

Betrayal at House on the Hill kártyák

A következő oldalakon a játékban található kártyák fordításait találod. Külön-külön soroltuk fel az ómen-, a tárgy-, és az esemény kártyákat, fajtánként abc sorrendbe állítottuk őket az angol nevük alapján.

Ómen kártyák

Bite - Harapás

Egy morgás és a halál illata. Fájdalom. Sötétség. Már el is tűnt.

Mikor ezt a kártyát felhúzd, *valami* megharap téged. A tőled jobbról ülő játékos dob ellened egy 4-es erő támadást, a titokzatos valami helyett (mielőtt még eltűnne a sötétben). A szokott módon védekezel a támadás ellen, az erő értékednek megfelelő számú kockával dobva.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.
Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Book - Könyv

Egy napló vagy talán laborjegyzetek? Ősi kézirat vagy modern zagyvaság?

Növeld a tudásod 2-vel.
Elvesztesz 2 tudás pontot, ha elveszted a könyvet.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Crystal ball - Kristály gömb

Homályos képek jelennek meg az üveggömbben.

Miután a szellemjárást felfedték, fordulónként egyszer megkísérelhetsz egy tudás dobást, hogy belenézhes a kristály gömbbe.

- | | |
|-----|---|
| 4+ | Meglátod az igazságot. Válogasd át a tárgy-, vagy az esemény kártyák pakliját és válassz egy lapot. Ezután keverd meg ezt a paklit. Rakd a kiválasztott lapot a pakli tetejére. |
| 1-3 | Elfordítod a tekinteted. Vesztesz 1 józanság pontot. |
| 0 | Belebámulsz a Pokolba. Vesztesz 2 józanság pontot. |

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Dog - Kutya (társ)

Ez a vakarcs barátságosnak tűnik. Legalábbis reméled, hogy az.

Növeld az erőd és a józanságod 1-gyel.
Elvesztesz 1 erő és 1 józanság pontot, ha elveszted a kutyát.
Vegyél el egy kis szörny jelzőt, amivel a kutyát jelzed majd. Rakd le a szobádba. (A szörnyekétől különböző színű jelzőt válassz!) Fordulód során egyszer a kutya mozoghat legfeljebb 6 mezőnyit, már felfedezett szobákon át, ajtókat és lépcsőket használva, majd ezután visszatér hozzád. Felvehet, magával vihet és/vagy eldobhat egy tárgyat, mielőtt visszatérne hozzád. A kutyát nem lassítják le az ellenfelek. Nem használhat egyirányú átjárókat, vagy olyan szobákat, ahol kockadobást kell végezni. Nem vihet magával olyan tárgyakat, amik lassítják a mozgását.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.
Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Girl - Lány (társ)

Egy lány. Csapdába esett. Egyedül van. Kiszabadítod!

Növeld a józanságod és a tudásod 1-gyel.
Elvesztesz 1 tudás és 1 józanság pontot, ha elveszted a lányt.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.
Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Holy symbol - Szent jel

A nyugalom szimbóluma egy nyugtalanító világban.

Növeld a józanságod 2-vel.

Elvesztesz 2 józanság pontot, ha elveszted a szent jelet.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Madman - Az őrült (társ)

Egy dühöngő, habzó szájú őrült.

Növeld az erőd 2-vel és csökkentsd a józanságod 1-gyel.

Elvesztesz 2 erő pontot és nyersz 1 józanság pontot, ha elveszted az őrültet.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Mask - Maszk

Egy komor maszk, mely elrejt a szándékaidat.

Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy józanság dobást, hogy használhasd a maszkot.

4+ Felöltheted vagy leveheted a maszkot. Ha felöltöd, akkor kapsz 2 tudás pontot és vesztesz 2 józanság pontot. Ha leveszed a maszkot, akkor nő a józanságod 2 ponttal és csökken a tudásod 2 ponttal.

0-3 Nem használható a maszkot ebben a fordulóban.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Medallion - Medál

Egy medál, melyre egy pentagrammát véstek.

Immúnissá válsz a pentagramma szoba, a kriptá és a temető szobák hatásaira.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Ring - Gyűrű

Egy viharvert gyűrű érthetetlen vésetekkel.

Ha megtámadsz egy ellenfelet, akinek van józanság képessége, akkor józansággal is támadhatsz az erő helyett. (Ilyen esetben az ellenfeled is józansággal védekezik, és a sérülés is mentális, a fizikai helyett.)

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Skull - Koponya

Egy repedt koponya, hiányzó fogakkal.

Ha mentális sérülést szenvedsz el, akkor átválthatod mind fizikai sérüléssé.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Spear - Lándzsa (fegyver)

Egy erőtől lüktető fegyver.

2 extra kockával dobsz (maximum 8-al dobhatsz), ha erő támadást végzel ezzel a fegyverrel. Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Spirit board - Lélek tábla

Egy tábla betűkkel és számokkal, a halottakkal megszólítására.

A fordulód során mielőtt mozognál, megnézheted a legfelső szoba lapkát a pakliban. Ha a szellemjárás felfedése után használod a lélek táblát, akkor az áruló az összes szörnyet feléd mozgathatja 1 mezőnyit. (Ha te vagy az áruló, akkor nem kell mozognod a szörnyeket.) Ha nincs áruló, akkor minden szörny feléd mozog 1 mezőnyit.

Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

Tárgy kártyák

Adrenaline shot - adrenalin injekció

Egy fecskendő, benne furcsa, fluoreszkáló folyadékkal.

Mielőtt elvégeznél egy képesség dobást, használhatod ezt a tárgyat azért, hogy hozzáadhass 4-et az eredményedhez.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Amulet of the ages - A korok amulettje

Egy ősi, ezüst és drágaköves amulett, melybe áldásokat véstek.

Növeld az erőd, a sebességed, a józanságod és a tudásod 1-gyel.

Vesztesz 3 erőt, 3 sebességet, 3 józanságot és 3 tudást, ha elveszted az amulettet.

Angel feather - Angyal toll

Egy tökéletes toll táncol a kezében.

Mikor megkísérelsz bármilyen dobást, akkor kijelölhetsz egy számot 0 és 8 között. Ezt a számot használd fel, kockadobás helyett.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Armor - Páncélzat

Ez csak egy díszlet páncél egy reneszánsz kiállításról, de azért fémből készült.

Ha bármikor (nem pedig csak fordulónként egyszer) fizikai sérülést szenvednél el, akkor 1 ponttal kevesebbet sérülsz.

Ezt a tárgyat nem lehet ellopni.

Axe - Fejsze (fegyver)

Nagyon éles.

Ha erő támadást végzel ezzel a fegyverrel, akkor 1 plusz kockával dobsz (maximum 8 kockával dobhatsz). Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Bell - Csengő

Egy réz csengő, rezonáns hanggal.

Növeld a józanságod 1 ponttal.

Ha elveszted a csengőt, elvesztesz 1 józanság pontot is.

A szellemjárás felfedése után, a fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy józanság dobást a csengő használatával:

5+ Mozdogd 1 mezővel feléd az összes hőst, akit nem akadályoznak.

0 - 4 Az áruló 1 mezővel közelebb mozgathatja feléd bármely szörnyet. (Ha te vagy az áruló, akkor ennek az eredménynek nincs hatása.) Ha nincs áruló, akkor az összes szörny közelebb lép feléd 1 mezőnyit.

Blood dagger - VÉR-tőr (fegyver)

Egy ocsmány fegyver. Csövek és tűk állnak ki a markolatból ... és egyenesen a vénádba merülnek!

Ha erő támadást végzel ezzel a fegyverrel, akkor 3 plusz kockával dobsz (maximum 8 kockával dobhatsz). Ha így teszel, vesztasz 1 sebesség pontot. Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Ezt a tárgyat nem lehet eldobni, elcserélni. Ha ellopják tőled, akkor 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.

Bottle - Fiola

Egy áttetsző fiola, melyben fekete folyadék van.

A szellemjárás felfedése után, a fordulód során egyszer dobhatsz 3 kockával és ihatsz a fiolából:

6	Válaszd ki az egyik szobát és rakd oda a felfedeződ.
5	Növeld az erőd és a sebességed 2-2- ponttal.
4	Növeld a tudásod és a józanságod 2-2 ponttal.
3	Növeld a tudásod 1-gyel. Vesztasz 1 erő pontot.
2	Vesztasz 2-2 tudás és józanság pontot.
1	Vesztasz 2-2 erő és sebesség pontot.
0	Vesztasz 2 pontot az összes képességedből.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Candle - Gyertya

Az árnyékokat táncoltatja, legalábbis azt reméled, hogy a gyertya csinálja.

Ha húzol egy esemény kártyát, dobj plusz 1 kockával az adott esemény képesség dobásánál (maximum 8 kockával dobhatsz). Ha nálad van a csengő, a könyv és a gyertya, akkor növeld minden képességed 2-2 ponttal. Ha az elsőt elvesztetted a felsorolt 3 tárgyból, akkor csökkentsd az összes képességed 2 ponttal.

Dark dice - Sötét dobókockák

Szerencsésnek érzed magad?

Fordulóként egyszer dobhatsz 3 kockával:

6	Mozogj egy olyan felfedező mellé, akiről nem derült még ki, hogy áruló lenne.
5	Mozgass egy felfedezőt a szobádból egy szomszédos szobába.
4	Növeld 1 ponttal valamelyik fizikai képességed.
3	Mozogj azonnal egy szomszédos szobába (nincs mozgási költség).
2	Növeld 1 ponttal valamelyik mentális képességed.
1	Húzz egy esemény kártyát.
0	Csökkentsd az összes képességed a koponya jel feletti legalacsonyabb értékre. Dobd el a sötét kockákat.

Dynamite - Dinamit

A gyújtózsín nem ég. Még...

Támadás helyett bedobhatod a dinamitot egy szomszédos szobába, egy ajtónyíláson át. Minden felfedező, illetve az erő és sebesség képességgel rendelkező szörnyek meg kell kíséreljenek egy sebesség dobást:

5+	Nem sérül a dinamittól.
0 - 4	4 pont fizikai sérülést szenved el.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Healing salve - Gyógyító kenőcs

Ragadós kenőcs egy kis tálban.

Használhatod ezt a kenőcsöt magadon vagy bármely élő felfedezőn, aki veled egy szobában áll. Ha annak a felfedezőnek az erő vagy sebesség értéke a kezdő értéke alatt van, akkor állítsd vissza azt/azokat az értékeket a kezdőértékre.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Idol - Bálvány

Talán valami magasabb rendű cél miatt választott téged. Mint például emberáldozat.

Fordulónként egyszer megdörzsölheted a bálványt, mielőtt elvégzel egy képesség-, harc- vagy esemény dobást és így 2 kockát hozzáadhatsz a dobásodhoz (maximum 8 kockával dobhatsz). Minden alkalommal mikor így teszel, vesztesz 1 pont józanságot.

Lucky stone - Szerencse kavics

Egy sima, szokványos kinézetű kavics. Úgy érzed, szerencsét hoz majd neked.

Miután megkíséreltél bármilyen dobást, egyszer megdörzsölheted a kavicsot és újradobhatsz bármennyi kockát.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Medical kit - Orvosi készlet

Egy orvos táskája, némileg hiányos készlettel.

Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy tudás dobást, saját magad vagy valamely, veled azonos szobában álló felfedezőtársad meggyógyítására:

8+	Növeld a fizikai képességeid 3 ponttal.
6 - 7	Növeld a fizikai képességeid 2 ponttal.
4 - 5	Növeld a fizikai képességeid 1 ponttal.
0 - 3	Semmi sem történik.

Nem növelheted a képesség értékeidet a kezdő értékük fölé az orvosi készlet használatával.

Music box - Zenélő doboz

Kézrel készült antik darab. Egy kísérteties dallamot játszik, melyet nem tudsz kiverni a fejedből.

Fordulónként egyszer kinyithatod vagy bezárhatod a zenélő dobozt. Míg a doboz nyitva van, bármely felfedezőnek vagy józanság képességgel rendelkező szörnynek, aki veled azonos szobában kezdi a fordulóját vagy oda belép, dobnia kell egy 4+os józanság dobást. Ha a dobás sikertelen, akkor a felfedező vagy a szörny befejezi a fordulóját itt, mivel elvárásolja a zene. Ha a dobozt hordozó felfedezőt vagy szörnyet elvárásolja a zene, akkor elejti a zenélő dobozt. Ha a zenélő doboz nyitva volt mikor elejtették, akkor nyitva is marad.

Pickpocket's gloves - A zsebtolvaj kesztyűje

Még soha nem tűnt ennyire könnyűnek, hogy magadon segíthess.

Ha egy szobában tartózkodsz egy másik felfedezővel, akkor eldobhatod ezt a tárgyat, cserébe pedig elveheted az adott felfedező bármely tárgyát.

Puzzle box - Trükkös doboz

Valahogy biztos ki lehet nyitni.

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy tudás dobást a doboz kinyitásához:

6+	Kinyitod a dobozt. Húzz 2 tárgy kártyát és dobd el a trükkös dobozt.
0 - 5	Egyszerűen nem sikerül kinyitni.

Rabbit's foot - Nyúlláb

A nyúl nem volt annyira szerencsés.

A fordulód során egyszer újradobhatsz 1 kockát valamely dobásodból. A másodikra kapott eredményt kell alkalmaznod.

Revolver - Revolver (fegyver)

Egy öreg, de erősnek tűnő fegyver.

A revolver segítségével az erő helyett a sebességgel tudsz támadni. (Ellenfeled is sebességgel védekezik és fizikai sérülést szenved el.) 1 kockával többel dobhatsz a sebesség támadáskor (maximum 8 kockával dobhatsz). A revolverrel megtámadhatod a saját szobában állókat, a látómezőben levőket (nyitott ajtónyílások egyenes, zavartalan során át). Ha megtámadsz valakit, aki egy másik szobában áll, akkor nem sebözödsz, ha sikertelen lesz a támadásod.

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Sacrificial dagger - Áldozati tör (fegyver)

Egy meggörbült fémszilánk, melyet titokzatos szimbólumok és vérfoltok borítanak.

Ha erő támadást végzel ezzel a fegyverrel, akkor 3 kockával többel dobhatsz (maximum 8 kockával dobhatsz), de előtte el kell végezned egy tudás dobást:

- 6+ Nincs hatás.
- 3 - 5 Vesztesz egy mentális képesség pontot.
- 0 - 2 A tör kicsavarodik a kezedből! 2 kockányi fizikai sebzést szenvedsz el. Nem támadhatsz már ebben a fordulóban.

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Smelling salts - Repülő só

Phű, ez aztán erős!

Ha a saját vagy más, veled egy szobában álló, élő felfedezőtársad tudásintje a kezdőérték alatt van, akkor a kezdőszintre emelheted ezt a képességet a repülő só használatával.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.

Esemény kártyák

A moment of hope - Egy pillanatnyi remény

Valami furcsán pozitív érzésed van ezzel a szobával kapcsolatban. Itt valami ellenáll a házban levő gonoszoknak.

Rakd az áldás jelzőt erre a szobára. Minden hős 1 plusz kockával dob minden képesség dobásra (maximum 8 kockával dobhatsz), míg ebben a szobában áll.

Angry being - Dühös lény

A melletted álló falon levő nyálkából emelkedett ki.

Meg kell kísérelned egy sebesség dobást:

- 5+ Elmenekülsz. Növeld a sebességed 1 ponttal.
- 2 - 4 Egy kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0 - 1 Egy kockányi mentális és egy kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Bloody vision - Véres látomás

A szoba falai vértől nedvesek. A vér a plafonról a falakra csöpög, végigfolyik a bútorokon és összekeni a cipőd. Egyet pislogsz és a látomás eltűnik.

Meg kell kísérelned egy józanság dobást:

- 4+ Megacélozod magad. Nő a józanságod 1 ponttal.
- 2 - 3 Vesztesz 1 józanság pontot.
- 0 - 1 Ha egy felfedező vagy egy szörny van a szobádban, akkor meg kell támadnod (ha képes vagy rá). A legalacsonyabb erő értékkel rendelkező felfedezőt válaszd, ha lehetséges.

Burning man - A lángoló ember

Egy lángokban álló ember rohan keresztül a szobán. Bőre felhólyagzik és a hólyagok kifakadnak, bőre foltokban válik le róla felfedve egy lángoló koponyát, mely a földre zuhan, megpördül, gurul, majd hirtelen eltűnik.

Meg kell kísérelned egy józanság dobást:

- 4+ Kicsit melegeg lett, de amúgy jól vagy. Nő a józanságod 1 ponttal.
- 2 - 3 Kifelé, kifelé, ki kell innen jutnod! Rakd a felfedeződ az előszobába.
- 0 - 1 Lángolni kezdesz! 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el. Ezután 1 kockányi mentális sérülést is szenvedsz, ahogy eloltod a lángokat magadon.

Closet door - Szekrényajtó

A szekrény ajtaja résznyire nyitva van. Valaminek lennie kell odabent.

Rakd a szekrény jelző ebbe a szobába. Egy felfedező a fordulója során dobhat 2 kockával a szekrény kinyitására:

- 4 Húzz egy tárgy kártyát.
- 2 - 3 Húzz egy esemény kártyát.
- 0 - 1 Húzz egy esemény kártyát és távolítsd el a szekrény jelzőt.

Creepy crawlies - Hátborzongató bogarak

Ezernyi bogár lepi el a bőröd, bemásznak a ruhád alá és a hajadba.

Meg kell kísérelned egy józanság dobást:

- 5+ Egyet pislogsz és a bogarak eltűntek. Nő a józanságod 1 ponttal.
- 1 - 4 Vesztesz 1 józanság pontot.
- 0 Vesztesz 2 józanság pontot.

Creepy puppet - Ijesztő bábu

Egy olyan bábút látsz, amitől kiráz a hideg. Rád veti magát, kezében egy apró lándzsa.

A jobbról melletted ülő játékos dob ellened egy 4-es erő támadást, a bábu nevében. A szokott módon védekezel a támadás ellen, annyi kockával dobva, amennyi az erő értéked. Ha sebződsz a támadás során, akkor a lándzsát birtokló felfedező kap 2 erő pontot (hacsak nem nálad van a lándzsa).

Debris - Törmelék

Malter hullik a falakról és a plafonról.

Meg kell kísérelned egy sebesség dobást:

- 3+ Elkerülöd a lezuhanó törmeléket. Nő a sebességed 1 ponttal.
- 1 - 2 Maga alá temet a törmelék. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.
- 0 Maga alá temet a törmelék. 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.

Ha maga alá temetett a törmelék, akkor tartsd meg ezt a kártyát. Nem tudsz semmit csinálni, míg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a fordulója során egyszer megkísérelhet egy erő dobást, hogy kiszabadítson téged. (Te is megkísérelheted ezt a dobást.) A 4+ értékek sikeresek. 3 sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz a következő fordulóban és utána a szokott módon végezheted a fordulód.

Dobd el ezt a kártyát, ha kiszabadultál.

Disquieting sounds - Nyugtalanító hangok

Egy baba felsír, elhagyatva és elveszve. Egy sikoly csendül. Elroppanó üveg zaja. Aztán csak csend.

Dobj 6 kockával. Ha annyit vagy többet dobsz, mint az általad eddig felfedett ómenek száma, akkor nő a józanságod 1 ponttal. Ha nem, akkor 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.

Drip, drip, drip - Csöpp, csöpp, csöpp

A ritmikus zaj az agyadra megy.

Rakd a csöpögés jelzőt erre a szobára. Minden felfedező 1 kockával kevesebbel kell, hogy dobjon minden képesség dobásra, míg ebben a szobában áll (minimum 1 kockával dobsz).

Footsteps - Lépések

A padlódeszkák halkán nyikorognak. Por száll fel. Lábnymok jelennek meg a koszos padlón. És mikor már majdnem elérnek hozzád, eltűnnek.

Dobj 1 kockával. (A kápolnában álló felfedező 1 kockával többel dob erre a dobásra.)

- 4 Te és a hozzád legközelebb álló felfedező kap 1 erő pontot.
- 3 Kapsz 1 erő pontot és a hozzád legközelebb álló felfedező veszít 1 józanság pontot.
- 2 Vesztesz 1 józanság pontot.
- 1 Vesztesz 1 sebesség pontot.
- 0 Minden felfedező veszít 1 pontot az általa kiválasztott képességéből.

Funeral - Temetés

Egy nyitott koporsót látsz. Te fekszel benne.

Meg kell kísérelned egy józanság dobást:

- 4+ Pislogsz, mire a látomás eltűnik. Kapsz 1 józanság pontot.
- 2 - 3 Felkavar a látomás. Vesztesz 1 józanság pontot.
- 0 - 1 Tényleg a koporsóban fekszel! Vesztesz 1 józanság és 1 erő pontot, miközben kiásod magad. Ha a temetőt vagy a kriptát már felfedezték, akkor rakd a felfedező a két szoba egyikébe (te választhatod ki melyikbe).

Grave dirt - Temetői por

Ezt a szobát vastagon borítja a por. Köhögnöd kell, ahogy a bőrödre és a tüdődbe is jut a porból.

Meg kell kísérelned 1 erő dobást:

- 4+ Lerázod magadról a port. Kapsz 1 erő pontot.
- 0 - 3 Valami nem stimmel. Tartsd meg ezt a kártyát. Minden fordulód elején 1 pont fizikai sérülést szenvedsz el. Dobd el ezt a kártyát, ha valamilyen másik tárgy hatására valamelyik képességed emelkedik, vagy ha a fordulót a balkonon, a kertben, a temetőben, a tornateremben, a kamrában, a tornácra vagy a toronyban fejezed be.

Groundskeeper - Gondnok

Megfordulsz és egy gondnok-ruhás embert látsz. Felemeli a lapátját és roharni kezd. Mikor a lapát már csak centikre jár az arcodtól, hirtelen eltűnik és csak sáros lábnyomok maradnak utána.

Meg kell kísérelned egy tudás dobást. (A kertben álló felfedező 2 kockával kevesebb dob ennél a dobásnál.)

- 4+ Találsz valamit a sárban. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0 - 3 A gondnok újra megjelenik előtted és az arcodba sújt a lapáttal. A jobbról melletted ülő játékos dob egy 4-es erő támadást ellened, a gondnok nevében. A szokott módon védekezel a támadás ellen, annyi kockával dobva, amennyi az erő értéked.

Hanged man - Akasztott ember

Egy fuvalat hűti le a szobát. Előtted három férfi himbálódzik kopott kötelekkel a nyakuk körül. Hideg, halott szemekkel rád bámulnak. A trió csendben himbálódzik, majd hirtelen porrá omlanak, mely a földre hull. Fulladozni kezdesz.

Meg kell kísérelned egy-egy dobást minden képességeddel:

- 2+ Az adott képesség érintetlen marad.
- 0 - 1 1 pontot vesztesz az adott képességből.

Ha mind a 4 dobás során 2+-ot dobsz, akkor 1 ponttal növelheted az általad kiválasztott képességed.

Hideous shriek - Rémisztő visítás

Suttogásként indul, de egy lelket tépázó visításként ér véget.

Minden felfedezőnek meg kell kísérelnie egy józanság dobást:

- 4+ Ellenállsz a hangnak.
- 1 - 3 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0 2 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

A felfedezők által dobott értékek csak az adott felfedezőre hatnak.

Image in the mirror - Kép a tükörben

Ha nincs nálad tárgy kártya, akkor ez az esemény a téled balra ülő, tárgy kártyával rendelkező felfedezőre hat. Dobd el ezt a kártyát, ha egyik felfedezőnek sincs még tárgy kártyája.

Egy öreg tükör van ebben a szobában. Rémuлт tükörképed téled függetlenül mozog. Rájössz, hogy ez te vagy, csak egy másik időpontban. Segítened kell a tükörképednek, ezért a tükörrre irsz:

“Ez segíteni fog.”

Ezután egy tárgyat nyújtasz át a tükörön. Válaszd ki az egyik tárgyat (de ne egy ómen kártyát), és rakd rá a tárgy paklira.

Ezután keverd meg ezt a paklit. 1 tudáspontot kapsz.

Ni egami rorrim eht - nebröküt a péK

Egy öreg tükör van ebben a szobában. RémuIt tükörképed tóled függetlenül mozog. Rájössz, hogy ez te vagy csak egy másik időpontban. A tükörképed a tükörrre ír:

“gof inetíges zE”

Ezután átad neked egy tárgyat a tükrön keresztül.

Húzz egy tárgy kártyát.

It is meant to be - Így kellett lennie

A földre zuhansz, a jövő eseményeinek képei rohannak át a fejedben.

Válassz az alábbi 2 lehetőség közül:

- Megnézheted a felső 3 lapkát vagy kártyát bármely pakliban. Ha így teszel, akkor az általad választott sorrendben rakhatod vissza a lapkákat/kártyákat az adott pakli tetejére. Ne mondd el senkinek a végeredményt.
- Dobhatsz 4 kockával, írd le a dobott eredményt. Egy általad kiválasztott jövőben elvégzendő kockadobásnál felhasználhatod a leírt számot, dobás helyett. Ha ez a szám nagyobb, mint az elérhető maximum érték, akkor használd az elérhető maximális értéket helyette.

Jonah's turn - Jónás van soron

Két fiú játszik egy fa bűgócsigával. "Akarsz most te jönni, Jónás?" - kérdezi az egyik. "Nem." - mondja Jónás. "Mindig én akarok jönni!" Jónás felveszi a bűgócsigát és a másik fiú arcába vágja. A fiú elesik. Jónás csak ütlegeti, míg a kettejük képe el nem halványul.

Ha egy felfedezőnél ott van a trükkös doboz, akkor el kell dobnia és húznia kell egy másik tárgyat helyette. Ha ez megtörténik, akkor kapsz 1 józanság pontot. Máskülönbén 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

Lights out - Kialszanak a fények

A zseblámpád fénye kialszik. Ne aggódj, valakinek csak van még eleme.

Tartsd meg ezt a kártyát. Csak 1 mezőnyit mozoghatsz, mindaddig, míg egy olyan szobában fejezed be a fordulód, ahol egy másik felfedező áll. Annak a fordulónak a végén dobd el ezt a kártyát. Ezután már a szokott módon mozoghatsz.

Ha nálad van a gyertya, vagy ha a kazánházban ér véget a fordulód, akkor dobd el ezt a kártyát.

Locked safe - Zárt széf

A falon levő portré mögött egy széf rejtőzik.

Rakd a széf jelzőt ebbe a szobába. Egy felfedező fordulója során egyszer megkísérelhet egy tudás dobást a széf kinyitására:

- 5+ Húzz 2 tárgy kártyát és távolítsd el a széf jelzőt.
- 2 - 4 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el. A széf nem nyílik ki.
- 0 - 1 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el. A széf nem nyílik ki.

Mystic slide - A misztikus csúszda

Ha a pincében tartózkodsz, akkor ez az esemény a tóled balra ülő felfedezők közül az első, nem a pincében tartózkodó játékosra hat. Dobb el ezt a kártyát, ha az összes felfedező a pincében áll.

A padló leszakad alattad.

Rakd a csúszda jelzőt ebbe a szobába, majd kísérelj meg egy erő dobást a csúszda használatához.

5+ Te irányítod a csúszdát. Rakd a felfedeződ a csúszda szintje alatti emeleten lévő, bármely felfedezett szobába.

0 - 4 Addig húzz lapkákat a szoba lapkák paklijából míg egy pincebeli szobát nem húzol. Rakd le a szoba lapkát. (Ha nincsenek pince lapkák a pakliban, akkor válaszd ki az egyik játékban levő pincebeli szobát.)
Ebbe a szobába zuhansz és elszenvedsz 1 kockányi fizikai sérülést. Ha ez nem a te fordulód alatt történik, akkor ne húzz kártyát abban a szobában, ahová zuhansz.

Későbbi fordulók során bármelyik felfedező megkísérelheti a dobást, hogy a csúszdán közlekedhessen.

Mists from the walls - A falakból szivárgó köd

Köd szivárog elő a falakból. Arcokat látsz a ködben, emberi és állatias arcokat.

Minden felfedezőnek, aki a pincében áll meg kell kísérelnie egy józanság dobást:

- 4+ Az arcok csak a fény és az árnyékok játéka. Minden rendben van.
- 1 - 3 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el (és plusz 1 kockányit, ha az adott felfedező esemény szimbólumos szobában áll).
- 0 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el (és plusz 2 kockányit, ha az adott felfedező esemény szimbólumos szobában áll).

A dobott eredmények csak saját felfedezőjükre hatnak.

Night view - Éjszakai látomás

Egy látomásban egy szellempárt látsz, ahogy csendesen sétálnak az esküvői ruhájukban.

Meg kell kísérelned egy tudás dobást:

- 5+ Felismered a ház korábbi tulajdonosait a szellempárban. A nevükön szólítod őket, erre feléd fordulnak és sötét titkokat suttoznak a házról. Nő a tudásod 1 ponttal.
- 0 - 4 Iszonyodva elhárítasz, képtelen vagy újra odanézni.

Secret passage - Titkos átjáró

A fal egy szakaszon félrecsúszik. Mögötte egy dohos alagút vár.

Rakj egy titkos átjáró jelzőt ebbe a szobába. Dobj 3 kockával és rakd a másik titkos átjáró jelzőt az eredmény alapján:

- 6 Bármely létező szobába.
- 4 - 5 Bármely létező emeleti szobába.
- 2 - 3 Bármely létező földszinti szobába.
- 0 - 1 Bármely létező pincebeli szobába.

Ezután már használhatod a titkos átjárót, akkor is ha már nem maradt mozgáspontod.

Az egyik titkos átjáró jelzőről a másikra mozogni egy mezőnyi mozgásnak számít. (Maga az átjáró nem számít mezőnek.)

A későbbi fordulóknál során bármely felfedező használhatja a titkos átjárót. Egy felfedező fordulóján nem érhet véget magában az átjáróban.

Secret stairs - Titkos lépcső

Szörnyű nyikorgó hangok visszhangzanak körülötted. Felfedezted egy titkos lépcsőt!

Rakj egy titkos lépcső jelzőt ebbe a szobába és a másik titkos lépcső jelzőt pedig egy másik emeleten levő szobába. Az egyik titkos lépcső jelzőről a másikra mozogni egy mezőnyi mozgásnak számít. (Maga a lépcső nem számít mezőnek.)

Ezután már használhatod a titkos lépcsőt, akkor is ha már nem maradt mozgáspontod. Ha végigmész a lépcsőn, akkor húzz egy esemény kártyát az új szobában.

Shrieking wind - Visító szél

Feltámad a szél, lassú crescendóból visító vonyítássá erősödve.

Minden felfedező, aki a kertben, a temetőben, a tornácon, a toronyban, a balkonon vagy egy külvilágra néző ablakú szobában áll, meg kell kíséreljen egy erő dobást:

- 5+ Talpon maradsz.
- 3 - 4 Fellök a szél. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.
- 1 - 2 A szél a lelked mélyéig megborzosgat. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.
- 0 A szél keményen a padlóhoz vág. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el. Rakd egyik tárgyat az előszobába (ha van tárgyad).

A dobott eredmények csak saját felfedezőjükre hatnak.

Silence - Csend

A föld alatt minden elcsendesül. Még a lélegzés hangjai is megszűnnek.

Minden pincében álló felfedezőnek meg kell kísérelnie egy józanság dobást.

- 4+ Nyugodtan vársz, míg a hallásod visszatér.
- 1 - 3 Némán sikoltasz. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.
- 0 Teljesen kiborulsz! 2 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.

A dobott eredmények csak saját felfedezőjükre hatnak.

Skeletons - Csontvázak

Anyá és gyermeke, még mindig ölelik egymást.

Rakd a csontváz jelzőt ebbe a szobába. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.

Egy felfedező a fordulója során megkísérelhet egy józanság dobást, hogy átkutassa a csontvázakat:

- 5+ Húzz egy tárgy kártyát. Távolítsd el a csontváz jelzőt.
- 0 - 4 Mindenfelé ásol, de nem találsz semmit. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.

A dobott eredmények csak saját felfedezőjükre hatnak.

Smoke - Füst

Magába burkol a füst. Köhögsz és a könnyeidet törölgeted a szemedből.

Rakd a füst jelzőt ebbe a szobába. A füst akadályozza a szomszédos szobákban állók látómezejét. Egy felfedező 2 kockával kevesebbel dob (minimum 1 kockával dobnia kell) minden képesség dobásnál, míg ebben a szobában áll.

Something hidden - Valami rejtett dolog

Valami furcsa van ebben a szobában, de micsoda? Nem hagy pihenni a gondolat.

Meg kell kísérelj egy tudás dobást, ha ki akarod deríteni mi olyan furcsa a szobában:

- 4+ A fal egy szakasza félrecsúszik és felfed egy alkóvot. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0 - 3 Nem sikerül rájönnöd és ez kissé felbosszant. Vesztesz egy józanság pontot.

Something slimy - Valami nyálkás dolog

Mi mozog a bokád körül? Egy bogár? Egy csáp? Egy halott kéz?

Meg kell kísérelned egy sebesség dobást:

- 4+ Kiszabadítod magad. Nő a sebességed 1 ponttal.
- 1 - 3 Vesztesz 1 erő pontot.
- 0 Vesztesz 1 erő és 1 sebesség pontot.

Spider - Pók

Egy öklömnyi méretű pók landol a válladon ... és a hajadba mászik!

Meg kell kísérelned egy sebesség dobást, hogy lesöpörhesd magadról a pókot, vagy egy józanság dobást, hogy csak állj rezzenéstelenül:

- 4+ Eltűnt. Növeld meg 1 ponttal azt a képességed, amit a dobásnál használtál.
- 1 - 3 A pók beléd harap! 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.
- 0 A pók kiszakít belőled egy nagy darabot! 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.

Rotten - Rohadt

Elviselhetetlen a szag ebben a szobában. Halálszagú, vérszagú. Egy mézárszék szaga.

Meg kell kísérelned egy józanság dobást:

- 5+ Ezek csak zavaró szagok, semmi egyéb. Kapsz 1 józanság pontot.
- 2 - 4 Vesztesz 1 erő pontot.
- 1 Vesztesz 1 erő és 1 sebesség pontot.
- 0 Összegörnyedsz a hányingertől. Vesztesz 1 erő, 1 sebesség, 1 józanság és 1 tudás pontot.

Revolving wall - Forgó faldarab

A falszakasz egy másik helyre fordul át.

Rakd a fali kapcsoló jelzőt ebbe a szobába, egy olyan falra ahol nincs kijárat, vagy rakd a szoba sarkába. Ha nincs szoba a fali kapcsoló túloldalán, akkor húzz szoba lapkákat addig, míg az adott emelethez tartozót nem találsz és rakd le a házba. (Ha már nincs több szoba az adott emelethez, akkor dobd el ezt a kártyát.) Rakd a felfedeződ abba a szobába.

Egy felfedező a fordulója során egyszer, ha a fali kapcsoló szobáinak valamelyikében áll, megkísérelhet egy tudás dobást a kapcsoló használatához:

- 3+ A felfedező megtalálja a rejtett kapcsolót és áthalad a falon. Ez nem számít mozgásnak.
- 0 - 2 A felfedező nem találja a rejtett kapcsolót és nem haladhat át.

Possession - Megszáll a gonosz

Egy árnyék válik el a faltól. Döbbenet állsz, miközben az árnyék körülvesz és te csontod velejéig megdermedsz.

Válaszd ki az egyik képességed és végezz el egy dobást ezzel a képességgel:

- 4+ Ellenállsz az árnyék gonosz erejének. Növel 1 ponttal az általad választott képességed.
- 0 - 3 Az árnyék elszívja az energiád. A kiválasztott képességed a legalacsonyabb értékre csökken. (Nem csökken a koponya jelleg.) Ha az adott képesség már a legalacsonyabb értéken áll, akkor válassz egy másikat és azt csökkentsd a legalacsonyabb értékig.

Phone call - Telefonhívás

Egy telefon csöng a szobában. Úgy érzed fel kell vened.

Dobj 2 kockával. Egy aranyos nagymamás hang így szól:

- 4 "Tea és sütik! Tea és sütik! Mindig te voltál a kedvencem!" Növel a józanságod 1 ponttal.
- 3 "Én mindig itt leszek neked, drágám! Figyelek..." Növel a tudásod 1 ponttal.
- 1 - 2 "Itt vagyok, kicsikém! Adj egy puszikát!" 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el.
- 0 "A rossz kisgyerekeket meg kell büntetni!" 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.

The beckoning - A csábítás

A szabadba! Ki kell jutnod a szabadba! Repülj a szabadságod felé!

Minden felfedező aki a kertben, a temetőben, a toronyban, a balkonon vagy egy külvilágra néző ablakkal rendelkező szobában áll, meg kell kíséreljen egy józanság dobást:

- 3+ Elhátrálsz a mélység peremétől.
- 0 - 2 Leugrasz a tornácra. (Ha a tornác még nincs a házban, akkor keresd elő a szoba lapkák paklijából, rakd a házba, majd keverd meg a szoba lapkák pakliját.) Rakd ide a felfedeződ és 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el.

A dobott eredmények csak saját felfedezőjükre hatnak.

The lost one - Az elveszett

Egy polgárháborús ruhát viselő nő int neked. Transzba esel.

Meg kell kísérelned egy tudás dobást. Ha az eredmény 5 vagy több, akkor kitörsz a transzból és nő a tudásod 1 ponttal; máskülönben dobj 3 kockával, hogy kiderüljön hová vezet téged az Elveszett:

- 6 Rakd a felfedeződ az előszobába.
- 4 - 5 Rakd a felfedeződ az emeleti folyosóra.
- 2 - 3 Húzz szoba lapkákat addig, míg találsz egy emeleti szobát.
- 0 - 1 Húzz szoba lapkákat addig, míg találsz egy pincebeli szobát.

Ha ez a kártya egy adott emelethez tartozó szoba lerakását írja elő, akkor rakd a szoba lapkát a házba és rakd oda a felfedeződ. Ha kifogysz a szoba lapkákból, mielőtt az adott emelethez tartozó szobát találnál, akkor rakd a felfedeződ az előszobába.

The voice - A hang

“A padlódeszkák alatt vagyok, a padló alá temetve...” - suttogja egy hang, aztán csak a csend.

Meg kell kísérelned egy tudás dobást:

- 4+ Találsz valamit a padlódeszkák alatt. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0 - 3 Keresel, kutatsz a hang forrása után, de sikertelenül.

The walls - A falak

Ez a szoba meleg. Hússzerű falak lüktetnek együtt egy állandó ritmusú szívveréssel. A saját szíved is a ház ritmusa szerint ver. Magukba ölelnek a falak ... és valahol másutt bukkansz elő.

Fel kell húznod a következő szoba lapkát és le kell tenned a házba. Rakd a felfedeződbe ebbe a szobába.

Webs - A hálók

Felnyúlsz, hogy félresöpörj néhány hálót, de nem tudod elsöpörni. Csak csüng ott.

Meg kell kísérelj egy erő dobást:

- 4+ Kiszabadítod magad. Kapsz 1 erő pontot és dobd el ezt a kártyát.
- 0 - 3 A háló fogságába estél. Tartsd meg ezt a kártyát.

Ha fogságba estél, akkor nem csinálhatsz semmit, míg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a fordulója során egyszer megkísérelhet egy erő támadást, hogy kiszabadítson. (Te is megkísérelheted ezt a dobást.) 4+os eredmény számít sikeresnek, de az erőd ettől nem fog nőni. Ha sikertelen a kísérlet, akkor a próbálkozó már nem mozoghat a fordulója alatt. 3 sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz a soron következő forduló elején, majd a szokott módon végezheted a fordulód.

Ha kiszabadultál, dobd el ezt a lapot.

What the ... ? - Mi a ... ?

Ahogy visszatekintesz arra, merről jöttél nem látsz semmit. Csak köd és füst van ott, ahol egy szoba volt korábban.

Vedd fel annak a szobának a lapkáját, ahol állsz (miután minden itt levő dolgot félreraktál). Rakd a szobát egy másik helyre ugyanazon az emeleten úgy, hogy az ajtaja egy felfedezetlen ajtónyílás felé nézzen (majd rakd vissza a félretett dolgokat). Ha nincs felfedezetlen ajtónyílás ezen az emeleten, akkor rakd a szobát egy másik emeletre.

Whoops! - Hoppá!

Egy testet érzel a talpad alatt feküdni. Mielőtt elugranál onnan, valami fellök. Egy vihogó hang távolodik gyorsan tőled.

Fordítsd meg az összes tárgy kártyádat (az ómen kártyákat nem), és keverd össze őket. A tőled jobbra ülő játékos találmásra húzz tőled egy lapot és eldobja. Ezután újra visszafordíthatod a lapjaid.