



1	ein Zoll + \hoffset	2	ein Zoll + \voffset
3	\oddsidemargin = -43pt	4	\topmargin = -65pt
5	\headheight = 12pt	6	\headsep = 5pt
7	\textheight = 788pt	8	\textwidth = 540pt
9	\marginparsep = 10pt	10	\marginparwidth = 50pt
11	\footskip = 22pt		\marginparpush = 5pt (ohne Abbildung)
	\hoffset = 0pt		\voffset = 0pt
	\paperwidth = 597pt		\paperheight = 845pt

Inhaltsverzeichnis

1	Rooms / Räume	5
2	Events / Ereignisse	6
2.1	A Moment Of Hope	6
2.2	Angry Being	6
2.3	Bloody Vision	6
2.4	Burning Man	6
2.5	Closet Door	6
2.6	Creepy Crawlies	6
2.7	Creepy Puppet	7
2.8	Debris	7
2.9	Disquieting Sounds	7
2.10	Drip ... Drip ... Drip	7
2.11	Footsteps	7
2.12	Funeral	7
2.13	Grave Dirt	7
2.14	Groundkeeper	8
2.15	Hanged Men	8
2.16	Hideous Shriek	8
2.17	Image In The Mirror	8
2.18	Image In The Mirror	8
2.19	It Is Meant to be	8
2.20	Jonah's Turn	9
2.21	Lights Out	9
2.22	Locked Safe	9
2.23	Mists From The Walls	9
2.24	Mystic Slide	9
2.25	Night View	10
2.26	Phone Call	10
2.27	Possession	10
2.28	Revolving Wall	10
2.29	Rotten	10
2.30	Secret Passage	11
2.31	Secret Stairs	11
2.32	Shrieking Wind	11
2.33	Silence	11
2.34	Skeletons	11
2.35	Smoke	12
2.36	Something Hidden	12
2.37	Something Slimy	12
2.38	Spider	12
2.39	The Beckoning	12
2.40	The Lost One	12
2.41	The Voice	13
2.42	The Walls	13
2.43	Webs	13
2.44	What The ... ?	13
2.45	Whoops!	13
3	Omen	14
3.1	Bite	14
3.2	Book	14
3.3	Crystal Ball	14
3.4	Dog	14
3.5	Girl	14
3.6	Holy Symbol	14

3.7	Madman	15
3.8	Mask	15
3.9	Medallion	15
3.10	Ring	15
3.11	Skull	15
3.12	Spear	15
3.13	Spirit Board	15
4	Items / Gegenstände	16
4.1	Adrenaline Shot	16
4.2	Amulet Of The Ages	16
4.3	Angel Feather	16
4.4	Armor	16
4.5	Axe	16
4.6	Bell	16
4.7	Blood Dagger	16
4.8	Bottle	16
4.9	Candle	17
4.10	Dark Dice	17
4.11	Dynamite	17
4.12	Healing Salve	17
4.13	Idol	17
4.14	Lucky Stone	17
4.15	Medical Kit	17
4.16	Music Box	18
4.17	Pickpocket's Gloves	18
4.18	Puzzle Box	18
4.19	Rabbit's Foot	18
4.20	Revolver	18
4.21	Sacrificial Dagger	18
4.22	Smelling Salts	18
5	Secrets Of Survival / Geheimnisse fürs Überleben	19
5.1	The Mummy Walks	20
5.2	The Séance	21
5.3	Frog-Leg Stew	22
5.4	The Web of Destiny	23
5.5	I Was a Teenage Lycanthrope	24
5.6	The Floating Eye	25
5.7	Carnivorous Ivy	26
5.8	Wail of the Banshee	27
5.9	The Dance of Death	28
5.10	Family Gathering	29
5.11	Let them in	30
5.12	Fleshwalkers	31
5.13	Perchance to Dream	32
5.14	The Stars Are Right	33
5.15	Here there be Dragons	34
5.16	The Phantom's Embrace	35
5.17	A Breath of Wind	36
5.18	United we Stand	37
5.19	A Friend for the Ages	38
5.20	Ghost Bride	39
5.21	Haus der lebenden Toten	40
5.22	The Abyss Gazes Back	41
5.23	Tentacled Horror	42
5.24	Fly Away Home	43
5.25	44

6	Traitors Tome / Der Wälzer des Verräters	45
6.1	The Mummy Walks	46
6.2	The Séance	47
6.3	Frog-Leg Stew	48
6.4	The Web of Destiny	49
6.5	I Was a Teenage Lycanthrope	50

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
- ENTRANCE HALL / EINGANGSHALLE
- FURNACE ROOM / OFENRAUM
- FOYER / FOYER
- GALLERY / GALLERIE
- GAME ROOM / SPIELZIMMER
- GARDENS / GÄRTEN
- GRAND STAIRCASE / GROSSE TREPPE
- 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 / FORSCHUNGSLABOR
- 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 verwendet bei jedem Charakterwurf (Might, ...) in diesem Zimmer einen zusätzlichen Würfel.

2.2 ANGRY BEING

BÖSES WESEN

Es schält sich aus dem Schleim an der Wand neben dir hervor.

Du musst einen *Speed*-Wurf versuchen:

5+ Du kommst davon. Erhalte 1 *Speed*.

2-4 Nehme 1 Würfel mentalen Schaden.

0-1 Nehme 1 Würfel physischen und 1 Würfel mentalen Schaden.

2.3 BLOODY VISION

BLUTIGE VISION

Die Wände in diesem Raum sind getränkt in Blut. Es 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 *Sanity*.

2-3 Verliere 1 *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). Wähle denjenigen mit der niedrigsten *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+ Es wird heiß am Kragen, du bist aber ansonsten okay. Erhalte 1 *Sanity*.

2-3 Raus, raus, du musst hier raus! Setze deinen Entdecker in die Eingangshalle.

0-1 Du gehst in Flammen auf. Nehme 1 Würfel physischen Schaden. Dann nehme 1 Würfel 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 *Sanity*.

1-4 Verliere 1 *Sanity*.

0 Verliere 2 *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 *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 *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 Krirschen zerbrechenden Glases.
Dann: Stille.**

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

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

Ein rhythmisches Geräusch nagt an deinem Verstand.

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 *Might*.

3 Du erhältst 1 *Might* und der nächstgelegene Entdecker verliert 1 *Sanity*.

2 Verliere 1 *Sanity*.

1 Verliere 1 *Speed*.

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 *Sanity*.

2-3 Die Vision verstört dich. Verliere 1 *Sanity*.

0-1 Du befindest dich wirklich in dem Sarg. Du nimmst 1 *Sanity* und 1 *Might* Schaden, als du dich herausgräbst. 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 *Might*.

0-3 Irgendwas stimmt nicht. Behalte diese Karte. Nehme 1 physischen Schaden am Anfang jeder deiner Züge. Lege diese Karte aus dem Spiel, sobald einer deiner Charakterwerte steigt oder du deinen Zug auf dem Balkon, im Garten, auf dem Friedhof, im Turnraum, 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 ausgefranst 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 4 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 würfelt.

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 *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:

- Schau 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 *Sanity*. Andernfalls nimmst 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 1 Würfel physischen Schaden. Der Safe bleibt verschlossen.
- 0-1 Nimm 2 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 1 Würfel mentalen Schaden. (Nimm einen Würfel zusätzlichen mentalen Schaden, wenn sich dein Entdecker in einem Raum mit einem Ereignissymbol befindet.)
- 0 Nimm 1 Würfel mentalen Schaden. (Nimm zwei Würfel zusätzlichen mentalen Schaden, wenn sich dein Entdecker in einem Raum mit einem Ereignissymbol befindet.)

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der würfelt.

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 vor dir fällt in die Tiefe 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 *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 *Sanity*.
- 3 "Ich bin immer für dich da, mein Süßer. Ich beobachte dich ..." Erhalte 1 *Knowledge*.
- 1-2 "Wir sind hier, mein Spatz. Gib uns einen Kuss!" Nehme 1 Würfel mentalen Schaden.
- 0 "Böse kleine Kinder müssen bestraft werden!" Nehme 2 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 zerrt von deiner Energie. Die ausgewählte Eigenschaft sinkt auf die Stufe direkt über dem Schädel. Wenn die Eigenschaft schon auf ihrer niedrigsten Stufe steht, erniedrige eine andere Eigenschaft.

2.28 REVOLVING WALL

DREHENDE WAND

Ein Teil der Wand schwingt herum.

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*-Wurf versuchen:

- 5+ Verwirrende Gerüche, mehr nicht. Erhalte 1 *Sanity*.
- 2-4 Verliere 1 *Might*.
- 1 Verliere 1 *Might* und 1 *Speed*.
- 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 (Geheimgang) 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. Nimm 1 Würfel physischen Schaden.
- 1-2 Der Wind kühlt deine Seele aus. Nimm 1 Würfel mentalen Schaden.
- 0 Der Wind wirft dich derb um. Nimm 1 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. Nimm 1 Würfel mentalen Schaden.
- 0 Du rastest aus. Nimm 2 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. Nimm 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. Nimm 1 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 *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 *Speed*.
- 1-3 Verliere 1 *Might*.
- 0 Verliere 1 *Might* und 1 *Speed*.

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 1 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 würfelt.

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 *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 *Might* und nehme 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, befreist du dich in deinem folgenden Zug automatisch und kannst normal agieren.

Nehme 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 nimmt 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 *Knowledge*.

Verliere 2 *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 einmal pro Zug mittels eines *Knowledge*-Wurfs 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 *Sanity*.

0 Du starrst direkt in die Hölle. Verliere 2 *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 *Might* und 1 *Sanity*.

Verliere 1 *Might* und 1 *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 durchqueren, die einen Wurf erfordern. 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 *Sanity* und 1 *Knowledge*.

Verliere 1 *Sanity* und 1 *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 *Sanity*.

Verliere 2 *Sanity*, wenn du das Heilige Symbol verlierst.

Mache nun einen Spukwurf (Haunt).

3.7 MADMAN

EIN VERRÜCKTER

BEGLEITER

Ein schäumender Irrer.

Erhalte sofort 2 *Might* und verliere 1 *Sanity*.

Verliere 2 *Might* und erhalte 1 *Sanity*, wenn dein Begleiter dich verlässt.

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 *Knowledge* und verliere 2 *Sanity*.

Wenn du die Maske absetzt, erhalte 2 *Sanity* und verliere 2 *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 Pentagram.

Du bist immun gegenüber den Effekten der Pentagram-Kammer, 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 *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 Wurfergebnis 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 Würfelergebnis 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 eine *Might*-Attacke benutzen.

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

4.6 **BELL** GLOCKE

Eine Messingglocke mit schallendem Gong.

Erhalte sofort 1 *Sanity*.

Verliere 1 *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 *Might*-Attacke mit dieser Waffe ausführst. Du verlierst dabei 1 *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 Würfel physischen Schaden.

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 dazu mit drei Würfeln:

- 6 Versetze deine Figur in einen beliebigen Raum.
- 5 Erhalte 2 *Might* und 2 *Speed*.
- 4 Erhalte 2 *Knowledge* und 2 *Sanity*.
- 3 Erhalte 1 *Knowledge* und verliere 1 *Might*.
- 2 Verliere 2 *Knowledge* und 2 *Sanity*.
- 1 Verliere 2 *Might* und 2 *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 Erhalte 1 in einer physischen Eigenschaft.
- 3 Bewege dich ohne Bewegungskosten sofort in einen angrenzenden Raum.
- 2 Erhalte 1 in einer mentalen Eigenschaft.
- 1 Ziehe eine Ereigniskarte.
- 0 Reduziere alle deine Eigenschaften auf den ersten Schritt über dem Schädel und entferne die dunklen Würfel aus dem Spiel.

4.11 DYNAMITE DYNAMIT

Die Zündschnur brennt *noch* nicht.

Anstatt zu attackieren 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. Puh.
- 0-4 Du nimmst 4 Stufen physischen Schaden.

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 *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 *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 *Wisenswurf* zu heilen.

- 8+ Erhalte 3 in physischen Eigenschaften
- 6-7 Erhalte 2 in physischen Eigenschaften
- 4-5 Erhalte 1 in einer physischen 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/sie/es für den Rest des Zuges hypnotisiert.

Wenn ein Entdecker oder Monster, das die Spieluhr bei sich trägt, hypnotisiert wird, lässt er/sie/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 die Diebeshandschuhe 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 *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.

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 *Might* Attacke mit dieser Waffe ausführst, aber vorher musst du einen *Knowledge*-Wurf werfen:

6+ Kein Effekt.

3-5 Nehme 1 Schaden in einer mentalen Eigenschaft.

0-2 Der Dolch windet sich in deiner Hand. Nehme zwei Würfel 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 einem 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.

5 Secrets Of Survival / Geheimnisse fürs Überleben

5.1 THE MUMMY WALKS DIE WANDERnde MUMIE

Staubschwaden ziehen in den Raum und ein Schatten legt sich über dein Herz. Du hörst einen deiner Freude schreien, ein Geräusch aus Vergnügen und Entsetzen. Eine kalte, klamme Stimme lässt deinen Verstand erschauern. "Ich verlor meine Braut, viele Jahre bevor du denken kannst. Meine Tränen sind verstaubt, aber meine Liebe ist immer noch so kräftig wie die Sonne. Jetzt ist meine Liebe für mich wiedergeboren. Es gibt nichts mehr was uns beide trennen kann... und wenn du dich gegen mich stellst, werde ich deine Seele aus deinem Körper reißen und sie gänzlich verschlingen."

Was ihr jetzt tun müsst

- Lege 2 dreieckige *Knowledge Roll-Chips* (*Knowledge-Wurf*) beiseite.
- Der Verräter verliert das Mädchen (Girl) und die von ihr verliehenen Boni. Stattdessen legt er einen kleinen rosanen Monsterchip (der das Mädchen darstellt) in irgendeinen Raum im selben Stockwerk, in dem der Spuk offenbart wurde, jedoch mindestens 5 Felder von der Mumie entfernt. Gibt es keinen Raum, der mindestens 5 Felder entfernt ist, platziert er den Chip so weit wie möglich entfernt.
- Wenn ein Entdecker den Raum mit dem Mädchenchip betritt, dann erhält dieser Spieler die Mädchenkarte.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter versucht die Mumie mit dem Mädchen zu verheiraten.

Ihr gewinnt, wenn ...

...die Mumie zurück ins Reich des Todes verbannt wurde, bevor sie das Mädchen heiraten konnte.

Wie die Mumie verbannt wird

- Wenn die Buchkarte (Book) noch nicht im Spiel ist, durchsucht der Held, der als nächstes einen Raum mit Omensymbol entdeckt, den Omenstapel nach dem Buch und nimmt sie. Danach wird der Stapel neu gemischt.
- Du musst den wahren Namen der Mumie in dem Buch finden und aussprechen. Um dies zu schaffen, musst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge erledigen. Jeder Held kann in seinem Zug nur einen der Schritte erledigen.

1. Um den wahren Namen der Mumie heraus zu bekommen, kannst du versuchen einen *Knowledge-Wurf* von 6+ in den folgenden Räumen zu bestehen:

- Untersuche die Hieroglyphen im Raum mit dem Sarkophag oder

- überfliege die Notizen des Archäologie Teams im Forschungslabor (Research Laboratory) oder
- erforsche die Geschichte der Mumie in der Bücherei (Library).

Wenn du Erfolg hattest, nehme dir einen *Knowledge Roll-Chip*.

2. Wurde der Name entdeckt, kann der Held, der das Buch besitzt, (frühestens im darauf folgenden Zug) einen *Knowledge-Wurf* von 6+ versuchen, um den Namen der Mumie nachzuschlagen und den Spruch zu lernen, der zu ihrer Verbannung führt. Wenn du Erfolg hattest, nehme dir einen *Knowledge Roll-Chip*.
3. Sobald die Helden zwei von diesen Plättchen haben, muss ein Held das Buch in den Raum mit der Mumie bringen. Jeder Held, der mit der Mumie und dem Buch im selben Raum ist, kann die Mumie durch Aussprechen des Zauberspruchs verbannen, indem er die Mumie mittels einer *Sanity-Attacke* besiegt.

- Die Mumie ist immun gegen Geschwindigkeitsangriffe (Revolver, Dynamit..)

Wenn du gewinnst ...

Ein heißer trockener Wind flüstert durch den Raum, als du den altertümlichen Wälzer zuknallst. Die Mumie setzt das Schlurfen in deine Richtung fort, ihre Augen sind tote Höhlen der Verzweiflung. Gerade als ihre Hände deine Kehle umklammern, beginnen die Umwicklungen der Mumie zu bröckeln. Die Kreatur stöhnt immer mehr und mehr über ihren Körper, der zusammengedrückt und mit dem heißen Wind hinfort geweht wird. "Meine Braut... meine einzige Liebe... nicht... mehr....Als der letzte Rest der Mumie verschwunden ist, hört der Wind auf. Du bist allein.

FAQ

- Was passiert, wenn der Verräter das Buch hat? Dann müssen es die anderen ihm abjagen.
- Muss der gleiche Abenteurer die beiden Wissenswürfe machen? Nein.
- Wenn Kraft und Geschwindigkeit beide auf der untersten Stufe sind, kann die Mumie dann auch töten? Ja.

5.2 THE SÉANCE

DIE SÉANCE

Eine kalte Brise steigt in dem Haus auf und Nebel bedeckt den Boden. Ihr spürt einen Druck auf euer Herz. Eine Stimme ertönt: „Ich brauche Ruhe ... lasst meine Seele ruhen ... oder ihr werdet Sterben“

Was ihr jetzt tun müsst

Lege so viele dreieckige *Knowledge* roll-Chips (Wissenwurf) sowie *Sanity* roll-Chips neben das Spielfeld wie Spieler teilnehmen. Außerdem einen sechseckigen *Item*-Chip (Gegenstand), der die Leiche darstellt.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter versucht den Geist zuerst zu beschwören.

Ihr gewinnt, wenn ...

... ihr entweder den Geist besiegt, nachdem der Verräter ihn unter seine Kontrolle bekommen hat, oder indem ihr die Knochen des Geistes beerdigt, nachdem ihr ihn beschworen habt.

Wie der Geist beschworen wird

Es findet ein Wettrennen zwischen Euch und dem Verräter statt, den Geist zuerst zu beschwören. Um ihn zu beschwören, musst Du eine Seance abhalten.

- Jeder Held in der Pentagrammkammer (Pentagram Chamber) kann versuchen, einen *Knowledge*-Wurf oder einen *Sanity*-Wurf von 5+ zu bestehen. Pro Runde (oder pro Zug) kann man nur einen dieser Würfe durchführen!
- Sobald ein Wurf erfolgreich war, lege einen *Knowledge*- oder *Sanity*-Chip in den Raum, in dem der Spuk offenbart wurde. Sobald in dem Raum halb so viele Chips wie Spieler liegen (abrunden), haben die Helden den Geist beschworen.
- Wenn die Helden den Geist vor dem Verräter beschwören, kontrollieren sie den Geist. (Folge den Anweisungen im nächsten Abschnitt.) Beschwört der Verräter den Geist zuerst, kontrolliert er den Geist.

Wenn Du den Geist zuerst beschworen hast

Jetzt laut vorlesen: „Beerdige meine Knochen!“

- Setze den *Ghost*-Chip (Geist) in den Raum, in dem die Séance abgehalten wurde (letzter Würfelwurf). Er bleibt dort, bis die Helden die Kontrolle über ihn verlieren.
- Stelle die Rundenzählleiste auf 1. Am Ende jedes nun folgenden Zuges des Spielers, der die Séance vollbracht hat, wird der Rundenzähler um 1 erhöht. Ihr habt Zeit bis zum Start von Runde 5, um die Knochen zu beerdigen.

- Einmal pro Zug kann ein Held auf dem Dachboden, im Schlafzimmer oder im Herrenschlafzimmer (Attic, Bedroom, Master-Bedroom) die Knochen zu suchen. Dazu muss ein *Knowledge*-Wurf von 5+ bestanden werden. Findet ein Held die Gebeine, legt er den Leichnam-Chip auf seine Charakterkarte.
- Bringt den Leichnam in die Crypta oder auf den Friedhof (Crypt, Graveyard). Um das passende Grab zu finden, musst du einen *Knowledge*-Wurf von 5+ bestehen (maximal ein Versuch pro Zug). War der Wurf erfolgreich begräbst du die Knochen.
- Während ihr dies versuchst, kann der Geist nicht angreifen. Gelingt es euch nicht, die Knochen vor Beginn von Runde 5 zu begraben, erhält der Verräter die Kontrolle über den Geist (entsprechend der Anweisungen im Wälzer des Verräters). Das beerdigen der Knochen reicht dann nicht mehr aus, ihr müsst den Geist jetzt zerstören.

Spezielle Angriffsregeln

- Niemand kann angreifen, solange die Seance nicht vollendet wurde.
- Solange der Verräter den Geist kontrolliert, kannst Du ihn mit *Sanity*-Attacken angreifen, allerdings nur wenn Du den Ring besitzt oder in der Pentagrammkammer (Pentagram Chamber) stehst. Eine erfolgreiche *Sanity*-Attacke zerstört den Geist.
- Wenn der Geist einen Helden angreift und besiegt wird, nimmt er keinen Schaden.

Wenn du gewinnst ...

Der Nebel verschwindet und der Druck auf euerem Herzen lässt langsam nach. Eine warme Schauer durchfährt euch. Ihr habt einer Seele den Frieden gegeben.

5.3 FROG-LEG STEW FROSCHSCHENKELEINTOPF

Ein krächzendes, rasselndes lachen schallt durch das Haus. Ihr brecht in kalten Schweiß aus. „Nein, nein, ihr müsst euch nicht vor mir verstecken, meine kleine unartigen Äffchen! Ihr wart sehr böse ihr kleinen Kröten, klaut einfach Omas Buch. Sehr böse. Ich befürchte Oma muss euch nun eins auf eure Nasen geben....oder etwas schlimmeres anstellen, viel schlimmeres.“

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Die Hexe hat einen Zauber gesprochen, der sie unverwundbar macht. Außerdem kann sie Menschen in Frösche verwandeln.

Ihr gewinnt, wenn ...

...wenn ihr die Hexe tötet.

So tötet man die Hexe

Ihr müsst das Hexenbuch (die Book-Karte) benutzen um den Zauber Sterbliche Hülle auf die Hexe zu sprechen. Dies wird sie verwundbar gegenüber Attacken machen. Dieser Zauber benötigt allerdings Alraunenwurzel (Root-Token). Um nun die Hexe zu töten müsst ihr diese Anweisungen in der richtigen Reihenfolge durchführen. Ihr könnt immer nur einen Schritt der Anweisung pro Runde ausführen.

- Findet eine Alraunenwurzel. Falls ihr einen Raum aufdeckt, der eine Alraunenwurzel beinhaltet, dann wird der Verräter eine dort platzieren. Einige können aber auch schon in bereits aufgedeckten Räumen liegen.
- Wenn einer von euch in einem Raum mit einer Alraunenwurzel ist, dann kann dieser einen Wissenswurf (Knwolege) von 4+ machen um eine Wurzel auszugraben. Schafft er es, legt er die Wurzel auf seine Charakterkarte.
- Wenn einer von euch eine Alraunenwurzel und das Zauberbuch besitzt, während er im selben Raum wie die Hexe ist, kann dieser einen Wissenswurf von 6+ versuchen um den Zauber Sterbliche Hülle zu sprechen. Wenn er erfolgreich war kann die Hexe normal angegriffen werden.

Frösche

- Ein Abenteurer, der in ein Frosch verwandelt wurde muss all seine Gegenstände auf den Boden legen. Dann muss er die Kraft (Might) und sein Wissen auf seinen niedrigsten Wert einstellen (Nicht auf das Totenkopfsymbol). Ein Frosch kann keine Angriffe durchführen, Karten ziehen oder neue Räume aufdecken. Ein anderer Charakter, der kein Frosch ist, kann den Frosch aufsammeln und wie ein Gegenstand mit sich herum führ
- Ist einer von euch im selben Raum wie ein Frosch und er hat das Zauberbuch bei sich, kann dieser

einen Wissenswurf 4+ versuchen um den Frosch wieder zurückzuverwandeln. Dabei werden die Startattribute wiederhergestellt.

Spezielle Angriffsregeln

- Die Hexe ist unangreifbar solange nicht der Sterbliche Hülle –Zauber auf sie gesprochen wurde
- Wenn die Katze im gleichen Raum ist kann man sie normal Angreifen.

Wenn du gewinnst ...

Die Hexe kreischt: „Neeeeeein! Ihr könnt das nicht tun! Mein süßes Fleisch aufhalten. Das werdet ihr büßen. Ich werde in eure Albträume kriechen und euch zum bluten bringen! Euer Gehirn wird Jucken bis ihr ein Loch in eure Schädeldecke gekratzt habt nur um mich hinaus zu lassen. Ich werde...“ Gerade als du bereit warst ihr deine Lampe über den Schädel zu hauen um endlich ihre Reibeisenstimme für immer zum schweigen zu bringen ist sie verschwunden...für dieses mal.

5.4 THE WEB OF DESTINY DAS NETZ DES SCHICKSALS

Das Netz war so riesig, dass dein Verstand es einfach nicht sehen wollte. Nun bist du darin gefangen und dein Gesicht und dein Körper sind in die klebrigen Stränge gewickelt. Schon beginnen die Fäden immer härter zu werden. Wenn du da nicht schnell raus kommst wirst du wohl niemals mehr entkommen. Am Rand deines Sichtfeldes siehst du einen Schatten wie er sich von der Decke hinunter lässt. Nein, kein Schatten. Eine Spinne gleitet über das Netz. Sie bäumt sich über dich auf und spürst plötzlich wie dein Bauch Feuer fängt. Als du runter siehst, erblickst du eine großen Stachel, der in deinem Bauch steckt. Du schreist...aber wird dich auch wer hören?

Was ihr jetzt tun müsst

- Derjenige, der den Spuk aufgedeckt hat, ist in einem klebrigen Netz gefangen. Der gefangene Charakter kann sich nicht bewegen aber er kann versuchen sich aus dem Netz zu befreien in dem er es angreift. Außerdem kann der Gefangene seine Gegenstände benutzen oder tauschen.
- Falls das Medizinköfferchen (Medical Kit) noch nicht von einem Spieler aufgedeckt wurde kann einer der Helden den Gegenstandsstapel (Item-Deck) danach durchsuchen und an sich nehmen. Danach wird der Stapel neu gemischt.
- Lege so viele dreieckige Kraftwurfscheiben (Mightroll-Tokes) beiseite wie es Spieler gibt.
- Der gefangene Charakter wurde mit Spinneneiern infiziert, vielleicht werden sie schlüpfen?

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Eine schreckliche Riesenspinne ist erwacht. Sie will den Gefangenen beschützen bis ihre Eier schlüpfen.

Ihr gewinnt, wenn ...

...der Gefangene befreit wurde, die Eier zerstört und mindestens einer das Haus lebend verlässt.

So zerstört man das Netz und die Eier

Solange die Eier noch nicht zerstört wurden kann kein Attribut des gefangenen Spielers auf 0 gehen.

- Du kannst das Netz zerstören wenn du Kraftangriffe ausführst. Das Netz verteidigt sich mit einer Kraft (Might) von 4. Wenn du gewinnst legst du eine Kraftwurfscheibe in den Raum, statt Schaden zu verursachen. Du nimmst keinen Schaden wenn das Netz dich besiegt. Wenn sich im Raum genauso viele Kraftwurfscheiben befinden wie Spieler im Spiel, dann ist das Netz zerstört worden. Der gefangene Charakter ist frei.
- Wenn jemand mit dem Medizinköfferchen im selben Raum ist wie der infizierte Charakter, dann kann dieser ein Wissenswurf (Knowlege) von 4+

durchführen um die Eier zu zerstören. Wenn derjenige zusätzlich die Heilsalbe (Healing Salve) besitzt können die Eier ohne würfeln zerstört werden.

So entkommt man dem Haus

Nachdem der gefangene Charakter befreit wurde und die Eier vernichtet, können die Helden das Haus verlassen. Ihr könnt versuchen einen Wissenswurf (Schloss knacken) oder einen Kraftwurf (Tür aufbrechen) von 6+ zu machen. Wenn einer es schafft zieht dieser eine Ereigniskarte (Event), führt die Anweisungen durch und beendet den Zug. Erst im nächsten Zug könnt ihr das Haus verlassen. Jeder Spieler kann danach die Eingangshalle mit einem Zug verlassen.

Wenn du gewinnst ...

Ihr bürstet die Spinnenweben aus euren Augen und ihr stolpert aus dem antiken Anwesen. Als ihr zurück blickt bemerkt ihr ein flackerndes Licht aus dem Fenster über euch. Im schwachen Licht könnt ihr eine Bewegung ausmachen, dann noch eine. Zeit zu gehen. Jetzt!

5.5 I WAS A TEENAGE LYCANTHROPE ICH WAR EIN TEENAGERWERWOLF

Lycanthrope = Werwolf, Wandlung in einen Werwolf
Ein Schrei zerreit die Stille in dem herrschaftlichen Anwesen, wird lauter und immer schrecklicher bis du dir sicher bist du wirst auch schreien, wenn das nicht aufhrt. Gerade als du dir sicher bist, dass du dich nicht mehr zusammenreien kannst, wird der Schrei zitteriger und steigert sich noch, dann verwandelt er sich in ein Geheul aus blanker Wut. Dein Schatzen beginnt zu zittern, als du bemerkst, dass du berflutest wirst vom Licht des Vollmondes.

Was ihr jetzt tun msst

Lege soviel rote Werwolfscheiben (Wolf tokens) wie es Spieler gibt und eine sechseckige Silberkugelscheibe (Silver Bullets token) beiseite.

Was ihr ber die bsen Junges wisst

Der Verrter ist ein Werwolf der immer mchtiger und mchtiger wird. Ein Werwolf kann andere mit dem Fluch der Lycanthropy (Verwandlung in einen Werwolf) belegen, so dass diese auch zum Werwlfen werden.

Ihr gewinnt, wenn ...

...alle Werwlfe gettet wurden.

Wie knnen Werwlfe gettet werden

Du musst den Revolver finden und eine Silberkugel herstellen. Um dies zu schaffen, musst du folgende Schritte erledigen. Pro Zug kann jeder Schritt nur einmal versucht werden.

- Wenn du den Revolver noch nicht hast, kannst du ihn im Dachspeicher (Attic), Spielzimmer (Game Room), Rumpelkammer (Junk Room), Hauptschlafzimmer (Master Bedroom) oder Gewlbe (Vault) finden. Du kannst einen Wissens-Wrfelwurf (Knowledge roll) von 5+ versuchen, um ihn in einem von diesen Rumen zu finden. Wenn du erfolgreich warst, suche in dem Gegenstand (Item)-Stapel nach der Revolverkarte und nimm sie an dich. Danach mische den Stapel neu. Du kannst mehrfach in dem gleichen Raum suchen, aber nicht mehr als einmal pro Zug.
- Gehe zum Versuchslaboratorium (Research Laboratory) oder zum Heizkeller (Furnace Room). Dort kannst du einen Wissens-Wrfelwurf von 5+ versuchen, um eine Silberkugel herzustellen. Ein Entdecker kann daran arbeiten die Kugel herzustellen, whrend ein anderer den Revolver sucht. (Diese Aufgaben drfen in beliebiger Reihenfolge erledigt werden.)
- Der Held der die Silberkugel hergestellt hat, muss sie dem Charakter mit dem Revolver geben (oder umgekehrt).
- Sobald ein Entdecker eine Silberkugel hat, kann er sie mit dem Revolver benutzen, um den Werwolf oder den Hund zu tten (siehe unten).

Das musst du whrend deines Zuges machen

Wenn du von einem Werwolf oder dem Hund angegriffen wurdest und Schaden erlitten hast, lege eine Werwolfscheibe auf deine Charakterkarte. Zu Beginn jedes deiner folgenden Zge, musst du einen Gesundheits(Sanity)-Wrfelwurf von 4+ bestehen, um dem Fluch des Werwolfs zu widerstehen. Schlgt dein Wrfelwurf fehl, wirst du zum Werwolf und bist nicht lnger ein Held. (Dann musst du diesen Spuk im Buch des Verrters (Traitor's Tome) nachlesen und alles ausfhren was unter „Was du jetzt tun musst“ steht.) Helden die gebissen wurden aber nicht zum Werwolf wurden gewinnen trotzdem wenn die Werwlfe gettet wurden.... Jedenfalls bis zum nchsten Vollmond ...

Spezielle Angriffsregeln

Wenn ein Charakter, der die Silberkugeln hat, den Revolver benutzt, um den Werwolf zu tten, dann stirbt dieser. (Dem Revolver gehen nie die Kugeln aus.)

Wenn du gewinnst ...

Wolken jagen ber den Vollmond, verdecken sein Licht. Das Haus wird allmhlich dunkel und ruhig, als du ber dem arg in Mitleidenschaft gezogenen Krper deines toten Freundes stehst. Du musstest es tun, um zu berleben... aber kannst du mit dem Wissen was du getan hast leben?

5.6 THE FLOATING EYE DAS SCHWEBENDE AUGE

Du bist Dir nicht sicher ob das, was Du hörst, ein Heulen ist, das meist zu hoch zum hören ist oder ein Brummtönen zu tief zum Spüren. Oder mag es beides sein? Kaltes blaues Licht blitzt auf, dann wieder. Jemand schreit. Die Meister sind für uns gekommen. Das große Auge will meinen Willen einverleiben.

Was ihr jetzt tun müsst

Setze so viele dreieckige Macht-Marker(Might-Rolls) neben das Spielfeld wie Spieler teilnehmen

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Die Aliens sind in der Lage, die Kontrolle über die Helden zu übernehmen. Sie können das mit allen Helden in einem Raum machen, deshalb sollte man sich verteilen.

Ihr gewinnt, wenn ...

du das Raumschiff unbrauchbar machst so daß es nicht mit Deinen Freunden an Bord starten kann.

Was Du in Deiner Runde tun mußt

Wenn Du unter die Kontrolle eines Aliens gerätst wird der Verräter dich in Richtung Raumschiff bewegen. Ist er dort wird er Dich zu Beginn Deiner nächsten Runde an Bord bringen und Du bist damit aus dem Spiel. Du kannst unter der Kontrolle eines Aliens nicht angreifen, er bewegt sich anstelle Dir selbst in Deiner Runde.

Spezielle Angriffsregeln

- Du kannst einen Forscher aus der Hand der Aliens befreien wenn Du ihn angreifst(normal oder sanity mithilfe des Rings) und besiegst. Wenn Du auf eine solche Weise einen Charakter angreifst erleidet dieser nur die Hälfte des normalen Schaden (abrunden).Du nimmst normalen Schaden wenn der Forscher dich besiegt. Einmal befreit kann ein Alien keine Kontrolle mehr über diesen Forscher übernehmen.
- Aliens sind immun gegen Geschwindigkeitsattacken(wie Revolver oder Dynamit).
- Um das Raumschiff zu beschädigen mußt du einen Machtwurf mit 5+ erfolgreich bestehen. Jedesmal, wenn das passiert, lege einen Macht-Marker neben das Raumschiff. Liegen alle Macht-Marker neben dem Schiff ist es unbrauchbar und das Spiel gewonnen.

Wenn du gewinnst ...

Mit der Hilfe Deiner so genannten Freunde haben Dich die Aliens fast gefangen genommen. Auch jetzt noch, während Du Dich im Gebüsch duckst, kannst Du das Auge suchen sehen, immer suchend. Du kannst fühlen, wie sie nach Dir rufen. Für eine Sekunde beginnt Dein Körper wieder sich zum Haus zu bewegen. Einen Moment später drehst Du Dich herum und stolperst auf die Straße und in Sicherheit.

5.7 CARNIVOROUS IVY FLEISCHFRESSENDER EFEU

Ein trockenes rasselndes Geräusch hallt durch das Haus. Als erstes dachtet ihr riesige Klapperschlange würden kommen um euch zu jagen, doch dann seht ihr Zweig und Äste von Efeu gegen die Fenster drücken. Als ihr die Fenster zu knacken und zu brechen begannen, wusstet ihr das die Pflanzen kommen...um euch zu hohlen.

Was ihr jetzt tun müsst

Legt euch die sechseckige Pflanzensprayscheibe (Plant Spray Token) beiseite.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Kriechpflanzen versuchen euch einzuwickeln. Jedes Wurzel/Spitzen-Paar (Root/Tip-Tokens) Bilden eine Kriechpflanze. Die Pflanzen suchen nach Dünger und sie bevorzugen den Dünger den man aus Leichen gewinnt.

Ihr gewinnt, wenn ...

...das Pflanzenspray auf eine Anzahl von Kriechpflanzen in Höhe der Spielerzahl verwendet. Wenn das geschehen ist werden die restlichen Kriechpflanzen sich zurückzieh und ihr seid sicher.

Wie man das Pflanzenspray herstellt

Ihr müsst Pflanzenspray herstellen um die Kriechpflanzen zu vernichten. Um das machen zu können, müsst ihr das Buch (Book) in das Forschungslabor (Research Laboratory) oder die Küche (Kitchen) bringen. Einmal pro Runde könnt ihr in einem dieser Räume ein Wissenswurf (Knowlege) 5+ machen um das Pflanzenspray herzustellen. Der erfolgreiche Charakter nimmt dann die Spritzpistolenscheibe an sich. Ihr könnt nur ein einziges mal Pflanzenspray herstellen, wenn es zerstört werden sollte könnt ihr kein weiteres Spray herstellen.

Spezielle Angriffsregeln

Besondere Kampfregeln

- Ihr könnt eine Kriechpflanze (Wurzel/Spitzen-Paar) automatisch töten, wenn ihr die Spritzpistole in einen Raum mit der Wurzel oder mit der Spitze bringt und dort die Pflanze einsprüht statt sie anzugreifen.
- Wurzeln können nicht angreifen oder mit normalen Angriffen attackiert werden, nur mit dem Pflanzenspray.
- Spitzen können normal angegriffen werden. Wenn ihr sie besiegt ist sie betäubt (stuned) und lässt alles Fallen was sie trägt.
- Wurzeln beeinträchtigen euch nicht in eurer Bewegung, nur die Spitzen tun dies.

Das müsst ihr während eures Zuges machen

Wenn Ihr von einer Pflanze eingewickelt wurdet, könnt Ihr die Spitze normal angreifen. Ihr nehmt normal Schaden wenn sie euch besiegen solltet. Wenn ihr die Spitze

besiegt, dann ist sie betäubt und lässt euch frei. Wenn ihr frei seit, dann könnt ihr euch noch bewegen und den Rest eures Zuges nutzen. Solltet ihr scheitern, endet auch euer Zug.

Wenn du gewinnst ...

...die Zweig und Äste winden und kratzen über den herumliegenden Müll. Zerdeppern Vasen, schmeißen Bilder den Wänden und ruinieren die übriggebliebene Einrichtung. Für einige Sekunden fühlt es sich an als ob das Efeu das ganz Haus durchrütteln wollten, doch dann ziehen sie sich in den Boden zurück und schrumpfen zur normalen Größe. Das einzige Geräusch, dass ihr noch hört ist ein leises wimmern. Aber wer weint da? Oh, ihr seid das.

5.8 WAIL OF THE BANSHEE

DAS KLAGEN DER TODESFEE

Als erstes hört ihr nur ein schwaches Geräusch außerhalb des Raumes als ob etwas die Wände hochklettert oder seine Krallen daran wetzt. Einige Sekunden später erhascht ihr einen Blick auf eine zerfetzte silbrige Robe, die kurz durch euer Sichtfeld huscht. Ihr dreht euch um, um zur Tür zu laufen als ihr bemerkt, dass etwas den Raum hinter euch betritt. Die Kreatur kreischt. Das Geräusch peitscht durch den Raum und ihr spürt einen schrecklichen Schmerz, der sich in euer Herz bohrt. Der Tod ist nah.

Was ihr jetzt tun müsst

Legt so viele dreieckige Wissenswurfscheiben (Knowledge-Tokens) und dreieckige Verstandswurfscheiben (Sanity-Tokens) beiseite wie es Spieler gibt.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter hat ein Hexenbrett (Spirit Board) benutzt um eine unheilbringende Todesfee zu beschwören. Solange der Verräter das Hexenbrett bei sich hat ist er immun gegen das Klagen der Todesfee.

Ihr gewinnt, wenn ...

...ihr erfolgreich einen Exorzismus durchführt und damit die Todesfee verbannt.

So verbannt man die Todesfee

Ihr müsst einen Exorzismus durchführen bevor euch die Todesfee alle tötet. Dies benötigt so viele Exorzismuswürfe wie es Spieler gibt. Jeder Wurf benötigt einen besonderen Raum oder einen Gegenstand an dem ihr euch mit einem Verstandswurf oder Wissenswurf versuchen könnt. Jeder Spieler kann nur einmal pro Runde einen Exorzismuswurf versuchen.

- Ihr könnt einen Verstandswurf von 5+ in der Kapelle (Chapel), Krypta (Crypt) oder dem Pentagrammraum (Pentagram Chamber) machen oder es mit dem Heiligem Symbol (Holy Symbol) oder dem Hexenbrett (Spirit Board) versuchen.
- Ihr könnt einen Wissenswurf von 5+ in der Bücherei (Library) oder dem Forschungslabor (Research Laboratory) machen oder es mit dem Buch (Book) oder der Kristallkugel (Crystal Ball) versuchen.

Jedes Mal wenn ihr Erfolg habt legt eine, je nach dem welche Variante ihr gemacht habt, Verstands- oder Wissensscheibe in den benutzten Raum oder auf den benutzten Gegenstand. Wenn ein Held erfolgreich eine der oben genannten Proben abgelegt hat, kann der benutzte Raum oder Gegenstand nicht noch einmal für eine Exorzismusprobe verwendet werden. Wenn ihr so viele Verstands- und/oder Wissensscheiben ins Spiel gebracht habt wie es Spieler gibt, dann habt ihr die Todesfee verbannt.

Spezielle Angriffsregeln

Die Todesfee kann nicht angegriffen werden. Das spirit Board von dem Verräter zu stehlen wird ihn Angreifbar für die Todesfee machen, allerdings Dir keine Immunität gegenüber der Todesfee bringen.

Wenn du gewinnst ...

Das kreischen kommt immer näher und näher. Dann beginnen die Wände zu wackeln. Als ihr einen flüchtigen Blick in einen Spiegel werft bemerkt ihr wie sich eure Haare weiß färben. Dann ist das heulen nur noch eine Tür weit von euch entfernt. Als der Türknauf sich bewegt könnt ihr die letzten Worte des Exorzismus aussprechen.....Stille.

5.9 THE DANCE OF DEATH DER TANZ DES TODES

Jede Uhr in dem Haus schlägt Mitternacht ... auch wenn Du sicher bist, daß es nicht so spät ist. Als die Uhren schweigen beginnt ein einsamer Geiger eine gespenstische Melodie welche durch die Luft schwebt und Dich zum Tanzen ruft. Die Musik läßt Deine Seele vergehen, sie läßt aber auch Deine Lippen in ein Lächeln kräuseln. Dein Verstand kämpft und schreit und dann Wie kann sowas gleichzeitig so beängstigend und so wunderschön sein?.

Was ihr jetzt tun müsst

Dieses Szenario beginnt nicht mit einem festgelegten Verräter. Jeder Held hat die Möglichkeit während seines Zuges zu dem Verräter zu werden. (siehe bei Spezielle Angriffs-Regeln) Wenn das Pentagramm-Zimmer und die Kellertreppe noch nicht im Spiel ist sucht der Fluch eröffner dieses aus dem Stapel heraus und lege es in den Keller nach belieben an jedoch muss das Pentagramm Zimmer am weitesten vom Fluch eröffner weg sein. Mache dasselbe mit dem Ball-Zimmer/Ballroom und lege dieses an einen Raum im Erdgeschoss an. Danach mische den Stapel neu durch. Setze neben das Spielfeld eine Anzahl von dreieckigen Gesundheits/Sanity-Marker welche der Anzahl an Spielern entspricht.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Irgendwo im Haus spielt ein Dunkler Geiger Musik die auf Dein Gemüt schlägt. Ein Tanz des Todes hat im Ball-Zimmer begonnen.

Ihr gewinnt, wenn ...

du den Dunklen Geiger verbannt.

Wie verbannst Du den dunklen Geiger

- Der Charakter, welcher das Heilige Symbol besitzt kann sich ins Pentagramm-Zimmer bewegen. Das Heilige Symbol darf nicht freiwillig irgendjemand anderes übergeben werden.
- Wenn das Heilige Symbol ins Pentagramm-Zimmer gebracht wurde kannst du einen Gesundheitswurf von 5+ ausführen um dem Geiger zu trotzen. Du mußt nicht das Heilige Symbol selbst besitzen wenn Du im selben Raum wie dieses stehst um den Wurf auszuführen. Bei Erfolg lege einen der Sanity-Marker in diesen Raum.
- Wenn im Pentagramm-Zimmer alle Gesundheitsmarker liegen wird der Geiger verbannt.

Was Du in Deiner Runde tun mußt

Zu Beginn Deiner Runde mußt Du einen Gesundheitswurf von 4+ bestehen um den Klängen des Geigers zu widerstehen, außer Du besitzt das Heilige Symbol. Wenn Du scheiterst und Dich im Ball-Zimmer befindest, wirst du verrückt und wirst der Verräter. Du bekommst das entsprechende Szenarioblatt ausgehändigt. Wenn Du in einem anderen Raum scheiterst verlierst Du 1

Gesundheit. Wenn Dein Sanity-Wert auf den Totenkopf sinkt bist Du nicht tot sondern wirst zum Verräter. Anderenfalls mußt Du auf kürzestem Weg zum Ball-Zimmer gehen. Du kannst andere Aktionen auf dem Weg ausführen wenn Du möchtest. Wenn Dein Gesundheitswert aus irgendeinem anderen Grund auf Totenkopfsymbol sinkt bist Du ebenfalls nicht tot sondern wirst zum Verräter.

Spezielle Angriffsregeln

Der Dunkle Geiger kann nicht angegriffen werden.

Wenn du gewinnst ...

Der Geiger spielt schneller und schneller als Du die Worte verkündest, welche ihn verbannen. Regen fällt von der Decke, prasselt nieder über das Pentagramm und den Geiger mittendrin. Bei seinem Spiel siehst Du sein Gesicht schmelzen wie Wachs in einem Feuer. Die schrecklich-schöne Musik setzt fort während der Geiger zusammenschmilzt und verklingt erst, als das letzte Teil seines Körpers im Regen verschwindet.

5.10 FAMILY GATHERING FAMILIEN ZUSAMMENKUNFT

Der Verrückte legt seinen Kopf schief, horchend. „Hörst Du es?“ fragt er. „Unter dem Fußboden, wo ich sie hingelegt habe ... Meine Familie“. Der Boden wölbt sich und reißt auf, und 2 Leichname erheben sich ans Licht. Eine der Leichen starrt den verräterischen Begleiter des Verrückten mit einem madigen Lächeln an. Als die Leiche das Ziel umschlossen hat schüttelt sich das Haus wie unter Geburtswehen. Danach ertönen die dumpfen Echos von Fußtritten durch das Haus.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Was Du über die Bösen weißt Der Verrückte und die Zombies wollen Dich töten. Du kannst ihnen ein Falle stellen indem Du sie in Räume köderst, die in ihrem Leben eine Rolle gespielt haben.

Ihr gewinnt, wenn ...

Du alle Zombies in die Falle gelockt hast.

Wie Du den Zombies eine Falle stellst

Du kannst die Zombies in ihre favorisierten Räume locken indem Du Deine Vorteile gegenüber dem einfach gestrickten Geisteszustand nutzt. Zombies laufen nicht sehr schnell und sie gehen immer dem nächstliegenden Helden entgegen. Du kannst die Zombies in folgenden Räumen in die Falle locken: Haupt-Schlafzimmer/Master Bedroom, Kapelle/Chapel, Gewächshaus/Conservatory, Spielzimmer/Game Room, Bibliothek/Library und der Mansarde/Attic Wenn sich in einem dieser Räume ein Zombie befindet muß er einen Wissens-Wurf von 4+ erfolgreich bestehen um zu vermeiden, in die Falle zu tappen. Bei Mißerfolg verbleibt der Zombie friedlich in diesem Zimmer und macht keine weiteren Würfe oder sonst etwas mehr. Ein Raum, in dem ein Zombie in die Falle getappt ist, kann nicht nochmals als Falle eingesetzt werden. (Dreh den Zombie Marker auf den Kopf um anzuzeigen das er in der Falle ist)

Wenn du gewinnst ...

Entschuldige Mama, kreischt der Verrückte. Ein Schluchzen sprudelt aus dem leichenstarren Mund einer der beiden Leichen. Du läßt Mama heute nacht hinter Dir, aber manchmal meinst Du, ihr Schluchzen durch die Dielen zu hören.

5.11 LET THEM IN LASST SIE HEREIN

Außerhalb des Fensters wabert der Nebel. Sind dort Schemen, welche Gestalt annehmen? Von irgendwo im Haus hörst Du den Verrückten schreien „Auf geht's, öffne die Fenster“. Das Geräusch sich öffnender Fenster folgt, eine nach dem anderen. Ein kalter Wind streicht durch das Haus, läßt Deine Harre zu Berge stehen und flüstert schmeichelhafte Gedanken in Dein Ohr.

Was ihr jetzt tun müsst

Setze neben das Spielfeld eine Anzahl an dreieckigen Gesundheits- und dreieckigen Wissens-Marker, die jeweils der Spielerzahl entspricht.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter und der Verrückte wollen die Gespenster ins Haus lassen. Die Gespenster versuchen Dich zu töten, sie können nicht physisch angegriffen werden.

Ihr gewinnt, wenn ...

Du alle Gespenster verbannt hast, entweder durch einen Exorzismus oder indem jedes einzelne per Gesundheitsangriff durch den Ring-Besitzer geschlagen wurde.

Wie Du einen Exorzismus durchführst.

Du kannst einen Exorzismus durchführen um alle Gespenster auf einmal zu verbannen. Dies erfordert eine Anzahl erfolgreicher Exorzismus-Würfe in gleicher Höhe wie Spieler teilnehmen. Jeder Wurf erfordert einen genau bestimmten Raum oder einen bestimmten Gegenstand und jedesmal einen Wissens- oder Gesundheitswurf. Jeder Spieler kann pro Runde nur 1 Exorzismus-Versuch ausführen:

- Ein erfolgreicher Gesundheitswurf von 5+ in der Chapel / Crypt oder Pentagram Chamber oder überall als Besitzer des Holy Symbols oder des Rings.
- Ein erfolgreicher Wissenswurf von 5+ oder mehr in der Bibliothek/Library oder Research Laboratory oder überall als Besitzer der Kristallkugel/Crystal Ball oder des Buchs/Book.

Spezielle Angriffsregeln

Als Besitzer des Rings kannst Du die Gespenster per Gesundheitswurf angreifen und sie so verbannen. Während der Verrückte mit dem Hereinlassen der Gespenster beschäftigt ist kann er keine Helden angreifen, sich wohl aber gegen diese verteidigen.

Wenn du gewinnst ...

Die Regeln wurden eingehalten, der Exorzismus erfolgreich abgeschlossen. Die Fenster sind geschlossen. Die Gespenster verbannt. Aber was ist das für ein Flackern bei Bewegung außerhalb der Fenster? Am besten ist sie nicht wieder hereinzulassen...

5.12 FLESHWALKERS UNTOTE

In der Kristallkugel erscheint das Bild des Raumes in dem du stehst. In diesem Raum steht auch eine Kristallkugel die wiederum das Bild eines Raumes mit einer Kristallkugel zeigt usw., so als ob du in einen Brunnen mit identischen Bildern fällst. Der große Spiegel explodiert und die Scherben knallen gegen die Wand. Die Wand hinter dem Spiegel ist dunkel geschwärzt. Die Kristallkugel beruhigt sich wieder. Ein neues Bild formt sich darin. Dieses mal eins von der Eingangshalle des Hauses, wo Menschen das Haus betreten. Sie sehen vertraut aus ... einer der Neuankömmlinge schaut flüchtig hoch und blickt durch die Kristallkugel direkt in deine Augen. Als du ihn erkennst wirst du kreidebleich. Es sind DEINE Augen. Es ist ein Doppelgänger von dir ... dein böser Zwilling.

Was ihr jetzt tun müsst

- Legt so viele EVIL TWIN – Marker in die Eingangshalle wie es Mitspieler gibt. Nehmt unterschiedliche Farben; jeder gehört zu einem speziellen Abenteuer.
- Der Spieler links vom Spuk-Auslöser beginnt.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Dieser Spuk hat keinen Verräter. Die bösen Jungs sind einfach wie ihr, nur halt böse. Und sie wollen euch alle töten.

Ihr gewinnt, wenn ...

... einer Eurer Helden überlebt und alle bösen Zwillinge getötet wurden.

Was die bösen Zwillinge in ihrem Zug machen müssen

- Die bösen Zwillinge machen ihren Monster-Zug nach dem Zug des Spuk-Auslösers
- Ein böser Zwilling bewegt sich immer auf kürzestem Weg in Richtung seines guten Zwillings. Wenn der böse Zwilling seinen Zug in einem Raum beendet in dem irgendein Abenteuerer steht, attackiert er ihn. Wenn mehrere Abenteuerer im gleichen Raum stehen attackiert er seinen Zwilling zuerst(falls möglich) sonst wird per Zufall entschieden.
- Wenn ein Abenteuerer getötet wurde, übernimmt dessen Spieler seinen bösen Zwilling und versucht die anderen Abenteuerer zu attackieren.

Evil Twins

- Jeder böser Zwilling besitzt dieselben Eigenschaftswerte wie sein guter Gegenpart zu Beginn des Spuks. Die Eigenschaften der bösen Zwillinge können sich aber nicht ändern.
- Böse Zwillinge können keine Gegenstände tragen oder Gefährten haben.

Spezielle Angriffsregeln

- Wenn du deinen bösen Zwilling attackierst oder dich gegen ihn verteidigst ohne im Besitz der Kristallkugel zu sein, verlierst du auf ALLE Eigenschaften 1 Punkt, unabhängig davon wer den Kampf gewinnt. Wenn du den Kampf verlierst, erhältst du zusätzlich noch den normalen Schaden. Wenn du deinen bösen Zwilling besiegst, betäubst du ihn nur.
- Wenn du deinen bösen Zwilling besiegst während du die Kristallkugel besitzt, tötest du ihn.
- Wenn du den bösen Zwilling eines anderen Abenteurers besiegst, betäubst du ihn nur. Es sei denn du besitzt die Kristallkugel UND der Abenteuerer des bösen Zwillings ist bereits tot.
- Der Held mit der Kristallkugel/Crystal Ball kann betäubte Zwillinge angreifen. Der Zwilling kontert mit seinen normalen Würfeln, nimmt aber keinen Schaden wenn er höher Würfelt als sein Angreifer.
- Du kannst die Kristallkugel/Crystal Ball von einem anderen Spieler im gleichen Raum übernehmen, wenn er sie abgeben möchte.

Wenn du gewinnst ...

Schaudernd schaust du zurück. Dein Körper liegt tot im Flur. „Nicht MEIN Körper“, sagst du dir selbst. Sondern der deines Doppelgängers. Du hast ihn getötet. Er hatte vor dich zu ersetzen, richtig? Entweder du oder dein Doppelgänger, richtig? Richtig?

5.13 PERCHANCE TO DREAM VIELLEICHT NUR EIN TRAUM

Wach auf, Wach auf! Warum will der Träumer nicht aufwachen? Einer Der begleitenden Forscher ist im Schlafzimmer in einen tiefen Schlaf gesunken. Du stößt und schüttelst ihn und gibst ihm eine Ohrfeige. Nichts weckt den Träumer auf. In einem furchtbaren Raum wie diesem kann das nicht gut sein. Der Träumer schlägt um sich und schreit „Komm zurück! Mache es nicht!“. Er muß wohl einen Alptraum haben.

Was ihr jetzt tun müsst

Setze eine Anzahl an dreieckigen Gesundheits/Sanity-Markern sowie dreieckige Macht/Might Marker. (so viele wie Spieler teilnehmen.)

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Des Träumers Unterbewußtsein erschafft Alpträume im Haus. Wenn eine Dir unbekannte Anzahl von ihnen dem Haus entfliehen, hast Du verloren. Daher mußt Du das verhindern (Der Verräter hat die genaue Zahl auf einem Zettel vermerkt).

Ihr gewinnt, wenn ...

du den Träumer aufweckst bevor eine Dir unbekannte Anzahl an Alpträumen dem Haus entfliehen. (der Verräter hat die genaue Zahl aufgeschrieben)

Wie Du den Träumer weckst

- Du mußt das Heilige Symbol in das Zimmer bringen, indem der Träumer schläft.
- Mit dem Heiligen Symbol kannst Du einen Gesundheits- oder Machtwurf von 5+ versuchen. Bei Erfolg nimm einen Gesundheits- oder Machtmarker. Der Träumer wacht auf, wenn die Helden insgesamt so viele Marker gesammelt haben, wie Spieler teilnehmen. Wenn mehrere Spieler im Raum sind indem sich ein Spieler mit dem Heiligen Symbol befindet können auch diese Spieler den Wurf versuchen.

Die Riechsalz/Smelling Salts-Karte kann nicht dazu benutzt werden, den Träumer aufzuwecken.

Spezielle Angriffsregeln

Alpträume verursachen Mentalen Schaden anstelle von Physischen Schaden. Wenn ein Alptraum während Deines Angriffs geschlagen wurde ist dieser tot und nicht betäubt, wie ansonsten die Monster. Greift Dich der Alptraum an und Du besiegst ihn ist er betäubt.

Wenn du gewinnst ...

Die anwesenden Alpträume werden durchsichtig und verschwinden. Der Träumer hört auf, um sich zu schlagen, seine Stimme schreit in einem letzten tiefen und höllischem Laut „Neiiiiin! Laß mich nicht zurück!“ Dein Freund öffnet die Augen und er sagt mit normaler Stimme „Ich hatte den seltsamsten Traum meines Lebens.“

5.14 THE STARS ARE RIGHT DIE STERNE LÜGEN NICHT

Die Bücherregale dieses alten Hauses sind voll von unheilvollen Büchern. Schreckliche Titel sprechen von Unheil, Tod, Verrücktheit und den Namen von Dingen, die nicht sein sollten. Warum bringen Dich Deine Begleiter zu dieser makaberen Sammlung? Welches verbotene Wissen erhoffen sie zu erlangen? Deine Fragen werden beantwortet als die Echos rhythmischen Stampfens durch die Flure dröhnen. Der Kult, der in diesem Haus anwesend ist ruft eine uralte Kreatur – und die lauteste Stimme ist die Deines verräterischen alten Begleiters. Der Verräter ist hier, um das Ritual zu vollenden und alles benötigte zu besorgen auch menschliche Opfer.

Was ihr jetzt tun müsst

Setze eine Anzahl an sechseckigen Farb/Paint-Markern neben das Spielfeld. Die Menge entspricht den der Spielern. Setze jeweils einen davon in die folgenden Räume: (in dieser Reihenfolge): Kitchen/Larder/Junk Room/Storeroom/Research Laboratory/Attic. Sind mehr Paint-Marker zu verteilen als Räume derzeit entdeckt lege die Marker in die bereits Entdeckten Räume, jedoch wieder in dieser Reihenfolge(s.o.). Sind noch keine der Räume entdeckt such den Stapel nach einem der Räume ab und lege den Raum in einen bereits erforschten Flur. Dann lege alle Marker in diesen Raum. Mische den Stapel danach neu.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter arbeitet mit einem fanatischen Kult zusammen. Sie versuchen ihren Gott erscheinen zu lassen indem sie eine Dir unbekannte Zahl an Opfern in das Pentagramm-Zimmer bringen. Sie können Items und Omen opfern aber auch die toten Körper der Helden.

Ihr gewinnt, wenn ...

du das Pentagramm entehrst bevor der Gott erscheint.

Wie Du das Pentagramm entehrst

Du entehrst das Pentagramm in dem Du Farbeimer (Paint-Marker) findest und die Farbe im Pentagramm-Zimmer auf den Boden schüttest.

- Nimm die Farb-Eimer in den entsprechenden Zimmern auf, Du kannst immer nur 1 Eimer zur selben Zeit tragen.
- Du kannst einen Farbeimer aus jedem benachbarten Raum durch eine verbundene Tür ins Pentagramm-Zimmer werfen. Dies verbraucht 1 Bewegungspunkt.
- Du mußt alle vorhandenen Farbeimer ins Pentagramm-Zimmer werfen um es zu entweihen.

Spezielle Angriffsregeln

Wenn Dein Forscher getötet wurde lege die Figur um und lasse ihn in dem Raum liegen. Ein Jünger oder der Verräter selbst kann ihn aufnehmen und wie einen

Gegenstand tragen. Er nimmt Deine Figur bei der Bewegung mit. Die Bewegung des Tragenden verbraucht hierbei 2 Bewegungspunkte je Raum.

Wenn du gewinnst ...

Das Haus beginnt zu wanken und Du hörst Glas um Dich herum zerbrechen. Die Wände schwitzen als der fürchterliche Gott näher kommt. Gerade als die Welt um Dich herum zerfließen will spritzt Farbe über den Holzboden, das Pentagramm besudelnd. Damit beendest Du das fürchterliche Ritual, die Welt ist vorläufig gerettet aber das Echo des Gesanges der Jünger brennt noch in deinem Ohr. Du greifst an Deinen Kopf und fühlst, wie Blut aus Deinem Ohr tropft. Dein Körper wird heilen aber wird es deine Seele auch?

5.15 HERE THERE BE DRAGONS HIER GIBT ES DRACHEN

Einer Deiner Begleiter bückt sich und hebt ein Blatt Papier vom Boden auf. Er murmelt etwas, das Du nicht verstehen kannst. Bevor Du Deinen Freund fragen kannst, was los ist, bricht die Eingangstür auf. Ein riesiger Drache bricht herein, tobend und feuerspuckend Dein Freund schaut mit finsterem Blick und ruft: „Friß sie, Drache, friß sie alle!“.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Drache möchte euch alle töten. Er kann feuerspucken und beißen. Du benötigst Waffen und Rüstung, um ihn zu töten.

Ihr gewinnt, wenn ...

du den Drachen tötest.

Wie Du den Drachen tötest

Du brauchst keine speziellen Gegenstände, um den Drachen zu töten, aber der Drache ist so widerstandsfähig, daß Du die Antike Rüstung (Marker), das Schild (Marker) und den Speer (Karte) besitzen solltest, um eine Erfolgs-Chance zu haben. Das Schild und die Rüstung liegen irgendwo im Keller.

Die Antike Rüstung:

Diese liegt im Keller, sie hat nichts mit der Gegenstands-Karte Rüstung / Armor zu tun. Sie kann nicht gestohlen werden. Du kannst nicht beide, die Antike Rüstung und die Rüstung über die Karte, anhaben. Das Aufheben oder Übergeben an einen anderen Spieler der Antiken Rüstung verbraucht einen ganzen Zug. Du kannst dann nicht mehr tun in dieser Runde. Wenn Du die Antike-Rüstung trägst erhältst Du beim Angriff immer 5 Punkte Physischen Schaden weniger. Deine Bewegung reduziert sich um 1 Bewegungspunkt. (Du kannst aber immer pro Runde 1 Raum weiter gehen) Gegen Feuer und Hitze schützt sie nicht.

Das Schild:

Wenn Du das Schild besitzt bist Du immun gegen Feuer und Hitze. Deine Bewegung reduziert sich um 1 Bewegungspunkt. Wenn Du die Rüstung UND das Schild trägst reduziert sich Deine Bewegung um 2. (Wie gehabt, Du kannst immer einen Raum pro Runde gehen) Jeder andere im gleichen Zimmer wie der Schildträger ist ebenso gegen Feuer und Hitze geschützt.

Der Speer (Omen-Karte):

Zusätzlich zum Macht-Bonus der Karte erhältst Du bei einem Macht-Angriff auf den Drachen oder zur Verteidigung gegen einen Macht-Angriff des Drachens einen Bonus von 4 auf den Wurf.

Spezielle Angriffsregeln

Wenn Du vom Feuer des Drachens getroffen wurdest kannst Du wählen, ob Du einen Gegenstand ablegst und dafür 2 Punkte weniger Physischen-Schaden einstecken mußt. Du kannst das mit mehreren Gegenständen machen, jedesmal reduziert sich der Schaden um 2. Der

Verräter führt Buch auf der Schadensleiste über Deine dem Drachen zugefügten Schäden und gibt bekannt, wann der Drache tot ist.

Wenn du gewinnst ...

Der Drache zittert und liegt dann ganz still. Ein Kräuseln von Rauch steigt aus seiner Nase. Sein Kadaver ist blutig von Deinen Versuchen, ihn zu töten, aber bei weitem nicht so arg, wie das Blutbad ausgesehen hätte, das er über Deine Freunde gebracht hätte. Nun mußt Du mit dem Verräter verhandeln, der wie ein Idiot grinsend daneben steht. Als Du auf ihn zu gehst erkennt Dein alter Freund, daß Du Wiedergutmachung möchtest. „Aber das ist doch nur ein Traum“ protestiert er.

5.16 THE PHANTOM'S EMBRACE DIE UMARMUNG DES PHANTOMS

Dein Begleiter war schon immer ein bißchen zu besessen von dem Mädchen, eifersüchtig auf Deine Freundschaft mit ihr. Nun hält er das arme Mädchen innerhalb des Hauses gefangen. Du hörst ihren Schrei, der Grundton ihrer Stimme wird höher und höher. Dann herrscht Stille. Gerade als Du Luft holst um nach dem Mädchen zu rufen, hörst Du ein tiefes, lachendes Echo von unten. Als es verklingt vernimmst Du ein leises Ticken. Es hört sich an wie der Zeitzünder einer Bombe. Was ist das hier Verrücktes?

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter hat ein Phantom erschaffen um das Mädchen zu beschützen. Sie ist im Keller versteckt, und der Verräter hat einen Falle für Dich aufgebaut. Du kannst eine Bombe ticken hören, Du hast nicht mehr viel Zeit.

Ihr gewinnt, wenn ...

Du das Mädchen rettest und dann entweder alle fliehen oder die Bombe entschärft wird.

Wie Du das Mädchen rettest.

Um das Mädchen zu retten mußt Du zuerst das Phantom finden. Dann solltest Du die Bombe finden und entschärfen oder aber schnellstens aus dem Haus fliehen. Das Phantom und das Mädchen erscheinen immer, wenn Du einen neuen Keller-Raum mit einem Ereignis- oder Omen- Symbol entdeckst. Der Verräter legt dann die beiden Marker dort hinein. Anstelle dem Ziehen einer Ereignis- oder Omen-Karte für diesen Raum mußt Du das Phantom angreifen. Wenn Du es besiegst ist es tot und übernimmst das Mädchen. Besiegt das Phantom Dich flieht es mit dem Mädchen, die beiden Marker werden wieder entfernt, beide erscheinen im nächsten Keller-Raum mit Ereignis- oder Omen-Symbol, den Du neu entdeckst. Sind alle möglichen Keller-Räume mit Ereignis-Symbol entdeckt legt der Verräter beide Marker in einen beliebigen übrigen Keller-Raum. Das Phantom betritt keinen Keller-Raum 2x, bevor alle markiert wurden.

Wie Du die Bombe entschärfst.

Einmal während Deines Zuges kannst Du in dem Raum, wo Du das Phantom besiegt hast einen erfolgreichen Wissens-Wurf von 7+ versuchen. Bei Erfolg ist die Bombe entschärft.

Wie Du erfolgreich fliehst

Du mußt in die Eingangshalle. Dort kannst Du mit einem erfolgreichen Wissens-(Schloss Knacken) oder Macht-(Tür aufbrechen)Wurf von 6+ versuchen, die Eingangstür zu öffnen. Bei Erfolg ziehe eine Ereignis-Karte und beende Deinen Zug. Ab dem nächsten Zug können dann die Helden aus dem Haus fliehen.(1 Bewegungspunkt nach draussen)

Wenn du gewinnst ...

Das Mädchen schluchzt in Deinen Armen als Du das alte Haus verläßt. Du kannst immer noch das infernale Ticken hören obwohl Deine Flucht erfolgreich war. Als Du zum Haus zurückschaust siehst Du die Silhouette eine einsamen Gestalt in einem der oberen Fenster. Sie hebt die Hand ans Glas als Du das Grundstück durch das Tor verläßt.

5.17 A BREATH OF WIND DER WINDZUG

Während Ihr durch die Räume läuft bewegt sich etwas Schutt auf dem Boden. Ihr haltet inne um das ganze zu Untersuchen doch plötzlich schwebt der Schutt im Raum, dann mehr und mehr bis eine grosse Wolke im Raum gefüllt mit Scherben und kaputten Objekten vor euch schwebt. Ihr hört ein gackern und verrücktes Lachen als die Scherben anfangen in eure Richtung zu fliegen.

Was ihr jetzt tun müsst

Packt einige sechseckige Kerzen-Marker beiseite.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Sie wollen euch töten

Ihr gewinnt, wenn ...

Du einen Exorzismus durchgeführt hast.

Wie Du einen Exorzismus durchführst

Der Exorzismus benötigt brennende Kerzen. Einmal pro Runde wenn Ihr in folgenden Räumen seit Kitchen(Küche), Dining Room(Esszimmer), Chapel(Kapelle) oder Gallery(Gallerie) könnt Ihr einen Geschwindigkeitswurf über 3+ ausführen. Seit Ihr erfolgreich bekommt Ihr eine Kerze und legt sie auf eure Charakterkarte ab. (Es sind pro Raum mehrere Kerzen vorhanden.) Wer eine Kerze besitzt kann sie in jedem Raum in dem Stockwerk benutzen wo der Fluch begonnen hat. Dafür muss er einen Wissens-Wurf von 5+ schaffen. War er erfolgreich platziere die Kerze in dem Raum. Dann kann in diesem Raum keine Weitere Kerze mehr platziert werden auch kann der Verräter oder der Poltergeist diese Kerze nicht mehr entfernen. Wenn Du verlierst, verlierst Du auch die Kerze und musst eine neue Besorgen. Wenn so viele Kerzen platziert wurde, wie es spieler zu beginn gab habt Ihr den Exporzismus durchgeführt. Ein Spieler mit der Kerzen-Item-Karte kann diese anstelle eines Kerzen-Marker mit einem Wissens-Wurf benutzen. Bei erfolg wird ein Kerzen-Marker in dem Raum hinterlassen.

Spezielle Angriffsregeln

Der Poltergeist ist imun gegen Macht-Angriffe und kann nicht durch einen Revolver verletzt werden. Wenn Dynamit in dem Raum gezündet wird wo der Poltergeist sich aufhält hat das Einfluss auf den Poltergeist. Der Verräter erklärt was passiert. Jeder Spieler in dem Raum mit dem Poltergeist kann mit Geschwindigkeits-Angriffen angreifen. Wenn Du ihn besiegst fügst Du ihm keinen Schaden zu, aber Du kannst einen Gegenstand von Ihm nehmen. Wenn es Dich besiegt musst Du einen Schadenswurf mit einem Würfel ausführen und das als Physischen Schaden abziehen. Der Spieler der den Ring, den Totenkopf oder die Klingel bei sich trägt greift mit Gesundheit an. Siegst Du ziehe die Differenz eurer Würfel von der Schadens-Leiste ab. Gewinnt der Geist musst Du einen Mentalen Schaden mit einem Würfel ausführen.

Wenn du gewinnst ...

Die Kerze spritzt und verbrennt Deine Hände während Du die Exorzismus Worte ein letztes mal zitierst. Mit einem lauten Knall löst sich der Nebel mit den herumfliegenden Gegenständen auf und die Gegenstände verteilen sich in allen Himmelsrichtungen, dem Boden, den Wänden und der Decke. Dann ist plötzlich alles wieder still.

5.18 UNITED WE STAND GEMEINSAM STEHEN WIR

Ihr hört euren Freund schreien, aber als Ihr bei Ihm ankommt ist es bereits zu spät. Er hat sich in ein Monster verwandelt. Ihr seht Knochen und Fleisch über ihn strömen wie geschmolzener Gummi. Dieses Fleisch kann nicht mit einer normalen Waffe beschädigt werden. Aber Feuer, Feuer kann es schmelzen. Ein Feuer das gross genug ist kann das Monster und euren Freund aus dem Haus treiben ein für alle mal.

Was ihr jetzt tun müsst

Was Ihr jetzt tun müsst

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Das Monster will euer Fleisch und nur das Haus anzuzünden kann es besiegen.

Ihr gewinnt, wenn ...

das Brennende Haus den Verräter tötet

Wie man das Haus anzündet

Du musst den Heizungsraum finden. Bist Du dort angekommen mach einen Wissens-Wurf von 5+. Bei Erfolg stellst Du die Heizung auf Überhitzen ein. Am Ende des Zugs explodiert der Raum und jeder in Ihm ist Tot(auch der Verräter) Drehe die Karte danach um. Von nun an brennt am Ende jeder Runde ein weiterer Raum der neben dem Feuer ist. (Egal ob es Türen gibt oder nicht) Anders als der Verräter, beeinflussen die Toten Körper der Helden das Feuer nicht. Erreicht das Feuer die Treppen kann ein Held das Foyer zerstören und das Feuer breitet sich dann weiter aus. (Mit sechseckigen Markern markieren das die Räume zerstört wurden). Das Feuer kann auch von Basement Landing zur Coal-Chute springen oder von einem Kellerraum zum Collapsed-Room. Nachdem das Foyer, Entrance Hall und Grand Staircase brennen bricht das Haus zusammen und alle in Ihm verbliebenen Personen sterben.

Wie man dem Haus entkommt

Du kannst in der Eingangshalle einen Wissens-(das Schloss knacken)Wurf oder einen Macht-(die Tür eintreten)Wurf von 4+ machen. Gelingt dieser zieh eine Ereignis-Karte und beende Deinen Zug. An allen späteren Zügen kann jeder Spieler mit einem Zug aus der Eingangshalle gehen. Der Verräter kann nicht durch die Tür gehen. Die Helden halten Sie zu.

Wenn du gewinnst ...

Das Haus fällt zusammen in ein brennendes Inferno. Ein passendes Ende für einen solchen bösen Ort und das Monster zu dem Dein Freund wurde. Während Du auf die roten Flammen starrst denkst Du Dir. „Sind wir nicht alle stärker wenn wir uns zusammentun?“

5.19 A FRIEND FOR THE AGES EIN FREUND FÜR DIE EWIGKEIT

Legenden besagen dieses Haus beherbergt eine alte Böse macht. Die Gallerie ist ausgefüllt mit vielen Wertvollen sehr alten Gemälden die nach und nach von Staub bedeckt wurden. Als Du durch die Gemälde schaust kommt Dir eines seltsam vertraut vor. Du erkennst das Gesicht einer Deiner Freunde wieder, jedoch vom alter Getrübt und übersät mit tödlichen Wunden. Unterhalb des Gemäldes ist eine verstaube Wittmung: „Ein Freund für die Ewigkeit. Der Tod wird Dich verschonen während dieses Gemälde ewig währt.“

Was ihr jetzt tun müsst

Nimm zwei sechseckige Gegenstandsmarker (das sind die Farbeimer) plus so viele wie Spieler im Spiel sind. Ausserdem nimm so viele dreieckige Wissenswurfmarker wie Spieler im Spiel sind. Platziere die Farbeimer in folgenden Räumen: Attic, Abandoned Room, Collapsed Room, Patio, Statuary Corridor, Storeroom und der Wine Cellar. Sind mehr von den Räumen vorhanden als Farbeimer, platziere die Farbeimer in den Räumen die am weitesten von den Helden entfernt sind. Hast Du mehr Farbeimer als Räume, lege die restlichen Farbeimer zur Seite und Platziere sie erst dann in den Räumen wenn diese aufgedeckt wurden.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter wird von einem mysteriösen Gemälde beschützt das alle Schäden und Krankheiten von Ihm nimmt. Er wird es unter allen Umständen beschützen.

Ihr gewinnt, wenn ...

Das Gemälde mit Farbe übermalt wurde oder der Verräter tot ist.

Wie man das Gemälde übermalt

Farbeimer können aufgenommen, abgelegt, getauscht und gestolen werden. Ein Hund kann ihn nicht tragen. Jeder Held kann nur einen Eimer auf einmal tragen. Wenn Du in der Galerie bist und einen Farbeimer trägst kannst Du einen Wissenswurf von 4+ versuchen um das Gemälde zu übermalen. Bist Du erfolgreich leg den Farbeimer beiseite und lege ein Wissenswurfmarker in den Raum. Ein Held kann das pro Runde nur einmal tun. Wenn so viele Wissenswurfmarker im Raum sind wie Helden zu Beginn des Fluchs wurde der Bann gebrochen und das Gemälde Übermalt.

Spezielle Angriffsregeln

Der Verräter nimmt keinen Schaden durch normale Angriffe. Wenn Du den Verräter durch einen physischen Angriff um 2 besiegst kannst Du Gegenstände von Ihm stehlen.

Ausnahme:

Wenn ein Held das Amulett der Zeitalter trägt während er angreift nimmt der Verräter normalen Schaden.

Wenn du gewinnst ...

Als Du den letzten Strich machst fühlst Du wie die Farbe

dichter wird und nichts mehr von dem Gemälde zu sehen ist und die Macht verfliegt. Du blickst zu Deinem verräterischen Begleiter. Seine Haare wachsen schnell und werden weiss, sein Gesicht bekommt Falten und knöchrig während sein Körper nach und nach zusammensackt. Einen Moment später ist nichts mehr übrig als ein kleiner Haufen Staub. Als Du dich wieder zum Gemälde umdrehst wunderst Du dich. Wo hast Du dieses Gesicht schon einmal gesehen ???

5.20 GHOST BRIDE GEISTERBRAUT

Eine Erscheinung in einem weißen Spitzenkleid schimmert von deinen Augen. „Du hast mich alle diese langen Jahre allein gelassen“ sagt eine Frauenstimme, „Aber ich habe gewartet. Auf dich. Auf unsere Hochzeit.“ Der Geist gleitet vorwärts zu einem deiner Kameraden und sagt: „Wenn du erst einmal TOT BIST WIE ICH, können wir für IMMER zusammen sein.“ Der Geist verschwindet aber der schwache Klang einer Orgel, die einen Hochzeitsmarsch spielt durchstreift das Haus.

Was ihr jetzt tun müsst

- Falls die Krypta (crypt) nicht im Spiel ist sucht man sie aus dem Raumstapel heraus und legt sie ins Basement. Dann wird der Raumstapel gemischt.
- Der sechseckige Körper-Marker (Corpse) wird an die Seite gelegt.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Die Geisterbraut denkt, einer der Forscher sei ihr neuer Bräutigam.

Ihr gewinnt, wenn ...

du den Ehering findest (Ringkarte) und den Körper des echten Bräutigams. Präsentiere diese beiden Dinge (Ring, Körper) der Braut in der Kapelle (Chapel) bevor sie deinen Freund heiraten kann.

Wie du die Hochzeit des Geistes stoppst

Du musst den Namen des Bräutigams herausbekommen und seinen begrabenen Körper finden. Dann musst du den Körper und den Ehering in die Kapelle bringen, so dass die Seele der Braut ihre Ruhe bekommt. Dadurch wird die Hochzeit gestoppt. Um das alles zu tun, folgenden den hier beschriebenen Schritten in der genauen Reihenfolge. Jeder Schritt kann pro Runde nur einmal versucht werden.

- Du versuchst einen Wissenswurf (knowledge) von 5+ während du im Schlafzimmer (bedroom), Esszimmer (dining room) oder der Bibliothek (library) bist oder während du das Buch (book) untersuchst (ihr altes Tagebuch), um den Namen des wahren Bräutigams zu erfahren.
- Du versuchst einen Wissenswurf (knowledge) von 4+ in der Krypta (crypt), um den Körper des wahren Bräutigams zu lokalisieren.
- Hast du den Körper gefunden, bringe ihn in die Krypta (Nimm den Körper-Marker, er repräsentiert den Körper des Bräutigams). Der Körper ist schwer. Während du ihn trägst kostet das Betreten jedes Raumes 2 Bewegungspunkte. Du kannst den Körper wie jeden anderen Gegenstand einem Mitspieler übergeben.

- Bringe den Ring in die Kapelle. Sobald du den Körper des echten Bräutigams und den Ring in der Kapelle hast, erscheint die Geisterbraut und kann nun in Frieden ruhen.

Spezielle Angriffsregeln

Du musst den Ring besitzen, um Gesundheits-Würfe (sanity) gegen die Braut zu machen. Auf andere Weise kann sie nicht angegriffen werden.

Wenn du gewinnst ...

Der Staub der Krypta fällt auf deine Schultern schmerzt in deinen Augen. Aber du hast gefunden wonach du gesucht hast: den verschrumpelten, mumifizierten Körper eines schon lange begrabenen Bräutigams. Du setzt den Ring auf seine zerbrechlichen Finger. Letztendlich hebst du deine Last über die Schwelle der Kapelle, wo sie herunterfällt und krachend in tausend Teile zerfällt. Die Erscheinung in dem weißen Spitzenkleid kommt wieder hervor und schwebt über den Resten des Körpers. Aus den Trümmern entsteht eine schwarze Erscheinung: Verbundene Hände. Die beiden Brautleute verblassen und verschwinden dann vollständig.

5.21 HAUS DER LEBENDEN TOTEN HOUSE OF THE LIVING DEAD

Was ist das nur für ein Krach? Es klingt als ob etwas durch den Flur oder die Wände kommt. Oh GOTT! Verfaulte Körper, rot gefärbte Zähne und Modergeruch! Gelb schwarz eitrige Körper greifen nach euch mit dünnen Armen. Sie sind überall! Sie ergötzen sich an eurem Fleisch, wollen mit ihren fauligen Zähnen Stücke aus euch herausbeißen. Aber ihr werdet nicht sterben. Ständig hungrig, wird dein verstümelter Körper sich den Untoten als ein weiterer gehirnloser Zombie anschließen. Oh mein Gott! Ihr müsst sie aufhalten!

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Sie sind langsam aber stark. Sie wollen euch alle töten. Ein alter Zombie Lord kontrolliert sie alle.

Ihr gewinnt, wenn ...

...wenn ihr entweder den Zombie Lord oder alle „normalen“ Zombies vernichtet.

Spezielle Angriffsregeln

- Wenn ihr getötet werdet, wirst du in deinem nächsten Zug zu einem Zombie. Der Verräter wird dir dann deine neuen Eigenschaften nennen.
- Ihr könnt einen Zombie mit jeder Waffe töten die eine MIGHT-Attacke verwendet. Ohne eine dieser Waffen könnt ihr sie nur betäuben wenn ihr sie besiegt.
- Wenn Du eine Item Karte ziehen kannst , darfst Du 3 ziehen und Dir die beste Aussuchen. Danach lege die zwei übrigen Karten unter den Stapel.
- Wenn jemand im Besitz des Holy Symbol ist, bekommt er 2 Würfel weniger Schaden bei einer Attacke eines Zombies. (Das gilt nicht für den Zombie Lord.)
- Es kann nur derjenige den Zombie Lord verletzen der das Medaillon besitzt. Der Verräter hält die Schäden fest und sagt Bescheid wenn er zerstört ist.
- Wenn andere den Zombie Lord angreifen nimmt er keinen Schaden.(Er wird auch nicht betäubt)

Wenn du gewinnst ...

Das Geräusch von Fleisch das von diesen aschgrauen Händen zerrissen wird. Das fürchterliche Geräusch das darauf folgt ... du kannst es immer noch hören. Es ist ein Geräusch das dich noch jahrelang in der Nacht aufwachen lässt. Jedes mal wenn du es hörst, kommt es dir vor als wäre dort etwas in der Wand. Dann drehst du dich um und schläfst weiter. Auf der Suche nach dem Ursprung dieser Geräusche die zu nichts Gutem führen.

5.22 THE ABYSS GAZES BACK DER ABGRUND STARRT DICH AN

Das Haus erzittert und stöhnt. Eine Hitzewelle streift dich. Ein weiteres Erzittern und dann der Ton splitternden Holzes und zusammenstürzenden Betons. Einer deiner Freunde ruft: „Passt alle auf. Wir werden alle zur HÖLLE fahren!“ Ein flackerndes Licht erhellt die Wände und grauer Nebel strömt in die Räume. Ein Teil des Hauses stürzt zusammen und hinab in einen See aus Feuer. Du kriechst in Sicherheit und fragst dich verzweifelt, wie du das Haus vor dem Zusammensturz retten kannst. Du möchtest nicht mit zur Hölle fahren.

Was ihr jetzt tun müsst

Lege so viele dreieckige Gesundheitswurf-Markern (sanitary roll) bereit, wie Spieler mitspielen. Das gleiche mache mit den dreieckigen Wissenswurf-Markern (knowledge roll).

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter begrüßt den Abgrund. . . und möchte sicher sein, dass alle Anwesenden den Ritt zur Hölle mitmachen.

Ihr gewinnt, wenn ...

du einen erfolgreichen Exorzismus durchführst um das Haus am weiteren Zusammenbrechen zu hindern.

Wie man den Exorzismus durchführt

Du musst einen Exorzismus durchführen um den Abgrund daran zu hindern das Haus völlig aufzusaugen. Das verlangt eine Reihe von erfolgreichen Exorzismus-Würfen, genauso viele wie Spieler teilnehmen. Jeder Wurf benötigt einen speziellen Raum oder Gegenstand und einen Gesundheits- oder Wissenswurf. Pro Runde kann man einen Exorzismus versuchen:

- Du kannst einen Gesundheitswurf von 5+ versuchen während du in der Kapelle, Krypta oder Pentagrammkammer bist oder während du das Heilige (holy) Symbol oder den Ring bei dir trägst.
- Du kannst einen Wissenswurf von 5+ versuchen während du in der Bücherei (library) oder dem Forschungslabor (research lab.) bist oder während du das Buch (book) oder die Kristallkugel (crystal ball) bei dir trägst.

Bei jedem erfolgreichen Exorzismus legst du einen Gesundheits- oder Wissensmarker (je nachdem welche Fähigkeit du gewählt hast) in den Raum oder die Gegenstandskarte, den/die du für den Exorzismus verwendet hast.

Hat man einen Raum/einen Gegenstand erfolgreich für einen Exorzismus eingesetzt, kann niemand diesen Raum/Gegenstand mehr dazu benutzen. Wenn die Spieler so viele Marker platziert haben wie Spieler am Spiel teilnehmen ist der Zerfall des Hauses gestoppt. Wurde der Raum mit einem Marker zerstört, zählt er trotzdem.

Während deines Zuges musst du

Am Ende deines Zuges wird die der Verräter sagen, dass du einige Räume im Haus umdrehen musst. Diese Räume sind zusammengestürzt und nun Teil des Abgrundes.

Wie du mit dem Abgrund umgehst

- Der Verräter hält auf der Turn/Damage-Karte die abgelaufene Zeit fest.
- Trägst du das Heilige Symbol bei dir und bist du in einem Raum an den ein zerstörter Raum angrenzt, kannst du das Heilige Symbol opfern anstatt Raumteile umzudrehen (es muss eine Tür zwischen den beiden Räumen geben). Wenn du das tust, lege das Heilige Symbol ab und du brauchst in keine Räume umzudrehen. Das Fortschreiten des Markers auf der Turn/Damage-Karte wird jedoch nicht gestoppt oder verzögert.
- Bist du in einem Raum der gerade zusammenbricht, musst du einen Geschwindigkeitswurf (speed) von 4+ versuchen um gerade noch herauszukommen. Hast du Erfolg springst du in einen erforschten Nachbarraum, zu dem es eine Verbindungstür geben muss. Misslingt der Wurf oder gibt es keinen solchen Raum (benachbart mit Verbindungstür) wirst du in den Abgrund gezogen und stirbst.
- Eingangshalle, Foyer und Große Treppe zählen als separate Räume. Benutze sechseckige Marker um anzuzeigen, welcher dieser Räume schon vom Abgrund verschlungen wurde.
- Wenn Dich der Aufzug oder eine Eventkarte in einen zerstörten Raum schickt stirbst Du.

Wenn du gewinnst ...

Die letzte Beschwörung ist vorbei. Der Exorzismus ist beendet. Du wartest, hoffnungsvoll, betend, dass es außer dir noch Überlebende gibt. . . . Das Haus hört auf zu Zittern. Der graue Nebel zieht sich zurück. Die rote Glut ist erloschen. Du seufzt. Die Hölle hat dich heute nicht bekommen.

5.23 TENTACLED HORROR TENTAKELHORROR

(Für die Guten) Seillange muskulöse Gewebe sind plötzlich überall zu sehen. Zackige, Horn bewehrte Saugnäpfe übersäen die knochenlosen Arme, pulsierend und schmatzend, wie körperlose Zähne. Die langen Dinger winden sich um das Bein eines Gefährten und ziehen sich fest zusammen. Die Saugnäpfe schneiden und sägen an seinem Bein herum, trennen es fast ab. Blut spritzt in alle Richtungen. Die Arme ziehen sich zusammen und dein Freund wird polternd durch das Haus gezogen als ob jemand einen Fisch an einer Angel einholt. Die Schreie deines Freundes werden schwächer je weiter er weggezogen wird, dann hören sie plötzlich auf. Dann kommt das Tentakel zurück.

Was ihr jetzt tun müsst

Packe 3 dreieckige Stärke-Wurf-Marker beiseite

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Die Tentakel suchen nach dir. Jedes diese Tentakel wird durch einen Wurzel- und einen Spitze-Counter repräsentiert. Die Spitze eines Tentakels zieht dich in Richtung der dazugehörigen Wurzel. Startest du deine Runde in einem Raum mit einer Wurzel wirst du in der nächsten Spielrunde des Verräters getötet, falls du nicht gerettet wirst. Die Tentakel werden mit der Zeit immer stärker.

Ihr gewinnt, wenn ...

du das Tentakelmonster zerstörst.

Wie du das Tentakelmonster zerstörst

Finde den Kopf des Monsters und zerstöre ihn auf folgende Weise:

- Anstatt die Kristallkugel (crystal ball) zu benutzen, um einen Raum oder eine Karte zu finden, kannst du mit 4 Würfeln werfen. Bei einem Ergebnis von 4+ würfeln erneut um so festlegen wo der Kopf des Monsters sich befindet:

Erg. Raum

- 0 Speisekammer (larder)
- 1 Küche (kitchen)
- 2 Orgelraum (organ room)
- 3 Abgrund (chasm)
- 4-5 Unterirdischer See (underground lake)
- 6 Gewächshaus (conservatory)
- 7 Krypta
- 8 Ofenraum (furnace room)

Missling der Wurf befolge die negativen Auswirkungen auf der Karte.

- Die Kristallkugel zerspringt nachdem man sie benutzt hat um das Monster zu finden. Lege die Karte ab.
- Ist der Raum noch unentdeckt durchsuche den Stapel und gib die Karte dem Verräter. Er legt sie dann an.

- Packe ein kleinen Monster Marker in den Raum der den Kopf des Monsters repräsentiert.
- Ziehe zu dem Raum mit dem Kopf des Monsters und mache einen Angriff dagegen mit Dynamit oder dem Speer. Du musst nicht würfeln. Du tötet das Monster automatisch wenn du es mit einem der beiden Gegenstände angreifst (das Dynamit fügt dir selber keinen Schaden zu).

Spezielle Angriffsregeln

- Nur Spitzen können Angegriffen werden, wurzeln nicht.
- Wenn du eine Tentakel-Spitze besiegt ist das Tentakel bewusstlos und zieht sich zu seiner Wurzel zurück. Lege die Spitze in den gleichen Raum wie die Wurzel.
- Besiegt du eine Spitze die einen Forscher umklammert hat wird der Forscher im gleichen Raum freigelassen. Die Spitze zieht sich ebenfalls zur Wurzel zurück.
- Wurzeln beeinflussen deine Bewegung nicht, Spitzen schon.
- Der Kopf kann die Helden angreifen. Wurde der Kopf besiegt lege ein dreieckigen Marker in den Raum. Sobald alle 3 Marker im Raum liegen ist die Kreatur besiegt.

Du musst während deines Zuges folgendes tun

Wenn eine Tentakel-Spitze dich ergreift musst du sie zu Beginn deiner nächsten Runde angreifen. Besiegt du sie, lässt sie dich fallen und zieht sich zurück. Für dich zählen aber bis zum Ende deiner Runde alle Räume die du betrittst 2 Schritte. Verlierst du, erleidest du keinen Schaden, aber dein Zug ist beendet

Wenn du gewinnst ...

Die mit Saugnäpfen übersäten Tentakel schwingen von und zurück in ihrem Todeskampf, sie reißen einen Teil der Decke herunter, dann eine Wand ein. Ein Schrei, der weit unter deiner Hörschwelle beginnt steigert sich bis zur Unerträglichkeit. Die Kreatur gibt ihren letzten Schrei von sich und das ganze Haus beginnt zu beben. Letztendlich ist das WAS ES NICHT GEBEN DARF nicht mehr da. Du hoffst dass du ihm höchstens noch einmal in deinen Träumen begegnest.

5.24 FLY AWAY HOME FLIEGT NACH HAUSE

Ihr hört eine flatterndes, rauschendes Geräusch außerhalb des Hauses das allmählich lauter wird. Als Ihr aus dem Fenster schaut, seht Ihr einen riesigen Schwarm Fledermäuse mit glühenden roten Augen. Ihr schließt die Vorhänge und wendet Euch von diesem furchtbaren Anblick ab. Aber dann hört Ihr es. Ein dumpfer Knall, dann ein weiterer. Dann ein fürchterliches Lachen. Und dann wieder dieses Flattern. Sie sind da!

Was ihr jetzt tun müsst

Wenn sich der ORGAN ROOM noch nicht im Haus befindet, sucht Ihr ihn aus dem Raumstapel heraus und legt ihn im Haus an. Danach den Raumstapel wieder mischen.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter hat blutsaugende Fledermäuse ins Haus gelassen. Sie haben den Verräter bereits getötet. Nun wollen sie Euch töten.

Ihr gewinnt, wenn ...

... Ihr die Fledermäuse verscheucht indem Ihr auf der Orgel im ORGAN ROOM Töne spielt die für die Fledermäuse unerträglich sind. Danach müsst Ihr noch alle Fledermäuse töten die sich an den Abenteuern festgebissen haben.

Wie Ihr die Fledermäuse vertreiben könnt

Ihr habt gehört, dass laute Geräusche Fledermäuse verwirren. Ihr müsst die Orgel im ORGAN ROOM starten um die Fledermäuse zu vertreiben und anschließend die verbliebenen töten. Um dies zu tun, müsst Ihr die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchführen. Jeder dieser Schritte kann nur je einmal pro Zug versucht werden.

- Geht zum ORGAN ROOM. Wenn ein Abenteurer dort ist, kann er versuchen mit einem MIGHT-Wurf 5+ erreichen um die Orgel anzustellen.
- Nachdem die Orgel gestartet wurde, kann ein Abenteurer im ORGAN ROOM versuchen mit einem KNOWLEDGE-Wurf 6+ zu erreichen um das laute Geräusch zu erzeugen welches die Fledermäuse vertreibt die sich noch nicht an einem Abenteurer festgebissen haben. Dadurch wird ebenfalls verhindert, dass weitere Fledermäuse in das Haus eindringen können. (Ein Abenteurer der das Hobby MUSIC besitzt, schafft es auch mit einer 5+ das Geräusch zu erzeugen.)
- Letztendlich müsst Ihr die Fledermäuse attackieren und töten die sich bereits an den Abenteuern festgebissen haben.

Was Ihr in Eurem Zug machen müsst

Am Ende eines Zuges eines Abenteurers muss er für jede Fledermaus die sich an ihm festgebissen hat, einen

körperlichen Schaden hinnehmen. Wenn jemand ARMOR besitzt, erhält er 1 Schadenspunkt weniger.

Spezielle Angriffsregeln

- Man kann eine Fledermaus mit MIGHT angreifen, auch diejenigen die sich an einem selbst oder einen Mitspieler festgebissen haben. Wenn Ihr sie besiegt, sterben sie sofort und sind nicht erst betäubt.
- Fledermäuse die sich festgebissen haben verringern die Bewegung eines Abenteurers um -1 pro Fledermaus. Andere Fledermäuse haben keine Auswirkungen. Abenteurer können aber immer 1 Zug machen.

Wenn du gewinnst ...

Die letzte der blutverschmierten Fledermäuse fällt zu Boden und der Raum erscheint wieder heller. Als Ihr aufschaut seht ihr das leichte Glimmern der Morgendämmerung im Osten. Das Flattern draußen ist verstummt. Ihr schüttelt Euch vor Erleichterung, dass Ihr nicht noch eine Nacht in diesem Haus verbringen müsst.

Du brichst ein Tagebuch auf. Anstatt der Beschreibung der Tage enthält jede Seite ein eingeklebt Foto einer Voodoopuppe, wie sie alle Welt kennt. Bei allen Bildern ist das Gesicht entfernt worden, jedes trägt ein großes rotes „X“. Verrückt. Aber warte, die letzten paar Bilder haben noch ein Gesicht. Dieses ist das Gesicht eines deiner Freunde! Und dieses sieht aus wie dein Gesicht. . .

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter hat Voodoopuppen im ganzen Haus versteckt. Jede davon ist mit einem Helden verbunden. Die Puppen befinden sich an gefährlichen Orten. Mit dem Verrinnen der Zeit (Turn/Damage-Karte) wird der Effekt dieser Voodoopuppen immer stärker.

Ihr gewinnt, wenn ...

du alle Puppen zerstört hast und mindestens die Hälfte der Helden die begonnen haben überleben.

Allgemeines

In diesem Fluch müssen die Helden nicht in Räumen anhalten die ein Omen, Ereignis oder Gegenstandssymbol haben. Du musst nur eine Karte ziehen wenn Dein Zug in dem Raum endet. Du musst auch eine Karte ziehen wenn Du in einem Unentdeckten Raum nach der Puppe suchst. Wenn ein Held stirbt, wird seine Puppe ebenfalls zerstört.

Wie man die Puppen zerstört

Zunächst musst du den Hinweisen des Verräters folgen um festzustellen, in welchen Räumen sich die Puppen befinden. Dann musst du die Puppen in den Räumen finden und zerstören (der Verräter muss auf Nachfrage alle bereits gegebenen Hinweise noch einmal wiederholen).

- Bewege dich zu einem Raum von dem du denkst es gäbe dort eine Puppe. Der Verräter gibt Hinweise die es dir erlauben herauszufinden, wo die Voodoopuppen sind.
- Du kannst einen Wissens-Wurf von 2+ versuchen um nach einer Puppe zu suchen. Du kannst pro Spielrunde in einem Raum suchen (du findest die Puppen erst, wenn du in den richtigen Räumen bist).
- Hast du eine Puppe gefunden kannst du sie automatisch in deinem nächsten Spielzug vernichten. Du kannst jede Puppe finden aber nur deine Eigene zerstören.

Wenn du gewinnst ...

Du schnappst dir die Puppe, schaut in ihre Knopfaugen. Augen, trotz ihrer Leblosigkeit, die dich kalt anschauen. Nein! Du wirfst die Puppe wieder und wieder auf den Boden, die Knopfaugen zerspringen, die Nähte platzen, zuletzt reißt auch

der Stoff und es bleibt nur ein kleiner Müllhaufen übrig. Die Puppe ist zerstört. Warte, was hast du getan? Das war nicht das Gescheiteste was man mit einer Voodoopuppe tun kann. Du fühlst dich nicht gut... aber es hätte schlimmer kommen können.

6.1 THE MUMMY WALKS DIE WANDERnde MUMIE

Die Wand vor dir fängt an sich zu bewegen und schiebt sich zur Seite, wobei ein altertümlicher Sarkophag aufgedeckt wird, sein gebogene, staubiger Deckel ist mit Hieroglyphen beschriftet. Die Hieroglyphen zeichnen sich glühend ab. Eine krächzende Stimme meldet sich in deinem Verstand und sagt: "Viele Jahre bevor es dich gab, verlor ich meine Braut. Meine Tränen sind getrocknet, aber meine Liebe ist noch immer so kräftig wie die Strahlen der Sonne. Jetzt ist meine Liebe wiedergeboren. Du darfst nicht zulassen, dass sterbliche Hände mich von der erneuten Vereinigung mit ihr abhalten..." Als die Stimme leiser wird, lächelst du. Jetzt ist alles so klar. Deine alten Freunde müssen sterben, damit die Liebenden wieder vereint sein können. Als der Sargdeckel den Sarkophag öffnet, drehst du dich, um deinen neuen Freund zu begrüßen... deinen neuen Gott.

Was ihr jetzt tun müsst

- Dein Charakter bleibt im Spiel und ist nun der Verräter.
- Lege den großen runden *Mummy*-Chip (Mumie) und einen fünfeckigen *Item*-Chip (als Sarkophag) in den Raum, in dem dein Entdecker steht.
- Du verlierst das Mädchen (Girl) und die von ihr verliehenen Boni. Stattdessen legst du einen kleinen rosanen Monsterchip (der das Mädchen darstellt) in irgendeinen Raum im selben Stockwerk, in dem der Spuk offenbart wurde, jedoch mindestens 5 Felder von der Mumie entfernt. Gibt es keinen Raum, der mindestens 5 Felder entfernt ist, platziere den Chip so weit wie möglich entfernt.
- Wenn ein Abenteurer den Raum mit dem Mädchenchip betritt, erhält dieser Spieler die Mädchenkarte.
- Wenn du das Mädchen bekommen hast, kannst du es der Mumie geben, während ihr zusammen im selben Raum seid. Die Mumie besitzt dann das Mädchen.

Was du über die Helden weißt

Sie versuchen die Mumie zurück ins Reich der Toten zu verbannen.

Du gewinnst, wenn ...

... die Mumie das Mädchens besitzt, sie außerdem den Ring oder das Heilige Symbol (Holy Symbol) trägt und damit in den Raum mit dem Sarkophag zurückkehrt. Du gewinnst auch, wenn alle Helden gestorben sind. Wenn weder der Ring noch das Heilige Symbol im Spiel sind, darfst du eins der beiden aus dem Omenstapel heraussuchen, wenn du das nächste mal einen Raum mit Omen-Symbol entdeckst. Mische danach den Kartenstapel.

Die Mumie

Speed: 3 Might: 8 Sanity: 5

Würfelt die Mumie eine 0 oder 1 für ihre Bewegung, kann sie eine geheime Passage zu jedem Punkt des Hauses nutzen.

Die Mumie kann Gegenstände tragen und das Mädchen besitzen, aber das Mädchen und die Gegenstände beeinflussen ihre Eigenschaften nicht. Du kannst der Mumie Gegenstände oder das Mädchen übergeben, wenn du mit ihr im selben Feld stehst.

Die Mumie muss folgendes während ihres Zuges tun

Einmal während des Monsterzuges, muss die Mumie einen Angriff auf einen Abenteurer, der im gleichen Raum wie sie ist, ausüben (falls dies möglich ist).

Spezielle Angriffsregeln

- Die Mumie unternimmt *Might*-Attacken, fügt aber *Speed*-Schaden zu, solange bis die Geschwindigkeit ihres Gegners auf der niedrigsten Nummer ist (diese Angriffe können diese Eigenschaft nicht bis zum Totenkopf-Symbol herabsetzen). Danach erhält der Gegner *Might*-Schaden.
- Wenn die Mumie 2 oder mehr Punkte Schaden mit ihrem Angriff zufügt, kann sie Gegenstände von ihrem Gegner stehlen, anstatt ihm zu schaden. Über diesen Weg kann die Mumie auch das Mädchen erhalten.
- Die Mumie ist immun gegenüber *Speed*-Attacken. (Revolver, Dynamit, ..)

Wenn du gewinnst ...

Das Mädchen sitzt zusammengekauert in der Ecke, fleht dich um Hilfe an. Die Mumie durchquert den Raum und liest sie mit seinen mit Leinen bekleideten Armen auf. Langsam und behutsam haucht die Mumie in den jammernden Mund des Mädchens. Ihre Schreie werden weicher und ihre Tränen glühen bernsteinfarben, als sie ihre Augen aufschlägt.

"Mein Priester, mein Geliebter... jetzt sind wir wieder zusammen," schmachtet das zarte Mädchen, "und bald wird die Welt uns anbeten. Ihr Fleisch wird unser sein, um zu brennen, an ihren Seelen werden wir uns ergötzen..."

6.2 THE SÉANCE

DIE SÉANCE

Eine kalte Hand legt sich über das Haus auf und Nebel bedeckt den Boden. Eine Stimme ertönt: „Ich brauche Ruhe ... lasst meine Seele ruhen ... oder ihr werdet Sterben“

Als die Worte verstummen, bewegt sich das Ouijabrett im Rhythmus deines Herzschlags. Du betrachtest es, als der Nebel auf ihm die Worte formt: TÖTE SIE ALLE

Was ihr jetzt tun müsst

- Dein Charakter bleibt im Spiel und ist nun der Verräter.
- Lege einen kleinen pinken Monsterchip beiseite, der den Geist darstellt.
- Lege einen dreieckigen *Knowledge* roll-Chip (Wissenswurf) und einen dreieckigen *Sanity* roll-Chip (Gesundheitswurf) neben das Spielfeld.
- Wenn das Pentagramm-Zimmer noch nicht im Spiel ist, suche es aus dem Stapel heraus und lege es im Keller mindestens 5 Räume von dir entfernt oder so weit wie möglich von dir entfernt an. Mische danach den Stapel.

Was du über die Helden weißt

Sie versuchen den Geist vor dir zu beschwören. Gelingt es, kontrollieren sie den Geist und müssen eine Aufgabe lösen. Misslingt es, versuchen sie den Geist zu zerstören.

Du gewinnst, wenn ...

alle Helden tot sind, egal wer den Geist zuerst beschwor.

Wie der Geist beschworen wird

Es findet ein Wettrennen zwischen dir und den Helden statt, den Geist zuerst zu beschwören. Um ihn zu beschwören, musst Du eine Seance abhalten.

- Mit Hilfe deines Ouijabretts (Spirit Board) musst einen *Knowledge*-Wurf und einen *Sanity*-Wurf von je 5+ bestehen. Welchen du zuerst machst ist egal, pro Runde hast du aber nur einen Versuch. Bestehst du, nimm den entsprechenden Chip. Sobald du beide Chips hast, ist der Geist beschworen.
- Hast Du den Geist vor den Helden beschworen, lege den *Ghost*-Chip neben deine Figur. Waren die Helden schneller, erklären sie dir, was passieren wird.

Wenn Du den Geist beschworen hast ...

Jetzt laut vorlesen: „Ich werde mich an den Lebenden rächen!“

Der Geist

Speed: 4 Sanity: 6

- Du kontrollierst den Geist, wenn du ihn zuerst beschwörst oder die Helden ihre Aufgabe nicht bestehen. Stirbt dein Held, kontrollierst du immer noch den Geist.
- Der Geist muß sich in jeder Runde in Richtung eines Helden bewegen und wenn möglich auch angreifen.
- Am Ende deines ersten Zuges, während dem du den Geist kontrollierst, beginnt das Haus zu einstürzen. Der erste einbrechende Raum ist der Dachboden (Attic). (Ist der Dachboden nicht im Haus, nimm einen anderen unbesetzten Raum im ersten Stock.) Danach stürzt nach jedem Zug jedes Helden ein weiterer Raum ein. Lasse den jeweiligen Helden nach seinem Zug den nun einstützenden Raum bestimmen.
- Wenn ein Raum zerstört wird drehe die Platte auf ihre Rückseite. Die Zerstörung breitet sich immer nur auf benachbarte Räume aus (Türen sind hier nicht notwendig). Stürzt ein besetzter Raum ein, sterben alle Abenteurer in ihm.
- Ist die ganze obere Etage zerstört, geht es im Erdgeschoss weiter, beginnend mit der großen Treppe (Grand Staircase). (Markiere die Räume der großen 3er-Raumkarte mit fünfeckigen *Item*-Chips als eingestürzt.) Ist das Erdgeschoss weg, fange im Keller mit dem *Basement Landing* an.
- Wenn der Aufzug (Mystic elevator) eine Etage ohne offene und nicht eingestürzte Türen anfahren soll, bewegt er sich nicht.
- Nur der Geist kann sich durch zerstörte Räume bewegen, ausserdem durch Wände ohne Türen, jedoch nicht durch Decken und Böden !

Spezielle Angriffsregeln

- Angriffe sind erst nach erfolgreicher Séance möglich. Wenn die Helden den Geist kontrollieren, erklären Sie dir die Angriffsregeln.
- Der Geist macht *Sanity*-Attacken, die mentalen Schaden zufügen. Nur der Träger des Ringes oder Helden im Pentagramm-Raum können den Geist angreifen (mit *Sanity*-Attacken).
- Erfolglose Angriffe des Geistes schaden ihm nicht.

Wenn du gewinnst ...

Ein Nebel durchströmt das Haus vom Keller bis zum Dach. Du gleitest durch ihn, still wie der Geist an deiner Seite. Dein Herzschlag wird langsamer und verstummt. Stille. Von nun an gibt es zwei Seelen die diesen Ort heimsuchen. Zusammen und für immer!

6.3 FROG-LEG STEW FROSCHSCHENKELEINTOPF

Aus den Schatten dringt eine Stimme zu dir durch: "Du wirst mir helfen, das wirst du doch mein dickes kleines Gänschen? Schreckliche Leute sind überall in meinem Haus...und dann wagten sie auch noch mein schönes Zauberbuch zu stehlen! Hilf mir sie zu bestrafen mein Liebling! Sei ein braves kleines Püppchen!"

Was ihr jetzt tun müsst

- Dein Charakter ist immer noch im Spiel, ist nun aber der Verräter.
- Leg dir die rote Katzenscheibe (Cat-Token) bei Seite.
- Leg die vier orangene Froschscheiben (Frog-Token) bei Seite.
- Lege die runde Hexenscheibe (Witch-Token) in die Eingangshalle (Entrance Hall)
- Lege jetzt oder wenn die Räume später entdeckt werden eine Wurzelscheibe (Root-Token) in den Wintergarten (Conservatory), eine in die Speisekammer (Larder), eine in die Küche (Kitchen). Verate nicht in welche Räume die Wurzelscheiben gelegt werden solange sie nicht aufgedeckt wurden. Dein Charakter kann keine Wurzeln einsammeln.

Was du über die Helden weißt

Sie haben das Zauberbuch (Book-Karte) der Hexe. Du solltest versuchen es von ihnen zu bekommen, denn damit könnten sie die Unverwundbarkeit der Hexe durchbrechen.

Du gewinnst, wenn ...

...alle Helden tot sind oder sie in Frösche verwandelt wurden.

Wenn der erste Abenteurer in einen Frosch verwandelt wurde, dann lege die Katzenscheibe in den Raum, in dem der Spuk begann. Die Katze bewegt sich während der Monsterziehphase zum nächst gelegenen Frosch. Wenn die Katze im selben Raum wie ein Frosch ist, dann greift sie diesen mit einem Kraftwurf an. Gewinnt die Katze, frisst sie den Frosch. Die Katze ignoriert Frösche, die getragen werden.

Die Katze

Speed: 3 Might: 3 Sanity: 2

Die Hexe

Speed: 4 Might: 3 Sanity: 6

Zaubersprüche der Hexe:

Die Hexe kann immer nur einen Zauber pro Runde sprechen. Sie kann nicht normal angreifen. Wenn die Hexe das Buch von den Helden bekommt kann sie jedoch bei jedem Zug die ersten beiden Zaubersprüche nutzen.

- **Froschhaut:** Die Hexe kann diesen Zauber auf einen Helden im selben Raum sprechen. Die Hexe und der Held machen einen Verstandswurf (Sanity). Hat die Hexe einen höheren Wert gewürfelt als der Held, dann verwandelt sich dieser in einen Frosch und er verliert alle seine Gegenstände. Tausche den Spieler gegen ein Frosch Token aus. Die Kraft (Might) und das Wissen (Knowledge) werden auf sein niedrigsten Wert eingestellt. Ein Frosch kann nicht angreifen, keine Karten ziehen und keine Räume aufdecken. Ein anderer Abenteurer kann den Frosch aufnehmen und wie ein Gegenstand tragen. Weder ein Spieler noch die Hexe kann den Frosch angreifen. Der Frosch dient nur der Katze als Snack.
- **Feuerodem:** Die Hexe kann diesen Zauber auf einen Helden in Ihrer Sichtlinie (eine ununterbrochene gerade Linie von offenen Türen) oder im selben Raum sprechen. Der Zauber verursacht am Helden zwei Würfel physischen (physical) Schaden.
- **Rabenflügel:** Diesen Zauber kann die Hexe auf sich selber anwenden um sich in jeden Raum in dem Haus zu teleportieren. Sie kann diesen Zauber auch auf dich anwenden, wenn du mit ihr in einem Raum bist.

Spezielle Angriffsregeln

Die Hexe ist zur Zeit unverwundbar: Sie kann nicht angegriffen werden. Sie kann nicht selber normal angreifen aber sie kann jede Runde einen Zauber sprechen. Sie kann keine Gegenstände aufnehmen.

Wenn du gewinnst ...

„Ein kleines Fröschchen, zwei kleine Fröschchen...Mach weiter mein Püppchen, verfüttere deine bösen Froschfreunde an dieses süße Kätzchen. Da ist ja auch schon mein geliebtes Küken.“

6.4 THE WEB OF DESTINY DAS NETZ DES SCHICKSALS

Dein Verstand erschauert als du eine dunkle Präsenz spürst, die in deinen Geist hineinkriecht und sich in deinem Schädel einnistet. Du bist zwar du selbst aber gleichzeitig bist du ES – die Spinne. Und schon zappelt ein kleines ungeschicktes sterbliches Wesen in deinem neuen Netz. Du spürst wie dein Spinnen-Ich Eier in den Bauch des kreischenden Opfers injiziert. Bald werden seine Krämpfe aufhören und deine Babys werden aus dem zuckendem Leib quellen. Plötzlich laufen weitere Erschütterungen durch die Fäden deines Netz bis in deinen Verstand. Deine Instinkte verraten, dass weitere Kreaturen anwesend sind, die deine Brut vernichten wollen, wenn du sie nicht zuerst vernichtest.

Was ihr jetzt tun müsst

- Wenn es 5 oder 6 Spieler gibt, bleibt dein Charakter im Spiel und ist nun der Verräter.
- Wenn es 3 oder 4 Spieler gibt, wurde dein Charakter von der Spinne gefressen. Leg all deine Gegenstände auf den Boden und entferne deinen Charakter aus dem Spiel.
- Leg die Spinnenscheibe (Spider-Token) in den selben Raum wo sich der Spieler mit der Bisskarte (Bite) aufhält.
- Stell den Rundenzähler, für die anderen Spieler verdeckt, auf 1.

Was du über die Helden weißt

Der Spukauslöser ist in einem klebrigen Netz gefangen und mit Spinneneiern infiziert. Dieser Charakter kann sich nicht bewegen.

Du gewinnst, wenn ...

...entweder wenn der Rundenanzeiger auf 9 gestiegen ist oder alle Helden tot sind.

Das musst du während deines Zuges machen

Am Ende jeder deiner Züge erhöhe den Rundenanzeiger um ein Feld.

Die Spinne muss dies während ihres Zuges machen

Die Spinne muss sich auf einen Helden zu bewegen, der nicht der Spukauslöser ist und diesen wenn möglich angreifen. Die Spinne kann den Spukauslöser nicht angreifen solange er noch mit den Spinneneiern infiziert ist.

Die Spinne

Runde	Speed	Might	Sanity
1	0	2	5
2	1	2	5
3	2	4	5
4	4	4	5
5	5	5	5
6	6	7	5
7+	6	8	5

Spezielle Angriffsregeln

Jedes mal wenn die Spinne bei einem Angriff blanke Würfel dabei hat, kann sie diese Würfel einmalig erneut werfen.

Wenn du gewinnst ...

...wirst du ein paar richtig schöne Feiertage haben mit diesen leckeren, leckeren Menschen.

6.5 I WAS A TEENAGE LYCANTHROPE ICH WAR EIN TEENAGERWERWOLF

Lycanthrope = Werwolf, Wandlung in einen Werwolf
Mondlicht strömt in den Raum, streichelt deine Haut. Du stolperst zum Fenster und starrst hinauf zum Vollmond. Dein Verstand beginnt zu schreien, als würde er absterben, schon heult dein Körper vor Vergnügen ...und neu entdeckter Kraft.

Was ihr jetzt tun müsst

- Du bist noch im Spiel aber der Verräter.
- Lege die rote Werwolfscheibe (Wolf Token) auf die Charakterkarte deines Entdeckers.
- Du bist jetzt ein Werwolf. Lege alle deine Gegenstände ab. Wenn du das Mädchen (Girl) oder den Verrückten (Madman) hast, verlierst du deren Schutz. Lege diese Karten bei Seite und stelle deine Eigenschaften dementsprechend ein. Lege für jede Karte ein Token in den Raum. Andere Spieler können diese aufnehmen.
- Stelle jede deiner Eigenschaften eine Nummer unter die dortige Startnummer. Dann steigere eine deiner Eigenschaften um 1 Punkt für jeden anderen Mitspieler. Z.B. Wenn du 3 Mitspieler hast, bekommst du 3 Punkte um damit deine Eigenschaften zu steigern.

Was du über die Helden weißt

Du wusstest wahrscheinlich einiges über sie, aber du bist jetzt einfach zu sehr ein Wolf um dich daran zu erinnern.

Du gewinnst, wenn ...

...alle Helden entweder tot sind oder sich in Werwölfe verwandelt haben.

Das musst du während deines Zuges machen

Zu Beginn jedes deiner Züge gewinnst du 1 Punkt Kraft (Might) oder 1 Punkt Geschwindigkeit (Speed).

Der Hund

Speed: 4 Might: 4 Sanity: 3

Der Hund ist jetzt ein Monster, welches von dir kontrolliert wird. Lege die orangene Hundescheibe (Dog token) in den Raum zu deinem Entdecker. Den Text auf der Hund-Karte kannst du ignorieren.

Spezielle Angriffsregeln

- Immer wenn du oder der Hund einen Entdecker besiegst, erhält dieser Charakter den üblichen Schaden. Zu Beginn jedes folgenden Zuges des Entdeckers muss dieser Charakter einen Würfelwurf auf Gesundheit (Sanity) von 4+ bestreiten, um dem Fluch des Werwolfs zu widerstehen. Schlägt der Würfelwurf des Entdeckers fehl, dann wird auch er zum Werwolf und ist nicht länger einer der Helden. Dann darf dieser Spieler diesen Spuk

im Buch des Verräters (Traitor's Tome) nachlesen und alles tun was unter „Was du als erstes tun musst“ steht.

- Keine der Werwolf Eigenschaften kann auf null fallen, es sei denn der Angriff wird mit einem speziellen Gegenstand ausgeführt. Jeder Schaden von anderen Quellen wird halbiert (aufrunden).
- Weder du noch der Hund kann Gegenstände tragen oder Fahrstühle benutzen.
- Wenn der Verräter gewinnt und ein weiterer Werwolf hat einen Helden getötet, dann gewinnt der Spieler der diesen Werwolf gespielt hat ebenfalls.

Wenn du gewinnst ...

Du gleitest durch das Haus und nach draußen in den Garten, den beruhigenden Geschmack von Blut auf der Zunge genießend. Ein Schnalzer mit deinem Schwanz und du überspringst die Moos bewachsene Mauer, so dass du dahinter in der Auffahrt landest. Schon verspürst du, nicht mehr als eine Meile weit entfernt, den süßlich nach Eschenholz duftenden Geruch von weiteren Menschen. Heute Nacht hat die Jagd erst begonnen.