

Verfluchte Gegenstände

Heimgesuchter Spiegel

Fähigkeit: Zeigt den Geisterraum

Sanity: Zieht pro Benutzung 7,5% Sanity pro Sekunden, jedoch mindestens 20% Sanity ab

Verfluchte Jagd: Bei Erreichen von 0% Sanity (Spiegel zerbricht)

Beschwörungszirkel

Fähigkeit: Beschwört den Geist in die Mitte des Zirkels

Sanity: Jede Kerze zieht 16% Sanity des Spielers ab

Verfluchte Jagd: Geist ist für 5 Sekunden gefangen (1 Sekunde bei Sanity unter 16%)

Musikbox

Fähigkeit: Bringt den Geist zum singen (innerhalb von 20m) und löst ein Event aus (innerhalb von 5m)

Sanity: Zieht bei der Benutzung 2,5% Sanity pro Sekunde

Verfluchte Jagd

- Der Spieler hält die Musikbox in der direkten Nähe des Geistes
- Der Spieler lässt die aktive Musikbox fallen
- Der Spieler erreicht 0% Sanity
- Das Event durch die Musikbox hält länger als 5 Sekunden an

Voodoo Puppe

Fähigkeit: Löst Interaktionen aus

Sanity: Zieht mit jedem eingedrückten Pin 5% Sanity ab, 10% Sanity beim Herz Pin

Verfluchte Jagd: Bei eindrücken des Herz Pin

Affenpfote

Fähigkeit: Erfüllt Wünsche (Sprachchat oder Text-UI)

Wunsch	Positiv	Negativ
Ich wünsche mir den Geist zu sehen	Der Geist erscheint für 5 Sekunden in der Nähe des Spielers	Nach 5 Sekunden beginnt eine verfluchte Jagd
Ich wünsche mir Aktivität	Die Aktivität des Geistes verdoppelt sich für 2 Minuten	Der Sicherungskasten wird permanent zerstört und die Ausgangtür(en) für 2 Minuten verschlossen
Ich wünsche mir, das der Geist gefangen ist	Der Geist ist für 1 Minute im Geisterraum gefangen	Die Sicht wird verdunkelt und der Spieler wird für 1 Minute eingesperrt, anschließend beginnt einer verfluchte Jagd
Ich wünsche mir geistige Gesundheit	Die Sanity von allen Spielern wird auf 50% gesetzt	Der Verlust der Sanity wird auf 150% gesetzt und der Geisterraum wird gewechselt
Ich wünsche mir Sicherheit	Ein blockiertes Versteck in der Nähe des Spielers wird frei	Die Lichter im aktuellen Raum werden zerstört und der Geist kann die Spieler aus jeder Entfernung wahrnehmen
Ich wünsche mir, diesen Ort verlassen zu können	Alle Ausgangstüren werden geöffnet (auch während aktiver Jagd)	Sicht und Geschwindigkeit der Spieler wird für 5 Sekunden eingeschränkt
Ich wünsche mir, meinen Freund wiederzubeleben	Ein toter Spieler wird wiederbelebt	Der wünschende Spieler stirbt mit einer Chance von 50%
Ich wünsche mir Wissen	Ein nicht zutreffender Beweis wird im Buch gestrichen, sowie die dazugehörigen Geistertypen	Die Sicht und der Sound der Spieler wird stark eingeschränkt und es beginnt sofort eine verfluchte Jagd
Ich wünsche mir • Sonnenschein • Regen • klaren Himmel • Nebel • Schnee	Verändert das Wetter	Die Sicht des Spielers wird verdunkelt und es wird 30% Sanity abgezogen
Ich wünsche mir irgendwas	Ein zufälliger Wunsch wird erfüllt	Entsprechend des erfüllten Wunsches

Ouija-Brett

Fähigkeit: Beantwortet Fragen des Spielers

Sanity: Zieht, je nach Frage, bei der Benutzung Sanity des Spielers ab

Hinweis: Das Brett muss nach der Benutzung mit dem Satz "Auf Wiedersehen" deaktiviert werden

Verfluchte Jagd: Das Brett zerbricht, wenn

- es aktiv ist, ohne Spieler in 5m Umgebung
- die Sanity des Spielers nicht für die Frage ausreicht
- der Spieler bei der Deaktivierung 0% Sanity hat
- der Spieler mit dem Geist verstecken spielt (Frage "Willst du verstecken spielen?")

Frage	Antwort / Effekt	Sanity
Wo bist du?	Aktueller Standort des Geistes	50%
Bist du hier?	Ja / Nein	20%
Wo ist der Knochen?	Standort des Knochens	50%
Willst du verstecken spielen?	Countdown von 5 auf 0, anschließend verfluchte Jagd	-
Wie viele Leute sind in diesem Raum?	Anzahl der Personen im Raum inkl. Geister	20%
Antwortest du jedem?	Ja / Nein	20%
Wie alt bist du?	Alter des Geistes	5%
Wie lange bist du bereits tot?	Anzahl der Jahre seit des Todes des Geistes	5%
Wie ist meine Sanity?	Geisteszustand des fragenden Spielers	5%
Wie bist du gestorben?	Todesart des Geistes	5%
Wie fühlst du dich?	Aktuelles Gefühl des Geistes	5%
Warum bist du hier?	Grund, warum der Geist im Haus ist	5%
Klopf Klopf	Wer ist da?	5%
Marco	Polo	5%

Tarot Karten

Fähigkeit: Lösen verschiedene Effekt aus, welche zufällig gewählt werden

Karte	Effekt	Chance
The Tower	Löst eine Interaktion aus und verdoppelt die Aktivität für 20 Sekunden	20%
The Wheel of Fortune	Fügt 25% Sanity hinzu (grüne) oder zieht 25% Sanity ab (rot)	20%
The Fool	Wählt zufällig eine andere Karte aus	17% Standard 100% bei Jagd
The Devil	Löst ein Geister Event aus	10%
Death	Löst eine verfluchte Jagd aus	10%
The Hermit	Teleportiert den Geist in den Geisterraum und sperrt ihn für 1 Minute ein	10%
The Sun	Setzt die Sanity des Spielers auf 100%	5%
The Moon	Setzt die Sanity des Spielers auf 0%	5%
The High Priestess	Belebt einen toten Spieler wieder (nachträglich, wenn aktuell niemand tot ist)	2%
The Hanged Man	Tötet den Spieler sofort	1%

Revision #1

Created 2026-07-18 12:16:06 UTC by Leon Bongartz

Updated 2026-07-18 12:16:06 UTC by Leon Bongartz