

BITE (DER BISS)

**Ein Knurren, der Geruch des Todes.
Angst. Dunkelheit. Tot.**

Wenn du diese Karte gezogen hast bist du von etwas gebissen worden.
Der Spieler rechts von dir würfelt für dieses „Wesen“ mit 4 Würfeln
einen Angriff auf Stärke (bevor es in der Dunkelheit verschwindet.)

Dieses Omen kann nicht abgelegt, gehandelt oder gestohlen werden.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

BOOK (DAS BUCH)

**Ein Tagebuch oder Laboraufzeichnungen?
Eine uralte Schrift oder verwirrtes Gerede?**

Du erhältst sofort +2 Wissen.

Du verlierst diese beiden Punkte wieder wenn du auch das Buch
verlierst.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

CRYSTALL BALL (KRISTALLKUGEL)

Verschwommene Bilder erscheinen in der Kugel.

Einmal während deines Zuges, nachdem der Spuk ausgelöst wurde,
kannst du einen Wissens-Wurf versuchen um in die Kugel zu schauen:

4+

Du siehst die Wahrheit. Du kannst einen Stapel deiner Wahl
durchsuchen und dir eine Karte oder Zimmer herausnehmen. Mische
den Stapel anschließend und lege diese Karte nun oben drauf.

1-3

Du wendest deine Augen ab und erhältst -1 Gesundheit.

0

Du schaust direkt in die Hölle und erhältst -2 Gesundheit

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

DOG (HUND)

**Dieser rüdicke Hund sieht sehr freundlich aus.
Zumindest hoffst du dass er es ist.**

Du erhältst sofort +1 Kraft und +1 Gesundheit.

Du verlierst diese Werte wieder wenn du die Obhut über den Hund verlierst.

Einmal während deines Zuges kann der Hund einen bereits entdeckten Raum aufsuchen der bis zu 6 Schritte entfernt ist. Auf seinem Weg kann er Türen und Treppen benutzen und dabei 1 Gegenstand tragen und/oder ablegen bevor er schließlich zum Herrchen zurückkehrt.

Dieses Omen kann nicht abgelegt, gehandelt oder gestohlen werden.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

GIRL (MÄDCHEN)

**Ein Mädchen.
Gefangen.
Allein.
Du hast sie befreit!**

Du erhältst sofort +1 Gesundheit und +1 Wissen.

Du verlierst sie wieder wenn du auch die Obhut über das Mädchen verlierst.

Dieses Omen kann nicht abgelegt, gehandelt oder gestohlen werden.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch

HOLY SYMBOL (HEILIGES SYMBOL)

Ein Symbol der Ruhe in einer erschütterten Welt.

Du erhältst sofort +2 Gesundheit.

Du verlierst sie wieder wenn du auch das Symbol verlierst.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch

MADMAN (VERRÜCKTER)

Ein verwirrter, schaumiger Verrückter.

Du erhältst sofort +2 Kraft und -1 Gesundheit.

Die Werte werden wieder zurückgesetzt sobald du wieder die Ohhut über den Verrückten verlierst.

Dieses Omen kann nicht abgelegt, gehandelt oder gestohlen werden.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

MASK (MASKE)

Eine düstere Maske um deine Absichten zu verstecken.

Einmal während deines Zuges kannst du einen Gesundheits-Wurf machen um die Maske zu benutzen:

4+

Du kannst die Maske auf- bzw. absetzen.

Wenn du sie aufsetzt erhältst du +2 Wissen und -2 Gesundheit.

Wenn du sie abnimmst erhältst du +2 Gesundheit und -2 Wissen.

0-3

Du kannst die Maske in dieser Runde nicht benutzen

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

MEDALLION (MEDAILLON)

Ein Medaillon mit einem eingravierten Pentagramm.

Du bist immun gegen die Auswirkungen vom Pentagramm Room, der Gruft (Crypt) und des Friedhofs (Graveyard).

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

RING (RING)

Ein zerbeulter Ring mit einer unleserlichen Inschrift.

Wenn du einen Gegner angreifst der die Eigenschaft Gesundheit besitzt, kannst du ihn in Gesundheit attackieren anstatt in Kraft. (Dein Gegner muss ich dann in Gesundheit verteidigen und es entsteht mentaler statt körperlicher Schaden.)

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

SKULL (TOTENSCHÄDEL)

Ein Totenschädel, zerbrochen und ohne Zähne.

Wenn du mentalen Schaden erleidest kannst du ihn in körperlichen Schaden umwandeln.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

SPEAR (SPEER)

Eine Waffe die vor Kraft strotzt.

Du kannst 2 zusätzliche Würfel (maximal aber nur 8) benutzen wenn du einen Angriff in Stärke durchführst.

Du kannst keine weiteren Waffen benutzen wenn du diese einsetzt.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.

SPIRIT BOARD (HEXENBRETT)

Ein Brett mit Buchstaben und Zahlen um den Tod zu rufen.

Bevor du dich in deinem Zug bewegst, kannst du dir das oberste Plättchen des Raum-Stapels anschauen.

Wenn du das Brett benutzt nachdem der Spuk ausgelöst wurde, darf der Verräter so viele Monster wie er möchte 1 Schritt näher zu dir ziehen. (Wenn du selbst der Verräter bist ziehst du die Monster nicht.)

Gibt es keinen Verräter, bewegen sich alle Monster automatisch 1 Schritt näher an dich heran.

Führe einen Spuk-Wurf am Ende des Zuges durch.