

Inhaltsverzeichnis

1	Rooms / Räume	3
2	Events / Ereignisse	4
2.1	A Moment Of Hope	4
2.2	Angry Being	4
2.3	Bloody Vision	4
2.4	Burning Man	4
2.5	Closet Door	4
2.6	Creepy Crawlies	4
2.7	Creepy Puppet	5
2.8	Debris	5
2.9	Disquieting Sounds	5
2.10	Drip ... Drip ... Drip	5
2.11	Footsteps	5
2.12	Funeral	5
2.13	Grave Dirt	6
2.14	Groundkeeper	6
2.15	Hanged Men	6
2.16	Hideous Shriek	6
2.17	Image In The Mirror	6
2.18	Image In The Mirror	7
2.19	It Is Meant to be	7
2.20	Jonah's Turn	7
2.21	Lights Out	7
2.22	Locked Safe	7
2.23	Mists From The Walls	8
2.24	Mystic Slide	8
2.25	Night View	8
2.26	Phone Call	8
2.27	Possession	8
2.28	Revolving Wall	9
2.29	Rotten	9
2.30	Secret Passage	9
2.31	Secret Stairs	9
2.32	Shrieking Wind	10
2.33	Silence	10
2.34	Skeletons	10
2.35	Smoke	10
2.36	Something Hidden	10
2.37	Something Slimy	11
2.38	Spider	11
2.39	The Beckoning	11
2.40	The Lost One	11
2.41	The Voice	11
2.42	The Walls	11
2.43	Webs	12
2.44	What The ... ?	12
2.45	Whoops!	12
3	Omen	12
3.1	Bite	12
3.2	Book	12
3.3	Crystal Ball	12
3.4	Dog	13
3.5	Girl	13
3.6	Holy Symbol	13
3.7	Madman	13

3.8	Mask	13
3.9	Medallion	14
3.10	Ring	14
3.11	Skull	14
3.12	Spear	14
3.13	Spirit Board	14
4	Items / Gegenstände	15
4.1	Adrenaline Shot	15
4.2	Amulet Of The Ages	15
4.3	Angel Feather	15
4.4	Armor	15
4.5	Axe	15
4.6	Bell	15
4.7	Blood Dagger	15
4.8	Bottle	16
4.9	Candle	16
4.10	Dark Dice	16
4.11	Dynamite	16
4.12	Healing Salve	16
4.13	Idol	16
4.14	Lucky Stone	16
4.15	Medical Kit	17
4.16	Music Box	17
4.17	Pickpocket's Gloves	17
4.18	Puzzle Box	17
4.19	Rabbit's Foot	17
4.20	Revolver	17
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	22
5.3	Frog-Leg Stew	24
5.4	The Web of Destiny	25
5.5	I Was a Teenage Lycanthrope	26
6	Traitors Tome / Der Wälzer des Verräters	27

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 / FORSCHUNGLABOR.
- SERVANTS' QUARTERS / QUATIER DES DIENERS
- STAIRS FROM BASEMENT / KELLERTREPPE
- STATUARY CORRIDOR / BILDHAUERKORRIDOR
- STOREROOM / ABSTELLRAUM
- TOWER / TURM
- UNDERGROUND LAKE / UNTERGRUNDSEE
- UPPER LANDING / OBERER TREPPENABSATZ
- VAULT / TRESORRAUM
- WINE CELLAR / WEINKELLER

2 Events / Ereignisse

2.1 A MOMENT OF HOPE EIN MOMENT DER HOFFNUNG

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

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

Jeder Held 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 ausgefransten Seilen. Sie starren dich mit kalten, toten Augen an. Das Trio pendelt sanft im Wind und verschwindet hinter dem Vorhang aus Staub, der von der Decke herabrieselt. Du fängst an zu husten.

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

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

Wenn du bei allen 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:

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

2.20 JONAH'S TURN JONAH'S ZUG

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

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

Wenn ein Entdecker die Rätsel-Schachtel (Puzzle Box) hat, legt dieser sie aus dem Spiel und zieht stattdessen eine Ersatz-*Item*-Karte. Wenn dies passiert, erhältst du 1 *Sanity*. Andernfalls nehme 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 Nehme 1 Würfel physischen Schaden. Der Safe bleibt verschlossen.

0-1 Nehme 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 Nehme 1 Würfel mentalen Schaden. (Nehme einen Würfel zusätzlichen mentalen Schaden, wenn sich dein Entdecker in einem Raum mit einem Ereignissymbol befindet.)
- 0 Nehme 1 Würfel mentalen Schaden. (Nehme 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, nehme 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*-Wurfversuchen:

- 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. Nehme 1 Würfel
physischen Schaden.
- 1-2 Der Wind kühlt deine Seele aus. Nehme 1
Würfel mentalen Schaden.
- 0 Der Wind wirft dich derb um. Nehme 1 Würfel
physischen Schaden.. Lege einen deiner Gegen-
stände (wenn du welche hast) in die Eingangs-
halle (Entrance Hall).

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der wür-
felt.

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 zurück-
kehrt.
- 1-3 Du schreist einen tonlosen Schrei. Nehme 1
Würfel mentalen Schaden.
- 0 Du rastest aus. Nehme 2 Würfel mentalen
Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der wür-
felt.

2.34 SKELETONS GERIPPE

Mutter und Kind, sich immer noch
umarmend.

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

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

- 5+ Ziehe eine *Item*-Karte. Entferne den *Skeleton*-
Chip.
- 0-4 Du stocherst herum, findest jedoch nichts.
Nehme 1 Würfel mentalen Schaden.

Jedes Ergebnis betrifft nur den Entdecker, der wür-
felt.

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, versu-
che 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.

3 Omen

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.

3.1 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 Wurf Ergebnis 4 hinzuzufügen.

Entferne diesen Gegenstand nach Verwendung aus dem Spiel.

4.2 **AMULET OF THE AGES** **AMULETT DER ZEITALTER**

Altes Silber und eingelassene Juwelen, Inschriften von Segnungen.

Erhalte sofort 1 von jeder Eigenschaft.

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

4.3 **ANGEL FEATHER** **ENGELSFEDER**

Eine makellose Feder schwirrt auf deine Hand.

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

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 Wissenswurfplättchen (Knowledge Roll tokens) beiseite.
- Der Abenteurer mit dem Mädchen (Girl) verliert es. Dieser Abenteurer verliert alle Bonuspunkte von der Mädchenkarte (Girl card) und legt sie bei Seite. Der Verräter legt dann das Mädchenplättchen (Girl token) in einen anderen Raum.
- Wenn ein Charakter eines Spielers den Raum mit dem Mädchenplättchen 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 ins Reich des Todes verbannt wurde, bevor sie das Mädchen heiraten konnte.

Wie wird die Mumie verbannt

Wenn die Buchkarte noch nicht im Spiel ist durchsucht der Held der als nächstes in einem Raum mit dem Omen Symbol läuft nach der Karte und nimmt sie. Danach wird der Stapel neu gemischt. Du musst den wahren Namen der Mumie in dem Buch finden und sagen. Um dies zu schaffen musst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge erledigen. Du kannst pro Zug nur einen Schritt erledigen. Um den wahren Namen der Mumie heraus zu bekommen, kannst du versuchen einen Wissenswürfelwurf (Knowledge roll) von 6+ in den folgenden Räumen zu bestehen (auf die folgenden Art und Weisen):

- der Raum mit dem Sarkophag (untersuche die Hieroglyphen)
- das XXX Labor (Research Labor) (überfliege die Notizen des Archäologie Teams), oder
- die Bücherei (Library) (erforsche die Geschichte der Mumie).

Wenn du Erfolg hattest, nehme dir eine Wissenswurfscheibe.

- An einem Zug nach dem du Namen erforscht hast, während du das Buch hattest, kannst du einen Wissenswürfelwurf von 6+ versuchen, um den Namen der Mumie herauszufinden. Wenn du Erfolg hattest, nehme dir ein Wissenswurfplättchen.
- Sobald du zwei von diesen Plättchen hast, bringe das Buch in den Raum in dem sich die Mumie befindet. Jeder Held kann während du dort bist, versuchen einen Gesundheitswürfelwurf (Sanity roll) zu bestehen, um einen Bann zusprechen der sie für immer vertreibt.

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

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 hinfert 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

Ein kalter Schweiß 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

Setze so viele dreieckige Wissens/Knowledge- sowie Sanity/Gesundheits-Wurf Token neben das Spielfeld wie Spieler teilnehmen. Dazu noch einen sechseckigen Corpse/Leichnam-Token.

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter versucht den Geist vor den Helden erscheinen zu lassen.

Ihr gewinnt, wenn ...

du entweder den Geist, den der Verräter erschaffen hat, besiegst oder aber du beerdigst die Knochen des Geistes, den die Helden erschaffen haben.

Wie lasse ich den Geist erscheinen

Es ist ein Wettrennen zwischen Dir und dem Verräter, den Geist zuerst erscheinen zu lassen. Um ihn erscheinen zu lassen mußt Du eine Seance abhalten.

- Jeder Held kann einen Wissens- oder Gesundheitswurf mit Ergebnis 5+ durchführen solange er/sie sich im Pentagramm-Raum aufhält. Pro Runde kann man nur einen dieser Würfe durchführen!
- Sobald ein Wurf erfolgreich war lege ein Wissens/Gesundheits Token in den Raum wo der Fluch begonnen hat. Sobald in dem Raum halb so viele Token wie Spieler sind (abrunden) übernehmen die Helden die Kontrolle über den Geist ansonsten übernimmt der Verräter die Kontrolle.

Wenn Du den Geist erscheinen lassen hast:

LAUT VORLESEN: „Beerdige meine Knochen!“

- Setze den Geist-Marker in den Raum, wo die Seance erfolgreich stattfand. Er bleibt dort, bis die Helden die Kontrolle über ihn verlieren.
- Am Ende jeder Runde eines Spielers wird nun der Marker auf der Turn-Leiste 1 Feld weitergeschoben, du hast nun 5 Runden Zeit, die Knochen des Geistes zu beerdigen.
- Einmal je Runde hat nun jeder Held die Möglichkeit, im Attic- oder im Bedroom- oder im Master-Bedroom-Raum die Knochen zu suchen. Dazu muß ein Knowledge-Wurf von 5+ dort erfolgreich erwürfelt werden. Bei Erfolg bekommt der Charakter den Corpse-Marker als Gegenstand/Item und legt ihn auf seiner Character Karte ab.
- Trage den Marker in den Crypt- oder Graveyard-Raum. Dort machst Du nochmals einen Knowledge-Wurf um das passende Grab zu finden. Bei 5+ war der Wurf erfolgreich und Du begräbst die Knochen.
- Wenn es nicht gelingt, die Knochen bis zum Beginn der 5. Runde zu begraben, bekommt der Verräter die Kontrolle über den Geist und die dortige Geist-Erscheinung beginnt. Das beerdigen der Knochen reicht dann nicht mehr aus, Ihr müsst den Geist zerstören.

Spezielle Angriffsregeln

- Niemand kann angreifen solange die Seance nicht stattgefunden hat.
- Während der Verräter den Geist kontrolliert kannst Du ihn mit Gesundheitsattacken angreifen, allerdings nur wenn Du den Ring besitzt oder im Pentagramm-Zimmer stehst. Ein erfolgreicher Gesundheits-Angriff zerstört den Geist.
- Wenn ein Geist einen Helden angreift und besiegt wurde nimmt er keinen Schaden.

Der Nebel verschwindet langsam und der Druck auf euer Herz 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, klagt 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 (Knwolge) 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.

Die Hexe kreischt: „Neeeeeein! Ihr könnt das nicht tun! Mein süßes Fleisch aufhalten. Das werdet ihr beißen. 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.

Ihr bürest 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 zerreißt die Stille in dem herrschaftlichen Anwesen, wird lauter und immer schrecklicher bis du dir sicher bist du wirst auch schreien, wenn das nicht aufhört. Gerade als du dir sicher bist, dass du dich nicht mehr zusammenreißen kannst, wird der Schrei zittriger und steigert sich noch, dann verwandelt er sich in ein Geheul aus blanker Wut. Dein Schatten beginnt zu zittern, als du bemerkst, dass du überflutet wirst vom Licht des Vollmondes.

Was ihr jetzt tun müsst

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

Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter ist ein Werwolf der immer mächtiger und mächtiger wird. Ein Werwolf kann andere mit dem Fluch der Lycanthropy (Verwandlung in einen Werwolf) belegen, so dass diese auch zum Werwölfen werden.

Ihr gewinnt, wenn ...

...alle Werwölfe getötet wurden.

Wie können Werwölfe getötet 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), Haupt-Schlafzimmer (Master Bedroom) oder Gewölbe (Vault) finden. Du kannst einen Wissens-Würfelwurf (Knowledge roll) von 5+ versuchen, um ihn in einem von diesen Räumen 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-Würfelwurf von 5+ versuchen, um eine Silberkugel herzustellen. Ein Entdecker kann daran arbeiten die Kugel herzustellen, während ein anderer den Revolver sucht. (Diese Aufgaben dürfen 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 töten (siehe unten).

Das musst du während 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 Züge, musst du einen Gesundheits(Sanity)-Würfelwurf von 4+ bestehen, um dem Fluch des Werwolfs zu widerstehen. Schlägt dein Würfelwurf fehl, wirst du zum Werwolf und bist nicht länger ein Held. (Dann musst du diesen Spuk im Buch des Verräters (Traitor's Tome) nachlesen und alles ausführen was unter „Was du jetzt tun musst“ steht.) Helden die gebissen wurden aber nicht zum Werwolf wurden gewinnen trotzdem wenn die Werwölfe getötet wurden.... Jedenfalls bis zum nächsten Vollmond ...

Spezielle Angriffsregeln

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

Wolken jagen über den Vollmond, verdecken sein Licht. Das Haus wird allmählich dunkel und ruhig, als du über dem arg in Mitleidenschaft gezogenen Körper deines toten Freundes stehst. Du musstest es tun, um zu überleben... aber kannst du mit dem Wissen was du getan hast leben?

6 Traitors Tome / Der Wälzer des Verräters