

# BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

## Spiel-Übersicht

In diesem Spiel wählt jeder Spieler einen Charakter aus um damit ein gruseliges, altes Haus zu erkunden. Beim Erkunden des Hauses entdeckst du neue Räume. Jedes Mal, wenn du einen neuen Raum entdeckst kannst du manches finden, oder manches findet dich. Den Forschern geht es besser oder schlechter, je nachdem sie mit den Überraschungen des Hauses zurechtkommen. Bei jedem Spiel ist das Haus anders zusammengesetzt.

An einem zufälligen Punkt im Verlauf des Spieles löst ein Forscher ein Szenario aus, das SPUK = HAUNT genannt wird. Wenn dies der Fall ist verrät 1 Forscher alle anderen. Dieser Forscher wird ab jetzt VERRÄTER = TRAITOR genannt und versucht seine alten Kumpane zu besiegen. Die restlichen Forscher werden zu HELDEN = HEROES. Ab jetzt ist das Spiel ein Kampf zwischen dem Verräter und den Helden, oftmals bis zum Tod.

Dieses Spiel hat 50 Spuks (Szenarien), jede von ihnen erzählt eine andere Geschichte mit eigenen Bedingungen.

## Spielziel

Erforsche das Haus und stärke deinen Charakter bis das Spuk-Szenario einsetzt. Danach ist es das Ziel, die eigene Siegbedingung zuerst zu erfüllen, entweder als Verräter oder als Held.

## Spiel-Aufbau

Lege die beiden Szenarien-Bücher beiseite, sie werden erst gebraucht, wenn der Spuk beginnt.

Jeder Spieler wählt sich einen Charakter aus, es sind auf beiden Seiten der Karte welche aufgedruckt.

Stecke 4 Clips jeweils in den grünen Startwert der Charakterkarte für Speed, Might, Knowledge und Sanity (Geschwindigkeit, Macht, Wissen und Gesundheit).

Mische die 3 verschiedenen Kartendecks getrennt für sich und lege sie greifbar auf den Tisch. Es gibt die Omen-Karten, die Item-Karten (Gegenstände) und die Event-Karten (Ereignisse).

Lege das Startteil mit den 3 Räumen auf den Tisch, etwas abseits davon das Upper Landing Teil (dies stellt das Obergeschoß Startteil dar) und das Basement Landing Teil (dies stellt das Keller- Startteil dar). Das Startteil befindet sich auf Bodenhöhe.

Mische alle Raumteile und lege sie als verdeckter Stapel auf den Tisch. (Es spielt keine Rolle, was auf der Rückseite zu sehen ist).

Jeder Spieler nimmt sich 1 Forscher-Figur und stellt diese in die Eingangs-Halle (Entrance-Hall).

Lege alle Würfel greifbar irgendwo auf den Tisch.

Der Startspieler ist derjenige, dessen Charakter-Geburtstag als nächstes anstehen würde. Die Spieler führen Runden im Uhrzeigersinn aus, beginnend beim Startspieler.

Nach dem Aufbau sollte das Ganze in etwa so aussehen wie in der Regel auf Seite 3 abgebildet.

## Die Spielrunde - wenn du an der Reihe bist

Du kannst beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, wenn du an der Reihe bist:

- *Bewegung*
- *einen neuen Raum erforschen*
- *einen Würfelversuch starten*
- *Gegenstände oder Omen benutzen*
- *angreifen (einmal je Runde aber erst wenn der Spuk begonnen hat).*

## Bewegung

Du kannst dich so viele Felder weit bewegen, wie der gegenwärtige Speed auf deiner Charakter-Karte ausweist.

*Wann immer eine Spiel-Auswirkung dich eine Karte ziehen lässt, muss du deine Bewegung in dieser Runde im gegenwärtigen Raum beenden (nur die Bewegung, andere Aktionen sind durchaus erlaubt). Wenn du in einen Raum kommst, der sowohl Karten als auch Text auf dem Feld aufweist, ziehst du zuerst die Karte und führst dann den Text des Raumteiles aus.*

### **Einen neuen Raum erforschen**

Wenn dein Forscher eine Tür betritt und das Feld dahinter ist leer schaue auf die oberste Karte des Raumteilstapels.

Ist dort die Etage vermerkt, in der du dich zurzeit befindest, drehe es um und lege es an der Tür an, auf der dein Forscher steht.

Dann bewegst du dich in den Raum hinein. Es ist zu beachten, dass immer Türen an Türen gelegt werden müssen, soweit das möglich ist.

Kann das oberste Teil vom Stapel nicht verwendet werden, wird es verdeckt auf einen eigenen Ablagestapel gelegt. Das wird solange ausgeführt, bis ein passendes Raumteil erscheint.

Der Forscher kann sich durch Räume bewegen, die auf beiden Seiten ein Türsymbol aufweisen. Diese Türen sind immer offen.

Treppenhäuser verbinden die Geschosse. Das Grand Staircase (Grosse Treppe) ist die Verbindung zum Obergeschoss (dem Upper-Landing Raumteil), der Keller (Basement-Landing Raumteil) ist zum Erdgeschoss nur per Geheimgang mit dem Foyer verbunden, erst wenn das Stairs from Basement-Raumteil (Treppe vom Keller) im Keller selbst entdeckt wurde, kann diese Verbindung benutzt werden. Es gibt aber noch einige anderer zum Teil unfreiwillige Möglichkeiten, im Keller zu landen.

Einige Räume haben spezielle Regeln auf der Karte aufgedruckt, diese kommen immer wieder zum Einsatz, wenn ein Forscher diesen Raum betritt.

Verschiedene Räume erhöhen einen Eigenschaftswert des Characters. Jeder Forscher kann dieses nur 1x während des gesamten Spiels nutzen.

Wenn ein Raum den Forscher vor dem Verlassen auffordert, einen Wurf zu machen um Schaden zu vermeiden bedeutet ein Fehlwurf nicht, dass keine Bewegung mehr erlaubt ist. Es geht hierbei nur um Schaden oder Nicht-Schaden. Wenn ein solcher Raum unfreiwillig verlassen werden muss, wird auch gewürfelt.

### **Ziehen von Omen, Item und Event-Karten**

Ein Raum kann auch ein Kartensymbol aufweisen. Wenn ein Raum das erste Mal betreten wird, endet die Bewegung dort und es wird je nach Symbol eine Karte gezogen (weitere Besuche bringen dort keine Karten).

*Event-Karte:* diese wird laut vorgelesen und erfüllt, und insofern nicht anders angegeben, abgelegt.

*Item-Karte:* diese wird laut vorgelesen und vor einem abgelegt, sie ist nun im Besitz des Spielers. Sie kann einmal sofort eingesetzt werden und danach jeweils 1x in jeder Runde, wenn nicht anders angegeben.

*Omen-Karte:* diese wird laut vorgelesen und vor einem abgelegt, sie ist nun im Besitz des Spielers und kann von diesem benutzt werden. Am Ende deiner Runde musst du auf jeden Fall einen Spuk-Wurf ausführen.

### **Was passiert, wenn die Raumteile ausgehen?**

In diesem Fall wird der Ablagestapel genommen, gemischt und neu verdeckt ausgelegt. Sind alle Teile verbaut kann kein neuer Raum mehr erforscht werden.

### **Spezielle Räume**

*Das Startteil*

Zählt als 3 verschiedene Räume (Eingangshalle, Foyer und Große Treppe)

*Der mystische Fahrstuhl - The Mystic Elevator*

Dieses Teil bewegt sich, sobald ein Charakter ihr Feld betritt. Würfle 2 Würfel und setze den Fahrstuhl zu

einer benachbarten Tür eines Feldes dieser Etage. Gibt es dies nicht bleibt der Fahrstuhl wo er ist. Würfelst du die gleiche Etage, wie der Fahrstuhl sich im Moment befindet, kannst du ihn zu einem anderen Raum auf demselben Stock versetzen (auch hier nur zu einer Tür). Der Fahrstuhl kann in einer Runde nur 1x verwendet werden.

#### *Die Kohle-Rutsche - The Coal Chute*

Beim Betreten des Feldes rutscht man sofort in den Keller zum Basement-Landing-Teil, dies gilt als 1 Bewegung. Eine Bewegung auf der Rutsche selbst kann dort nicht beendet werden.

#### *Der Tresor - The Vault*

Wenn dieser geöffnet (und damit geleert) wurde wird der Vault-Empty Marker daraufgelegt.

#### *Der zerbrochene Raum - The Collapsed Room*

Nur der Erst-Forscher der diesen Raum betritt, muss den dort aufgeführten Speed-Wurf ausführen. Alle weiteren Forscher, die diesen Raum betreten können das ignorieren oder aber freiwillig in den Keller springen, den Schadenswurf müssen sie dann aber ausführen. Der Fall in den Keller ist zusammen mit dem Betreten dieses Raumes eine einzige Bewegung. Nur der erste in den Keller fallende Forscher legt auch ein Keller-Raumteil aus.

Zur Markierung dieses Keller-Raumes wird der Below-Collapsed-Room-Marker darauf gelegt.

Fällt der Forscher in einen Hindernis-Raum, darf er (nicht beim Tresor) bestimmen, auf welcher Seite er landet.

#### *Die Krypta - The Crypt*

Monster ignorieren die speziellen Regeln dieses Raumes.

#### *Der Heizkeller - The Furnace Room*

Monster ignorieren die speziellen Regeln dieses Raumes.

#### *Abgrund/Katakombe/Tresor und Turm - Chasm/Catacoms/Vault und Tower*

Diese Räume sind Hindernis-Räume, das Hindernis kann die Bewegung zur anderen Raumseite verhindern.

Das Überqueren des Hindernisses erfordert einen Charakter-Wurf (Trait-Roll), welcher genau ist jeweils auf dem Raumteil ersichtlich. Der Versuch kann 1x je Runde probiert werden. Das Queren zählt nicht als eigene Bewegung sondern gehört zum Bewegen auf das Raumteil dazu. Im Falle eines Scheiterns endet die Bewegung dort. Monster (und Verräter) ignorieren immer ein solches Hindernis.

#### *Der Untergrund-See - Underground Lake*

Wenn dieser auf der oberen Etage entdeckt wird bricht der Raum ein und der Forscher fällt bis in den Keller. Das Raum-Teil wird zur nächstgelegenen Tür des Basement-Landing (Kellerbasisteil) angelegt.

### **Gebrauch der Items- und Omen-Karten**

Du kannst ein Item (Gegenstand) 1x zu einem beliebigen Punkt deines Zuges benutzen. Die meisten Omen-Karten sind ebenfalls Items, die benutzt werden können (Ausnahme ist die Bite(Biss)-Karte).

Einmal je Runde kannst du folgendes tun:

Du kannst ein Item/Omen einem anderen Spieler im selben Raum abgeben

Du kannst eine beliebige Anzahl deiner Items/Omens im Raum ablegen. Dazu wird ein Item-Pile-Marker in diesem Raum abgelegt, diese Gegenstände können von jedem anderen Spieler (und auch von dir selbst) zu einem späteren Zeitpunkt dort aufgenommen werden. Werden alle Items aufgenommen wird der Marker wieder entfernt.

Du kannst eine oder mehrere abgelegte Items/Omens an einem entsprechenden Ort aufnehmen.

Einige Omen sind keine Gegenstände, z.B. der Hund (The Dog), diese sind Begleiter, welche den Forscher folgen, der sie besitzt. Hierzu zählen auch das Mädchen (Girl) und der Verrückte (Madman).

Die Marker dieser 3 Begleiter werden nur benutzt, wenn sie in gewissen Szenarien zu Monstern werden.

Die Items Axe/Spear und Blood Dagger (alles Waffen) dürfen nur beim Angriff eingesetzt werden. Waffen können beliebig viele getragen werden. Vor einem Kampf wird dann vom Spieler entschieden, welche er verwendet.

Der Toy-Monkey kann in einer Runde nur 1x verwendet werden.

### **Was passiert, wenn die Regeln im Heft mit den Regeln der Karte kollidiert?**

Wenn dies passiert hat die Regel auf der Karte Vorrang

## Versuch per Würfeln

Oftmals im Spiel wirst du dazu angehalten, einen Würfelwurf auszuführen. Wenn eine Karte fordert, eine angegebene Anzahl an Würfeln zu werfen, addierst du die Zahl an Punkten der Würfel. Nach diesem Ergebnis führe die Aktion aus, die auf der Karte beschrieben worden ist.

Manchmal fordert eine Karte oder ein Raum einen Wurf gegen eine deiner Charakter-Eigenschaften. In diesem Fall würfelst du mit so vielen Würfeln, wie dein Forscher gegenwärtig in dieser Rubrik an Wert aufweist.

Auch hier sagt die Karte oder das Feld, was bei welchem Ergebnis passiert.

## Einen Angriff ausführen

Einmal während deines Zuges kannst du einen Gegner im selben Raum angreifen. *Dies ist aber erst erlaubt, wenn der SPUK begonnen hat, also erst in der Spuk (Haunt) -Phase.*

Wenn du einen Angriff machst, würfelst du mit so vielen Würfeln, wie dein Might-Wert aufweist. Dein Gegner macht dasselbe. Wer den höheren Wert erreicht, fügt dem Gegner einen Physischen Schaden zu. Der Gewinner hat den Gegner besiegt. Die Schadenshöhe ergibt sich aus der Differenz zwischen den beiden Würfeln.

Wer *Physischen Schaden* erleidet muss die Höhe von seinem *Might- und/oder Speedwert* abziehen.

Sobald das Spiel sich in der Spuk-Phase befindet und ein Charakterwert eines Spielers auf den Totenkopf sinkt, ist dieser Spieler gestorben. Vor der Spuk-Phase kann kein Spieler sterben, hier kann ein Charakterwert nicht unter 1 sinken.

Es ist auch möglich, dass Würfe einen Angriff mit anderen Eigenschaften als Might verlangen, diese werden gleich abgewickelt, bei Speed wird der Schaden ebenfalls bei Might oder Speed abgezogen, bei Sanity oder Knowledge erleidet der Verlierer einen *Mentalen Schaden*, dieser wird auf der *Sanity und/oder Knowledge*-Leiste abgezogen.

Ein Angriff auf eine Charakter-Eigenschaft, die beim Gegner nicht vorhanden ist, kann nicht durchgeführt werden.

Nicht immer, wenn du angreifst, verursachst du einen Schaden beim Gegner. Gegebenfalls bestiehlt Du ihn.

Monster sind, wenn sie besiegt werden, nur betäubt, außer das Spuk-Szenario besagt was anderes.

## Spezielle Angriffe

*Distanz-Angriffe:*

Der Revolver erlaubt einen Angriff über mehrere Räume hinweg, hierbei muss eine ununterbrochene Sichtlinie durch Türen vorhanden sein.

*Items stehlen:*

Wenn du einem Gegner einen physischen Schaden von 2 oder Punkten verursachst, kannst du anstatt ihm den Schaden zuzufügen dem Gegner einen tauschbaren (nicht den Hund etc.) Gegenstand stehlen. Dies ist nicht erlaubt bei einem Distanz-Angriff.

## Der Spuk

Damit die Spuk-Phase beginnen kann musst du am Ende deines Zuges, indem du eine Omen-Karte ziehst, mit 6 Würfeln werfen. Dies wird der Spuk-Wurf (Haunt-Roll) genannt. Wenn du weniger als die bisher von allen Spielern gezogenen Omenkarten würfelst, beginnt die Spuk-Phase. Der auslösende Spieler wird der Spuk-Enthüller (Haunt Revealer) genannt.

## Die Enthüllung des Spukes

Der Spukenthüller bestimmt in dem Traitors Tome Heft oder dem Secrets of Survival Heft auf den ersten beiden Seiten anhand der dortigen Tabellen, welches Spuk-Szenario gespielt wird und wer der Verräter (Traitor) ist.

Auf der Tabelle sind die Omen-Karten sowie die dazugehörigen Räume aufgeführt. Daraus ergibt sich das zu spielende Spuk-Szenario. Wenn 2 oder mehrere Forscher der Verräter sein können und einer von ihnen ist der Spuk-Enthüller, wird dieser der Verräter. Ist dieser nicht dabei wird es der Spieler welcher als erster links vom Spuk-Enthüller sitzt.

Der Verräter eines Szenarios ist unter der Tabelle je nach Nummer aufgeführt.

### **Spuk-Aufbau**

Führe folgendes beim Start eines Szenarios aus:

Der Verräter nimmt das Traitors-Tom Heft und verläßt den Raum. Er liest für sich seine Aufgabe durch.

Die restlichen Spieler sind die Helden, diese schauen im Secrets of Survival-Heft ihre Aufgabe an.

Sind beide Seiten fertig kommt der Verräter wieder zurück und setzen die unter Right-Now im Heft aufgeführten Vorgaben um.

Alternativ kann das auch alles offen gemacht werden, da irgendwann alle Szenarien durchgespielt sind.

Im der Regel ist auch eine Alternative aufgeführt, um ein noch nicht gespieltes Ersatz-Szenario auszusuchen, falls das vorgegebene schon gespielt wurde oder aus anderen Gründen nicht ausgewählt werden soll.

### **Spuk-Spielreihenfolge**

Der erste Spieler der jetzt an die Reihe kommt ist der links von Verräter, die Reihenfolge verläuft danach im Uhrzeigersinn. Nachdem jeder Held an der Reihe war kommt nun der Verräter dran, danach die vom Verräter geführten Monster. Danach kommt wieder der Held links vom Verräter dran usw. Sowohl die Helden als auch der Verräter sind nach wie vor Forscher, sie verhalten sich genauso wie vor dem Spuk, außer dass sie keine weiteren Spuk-Würfe mehr ausführen, wenn sie eine Omen-Karte ausspielen.

*Ab jetzt können Forscher auch sterben!!!*

Dies passiert, wenn eine der Charaktereigenschaften der Person auf den Totenkopf sinkt. Wenn der Verräter stirbt und er hat noch Monster im Spiel, die sein Ziel noch erreichen können, spielt er mit diesen weiter und kann somit noch gewinnen.

### **Verlangsamte Bewegung**

Wenn der Spuk gestartet ist wird für jeden Gegner, der sich auf demselben Feld befindet, vom Forscher 1 Extra-Bewegungspunkt verbraucht, wenn dieser den Raum verlassen will. Ein Gegner ist ein Forscher oder ein Monster. Egal aber wie viele Gegner vorhanden sind darf immer mindestens 1 Feld weit bewegt werden.

Betäubte Monster verlangsamen nicht die Bewegung von Forschern.

### **Die neuen Fähigkeiten des Verräters**

Als Verräter kannst du ab jetzt alle Schaden verursachenden Raum- oder Karteneffekte ignorieren und nur die positiven Effekte annehmen.

Du kannst den Abgrund/Chasm überqueren, den Mystischen Fahrstuhl dahin bewegen, wo du willst, den Junk (alter Plunder) Raum verlassen ohne zu würfeln usw.

Du hast immer die Wahl, ein Ereignis zu ignorieren oder zuzulassen, wenn du es zulässt, musst du aber auch alle eventuellen negativen Auswirkungen annehmen.

Nach deiner eigenen Bewegung kannst du alle Monster gemäß deiner Entscheidung bewegen.

Selbst wenn du gestorben bist, kannst du immer noch die Monster führen, vorausgesetzt dein Spielziel ist noch erreichbar.

### **Wie Monster funktionieren**

Die Eigenschaften der Monster unterscheiden sich geringfügig von denen der Forscher, alle folgenden Regeln gelten für sie, solange das Spuk-Szenario nichts anderes bestimmt:

#### *Monsterbewegung:*

Am Start des Monster-Zuges würfelst du mit einer Anzahl an Würfeln, welche der Speed des Monsters entspricht.

Dies ist die Bewegung, die ein Monster dieser Art in diesem Zug ausführen kann. Für alle gleichen Monster wird nur 1 Bestimmungswurf gemacht.

#### *Die meisten Monster können nicht getötet werden:*

Wenn ein Monster einen Schaden erleidet ist es betäubt und kann in der nächsten Runde nichts tun. Der Monster-Marker wird dann umgedreht, am Ende der nächsten Monsterrunde wird der Marker dann wieder auf seine Vorderseite gedreht. Betäubte Monster verlangsamen nicht die Bewegung der Forscher.

#### *Monsterangriff:*

Wie die Forscher kann ein Monster nur 1x je Runde angreifen. Sie benutzen aber oftmals andere Eigenschaften als Might/Macht. Wenn das Szenario nichts anderes besagt, dürfen Monster keinen Spezialangriff ausführen.

#### *Raum- und sonstige Auswirkungen:*

Wie der Verräter kann ein Monster alle negativen Auswirkungen in Räumen ignorieren, der Fahrstuhl steht zur freien Benutzung.

Monster können keine neuen Räume entdecken und sie können keine Items/Gegenstände tragen, außer das Spuk-Szenario sagt was anderes.

### **Was passiert mit den Sachen, wenn ein Forscher stirbt?**

*Begleiter (Dog, Girl, Madman)* verbleiben im Raum, es wird dort ein entsprechender Marker abgelegt. Die dazugehörigen Omen-Karten werden beiseite gelegt. Wenn andere Forscher diesen Raum betreten, können sie die Begleiter aufnehmen (und die Omenkarte vor sich auslegen).

Gegenstände fallen in den Raum und es wird ein entsprechender Item-Marker dort hingelegt; auch hier werden die entsprechenden Karten beiseite gelegt, jeder Forscher, der diesen Raum betritt kann die Items aufnehmen und erhält die entsprechende Karte.

### **Spielsieg**

Die erste Seite, welche das Ziel des Szenarios erreicht, gewinnt das Spiel. Bei den Helden muss wenigstens einer überleben.

### **2-Spieler-Variante**

Bei dieser Variante geht jeder Spieler mit 2 Charakteren ins Spiel. Das Spiel verläuft ganz normal, jeder Forscher hat seinen eigenen Zug. Wird der Spuk ausgelöst wird der Verräter bestimmt ist zieht der Besitzer ab sofort diesen und gibt dem anderen Spieler seinen anderen Charakter ab. Damit spielt nun 1 Seite mit

3 Helden und der andere Spieler mit dem Verräter und den Monstern. Sollten einem Spieler vor Beginn des Spukes seine beiden Forscher gestorben sein sucht der andere Spieler einen seiner beiden Forscher aus und übergibt diesen mit allen Item- und Omen-Karten an den anderen Spieler.