

Inhaltsverzeichnis

1	Rooms / Räume	3
2	Events / Ereignisse	4
2.1	A MOMENT OF HOPE / EIN MOMENT DER HOFFNUNG	4
2.2	ANGRY BEING / BÖSES WESEN	4
2.3	BLOODY VISION / BLUTIGE VISION	4
2.4	BURNING MAN / BRENNENDER MANN	4
2.5	CLOSET DOOR / SCHRANKTÜR	4
2.6	CREEPY CRAWLIES / GRUSELIGE KRABBLER	4
2.7	CREEPY PUPPET / GRUSELIGE PUPPE	4
2.8	DEBRIS / SCHUTT	4
2.9	DISQUIETING SOUNDS / BEUNRUHIGENDE GERÄUSCHE	5
2.10	DRIP ... DRIP ... DRIP ... / TROPF ... TROPF ... TROPF ...	5
2.11	FOOTSTEPS / FUSSABDRÜCKE	5
2.12	FUNERAL / BEERDIGUNG	5
2.13	GRAVE DIRT / GRABESSCHMUTZ	5
2.14	GROUNDKEEPER / HAUSMEISTER	5
2.15	HANGED MEN / DIE ERHÄNGTEN	6
2.16	HIDEOUS SHRIEK / SCHEUSSLICHES KREISCHEN	6
2.17	IMAGE IN THE MIRROR / BILD IM SPIEGEL	6
2.18	IMAGE IN THE MIRROR / BILD IM SPIEGEL	6
2.19	IT IS MEANT TO BE / SO SOLL ES SEIN	6
2.20	JONAH'S TURN / JONAH'S ZUG	6
2.21	LIGHTS OUT / LICHTER AUS	7
2.22	LOCKED SAFE / VERSCHLOSSENER SAFE	7
2.23	MISTS FROM THE WALLS / NEBEL AUS DEN WÄNDEN	7
2.24	MYSTIC SLIDE / MYSTISCHE RUTSCHE	7
2.25	NIGHT VIEW / NÄCHTLICHE AUSSICHT	7
2.26	PHONE CALL / ANRUF	7
2.27	POSSESSION / BESESSENHEIT	8
2.28	REVOLVING WALL / DREHENDE WAND	8
2.29	ROTTEN / VERROTTET	8
2.30	SECRET PASSAGE / GEHEIMGANG	8
2.31	SECRET STAIRS / GEHEIMTREPPE	8
2.32	SHRIEKING WIND / KREISCHENDER WIND	8
2.33	SILENCE / STILLE	9
2.34	SKELETONS / GERIPPE	9
2.35	SMOKE / RAUCH	9
2.36	SOMETHING HIDDEN / ETWAS VERSTECKTES	9
2.37	SOMETHING SLIMY / ETWAS SCHLEIMIGES	9
2.38	SPIDER / SPINNE	9
2.39	THE BECKONING / DER LOCKRUF	9
2.40	THE LOST ONE / DIE VERLORENE	10
2.41	THE VOICE / DIE STIMME	10
2.42	THE WALLS / DIE WÄNDE	10
2.43	WEBS / SPINNENWEBEN	10
2.44	WHAT THE ... ? / WAS ZUM ... ?	10
2.45	WHOOPS! / HOPPLA!	10
3	Omen	11
3.1	BITE / BISS	11
3.2	BOOK / BUCH	11
3.3	CRYSTAL BALL / KRISTALLKUGEL	11
3.4	DOG / HUND	11
3.5	GIRL / MÄDCHEN	11
3.6	HOLY SYMBOL / HEILIGES SYMBOL	11
3.7	MADMAN / EIN VERRÜCKTER	11

3.8	MASK / MASKE	12
3.9	MEDALLION / MEDALLION	12
3.10	RING / RING	12
3.11	SKULL / SCHÄDEL	12
3.12	SPEAR / SPEER	12
3.13	SPIRIT BOARD / OUIJABRETT	12
4	Items / Gegenstände	13
4.1	ADRENALINE SHOT / ADRENALINESPRITZE	13
4.2	AMULET OF THE AGES / AMULETT DER ZEITALTER	13
4.3	ANGEL FEATHER / ENGELSFEDER	13
4.4	ARMOR / RÜSTUNG	13
4.5	AXE / AXT	13
4.6	BELL / GLOCKE	13
4.7	BLOOD DAGGER / BLUTDOLCH	13
4.8	BOTTLE / FLASCHE	13
4.9	CANDLE / KERZE	14
4.10	DARK DICE / DUNKLE WÜRFEL	14
4.11	DYNAMITE / DYNAMIT	14
4.12	HEALING SALVE / HEILSALBE	14
4.13	IDOL / IDOL	14
4.14	LUCKY STONE / GLÜCKSSTEIN	14
4.15	MEDICAL KIT / MEDIZINTASCHE	14
4.16	MUSIC BOX / SPIELUHR	14
4.17	PICKPOCKET'S GLOVES / HANDSCHUHE DES DIEBES	15
4.18	PUZZLE BOX / RÄTSEL-SCHACHTEL	15
4.19	RABBIT'S FOOT / HASENFUSS	15
4.20	REVOLVER / REVOLVER	15
4.21	SACRIFICIAL DAGGER / OPFERDOLCH	15
4.22	SMELLING SALTS / RIECHSALZ	15

1 Rooms / Räume

- ABANDONED ROOM / STILLGELEGTER RAUM
- ATTIC / DACHBODEN
- BALCONY / BALKON
- BALLROOM / BALLZIMMER.
- BASEMENT LANDING / LANDEPLATZ IM KELLER (KOHLESCHÜTTE)
- BEDROOM / SCHLAFZIMMER
- BLOODY ROOM / BLUTIGES ZIMMER
- CATACOMBS / KATAKOMBEN
- CHAPEL / KAPELLE
- CHARRED ROOM / VERBRANNTER RAUM
- CHASM / KLUFT
- COAL CHUTE / KOHLESCHACHT
- COLLAPSED ROOM / EINGESTÜRZTES ZIMMER
- CONSERVATORY / WINTERGARTEN
- CREAKY HALLWAY / KNARRENDER HAUSFLUR
- CRYPT / CRYPTA
- DINING ROOM / SPEISESAAL
- DUSTY HALLWAY / VERSTAUBTER HAUSFLUR
- FURNACE ROOM / OFENRAUM
- GALLERY / GALLERIE
- GAME ROOM / SPIELZIMMER
- GARDENS / GÄRTEN
- GRAVEYARD / FRIEDHOF
- GYMNASIUM / TURNRAUM
- JUNK ROOM / GERÜMPELZIMMER
- KITCHEN / KÜCHE
- LARDER / LAGERRAUM
- LIBRARY / BIBLIOTHEK
- MASTER BEDROOM / HERRENSCHLAFZIMMER
- MYSTIC ELEVATOR / MYSTISCHER AUFZUG
- OPERATING LABORATORY / OPERATIONSSAAL
- ORGAN ROOM / ORGELZIMMER
- PATIO / PATIO, INNENHOF
- PENTAGRAM CAMBER / PENTAGRAMKAMMER
- RESEARCH LABORATORY / FORSCHUNGLABOR.
- SERVANTS' QUARTERS / QUATIER DES DIENERS
- STAIRS FROM BASEMENT / KELLERTREPPE
- STATUARY CORRIDOR / BILDHAUERKORRIDOR
- STOREROOM / ABSTELLRAUM
- TOWER / TURM
- UNDERGROUND LAKE / UNTERGRUNDSEE
- UPPER LANDING / OBERER TREPPENABSATZ
- VAULT / TRESORRAUM
- WINE CELLAR / WEINKELLER

2 Events / Ereignisse

2.1 A MOMENT OF HOPE / EIN MOMENT DER HOFFNUNG

Irgendetwas in diesem Raum fühlt sich seltsam richtig an. Etwas widersteht dem Bösen des Hauses.

Plaziere einen *Blessing*-Chip (Segnung) in diesem Zimmer.

Jeder Held darf bei jedem Charakterwurf (Might, ...) in diesem Zimmer einen zusätzlichen Würfel verwenden.

2.2 ANGRY BEING / BÖSES WESEN

Es kommt aus dem Schleim an der Wand neben dir hervor.

Du musst einen *Speed*-Wurfversuchen:

- 5+ Du kommst davon. Erhalte 1 Geschwindigkeit (Speed).
- 2-4 Erhalte 1 mentalen Schaden.
- 0-1 Erhalte 1 mentalen und 1 physischen Schaden.

2.3 BLOODY VISION / BLUTIGE VISION

Die Wände in diesem Raum sind getränkt in Blut. Blut tropft von der Decke, fließt die Wände herunter, über Schränke und Möbel und auf deine Schuhe. Im nächsten Augenblick ist es fort.

Du musst einen *Sanity*-Wurf versuchen:

- 4+ Du festigst deinen Geist. Erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 2-3 Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 0-1 Wenn sich ein Entdecker oder Monster in deinem oder einem angrenzenden Zimmer befinden, musst du ihn/sie/es angreifen (wenn du kannst). Wenn möglich, wähle denjenigen mit der niedrigsten Macht (Might).

2.4 BURNING MAN / BRENNENDER MANN

Ein brennender Mann rennt durch den Raum. Seine Haut schlägt Blasen und zerfällt. Ein glutroter Schädel verbleibt, schlägt auf dem Boden auf, rollt und verschwindet.

Du musst einen *Sanity*-Wurf versuchen:

- 4+ Du spürst Wärme unter deiner Haut, bist aber ansonsten okay. Erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 2-3 Raus, raus, du musst hier raus! Setze deinen Entdecker in die Eingangshalle.
- 0-1 Du gehst in Flammen auf. Nehme 1 physischen Schaden. Dann nehme 1 mentalen Schaden als du die Flammen ausklopfst.

2.5 CLOSET DOOR / SCHRANKTÜR

Die Schranktür dort ist offen... nur einen Spalt. Darin muss sich etwas befinden.

Lege den Closet-Chip (Schrank) in dieses Zimmer.

Einmal während seines Zuges, kann ein Entdecker zwei Würfel werfen um den Schrank zu öffnen.

- 4 Ziehe eine *Item*-Karte.
- 2-3 Ziehe eine *Event*-Karte.
- 0-1 Ziehe eine *Event*-Karte und entferne den Closet-Chip.

2.6 CREEPY CRAWLIES / GRUSELIGE KRABBLER

Eintausend Käfer stürzen sich aus deiner Haut, kommen unter deiner Kleidung und aus deinen Haaren hervor.

Du musst einen *Sanity*-Wurf versuchen:

- 5+ Du blinzelst und sie sind weg. Erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 1-4 Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 0 Verliere 2 geistige Gesundheit (Sanity).

2.7 CREEPY PUPPET / GRUSELIGE PUPPE

Du siehst eine dieser Puppen, bei denen dir die Haare zu Berge stehen. Sie springt dich mit einem kleinen Speer in den Händen an.

Der Spieler zu deiner Rechten wirft einen *Might*-Wurf mit 4 Würfeln für die Puppe. Du verteidigst dich normal, indem du einen *Might*-Wurf ausführst.

Wenn du Schaden davonträgst, erhält der Entdecker mit dem Speer (Spear) 2 Macht (Might) (es sei denn du besitzt den Speer).

2.8 DEBRIS / SCHUTT

Mörtel fällt von den Wänden und der Decke.

Du musst einen *Speed*-Wurf versuchen:

- +3 Du weichst aus. Erhalte 1 Geschwindigkeit (Speed).
- 1-2 Du bist unter Schutt vergraben. Nehme 1 *Würfel* physischen Schaden.
- 0 Du bist unter Schutt vergraben. Nehme 2 *Würfel* physischen Schaden.

Wenn du unter Schutt begraben bist, behalte diese Karte. Du kannst nichts machen bis du befreit wurdest. Einmal pro Zug kann ein Entdecker einen *Might*-Wurf versuchen um dich zu befreien. (Du kannst diesen Wurf ebenfalls versuchen.) 4+ befreit. Nach drei erfolglosen Versuchen, befreist du dich in deinem folgenden Zug automatisch und kannst normal agieren.

2.9 DISQUIETING SOUNDS / BEUNRUHIGENDE GERÄUSCHE

**Das Geschrei eines Babys, einsam und verlassen.
Ein Entsetzensschrei.
Das Kracken zerbrechenden Glases.
Dann: Stille.**

Würfle mit 6 Würfeln. Wenn du genauso viele oder mehr Augen würfelst, als Omen aufgedeckt wurden, erhältst du 1 geistige Gesundheit (Sanity). Falls nicht, nehme 1 *Würfel* geistigen Schaden.

2.10 DRIP ... DRIP ... DRIP ... / TROPF ... TROPF ... TROPF ...

Ein rhythmisches Geräusch macht dich verrückt.

Lege einen Drip-Chip (Tröpfeln) in diesen Raum.

Jeder Entdecker rollt bei jedem Charakterwurf (Might, ...) in diesem Raum mit einem Würfel weniger.

2.11 FOOTSTEPS / FUSSABDRÜCKE

Die Dielen knarren leise. Staub steigt auf. Fußabdrücke erscheinen auf dem schmutzigen Boden. Als sie dich schließlich erreichen, sind sie plötzlich fort.

Würfle mit einem Würfel. (Befindest du dich in der Kapelle, würfle mit 2 Würfeln.)

- 4 Du und der nächstgelegene Entdecker erhalten 1 Macht (Might).
- 3 Du erhältst 1 Macht (Might) und der nächstgelegene Entdecker verliert 1 geistige Gesundheit (Sanity).

- 2 Nehme 1 geistige Gesundheit (Sanity) Schaden.
- 1 Nehme 1 Geschwindigkeit (Speed) Schaden.
- 0 Jeder Entdecker verliert eine Stufe einer Charaktereigenschaft (Might, ...) seiner Wahl.

2.12 FUNERAL / BEERDIGUNG

Du siehst einen offenen Sarg. Von innen.

Du musst einen *Sanity*-Wurfversuchen:

- 4+ Du blinzelst und er ist verschwunden. Erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 2-3 Die Vision verstört dich. Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 0-1 Du befindest dich wirklich in dem Sarg. Du nimmst 1 geistige Gesundheit (Sanity) und 1 Macht (Might) Schaden, als du dich heraus-schiebst. Wenn der Friedhof (Graveyard) oder die Crypta (Crypt) entdeckt wurden, versetze deine Figur in einen dieser Räume. (Du wählst aus.)

2.13 GRAVE DIRT / GRABESSCHMUTZ

Dieser Raum ist unter einer dicken Schicht Dreck begraben. Du hustest, als sich der Staub auf deiner Haut und in deinen Lungen absetzt.

Versuche einen *Might*-Wurf:

- 4+ Du schüttelst den Staub ab. Erhalte 1 Macht (Might)
- 0-3 Irgendwas stimmt nicht. Behalte diese Karte. Nehme 1 physischen Schaden am Anfang jeder deiner Runden. Lege diese Karte aus dem Spiel, sobald einer deiner Charakterwerte steigt oder wenn du einen Zug auf dem Balkon, im Garten, auf dem Friedhof, in der Turnhalle, im Lagerraum, auf der Veranda oder auf dem Turm beendest. (Balcony, Gardens, Graveyard, Gymnasium, Larder, Patio or Tower)

2.14 GROUNDKEEPER / HAUSMEISTER

Du drehst dich um und siehst einen Mann in Gärtnerkleidung. Er hebt seine Schaufel und greift an. Zentimeter vor deinem Gesicht verschwindet er, einzig matschige Fußabdrücke hinterlassend.

Versuche einen *Knowledge*-Wurf. (Ein Entdecker im Garten verzichtet auf zwei seiner Würfel.)

- 4+ Du findest etwas im Schlamm. Ziehe eine *Item*-Karte.

0-3 Der Hausmeister erscheint wieder und schlägt dir die Schaufel ins Gesicht. Der Spieler zu deiner Rechten wirft einen *Might*-Wurf mit 4 Würfeln für den Hausmeister. Du verteidigst dich normal, indem du einen *Might*-Wurf ausführst.

2.15 HANGED MEN / DIE ERHÄNGTEN

Ein Hauch kühler Luft fährt durch den Raum. Vor dir hängen drei Männer an ausgefransten Seilen. Sie starren dich mit kalten, toten Augen an. Das Trio pendelt sanft im Wind und verschwindet hinter dem Vorhang aus Staub, der von der Decke herabrieselt. Du fängst an zu husten.

Du musst einen Wurf für jede Charaktereigenschaft (Might, ...) werfen:

- 2+** Der entsprechende Wert bleibt unbeeinflusst.
0-1 Du verlierst 1 Stufe der entsprechenden Eigenschaft.

Wenn du bei allen Würfeln 2+ wirfst, erhältst du einen zusätzlichen Punkt zu einem Charakterwert deiner Wahl.

2.16 HIDEOUS SHRIEK / SCHEUSSLICHES KREISCHEN

Es beginnt mit einem Flüstern, aber endet in einem seelenzerreißenden Schrei.

Jeder Entdecker muss einen *Sanity*-Wurf versuchen:

- 4+** Du widerstehst dem Geräusch.
1-3 Nehme 1 *Würfel* mentalen Schaden.
0 Nehme 2 *Würfel* mentalen Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der den jeweiligen Wurf warf.

2.17 IMAGE IN THE MIRROR / BILD IM SPIEGEL

(Version ohne fettgedruckten Einleitungstext.)

Es befindet sich ein alter Spiegel im Zimmer. Deine erschrockene Reflektion bewegt sich von alleine. Du erkennst dich, aber in einer anderen Zeit. Deine Reflektion schreibt auf den Spiegel:

DAS WIRD HELFEN

Dann reicht sie dir einen Gegenstand durch den Spiegel.

Ziehe eine *Item*-Karte.

2.18 IMAGE IN THE MIRROR / BILD IM SPIEGEL

Wenn du keine *Item*-Karten besitzt, gilt dieser Effekt für den nächsten Entdecker zu deiner Linken, der eine *Item*-Karte besitzt.

Lege diese Karte aus dem Spiel, wenn niemand eine *Item*-Karte besitzt.

Es befindet sich ein alter Spiegel im Zimmer. Deine erschrockene Reflektion bewegt sich von alleine. Du erkennst dich, aber in einer anderen Zeit. Du musst deiner Reflektion helfen, also schreibst du auf den Spiegel:

DAS WIRD HELFEN

Dann reiche einen Gegenstand durch den Spiegel.

Wähle eine deiner Gegenstandskarten (aber keine *Omen*-Karte) und lege sie auf das Itemdeck. Dann mische das Deck. Erhalte 1 Wissen (Knowledge).

2.19 IT IS MEANT TO BE / SO SOLL ES SEIN

Du brichst auf dem Boden zusammen, Visionen zukünftiger Ereignisse fließen durch deine Gedanken.

Wähle eine dieser beiden Optionen:

- Schaue dir die drei obersten Karten einer der vier Decks an, vertausche sie nach Wahl und lege sie zurück auf den Kartenstapel. Verrate niemandem dein Wissen.
- Du kannst stattdessen auch mit vier Würfeln werfen und das Ergebnis aufschreiben. Bei irgendeinem zukünftigen Wurf kannst du dieses Ergebnis verwenden anstatt zu würfeln. Wenn diese Zahl größer als das maximal mögliche Ergebnis ist, verwende das höchstmögliche Ergebnis.

2.20 JONAH'S TURN / JONAH'S ZUG

Zwei Jungen spielen mit einem hölzernen Kreisel. "Willst du auch mal drehen, Jonah?" fragt einer.

"Nein", sagt Jonah, "Ich will ihn ganz." Jonah nimmt den Kreisel und schlägt dem anderen Jungen ins Gesicht. Der Junge fällt. Jonah schlägt ihn noch, als der Anblick schwindet.

Wenn ein Entdecker die Rätsel-Schachtel (Puzzle Box) hat, legt dieser sie aus dem Spiel und zieht stattdessen eine Ersatz-*Item*-Karte. Wenn dies passiert, erhältst du 1 geistige Gesundheit (Sanity). Andernfalls erhältst du einen *Würfel* mentalen Schaden.

2.21 LIGHTS OUT / LICHTER AUS

Deine Taschenlampe erlischt. Keine Sorge, jemand anderes hat Batterien.

Behalte diese Karte. Du kannst pro Zug nur ein Feld laufen bis du deinen Zug bei einem der anderen Entdecker beendest. Lege diese Karte danach aus dem Spiel. Du kannst du nun wieder normal laufen.

Wenn du die Kerze besitzt oder deinen Zug im Ofenraum (Furnace Room) beendest, lege sie ebenfalls beiseite.

2.22 LOCKED SAFE / VERSCHLOSSENER SAFE

Hinter einem Portrait befindet sich ein Wandsafe. Natürlich verklemmt.

Lege einen Safe-Chip in den Raum.

Einmal pro Runde kann ein Entdecker den Safe mithilfe eines *Knowledge*-Wurf öffnen:

- 5+ Ziehe zwei *Item*-Karten und entferne den Safe-Chip.
- 2-4 Nimm einen Würfel physischen Schaden. Der Safe bleibt verschlossen.
- 0-1 Nimm zwei Würfel physischen Schaden. Der Safe bleibt verschlossen.

2.23 MISTS FROM THE WALLS / NEBEL AUS DEN WÄNDEN

Nebel fließt aus den Wänden heraus. Man erkennt Gesichter in dem Dunst, menschliche und ... unmenschliche.

Jeder Entdecker im Keller (Basement) muss einen *Sanity*-Wurf versuchen:

- 4+ Die Gesichter sind nur Einbildungen in Licht und Schatten. Alles ist gut.
- 1-3 Nimm einen Würfel mentalen Schaden. (Nimm einen Würfel zusätzlichen Schaden, wenn sich dein Entdecker in einem Raum mit einem Ereignissymbol befindet.)
- 0 Nimm einen Würfel mentalen Schaden. (Nimm zwei Würfel zusätzlichen Schaden, wenn sich dein Entdecker in einem Raum mit einem Ereignissymbol befindet.)

2.24 MYSTIC SLIDE / MYSTISCHE RUTSCHE

Bist du im Keller (Basement), betrifft dieses Event den nächsten Entdecker zu deiner Linken, der sich nicht im Keller

aufhält. Lege diese Karte aus dem Spiel, wenn alle Entdecker im Keller sind. Der Boden fällt unter dir ab.

Setze den Slide-Chip (Rutsche) in diesen Raum, dann versuche einen *Might*-Wurf um zu rutschen.

- 5+ Du kontrollierst die Rutsche. Versetze deine Figur in einen Raum deiner Wahl in irgendeinem Stock unterhalb des Ausgangsstockwerks.
- 0-4 Ziehe Zimmerkarten bis du eine Kellerkarte ziehst. Platziere die Karte. (Wenn keine Kellerräume mehr auf dem Stapel liegen, nimm einen bereits existierenden Kellerraum.) Du fällst in diesen Raum und nimmst einen Würfel physischen Schaden. Wenn du nicht an der Reihe bist, ziehe keine Karte für diesen Raum.

Ab jetzt kann jeder Entdecker versuchen, zu rutschen.

2.25 NIGHT VIEW / NÄCHTLICHE AUSSICHT

Du siehst die Vision eines geisterhaften Pärchens über das Gelände laufen, leise wandelnd in ihrer Hochzeitsgaderobe.

Du musst einen *Knowledge*-Wurf versuchen:

- 5+ Du erkennst die Geister als frühere Bewohner des Hauses. Du rufst ihre Namen, sie drehen sich zu dir um, dunkle Geheimnisse des Hauses flüsternd. Erhalte 1 Wissen (Knowledge).
- 0-4 Du fährst erschrocken zurück, unfähig zuzusehen.

2.26 PHONE CALL / ANRUF

Ein Telefon klingelt im Zimmer. Du fühlst dich verpflichtet abzunehmen.

Würfle mit zwei Würfeln. Die zuckersüße Stimme einer alten Frau sagt:

- 4 "Tee und Kuchen! Tee und Kuchen! Du warst immer mein Liebster." Erhalte 1 geistige Gesundheit (Sanity).
- 3 "Ich war immer für dich da, mein Süßer. Beobachten ..." Erhalte 1 Wissen (Knowledge).
- 1-2 "Ich bin hier, mein Honigkuchlein! Gib uns einen Kuss!" Nimm einen Würfel mentalen Schaden.
- 0 "Böse kleine Kinder müssen bestraft werden!" Nimm zwei Würfel physischen Schaden.

2.27 POSSESSION / BESESSENHEIT

Ein Schatten schält sich aus der Wand. Du verharrst starr, als der Schatten dich umrundet und dich bis ins Mark auskühlt.

Du musst eine Charaktereigenschaft auswählen und für diese einen Wurf versuchen:

- 4+** Du widerstehst den Verlockungen des Schattens. Erhalte 1 in einem Charakterwert deiner Wahl.
- 0-3** Der Schatten zerzt von deiner Energie. Die ausgewählte Eigenschaft sinkt auf ihren niedrigsten Wert über dem Schädel. Wenn die Eigenschaft schon auf ihrem niedrigsten Wert liegt, erniedrige eine andere Eigenschaft.

2.28 REVOLVING WALL / DREHENDE WAND

Die Wand deht sich an eine andere Stelle.

Lege den Wall-Switch-Chip (Wandschalter) an eine Wand ohne Ausgang oder an eine Ecke in diesem Raum. Wenn es keinen Raum auf der anderen Seite des Wandschalters gibt, ziehe Raumkarten, bis du eine für das entsprechende Stockwerk gefunden hast und lege sie an. (Wenn es für das Stockwerk keine Karten mehr gibt, nehme diese Karte aus dem Spiel.) Tritt in den Raum ein.

Einmal während des Zuges eines Entdeckers, wenn sich dieser in einem der beiden vom Wandschalter berührten Räume befindet, kann er/sie einen *Knowledge*-Wurf versuchen, um den Wandschalter umzulegen:

- 3+** Der Entdecker findet den versteckten Hebel und geht durch den Durchgang. Dies zählt nicht als Bewegung.
- 0-2** Der Entdecker kann den versteckten Hebel nicht finden und den Durchgang nicht passieren.

2.29 ROTTEN / VERROTTET

Der Gestank in diesem Zimmer ist schrecklich.

Es riecht nach Tod, wie Blut.

Ein Schlachthausgeruch.

Du musst einen *Sanity*-Wurfversuchen:

- 5+** Verwirrende Gerüche, mehr nicht. Erhalte 1 geistige Gesundheit (*Sanity*).
- 2-4** Verliere 1 Macht (*Might*).
 - 1** Nehme 1 Macht (*Might*) und 1 Geschwindigkeit (*Speed*) Schaden.
- 0** Du krümmst dich vor Übelkeit. Verliere 1 von jeder Charaktereigenschaft.

2.30 SECRET PASSAGE / GEHEIMGANG

Ein Bereich der Wand fährt zur Seite. Dahinter erstreckt sich ein modriger Tunnel.

Lege einen *Secret Passage*-Chip in diesen Raum. Würfle mit 3 Würfeln und lege den zweiten *Secret Passage*-Chip in:

- 6** Irgendeinen schon existierenden Raum.
- 4-5** Einen existierenden Raum im oberen Stockwerk.
- 2-3** Einen existierenden Raum im Erdgeschoss.
- 0-1** Einen existierenden Kellerraum.

Du kannst nun den Geheimgang nutzen, auch wenn du keine Bewegung mehr übrig hast.

Die Benutzung des Geheimgangs zählt als eine Bewegung. Der Geheimgang selbst zählt aber nicht als Feld.

Ab jetzt kann jeder Entdecker den Geheimgang nutzen. Ein Entdecker kann seinen Zug nicht im Geheimgang beenden.

2.31 SECRET STAIRS / GEHEIMTREPPE

Ein schreckliches Knarzen hallt umher. Du hast eine geheime Treppe entdeckt.

Lege einen *Secret Stairs*-Chip (Geheimtreppe) in diesen Raum und einen zweiten *Secret Stairs*-Chip in einen anderen existierenden Raum auf einem anderen Stockwerk. Das Verwenden der Geheimtreppe zählt als Bewegung. Die Treppe selbst zählt jedoch nicht als Feld.

Du kannst den Treppen jetzt folgen, auch wenn du keine Bewegung mehr übrig hast. Wenn du ihnen jetzt folgst, ziehe eine *Event*-Karte im nächsten Raum.

2.32 SHRIEKING WIND / KREISCHENDER WIND

Ein Wind zieht durchs Haus, ein langsames Crescendo hin zu einem kreischenden Heulen.

Jeder Spieler im Garten, auf dem Friedhof, in der Patio, auf dem Turm, auf dem Balkon (Garden, Graveyard, Patio, Tower or Balcony) oder einem Raum mit einem nach draußen führenden Fenster muss einen *Might*-Wurf versuchen:

- 5+** Du bleibst auf den Füßen.
- 3-4** Der Wind wirft dich um. Nehme einen Würfel physischen Schaden.

1-2 Der Wind kühlt deine Seele aus. Nehme einen Würfel mentalen Schaden.

0 Der Wind wirft dich derb um. Nehme einen Würfel physischen Schaden. Lege einen deiner Gegenstände (wenn du welche hast) in die Eingangshalle (Entrance Hall).

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der würfelt.

2.33 SILENCE / STILLE

**Im Kellergewölbe wird plötzlich alles Still.
Auch das Geräusch des eigenen Atems
verstummt.**

Jeder Entdecker im Keller (Basement) muss einen *Sanity*-Wurf versuchen:

4+ Du wartest ruhig bis dein Hörsinn zurückkehrt.

1-3 Du schreiest einen tonlosen Schrei. Nehme einen Würfel mentalen Schaden.

0 Du rastest aus. Nehme zwei Würfel mentalen Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der würfelt.

2.34 SKELETONS / GERIPPE

**Mutter und Kind, sich immer noch
umarmend.**

Lege einen *Skeleton*-Chip (Skelett) in diesen Raum. Nehme einen Würfel mentalen Schaden.

Einmal während seines Zuges kann ein Entdecker einen *Sanity*-Wurfversuchen, um die Skelette zu durchsuchen.

5+ Ziehe eine *Item*-Karte. Entferne den *Skeleton*-Chip.

0-4 Du stocherst herum, findest jedoch nichts. Nehme einen Würfel mentalen Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der würfelt.

2.35 SMOKE / RAUCH

**Rauch wabert um dich herum. Du hustest
während du dir Tränen aus den Augen
wischt.**

Lege den *Smoke*-Chip (Rauch) in den Raum. Der Rauch blockiert die Sichtlinie von angrenzenden Räumen. Ein Entdecker würfelt mit zwei Würfeln weniger (aber mindestens mit einem Würfel) bei allen Charakterwürfen, während er sich in diesem Zimmer aufhält.

2.36 SOMETHING HIDDEN / ETWAS VERSTECKTES

**Dieser Raum ist sonderbar, aber weshalb?
Es liegt dir fast auf der Zunge.**

Wenn du herausfinden willst, was seltsam ist, versuche einen *Knowledge*-Wurf:

4+ Eine Sektion der Wand schiebt sich seitwärts, eine Nische preisgebend. Ziehe eine *Item*-Karte.

0-3 Du kannst es einfach nicht herausfinden, was dich ein wenig verrückt macht. Verliere 1 geistige Gesundheit (Sanity).

2.37 SOMETHING SLIMY / ETWAS SCHLEIMIGES

Was ist das an deiner Ferse?

Ein Insekt? Eine Tentakel?

Eine um sich greifende tote Hand?

Du musst einen *Speed*-Wurf versuchen:

4+ Du kommst frei. Erhalte 1 Geschwindigkeit (Speed).

1-3 Nehme 1 Macht (Might) Schaden.

0 Nehme 1 Macht (Might) und 1 Geschwindigkeit (Speed) Schaden.

2.38 SPIDER / SPINNE

**Eine faustgroße Spinne landet auf deiner
Schulter ... und klettert in deine Haare.**

Du musst einen *Speed*-Wurf versuchen um sie wegzuwischen oder einen *Sanity*-Wurf um still zu halten.

4+ Sie ist weg. Erhalte 1 in der Eigenschaft, die du für den Wurf benutzt hast.

1-3 Sie beißt dich. Nehme einen Würfel physischen Schaden.

0 Sie beißt ein Stück Fleisch aus dir heraus. Nehme 2 Würfel physischen Schaden.

2.39 THE BECKONING / DER LOCKRUF

Draußen.

Du musst nach draußen gehen.

In die Freiheit fliegen!

Jeder Entdecker im Garten, auf dem Friedhof, in der Patio, auf dem Turm, auf dem Balkon (Garden, Graveyard, Patio, Tower or Balcony) oder einem Raum mit einem nach draußen führenden Fenster muss einen *Sanity*-Wurf versuchen:

3+ Du trittst vom Sims zurück.

0-2 Du springst in die Patio. (Wenn sie sich nicht im Haus befindet, durchsuche den Zimmerstapel danach, lege sie an und mische die Karten.) Setze deine Figur in die Patio und erleide einen Würfel physischen Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der den jeweiligen Wurf warf.

2.40 THE LOST ONE / DIE VERLORENE

Eine Frau in Kleidern aus der Zeit des Bürgerkriegs winkt dich herbei. Du fällst in Trance.

Du musst einen *Knowledge*-Wurf versuchen. Wenn du mehr als 5 würfelst, entkommst du der Trance und erhältst 1 Wissen (Knowledge). Andernfalls würfle mit drei Würfeln um zu erkennen, wohin dich die Verlorene führt.

- 6** Versetze deinen Entdecker in die Eingangshalle (Entrance Hall).
- 4-5** Versetze deine Figur an die Treppe im ersten Stock (Upper Landing).
- 2-3** Ziehe Zimmerkarten, bis du eine Karte für den ersten Stock findest.
- 0-1** Ziehe Zimmerkarten, bis du einen Kellerraum findest.

Wenn du für dieses Ereignis eine Zimmerkarte ziehen musstest, lege diese Karte an und setze deinen Entdecker hinein. Findest du keine Zimmerkarte für das gewürfelte Stockwerk, versetze deine Figur in die Eingangshalle.

2.41 THE VOICE / DIE STIMME

“Ich bin unter dem Boden, begraben unter dem Boden ...”

Die Stimme wispert und verschwindet.

Du musst einen *Knowledge*-Wurf versuchen:

- 4+** Du findest etwas unter dem Boden. Ziehe eine *Item*-Karte.
- 0-3** Du gräbst und suchst nach der Stimme, aber vergebens.

2.42 THE WALLS / DIE WÄNDE

Dieser Raum ist warm.

Wände aus Fleisch pulsieren in einem beständigen Herzschlag. Dein eigenes Herz schlägt im Takt mit dem Haus. Du wirst in die Wände gezogen ... und bricht anderswo wieder heraus.

Du musst eine Zimmerkarte ziehen und anlegen. Versetze deinen Entdecker in den neuen Raum.

2.43 WEBS / SPINNENWEBEN

Beiläufig hebst du deinen Arm um einige Spinnenweben beiseite zu wischen ... aber sie wollen sich nicht wegschieben lassen. Sie kleben.

Du musst einen *Might*-Wurf versuchen:

- 4+** Du kommst frei. Erhalte 1 Macht (Might) und lege diese Karte aus dem Spiel.
- 0-3** Du steckst fest. Behalte diese Karte.

Steckst du fest, kannst du nichts machen, bis du befreit bist. Einmal pro Zug kann ein Entdecker einen *Might*-Wurf versuchen, um dich zu befreien. (Du kannst diesen Wurf ebenfalls versuchen.) **4+** befreit, aber du erhältst keinen *Might*-Bonus. Jeder, der es nicht schafft dich zu befreien, kann sich für den Rest seines Zuges nicht bewegen. Nach drei erfolglosen Versuchen kannst du dich automatisch in deinem nächsten Zug befreien und diesen Zug normal spielen.

Lege diese Karte aus dem Spiel, sobald du dich befreit hast.

2.44 WHAT THE ... ? / WAS ZUM ... ?

Als du den Weg zurückblickst, den du gekommen bist, siehst du ... nichts. Nur dichter Nebel und Dunst wo eben noch ein Raum war.

Nehme die Zimmerkachel, auf der du stehst (nachdem du alles andere beiseite geräumt hast) und setze sie an anderer Stelle im selben Stockwerk wieder an, sodass die Tür an eine bisher unentdeckte Tür anschließt (und setze alles wieder darauf was du weggeräumt hast). Wenn es keinen unentdeckten Durchgang auf diesem Stockwerk gibt, versetze das Zimmer in ein anderes Stockwerk.

2.45 WHOOPS! / HOPPLA!

Du fühlst einen Körper an deinen Füßen. Bevor du einen Schritt zurücktreten kannst, wirst du umgestoßen. Eine kichernde Stimme rennt davon.

Nehme alle deine *Item*-Karten (keine *Omen*-Karten) und mische sie. Der Spieler zu deiner Rechten zieht zufällig eine davon und legt sie aus dem Spiel. Dann lege deine *Item*-Karten wieder offen hin.

3 Omen

3.1 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).

3.2 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).

3.3 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).

3.4 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).

3.5 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).

3.6 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).

3.7 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).

3.8 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).

3.9 MEDALLION / MEDALLION

Ein Medallion mit einem eingravierten Pentagramm.

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

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

3.10 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).

3.11 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).

3.12 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).

3.13 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 Zimmerkartenstapels 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).

4 Items / Gegenstände

4.1 ADRENALINE SHOT / ADRENALINESPRITZE

**Eine Spritze, die eine seltsame,
fluoszierende Flüssigkeit enthält.**

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

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

4.2 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.

4.3 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 Würfel Ergebnis verwenden.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

4.4 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.

4.5 AXE / AXT

**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.

4.6 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.

4.7 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.

4.8 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.

4.9 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.

4.10 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.

4.11 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.

4.12 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.

4.13 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).

4.14 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.

4.15 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.

4.16 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.

4.17 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.

4.18 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.

4.19 RABBIT'S FOOT / HASENFUSS

Der Hase hatte wohl kein Glück.

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

4.20 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 angreiffst, nimmst du im Falle einer Niederlage keinen Schaden.

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

4.21 SACRIFICIAL DAGGER / OPFERDOLCH

**Ein gewundener Sporn aus Eisen,
überzogen mit mysteriösen Symbolen und
triefend 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*-Wurf werfen:

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.

4.22 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.