

A MOMENT OF HOPE (EIN MOMENT DER HOFFNUNG)

Etwas fühlt sich merkwürdig gut an in diesem Raum. Etwas widersetzt sich dem Bösen in diesem Haus.

Platziere den BLESSING-Marker in diesem Raum.

Jeder Abenteurer darf bei einem Wurf in diesem Raum einen zusätzlichen Würfel (max. 8) benutzen.

ANGRY BEING (BÖSES WESEN)

Es erscheint aus dem Schleim an der Wand neben dir.

Du musst einen Geschwindigkeits-Wurf machen:

5+

Du entkommst und erhältst +1 Geschwindigkeit

2-4

Führe einen Schadenswurf (mental) mit einem Würfel aus.

0-1

Führe je einen Schadenswurf (mental + körperlich) mit 1 Würfel aus.

BLOODY VISION (BLUTIGE VISION)

Die Wände dieses Zimmers sind getränkt in Blut. Das Blut tropft von der Decke, die Wand herunter, auf die Möbel und auf deine Schuhe. Einen Augenblick später ist alles weg.

Du musst einen Gesundheits-Wurf machen:

4+

Du hast dich selbst gestärkt. Gewinne +1 Gesundheit.

2-3

Du erhältst -1 Gesundheit.

0-1

Wenn sich ein Monster oder ein Abenteurer in diesem oder einem angrenzenden Raum befindet, musst du ihn attackieren (wenn du kannst). Nehme den Abenteurer mit der geringsten Stärke, wenn möglich.

BURNING MAN (DER BRENNENDE MANN)

Ein brennender Mann rennt durch das Zimmer. Seine Haut wirft Blasen und pellt schließlich von ihm ab. Übrig bleibt ein brennender Totenschädel der klappernd zu Boden fällt, aufprallt, wegrollt und schließlich verschwindet.

Du musst einen Gesundheits-Wurf machen:

4+

Du fühlst dich etwas heiß in deiner Haut, aber andererseits auch gut.
Du erhältst +1 Gesundheit.

2-3

Raus, raus, du musst hier raus. Stell deine Figur in die Eingangshalle
(ENTRANCE HALL)

0-1

Du gehst in Flammen auf! Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel. Nachdem du die Flammen gelöscht hast, machst du noch einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

CLOSET DOOR (WANDSCHRANKTÜR)

**Die Wandschrankschranktür ist offen ...
ein Knacken. Dort muss etwas drin sein.**

Platziere den Wandschrankschrank-Marker (CLOSET) in diesem Raum.
Einmal während des Zuges eines Abenteurers kann er, wenn er sich in diesem Raum befindet, mit 2 Würfeln werfen um den Wandschrankschrank zu öffnen:

4

Ziehe eine Item-Karte.

2-3

Ziehe eine Event-Karte

0-1

Ziehe eine Event-Karte und nehme den Wandschrankschrank-Marker (CLOSET) wieder weg.

CREEPY CRAWLIES (KRIECHENDES GEWÜRM)

Tausende kleine Käfer rennen über deine Haut, in deine Kleider und deine Haare.

Du musst einen Gesundheits-Wurf machen:

5+

Du blinzelst einmal und sie sind verschwunden.

Du erhältst +1 Gesundheit.

1-4

Du erhältst -1 Gesundheit.

0

Du erhältst -2 Gesundheit.

CREEPY PUPPET (GRUSELIGE PUPPE)

Du siehst eine dieser Puppen die dir Wünsche erfüllen. Sie springt dich an mit einem kleinen Speer.

Der Spieler rechts von dir wirft für die Puppe 4 Würfel für einen Kraft-Angriff.

Wenn du dabei Schaden erleidest, erhält der Abenteurer, der den Speer besitzt, +2 bei Kraft (es sei denn du hast den Speer).

DEBRIS (TRÜMMER)

Putz fällt von der Decke und den Wänden.

Du musst einen Geschwindigkeits-Wurf machen:

3+

Du weichst den Trümmern aus und erhältst +1 Geschwindigkeit.

1-2

Du wirst unter den Trümmern begraben. Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

Du wirst unter den Trümmern begraben. Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 2 Würfeln.

Wenn du begraben wirst, behalte diese Karte. Du kannst nicht attackieren, laufen oder einen Gegenstand benutzen bis du befreit bist. Einmal während eines Zuges eines Abenteurers, kann er einen Kraft-Wurf machen wenn er sich mit dir in einem Raum befindet. (Du selbst kannst es natürlich auch versuchen). Bei einer 4 oder mehr ist die Befreiung erfolgreich. Nach drei vergeblichen Versuchen befreist du dich automatisch selbst.

Wirf diese Karte ab wenn du befreit bist.

DISQUIETING SOUNDS (BEUNRUHIGENDE GERÄUSCHE)

**Ein Baby weint, allein und verlassen.
Ein Schrei.
Das Klirren von zerbrochenem Glas.
Dann Stille.**

Wirf 6 Würfel. Wenn du mehr Punkte würfelst als gezogene Omen-Karten bei den Spielern liegen, erhältst du +1 Gesundheit. Wenn nicht, mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

**DRIP ... (TICK ...)
DRIP ... (TICK ...)
DRIP ... (TICK ...)**

Ein rhythmisches Geräusch das ein Stechen in deinem Kopf verursacht.

Platziere den Tick-Marker (DRIP) in diesem Raum.

Jeder Abenteurer der in diesem Raum Würfe machen muss, muss 1 Würfel weniger verwenden als eigentlich erlaubt wäre (min. aber 1).

FOOTSTEPS (FUßABDRÜCKE)

Der Fußboden knarrt. Nebel kommt auf. Fußspuren erscheinen auf dem dreckigen Boden. Und gerade als sie dich erreichen, verschwinden sie wieder.

Wirf einen Würfel. (Befindet sich der Abenteurer in der Kapelle darf er einen zusätzlichen Würfel benutzen.)

4

Du und der Abenteurer der dir am nächsten ist erhalten +1 Kraft.

3

Du erhältst +1 Kraft und der Abenteurer der dir am nächsten ist -1 Gesundheit.

2

Du erhältst -1 Gesundheit.

1

Du erhältst -1 Geschwindigkeit.

0

Jeder Abenteurer erhält -1 in einer Eigenschaft seiner Wahl.

FUNERAL (BEERDIGUNG)

**Du siehst einen offenen Sarg.
Du liegst in ihm.**

Du machst einen Gesundheits-Wurf:

4+

Du blinzelt einmal und die Vision ist weg.
Du erhältst +1 Gesundheit.

2-3

Die Vision verwirrt dich.
Du erhältst -1 Gesundheit.

0-1

Du liegst wirklich in dem Sarg. Du erhältst -1 Gesundheit und -1 Kraft um dich wieder auszugraben. Wenn die Gruft (CRYPT) oder der Friedhof (GRAVEYARD) bereits entdeckt wurden, platziere deine Figur auf einem dieser beiden Orte.

GRAVE DIRT (GRABSCHLAMM)

Dieser Raum ist mit einer dicken Schlammschicht überzogen. Du musst husten als er sich auf deiner Haut und in deinen Lungen ausbreitet.

Du machst einen Kraft-Wurf:

4+

Du schüttelst den Dreck ab und erhältst +1 Kraft.

0-3

Etwas stimmt nicht. Behalte diese Karte. Jedes mal zu Beginn deiner nächsten Züge musst du einen körperlichen Schaden abziehen. Das gilt so lange bis eine Item-Karte eine deiner Eigenschaften aufwertet oder du deinen Zug in einem der folgenden Räume beendest:
Balkon (BALCONY), Garten (GARDENS), Friedhof (GRAVEYARD), Fitnessraum (GYMNASIUM), Speisekammer (LARDER), Innenhof (PATIO) oder Turm (TOWER)

GROUNDKEEPER (HAUSMEISTER)

Beim Umdrehen entdeckst du einen Mann in Hausmeisterkleidung. Er hebt seine Schaufel und greift dich an. Millimeter vor deinem Gesicht verschwindet er plötzlich und hinterlässt nichts außer dreckigen Fußabdrücken.

Du musst einen Wissens-Wurf machen. (Befindest du dich im Garten hast du nur 2 Würfel weniger zur Verfügung.)

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 rechts von dir wirft für den Hausmeister eine Kraft-Attacke mit 4 Würfeln.

HANGED MAN (DER GEHÄNGTE)

Eine kalte Brise weht durch den Raum. Direkt vor dir hängen drei Männer an aufgescheuerten Stricken. Sie starren dich mit kalten, toten Augen an. Die drei baumeln leise hin und her und verblassen dann im Nebel der plötzlich aufkommt. Du fängst an zu würgen.

Du machst je einen Wurf pro Eigenschaft:

2+

Die Eigenschaft ändert sich nicht.

0-1

Du erhältst in der Eigenschaft -1.

Wenn du in allen vier Eigenschaften mindestens 2 wirfst, erhältst du +1 in einer Eigenschaft deiner Wahl.

HIDEOUS SHRIEK (FURCHTBARES GESCHREI)

Es begann mit einem Flüstern und endete in einem markerschütterten Gekreisch.

Jeder Abenteurer muss einen Gesundheits-Wurf machen:

4+

Du widerstehst dem Gekreisch

1-3

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 2 Würfel.

Die Ergebnisse betreffen immer den Spieler der auch gewürfelt hat.

IMAGE IN THE MIRROR (BILD IM SPIEGEL)

Wenn du keine Item-Karten besitzt betrifft dieses Ereignis den nächsten Spieler links von dir der eine Item-Karte besitzt. Hat niemand eine solche Karte wird die Karte abgeworfen.

In dem Raum befindet sich ein alter Spiegel. Dein verängstigtes Spiegelbild bewegt sich selbstständig. Du realisierst dass du in dem Spiegel dich selbst in einer anderen Zeit siehst.

Du musst deinem Spiegelbild helfen und schreibst daher auf den Spiegel:

DAS WIRD HELFEN

Danach reichst du einen Gegenstand durch den Spiegel.

Suche dir eine deiner Item-Karten aus und lege sie auf den Nachziehstapel. Mische ihn anschließend und erhalte +1 Wissen.

SPIEGELVERKEHRTE VERSION

Dein Spiegelbild schreibt auf den Spiegel:

DAS WIRD HELFEN

Es gibt dir einen Gegenstand.

Ziehe eine Item-Karte.

IT IS MEANT TO BE (SO WIRD ES SEIN)

Du brichst auf dem Flur zusammen. Visionen aus der Zukunft fliegen durch deinen Kopf.

Suche dir eine der folgenden 2 Möglichkeiten aus:

- Du kannst dir die ersten 3 Karten eines beliebigen Stapels anschauen. Diese kannst du dann in ihrer Reihenfolge verändern und sie zurück auf den Stapel legen. Erzähle niemanden was du gesehen hast.
- Du kannst anstatt dessen auch mit 4 Würfeln werfen und das Ergebnis aufschreiben. Später kannst du dieses Ergebnis einsetzen anstatt für etwas zu würfeln. Ist dieser Wert größer als der dabei maximal mögliche Wert, nimmst du den maximalen Wert

JONAH'S TURN (JONAH'S ZUG)

Zwei Jungs spielen mit einem hölzernen Kreisel. „Möchtest du den Kreisel auch mal drehen?“ fragt der eine Junge. „Nein,“ sagt Jonah, „Ich will ihn immer drehen.“ Jonah nimmt sich den Kreisel und schlägt damit dem anderen Jungen ins Gesicht. Der Junge fällt hin. Jonah schlägt weiter auf ihn ein bis sie aus der Sicht verschwinden.

Wenn ein Abenteurer den Spielzeugaffen oder die Puzzlebox hat, gibt er diese nun ab und zieht dafür eine andere Item-Karte. In diesem Fall erhältst du für jede getauschte Karte +1 Gesundheit.

Sonst mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

LIGHTS OUT (LICHTER AUS)

Deine Taschenlampe geht aus. Aber keine Panik, jemand anderes hat neue Batterien.

Behalte diese Karte. Du kannst von nun an nur einen Schritt pro Runde gehen bis du dich in einem Raum mit einem anderen Abenteurer befindest. Am Ende dieses Zuges kannst du die Karte abwerfen und wieder normal laufen.

Du kannst die Karte auch abwerfen wenn du die Kerze (CANDLE) hast oder dein Zug im Heizraum endet.

LOCKED SAFE (ABGESCHLOSSENER SAFE)

Hinter einem Bild befindet sich ein Safe. Er ist natürlich verschlossen.

Platziere den SAFE-Marker in diesem Raum. Einmal während des Zuges eines Abenteurers der sich in diesem Raum befindet darf er einen Wissens-Wurf machen um den Safe zu öffnen:

5+

Ziehe 2 Item-Karten und lege den Safe-Marker weg.

2-4

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel. Der Safe öffnet sich nicht

0-1

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 2 Würfel. Der Safe öffnet sich nicht.

MISTS FROM THE WALLS (NEBEL AUS DEN WÄNDEN)

Nebel kriecht aus den Wänden hervor. Es sind Gesichter im Nebel zu sehen, menschliche und ... unmenschliche.

Jeder Abenteurer im Keller muss einen Gesundheits-Wurf machen:

4+

Die Gesichter sind Effekte aus Licht und Schatten. Alles ist ok.

1-3

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel (plus einen zusätzlichen Würfel wenn er sich in einem Raum mit einem Event-Symbol befindet).

0

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel (plus 2 zusätzliche Würfel wenn er sich in einem Raum mit einem Event-Symbol befindet).

Die Auswirkungen betreffen immer den Abenteurer der gerade gewürfelt hat.

MYSTIC SLIDE (MYSTISCHER SCHLEIM)

WENN DU DICH IM KELLER BEFINDEST, BETRIFFT DIESES EREIGNIS DEN NÄCHSTEN SPIELER LINKS VON DIR DER NICHT IM KELLER IST. BEFINDEN SICH ALLE IM KELLER WIRD DIESE KARTE ABGEWORFEN.

Du verlierst den Boden unter den Füßen.

Platziere den SLIME - Marker in diesem Raum und mache dann einen Kraft-Wurf um den Schleim zu benutzen:

5+

Du kontrollierst den Schleim. Setze deine Figur in einen beliebigen Raum unterhalb deiner jetzigen Etage.

0-4

Ziehe Zimmer-Karten bis du einen Kellerraum findest. Platziere diesen Raum. (Wenn sich keine Kellerräume mehr im Stapel befinden, suche dir einen beliebigen schon entdeckten Kellerraum aus.) Du fällst in diesen Raum und erhältst 1 körperlichen Schaden. Wenn es nicht dein Zug war, darfst du keine Karte für diesen Raum ziehen.

In späteren Zügen kann jeder Abenteurer einen Kraft-Wurf versuchen um den Schleim zu benutzen.

NIGHT VIEW (NACHTSICHT)

Du siehst eine Erscheinung von einem geisterhaften Paar das im Hof herumläuft, leise schlendernd in ihrer Hochzeitskleidung.

Du machst einen Wissens-Wurf:

5+

Du erkennst in den Geistern die ehemaligen Hausbesitzer wieder. Du rufst ihre Namen und sie drehen sich zu dir um. Sie flüstern dir dunkle Geheimnisse des Hauses zu und du erhältst +1 Wissen.

0-4

Du weichst angewidert zurück, unfähig zu gucken.

PHONE CALL (ANRUF)

Ein Telefon klingelt in dem Raum. Du hast das Gefühl dran gehen zu müssen.

Wirf 2 Würfel. Eine liebevolle großmütterliche Stimme sagt:

4

„Tee und Kuchen! Tee und Kuchen! Du wirst immer mein Liebling sein!“

Du erhältst +1 Gesundheit.

3

„Ich bin immer für dich da mein Zuckerschnecken. Hör zu ...“

Du erhältst +1 Wissen.

1-2

„Ich bin da, Süßer! Gib mir einen Kuss!“

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

„Böse Kinder müssen bestraft werden!“

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 2 Würfeln.

POSESSION (BESESSENHEIT)

Ein Schatten schält sich aus der Wand. Als du wie gelähmt da stehst, umkreist er dich und erschüttert dich bis in dein Innerstes.

Du musst einen Wurf in einer beliebigen Eigenschaft machen:

4+

Du widerstehst den Beschwörungen des Schattens und erhältst +1 in der von dir gewählten Eigenschaft.

0-3

Der Schatten entzieht dir deine Energie. Die von dir ausgesuchte Eigenschaft sinkt auf ihren niedrigsten Wert. Befindet sich diese Eigenschaft bereits auf dem niedrigsten Level, musst du eine andere Eigenschaft auf die unterste Stufe schieben.

REVOLVING WALL (DREHENDE WAND)

Diese Wand dreht zu einem anderen Ort.

Platziere den WALL-SWITCH - Marker auf eine Wand ohne Ausgang oder eine Ecke in diesem Raum. Wenn sich auf der anderen Seite dieser Wand kein Raum befindet, ziehst du eine passende Raum-Karte und legst sie an. (Gibt es keine passende Raum-Karte mehr, ist diese Karte ungültig und wird abgeworfen.) Stelle dann deine Figur in diesen Raum. Symbole in diesem Raum haben dabei keine Auswirkung.

Einmal während des Zuges eines Abenteurers, wenn er sich in diesem Raum befindet, kann er einen Wissens-Wurf machen um diesen Durchgang zu benutzen:

3+

Der Abenteurer findet den Durchgang und geht hindurch. Dies zählt nicht als Schritt.

0-2

Der Abenteurer findet ihn nicht und kann nicht durchgehen.

ROTTEN (VERFAULT)

Der Gestank in diesem Raum ist fürchterlich. Geruch von Tod und Blut. Der Geruch eines Schlachthofs.

Mach einen Gesundheits-Wurf:

5+

Unangenehme Gerüche, nichts weiter.
Erhalte +1 Gesundheit.

2-4

Erhalte -1 Kraft.

1

Erhalte -1 Kraft und -1 Geschwindigkeit.

0

Dir wird unsagbar schlecht.
Erhalte -1 in allen Eigenschaften.

SECRET PASSAGE (GEHEIMGANG)

Ein Ausschnitt der Wand gleitet zur Seite. Dahinter liegt ein muffiger, dunkler Tunnel.

Platziere den SECRET PASSAGE -Marker in diesen Raum. Wirf 3 Würfel und platziere den zweiten SECRET PASSAGE - Marker in:

6

Einen Raum deiner Wahl.

4-5

Einen beliebigen Raum im Obergeschoss.

2-3

Einen beliebigen Raum im Erdgeschoss.

0-1

Einen beliebigen Raum im Keller.

Danach kannst du den Geheimgang benutzen.

Der Gang von einem Marker zum anderen zählt als 1 Schritt.

Anschließend kann jeder Abenteurer diesen Geheimgang nutzen. Er darf seinen Zug dort aber nicht beenden.

SECRET STAIRS (GEHEIMTREPPE)

**Ein fürchterliches, knackendes Geräusch ertönt um dich herum.
Du hast eine Geheimentreppe entdeckt.**

Platziere einen SECRET STAIRS - Marker in diesem Raum und den zweiten Marker in einem beliebigen anderen Raum in einer anderen Etage. Die Bewegung von einem Marker zum anderen zählt als 1 Schritt.

Du kannst der Treppe sofort folgen. Wenn du es tust ziehst du dort sofort eine neue Event-Karte.

SHRIEKING WIND (KREISCHENDER WIND)

Der Wind wird stärker, von einem ruhigen Pfeifen zu einem kreischenden Gebrüll.

Jeder Abenteurer im Garten (GARDENS), auf dem Friedhof (GRAVEYARD), im Innenhof (PATIO), im Turm (TOWER), auf dem Balkon (BALCONY) oder in einem Raum mit einem Fenster nach draußen, muss einen Kraft-Wurf machen:

5+

Du lässt dich nicht umwerfen.

3-4

Der Wind reißt dich um.

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel.

1-2

Der Wind pfeift durch deine Seele.

Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

Der Wind schmeißt dich hart zu Boden.

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel. Lege zudem einen deiner Gegenstände in die Eingangshalle.

Die Auswirkungen betreffen immer nur denjenigen der gewürfelt hat.

SILENCE (STILLE)

Im Untergrund ist alles still. Auch kein Atmen ist mehr zu hören.

Jeder Abenteurer im Keller muss einen Gesundheits-Wurf machen.
(Ein Abenteurer mit dem Spielzeugaffen nimmt 2 Würfel weniger.)

4+

Du wartest geduldig darauf, dass dein Gehör wiederkehrt.

1-3

Du stößt einen stillen Schrei aus.
Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

Du drehst durch.
Mache einen mentalen Schadenswurf mit 2 Würfel.

Alle Auswirkungen betreffen nur denjenigen der gewürfelt hat.

SKELETONS (SKELETTE)

Mutter und Kind in enger Umarmung.

Platziere den SKELETONS – Marker in diesem Raum. Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

Einmal während des Zuges eines Abenteurers in diesem Raum, kann er einen Gesundheits-Wurf machen um nach den Skeletten zu suchen:

5+

Ziehe eine Item-Karte und entferne den Marker.

0-4

Du untersuchst alles aber findest nichts.
Mache einen mentalen Schadenswurf mit 1 Würfel.

Die Auswirkungen betreffen nur denjenigen der gewürfelt hat.

SMOKE (RAUCH)

Rauch umhüllt dich. Du hustest und wischst dir die Tränen aus dem Gesicht.

Platziere den SMOKE – Marker in diesem Raum. Der Rauch blockiert die Sicht auf angrenzende Räume. Jeder Abenteurer der in diesem Raum würfeln muss, wirft 2 Würfel weniger (min.1 Würfel).

SOMETHING HIDDEN (ETWAS UNSICHTBARES)

Es ist etwas Sonderbares in diesem Raum, aber was? Es beschäftigt deinen Verstand.

Du versuchst herauszufinden was das Sonderbare ist und machst dazu einen Wissens-Wurf:

4+

Ein Teil der Wand schwingt zu Seite und bringt eine Nische zum Vorschein. Ziehe eine Item-Karte.

0-3

Du kannst es nicht herausfinden und das macht dich verrückt.
Du erhältst -1 Gesundheit.

SOMETHING SLIMY (ETWAS SCHLEIMIGES)

**Was ist da an deinem Knöchel? Ein Insekt? Ein Tentakel?
Eine tote Hand?**

Du machst einen Geschwindigkeits-Wurf:

4+

Du kannst entkommen und erhältst +1 Geschwindigkeit.

1-3

Du erhältst -1 Kraft.

0

Du erhältst -1 Kraft und -1 Geschwindigkeit.

SPIDER (SPINNE)

**Eine Spinne so groß wie deine Faust landet auf deiner Schulter ...
und krabbelt in dein Haar.**

Du musst einen Geschwindigkeits-Wurf machen um sie wegzuwischen oder einen Gesundheits-Wurf um ganz still zu stehen:

4+

Sie ist weg.

Du erhältst +1 in der von dir gewählten Eigenschaft.

1-3

Sie beißt dich.

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel.

0

Sie beißt dir ein Stück aus deinem Körper..

Mache einen körperlichen Schadenswurf mit 2 Würfel.

THE BECKONING (DER AUFRUF)

**Raus.
Du musst schnell raus.
Fliehe in die Freiheit!**

Jeder Abenteurer im Garten (GARDENS), Friedhof (GRAVEYARD), Turm (TOWER), auf dem Balkon (BALCONY) oder in einem Raum mit einem Fenster nach draußen muss einen Gesundheits-Wurf machen:

3+

Du flüchtest auf einen Sims.

0-2

Du springst in den Innenhof (PATIO). Wenn er noch nicht entdeckt wurde, wird er aus dem Raumstapel herausgesucht und angelegt. Anschließend wird der Stapel wieder gemischt. Setze deine Figur in den Innenhof und mache einen körperlichen Schadenswurf mit 1 Würfel.

Die Auswirkungen betreffen immer nur diejenigen der gewürfelt hat.

THE LOST ONE (DIE VERLORENE)

Eine Frau in Bürgerkriegs-Uniform ruft nach dir. Du verfällst in Trance.

Du machst einen Wissens-Wurf. Wenn das Ergebnis 5 oder mehr beträgt, erwachst du aus der Trance und erhältst +1 Wissen; sonst musst du mit 3 Würfeln werfen um zu schauen wohin dich die Verlorene führt:

6

Setze deine Figur in die Eingangshalle (ENTRANCE HALL)

4-5

Setze deine Figur ins Obergeschoß (UPPER LANDING).

2-3

Ziehe eine Raum-Karte bist du eine für das Obergeschoß findest, lege sie an und setze deine Figur dort ab.

1-2

Ziehe eine Raum-Karte bist du eine für den Keller findest, lege sie an und setze deine Figur dort ab.

Wenn du beim Ziehen der Raum-Karten keine passende findest bis der Stapel durch ist, setzt du deine Figur in die Eingangshalle (ENTRANCE HALL).

THE VOICE (DIE STIMME)

**„Ich bin unter dem Fußboden, begraben unter dem Boden ...“
flüstert die Stimme einmal und verstummt.**

Du machst einen Wissens-Wurf:

4+

Du findest etwas unter dem Fußboden und ziehst eine Item-Karte.

0-3

Du gräbst nach der Stimme aber findest nichts.

THE WALLS (DIE WÄNDE)

**Dieser Raum ist warm. Fleischige Wände pulsieren in einem
regelmäßigen Herzschlag. Dein eigenes Herz schlägt im gleichen
Rhythmus wie das Haus. Du wirst von der Wand aufgesaugt ...
und kommst woanders wieder heraus.**

Ziehe die nächste Raum-Karte und lege sie im Haus ab. Deine Figur
wird in diesen neuen Raum gestellt.

WEBS (SPINNENNETZE)

**Du versuchst einige Spinnennetze zur Seite zu schieben ... aber sie
lassen sich nicht wegwischen. Sie klammern sich an dir fest.**

Du machst einen Kraft-Wurf:

4+

Du kannst dich befreien.

Du erhältst +1 Kraft und wirfst diese Karte ab.

0-3

Du bist gefangen. Behalte diese Karte.

Wenn du gefangen bist, kannst du nicht angreifen, dich bewegen oder
einen Gegenstand benutzen bis du wieder frei bist. Einmal während
eines Zuges eines Abenteurers kann er, wenn er sich im selben Raum
befindet, versuchen dich zu befreien. Dazu macht er einen Kraft-
Wurf. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr gelingt der Versuch. Jeder
der es nicht schafft kann sich in diesem Zug nicht mehr bewegen.
Nach drei verunglückten Versuchen befreist du dich automatisch und
kannst dich in deinem nächsten Zug wieder normal bewegen.

Wenn du frei bist, wirfst du diese Karte ab.

WHAT HE ...? (WAS ZUM ...?)

Als du den Weg zurückblickst den du gekommen bist, siehst du ...

NICHTS!

Nur leerer Nebel wo eigentlich ein Raum sein sollte.

Nimm die Raumkarte auf der du dich gerade befindest und lege sie an irgendeine andere Stelle in dieser Etage, so dass die Tür an einen unentdeckten Bereich angrenzt. Wenn das nicht geht, verschiebst du den Raum auf eine andere Etage.

WHOOOPS! (UPS!)

Du spürst einen Körper unter deinen Füßen. Bevor du von ihm runter gehen kannst, krachst du ein. Eine kichernde Stimme rennt von dir weg.

Nimm all deine Item-Karten auf die Hand und mische sie durch. Der Spieler rechts von dir zieht daraus eine und wirft sie ab. Dann legst du deine Item-Karten wieder vor dir ab.