

ATTIC (DACHSPEICHER)

Du musst mit einem Geschwindigkeits-Wurf 3+ erreichen, sonst erhältst du -1 Kraft.

CATACOMBS (KATAKOMBEN)

Um hier durchzugehen musst du einen Gesundheits-Wurf mit 6 oder mehr absolvieren. Wenn du es nicht schaffst musst du stehen bleiben.

CHAPEL (KAPELLE)

Wenn du deinen Zug hier beendet erhältst du +1 Gesundheit.

CHASM (ABGRUND)

Wenn du die Brücke überqueren willst, musst du einen Geschwindigkeits-Wurf mit 3+ absolvieren. Wenn du es nicht schaffst musst du stehen bleiben.

COAL CHUTE (KOHLENSCHACHT)

Hier geht's runter zum Basement Landing (Keller).

COLLAPSED ROOM (EINGESTÜRZTER RAUM)

Du musst einen Geschwindigkeits-Wurf mit 5+ absolvieren um nicht abzustürzen. Wenn du es nicht schaffst ziehst du einen Keller-Raum vom Stapel und legst ihn an. Du fällst dort rein und machst einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel.

CRYPT (GRUFT)

Wenn dein Zug hier endet erhältst du 1 mentalen Schaden.

FURNACE ROOM (HEIZKELLER)

Wenn dein Zug hier endet erhältst du 1 körperlichen Schaden.

GALLERY (GALLERIE)

Von hier aus kannst du in den Ballroom (Ballsaal) springen. Dies kostet dich aber 1 körperlichen Schaden.

GRAVEYARD (FRIEDHOF)

Du musst einen Gesundheits-Wurf mit 4+ absolvieren. Wenn du es nicht schaffst erhältst du -1 Wissen.

GYMNASIUM (FITNESSRAUM)

Wenn dein Zug hier endet erhältst du +1 Geschwindigkeit.

JUNK ROOM (RUMPELKAMMER)

Du musst einen Kraft-Wurf mit 3+ absolvieren. Wenn du es nicht schaffst erhältst du -1 Geschwindigkeit.

LARDER (VORRATSKAMMER)

Wenn dein Zug hier endet erhältst du +1 Kraft.

LIBRARY (BIBLIOTHEK)

Wenn dein Zug hier endet erhältst du +1 Wissen.

MYSTIC ELEVATOR (MYSTERIÖSER FAHRSTUHL)

Wirf mit 2 Würfeln und lege dann diesen Raum an eine offene Tür:

4

In einem Flur deiner Wahl

3

Im Obergeschoss

2

Im Erdgeschoss

1

Im Keller

0

Im Keller und du erhältst 1 körperlichen Schaden

PENTAGRAM CHAMBER (BESCHWÖRUNGSZIMMER)

Du musst einen Wissens-Wurf mit 4+ absolvieren. Wenn du es nicht schaffst erhältst du -1 Gesundheit.

STAIRS FROM BASEMENT (KELLERTREPPE)

Stellt Verbindung zum Foyer her.

TOWER (TURM)

Du musst einen Kraft-Wurf mit 3+ absolvieren wenn du hier durchgehen willst. Wenn du es nicht schaffst musst du hier stehen bleiben.

VAULT (VERLIES)

Wenn du das Verlies öffnen und ausräumen willst, musst du einen Wissens-Wurf mit 6+ absolvieren