

1 Omen

1.1 BITE / BISS

Ein Knurren, der süße Duft von Tod. Schmerz. Dunkelheit. Fort.

Etwas beißt dich, als du diese Karte ziehst. Der Spieler zu deiner Rechten wirft einen *Might*-Wurf mit 4 Würfeln für das mysteriöse *Etwas*, bevor es in der Dunkelheit verschwindet. Du verteidigst dich normal, indem du einen *Might*-Wurf ausführst.

Dieses Omen kann nicht fallen gelassen, gehandelt oder gestohlen werden.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.2 BOOK / BUCH

Ein Tagebuch oder Laborprotokolle? Ein antikes Manuskript oder moderner Bestseller?

Erhalte sofort 2 Wissen (Knowledge).

Verliere 2 Wissen (Knowledge), wenn du das Buch verlierst.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.3 CRYSTAL BALL / KRISTALLKUGEL

Trübe Bilder erscheinen im Inneren des Glases.

Ist der Spuk (Haunt) offenbart, kannst du mittels eines *Knowledge*-Wurfs während deines Zuges in die Kristallkugel schauen:

4+ Du siehst die Wahrheit. Durchsuche das Gegenstandsdeck (Items) oder das Ereignisdeck (Events) und wähle eine Karte aus. Mische die Karten und lege deine Karte oben auf.

1-3 Du wendest deinen Blick ab. Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).

0 Du starrst direkt in die Hölle. Verliere 2 geistige Gesundheit (Sanity).

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.4 DOG / HUND

BEGLEITER

Dieser rüddige Hund scheint freundlich. Du hoffst, dass er das auch wirklich ist.

Erhalte sofort 1 Macht (Might) und 1 geistige Gesundheit (Sanity).

Verliere 1 Macht (Might) und 1 geistige Gesundheit (Sanity), wenn du die Aufsicht über den Hund abgibst.

Verwende einen kleinen Monsterspielstein, der den Hund darstellt und lege ihn in deinen Raum. (Verwende eine Monsterfarbe die noch nicht auf dem Spielfeld liegt.) Einmal während deines Zuges kann der Hund zu einem maximal 6 Felder entfernten, schon entdeckten Raum laufen, um danach direkt wieder zurückzukehren. Er kann einen Gegenstand aufnehmen, tragen und/oder fallenlassen, bevor er zurückkehrt.

Der Hund wird von Gegnern nicht verlangsamt. Er kann keine Einbahnstraßen nehmen oder Räume, die einen Wurf erfordern durchqueren. Er kann keine Gegenstände tragen, die die Bewegung verlangsamen.

Dieses Omen kann nicht fallen gelassen, gehandelt oder gestohlen werden.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.5 GIRL / MÄDCHEN

BEGLEITER

Ein Mädchen.

Gefesselt.

Alleine.

Du befreist sie!

Erhalte sofort 1 geistige Gesundheit (Sanity) und 1 Wissen (Knowledge).

Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity) und 1 Wissen (Knowledge), wenn du die Mädchen-Karte verlierst.

Dieses Omen kann nicht fallen gelassen, gehandelt oder gestohlen werden.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.6 HOLY SYMBOL / HEILIGES SYMBOL

Ein Symbol der Ruhe in einer rastlosen Welt.

Erhalte sofort 2 geistige Gesundheit (Sanity).

Verliere 2 geistige Gesundheit (Sanity), wenn du das Heilige Symbol verlierst.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.7 MADMAN / EIN VERRÜCKTER

BEGLEITER

Ein schäumender Irrer.

Erhalte sofort 2 Macht (Might) und verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).

Verliere 2 Macht (Might) und erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity), wenn du diese Karte verlierst.

Dieses Omen kann nicht fallen gelassen, gehandelt oder gestohlen werden.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.8 MASK / MASKE

Eine düstere Maske, um deine Absichten zu verschleiern.

Einmal pro Zug kannst du mittels eines *Sanity*-Wurfs versuchen, die Maske zu benutzen.

4+ Du kannst die Maske auf- oder absetzen.

Wenn du die Maske aufziehst, erhalte 2 Wissen (Knowledge) und verliere 2 geistige Gesundheit (Sanity).

Wenn du die Maske absetzt, erhalte 2 geistige Gesundheit (Sanity) und verliere 2 Wissen (Knowledge).

0-3 Du kannst die Maske in dieser Runde nicht verwenden.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.9 MEDALLION / MEDALLION

Ein Medallion mit einem eingravierten Pentagramm.

Du bist immun gegenüber den Effekten der Pentagramm-Kammer, der Crypta und des Friedhofs (Pentagram Chamber, Crypt, Graveyard).

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.10 RING / RING

Ein abgenutzter Ring mit einer unleserlichen Inschrift.

Wenn du einen Gegner angreiffst, der einen *Sanity*-Wert besitzt, kannst du ihn mit einem *Sanity*-Wurf anstelle eines *Might*-Wurfs angreifen. (Dein Gegner verteidigt sich dann mit einem *Sanity*-Wurf und der Schaden wirkt statt physisch mental.)

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.11 SKULL / SCHÄDEL

Ein rissiger Schädel mit fehlenden Zähnen.

Wenn du mentalen Schaden erleidest, kannst du ihn stattdessen komplett in physischen Schaden umwandeln.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.12 SPEAR / SPEER

WAFFE

Eine vor Macht pulsierende Waffe.

Du kannst zwei zusätzliche Würfel (bis maximal 8 Würfel) werfen, wenn du eine Macht (Might) Attacke mit dieser Waffe ausführst.

Du kannst keine andere Waffe verwenden, während du diese benutzt.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

1.13 SPIRIT BOARD / OUIJABRETT

Eine Tafel mit Buchstaben und Zahlen, um mit den Toten zu sprechen.

Bevor du dich während deines Zuges bewegst, darfst du unter die oberste Karte des Zimmerkartens Stapels schauen.

Benutzt du das Ouijabrett, nachdem der Spuk (Haunt) offenbart wurde, kann der Verräter beliebige Monster ein Feld weiter in deine Richtung bewegen. (Wenn du der Verräter bist, musst du die Monster nicht bewegen.) Wenn es keinen Verräter gibt, rücken alle Monster 1 Feld zu dir.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

2 Items / Gegenstände

LUCKY STONE / GLÜCKSSTEIN

Ein glattes, gewöhnlich aussehendes Stück Felsgestein. Du fühlst, dass er dir Glück bringen wird.

Nachdem du gewürfelt hast, kannst du an diesem Stein reiben, um einen oder mehrere deiner Würfel noch einmal zu würfeln.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

DARK DICE / DUNKLE WÜRFEL

Wie stehts um dein Glück?

Einmal pro Runde kannst du 3 Würfel werfen:

- 6 Gehe sofort zu irgendeinem Entdecker, aber nicht zum Verräter
- 5 Verschiebe einen anderen Entdecker aus deinem Raum in einen angrenzenden Raum.
- 4 +1 physische Eigenschaft
- 3 Bewege dich ohne Bewegungskosten sofort in einen angrenzenden Raum.
- 2 +1 mentale Eigenschaft
- 1 Ziehe eine Ereigniskarte.
- 0 Reduziere alle deine Eigenschaften auf den ersten Schritt über dem Schädel und entferne die Karte aus dem Spiel.

MEDICAL KIT / MEDIZINTASCHE

Ein Arztkoffer, aber die wichtigsten Medikamente sind schon geplündert worden.

Einmal pro Zug kannst du versuchen, dich oder einen anderen Entdecker im gleichen Raum mit einem Wissenswurf zu heilen.

- 8+ +3 für physische Eigenschaften
- 6-7 +2 für physische Eigenschaften
- 4-5 +1 für eine physische Eigenschaft
- 0-3 Es passiert nichts.

Du kannst eine Eigenschaft maximal bis zu ihrem Startwert heilen.

IDOL / IDOL

Vielleicht hat es dich für einen höheren Zweck auserwählt. Möglicherweise Menschenopfer.

Einmal pro Zug kannst du an dem Idol reiben, bevor du einen Charakter-, Kampf- oder Ereigniswurf würfelst, um 2 zusätzliche Würfel (bis maximal 8 Würfel) einzusetzen. Jedes mal verlierst du 1 geistige Gesundheit (Sanity).

AXE / AKT

WAFFE
Sehr scharf.

Wenn du diese Waffe verwendest, kannst einen zusätzlichen Würfel (bis maximal 8 Würfel) für einen *Might*-Wurf benutzen.

Du kannst keine andere Waffe verwenden, während du diese benutzt.

ADRENALINE SHOT / ADRENALINESPRITZE

Eine Spritze, die eine seltsame, fluoszierende Flüssigkeit enthält.

Du kannst diesen Gegenstand einsetzen, bevor du einen Charakterwurf würfelst, um zum Wurfsergebnis 4 hinzuzufügen.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

ANGEL FEATHER / ENGELSFEDER

Eine makellose Feder schwirrt auf deine Hand.

Wenn du einen Wurf jedweder Art würfeln musst, kannst du stattdessen eine beliebige Zahl von 0 bis 8 direkt als Würfelergebnis verwenden.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

DYNAMITE / DYNAMIT

Die Zündschnur brennt noch nicht.

Anstatt zu Attakieren kannst du Dynamit durch eine Tür in einen benachbarten Raum werfen. Jeder Entdecker und jedes Monster mit Macht und Geschwindigkeitsmerkmalen in diesem Raum muss einen *Speed*-Wurf versuchen:

5+ Kein Schaden

0-4 Du nimmst 4 Schaden in physischen Eigenschaften

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

PICKPOCKET'S GLOVES / HANDSCHUHE DES DIEBES

Sich selbst zu helfen war noch nie so einfach.

Wenn du zusammen mit einem anderen Entdecker in einem Raum bist, kannst du ihm einen Gegenstand klauen.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

REVOLVER / REVOLVER

WAFFE

Eine alte, wirksam scheinende Waffe.

Du kannst den Revolver verwenden, um mit einem *Speed*-Wurf anstelle eines *Might*-Wurfs anzugreifen. (Dein Gegner verteidigt sich dann mit Geschwindigkeit (Speed) und nimmt physischen Schaden.)

Würfle mit einem zusätzlichen Würfel bei deinem Angriffswurf.

Mit dem Revolver kannst du im gleichen Raum oder in gerader Sichtlinie durch mehrere Türen treffen. Wenn du jemanden in einem anderen Raum angreifst, nimmst du im Falle einer Niederlage keinen Schaden.

Du kannst keine andere Waffe verwenden, während du diese benutzt.

RABBIT'S FOOT / HASENFUSS

Der Hase hatte wohl kein Glück.

Einmal pro Zug kannst du *einen* Würfel erneut werfen. Der zweite Wurf zählt.

PUZZLE BOX / RÄTSEL-SCHACHTEL

Irgendwie muss man die doch öffnen können.

Einmal pro Zug kannst du versuchen die Kiste mit einem *Knowledge*-Wurf zu öffnen.

+6 Du öffnest die Box. Ziehe zwei *Item*-Karten und entferne die Schachtel aus dem Spiel.

0-5 Du schaffst es nicht die Box zu öffnen.

BLOOD DAGGER / BLUTDOLCH

WAFFE

Eine fiese Waffe. Nadeln und Schläuche winden sich aus dem Griff und stechen direkt in deine Venen.

Du kannst drei zusätzliche Würfel (bis maximal 8 Würfel) werfen, wenn du eine Macht (Might) Attacke mit dieser Waffe ausführst. Du verlierst dabei 1 Geschwindigkeit (Speed).

Du kannst keine andere Waffe verwenden, während du diese benutzt.

Du kannst diesen Dolch nicht handeln oder fallenlassen. Wenn er gestohlen wird, nimmst du 2 Schaden in physischen Eigenschaften.

BELL / GLOCKE

Eine Messingglocke mit schallendem Gong.

Erhalte sofort 1 geistige Gesundheit (Sanity).

Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity), wenn du die Glocke verlierst.

Ist der Spuk (Haunt) offenbart, kannst du mittels eines *Sanity*-Wurfs während deines Zuges die Glocke läuten:

5+ Rücke beliebige, aber frei bewegliche Entdecker einen Raum näher zu dir.

0-4 Der Verräter darf beliebig viele Monster einen Raum näher zu dir rücken. (Wenn du der Verräter bist, gilt dies nicht.) Wenn es keinen Verräter gibt, bewegen sich alle Monster in deine Richtung.

ARMOR / RÜSTUNG

Es ist nur eine Requisite vom Renaissancefest, aber immerhin ist sie aus Metall.

Jedes Mal (nicht nur einmal pro Runde) wenn du physischen Schaden nimmst, erhältst du einen Schaden weniger.

Dieser Gegenstand kann nicht gestohlen werden.

MUSIC BOX / SPIELUHR

Eine handgefertigte Antiquität. Sie spielt eine gespenstische Melodie, die dir nicht mehr aus dem Kopf geht.

Einmal pro Zug kannst du die Spieluhr öffnen oder schließen.

Während die Spieluhr offen ist, muss jeder Entdecker oder jedes Monster mit *Sanity*-Merkmal, dass den Raum der Spieluhr betritt oder seinen Zug darin beginnt, einen *Sanity*-Wurf werfen. Schafft er keine 4+, ist er/es für den Rest des Zuges hypnotisiert.

Wenn ein Entdecker oder Monster, das die Spieluhr bei sich trägt, hypnotisiert wird, lässt er/es die Spieluhr fallen. Ist die Spieluhr währenddessen offen, bleibt sie offen.

HEALING SALVE / HEILSALBE

Eine klebrige Paste in einer flachen Schale.

Du kannst dich oder einen anderen lebenden Entdecker im selben Raum mit dieser Salbe behandeln. Hebe entweder den Macht (Might) oder den Geschwindigkeitswert (Speed) des geheilten Entdeckers auf seinen Startwert an.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

SMELLING SALTS / RIECHSALZ

Wow, das haut rein.

Du kannst dir oder einen anderen lebenden Entdecker im selben Raum das Riechsalz unter die

Nase halten. Hebe den Wissenswert (Knowledge) des entsprechenden Entdeckers auf seinen Startwert an.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

SACRIFICIAL DAGGER / OPFERDOLCH

Ein gewundener Sporn aus Eisen, überzogen mit mysteriösen Symbolen und tiefend vor Blut.

Du kannst drei zusätzliche Würfel (bis maximal 8 Würfel) werfen, wenn du eine Macht (Might) Attacke mit dieser Waffe ausführst, aber vorher musst du einen *Knowledge*-Wurfwerfen:

6+ Kein Effekt.

3-5 Nehme einen Schaden in einer mentale Eigenschaft.

0-2 Der Dolch windet sich in deiner Hand. Nehme zwei Schaden in physischen Eigenschaften. Du kannst in diesem Zug nicht mehr angreifen.

CANDLE / KERZE

Sie lässt die Schatten tanzen - wenigstens hoffst du sie macht genau das.

Wenn du eine Ereigniskarte ziehst, darfst du jeden das Ereignis betreffenden Charakterwurf (Might, ...) mit einem zusätzlichen Würfel bestreiten.

Wenn du die Glocke (Bell), das Buch (Book) und die Kerze besitzt, erhalte +2 von jeder Eigenschaft (Might, ...). Sobald du einen dieser Gegenstände verlierst, verliere 2 von jeder Eigenschaft.

BOTTLE / FLASCHE

Ein trüber Flakon, in dem eine schwarze Flüssigkeit schwimmt.

Ist der Spuk (Haunt) offenbart, kannst du während deines Zuges aus der Flasche trinken. Würfle mit drei Würfeln:

6 Versetze deine Figur in einen beliebigen Raum.

5 Erhalte 2 Macht (Might) und 2 Geschwindigkeit (Speed).

4 Erhalte 2 Wissen (Knowledge) und 2 geistige Gesundheit (Sanity).

3 Erhalte 1 Wissen (Knowledge) und verliere 1 Macht (Might).

2 Verliere 2 Wissen (Knowledge) und 2 geistige Gesundheit (Sanity).

1 Verliere 2 Macht (Might) und 2 Geschwindigkeit (Speed).

0 Verliere 2 von jeder Eigenschaft.

AMULET OF THE AGES / AMULETT DER ZEITALTER

Altes Silber und eingelassene Juwelen, Inschriften von Segnungen.

Erhalte sofort 1 von jeder Eigenschaft.

Verliere 3 von jeder Eigenschaft, wenn du das Amulett verlierst.