ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

BÖSER TRAUM

Die steigende Furchtstufe beschert einem der Helden einen schrecklichen Alptraum.

Auslöser:

Wenn die Gruppe im Grand Hotel zu Bett geht (Seite 43).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

IN DIE ECKE GEDRÄNGT

Ein plötzlicher Regensturm bringt die Gruppe in Kontakt mit einem der diebischen Waisenkinder der Stadt.

Auslöser:

Wenn die Gruppe irgendwo in der Stadt unterwegs ist (Seite 56).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

FAULER FISCH

Die Verderbtheit hat den sonst so leckeren Lachs des Pazifischen Nordwestens befallen.

Auslöser:

Wenn die Gruppe ihre erste Mahlzeit zu sich nimmt, die frischen Lachs enthält (Seite 63).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

WAHNSINNIGER

Die steigende Furchtstufe treibt einen Holzfäller in den Wahnsinn.

Auslöser:

Wenn die Gruppe irgendwo in der Stadt unterwegs ist (Seite 65).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

BERGBEWOHNER

Die Gruppe hat ihre erste Begegnung mit dem Kannibalen Dan Simmons.

Auslöser:

Wenn die Gruppe ein Geschäft betritt (Seite 66).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

ZAHNWEH

Einer der Helden hat schreckliche Zahnschmerzen.

Auslöser:

Während die Gruppe eine Mahlzeit zu sich nimmt (Seite 73).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

KÄMPFENDE IREN

Die Helden treffen auf die irische Bande von O'Neil. Lies **Kämpfende Iren** auf Seite 56, leite dann den ersten Teil und mische diese Karte neu in das Begegnungskartendeck. Leite den zweiten Teil, wenn diese Karte das nächste Mal gezogen wird, und so weiter, bis der fünfte Teil aufgelöst ist. Entferne dann diese Karte aus dem Deck.

Erster Teil: Umgestürzter Karren (Seite 57).

Zweiter Teil: Der Läufer (Seite 58).

Dritter Teil: Zerbrochenes Glas und Handgreiflichkeiten (Seite 58).

Vierter Teil: Alter Groll (Seite 58).

Fünfter Teil: Das Feuer im Emerald Island (Seite 60).

Auslöser:
Siehe die oben aufgeführten Savage Tales.

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

BLUTRAUSCH

Wenn die Helden noch nicht den Veteranenrang erreicht haben, mische diese Karte wieder in das Begegnungskartendeck und ziehe erneut. Wenn sie im Veteranenrang sind, führen die Schreie einer Frau in einer dunklen Gasse sie auf einen gefährlichen Pfad, der sie schließlich zur Furchtmaschine und zu einer Braut Draculas führt!

Auslöser:

Die Gruppe hat den Veteranenrang erreicht und geht irgendwann nach Sonnenuntergang durch die Straßen (Seite 47).

ZWIELICHT-EREIGNISSE

I

ABSTECHER ZUM KLO

Wirf einen W20. Der Charakter mit dem niedrigste Wurf begegnet dem Ding im Siff (Seite 70), während er sein „Geschäft verrichtet“. Wenn es mindestens eine *Wunde* erleidet, zieht sich das Ding in die Kanalisation zurück; dort draußen gibt es leichtere Beute. Wenn das Ding im Siff bereits besiegt wurde, muss immer noch jemand aufs Klo gehen, nur um ihn nervös zu machen, aber das hat keine weiteren Auswirkungen!

Auslöser:

Jederzeit

ZWIELICHT-EREIGNISSE

II

DER HUNGER

Der Einfluss des Knochenkönigs breitet sich über King County aus und zwängt allen Einwohner einen rasenden Hunger auf. Lies **Der Hunger** auf Seite 93, leite dann den ersten Teil und mische diese Karte erneut in das Begegnungskartendeck. Leite den zweiten Teil, wenn diese Karte das nächste Mal gezogen wird, und dann den dritten Teil. Leite danach jedes Mal den vierten Teil, wenn diese Karte gezogen wird.

Erster Teil: Kannibalenlager (Seite 93).

Zweiter Teil: Wahnsinniger Elch (Seite 93).

Dritter Teil: Was übrig bleibt (Seite 93).

Vierter Teil: Der gehörnte Schatten (Seite 93).

Auslöser:

Siehe die oben aufgeführten Savage Tales.

ZWIELICHT-EREIGNISSE

II

DER HUNGER

Der Einfluss des Knochenkönigs breitet sich über King County aus und zwängt allen Einwohner einen rasenden Hunger auf. Lies **Der Hunger** auf Seite 93, leite dann den ersten Teil und mische diese Karte erneut in das Begegnungskartendeck. Leite den zweiten Teil, wenn diese Karte das nächste Mal gezogen wird, und dann den dritten Teil. Leite danach jedes Mal den vierten Teil, wenn diese Karte gezogen wird.

Erster Teil: Kannibalenlager (Seite 93).

Zweiter Teil: Wahnsinniger Elch (Seite 93).

Dritter Teil: Was übrig bleibt (Seite 93).

Vierter Teil: Der gehörnte Schatten (Seite 93).

Auslöser:

Siehe die oben aufgeführten Savage Tales.

ZWIELICHT-EREIGNISSE

II

WÖLFE UNTER SCHAFEN

Geflüchtete aus den Cascade Mountains überrennen Enumclaw. Unter den Unglücklichen sind gestaltwandelnde Heuler und sie wollen Fleisch!

Lies **Wölfe unter Schafen** auf der Seite 100, leite dann den ersten Teil: Der innere Feind und mische diese Karte zurück in das Begegnungskartendeck. Wenn diese Karte zum zweiten Mal gezogen wird, leite den zweiten Teil: Enthüllte Feinde und entferne diese Karte aus dem Deck.

Auslöser:

Wenn die Gruppe nach einer Mission nach Enumclaw zurückkehrt.

ZWIELICHT-EREIGNISSE

II

IN DIE BERGE

Rangerin Strnisa hat mehr abgebissen, als kauen konnte. Wenn die Helden den Rang *Heroisch* erreicht haben und den Draugr und vier weitere Savage Tales abgeschlossen haben, leite **In die Berge** auf Seite 105. Wenn sie diese Voraussetzungen noch nicht erfüllt haben, mische diese Karte wieder ins Deck und ziehe eine andere.

Auslöser:

Wenn die Gruppe nach Enumclaw zurückkehrt.