน ๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ แต่มีสิ่งหนึ่งที่ชัดเจน แมวของคุณบอกกับคุณว่ามันเป็นการทดลองที่ประสบความสำเร็จมาก!

แมว

ความเร็ว 6 ความแข็งแรง 7 ความคลั่ง 5 ความรู้ 5

## ตกลงไปด้วยกันนะ (Better with Friends)

เมื่อหลายปีก่อน คุณได้จมลงอยู่ในหนองน้ำใต้ดินในบ้านหลังนี้ ตั้งแต่ตอนนั้น คุณก็กลายเป็นเพียงวิญญาณที่เจิบเหงาอยู่บนหลุมศพน้ำเคลื่อนไหวไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งคุณได้พบกับเหรียญประดับเหรียญหนึ่ง มันได้ให้พลังกับคุณในการกลับมามีชีวิตอีกครั้งและออกตามหาใครที่จะช่วยแบ่งปันช่วงเวลาสุดท้ายที่มีอยู่ กับคุณ

คุณตั้งใจและตัดสินใจเลือกเพื่อนใหม่ของคุณมาที่บ้านหลังนี้ และมันถึงเวลาแล้วที่พวกเขาจะได้มาอยู่กับคุณด้วยความตาย เมื่อได้ยินเสียงของน้ำที่ไหลเจิ่งนองทั่วชั้นใต้ดิน คุณคงไม่อยากให้พวกหนีจากไป

มันคงจะดีกว่าถ้าได้ตายไปพร้อมเพื่อน

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแถมกลายเป็นคนทรยศ

นาโทเคนเรือพาย (ห้าเหลี่ยม) วางไว้ในห้องใต้หลังคา หากยังไม่ปรากฏ ให้วางไว้เมื่อห้องใต้หลังคาถูกค้นพบ

แยกโทเคนความแข็งแรง (สามเหลี่ยม) ไว้ 4 ชิ้น

ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันเพื่อติดตามเวลา

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

บ้านและพื้นที่รอบ ๆ ค่อย ๆ จมลงสู่หนองน้ำใต้ดิน เหล่าฮีโร่จะพยายามหลบหนี

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ครั้งหนึ่งของเหล่าฮีโร่ที่เริ่มเหตุการณ์นี้ตาย หรือเรือพายถูกทำลาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เพิ่มแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขต่อไปเมื่อจบเทิร์นของคุณ เริ่มต้นที่ 1

### น้ำท่วม

น้ำจะท่วมบ้านสูงขึ้นโดยขึ้นอยู่กับเทิร์นที่เล่น เมื่อคุณขยับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขใหม่ บอกผู้เล่นคนอื่น ๆ ว่าบ้านถูกท่วมไปแค่ไหนแล้ว และบอกว่าถูกท่วมบางส่วนหรือถูกท่วมแล้วทั้งหมด

เทิร์น #	ระดับน้ำท่วม
1	ชั้นใต้ดินมีน้ำท่วมบางส่วน
2	ชั้นใต้ดินน้ำท่วมเต็ม
3	ชั้นใต้ดินน้ำท่วมเต็มและชั้นพื้นดินน้ำท่วมบางส่วน
4	ชั้นใต้ดินและชั้นพื้นดินน้ำท่วมเต็ม
5	ชั้นใต้ดินและชั้นพื้นดินน้ำท่วมเต็ม ชั้นบนน้ำท่วมบางส่วน
6	ทั้งบนน้ำท่วมเต็มไปจนจบเกม

น้ำท่วมจะส่งผลต่อฮีโร่ทุกคนยกเว้นคุณ ผลลัพธ์ของน้ำท่วมถูกระบุไว้ในความลับของการเอาชีวิตรอด

### กฎการโจมตีพิเศษ

คุณสามารถโจมตีเรือพายได้หนึ่งครั้งต่อเทิร์นของคุณด้วยการโจมตีแบบความแข็งแรงเท่านั้น คุณสามารถทอยค่าความแข็งแรงให้ได้ 3+ เพื่อทำลายเรือพาย ทุกครั้งที่คุณทำลายเรือพาย นาโทเคนความแข็งแรงวางบนการ์ดตัวละครของคุณ การโจมตีด้วยความแข็งแรงที่สำเร็จครั้งที่ห้าจะทำลายเรือพาย นำมันออกจากบ้านเมื่อเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น

### หากคุณชนะ..

ร่างไร้ชีวิตของเพื่อนคุณลอยชนกันไปมาอย่างแผ่วเบาอยู่ข้างตัวของคุณบนน้ำที่ขุ่นมัว หลังจากนั้นไม่นาน พวกเขาก็ค่อย ๆ ลึบตาขึ้น คุณพาพวกเขาดำดิ่งลงไปในน้ำที่หนาวเหน็บและดำมืด คุณพาพวกเขากลับไปยังบ้าน

## รุกฆาต (Checkmate)

คุณรู้ว่าพวกโง่เหล่านั้นกำลังอ่านอะไรอยู่ในบันทึกของลุงเอป็นเซอร์ “ฉัน—เอป็นเซอร์ สโลกัม—ได้ค้นพบวิธีที่จะให้ความตายมาปรากฏต่อหน้าฉัน ฉันได้เตรียมการทำให้รู้ถึงความตายและฉันจะเอาชนะมันให้ได้! จากการศึกษา ฉันได้ฝึกฝนจิตใจของฉันให้มีความช่างสังเกตถึงขั้นสูงสุด โอ้ ความตายเอ๋ย เจ้าจะไม่ได้รับความภูมิใจกลับไปคืนนี้!”

อิม ร่างโครงกระดูกของชายแก่ที่นั่นยังคงนั่งอยู่ข้างกระดานหมากรุก คุณสงสัย

เหลือเกินพวกโง่เหล่านั้นจะทำอะไร เอาชนะความตายเหรอ?! แน่แน่นอนอยู่แล้ว!

อย่างไรก็ดี คุณจะทำอะไรก็ตามที่จะทำให้คุณแน่ใจว่าพวกเขาจะไม่มีทางชนะเกมนี้ และหลังจากนั้น คุณจะไม่สามารถหยุดคิดได้เลยว่าใครกันเล่าที่จะฉลาดไปมากกว่าคุณ และไม่มีใครที่เอาชนะหมากรุกกับความตายได้!

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นักโทษคนความตาย (เขี้ยวอ่อน) ไว้ในห้องเดียวกับฮีโร่ที่คุณเลือก

นักโทษคนตราประทับศักดิ์สิทธิ์ (ห่าเหลี่ยม) ไว้ในห้องต่อไปนี้ ไม่ว่าจะในตอนนี้

หรือเมื่อถูกค้นพบในภายหลังก็ตาม: ห้องนิรภัยใต้ดิน, ห้องฝังศพใต้ดิน, ห้อง

ค้นคว้าวิจัย, ห้องผ่าตัด, และห้องเล่นเกม บอกฮีโร่ว่ามีตราประทับศักดิ์สิทธิ์

ทั้งหมดห้าชิ้น แต่ไม่ต้องบอกว่าห้องที่ยังไม่ถูกค้นพบใดที่มีมัน

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

หนึ่งในบรรดาพวกเขาจะพยายามเอาชนะความตายด้วยหมากรุก พวกเขาจะใช้ตราประทับศักดิ์สิทธิ์เพื่อเป็นตัวช่วย หากพวกเขาเอาชนะความตายได้ คุณจะแพ้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย คุณยังสามารถชนะได้หากไม่มีนักสำรวจคนใดอยู่ในห้องเดียวกับความตายเมื่อเทิร์นของสัตว์ประหลาด (หากไม่มีใครอยู่ที่นั่น ฮีโร่จะยอมแพ้ในเกมหมากรุก)

### ความตายต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของมัน

ในเทิร์นของมัน ความตายจะเล่นเกมแข่งกับนักสำรวจที่มีความรู้สูงสุด ทั้งคู่ต้องทอยค่าความรู้ ความตายมีค่าความรู้ที่ 8 และมันจะโกง หลังจากการทอยครั้งแรก มันจะทอยลูกเต๋าดำหน้าเปล่าใหม่ (ยกตัวอย่างเช่น หากความตายทอยลูกเต๋า 8 ลูก และ 2 ลูกไม่สำเร็จ สองลูกนั้นจะนับเป็น “ลูกเต๋าดำหน้าเปล่า” ลูกเต๋าดำหน้าเปล่าทั้งสองลูกจะถูกทอยใหม่ แต่เพียงครั้งเดียวเท่านั้น)

ความตายและศัตรูของมันจะเปรียบเทียบผลลัพธ์กัน หากผลลัพธ์ที่กันจะไม่มีอะไรเกิดขึ้น หากความตอยทอยได้ผลลัพธ์สูงกว่า มันจะได้กินหนึ่งตัว:

- หากความตายชนะ 1 หรือ 2 หน่วย มันจะกินเบี้ยและฮีโร่แต่ละคนเสียความคลั่ง 1 หน่วย
- หากความตายชนะ 3 หรือ 4 หน่วย มันจะกินหมาสำคัญและฮีโร่แต่ละคนเสียความแข็งแรง 1 หน่วย
- หากความตายชนะ 5 หน่วยขึ้นไป มันจะพูดด้วยสีหน้าร้ายกาจว่า “รุก” ฮีโร่แต่ละคนเสียความคลั่งและความแข็งแรงอย่างละ 1 หน่วย

### กฎการโจมตีพิเศษ

ความตายไม่สามารถโจมตีหรือได้รับผลใด ๆ นอกเหนือจากการพ่ายแพ้โดยหมากรุก

คุณไม่สามารถเข้าไปในห้องเดียวกับความตายหรือส่งผลต่อฮีโร่คนใดที่นั่นได้ เช่นการใช้กระดิ่ง ปืนรีโวลเวอร์ หรือไดนาไมต์ (เจ้านายของคุณไม่ต้องการให้ใครมาขัดจังหวะเวลาเล่นเกม) คุณไม่สามารถหยิบตราประทับศักดิ์สิทธิ์จากพื้นได้ แต่คุณสามารถขโมยมันจากฮีโร่ได้

### หากคุณชนะ..

ฮ่า! เจ้าพวกโง่ คุณรู้ว่าพวกเขไม่มีทางเอาชนะเกมแห่งความตายได้หรอก เราะนั้นมันคงจะดีที่คุณจะช่วยความตายเล็กน้อย สิ่งที่สำคัญที่สุดคือพวกเขาตายและจากไปแล้ว ในขณะที่คุณยังอยู่ตรงนี้

รุกฆาต

## ฝูงนรกซ่าไม่เลี้ยว! (Hellbeasts)

ค่างคาวไฟคือสัตว์ประหลาดจอมเรื่องมาก มันจะออกมาเฉพาะตอนกลางคืน และจะไม่ยอมสืบทอดพันธุ์วันเลยแต่จะได้ดื่มเลือดของมนุษย์ ถึงกระนั้น พวกมันก็ยังน่ารัก และพวกมันก็คือสัตว์เลี้ยวของคุณ คุณนำมนุษย์มาเลิฟให้กับพวกมันตามที่ต้องการ สิ่งเดียวที่คุณต้องทำคือ ทำให้มันใจว่าพวกมันต้องได้กินเลือด

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ นำค่างคาวไฟแยกออกมา (แทนด้วยโทเคนค่างคาวสีส้ม) เท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เล่น ปิดขึ้น วางไว้ในห้องที่การลอบหลอนถูกเปิดเผยขึ้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

ร่างของพวกเขามีเลือดที่ค่างคาวของคุณต้องการใช้เพื่อสืบทอดพันธุ์ ฮีโร่พวกนั้นจะหาทางเพื่อหยุดคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อคุณทอยเพื่อดูว่าค่างคาวสามารถขยับได้กี่ช่องในเทิร์นของคุณ คุณสามารถวางโทเคนค่างคาวไว้ในห้องที่การลอบหลอนนั้นเปิดเผยขึ้นได้ ค่างสาวไม่สามารถขยับได้ในเทิร์นที่มันปรากฏตัว  
โทเคนค่างคาวจะไม่ส่งผลต่อก้าวเดินของนักสำรวจ

### กฎการโจมตีพิเศษ

ค่างคาวไม่สามารถโจมตีหรือถูกโจมตีได้

หลังจากคุณขยับสัตว์ประหลาดของคุณแล้ว ทอยลูกเต๋า 1 ลูกต่อจำนวนโทเคนค่างคาวที่อยู่ในห้องเดียวกันกับฮีโร่หนึ่งตัวหรือมากกว่านั้น ฮีโร่ทุกคนที่ปรากฏอยู่จะได้รับความเสียหายทางร่างกาย (การดูดชุดเกราะสามารถปกป้องความเสียหายได้เพียง 1 หน่วย)

### หากคุณชนะ..

ค่างคาวตัวจ้อยเหล่านั้นดูดกลิ่นเลือดจากร่างของเหล่ามนุษย์อย่างบ้าคลั่งขณะที่แม้กระจายตัวอยู่ทั่วทุกหนในไม่ช้า ค่างคาวไฟเหล่านั้นจะเต็มเต็มสถานที่แห่งนั้นด้วยร่างที่เผาไหม้ของมัน นี่สินะวงจรชีวิต.. มันช่างสวยงามอะไรเพียงนี้?

ค่างคาวไฟ

ความเร็ว 3

## ทายาทมรณะ (The Heir)

ในที่สุดพวกเขาก็มาถึงอย่างที่คุณคาดการณ์ไว้.. ทายาทแห่งโรมันเนสคูอันยิ่งใหญ่ และร่ำรวยเพียงคนเดียวคนนั้น แม้ครอบครัวของคุณจะครอบครองทรัพย์สินสมบัติเหล่านั้นไว้ แต่หากทายาทที่แท้จริงได้นั่งลงบนบัลลังก์ภายในบ้านหลังนี้และถือแหวนกับทอกเอาไว้ในมือ ทายาทแห่งโรมันเนสคูจะพราหมณ์ไปจากคุณ จะให้เป็นแบบนั้นไม่ได้ คินนี่นักฆ่าที่คุณซ่อนตัวไว้จะต้องฆ่าทายาทคนนั้นและปล่อยให้ครอบครัวของคุณครองอำนาจต่อไป

ทายาทต้องตาย

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

หากเส้นทางเดินรูปปั้นยังไม่ปรากฏขึ้น ค้นหาจากกองห้องแล้ววางมันในพื้นที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ภายในบ้าน จากนั้นจึงสับกองนั้น ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันเพื่อนับเวลา

คุณมีนักฆ่าเท่ากับจำนวนของผู้เล่นซุกซ่อนอยู่ภายในบ้าน เขียนห้องเหล่านั้นที่พวกเขาซุกซ่อนอยู่ลงไปเป็นความลับตามกฎหมายนี้:

- นักฆ่าแต่ละคนซ่อนอยู่ในห้องที่ปรากฏไว้แล้ว
- ไม่สามารถมีนักฆ่ามากกว่าหนึ่งคนต่อห้องได้
- ไม่สามารถมีนักฆ่าในห้องที่ถูกใช้งานอยู่หรือทางเดินรูปปั้นได้

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

คนใดคนหนึ่งเ็นพวกเขาคือทายาท แต่คุณไม่รู้ว่าเป็นใคร

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ทายาทตาย

### ใช้งานนักฆ่าของคุณ

เมื่อฮีโร่ขยับเข้าไปในห้องที่มีนักฆ่า คุณสามารถเปิดตัวนักฆ่าได้ หากทำเช่นนั้น นักฆ่าจะโจมตีฮีโร่ทันที (แม้จะไม่ใช่เทิร์นของคุณในการขยับสัตว์ประหลาดก็ตาม) การโจมตีทุกอย่างของนักฆ่าเป็นการซุ่มโจมตี นักฆ่าแต่ละคนจะมีค่าความแข็งแรงเพียง 2 แต่เมื่อนักฆ่าทำการโจมตี ศัตรูของเขาจะไม่สามารถป้องกันได้ หลังจากการโจมตีเพียงครั้งเดียว นักฆ่าจะดื่มยาพิษและตายทันที ซิด่านักฆ่าคนนั้นออกจากกระดานของคุณ

เมื่อไหร่ก็ตามที่ฮีโร่ตาย คุณถามว่าเขาเป็นทายาทหรือไม่ ฮีโร่ต้องตอบความจริง

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบเทิร์นของคุณ ขยับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่ 1 เมื่อจบเทิร์นที่ 3 นักฆ่าคนใหม่จำนวนเท่ากับจำนวนผู้เล่นดั้งเดิมจะเข้ามาในบ้าน เขียนชื่อของพวกเขาและสถานที่ของพวกเขาไว้เป็นความลับ คุณสามารถให้พวกเขาอยู่ในห้องใดก็ได้ที่ไม่ถูกใช้งานอยู่และไม่มีนักฆ่า เมื่อจบเทิร์นที่ 6 เพิ่มนักฆ่าเช่นเดียวกับที่ทำในเทิร์นที่ 3

### หากคุณชนะ..

ทายาทได้ตายแล้ว ทรัพย์สินสมบัติที่ครอบครัวคุณขโมยมาอย่างปลอดภัย เมื่อคุณเดินผ่านร่างที่นอนอยู่นั้น คุณโยนมงกุฎกระดาษไว้ข้าง ๆ เขา เมื่อมงกุฎแดงฉานไปด้วยเลือดของทายาท คุณก็ปิดประตูลงอย่างเงียบเชียบ



## ตายทั้งเป็น (Buried Alive)

กระดานวิญญาณขยับผ่านตัวอักษรที่อยู่บนนั้นไปเรื่อย ๆ โดยไม่มีใครเป็นคนดัน  
ทุกคนมองกระดานด้วยความตกตะลึงเมื่อมันสะกิดเสร็จ:  
ฝั ง หั ง เ ปื น

กระดานโง่นั้น การเล่นเกมยามว่างที่ดันทำลายคาถาที่ใช้ป้องกันไม่ให้เพื่อนร่วมทาง  
ของคุณรู้ตัวว่ามีใครบางคนหายไป—คนที่ถูกฝังเข้าไว้ทั้งเป็นก่อนที่จะเข้ามาใน  
บ้านหลังนี้

ถ้าคุณไม่ทำอะไรสักอย่าง เพื่อนนักสำรวจของคุณอาจจะหาเหยื่อของคุณเจอ จะ  
ให้เป็นอย่างนั้นไปไม่ได้! มันเป็นเรื่องที่ดีที่จะได้ทราบใครบางคน แต่ถ้าเหยื่อของ  
คุณไม่ตายมันก็คง.. อืม เหมือนเวลาเราทานของหวานแต่ลิ้มหวานนั้นแหละ และคุณ  
ก็รักของหวานมากเสียด้วยสิ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

ตั้งแตรเคทีร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการติดตามเวลา

เลือกห้องในชั้นใต้ดินที่ถูกค้นพบไว้อยู่แล้วแล้วหนึ่งห้อง จดมันเอาไว้เป็นความลับ หาก  
มีห้องที่น้อยกว่าห้าห้องเมื่อรวมทางเดินลงใต้ดินที่อยู่ในชั้นใต้ดิน ให้จั่วและวาง  
ห้องในชั้นใต้ดินลงไปจนกว่าจะครบห้าชั้นก่อนที่จะเขียนห้องที่คุณใช้ฝังร่างนั้น  
เอาไว้ลงไป

### สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามช่วยเหลือร่างที่ถูกฝังเอาไว้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..คนที่ถูกฝังตาย

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

จดบันทึกความเสียหายที่คนที่ถูกฝังได้รับในแต่ละเทิร์น คนที่ถูกฝังจะได้รับความ  
เสียหายสูงสุด 12 หน่วยก่อนจะตาย

เมื่อจบเทิร์นของคุณ ขยับแตรเคทีร์น/ความเสียหายไปยังเลขต่อไป เริ่มต้นที่ 1  
จากนั้นหอยลูกเต๋าเท่ากับจำนวนเลขนั้น คนที่ถูกฝังจะได้รับความเสียหายทาง  
กายภาพตามค่าที่หอยได้

### กระดานวิญญาณ

กระดานวิญญาณจะช่วยเหลือเหล่าฮีโร่ นักสำรวจที่ถ่อมมันจะไม่สามารถให้คนอื่น  
หรือทั้งมันไปได้

หากคุณสร้างความเสียหายอย่างน้อย 2 หน่วยด้วยการโจมตีด้วยค่าความแข็งแรง  
คุณสามารถขโมยกระดานวิญญาณแทนสร้างความเสียหายได้ หากคุณขโมย  
กระดานวิญญาณมาจากฮีโร่คนใดคนหนึ่ง มันจะถูกทำลายในทันที การ์ดใบนั้นจะ  
ถูกทิ้งไป

### หากคุณชนะ..

วะฮะฮ่า เพื่อนร่วมทางของคุณดูเหมือนจะมาช้าเกินไป นี่ดูเหมือนจะเป็นการออก  
กำลังกายที่ทำให้คุณรู้สึกท้อหย่อนน้อยลงทีเดียว

## ฆาตกรล่องหน (Invisible Traitor)

ระหว่างที่กำลังสำรวจที่เก่า ๆ ที่เต็มไปด้วยคราบฝุ่นแห่งนี้ คุณสังเกตเห็นคำที่สลัก  
อยู่ด้านในของวงแหวน เมื่อคุณอ่านมันเสียงดัง ความเจ็บปวดก็เกิดขึ้นที่นัยน์ตา  
ด้านซ้ายของคุณและฝังลึกเข้าไปในกะโหลก ความเจ็บปวดเต็มเต็มร่างของคุณ  
คุณขีดข่วนร่างของคุณด้วยความทรมานและหวังว่ามันจะสิ้นสุดลง  
ทันใดนั้นความเจ็บปวดก็สิ้นสุดลง เช่นเดียวกับความรู้สึกนึกคิดใด ๆ รู้สึกเหมือน  
ร่างกายของคุณจะหายไป ไม่มี เดียวก่อน คุณกำลังล่องหน.. นักล่าผู้ล่องหนได้  
และพร้อมที่จะฆ่า  
ใช่แล้วละ ฆ่า ก่อนหน้านั้นมันจะมีบางอย่างที่รั้งคุณเอาไว้ แต่ตอนนี้คุณสามารถทำ  
อะไรก็ได้ตามที่คุณต้องการ คุณรู้สึกเหมือนเด็กน้อยของคุณในวันคริสมาสต์ ได้  
เวลาช้าแหละเพื่อน.. เอ่อ ของขวัญแล้วละ

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
นำเศษกระดาษมา เลือกห้องใดก็ได้ที่มีอยู่ภายในบ้าน เขียนชื่อห้องนั้นลงไป นั่น  
คือที่ที่คุณอยู่ตอนนี้ จากนั้นนำหุ่นของคุณออกจากบ้าน

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามตามหาและฆ่าคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### วิธีการเคลื่อนที่

แผนการขยับหุ่นไปตามไทม์ห้องต่าง ๆ เขียนชื่อห้องที่คุณไปหยุดการเคลื่อนที่ไว้  
(ใช้ความเร็วของคุณและการเคลื่อนที่ปกติในการทำเช่นนี้) หากคุณต้องการออกจาก  
ห้องที่มีนักสำรวจอยู่นั้น คุณไม่จำเป็นต้องนับห้องนั้นเป็นก้าวเดินเพิ่มเติม  
(เหมือนที่สัตว์ประหลาดทำ)

คุณยังสามารถค้นพบห้องใหม่ ๆ ได้ แต่ฮีโร่จะรู้ทันทีว่าคุณอยู่ที่ไหนเมื่อคุณวาง  
ไทม์ห้องใหม่ภายในบ้าน

### การขโมยไอเท็ม

หนึ่งครั้งต่อเทิร์นของคุณ คุณสามารถทอยค่าความเร็วเพื่อขโมยไอเท็มจากนัก  
สำรวจเมื่อคุณหยุดการเคลื่อนที่ในห้องเดียวกับนักสำรวจได้ (นี่ไม่ใช่การโจมตีด้วยความเร็ว และศัตรูของคุณไม่สามารถป้องกันตัวได้) ผลลัพธ์เป็นดังนี้:

- 4+: คุณได้รับไอเท็ม
- 1-3: คุณทำพลาด แต่คุณไม่ต้องบอกผู้เล่นว่าคุณพยายามจะขโมย  
ของจากตัวละครใด
- 0: คุณทำพลาด และคุณต้องบอกผู้เล่นว่าคุณพยายามจะขโมยใคร

### กฎการโจมตีพิเศษ

แหวนจะไม่อนุญาตให้คุณโจมตีด้วยความคลั่งอีกต่อไป  
นอกเหนือจากการโจมตีด้วยไอเท็ม ทุกการโจมตีของคุณจะเป็นการช่มโจมตี แทน  
การโจมตีปกติ ทอยลูกเต๋าเท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนฮีโร่เริ่มต้น ปิดขึ้น ฮีโร่ที่คุณ  
โจมตีจะได้รับความเสียหายทางกายภาพ ศัตรูของคุณไม่สามารถป้องกันได้  
หากฮีโร่เดา (หรือรู้) ว่าห้องใดที่คุณอยู่และโจมตีคุณ การโจมตีนั้นจะเกิดขึ้น  
ตามปกติ  
คุณสามารถขโมยไอเท็มและโจมตีได้ในเทิร์นเดียวกัน

### หากคุณชนะ..

เพื่อนของคุณนอนแผ่หลายอยู่ทั่วบริเวณ คุณมองเข้าไปยังใบหน้าของคุณที่ปรากฏ  
ให้เห็นภายใต้คราบเลือดนั้น เมื่อคุณขีดคราบเลือดออกไป คุณก็หายไปจาก  
สายตาอีกครั้ง สนุกฉิบหาย  
รอบต่อไปคุณน่าจะลองวางเพลิงดูบ้าง อย่ากรูมมานานแล้วว่าจะเป็นอย่างไร

## ยินดีต้อนรับสู่สนรก! (Comes the Hero)

การเป็นอมตะคือสิ่งที่คนส่วนใหญ่ต่างยอมแลกอะไรก็ได้เพื่อให้ได้มา นั่นคือเหตุผลว่าทำไมคุณถึงรู้สึกแปลกใจที่ได้มันมาง่ายดายเหลือเกิน สิ่งที่คุณต้องทำคือเปิดประตูสู่ขุมรก แล้วเจ้านายจะอนุญาตให้คุณได้รับของขวัญชิ้นนั้นติดตัวไปตลอดกาล

แต่ถึงคุณจะเป็นอมตะแล้วก็ตาม คุณก็ไม่อยากจะเสียเวลาเปล่าสักเท่าไรหรอก คงจะดีกว่านี้ถ้าไม่ต้องรอก่อนที่ประตูแห่งความกลัวนั้นจะเปิดออกมา

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
เพิ่มค่าคุณสมบัติใด ๆ ที่ต่ำกว่าค่าเริ่มต้นไปยังค่านั้น  
หากคุณยังไม่มีการดาวน์ (เช่น ปืนรีโวลเวอร์, ขวาน, หรือกริชเลือด) คำนวณจากกองไอเต็มและหีบการดโบแรกทีเจอ จากนั้นสับกองजू

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามห้ามไม่ให้คุณเปิดประตูสู่สนรก

### คุณจะชนะเมื่อ..

..คุณเปิดประตูสู่ขุมรก

### วิธีเปิดประตูสู่ขุมรก

ทำขั้นตอนต่อไปนี้ตามลำดับ:

1. คุณจะต้องสังเว (ฆ่า) หนึ่งในบรรดาฮีโร่โดยใช้อาวุธและนำร่างนั้นไปยังโถงทางเดินใต้ดิน, รอยแยก, หรือห้องรูปดาวห้าแฉก คุณสามารถแบกร่างนั้นได้เช่นเดียวกับการหยิบไอเต็มและถือนมันไว้ ในขณะที่คุณแบกร่างอยู่ แต่ละห้องที่คุณเข้าไปนับเป็นสองก้าว สุนัขไม่สามารถแบกร่างได้
2. เมื่อร่างนั้นเข้าไปอยู่ในห้องเหล่านั้น ทอยค่าความคลั่งหรือความรู้ให้ได้ 4+ เพื่อเปิดประตู คุณสามารถทอยได้หนึ่งครั้งต่อเทิร์นเท่านั้น

### รับมือกับความเป็นอมตะ

ค่าคุณสมบัติของคุณจะไม่เพิ่มขึ้นหรือลดลงแม้คุณจะได้รับหรือเสียไอเต็มไปก็ตาม ยกเว้นแต่ฮีโร่จะหาทางลดค่าคุณสมบัติของคุณลง  
ไอเต็มของคุณจะไม่ถูกขโมย  
นักสำรวจจะไม่ส่งผลต่อก้าวเดินของคุณ

### กฎการโจมตีพิเศษ

คุณไม่สามารถถูกโจมตีและไม่ได้ได้รับความเสียหายจากผลของการดหรือผลของห้องต่าง ๆ  
คุณสามารถโจมตีได้ตามปกติ แต่จะไม่ได้ได้รับความเสียหายหากพ่ายแพ้

### หากคุณชนะ..

เมื่อประตูเปิดกว้างออกกลางบ้านมายังโลกของคุณ คุณก็ได้ยินเสียงกรีดร้องราวกับถูกสาปแช่งที่ถูกผสมกลมกลืนไปกับเสียงร้องที่กำลังถูกสาปแช่ง คำสาปแช่งและความหวาดกลัว ความตายและการทำลายล้าง

## นักล่าเงา (A Gathering of Shadows)

คุณพนัศพูดบางอย่างออกมาแล้วกวัดแกว่งมิดไปในอากาศ ในแต่ละครั้งที่พนัศ  
สัมผัสได้ถึงแต่ละเงาของเพื่อนร่วมทางของคุณที่ถูกดึงออกมาจากร่าง หลุดลอก  
ออกมาราวกับเนื้อเน่า ๆ  
สิ่งที่คุณต้องทำตอนนี้มีเพียงพาเงาเหล่านั้นไปยังห้องรูปดาวห้าแฉก และหลาย  
จากนั้นเหล่าเพื่อนร่วมทางของคุณจะกลายเป็นทาสของคุณ.. จิตวิญญาณอันดำมืด  
ที่จะรับใช้คุณไปตลอดกาล

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
คุณได้แยกเงาของฮีโร่ออกมาจากร่างของพวกเขา นำโทเคนเงา (เชียว่อน) ไว้ใน  
แต่ละห้องของฮีโร่ แล้วขยับมันไปติดกับกำแพงภายในห้อง  
หากคุณขยับมันไปติดกับกำแพงที่มีประตู เลือกว่าจะให้ติดฝั่งไหนของประตู

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามทำพิธีกรรมเพื่อเนรเทศเงาเหล่านั้น

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายหรือกลายเป็นวิญญาณ เมื่อเงาของนักสำรวจเข้าไปในห้องรูปดาว  
ห้าแฉก นักสำรวจคนนั้นจะกลายเป็นวิญญาณ (สัตว์ประหลาดไร้จิตใจ)

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

หากคุณอยู่ในการควบคุมของเอเลี่ยน คนทรยศจะพาคุณเข้าไปใกล้ยานอวกาศ  
มากขึ้น เมื่อเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของคุณหลังจากที่คุณเข้าไปอยู่ในห้องที่มียาน  
อวกาศอยู่ คุณจะขึ้นไปบนยานและออกจากเกมทันทีที่คุณไม่สามารถโจมตีขณะที่เอ  
เลี่ยนใช้พลังควบคุมคุณอยู่ได้

### เงา

พาเงาไปยังห้องรูปดาวห้าแฉกให้เร็วที่สุด  
เงาจะขยับจากกำแพงหนึ่งไปสู่อีกกำแพงหนึ่ง ขยับจากกำแพงหนึ่งผ่านมุมห้องไป  
ยังอีกกำแพงหนึ่งในห้องเดียวกันนับเป็นการเคลื่อนที่หนึ่งช่อง มันจะเป็นการ  
เคลื่อนที่หนึ่งช่องสำหรับเงาที่ขยับจากผนังประตูห้องด้านในไปยังอีกด้านหนึ่ง เงา  
จะขยับหนึ่งช่องจากกำแพงในทางขึ้นด้านบน, แกลอรี่, ปล่องเตาถ่าน, ห้องโถง,  
หรือห้องที่ผูกัง ไปยังห้องที่อยู่ข้างใต้มัน (บันไดกลาง, ห้องเดินร่า, ทางลงชั้นใต้ดิน,  
บันไดจากชั้นใต้ดิน, และห้องที่อยู่ด้านล่างของห้องที่ผูกัง  
เงาสามารถผ่านกำแพงที่มีหน้าต่างและข้ามรอยแยกหรือโถงทางเดินใต้ดินได้  
เงาไม่สามารถค้นพบห้องใหม่ได้  
เงาไม่สามารถใช้ลิฟท์เวทมนตร์, ทางเดินลับ, หรือบันไดลับได้ มันยังสามารถขึ้น  
ลิฟท์เวทมนตร์ได้ในฐานะผู้โดยสาร  
เงาจะไม่ทำให้ฮีโร่เคลื่อนที่ช้าลง ฮีโร่ไม่ทำให้เงาเคลื่อนที่ช้าลง  
เงาแต่ละตัว “ผูกพัน” กับนักสำรวจหนึ่งคน เมื่อคุณขยับเงาเข้าไปในห้องรูปดาว  
ห้าแฉก หากนักสำรวจที่ผูกพันยังมีชีวิตรอดอยู่ นักสำรวจคนนั้นจะกลายเป็น  
วิญญาณ (หุ่นของนักสำรวจคนนั้นจะกลายเป็นสัตว์ประหลาดที่ผู้เล่นคนนั้น  
ควบคุม) หนังสือการหลอกหลอนของฮีโร่ที่ชื่อ ความลับแห่งการเอาชีวิตรอด จะ  
อธิบายว่าวิญญาณทำอะไรบ้าง  
หากคนทรยศชนะและวิญญาณฆ่าฮีโร่ ผู้เล่นที่ควบคุมวิญญาณตัวนั้นจะชนะด้วย

### กฎการโจมตีพิเศษ

เงาโจมตีไม่ได้ แต่ฮีโร่สามารถเอาชนะได้ด้วยการโจมตีด้วยความเร็วหรือความคลั่ง  
เงาแต่ละตัว “ผูกพัน” กับตัวละครแตกต่างกัน หากเงาพ่ายแพ้ มันจะหยุดนิ่ง และ  
ตัวละครที่ผูกพันกับเงานั้นรับความเสียหายทางความเร็ว 1 หน่วย

### หากคุณชนะ..

วิญญาณเหล่านั้นก็มาหิวให้คุณ หมอบกราบในร่างเงาเพื่อรอคำสั่งของคุณ ทุกอย่าง  
ดูจะดีขึ้นมากเลยทีเดียว.. อืม สำหรับคุณคนเดียวนะ แต่นั่นมันก็เพียงพอแล้วไม่ใช่  
หรือ ?

เงา

ความเร็ว 5 ความคลั่ง 5

## ปล่อยให้ความตายตามหาเรา (Death Doth Find Us All)

ทำไมถึงไม่มีใครใส่ใจเลยว่าบ้านหลังนี้มีชีวิต? มันคือสิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจมหาศาล เช่นเดียวสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ มันต้องหาอะไรกินเพื่อเอาชีวิตรอดมานานมาแล้ว คุณได้ให้คำสัตย์ไว้กับบ้านหลังเก่าบนเนินเขาแห่งนี้ ในทุก ๆ สิบปีคุณจะต้องนำกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งมาที่บ้านหลังนี้ เมื่อพวกเขามาถึง บ้านจะดูดกลืนพลังชีวิตจากพวกเขาไป ทำเพื่อนของคุณให้แก่นจนกลายเป็นเพียงผุยผง โดยมีผลตอบแทนเป็นอายุสิบปีที่น้อยลงไปของคุณให้กลายเป็นหนุ่มสาวที่ยังกระฉับกระเฉง

เมื่อคุณเห็นรอยเหยี่ยวบนประทุนร่างกายของพวกเขา มันก็ได้เริ่มขึ้นแล้ว

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ ฮีโร่ทุกคนจะอายุเพิ่ม 10 ปีทันที รวมไปถึงฮีโร่ที่ถือเหรียญระดับเอาไวด้วย อ่านตาราง “การเข้าสู่ทศวรรษใหม่” (ด้านล่าง) และบอกนักสำรวจแต่ละคนว่าคุณจะปรับค่าคุณสมบัติของพวกเขาอย่างไร

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาแก่ขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่พวกเขาก็ค้นพบเหรียญระดับที่ช่วยขัดขวางความชรานั้น

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### เมื่อจบเทิร์นของคุณ

ฮีโร่แต่ละคนทอยลูกเต๋าหนึ่งลูกและอายุเพิ่มขึ้นตามค่าที่ทอยได้ เมื่อไหร่ก็ตามที่นักสำรวจเข้าสู่อายุในทศวรรษใหม่ จะเกิดผลต่อไปนี้:

ทศวรรษ	ผลลัพธ์
20s	เพิ่มความแข็งแรงและความเร็ว 1 หน่วย
30s	เพิ่มความคล่องและความรู้ 1 หน่วย
40s	ลดความเร็ว 1 หน่วยและเพิ่มความคล่อง 1 หน่วย
50s	ลดค่าคุณสมบัติด้านกายภาพและจิตใจลง 1 หน่วย
60s	ลดความแข็งแรงและความเร็ว 1 หน่วย รับความเสียหายด้านจิตใจ 1 หน่วย
70s+	ลดค่าคุณสมบัติอย่างละ 1 หน่วย

ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นสะสม ยกตัวอย่างเช่น หากมีตัวละครที่แก่ขึ้นจากอายุในวัย 40s ไปยัง 60s ในเทิร์นเดียวกัน เขาจะเสียความแข็งแรงและความรู้ 1 หน่วย เช่นเดียวกับการเข้าสู่อายุวัย 50s และเสียค่าความเร็ว ความแข็งแรง และความรู้ อีกอย่างละ 1 หน่วยเพราะเข้าสู่อายุในวัย 60s

### สูญเสียพจนตาย

เมื่อไหร่ก็ตามที่ฮีโร่ใดตาย (ไม่ว่าด้วยกรณีใดก็ตาม) คุณต้องทอยลูกเต๋าสามลูกแล้วนำผลลัพธ์ที่ได้ไปเพิ่มในค่าคุณสมบัติของคุณหรือรวมกับคุณสมบัติบนการ์ดตัวละครของคุณ

### เหรียญระดับ

คนทรยศจะไม่สามารถถือครองเหรียญระดับได้

### หากคุณชนะ..

กลายเป็นเพียงผุยผง เป็นเพียงเจ้าสุริย สูดหายใจความตายก็จะตามหาพวกเราทุกคน .. อืม เกือบทุกคน เพราะคุณยังสบายดีอยู่ ชอบคุณมาก เมื่อออกจากบ้าน คุณปิดประตูลงอีกครั้งและกล่าวลา เจอกันใหม่ในทศวรรษถัดไป

คุณหัวเราะออกมาอย่างควบคุมไม่ได้เมื่อคุณเห็นผลงานที่คุณทำ คุณได้ทำการติดตั้งระเบิดไว้กับนักสำรวจแต่ละคน และตอนนี้พวกเขาก็ทำอะไรไม่ได้นอกจากต้องนอนนิ่งและรับใช้คุณ

## ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

หากคุณไม่มีการ์ดไดนาไมต์ นำมันมาจากนักสำรวจคนที่ลืออยู่ หรือค้นหากองไอ

เต็ม หยิบมันออกมา และสับกองนั้น

ตั้งค่าเทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการนับเวลา

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร่

พวกเขาแต่ละคนถูกผูกติดอยู่กับระเบิด พวกเขาจะพยายามทุบระเบิด

## คุณจะชนะเมื่อ..

..อีโร่ทุกคนตายหรือคุณสร้างระเบิดลูกใหญ่ได้สำเร็จ

## ระเบิดลูกใหญ่

คุณสามารถสร้างระเบิดลูกใหญ่สำเร็จได้ในเทิร์นที่ 12 แล้วระเบิดจะทำงานและทุกคนตาย

## คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบเทิร์นของคุณ ขยับเทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่ 1 จากนั้นบวกค่านั้นเข้ากับจำนวนอีโร่ที่ยังอยู่ในเกม ทอยลูกเต๋าตามจำนวนนั้น (สูงสุด 8 ลูก) หากผลลัพธ์เป็น 8+ อีโร่ที่ยังมีชีวิตรอดที่อยู่ใกล้คุณทางซ้ายมือมากที่สุดที่มีเวลาทำงานจะถูกระเบิด อีโร่คนนั้นและอีโร่คนอื่น ๆ ที่อยู่ในห้องเดียวกันจะถูกฆ่า ไอเต็มและโอเมนใด ๆ ที่ถือโดยอีโร่เหล่านั้นจะถูกทำลาย (การที่จะถูกทิ้งไป)

## กฎการโจมตีพิเศษ

คุณไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ ไม่ว่าห้องใดก็ตามที่คุณอยู่เมื่อเริ่มการหลอกหลอน คุณต้องอยู่ในห้องนั้น คุณกำลังสร้างระเบิดลูกใหญ่นั้นอย่างพึงพอใจ หากคุณอยู่ในลิฟท์เวทมนตร์ มันจะไม่ขยับอีกต่อไป

คุณมีปุ่มกดระเบิดระยะใกล้เพื่อให้ระเบิดเวลาทำงาน เมื่อจบเทิร์นแรกของคุณ นักสำรวจคนใดก็ตามที่ใส่ระเบิดเวลาเข้ามาในห้องของคุณหรือห้องที่อยู่ติดกับคุณจะถูกระเบิดในทันที พร้อมกับไอเต็มและโอเมนของตัวละครนั้น (ห้องไม่จำเป็นต้องเชื่อมถึงกันได้ด้วยประตู) อีโร่ที่อยู่ในห้องเดียวกันกับพวกเขา (รวมถึงไอเต็มและโอเมน) จะระเบิดไปด้วย คุณจะไม่สามารถผลต่อการระเบิดนั้น

เมื่อระเบิดของอีโร่ถูกหยุดการทำงาน เขาจะไม่สามารถถูกระเบิดได้อีกจากการทอยได้ 8+ หรือขยับเข้ามาใกล้คุณ คุณอาจจะต้องรอคนกว่าระเบิดลูกใหญ่จะทำงานหรือรอพวกเขาเข้ามาในห้องของคุณ คุณจึงจะสามารถโจมตีเขาได้ คุณสามารถใช้ไดนาไมต์ในห้องที่คุณอยู่ (แทนการใช้มันเพื่อโจมตีห้องที่อยู่ติดกันด้วยประตู) แต่คุณจะไม่ได้รับผลจากมัน

## หากคุณชนะ..

ระเบิดมันช่างสวยงาม เป็นเหมือนศิลปะที่แท้จริง เป็นดังความสามารถของคุณ และความคาดหวังอันบ้าคลั่งทั้งหมดของคุณที่มีมากที่สุดเท่าที่เคยมีมา มันถึงเวลาแล้วที่ต้องแสดงให้โลกนี้เห็นถึงชัยชนะ!

## งานฉลองนองเลือด (The Feast)

เมื่อคุณเดินไปตามโถงทางเดิน คุณได้กลิ่นอันหอมหวานราวกับมีการจัดงานเลี้ยงขึ้น คุณถูกเชิญเข้าไปสู่งานฉลอง! ในขณะที่คุณกำลังเดาอยู่ว่าอาหารจานหลักคืออะไร การรอคอยของคุณก็กลายเป็นเหตุการณ์สยองขวัญ เมื่อร่างของมนุษย์นั้นเคลื่อนกระจายอยู่ทั่วห้อง บ้างถูกกัดแทะไปครึ่งตัว และบางก็ไหม้เกรียม บ้างก็กลายเป็นหัวที่ตั้งอยู่บนจานสีเงินที่เรียงราย เพื่อนของคุณในบ้านหลังเก่าบนเนินเขาแห่งนี้ได้จัดเตรียมมื้ออาหารจานโปรดของคุณเอาไว้แล้ว

คุณคือคนกินคนที่เจริญแล้ว และพวกตัวประหลาดในบ้านนี้ก็กำลังช่วยคุณเตรียมพร้อมสำหรับมื้อถัดไป: เหลือที่คุณพามาด้วยตัวของตนเอง

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

หากห้องอาหารยังไม่ปรากฏในบ้าน ค้นหาจากกองห้องแล้ววางไว้ที่ชั้นพื้นดิน จากนั้นสับกองห้อง

นำโทเคนเผ่ากินคน (คริมสัน) เท่ากับจำนวนฮีโร่ไว้ในห้องอาหาร

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

เหยื่อที่ถูกจับตัวไว้โดยเผ่ากินคนหลบหนีออกมาจากห้องใต้หลังคา เหล่าฮีโร่ อาจจะพยายามช่วยพวกเขา

### คุณจะชนะเมื่อ..

..เหยื่อทุกคนถูกกินหมดหรือฮีโร่ทุกคนตาย หากไม่มีเหยื่อเพียงหนึ่งคนหลุดรอดออกจากบ้านผ่านประตูหน้าไปได้ คุณยังสามารถชนะได้ด้วยการฆ่าฮีโร่ทุกคน

### กฎการโจมตีพิเศษ

หากเผ่ากินคนถูกทำให้หยุดนิ่งจากการโจมตี มันจะถูกฆ่าแทน

หากเผ่ากินคนหรือคนทรยศโจมตีใส่เหยื่อได้สำเร็จ เหยื่อจะตายแทนการหยุดนิ่งหรือบาดเจ็บ และผู้โจมตีสามารถฉลองได้ เหยื่อจะไม่สร้างความเสียหายหากพวกเขาโจมตีไม่สำเร็จ

คนทรยศและเผ่ากินคนไม่ทำให้เหยื่อเคลื่อนที่ช้าลง เหยื่อไม่ทำให้คนทรยศและเผ่ากินคนเคลื่อนที่ช้าลง

### การฉลอง

เมื่อเหยื่อถูกฆ่า มันจะกลายเป็นศพ (พลิกโทเคนเหยื่อไปด้านศพ) เมื่อนักสำรวจตาย ผลักหุ่นนักสำรวจที่ตายนั้นล้มลง หากคุณอยู่ในห้องเดียวกับศพหรือนัก

สำรวจที่ตายเมื่อเริ่มเทิร์นของคุณ คุณหรือเผ่ากินคนสามารถ “ฉลอง” ได้บนร่างนั้นจนกว่าจะไม่มีนักสำรวจที่มีชีวิตรอดอยู่ในห้องเดียวกับคุณ

หากคุณใช้ทั้งเทิร์นในการฉลองกับศพหรือนักสำรวจที่ตายแล้ว (ไม่สามารถทำแอคชั่นอื่นได้) คุณสามารถเพิ่มค่าคุณสมบัติแต่ละค่าได้ 1 หน่วย เผ่ากินคนสามารถเพิ่มค่าคุณสมบัติของพวกเขาได้ด้วยวิธีนี้เช่นกัน (จดบันทึกค่าคุณสมบัติลงบนกระดาศ) เมื่อเหยื่อหรือศพฮีโร่ถูกกัดกิน นำมันออกจากพื้นที่เล่น

### หากคุณชนะ..

คุณชูหัวของเหยื่อขึ้นสูงและท่องบดสวดสำหรับพิธีกรรมเป็นทำนอง: “ด้วยเนื้อกระดูก และเลือด ข้าไม่ได้เป็นเพียงเนื้อ กระดูก และเลือดอีกต่อไป!”

พลังบางอย่างไหลผ่านร่างกายของคุณ คุณสัมผัสได้ถึงความเป็นมนุษย์ที่เหือดแห้งออกไปจากเซลล์ร่างกาย

ความเมื่อนอมตะเข้าแทนที่ในพื้นที่หลอดเลือดของร่างกายคุณ เหล่าเผ่ากินคนโน้มตัวลงและเคารพคุณ

เผ่ากินคน

ความเร็ว 2 ความแข็งแรง 4 ความคลั่ง 4

## งูกินหาง (Worm Ouroboros)

คุณรู้สึกได้ถึงร่างของคุณที่เริ่มยืดขยาย กะโหลกของคุณแยกออกเป็นสองส่วน เช่นเดียวกับร่างกายที่ถูกผ่ากลาง กลายร่างเป็นงูขนาดยาวใหญ่ แขนและขาของคุณถูกผสมรวมเข้ากับร่างงูของคุณ คุณสัมผัสได้ถึงความยิ่งใหญ่ และคุณต้องการที่ยิ่งใหญ่ไปมากกว่านี้ คุณรู้สึกแข็งแกร่งกว่าที่คุณเคยรู้สึกมาทั้งชีวิต คุณรู้สึกแข็งแกร่งจนสามารถถอดครีโลกนี้ให้สลายได้ภายในโอบกอดเดียว บางทีคุณอาจจะต้องเริ่มจากโอบรัดบ้านนี้เสียก่อน

### ตอนนี้

นำหุ่นของคุณออกจากเกม คุณกลายเป็นสัตว์ประหลาดงูสองหัวขนาดยักษ์นามว่า หนอนยักษ์โอโรโบรอส

คุณทั้งโอเพิ่มทั้งหมดไว้ที่พื้น นำโทเคนกองโอเพิ่มวางไว้ในห้องที่ร่างถูกเปิดเผย (ห้องที่การหลอกหลอนปรากฏ) หากคุณมีเด็กหญิง สุนัข หรือคนคลั่ง คุณจะกินพวกเขาเข้าไป และพวกเขาจะถูกกำจัดทิ้งไป

นำโทเคนหัวโอโรโบรอส (ใหญ่) ไว้ในห้องที่ร่างถูกเปิดเผย  
แยกโทเคนร่างโอโรโบรอส (ฟ้า) ไว้ 16 ชิ้น

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับอีโร่

พวกเขาจะพยายามฆ่าคุณ

### คุณจะชนะเมื่อ..

..คุณวางโทเคนร่างโอโรโบรอสทั้ง 16 ชิ้นไว้ในบ้าน หลังจากนั้นคุณจะร่างมหญ่พอที่จะทำลายบ้านหลังนี้และหลบหนีไป

หัวของโอโรโบรอสจะไม่สามารถหยุดนิ่งได้

ในเทิร์นของคุณ ทอยลูกเต๋าให้แต่ละหัวของโอโรโบรอสเพื่อดูจำนวนช่องที่มันสามารถขยับได้ วางโทเคนร่างของโอโรโบรอสเพิ่มไปในห้องที่หัวโอโรโบรอสขยับออกมาหากยังไม่มีโทเคนอยู่ในนั้น แต่ละห้องจะมีโทเคนร่างโอโรโบรอสได้เพียงชิ้นเดียวเท่านั้น คุณสามารถขยับร่างผ่านห้องที่มีโทเคนร่างโอโรโบรอสอยู่แล้วได้ เพียงคุณไม่ต้องเพิ่มโทเคนร่างโอโรโบรอสในห้องเหล่านั้น

คุณไม่สามารถผ่านบันไดลับ ทางเดินลับ หรือเข้าไปในลิฟท์เวทมนตร์ได้

แต่ละหัวของโอโรโบรอสสามารถค้นพบห้องใหม่ได้ ไม่ต้องสนใจสัญลักษณ์ในแต่ละห้อง การค้นพบห้องที่มีสัญลักษณ์ไม่หยุดการเคลื่อนที่ของหัวหากทอยได้ค่า 2 สำหรับการเคลื่อนที่นั้น

### กฎการโจมตีพิเศษ

เมื่อเหล่าอีโร่สามารถทำพิธีกรรมพิเศษได้สำเร็จ พวกเขาจะสามารถโจมตีหัวของคุณได้ แต่ละหัวของโอโรโบรอสจะต้องถูกโจมตีด้วยจำนวนครั้งเท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เล่น (ปัดขึ้น) เมื่อเหตุการณ์นี้เกิดขึ้น หัวจะถูกฆ่า บันทึกจำนวนที่ถูกโจมตีด้วยแทรคเทิร์น/ความเสียหาย

เฉพาะหัวโอโรโบรอสเท่านั้นที่โจมตีได้ แต่ทั้งหัวและร่างของโอโรโบรอสส่งผลต่อการเคลื่อนที่ของนักสำรวจดังที่อธิบายในกฎหน้า 12 นักสำรวจไม่ส่งผลต่อการเคลื่อนที่ของโอโรโบรอส

โอโรโบรอสไม่ได้รับผลจากปิ่นรีโวลเวอร์หรือการโจมตีด้วยความเร็วอื่น ๆ

### หากคุณชนะ..

คุณได้โอบกอดบ้านหลังนี้เอาไว้แล้ว ขนาดใหญ่ของคุณรัดมันไว้รอบ ปีบตัวเข้ากับโครงไม้และเตรียมพร้อมสำหรับมือค้ำของคุณ คุณเริ่มขยายตัวใหญ่ขึ้นพร้อมพลังที่มากขึ้นมหาศาล ในไม่ช้า คุณจะเติบโตจนมีพลังมากพอที่จะโอบรัดโลกใบนี้เอาไว้ด้วยขดร่างของคุณ

และเมื่อโลกกลายเป็นของคุณไปแล้ว ดวงดาวเหล่านั้นก็ต้องเป็นของคุณเช่นกัน

หนอนยักษ์โอโรโบรอส

ความเร็ว 1 ความแข็งแรง 6



## เกมฆาตกรรมซ้ำรอย (Stacked Like Cordwood)

ระหว่างที่คุณนั่งรถมาที่นี่ คุณเล่าให้เพื่อนร่วมทางของคุณฟังเกี่ยวกับเหตุการณ์ฆาตกรรมต่อเนื่องเข่าขวัญที่เกิดขึ้นเมื่อห้าปีก่อน เรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นที่แอบลักลอบหนีออกมาจากค่ายฤดูร้อนเพื่อมาสำรวจยังบ้านหลังเก่าบนเนินเขาแห่งนี้ พวกเขาหวังเพียงต้องการจะใช้มันเป็นรังรัก.. จนกระทั่งคนคลั่งฆาตกรรมพวกเขาอย่างโหดเหี้ยมทีละคนสองคน คุณบอกพวกเขาว่าฆาตกรคนนั้นไม่สามารถถูกฆ่าตายได้ และร่างอันเน่าเฟะของพวกเขาจะกลับมาเพื่อฆ่าอีกครั้ง มันมีเหตุผลดี ๆ อยู่ที่คุณรู้เยอะขนาดนี้ คนคลั่งคนนั้นคือญาติห่าง ๆ ของคุณเอง เขากำลังจะกลับไปยังบ้านหลังเก่านั้นอีกครั้ง และเขาก็ต้องการเหยื่อที่จะฆ่าด้วย..

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังคงอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ  
นำโทเคนคริมสัน แจ็ค (ใหญ่) วางไว้ที่โถงทางเข้าถัดจากประตูหน้า

### สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขากำลังค้นหาอาวุธที่แข็งแกร่งมากพอจะฆ่าคริมสัน แจ็คได้

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตาย

### คริมสัน แจ็ค

หากคริมสัน แจ็คพ่ายแพ้ เขาจะถูกนำออกจากบ้านไปชั่วคราวแทนการหยุดนิ่งหรือได้รับความเสียหาย เมื่อเริ่มต้นเทิร์นต่อไปของคุณ คริมสัน แจ็คจะกลับมา นำโทเคนของเขาไว้ที่โถงทางเข้าอีกครั้ง

ทุกครั้งที่คริมสัน แจ็คกลับมา เพิ่มคุณสมบัติของเขาแต่ละอย่างขึ้น 1 หน่วย (เขียนลงในเศษกระดาษ)

คริมสัน แจ็ค จะแผ่รังสีความกลัวออกมา เมื่อเริ่มต้นเทิร์นของฮีโร่แต่ละคน หากมีนักสำรวจอยู่ในห้องเดียวกันกับคริมสัน แจ็ค ตัวละครนั้นจะต้องทอยค่าความคลั่งให้ได้ 3+ เพื่อสำเร็จหรือสูญเสียค่าคุณสมบัติทางจิตใจ 1 หน่วยและค่าคุณสมบัติทางร่างกาย 1 หน่วย

### หากคุณชนะ..

ร่างอันใหญ่โตของ คริมสัน แจ็ค เดินปรากฏขึ้นอยู่ท่ามกลางร่างเพื่อนของคุณ เขาหันมาคุณ ใบหน้าอันเน่าเฟะพร้อมรอยยิ้มกว้างนั้นไม่เคยจางหายไป แต่คุณเริ่มรู้สึกเบื่อกับมันแล้ว ไม่ใช่เรื่องใหญ่อะไร เพราะคุณมั่นใจว่าคุณเห็นบ้านของเด็กนักศึกษาอีกกลุ่มหนึ่งสุดถนนนี้เอง..

คริมสัน แจ็ค

ความเร็ว 3 ความแข็งแรง3 ความคลั่ง 3

เมื่อคุณอายุได้ห้าขวบ คุณพบวิญญาณตนหนึ่งในห้องนอนของแม่ของคุณพยายามจะขโมยวิญญาณของเธอไป คุณอ่อนวอนให้วิญญาณเหล่านั้นหยุด และพวกมันก็หยุด.. ด้วยข้อแลกเปลี่ยน คุณจึงนำบรรดาเพื่อนของคุณมาที่วันนี้เพื่อเป็นข้อแลกเปลี่ยนด้วยวิญญาณของพวกเขา

ตอนนี้เพื่อนของคุณนอนอยู่บนถ้ำ วิญญาณอันตรายพลั้งนั้นกำลังผิ้วร่างเข้าไปในร่างเหล่านั้น นำพาพวกเขาออกไปสู่พื้นที่ดวงดาว ชีวิตมันก็แบบนี้แหละ ไม่มีอะไรยุติธรรมหรอก.. แต่เด็กน้อยก็ยังต้องการแม่ของพวกเขาอยู่ดี

## ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ

นำโทเคนวิญญาณแห่งดวงดาว (เขียวอ่อน) วางไว้ในห้องเดียวกับตัวละครของคุณ วิญญาณแห่งดวงดาวได้ดึงวิญญาณของฮีโร่จากร่างเหล่านั้น ร่างนั้นหมดสติอยู่

## สิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับฮีโร่

พวกเขาจะพยายามทำลายวิญญาณแห่งดวงดาว เมื่อพวกเขาทำได้สำเร็จ พวกเขาจะกลับเข้าสู่ร่างเดิมได้อีกครั้ง

## คุณจะชนะเมื่อ..

..วิญญาณของฮีโร่ทุกคนถูกทำลายหรือวิญญาณแห่งดวงดาวเข้ายึดร่างไว้วิญญาณของฮีโร่ได้

## วิธียึดร่างของวิญญาณ

เมื่อคุณทำลายวิญญาณของฮีโร่ได้สำเร็จ วิญญาณแห่งดวงดาวจะสามารถลงทำพิธีกรรมเมื่อเข้าไปยังร่างไว้วิญญาณของฮีโร่

- หนึ่งครั้งต่อเทิร์นของพวกมัน วิญญาณแห่งดวงดาวสามารถทอยค่าความคลั่งเพื่อส่งผลกระทบต่อฮีโร่ในห้องเดียวกันได้ มันต้องทอยให้ได้ผลลัพธ์สูงกว่าความคลั่งเริ่มต้นของนักสำรวจที่กำลังเข้ายึดร่างเพื่อทำให้สำเร็จ ทุกครั้งที่ทำสำเร็จ นำโทเคนความคลั่ง (สามเหลี่ยม) วางไว้ข้างร่างนั้น
- เมื่อร่างของฮีโร่มีจำนวนโทเคนความคลั่งเท่ากับจำนวนผู้เล่น วิญญาณแห่งดวงดาวจะเข้ายึดร่าง และคุณชนะ

## วิญญาณแห่งดวงดาว

วิญญาณแห่งดวงดาวเคลื่อนที่ผ่านกำแพงได้

วิญญาณแห่งดวงดาวจะไม่โจมตีร่างของนักสำรวจ มันสามารถโมตีวิญญาณของนักสำรวจได้โดยใช้การโจมตีด้วยความคลั่งหรือความรู้เท่านั้น

วิญญาณแห่งดวงดาวจะไม่หยุดนิ่งหากพ่ายแพ้

## เอาชนะวิญญาณของนักสำรวจ

คุณสามารถโจมตีร่างหมดสติของฮีโร่ได้ ฮีโร่คนนั้นจะไม่สามารถป้องกันการโจมตีของคุณได้ ทอยลูกเต๋าสองลูกและให้ความเสียหายทางจิตใจตามค่าที่ทอยได้แก่ฮีโร่

หากคุณทำลายวิญญาณของฮีโร่ด้วยการโจมตีร่างของเขา (ด้วยการลดค่าความรู้หรือความคลั่งลงไปยังสัญลักษณ์กะโหลก) วิญญาณแห่งดวงดาวจะยึดร่างนั้นไม่ได้

## หากคุณชนะ..

ร่างของเพื่อนคุณคนหนึ่งค่อย ๆ ยืนขึ้นอย่างไซเซ หายใจเข้าลึกกราวกับเพิ่งเรียนรู้การหายใจเป็นครั้งแรก ดูแล้วก็ไม่มีอะไรที่แตกต่างจากเพื่อนของคุณ.. แม้ทุกอย่างมันจะแตกต่างไปก็ตาม เพื่อนของคุณจ้องมองมาที่คุณและกระซิบเบา ๆ “อา.. นานแล้วเหมือนกันที่ข้าได้สวมร่างมนุษย์แบบนี้”

“มันดูเหมาะกับคุณนะ” คุณพูด และวิญญาณแห่งดวงดาวก็ดูเหมาะสมจริง เหมาะมาก

วิญญาณแห่งดวงดาว

ความเร็ว 3 ความคลั่ง 1 ความรู้ 6

## มรดกมรณะ (A Little Night Murder)

คุณพบว่าร่างของชายแก่นามเพรสติก็อตต์นอนแน่นิ่งไร้ลมหายใจอยู่ที่ปลายบันไดเมื่อชั่วโมงก่อนหน้านี้ และพินัยกรรมของเขาก็ได้ถูกเปิดอ่านไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว คุณและเพื่อนของคุณจะได้รับทรัพย์สินสมบัติทุกอย่างของเขา อิม.. ทุกคนยกเว้นคุณ ตาแก่นั่นเกลียดคุณมาตลอด บางทีนี้อาจจะเป็นเหตุผลที่เขาจะไม่ได้ตกใจอะไรที่คุณลักเขาตกบันไดลงไป

แต่ทุกอย่างมันก็ได้ดูสิ้นหวังเสียทีเดียวหรอก ถึงอย่างนั้นก็เถอะ หากบรรดาญาติของคุณไม่ได้อยู่ในบ้านหลังนี้จนถึงรุ่งสาง คุณก็จะได้รับทรัพย์สินสมบัติของคุณ และดูเหมือนคนรับใช้จอมละโมภของตาแก่นั้นจะมีความสุขมากที่ได้หารกับคุณ พวกเขาจะทำให้คุณมั่นใจว่าบรรดาวงศาคณาญาติจะไม่มีชีวิตรอดผ่านพ้นคืนนี้เป็นแน่..

### ตอนนี้

ตัวละครของคุณยังอยู่ในเกมแต่กลายเป็นคนทรยศ แยกโทเคนคนรับใช้ (คริมสัน) ไว้จำนวนเท่ากับฮีโร่ นำคนรับใช้สามคนแรกไว้แต่ละห้องที่ไม่มีคนอยู่ในแต่ละชั้น หากมีคนรับใช้มากกว่าสามคน นำไปวางเพิ่มในห้องใดก็ได้ที่ไม่มีคนอยู่ คนรับใช้นับเป็นสัตว์ประหลาด หากไม่มีห้องที่ไม่มีใครอยู่ แยกมันเท่า ๆ กันในห้องที่ถูกใช้งานอยู่ ตั้งแทรคเทิร์น/ความเสียหายไว้ที่ 0 คุณจะใช้มันในการนับเวลา

### สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับฮีโร่

เพื่อให้ได้รับมรดก ฮีโร่จะต้องอยู่ทั้งคืนในบ้านหลังนี้ หากพวกเขามีชีวิตรอดจนถึงรุ่งสาง เหล่าผู้รอดชีวิตจะได้ส่วนแบ่งทรัพย์สินไป หากพวกเขาทุกคนตาย คุณจะได้ทรัพย์สินทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียว

### คุณจะชนะเมื่อ..

..ฮีโร่ทุกคนตายก่อนถึงรุ่งสาง

### คนรับใช้

คนรับใช้นับเป็นสัตว์ประหลาดทั่ว ๆ ไป พวกเขาจะแข็งแกร่งขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป:

เทิร์น	ความเร็ว	ความแข็งแรง	ความคลั่ง
0-3	3	3	3
4-7	4	4	4
8	5	5	5
9	6	6	6

### คุณต้องทำสิ่งนี้ในเทิร์นของคุณ

เมื่อจบเทิร์นของคุณ ขนับแทรคเทิร์น/ความเสียหายไปยังเลขถัดไป เริ่มต้นที่ 1 หากคุณขยับไปจนถึงเทิร์นที่ 10 นักสำรวจที่รอดชีวิตแต่ละคน (ยกเว้นคุณ) ชนะ (พวกเขาจะหารทรัพย์สินเท่า ๆ กัน)

คุณยังสามารถชนะได้แม้ตัวละครของคุณตาย เหล่าคนรับใช้ยินดีที่จะหารเงินระหว่างพวกเขาเอง

### หากคุณชนะ..

ในทางเทคนิคแล้ว คุณได้บอกพวกเขาคนรับใช้ไปจริง ๆ นั่นแหละว่าคุณจะหารเงินมรดกให้กับพวกเขาหากพวกเขาช่วยคุณจัดการบรรดาญาติของคุณ.. แต่พวกเขาก็แค่คนรับใช้

คนรับใช้ชั่วแค้นแค้นเปลี่ยนเนื้อหัวเพื่อสรรเสริญความมั่งคั่ง ก่อนที่พวกเขาจะค่อย ๆ กระอักเลือดออกมาจากปากพิษที่เข้าซึมไปในเส้นเลือด แยกน้อยนะ สงสัยคุณจะต้องเก็บสมบัติทั้งหมดไว้คนเดียวเสียแล้วสิ