

Betrayal at House on the Hill – Gegenstände (Item)

ADRENALINE SHOT (ADRENALINSPRITZE)

Eine Spritze mit einer seltsamen fluoreszierenden Flüssigkeit.

Bevor du einen Wurf auf eine Eigenschaft versuchst kannst du diesen Gegenstand benutzen um auf das Ergebnis 4 Punkte zu addieren. Die Karte wird nach der Verwendung abgeworfen.

AMULET OF THE AGES (AMULETT DER ZEITALTER)

Antikes Silber und eingefasste Edelsteine mit segensreichen Inschriften.

Du erhältst sofort in allen Eigenschaften +1.

Du erhältst in allen Eigenschaften -3 wenn du das Amulett verlierst.

ANGEL FEATHER (ENGELSFEDER)

Eine perfekte Feder flattert dir in deine Hand.

Wenn du irgendeinen Wurf ausführen musst, sage einfach eine Zahl von 0-8 an anstatt zu würfeln.

Die Karte wird nach der Verwendung abgeworfen.

ARMOR (RÜSTUNG)

Einfach eine unterstützende Rüstung von aus mittelalterlicher Zeit, aber aus Metall.

Immer wenn du körperlichen Schaden erhältst, wird dieser um 1 reduziert. Dieser Gegenstand kann nicht gestohlen werden.

AXE (AXT)

Sehr scharf.

Du darfst einen zusätzlichen Würfel benutzen (max. 8) wenn du einen Angriff in Stärke durchführst.

Du kannst keine andere Waffe benutzen wenn du die Axt einsetzt.

BELL (GLOCKE)

Eine Glocke aus Messing mit einem volltönenden Klang.

Du erhältst sofort 1 Gesundheit.

Bei Verlust der Glocke verlierst du diese Stufe wieder.

Nach dem Auslösen des Spuks darfst du einmal während deines Zuges einen Gesundheitswurf versuchen um die Glocke zu läuten:

5+ Bewege so viele Helden wie du möchtest 1 Schritt näher zu dir heran.

0-4 Der Verräter kann so viele Monster wie er möchte 1 Schritt näher an dich heranziehen. (Wenn du der Verräter bist hat dieses Ergebnis keine Auswirkung auf dich.) Gibt es keinen Verräter bewegen sich alle Monster automatisch um 1 Schritt in deine Richtung.

BLOOD DAGGER (BLUTIGER DOLCH)

Eine böartige Waffe. Nadeln und Stacheln wachsen aus dem Griff ... und bohren sich direkt in deine Adern.

Du darfst 3 zusätzliche Würfel bei einem Stärke-Wurf benutzen (max. 8). Wenn du die Waffe benutzt verlierst du jedes mal 1 Bewegung. Du kannst nur 1 Waffe pro Kampf benutzen. Dieser Gegenstand kann nicht gehandelt oder abgelegt werden. Wenn er gestohlen wird, wirf 2 Würfel und erhalte entsprechend dem Ergebnis körperlichen Schaden.

BOTTLE (FLASCHE)

Eine durchsichtige Flasche mit einer schwarzen Flüssigkeit:

Nach der Auslösung des Spuks kannst du einmal während deines Zuges 3 Würfel werfen und aus der Flasche trinken:

6 Suche dir einen Raum aus stell deine Figur dort ab.

5 Du erhältst +2 Kraft und +2 Bewegung.

4 Du erhältst +2 Wissen und +2 Gesundheit.

3 Du erhältst +1 Wissen und +1 Kraft.

2 Du erhältst -2 Wissen und -2 Gesundheit.

1 Du erhältst -2 Kraft und -2 Bewegung.

0 Du erhältst -2 in jeder Eigenschaft.

Die Karte wird nach Benutzung abgeworfen.

CANDLE (KERZE)

Sie vertreibt die Schatten – zumindest hoffst du das.

Wenn du eine Ereigniskarte ziehst darfst du 1 zusätzlichen Würfel für die dort geforderte Würfel-Probe benutzen (max. 8). Wenn du Glocke, Buch und Kerze besitzt erhältst du +2 in jeder Eigenschaft. Sobald du eines der drei Gegenstände verlierst bekommst du in allen Eigenschaften auch wieder -2.

DRUIDIC CHARM (DRUIDENZAUBER)

Ein kleines, handgefertigtes Juwel. Es hat was behagliches an sich.

Du erhältst sofort +1 Bewegung. Du erhältst -1 Bewegung wenn du das Juwel verlierst. Wenn du es ablegst, explodiert es in einem Blitz aus Energie und betäubt alle Monster die sich in demselben Raum befinden. Die Karte wird nach der Benutzung abgeworfen.

DYNAMITE (DYNAMIT)

Die Lunte ist noch nicht entzündet ... bis jetzt.

Anstatt anzugreifen kannst du auch das Dynamit durch eine Tür in einen angrenzenden Raum werfen. Jeder Abenteurer und jedes Monster in diesem Raum muss einen Geschwindigkeits-Wurf machen:

5+ Du erleidest keinen Schaden

0-4 Du erhältst 4 Punkte körperlichen Schaden

Die Karte wird nach Benutzung abgeworfen.

HEALING SALVE (HEILENDE SALBE)

Eine klebrige Paste in einer flachen Schale.

Du kannst die Salbe an dir selbst oder an einem anderen Abenteurer im selben Raum anwenden. Wenn der Kraft- oder Geschwindigkeitswert der Person unterhalb des Startwertes liegt, steigen sie wieder auf den Startlevel. // Die Karte wird nach Benutzung abgeworfen.

LUCKY STONE (GLÜCKSSTEIN)

Ein glatter, gewöhnlich aussehender Stein. Du fühlst aber dass er dir Glück bringen wird.

Nachdem du einen Wurf auf eine Eigenschaft machen musstest, kannst du den Stein einsetzen um beliebig viele der geworfenen Würfel noch einmal neu zu würfeln. // Die Karte wird nach Benutzung abgeworfen.

MEDICAL KIT (MEDIZINKOFFER)

Eine Arzttasche, die in kritischen Situationen hilfreich sein kann.

Einmal während deines Zuges kannst du einen Wissens-Wurf machen um dich oder einen anderen Abenteurer im selben Raum zu heilen:

8+ Du erhältst +3 in körperlichen Eigenschaften

6-7 Du erhältst +2 in körperlichen Eigenschaften

4-5 Du erhältst +1 in einer körperlichen Eigenschaft

0-3 Es passiert nichts.

Ein Wert kann nicht über den Startwert hinaus gesteigert werden.

MYSTIC COIN (MYSTERIÖSE MÜNZE)

Kopf oder Zahl?

Einmal während deines Zuges kannst du 1 Würfel würfeln um die Münze zu werfen:

2 Kopf. Du erhältst +1 in einer körperlichen Eigenschaft.

1 Zahl. Du erhältst +1 in einer mentalen Eigenschaft.

0 Sie ist auf dem Rand gelandet! Du erhältst -1 in einer körperlichen und in einer mentalen Eigenschaft.

PUZZLE BOX (PUZZLEKISTE)

Es muss einen Weg geben sie zu öffnen.

Einmal während deines Zuges kannst du einen Wissens-Wurf machen um die Kiste zu öffnen:

6+ Du hast sie geöffnet. Ziehe zwei Gegenstände und wirf die Kiste dann ab.

0-5 Du konntest sie nicht öffnen.

RABBIT'S FOOT (HASENPFOTE)

Weniger glücklich für den Hasen.

Einmal während deines Zuges kannst du 1 Würfel erneut würfeln. Dieser zweite Wurf gilt.

REVOLVER (PISTOLE)

Eine alte, mächtig aussehende Waffe.

Du kannst die Pistole benutzen um mit Geschwindigkeit anstatt Kraft anzugreifen. (Dein Gegner muss sich dann auch in dieser Eigenschaft verteidigen.) Wirf einen zusätzlichen Würfel (max. 8) bei deiner Attacke. Mit der Pistole kann man Gegner im selben Raum aber auch in Räumen angreifen die sich in Sichtweite (eine ununterbrochene Linie durch Türen hindurch) befinden. Wenn du jemanden in einem anderen Raum angreift und verlierst, erhältst du keinen Schaden.

Du kannst nicht mehrere Waffen auf einmal benutzen.

ROPE (SEIL)

Gutes, solides Seil. Könnte nützlich sein.

Wenn du das Seil benutzt:

· Du kannst von der GALLERY oder dem COLLAPSED ROOM ohne Schaden zu nehmen hinuntergelangen oder in diese Räume heraufklettern.

· Du kannst den MYSTIC SLIDE ohne Schaden benutzen (du musst aber trotzdem den Kraft-Wurf durchführen).

· Du kannst vom BASEMENT LANDING den COAL CHUTE hinaufklettern.

Die Benutzung des Seils zählt nicht als Schritt.

SKELETON KEY (KNOCHENSCHLÜSSEL)

Der Schlüssel um alle Türen zu öffnen.

Du kannst das Verlies (VAULT) oder den verschlossenen Safe (LOCKED SAFE) öffnen ohne zu würfeln. Wenn ein Spuk-Szenario sagt, dass du versuchen kannst die Haustür zu öffnen, brauchst du dafür nicht mehr zu würfeln.

SMELLING SALTS (RIECHSALZ)

Hui, welch ein Lungenfüller.

Wenn der Wissens-Wert eines Abenteurers unter dem Anfangswert liegt und du dich mit ihm im selben Raum befindest, kannst du den Wert wieder zum Ausgangswert anheben wenn du das Riechsalz einsetzt. Die Karte wird nach der Benutzung abgeworfen.

TOY MONKEY (SPIELZEUGAFFE)

Klapp! Klapp! Klapp! Klapp!

Du erhältst +1 in Geschwindigkeit und Wissen. Du verlierst sie wieder wenn du den Affen verlierst. Wenn du einen Raum mit einem Abenteurer oder Monster betrittst, wirf zwei Würfel:

3-4 Der Affe klappert fröhlich.

1-2 Der Affe greift einen Abenteurer oder ein Monster im selben Raum an. Wirf für den Affen 3 Würfel auf Geschwindigkeit.

0 Der Affe attackiert dich. Der Spieler rechts von dir würfelt für den Affen (3 Würfel auf Geschwindigkeit).

Der Affe wird nicht zerstört wenn er besiegt wird.