

OMEN	
Bite	Игрок справа от тебя кидает 4 кубика, имитируя атаку мистического существа Силой (Might). Ты защищаешься, бросая количество кубиков, равное числу на твоей шкале Силы (Might). Эта карта не может быть сброшена, обменяна или украдена.
Book	Получи немедленно 2 по шкале Знаний (Knowledge). Потеряй 2 по шкале Знаний (Knowledge) при потере Книги.
Crystal Ball	Один раз за свой ход после начала охоты ты можешь кинуть кубик на проверку Знаний (Knowledge) чтобы заглянуть в хрустальный шар. 4+ Ты видишь истину. Найди предмет или событие в соответствующей колоде по своему выбору. Замешай колоду и положи выбранную карту сверху. 1-3 Ты отвел глаза. Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity) 0 Ты заглянул в Ад. Потеряй 2 по шкале Рассудка (Sanity)
Dog	Получи немедленно 1 по шкале Силы (Might) и 1 по шкале Рассудка (Sanity). Потеряй 1 по шкале Силы (Might) и 1 по шкале Рассудка (Sanity) при потере этой карты. Возьми маленький жетон монстра, чтобы обозначить Собаку. Положи его в комнату, в которой находишься (используй жетон цвета отличного от цвета других монстров). Один раз за свой ход можешь отправить Собаку в любую исследованную комнату максимум на 6 клеток от тебя, используя двери и лестницы, затем верни Собаку в клетку со своим персонажем. Она может поднять, нести и/или бросить 1 предмет перед возвращением. Собака не замедляется, проходя через клетки с врагами. Она не может быть отправлена в комнаты, из которых нет выхода или комнаты, которые требуют броска кубика. Она не может нести предметы, замедляющие движение. Эта карта не может быть сброшена, обменяна или украдена.
Girl	Получи немедленно 1 по шкале Рассудка (Sanity) и 1 по шкале Знаний (Knowledge). Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity) и 1 по шкале Знаний (Knowledge) при потере этой карты. Эта карта не может быть сброшена, обменяна или украдена.
Holy Symbol	Получи немедленно 2 по шкале Рассудка (Sanity). Потеряй 2 по шкале Рассудка (Sanity) при потере Святого символа.
Madman	Получи немедленно 2 по шкале Силы (Might) и потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity). Потеряй 2 по шкале Силы (Might) и получи 1 по шкале Рассудка (Sanity) при потере этой карты. Эта карта не может быть сброшена, обменяна или украдена.
Mask	Один раз за свой ход можешь кинуть кубики на проверку Рассудка (Sanity) чтобы использовать Маску. 4+ Ты можешь надеть или снять Маску. Если ты надеваешь Маску, получи 2 по шкале Знаний (Knowledge) и потеряй 2 по шкале Рассудка (Sanity). Если ты снимаешь Маску, потеряй 2 по шкале Знаний (Knowledge) и получи 2 по шкале Рассудка (Sanity). 0-3 Ты не можешь использовать маску в этом ходу.

Medallion	Ты получаешь иммунитет к свойствам комнат Pentagram Chamber, Crypt и Graveyard.
Ring	Если ты атакуешь оппонента, у которого есть шкала Рассудка (Sanity), можешь провести атаку Рассудком (Sanity) вместо атаки Силой (Might). (Оппонент в этом случае защищается Рассудком (Sanity) и получает ментальный урон вместо физического).
Scull	Если ты получаешь ментальный урон, можешь заменить его на физический.
Spear	Ты бросаешь 2 дополнительных кубика (максимум 8) когда проводишь атаку Силой (Might) с этим оружием. Ты не можешь использовать другое оружие, если используешь Копье.
Spirit Board	Перед передвижением в течение своего хода можешь посмотреть верхнюю комнату в колоде комнат. Если Спиритическая доска используется после начала охоты, предатель может передвинуть любое количество монстров на 1 клетку ближе к тебе (если предатель ты, тебе не придется двигать монстров). Если предателя нет, все монстры приближаются к тебе на 1 клетку.