

**Deutsche Übersetzung der Spielregeln für das Spiel  
BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL  
von Avalon Hill**

**Übersetzt von Michael "Suko" Schlepphorst  
Stand: 27.10.04**

SPIELMATERIAL .....	2
ZIEL DES SPIELS .....	2
SPIELVORBEREITUNG .....	3
SPIELABLAUF .....	3
WENN DU AM ZUG BIST .....	3
Entdecken eines neuen Raumes .....	4
Ziehen von Omen-, Gegenstand- oder Ereigniskarten .....	4
Spezielle Räume .....	5
Benutzen von Gegenstand- und Omenkarten .....	6
Durchführung eines Wurfes .....	6
Einen Angriff durchführen .....	7
Spezial-Attacken .....	7
DER SPUK.....	8
Durchführen eines Spuk-Wurfes .....	8
Auslösen des Spuks .....	8
Spuk-Vorbereitungen .....	8
Zugreihenfolge nach Beginn des Spuks .....	9
Wegziehen von gegnerischen Figuren .....	9
DIE NEUEN EIGENSCHAFTEN DES VERRÄTERS .....	9
WIE MONSTER FUNKTIONIEREN .....	10
Was passiert mit meiner Ausrüstung wenn ich sterbe? .....	10
GEWINN DES SPIELS .....	10

## SPIELÜBERSICHT

In dem Spiel „Betrayal at House on the Hill“ verkörpert jeder Spieler einen Charakter der ein altes, gruseliges Haus erforscht. Bei der Erforschung entdeckt man neue Räume. Immer wenn ein neuer Raum entdeckt wurde, findet man dort etwas .... oder etwas findet DICH.

Die Abenteurer verbessern oder verschlechtern sich, je nachdem wie sie mit den gefundenen Überraschungen im Haus umgehen. In jedem Spiel wird das Haus anders aufgebaut sein.

Irgendwann während des Spiels löst einer der Spieler ein Ereignis aus das HAUNT (Spuk) genannt wird. Wenn dieser Punkt eingetreten ist, wird **1** Spieler allen anderen in den Rücken fallen. Dieser Charakter wird zum **Verräter** und wird davon besessen sein seine ehemaligen Gefährten zu bekämpfen. Die restlichen Abenteurer werden zu **Helden**, die versuchen das ganze Abenteuer einfach nur zu überleben. Von diesem Punkt an ist dieses Spiel ein Kampf zwischen dem Verräter und den Helden ... oft auch ein Kampf um Leben und Tod.

Dieses Spiel beinhaltet 50 verschiedene Spuk-Szenarien und jedes erzählt eine andere Geschichte. Diese gilt es von Euch zu erforschen, bis zum Überleben oder Sterben, in dem Haus auf dem Hügel.

## SPIELMATERIAL

- 1 Regelheft
- 2 Spukbücher („Buch des Verräters“ und „Geheimnisse des Überlebens“)
- 44 Raum-Felder
- 1 Eingangshallen-Feld (beinhaltet 3 Räume)
- 6 Charakter-Figuren aus Plastik
- 6 beidseitig bedruckte Charakter-Karten
- 30 Plastik-Clips
- 8 Würfel
- 1 Runden/Schadensanzeiger
- 13 Omen-Karten
- 22 Gegenstand-Karten
- 45 Ereignis-Karten
- 291 Papp-Marker, im Einzelnen:
  - 12 große runde Monster-Marker (mit Gattung)
  - 204 kleine runde Monster-Marker
  - 14 rechteckige Ereignis- und Raum-Marker
  - 43 fünfeckige Gegenstand-Marker
  - 18 dreieckige Verräter-Würfel-Marker

## ZIEL DES SPIELS

Durchsuche das Haus und stärke Deinen Charakter bis das „Spuk-Szenario“ beginnt. Danach ist es Dein Ziel die Siegbedingung für Deine Seite als erstes zu erfüllen, entweder als Verräter oder als Held.

## **SPIELVORBEREITUNG**

- Lege die Bücher „Buch des Verräters“ (TRAITORS’S TOME) und „Geheimnisse des Überlebens“ (SECRETS OF SURVIVAL) zur Seite. Sie werden erst nach dem Auslösen des Spuks benötigt
- Jeder Spieler sucht sich eine Charakterkarte aus. Jede Karte hat zwei Seiten. Entscheide dich für eine.
- Befestige 4 Plastikclips an der Karte und zwar so, das sie auf die grünen Anfangswerte der jeweiligen Eigenschaft (Geschwindigkeit (SPEED), Kraft (MIGHT), Wissen (KNOWLEDGE) und Gesundheit (SANITY) ) zeigen
- Die Karten Omen, Item und Event werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel bereit gelegt.
- Suche die Raumkarten BASEMENT LANDING, ENTRANCE HALL/FOYER/GRAND STAIRCASE und UPPER LANDING heraus. Lege sie mit etwas Abstand zueinander auf dem Tisch aus.
- Mische alle restlichen Raum-Felder und lege sie als verdeckter Stapel ab. (Die Bezeichnungen auf den Rückseiten der Karten sind hier noch uninteressant.)
- Jeder Spieler stellt seine Figur in die ENTRANCE HALL. (Jede Figurenfarbe entspricht der Hintergrundfarbe auf der entsprechenden Charakterkarte.)
- Die Würfel werden griffbereit abgelegt.
- Ermittelt wer das Spiel beginnt. Der Charakter der als nächster Geburtstag hat beginnt. (Schau auf der Charakterkarte deiner Figur nach dem Geburtstag.) Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.

## **SPIELABLAUF**

Angefangen beim Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Entdeckungszug im Haus durch.

### **WENN DU AM ZUG BIST ...**

... kannst du beliebig viele der folgenden Aktionen durchführen, egal in welcher Reihenfolge:

- Du kannst dich bewegen.
- Du kannst einen neuen Raum entdecken.
- Du kannst würfeln.
- Du kannst Item- oder Omenkarten einsetzen.
- Du kannst angreifen (einmal pro Zug nachdem der Spuk begonnen hat).

So lange der Spuk noch nicht begonnen hat musst du am Ende deines Zuges einen Spuk-Wurf machen (siehe Spuk-Wurf durchführen) wenn du zuvor in dieser Runde eine Omenkarte gezogen hast. Das Spiel bekommt einige neue Wendungen sobald der Spuk beginnt (siehe in „Der Spuk“).

## **Bewegen**

Wenn du am Zug bist kannst du so viele Felder weit laufen wie es deine SPEED-Anzeige auf deiner Charakterkarte anzeigt. Wenn es sich im Spiel ergibt, dass du eine Karte ziehen musst, ist deine Bewegung für diese Runde beendet.

## **Entdecken eines neuen Raumes**

Wenn deine Figur eine Tür betritt und sich auf der anderen Seite kein Raum befindet, nimm dir das oberste Feld vom Raum-Stapel. Wenn es die gleiche Etage anzeigt wie die auf der du dich gerade befindest, legst du das Feld einfach an dieser Tür an und betrittst das Feld mit deiner Figur. Lege jedes neue Raumfeld so logisch wie möglich an, so dass immer angrenzende Räume entstehen die durch die Türen verbunden werden. (Verbinde Türöffnungen immer wenn es möglich ist.)

Falls das gezogene Raum-Feld nicht zu deiner momentanen Etage passt, lege es verdeckt auf einen Ablagestapel. Ziehe auf diese Weise so lange neue Felder nach bis ein passendes gefunden ist. (Einige Felder können auf mehreren Etagen eingesetzt werden.)

Ein Abenteurer kann jederzeit durch eine Tür gehen wenn sie mit einem angrenzenden Raum verbunden ist. Türen sind immer offen. Die einzige Ausnahme bildet die Eingangstür in der ENTRANCE HALL. Sie ist immer verschlossen. Du kannst das Haus nicht verlassen es sei denn ein Spuk-Szenario erlaubt es dir. (Freiluft-Räume gehören ebenfalls zum Haus.)

Treppen verbinden Etagen miteinander. Die große Treppe im Eingangsbereich führt immer zum Obergeschoß. Die Treppen im Keller führen immer zum und vom Foyer durch eine geheime Tür. (Du kannst die Kellertreppen erst benutzen wenn du sie im Keller entdeckt hast.)

Einige Räume haben bestimmte Auswirkungen auf deinen Charakter wenn er diesen Raum betritt. Manche Räume beeinflussen auch die Bewegung. Einige besondere Räume sind auch noch mal in dem Abschnitt „Spezielle Räume“ erklärt.

## **Ziehen von Omen-, Gegenstand- oder Ereigniskarten**

Ein gezogenes Raum-Feld kann ein Kartensymbol enthalten. Wenn du das erste Mal einen Raum mit einem Kartensymbol ziehst, endet dein Zug in diesem Raum und du ziehst die entsprechende Karte.

Wenn der Raum ein Spiral-Symbol hat ziehst du eine EVENT-Karte. Lese sie laut vor und folge den Anweisungen die auch beinhalten können, dass du würfeln musst. Danach wird die Karte abgelegt falls dort nichts Gegensätzliches angegeben ist oder die Karte noch weiterführende Auswirkungen hat.

Wenn der Raum ein Stierkopf-Symbol hat ziehst Du eine ITEM-Karte. Sie wird laut vorgelesen und offen vor dir abgelegt; somit hast du diesen Gegenstand nun in deinem Besitz. Du kannst ihn sofort und pro Zug einmal benutzen wenn nichts anderes auf der Karte angegeben ist.

Wenn der Raum ein Raben-Symbol hat ziehst du eine OMEN-Karte. Lies sie laut vor und lege sie dann offen vor dir ab. Es kann sein das du nun sofort etwas tun musst. Am Ende deines Zuges musst Du auf jeden Fall einen „Spuk-Wurf“ durchführen.

## **Spezielle Räume**

Viele Räume haben Besonderheiten die auf dem Feld angegeben sind. Einige von ihnen haben aber auch noch spezielle Eigenschaften die hier aufgelistet werden:

**ENTRANCE HALL (Die Eingangshalle):**

Die Eingangshalle, das Foyer und die große Treppe befinden sich alle auf einem Feld gelten aber trotzdem als drei verschiedene Räume.

**THE MYSTIC ELEVATOR (Der mysteriöse Fahrstuhl):**

Dieses Feld bewegt sich sobald es betreten wird. Würfel mit zwei Würfeln und lege dieses Feld an eine Tür der erwürfelten Etage an. (Wenn sich dort keine befindet bleibt der Fahrstuhl dort wo er ist.) Wenn du die Etage erwürfelst auf der du dich gerade befindest, kannst du ihn an eine andere Tür dieser Etage legen. Der Fahrstuhl kann nur einmal pro Zug benutzt werden.

**THE COAL CHUTE (Der Kohlenschacht):**

Betrete den Kohlenschacht um mit einem Schritt zum BASEMENT LANDING zu kommen. Ein Zug eines Entdeckers oder Monsters kann nicht auf dem Kohlenschacht enden. (Die Figur landet automatisch im BASEMENT LANDING.)

**THE VAULT (Das Gewölbe):**

Sobald das Gewölbe einmal geöffnet wurde, wird der Marker EMPTY VAULT dort abgelegt.

**THE COLLAPSED ROOM (Der zusammengefallene Raum):**

Nur der Spieler der als erstes diesen Raum entdeckt muss den dort angegebenen „Geschwindigkeits-Wurf“ ausführen. Danach können alle Spieler die diesen Raum betreten dies ignorieren, allerdings können sie es auch ausführen. In diesem Fall muss der Spieler aber auch den evtl. Schaden in Kauf nehmen. Das Herunterfallen in den Keller zählt nicht als Schritt für die Bewegung.

Nur der erste Spieler der in das Loch fällt wählt ein Keller-Feld und legt es an. Auf dieses Feld wir dann der Marker BELOW COLLAPSED ROOM abgelegt und jeder weitere Spieler der herunterfällt landet in diesem Raum.

**THE CRYPT (Die Gruft):**

Monster ignorieren die Auswirkungen dieses Raumes.

**THE FURNACE ROOM (Der Heizraum):**

Monster ignorieren die Auswirkungen dieses Raumes.

**CHASM, CATACOMBS, THE VAULT und TOWER:**

Dies sind alles Sperr-Räume. Eine Sperre kann verhindern, dass du den dahinter liegenden Raum betrittst. Um ihn zu durchqueren muss man einen auf dem Feld angegebenen Wurf durchführen. Diesen Wurf kannst du einmal pro Runde versuchen. Das Durchqueren der Sperre kostet keinen Bewegungspunkt. Wenn der Wurf misslingt musst du stehen bleiben oder du gehst den Weg zurück von dem du gekommen bist. Monster ignorieren Sperren.

## **Benutzen von Gegenstand- und Omenkarten**

Du kannst einen Gegenstand einmal in deinem Zug benutzen. Die meisten Omen-Karten (ausgenommen der Karte BITE) sind ebenfalls Gegenstände die man nehmen und benutzen kann wie andere Gegenstände.

Einmal während deines Zuges kannst du folgendes tun:

- Einen Gegenstand an einen anderen Mitspieler geben der sich im selben Raum wie du befindet (wenn beide einverstanden sind)
- Gegenstände ablegen. (Wenn du das tust, musst du dafür einen entsprechenden Marker in diesem Raum ablegen.) Ein anderer Spieler, oder auch du selbst, kann diesen Gegenstand später aufheben wenn er möchte, dies können auch mehrere sein. Entferne die Marker wenn alle Gegenstände aufgehoben worden sind.
- Hebe einen oder mehrere Gegenstände aus dem Raum auf.

Einige Gegenstände können nicht getauscht werden. Sie können jedoch abgelegt und aufgehoben werden.

Einige Omen, wie der Hund, sind keine richtigen Gegenstände und können daher nicht getauscht oder abgelegt werden. Dies sind Gefährten die dem Charakter folgen der die Obhut über sie hat. (Hund, Mädchen und Verrückter sind solche Gefährten.)

Kartenanweisungen haben immer Vorrang gegenüber den allgemeinen Regeln!

## **Durchführung eines Wurfes**

Sehr oft während des Spiels muss gewürfelt werden. Zum Beispiel für eine Karte oder wenn man einen Raum betritt.

Wenn eine Karte dir sagt eine bestimmte Anzahl von Würfeln zu würfeln, tue es und zähle die Punkte auf den einzelnen Würfeln zusammen. Führe dann aus was die Karte für dieses Ergebnis vorgibt.

Manchmal sagt dir eine Karte oder ein Raum, dass du auf eine deiner Eigenschaften (Bewegung, Kraft, Gesundheit oder Wissen) würfeln sollst. In diesem Fall nimmst du so viele Würfel wie der momentane Wert deiner geforderten Eigenschaft entspricht und würfelst. Wenn du zum Beispiel einen Wurf auf Gesundheit durchführen musst und der Wert deiner Gesundheit ist vier, dann kannst du vier Würfel werfen. Zähle die Punkte zusammen und schaue nach was du aufgrund des Ergebnisses tun musst.

## **Einen Angriff durchführen**

Einmal während deines Zuges darfst du einen Gegner der sich im selben Raum wie du befindet attackieren. Nach Beginn des Spuks kannst du jeden angreifen.

Bei einem Angriff würfelst du mit so vielen Würfeln wie es deinem Wert in der Eigenschaft MIGHT entspricht. Dein Gegner tut das gleiche. Der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt und fügt dem Kontrahenten körperlichen Schaden zu. Die Höhe des Schadens ergibt sich aus der Differenz der beiden Ergebnisse. (Beispiel: Wenn du eine 6 würfelst und dein Gegner nur eine 5, dann erhält er 1 Punkt körperlichen Schaden.) Bei einem Unentschieden erhält niemand Schaden.

Bei körperlichen Schäden verringert man seine Werte im Bereich MIGHT und/oder SPEED um so viele Punkte wie die Differenz ergeben hat.

Wenn der Spuk einmal begonnen hat und irgendeiner deiner Werte auf das Totenkopf-Symbol gesunken ist, stirbst du. Vor dem Spuk kann niemand sterben – d.h. kein Wert einer Eigenschaft kann tiefer sinken als die niedrigste Stufe vor dem Totenkopf-Symbol.

Es kann vorkommen das eine Karte oder ein Spuk dir befiehlt mit einem anderen Wert als MIGHT zu attackieren. Dies wird dann genau so durchgeführt wie vorher beschrieben, dein Gegner und du benutzt einfach nur eine andere Eigenschaft. So müssen bei einer SPEED - Attacke z.B. beide Spieler auf ihrem Bewegungswert würfeln. SPEED - Attacken verursachen ebenfalls körperlichen Schaden.

Wenn eine Karte oder ein Spuk eine Attacke mit SANITY (Gesundheit) oder KNOWLEDGE (Wissen) verlangt, verursacht dies mentalen Schaden. In diesem Fall müssen die Schadenspunkte im Bereich SANITY und/oder KNOWLEDGE verringert werden.

Du kannst einen Gegner nicht in einem Bereich attackieren den er nicht besitzt. Wenn z.B. ein Monster keine Gesundheit hat, kannst du ihn in diesem Bereich nicht angreifen.

In einigen Fällen kann es sein, dass du bei einer Attacke einem Gegner nicht Schaden zufügst sondern ihm z.B. etwas stielst (siehe Spezial-Attacken).

Monster sind lediglich betäubt wenn man sie besiegt, außer ein Spuk besagt was anderes.

## **Spezial-Attacken**

Distanz-Angriff: Der Revolver erlaubt es dir jemanden in einem Raum anzugreifen der sich in deiner Sichtweite befindet – ein Pfad der durch eine ununterbrochene Linie durch Türen führt. Du selbst erleidest keinen Schaden wenn dein Gegner dich beim Würfeln besiegt. Einige Monster können aber auch Distanz-Angriffe durchführen.

# DER SPUK

## Durchführen eines Spuk-Wurfes

Bevor der Spuk beginnt, musst du immer am Ende deines Zuges mit 6 Würfeln würfeln, wenn du in diesem Zug eine Omen-Karte gezogen hast. Dieses nennt man einen Spuk-Wurf. Wenn du weniger Augen würfelst als es gezogene Omen-Karten von allen Spielern gibt, beginnt der Spuk. Derjenige der den Spuk mit seinem Wurf ausgelöst hat wird „Spuk-Verursacher“ genannt.

Beispiel: Du ziehst in deinem Zug eine Omen-Karte und die anderen Spieler haben bisher 4 Omen-Karten gezogen. Um den Spuk zu beginnen müsstest du 4 Augen oder weniger würfeln.

## Auslösen des Spuks

Der „Spuk-Verursacher“ nimmt sich nun das Buch „Buch des Verräters“ und schaut dort in der Tabelle nach, welcher Spuk ausgelöst worden ist ... und vor allem wer der **Verräter** ist.

Die Tabelle zeigt oben eine Liste der Omen-Karten und an der Seite eine Aufstellung aller Räume. Suche nun nach der Omen-Karte bei der der Spuk ausgelöst worden ist und den Raum in dem sich die Figur des „Spuk-Verursachers“ befand als der Spuk begann. Dort wo beide Spalten/Zeilen sich treffen findet man die Nummer für das zu spielende Spuk-Szenario.

Nachdem du auf diese Weise herausgefunden hast wer der Verräter ist, gib demjenigen das „Buch des Verräters“. Der „Spuk-Verursacher“ ist also **NICHT** zwangsläufig auch der Verräter.

Sonderfall: Wenn zwei oder mehr Spieler als Verräter in Frage kommen und einer von ihnen der „Spuk-Verursacher“ ist, dann wird diese Person auch zum Verräter. Wenn keiner der in Frage kommenden der „Spuk-Verursacher“ war, wird es derjenige der als nächstes im Uhrzeigersinn nach dem „Spuk-Verursacher“ sitzt.

## Spuk-Vorbereitungen

Folgendes muss beim Start des Spuks getan werden:

- Der Verräter nimmt sich das „Buch des Verräters“ und verlässt damit den Raum. Er liest dann nur das Szenario das nun beginnt.
- Alle anderen Spieler werden zu Helden. Sie schauen sich das gleiche Szenario in dem Buch „Geheimnisse des Überlebens“ an.
- Wenn beide Parteien fertig sind kehrt der Verräter in den Raum zurück. Nun tun alle das was in dem Szenario unter der Rubrik „sofort“ stand. (Zum Beispiel das Platzieren von Markern im Haus oder das Ziehen von Karten.)



## **Zugreihenfolge nach Beginn des Spuks**

Es beginnt immer der Spieler der links neben dem Verräter sitzt und es geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Jeder der Helden hat somit zunächst einen **Helden-Zug**. Danach macht der Verräter seinen **Verräter-Zug**. Zum Schluss ist der Verräter noch mal an der Reihe und zieht die Monster in dem **Monster-Zug**. (Somit hat ein Spieler zwei Züge: Einen für die Verräter-Figur und einen für die Monster.) Dann ist wieder der Held links vom Verräter dran usw.

Die Helden und der Verräter sind weiterhin Abenteurer. Sie können die gleichen Dinge tun bzw. nicht tun wie zuvor als der Spuk noch nicht begonnen hatte. Lediglich die Spuk-Würfe die durch die Omen-Karten ausgelöst wurden, entfallen ab jetzt. Der Verräter muss den Helden in jedem Zug sagen was er gerade macht, aber nicht warum; das gleiche gilt anders herum auch für die Helden.

Nach Beginn des Spuks können Abenteurer sterben. Wenn einer der vier Eigenschaftswerte auf den Totenkopf-Level sinkt, dann stirbt dieser Abenteurer. In einigen Spuk-Szenarien kann es sein, dass gestorbene Helden ebenfalls zu Verrätern werden.

Der Verräter hat immer einen Zug nachdem die Helden an der Reihe waren. Auch wenn der Verräter stirbt kann es sein, dass die Monster allein noch das Ziel des Verräters erreichen können. In diesem Fall führt der Verräter weiterhin den Monster-Zug aus.

## **Wegziehen von gegnerischen Figuren**

Für jeden Gegner der sich nach dem Beginn des Spuks mit dir im selben Raum befindet, muss ein Entdecker einen Extra-Schritt aufbringen um den Raum zu verlassen. Ein Gegner ist ein Monster oder Abenteurer der deine Bewegung zu stoppen versucht. Unabhängig davon wie viele Bewegungspunkte man hat kann man immer mindestens einen Schritt gehen. Betäubte Monster verlangsamen die Bewegung eines Abenteurers jedoch nicht!

## **DIE NEUEN EIGENSCHAFTEN DES VERRÄTERS**

Wenn ein Abenteurer zum Verräter wird, bekommt er die folgenden neuen Eigenschaften (außer ein Spuk-Szenario besagt etwas anderes):

- Du kannst alle Raumeffekte und gezogene Karten die keinen Schaden verursachen ignorieren oder benutzen. Du kannst über den Abgrund springen, entscheiden wo der mystische Fahrstuhl hinfährt, den Abfall-Raum ohne zu würfeln verlassen usw.
- Du kannst dich von Auswirkungen einer Ereigniskarte ausschließen lassen. Wenn du eine solche Karte aber annimmst musst du aber auch evtl. Würfe oder Schäden akzeptieren.
- Nach deinem Zug kannst du alle beteiligten Monster bewegen und mit ihnen angreifen. Auch wenn der Verräter stirbt kannst du immer noch die Monster steuern. In einigen Szenarien können auch die Monster alleine die Mission erfüllen.

## WIE MONSTER FUNKTIONIEREN

Monster haben etwas andere Eigenschaften als die Abenteurer. Alle nun folgenden Fähigkeiten gelten so lange ein Szenario nichts anderes sagt.

- Monster bewegen sich unterschiedlich weit. Zu Beginn des Monster-Zugs werden für jedes Monster so viele Würfel geworfen wie es seiner Geschwindigkeit entspricht. Das dabei herauskommende Ergebnis gibt an wie viele Felder das Monster gehen darf. Bei Gruppen mit dem selbem Monstertyp (z.B. Fledermäuse oder Zombies), wird nur einmal für die ganze Gruppe gewürfelt. Das Ergebnis zählt dann für alle Monster dieser Gruppe.
- Viele Monster können nicht getötet werden. Nachdem ein Monster einen Schaden erhalten hat, ist es betäubt und muss in der nächsten Runde aussetzen. Der Marker eines betäubten Monsters wird umgedreht. Am Ende des nächsten Zugs des Monsters wird er wieder auf die richtige Seite gedreht. Betäubte Monster können die Bewegung eines Abenteurers nicht verlangsamen.
- Wie Abenteurer können auch Monster nur eine Attacke pro Durchgang ausführen. Monster benutzen oft andere Eigenschaften zum Angreifen als MIGHT. Sie können aber keine der bereits genannten Spezial-Attacken ausführen (falls nicht anders in einem Szenario angegeben).
- Wie auch die Verräter können Monster Raumeffekte ignorieren die keinen Schaden verursachen. Sie können den Coal CHUTE, COLLAPSED ROOM, GALLERY, MYSTIC ELEVATOR und die Treppen mit vielen der zusätzlichen Bewegungsoptionen benutzen, die auf den Karten beschrieben sind, außer auf der Karte ist ausdrücklich vermerkt das dies nur Abenteurer nutzen dürfen. Monster ignorieren die Auswirkungen vom FURNACE ROOM und CRYPT.
- Monster können keine neuen Räume entdecken
- Monster können keine Gegenstände tragen (außer ein Szenario sagt was anderes). Wenn ein Monster das Gegenstände tragen darf betäubt wird, lässt es alle Gegenstände fallen und legt einen Gegenstand-Marker in dem Raum ab. Es kann sie erst wieder aufheben wenn es wieder aktiv wird.

### Was passiert mit meiner Ausrüstung wen ich sterbe?

Wenn du stirbst und Gefährten bei dir hattest (der Hund, das Mädchen oder den Verrückten), wird der entsprechende Marker in den Raum gelegt wo du gestorben bist. Die Omenkarte wird beiseite gelegt. Wenn nun ein anderer Abenteurer den Raum betritt, übernimmt dieser die Obhut über den Gefährten und erhält auch die entsprechende Karte. Andere Gegenstände werden ebenfalls in dem Raum abgelegt und durch Gegenstands-Marker ersetzt. Auch hier können nun andere Spieler diese aufheben und erhalten dann die entsprechenden Karten.

## GEWINN DES SPIELS

Die Partei (Verräter oder Helden) die zuerst sein Ziel erreicht hat das Spiel gewonnen. Zum Schluss muss mindestens ein Held überlebt haben damit die Helden gewinnen können. Der Verräter kann auch gewinnen wenn er selbst bereits gestorben ist. In diesem Fall müssten die Monster das Ziel erreichen.

Hat eine Partei es geschafft wird die Siegbedingung laut vorgelesen.