

EVENTS	
A Moment of Hope	Помести жетон Blessing в эту комнату. Каждый герой кидает 1 дополнительный кубик (максимум 8 кубиков) на проверках навыков в этой комнате.
Angry Being	<p>Ты должен кинуть кубик на проверку навыка Скорости (Speed):</p> <p><b>5+</b> Ты выбрался! Получи 1 по шкале Скорости (Speed)</p> <p><b>2-4</b> Кинь 1 кубик на получение ментального урона</p> <p><b>0-1</b> Кинь 1 кубик на получение ментального урона и 1 кубик на получение физического урона</p>
Bloody Vision	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <p><b>4+</b> Ты справился с собой. Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>2-3</b> Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>0-1</b> Если в этой или соседней комнате есть исследователь или монстр, ты должен атаковать его (если можешь). Выбери персонажа с наименьшим показателем Силы (Might)</p>
Burning Man	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <p><b>4+</b> Ты чувствуешь себя не по себе, но тем не менее нормально! Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>2-3</b> Бежать, бежать, ты должен бежать отсюда! Помести исследователя в Entrance Hall</p> <p><b>0-1</b> Ты вспыхнул как спичка! Кинь 1 кубик на получение физического урона и 1 кубик на получение ментального урона</p>
Closet Door	<p>Помести жетон Closet в эту комнату. Один раз за свой ход исследователь может кинуть 2 кубика чтобы попробовать открыть шкафчик:</p> <p><b>4</b> Вытяни предмет из колоды</p> <p><b>2-3</b> Вытяни событие из колоды</p> <p><b>0-1</b> Вытяни событие из колоды и убери жетон из комнаты</p>
Creepy Crawlies	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудок (Sanity):</p> <p><b>5+</b> Ты моргнул и они исчезли. Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>1-4</b> Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>0</b> Потеряй 2 по шкале Рассудка (Sanity)</p>
Creepy Puppet	Игрок справа от тебя кидает 4 кубика, имитируя атаку Куклы Силой (Might). Ты защищаешься, бросая количество кубиков, равное числу на твоей шкале Силы (Might). Если ты получаешь повреждения в результате этой атаки, исследователь с Копьем (Spear) получает 2 по шкале Силы (Might) (даже если копье у тебя).

Debris	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Скорости (Speed):</p> <p><b>3+</b> Ты избежал заточения. Получи 1 по шкале Скорости (Speed)</p> <p><b>1-2</b> Ты заплутал в дебрях. Кинь 1 кубик на получение физического урона</p> <p><b>0</b> Ты сильно заплутал в дебрях. Кинь 2 кубика на получение физического урона</p> <p>Если ты заплутал, сохрани эту карту. Ты не можешь ничего делать, до тех пор, пока не освободишься. Один раз за ход исследователя, любой из них может кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might), чтобы попытаться тебя освободить (ты тоже можешь это делать). При результате 4+ ты освобождаешься, но не получаешь навыка. Любой, кто проваливает бросок, не может двигаться до конца хода. После трех проваленных бросков ты освобождаешься автоматически, и в свой следующих ход можешь двигаться нормально. Когда освободишься, сбрось эту карту.</p>
Disquieting Sounds	<p>Кинь 6 кубиков. Если результат на них равен или больше количества оменов в игре, получи 1 по шкале Рассудка (Sanity), иначе кинь 1 кубик на получение ментального урона.</p>
Drip...Drip...Drip...	<p>Помести жетон Drip в эту комнату. Каждый исследователь кидает на один кубик меньше (минимум 1 кубик) на проверках навыков в этой комнате.</p>
Footsteps	<p>Кинь 1 кубик (если ты в комнате Chapel, кинь еще один дополнительный):</p> <p><b>4</b> Ты и ближайший исследователь получаете 1 по шкале Силы (Might)</p> <p><b>3</b> Ты получаешь 1 по шкале Силы (Might), ближайший исследователь теряет 1 по шкале Рассудка (Sanity).</p> <p><b>2</b> Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>1</b> Потеряй 1 по шкале Скорости (Speed)</p> <p><b>0</b> Каждый исследователь теряет 1 по любой шкале на его выбор</p>
Funeral	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <p><b>4+</b> Ты моргнул и видение исчезло. Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>2-3</b> Это видение потрясло тебя. Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>0-1</b> Ты действительно в гробу! Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity) и 1 по шкале Силы (Might) потому что тебе пришлось выбираться из гроба. Если одна из комнат Graveyard или Crypt были открыты, помести своего исследователя в одну из этих комнат по своему выбору.</p>
Grave Dirt	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might):</p> <p><b>4+</b> Тебе удалось все стряхнуть. Получи 1 по шкале Силы (Might)</p> <p><b>0-3</b> Что-то не так. Держи эту карту в игре. Получай 1 очко физического урона в начале каждого своего хода. Сбрось эту карту, если количество предметов превышает одну из шкал твоих показателей или ты заканчиваешь ход в Balcony, Gardens, Graveyard, Gymnasium, Larder, Patio или Tower.</p>
Groundskeeper	<p>Ты должен кинуть кубик на проверку навыка Знаний (Knowledge):</p> <p><b>4+</b> Ты находишь что-то в тумане. Вытащи один предмет из колоды.</p> <p><b>0-3</b> Хранитель кладбища возникает снова и бьет тебя по лицу лопатой. Игрок справа от тебя кидает 4 кубика, имитируя атаку хранителя Силой (Might). Ты защищаешься, бросая количество кубиков, равное числу на твоей шкале Силы (Might).</p>

Hanged Men	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку каждого навыка:</p> <p><b>2+</b> Проверяемый навык остался без изменений</p> <p><b>0-1</b> Потеряй 1 по шкале проверяемого навыка</p> <p>Если ты выкинул 2+ на всех 4 навыках, добавь 1 очко к одному из них по своему выбору</p>
Hideous Shriek	<p>Каждый исследователь должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудок (Sanity):</p> <p><b>4+</b> Ты защитился от звука</p> <p><b>1-3</b> Кинь 1 кубик на получение ментального урона</p> <p><b>0</b> Кинь 2 кубика на получение ментального урона</p> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок.</p>
Image in the Mirror (зеркально)	<p>Вытяни один предмет из колоды.</p>
Image in the Mirror	<p>Выбери 1 предмет из имеющихся у тебя (не оменов) и помести его в колоду. Затем перемешай колоду.</p>
It Is Meant to Be	<p>Выбери один из вариантов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ты можешь посмотреть верхние три комнаты в колоде комнат и положить их в том порядке, в котором считаешь нужным. Никому не говори результат этого действия.</li> <li>• Ты можешь кинуть 4 кубика и записать результат. В одном из следующих бросков кубиков ты можешь выбрать результат, выпавший на кубиках или результат, записанный в этот бросок. Если сумма записанного числа больше, чем максимальный возможный результат, возьми вместо него этот максимум.</li> </ul>
Jonah's Turn	<p>Если у исследователя есть Puzzle Box, то он сбрасывает этот предмет и тянет из колоды замену ему. Если это происходит, ты получаешь 1 по шкале Рассудка (Sanity). В другом случае кинь кубик на получение ментального урона</p>
Lights Out	<p>Держи эту карту в игре. Ты можешь передвигаться только на одну клетку до тех пор, пока не закончишь свой ход в комнате с другим исследователем. Если это произойдет, сбрось эту карту. Теперь ты передвигаешься по обычным правилам. Если у тебя есть Свеча (Candle) или если ты заканчиваешь ход в Furnace Room, сбрось эту карту.</p>
Locked Safe	<p>Поместите жетон Сейфа (Safe) в эту комнату.</p> <p>Один раз за свой ход исследователь может кинуть кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge), чтобы попытаться открыть Сейф:</p> <p><b>5+</b> Вытяни 2 карты предметов из колоды и убери жетон Сейфа из комнаты</p> <p><b>2-4</b> Кинь 1 кубик на получение физического урона. Сейф не взломан</p> <p><b>0-1</b> Кинь 2 кубика на получение физического урона. Сейф не взломан</p>
Mists from the Walls	<p>Каждый исследователь в подвале должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудок (Sanity):</p> <p><b>4+</b> Лица это просто игра света и тени. Все хорошо</p> <p><b>1-3</b> Кинь 1 кубик на получение ментального урона (а также 1 дополнительный кубик, если комната с символом события)</p> <p><b>0</b> Кинь 1 кубик на получение ментального урона (а также 2 дополнительных кубика, если комната с символом события)</p> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок.</p>

Mystic Slide	<p><b>Если ты в подвале, это событие подействует на следующего соседа по часовой стрелке, который находится не в подвале. Если все исследователи в подвале, сбрось эту карту.</b></p> <p>Помести жетон Slide в эту комнату, затем кинь кубики на проверку навыка Силы (Might) чтобы использовать Slide.</p> <p><b>5+</b> Ты контролируешь скольжение. Помести своего исследователя в любую комнату на любом этаже ниже этажа с жетоном Slide</p> <p><b>0-4</b> Вытяни из колоды первую комнату подвала. Помести эту комнату в дом (если карт в колоде нет, выбери комнату подвала, находящуюся в игре). Ты падаешь в эту комнату и кидаешь 1 кубик на получение физического урона. Если это не твой ход, ты не тянешь карту новой комнаты.</p> <p>В следующие хода любой исследователь может кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might) чтобы использовать Slide.</p>
Night View	<p>Ты должен бросить кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge):</p> <p><b>5+</b> Ты узнаешь в призраках владельцев дома. Ты зовешь их по имени, они поворачиваются и раскрывают тебе темные секреты дома. Получи 1 по шкале Знаний (Knowledge)</p> <p><b>0-4</b> Ты в ужасе отступаешь, не имея возможности что-либо увидеть.</p>
Phone Call	<p>Кинь два кубика. Добрый голос бабушки говорит:</p> <p><b>4</b> «Чай и пирожные! Чай и пирожные! Ты всегда был моим любимчиком!». Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>3</b> «Я всегда здесь с тобой, пирожочек! Смотри...». Получи 1 по шкале Знаний (Knowledge)</p> <p><b>1-2</b> «Я здесь, сладенький! Поцелуй бабушку!». Кинь 1 кубик на получение ментального урона</p> <p><b>0</b> «Плохой маленький проказник должен быть наказан!». Кинь 2 кубика на получение физического урона</p>
Possession	<p>Ты должен выбрать навык и кинуть кубики на его проверку:</p> <p><b>4+</b> Ты устоял под натиском теней. Получи 1 по шкале проверяемого навыка</p> <p><b>0-3</b> Тени высасывают твою энергию. Выбранный навык сбрасывается до своего наименьшего значения (не на череп!). Если этот навык уже на низшем уровне, уменьши другой навык до его наименьшего значения.</p>
Revolving Wall	<p>Помести жетон Wall Switch на стену без двери в этой комнате (если таких стен нет, помести переключатель в угол комнаты). Если по ту сторону стены нет комнаты, вытащи первую попавшуюся комнату из колоды для этого этажа и помести ее за стеной (если карт этого этажа больше нет, сбрось эту карту). Передвинь своего исследователя в новую комнату. Один раз за ход исследователь, находящийся в одной из комнат по обе стороны переключателя, может бросить кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge) чтобы использовать переключатель:</p> <p><b>3+</b> Исследователь нашел переключатель и прошел через стену. Это действие не тратит очко движения</p> <p><b>0-2</b> Исследователь не нашел переключатель.</p>
Rotten	<p>Ты должен бросить кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <p><b>5+</b> Просто неприятный запах, ничего больше. Получи 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p><b>2-4</b> Потеряй 1 по шкале Силы (Might)</p> <p><b>1</b> Потеряй 1 по шкале Силы (Might) и Скорости (Speed)</p> <p><b>0</b> Тебя стошнило! Потеряй 1 по шкале Силы (Might), Скорости (Speed), Рассудка (Sanity) и Знаний (Knowledge)</p>

Secret Passage	<p>Помести в комнату жетон Secret Passage. Брось 3 кубика и размести второй жетон Secret Passage в любой существующей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>6</b> комнате</li> <li><b>4-5</b> комнате верхнего этажа</li> <li><b>2-3</b> комнате первого этажа</li> <li><b>0-1</b> комнате нижнего этажа</li> </ul> <p>Затем ты можешь использовать Secret Passage даже если у тебя не осталось очков движения. Движение от одного жетона к другому стоит 1 очко движения. В остальные хода любой исследователь может использовать Секретный проход. Исследователь не может закончить свой ход в проходе.</p>
Secret Stairs	<p>Помести один жетон Secret Stairs в эту комнату и один жетон в любую открытую комнату на другом этаже. Движение от жетона одной лестница до жетона другой считается за 1. Ты можешь пройти по лестнице прямо сейчас, даже если у тебя не осталось ходов движения. Если ты это делаешь, вытяни карту события в новой комнате.</p>
Shrieking Wind	<p>Каждый исследователь в Gardens, Graveyard, Patio, Tower, Balcony и в комнатах, имеющих выходящие наружу окна, должен кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>5+</b> Ты устоял на ногах</li> <li><b>3-4</b> Ветер прижимает тебя к земле. Кинь 1 кубик на получение физического урона</li> <li><b>1-2</b> Ветер пронизывает тебя до костей. Кинь 1 кубик на получение ментального урона</li> <li><b>0</b> Ветер сбивает тебя с ног. Кинь 1 кубик на получение физического урона. Положи один из своих предметов (если они есть) в Entrance Hall</li> </ul> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок</p>
Silence	<p>Каждый исследователь в подвале должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>4+</b> Ты терпеливо ждешь, пока восстановится твой слух.</li> <li><b>1-3</b> Ты кричишь, но не слышишь крика. Кинь 1 кубик на получение ментального урона</li> <li><b>0</b> Ты в ужасе. Кинь 2 кубика на получение ментального урона</li> </ul> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок</p>
Skeletons	<p>Положи жетон Skeletons в эту комнату. Кинь 1 кубик на получение ментального урона. Один раз за ход исследователь может кинуть кубики на проверку навыка Рассудок (Sanity) чтобы обыскать скелетов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>5+</b> Вытяни предмет из колоды. Убери жетон Skeletons</li> <li><b>0-4</b> Ты перерыл все вокруг, но ничего не нашел. Кинь 1 кубик на получение ментального урона</li> </ul> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок.</p>
Smoke	<p>Помести жетон Smoke в эту комнату. Дым блокирует линию видимости из соседних комнат. Исследователь в этой комнате кидает на 2 кубика меньше (минимум 1 кубик) на всех проверках навыка.</p>
Something Hidden	<p>По желанию можешь попытаться понять, что странного в этой комнате. Брось кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>4+</b> Часть стены отъехала в сторону. Получи предмет из колоды.</li> <li><b>0-3</b> Ты ничего не обнаружил и это тебя взбесило. Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity)</li> </ul>

Something Slimy	<p>Ты должен бросить кубики на проверку навыка Скорости (Speed):</p> <p><b>4+</b> Ты освободился. Получи 1 по шкале Скорости (Speed)</p> <p><b>1-3</b> Потеряй 1 по шкале Силы (Might)</p> <p><b>0</b> Потеряй 1 по шкале Силы (Might) и 1 по шкале Скорости (Speed)</p>
Spider	<p>Ты должен бросить кубики на проверку навыка Скорости (Speed) чтобы стряхнуть его или Рассудка (Sanity) чтобы не спровоцировать паука.</p> <p><b>4+</b> Он ушел. Получи 1 по шкале того навыка, который ты использовал для проверки</p> <p><b>1-3</b> Он кусает тебя. Кинь 1 кубик на получение физического урона</p> <p><b>0</b> Он откусывает кусок от тебя. Кинь 2 кубика на получение физического урона</p>
The Beckoning	<p>Каждый исследователь в Gardens, Graveyard, Tower, Balcony или в комнате с выходящим наружу окном должен кинуть кубики на проверку навыка Рассудка (Sanity):</p> <p><b>3+</b> Ты отошел от края.</p> <p><b>0-2</b> Ты прыгнул в Patio (если такой комнаты нет, найди ее в колоде, положи в дом, затем замешай колоду). Помести своего персонажа туда и кинь 1 кубик на получение физического урона.</p> <p>Результат броска действует только на исследователя, совершившего этот бросок.</p>
The Lost One	<p>Ты должен бросить кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge). Если результат 5 или больше, ты вырвался из транса и получил 1 по шкале Знаний (Knowledge). Иначе, брось 3 кубика:</p> <p><b>6</b> Передвинь своего исследователя в Entrance Hall</p> <p><b>4-5</b> Передвинь своего исследователя в Upper Landing</p> <p><b>2-3</b> Тяни карты комнат до тех пор, пока не вытянешь карту с комнатой верхнего этажа</p> <p><b>0-1</b> Тяни карты комнат до тех пор, пока не вытянешь карту с комнатой подвала</p> <p>Если эта карта заставляет тебя тянуть карты комнат определенного этажа, помести ее в дом и передвинь своего исследователя туда. Если ты достиг конца колоды, но так и не нашел нужной комнаты, передвинь своего исследователя в Entrance Hall</p>
The Voice	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Знаний (Knowledges):</p> <p><b>4+</b> Ты нашел что-то под полом. Вытяни предмет из колоды.</p> <p><b>0-3</b> Ты копаешь и ищешь источник голоса, но там ничего нет.</p>
The Walls	<p>Ты должен вытащить следующую комнату и поместить ее в дом. Передвинь своего исследователя в эту комнату</p>
Webs	<p>Ты должен кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might):</p> <p><b>4+</b> Ты освободился. Получи 1 по шкале Силы (Might) и сбрось эту карту</p> <p><b>0-3</b> Ты застрял! Сохрани эту карту</p> <p>Если ты застрял, ты не можешь никуда двигаться до тех пор, пока не освободишься. Один раз за ход исследователя, любой из них может кинуть кубики на проверку навыка Силы (Might), чтобы попытаться тебя освободить (ты тоже можешь это делать). При результате 4+ ты освобождаешься, но не получаешь навыка. Любой, кто проваливает бросок, не может двигаться до конца хода. После трех проваленных бросков ты освобождаешься автоматически, и в свой следующих ход можешь двигаться нормально. Когда освободишься, сбрось эту карту.</p>

What the...?	Перемести текущую комнату в любое место на этом этаже (соблюдая правила соединения дверей). Если такого места на этаже нет, перемести комнату на другой этаж.
Whoops!	Переверни карты предметов (не оменов) рубашками вверх и перемешай их. Игрок справа от тебя случайно выбирает одну из них и сбрасывает. Переверни остальные снова рубашками вниз.