



**事件卡**

<p>片刻的希望 A moment of hope</p>	<p>你覺得這間房間裡有某種東西不可思議地散發著正氣。某種東西正在對抗這房子裡的邪惡。 放置一個祝福(Blessing)指示物在這間房間。 每一位英雄在這間房間內進行任何屬性的檢定時多擲1顆骰子（最多8顆）。進行戰鬥不算是屬性檢定。</p>
<p>憤怒的生物 Angry Being</p>	<p>它從你身旁牆壁上的黏液中冒出。 你必需進行速度檢定： 5+ 你逃開了。獲得1級速度。 2-4 受到1顆骰的精神傷害。 0-1 受到1顆骰的精神傷害和1顆骰的物理傷害。</p>
<p>血腥幻象 Bloody Vision</p>	<p>這間房間的牆壁因鮮血而潮濕。 血液從天花板滴下，流下牆壁，流過家具，直到你的鞋子。轉眼間，全都不見了。 你必須進行神志檢定： 4+ 你挺過去了。獲得1級神志。 2-3 失去1級神志。 0-1 如果一位探險者或怪物和你在同一間房間或隔壁房間的話，你必需攻擊他（如果你可以的話）。可能的話，選擇力量最低的探險者。</p>
<p>燃燒之人 Burning Man</p>	<p>一個著火的人跑過房間。 他的身體冒著水泡而且斷裂，從他身上掉落，最後留下一顆熾熱的頭骨與地面撞擊、彈跳、翻滾，然後消失。 你必需進行神志檢定： 4+ 你覺得衣領底下有點熱，但是除此之外一切安好。獲得1級神志。 2-3 出去、出去、你必需出去。將你的探險者置於入口大廳(Entrance Hall)。 0-1 你身上炸出火焰！受到1顆骰的物理傷害。然後在你拍熄火焰時受到1顆骰的精神傷害。</p>
<p>壁櫥的門 Closet door</p>	<p>壁櫥的門是開著的…雖然只有一條縫。 裡面一定有什麼東西。 放置一個壁櫥(Closet)指示物在這間房間。 一回合一次，在一位探險者的回合中，該探險者可以擲2顆骰以打開壁櫥： 4 抽取一張物品牌。 2-3 抽取一張事件牌。 0-1 抽取一張事件牌並且移除壁櫥指示物。</p>
<p>恐怖爬蟲 Creepy Crawlies</p>	<p>成千上萬隻蟲灑在你皮膚上、你衣服下、和你頭髮裡。 你必需進行神志檢定： 5+ 你一眨眼，它們都不見了。獲得1級神志。 1-4 失去1級神志。 0 失去2級神志。</p>
<p>恐怖玩偶 Creepy Puppet</p>	<p>你看見其中一個令你感到毛骨悚然的玩偶。它拿起小小的矛跳向你。 在你右邊的玩家替恐怖玩偶擲4顆力量擲攻擊你。你照常使用力量屬性來防禦這次攻擊。 如果你從這次攻擊中受到傷害的話，持有長矛(Spear)的探險者獲得2級力量（除非你持有長矛）。</p>

<p style="text-align: center;"><b>瓦礫</b> <b>Debris</b></p>	<p>灰泥從牆壁和天花板落下。 你必需進行速度檢定： 3+ 你閃過灰泥。獲得1級速度。 1-2 你被瓦礫活埋。受到1顆骰的物理傷害。 0 你被瓦礫活埋。受到2顆骰的物理傷害。 如果你被活埋的話，保留此牌。你不能攻擊、移動、使用物品、或進行任何行動直到你掙脫。一回合一次，在一位探險者的回合中，那位探險者可以進行力量檢定以拯救你。（你也可以嘗試此檢定）擲出4+則為成功。在3次失敗的嘗試之後，在你下個回合中你自動掙脫並且依照正常進行你的回合。 當你掙脫之後，棄掉此事件牌。</p>
<p style="text-align: center;"><b>令人不安的聲響</b> <b>Disquieting Sounds</b></p>	<p>嬰兒的哭聲，迷路而且被拋棄。 一聲尖叫。 打破玻璃的爆裂聲。 然後寂靜。 擲6顆骰子。如果骰數等於或大於已經翻出來的預兆的數目的話，你獲得1級神志。如果沒有的話，你受到1顆骰的精神傷害。</p>
<p style="text-align: center;"><b>滴…滴…滴…</b> <b>Drip…Drip…</b> <b>Drip…</b></p>	<p>一段有節奏的聲音刺激你的腦袋。 放置一個水滴(Drip)指示物在這間房間。 每一位探險者在這間房間內進行任何屬性的檢定時少擲1顆骰子（最少1顆）。 進行戰鬥不算是屬性檢定。</p>
<p style="text-align: center;"><b>腳印</b> <b>Footsteps</b></p>	<p>地板慢慢地發出咯吱咯吱的聲響。 塵土飛揚。腳印在骯髒的地面上出現。 然後，當它們碰到你時，它們消失了。 擲1顆骰。（在禮拜堂(Chapel)的探險者在此檢定中多擲1顆骰。） 4 你和離你最近的探險者獲得1級力量。 3 你獲得1級力量，但離你最近的探險者失去1級神志。 2 失去1級神志。 1 失去1級速度。 0 每一位探險者失去1級他自己選擇的屬性。</p>
<p style="text-align: center;"><b>葬儀</b> <b>Funeral</b></p>	<p>你看見一個打開的棺材。 你躺在裡面。 你必需進行神志檢定： 4+ 你一眨眼，它們都不見了。獲得1級神志。 2-3 這幻覺使你心神不寧。失去1級神志。 0-1 你真的在那棺材裡。在你把自己挖出來的過程中失去1級神志和1級力量。 如果墓園(Graveyard)或地窖(Crypt)已經被發現了的話，將你的探險者放在其中一間房間（你選擇是那一間）。</p>

<p style="text-align: center;"><b>墳土</b> <b>Grave Dirt</b></p>	<p>這間房間覆蓋著一層深厚的泥土。 你因塵土飄至你皮膚上及肺裡而咳嗽。 你必需進行力量檢定： 4+ 你把它們拍掉。獲得1級力量。 0-3 事情不對勁。保留此牌。每當你的回合開始時你受到1顆骰的物理傷害。如果一張物品牌增加了你的屬性，或你停在露台(Balcony)、庭院(Gardens)、墓園(Graveyard)、健身房(Gymnasium)、食品室(Larder)、天井(Patio)、或塔樓(Tower)的話，棄掉此牌。</p>
<p style="text-align: center;"><b>園丁</b> <b>Groundskeeper</b></p>	<p>你轉身看見一位穿著園丁衣服的男人。 他舉起鏟子向你衝來。 在距離你的臉咫尺之處，他消失了， 除了泥濘的足跡外，什麼也沒留下。 你必需進行知識檢定。(在庭院(Gardens)的探險者在此檢定中少擲2顆骰。) 4+ 你在泥濘中找到了什麼東西。抽取一張物品牌。 0-3 園丁又出現了而且一鏟揮向你的臉。在你右邊的玩家替園丁擲4顆力量擲攻擊你。你照常使用力量屬性來防禦這次攻擊。</p>
<p style="text-align: center;"><b>吊死者</b> <b>Hanged Men</b></p>	<p>一陣冷風吹過房間。在你眼前，三個男人被磨損的繩子吊著。他們用冰冷、死亡的眼神注視著你。這三人靜靜地擺動著，然後逐漸化為塵土落在地上。你感到窒息。 你必需用每一個屬性進行檢定： 2+ 該屬性不受影響。 0-1 失去1級該屬性。 如果你4項屬性都擲出2+的話，選擇一個屬性獲得1級。</p>
<p style="text-align: center;"><b>駭人驚叫</b> <b>Hideous Shriek</b></p>	<p>一開始聽起來像耳語， 但是最後變成撕裂靈魂的驚叫。 每一位探險者都必需進行神志檢定： 4+ 你抵抗了這聲響。 1-3 受到1顆骰的精神傷害。 0 受到2顆骰的精神傷害。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>
<p style="text-align: center;"><b>鏡中影像</b> <b>Image in the mirror</b></p>	<p>這間房間內有一面老舊的鏡子。你保受驚嚇的映像獨自移動著。你瞭解到那是另一個時間的你自己。你需要幫助你的映像，所以你在鏡子上寫著： 這會有幫助 然後你把一件物品遞過鏡子。 選擇一張你的物品牌並將其置於物品牌庫頂。然後將物品牌庫洗牌。獲得1級知識。 如果你沒有任何物品牌，這事件改為影響從你左邊開始算第一個有物品牌的探險者。如果所有的探險者都沒有物品牌的話，棄掉此牌。</p>

<p style="text-align: center;"><b>命中注定</b> <b>It is Meant To Be</b></p>	<p>你跌在地上。 未來事件的影象灌入你的腦袋。 選擇下列其中一項：     你可以窺視任何牌庫或牌疊頂上的三張牌。如果你這麼做的話，將那三張牌以任何順序排列後放回牌庫或牌疊頂上。不要告訴任何人結果。     你可以擲4顆骰並寫下結果。在未來任何你擲骰的時候，你可以使用這個結果而不用擲骰。如果這組數字超過最大可能結果的話，則為最大可能結果。</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jonah's的回合</b> <b>Jonah's turn</b></p>	<p>Jonah's的回合 兩個小男孩在玩陀螺。「你想要一回合嗎，約拿？」一個小男孩問道。 「不，」約拿說，「我要全部的回合。」 約拿抓起陀螺砸向另一個小男孩的臉。 小男孩倒下。在他們從視野中逐漸消失時，約拿仍不斷地砸他。 如果一位探險者有益智方塊(Puzzle Box)的話，該探險者可以棄掉該物品並抽取一張物品牌以取代它。如果這件事發生的話，每因此棄掉一件物品你就獲得1級神志；否則，你受到1顆骰的精神傷害。</p>
<p style="text-align: center;"><b>燈熄了</b> <b>Lights Out</b></p>	<p>你的手電筒熄了。 別擔心，其它人有電池。 保留此牌。你一回合只能移動1格直到你在有另一位探險者的房間內結束你的回合。在那回合結束時，棄掉此牌。之後你就可以正常移動。 如果你持有蠟燭(Candle)或在暖爐室(Furnace Room)內結束你的回合的話，棄掉此牌。</p>
<p style="text-align: center;"><b>上鎖的保險箱</b> <b>Locked Safe</b></p>	<p>在一幅肖像畫後面的牆上嵌著一個保險箱。當然，它被設了陷阱。 放置一個保險箱(Safe)指示物在這間房間。 一回合一次，在一位探險者的回合中，該探險者可以進行知識檢定以打開保險箱： 5+ 抽取兩張物品牌並移除保險箱指示物。 2-4 受到1顆骰的物理傷害。保險箱沒開。 0-1 受到2顆骰的物理傷害。保險箱沒開。</p>
<p style="text-align: center;"><b>壁上霧靄</b> <b>Mists From the Walls</b></p>	<p>濃霧從牆上湧現。霧裡面有數張臉，人類和…非人類。 每一位在地下的探險者都必需進行神志檢定： 4+ 那些臉只不過是光和影的惡作劇而已。一切都很好。 1-3 受到1顆骰子的精神傷害（如果該探險者在有事件符號的房間裡的話，再多加1顆傷害骰）。 0 受到1顆骰子的精神傷害（如果該探險者在有事件符號的房間裡的話，再多加2顆傷害骰）。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>

<p style="text-align: center;"><b>神秘滑道</b> Mystic Slide</p>	<p>如果你在地下的話，改為影響從你左邊算起第一個不在地下的探險者。 如果所有的探險者都在地下，棄掉此牌。 地板忽然鬆落。 將滑道(Slide)指示物放置於此房間內，然後嘗試力量檢定以使用此滑道。 5+ 你控制住滑道。將你自己放在低於滑道的任一樓層中任何已探索的房間內。 0-4 抽取房間牌疊直到抽到地下的房間為止。將該房間置於屋內。(如果已沒有地下的房間，選擇屋內任地下房間。)你跌進該房間並受到1顆物理骰的傷害。照常處理新翻出來房間上的符號(如果有的話)。 任何探險者皆可嘗試此檢定使用滑道</p>
<p style="text-align: center;"><b>像影中鏡</b> nI egamI rorriM ehT</p>	<p>這間房間內有一面老舊的鏡子。你飽受驚嚇的映像自己在移動著。你瞭解到那是另一個時間的你自己。它在鏡子上寫道： 「助幫有會這」 然後它把一件物品遞過鏡子交給你。 抽取一張物品牌。</p>
<p style="text-align: center;"><b>暗夜景象</b> Night view</p>	<p>你看見一對鬼魂情侶在地上行走的影象，穿著他們的結婚禮服寂靜地漫步。 你必需進行知識檢定： 5+ 你認出了鬼魂們其實是這間房子以前的居民。你叫喚他們的名字，他們轉向你，低語著這間房間隱藏的秘密。獲得1級知識。 0-4 你因恐懼而後退，不敢直視。</p>
<p style="text-align: center;"><b>電話鈴響</b> Phone Call</p>	<p>一台電話在房間中響起。 你覺得被驅使去接電話。 擲2顆骰子。一個和藹小奶奶的聲音說道： 4 「蛋糕和茶點！蛋糕和茶點！你永遠都是我的小可愛！」獲得1級神志。 3 「我一直都在你身邊看著，小餡餅…」獲得1級知識。 1-2 「我在這裡，小可憐！給我們一個吻！」受到1顆骰的精神傷害。 0 「壞小孩必需要被處罰！」受到2顆骰的物理傷害。</p>
<p style="text-align: center;"><b>著魔</b> Possession</p>	<p>一片黑影從牆上分開。 在你因震驚而呆立之時， 那片黑影包圍住了你，令你直打寒顫。 你必需選擇一個屬性並以該屬性做檢定： 4+ 你抵抗了黑影的侵蝕。獲得1級任意屬性。 0-3 黑暗吸取了你的能量。你剛才選擇的屬性下降到最低值。(它不會降至骷髏。)如果剛屬性已經在最低值，改為下降另一個屬性至最低值。</p>
<p style="text-align: center;"><b>旋轉牆</b> Revolving Wall</p>	<p>牆壁轉去另一個地方。 放置一個牆壁開關(Wall Switch)指示物在此房沒有出口的牆壁上。如果在開關另一邊沒有房間的話，視為探索一個新房間，並把你的人物放在新房間。照常處理新翻出來房間上的符號(如果有的話)。若沒有該樓層的房間可抽則棄掉此牌 一回合一次，如果該探險者在有牆壁開關的房間裡時，他可以進行知識檢定以使用牆壁開關： 3+ 該探險者發現了隱藏的開關並穿越它。這並不算移動一格。 0-2 該探險者沒有發現隱藏的開關故不能穿越。 叛徒和怪物可以使用牆壁開關而不用檢定。</p>

<p style="text-align: center;"><b>腐敗</b> <b>Rotten</b></p>	<p>這間房間的味道，簡直糟透了。 聞起來像死亡、像鮮血。 屠宰場的味道。 你必需進行神志檢定： 5+ 煩人的氣味，沒什麼。獲得1級神志。 2-4 失去1級力量。 1 失去1級力量和1級速度。 0 你按著胃部嘔吐。失去1級力量、1級速度、1級知識、和1級神志。</p>
<p style="text-align: center;"><b>秘密通道</b> <b>Secret Passage</b></p>	<p>牆壁的一部份滑了開來。 在它後面，一個發霉的通道正等待著你。 放置一個秘密通道(Secret Passage)指示物在這間房間。擲3顆骰子並放置第二個秘密通道指示物在： 6 任何房間 4-5 任何樓上的房間 2-3 任何地面的房間 0-1 任何地下的房間 你可以立刻使用秘密通道（就算你的移動格數已經用盡也可以）。 從一個秘密通道指示物移動到另外一個視為移動一格。 在之後的回合中，任何探險者或怪物皆可以使用秘密通道。</p>
<p style="text-align: center;"><b>秘密樓梯</b> <b>Secret Stairs</b></p>	<p>一道令人毛骨悚然聲音在你周圍迴響。 你發現了一個秘密梯間。 放置一個秘密樓梯(Secret Stairs)指示物在這間房間並在另一個樓層放置第二個秘密樓梯指示物。從一個秘密樓梯指示物移動到另外一個視為移動一格。 你可以立刻進入秘密樓梯（就算你的移動格數已經用盡也可以）。如果你這麼做的話，在你到達新房間時抽一張事件牌。</p>
<p style="text-align: center;"><b>尖聲狂風</b> <b>Shrieking Wind</b></p>	<p>風勢逐漸增強，慢慢地漸強成刺耳的嗥叫。 每一位在庭院(Gardens)、墓園(Graveyard)、天井(Patio)、塔樓(Tower)、露台(Balcony)、或任何有向外窗戶的房間的探險者必需進行力量檢定： 5+ 你穩住你的腳步。 3-4 強風將你擊倒。受到1顆骰的物理傷害。 1-2 強風令你寒心。受到1顆骰的精神傷害。 0 強風將你狠狠擊倒。受到1顆骰的物理傷害。將你的一件物品（如果你有的話）置於入口大廳(Entrance Hall)。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>
<p style="text-align: center;"><b>寂靜</b> <b>Silence</b></p>	<p>在地底下，任何東西都變寂靜。 就連呼吸的聲音都消失了。 所有在地下的探險者必需進行神志檢定。 4+ 你冷靜地等待你的聽覺復原。 0-3 你叫出一聲無聲的尖叫。受到1顆骰的精神傷害。 0 你嚇破了膽。受到2顆骰的精神傷害。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>

<p><b>骨骸</b> <b>Skeletons</b></p>	<p>母親和小孩，仍然擁抱著。 放置一個骨骸(Skeletons)指示物在這間房間。受到1顆骰的精神傷害。 一回合一次，在一位探險者的回合中，該探險者可以進行神志檢定以搜索骨骸： 5+ 抽取一張物品牌。移除骨骸指示物。 0-4 你在附近挖掘，但是什麼也沒找到。受到1顆骰的精神傷害。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>
<p><b>煙霧</b> <b>Smoke</b></p>	<p>煙霧在你四周翻騰。 你一邊咳嗽，一邊擦眼淚。 放置一個煙霧(Smoke)指示物在這間房間。煙霧會阻擋鄰近房間的視線。在這間房間內的探險者進行任何屬性的檢定時少擲2顆骰子（最少1顆）。 進行戰鬥不算是屬性檢定。</p>
<p><b>隱藏之物</b> <b>Something hidden</b></p>	<p>這間房間有點古怪，但是是什麼？ 它一直騷擾著你的思緒。 如果你想找出到底是什麼東西有點古怪的話，進行知識檢定： 4+ 牆壁的一部份滑了開來，顯現出一個壁龕。抽取一張物品牌。 0-3 你找不出原因，而且這令你有點抓狂。失去1級神志。</p>
<p><b>黏滑之物</b> <b>Something Slimy</b></p>	<p>你腳踝上的東西是什麼？一隻蟲？ 一隻觸手？一隻死人爪子？ 你必需進行速度檢定： 4+ 你掙脫了。獲得1級速度。 1-3 失去1級力量。 0 失去1級力量和1級速度。</p>
<p><b>蜘蛛</b> <b>Spider</b></p>	<p>一隻拳頭大小的蜘蛛落在你肩膀上… 然後爬進你頭髮裡。 你必需進行速度檢定以撥開牠或神志檢定以直立不動： 4+ 牠走了。獲得1級你用來進行檢定的屬性。 1-3 牠咬了你一口。受到1顆骰的物理傷害。 0 牠奪走了你一大塊肉。受到2顆骰的物理傷害。</p>
<p><b>呼喚</b> <b>The beckoning</b></p>	<p>外面。你必需到外面。飛向自由！ 每一位在庭院(Gardens)、墓園(Graveyard)、塔樓(Tower)、露台(Balcony)、或任何有向外窗戶的房間的探險者必需進行神志檢定： 3+ 你從邊緣退開。 0-2 你縱身跳落天井(Patio)。（如果天井不在屋內的話，從房間牌疊中間它找出，並置於屋內，然後將房間牌疊洗牌。）將你的探險者置於天井並且受到1顆骰的物理傷害。 每一個檢定結果只影響進行檢定的那位探險者。</p>
<p><b>迷失之人</b> <b>The Lost One</b></p>	<p>一名身穿美國南北戰爭時禮服的女子向你招手。你陷入催眠狀態。 你必需進行知識檢定。如果結果是5或以上，你獲得1級知識；否則，擲3顆骰： 6 你移動到入口大廳(Entrance Hall)。 4-5 你移動到樓上平台(Upper Landing)。 2-3 抽取一間樓上的房間。 0-1 抽取一間地下的房間。 若是抽取特定樓層的房間，需要依照牌疊順序。將房間置於屋內，然後前往該房間。照常處理新房間上的符號（如果有的話）。如果房間牌疊抽完都沒找到要求樓層的房間的話，則前往入口大廳。</p>

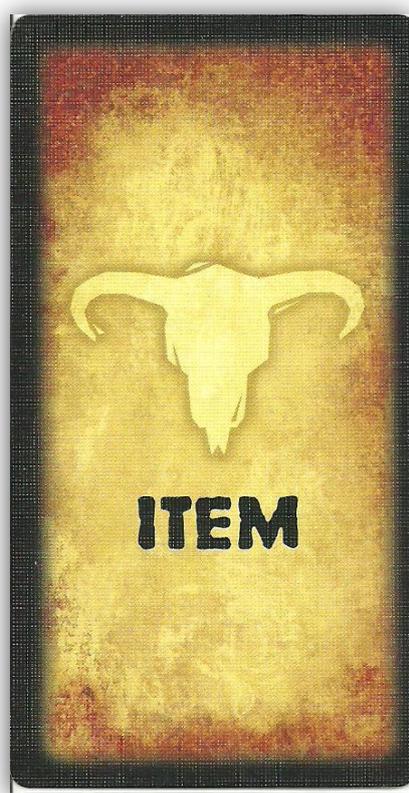
<p>人聲 The Voice</p>	<p>「我在地板下面，被埋在地板下面…」 聲音耳語了一次，然後就消失了。 你必需進行知識檢定： 4+ 你在地板下面找到了什麼。抽取一張物品牌。 0-3 你挖掘並搜索聲音，但是徒勞無功。</p>
<p>牆壁 The Walls</p>	<p>這間房間很溫暖。 如血肉般的牆壁以穩定的心跳脈動著。 你的心跳也隨著這棟房子的節拍跳動著。 你被吸進牆壁…然後從另一個地方出現。 你必須立刻抽取下一張房間塊，並且將它放進房子裡。將你的探險者放在該房間內。照常處理新房間上的符號（如果有的話）</p>
<p>蜘蛛網 Webs</p>	<p>一如往常，你伸手將一些蜘蛛網撥開… 但是它們沒被撥開。它們黏住你了。 你必需進行力量檢定： 4+ 你掙脫了。獲得1級力量並棄掉此牌。 0-3 你卡住了。保留此牌。 如果你卡住了，你不能攻擊、移動、使用物品、或進行任何動直到你掙脫。一回合一次，在一位探險者的回合中，任何探險者皆可以試著拯救你。（你也可以嘗試此檢定）擲出4+則為成功。任何在此檢定中失敗的人在其剩下的這回合中不可移動。在3次失敗的嘗試之後，在你下個回合中你自動掙脫並且依照正常進行你的回合。</p>
<p>這是怎...？ What The ...?</p>	<p>當你回頭看你經過的路時，你… 什麼也沒看到。在原本應該是房間的地方，只有虛無的霧靄和朦朧。 將你所在的房間塊拿起（在把上面的東西移開後）。將它的門對在同樓層中另一個尚未被探的門後（然後把被你移開的東西放回）。如果此樓層中沒有尚未被探的門的話，將此房間移接別的樓層。</p>
<p>哎呀！ WHOOPS!</p>	<p>你感到腳下有一個物體。 在你跳開之前，你就被打倒在地上。 一陣咯咯笑聲跑離你。 覆蓋你所有的物品牌（不包括你的預兆牌）並且將它們洗牌。在你右邊的玩家隨機替你棄掉其中一張牌。然後再將你的物品牌打開。</p>



預兆卡

<p><b>噬咬</b> <b>BITE</b></p>	<p>一聲嗥叫，死亡的氣息。 苦痛。黑暗。消失無蹤。 當你抽到這張牌時，某種東西咬了你。在你右邊的玩家替這神密的東西擲4顆力量骰攻擊你（在它逃進黑暗之前），你照常使用力量屬性來防禦這次攻擊。這件預兆不能被丟下、交換、或偷竊。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>書本</b> <b>Book</b></p>	<p>一本日誌或實驗筆記？ 古代手稿或現代瘋言？ 立刻獲得2級知識。 如果你失去書本的話，失去2級知識。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>水晶球</b> <b>Crystal Ball</b></p>	<p>玻璃中顯現出模糊的影像。 在作祟階段開始之後，一回合一次，在你的回合中你可以進行知識檢定以向水晶球中窺視： 4+ 你看見真實。選擇物品或事件牌庫，搜尋其中一張牌拿出後，將牌庫洗牌。最後將剛才那張牌置於牌庫頂上。 1-3 你避開了你的眼睛。失去一點神志。 0 你直視地獄。失去兩點神志。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>狗</b> <b>Dog</b></p>	<p>看似友善的癩皮狗，至少你希望牠是。 立刻獲得1級力量與1級神志。 如果你失去狗的伴隨的話，失去1級力量與1級神志。 一回合一次，在你的回合中狗可以通過門和樓梯到任何最多6格遠的已探索房間後回來。途中它可以撿拾並攜帶一件掉落的物品，同時也可以攜帶一件物品去丟下。狗同時只能攜帶一件不會重到影響人物動的物品。狗不能通過單向的通道、神秘電梯、或需要擲骰的地形。怪物不能影響狗的移動。 這件預兆不能被丟下、交換、或偷竊。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>女孩</b> <b>Girl</b></p>	<p>一位女孩。被困住了。孤單一人。 你救了她！ 立刻獲得1級神志與1級知識。 如果你失去女孩的伴隨的話，失去1級神志與1級知識。 這件預兆不能被丟下、交換、或偷竊。</p>
<p><b>聖符</b> <b>Hloy Symbol</b></p>	<p>在混沌世界中的平靜象徵。 立刻獲得2級神志。 如果你失去聖符的話，失去2級神志。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>

<p><b>瘋漢</b> Madman</p>	<p><i>一位滿口胡言，還口吐白沫的瘋漢。</i> 立刻獲得2級力量但失去1級神志。 如果你失去瘋漢的伴隨的話，失去2級力量但獲得1級神志。 這件預兆不能被丟下、交換、或偷竊。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>面具</b> Mask</p>	<p><i>一個用來隱藏你意圖的陰沉面具。</i> 一回合一次，在你的回合中你可以進行神志檢定以使用面具： 4+ 你可以戴上或脫下面具。 如果你戴上面具的話，獲得2級知識但失去2級神志。 如果你脫下面具的話，獲得2級神志但失去2級知識。 0-3 你這回合沒辦法使用面具。 立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>徽章</b> Medallion</p>	<p><i>一個上面刻著五芒星的徽章。</i> 你不受到五芒星室(Pentagram Chamber)、地窖(Crypt)、和墓園(Graveyard)的影響。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>戒指</b> Ring</p>	<p><i>一枚磨損的戒指， 上面有著難以理解的銘刻。</i> 如果你攻擊一個有神志屬性的對手，你可以神志取來力量來進行攻擊。（你的對手以神志屬性來防禦，而且此時造成的傷害為精神而不是物理。）</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>顱骨</b> Skull</p>	<p><i>一個顱骨，破碎而且缺了牙齒。</i> 如果你受到精神傷害，你可以將其全部改成受到物理傷害。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>長矛</b> Spear</p>	<p><i>一把因力量而振動的武器。</i> 當你用這把武器進行力量攻擊時多擲2顆骰子（最多8顆）。 你使用這把武器時不可以同時使用別的武器。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>
<p><b>靈魂板</b> Spirit Board</p>	<p><i>一個上面有著字母與數字的板子， 可以用來呼喚死者。</i> 在你開始移動之前，你可以窺視房間牌疊的最頂上一塊。 如果你在作祟發生後這麼做的話，叛徒可以將任何數量的怪物往你移動1格。（如果你是叛徒，則不需要移動怪物。）如果沒有叛徒的話，所有的怪物都往你移動1格。</p> <p>立刻進行作祟檢定。</p>



物品卡

<p><b>Adrenaline Shot</b> 腎上腺素注射</p>	<p>一個內含奇怪螢光液體的針筒。 在你要進行任何屬性檢定之前，你可以使用這個物品讓擲骰結果增加4。 進行戰鬥不算是檢定。 使用後棄掉此物品。</p>
<p><b>Amulet of the Ages</b> 遠古護身符</p>	<p>古代銀器鑲嵌著寶石，刻著祝福。 立刻獲得1級力量、1級速度、1級知識、及1級神志。 如果你失去護身符的話，失去3級力量、3級速度、3級知識、及3級神志。</p>
<p><b>Angel Feather</b> 天使羽毛</p>	<p>一根完美的羽毛在你手中飄動。 當你要進行任何擲骰之前，你可以說出0到8任何數字。使用該數子做為擲骰的結果。 使用後棄掉此物品。</p>
<p><b>Armor</b> 盔甲</p>	<p>它只是文藝復興博覽會的道具盔甲， 但它仍然是金屬做的。 任何時候(一回合不限一次)當你要受到物理傷害時，少受到1點物理傷害。 盔甲不能防護針對力量或速度屬性的傷害。 這件物品不能被偷竊。</p>
<p><b>Axe</b> 斧頭</p>	<p>非常銳利。 當你用這把武器進行力量攻擊時多擲1顆骰子(最多8顆)。 你使用這把武器時不可以同時使用別的武器。</p>
<p><b>Bell</b> 鈴鐺</p>	<p>一個發出宏亮叮噹聲的黃銅鈴鐺。 立刻獲得1級神志。 如果你失去鈴鐺的話失去1級神志。 在進入作祟階段之後，一回合一次，可以進行神志檢定以嘗試使用鈴鐺： 5+ 將移動任何數量的未受困英雄往你移近1格。 0-4 叛徒可以將任何數量的怪物往你移近1格。(如果你是叛徒，則此結果無效。) 如果沒有叛徒的話，所有的怪物都往你移近1格。 不能自由移動的英雄不受鈴鐺影響。</p>

<p><b>Blood Dagger</b> 血匕首</p>	<p>一把醜陋的武器。針和管子從握柄延伸出來…並且刺進你的血管中。          當你用這把武器進行力量攻擊時多擲3顆骰子（最多8顆）。如果你這麼做的話，失去1級速度。          你使用這把武器時不可以同時使用別的武器。          這件物品不能被交易或丟下。如果它被偷竊的話，你受到2顆骰子的物理傷害。</p>
<p><b>Bottle</b> 瓶子</p>	<p>一個不透明的小藥瓶裝著黑色的液體。          在進入作祟階段之後，一回合一次，你可以擲3顆骰子以喝下瓶子裡的液體：          6 選一個房間並將你的探險者放在那裡。          5 獲得2級力量與2級速度。          4 獲得2級知識與2級神志。          3 獲得1級知識並失去1級力量。          2 失去2級知識與2級神志。          1 失去2級力量與2級速度。          0 失去2級所有屬性。          使用後棄掉此物品。</p>
<p><b>Candle</b> 蠟燭</p>	<p>它能驅使陰影離開—          至少，你希望它真的可以。          當你抽取事件牌時，如果需要做屬性檢定的話你可以多擲1顆骰子（最多8顆）。          如果你同時擁有鈴鐺(Bell)、書本(Book)、以及蠟燭的話，你獲得2級所有屬性。當你之後在遊戲中第一次失去此三件物品的其中任何一件時，你失去所有屬性2級。</p>
<p><b>Dark Dice</b> 黑暗之骰</p>	<p>你覺得你幸運嗎？          每回合一次，你可以擲三顆骰：          6 移動到任何非叛徒探險者所在的房間          5 移動一個與你同房間的探險者到相鄰的房間          4 增加一點的物理屬性          3 立刻移動到相鄰房間（免行動點數）          2 增加一點的精神屬性          1 抽取一張事件卡          0 你所有的屬性降到最低，並且棄掉黑暗之骰。</p>
<p><b>Dynamite</b> 炸藥</p>	<p>引信沒有點燃…還沒有。          你可以將炸藥丟過連接的門到隔壁的房間以當做你這回合的攻擊。所有在該房間的怪物與探險者必需進行速度檢定：          5+ 沒有因炸藥而受傷。          0-4 受到4點物理傷害。          在劇本開始時沒有力量或速度屬性的怪物可視為物理攻擊無效，不會受炸藥影響。          使用後棄掉此物品。</p>

<p><b>Healing Salve</b> 療傷藥膏</p>	<p>一些裝在淺碗中黏黏的藥膏。 你可以為自己或同房間的另一位探險者塗上藥膏。如果該探險者的力量或速度低於起始值，將兩個屬性其中之一或全部都提升至起始值。 療傷藥膏無法救回已經死亡的人物。  使用後棄掉此物品。</p>
<p><b>Idol</b> 神像</p>	<p>祂選上你可能是有某些偉大的理由.....比方說需要活人獻祭。  每回合一次，在你需要做 屬性/事件/戰鬥檢定前，你可以摩擦神像來多骰兩顆骰子。（最多8顆）但這樣做你將會失去1點神智。</p>
<p><b>Lucky Stone</b> 幸運石</p>	<p>一顆光滑、看起來平凡無奇的石頭。 你感覺到它會為你帶來好運。 當你進行任何擲骰之後，你可以擦一下這顆石頭以重擲那些骰子中任何數量的骰子。 使用後棄掉此物品。</p>
<p><b>Medical Kit</b> 醫療包</p>	<p>一個醫生的手提包，有一些重要的資源已經用完了。 一回合一次，在你的回合中你可以進行知識檢定以治療你自己或同房間的另一位探險者： 8+ 獲得最多3級物理屬性。 6-7 獲得最多2級物理屬性。 4-5 獲得1級物理屬性。 0-3 什麼事也沒發生。 你不能用醫療包把屬性加到起始值以上。 醫療包無法救回已經死亡的人物。</p>
<p><b>Music Box</b> 音樂盒</p>	<p>一個手工製作的古董。 它詭譎的旋律在你腦海中縈繞不止 每回一次，你可以把音樂盒打開或關閉 當音樂盒開啟，任何有神智屬性的英雄或是怪物「進入有音樂盒的房間」或「在有音樂盒的房間開始他的回合」的話，必須在神智檢定得到4+的結果，否則他將會被音樂所催眠。  一個攜帶音樂盒的探險者或是怪獸被催眠之後，音樂盒會掉落在地板上。 若它在開啟狀態掉落，音樂盒將會維持開啟狀態。</p>
<p><b>Pickpocket's Gloves</b> 盜賊手套</p>	<p>幫助自己並不是那麼的簡單。  當你跟另外一位探險者處在同一個房間的時候，你可以取走他的一件物品，然後棄掉盜賊手套。</p>
<p><b>Puzzle Box</b> 益智方塊</p>	<p>一定有什麼方法可以打開它。 一回合一次，在你的回合中你可以進行知識檢定以打開這個方塊： 6+ 你打開方塊。抽取兩張物品牌且棄掉益智方塊。 0-5 你就是沒辦法打開方塊</p>
<p><b>Rabbit's Foot</b> 兔足</p>	<p>對那隻兔子來說沒那麼幸運。 一回合一次，在你的回合中你可以重擲1顆骰，你必需保留第二次擲骰的結果。</p>

<p><b>Revolver</b> 左輪手槍</p>	<p><i>一把老舊，看起來強力的武器。</i> 你可以使用左輪手槍以速度而非力量來進行攻擊。 (你的對手也以速度進行防禦且受到的是物理傷害。) 在你的速度攻擊擲骰時多擲1顆骰(最多8顆)。 使用左輪手槍的話，你可以攻擊與你在同一間房間或視線內的任何人(視線為通過門且未被阻擋的直線)。如果你攻擊別的房間的人但落敗的話，你不會受到傷害。 你使用這把武器時不可以同時使用別的武器</p>
<p><b>Sacrificial Dagger</b> 獻祭匕首</p>	<p><i>武器</i> <i>看來像一片彎曲的金屬片，覆蓋滿了神祕符號並且沾滿了血液。</i> 當使用力量攻擊的時候，額外多骰三顆骰子(最多8顆)但是在那之前你必須進行知識檢定： 6+ 沒有特殊效果 3-5 受到1點精神傷害 0-2 匕首扎進了你的手！受到兩顆骰的物理傷害，並且此回合不能攻擊。  你使用這把武器時不可以同時使用別的武器。</p>
<p><b>Smelling Salt</b> 嗅鹽</p>	<p><i>呼，吸了滿滿一口。</i> 如果一位探險者的知識低於起始值，而且你在同一個房間的話，你可以使用嗅鹽讓該屬性上升至起始值。 你可以對自己使用嗅鹽。 嗅鹽無法救回已經死亡的人物。 使用後棄掉此物品。</p>