

ITEMS	
Adrenaline Shot	Перед броском кубиков на проверку любого навыка ты можешь использовать этот предмет чтобы добавить 4 к результату броска. Сбрось этот предмет после использования.
Amulet of Ages	Получи 1 по шкалам Силы (Might), Скорости (Speed), Знаний (Knowledge) и Рассудка (Sanity). Потеряй 3 по шкалам Силы (Might), Скорости (Speed), Знаний (Knowledge) и Рассудка (Sanity) если потеряешь Амулет.
Angel Feather	При любом броске кубика ты можешь назвать число от 0 до 8. Используй это число вместо того, что выпало на кубиках. Сбрось предмет после его использования.
Armor	Каждый раз, получая физический урон, получи на 1 очко меньше повреждений. Предмет не может быть украден.
Axe	Ты кидаешь 1 дополнительный кубик (максимум 8 кубиков) когда атакуешь Силой (Might). Ты не можешь использовать другое оружие вместе с этим.
Bell	<p>Получи немедленно 1 по шкале Рассудка (Sanity). Потеряй 1 по шкале Рассудка (Sanity) при потере Колокольчика. Один раз за свой ход после начала охоты ты можешь бросить кубик на проверку навыка Рассудка (Sanity) чтобы использовать Колокольчик:</p> <p>5+ Передвинь любое количество не плененных героев на 1 клетку ближе к тебе</p> <p>0-4 Предатель может передвинуть любое количество монстров на 1 клетку ближе к тебе (если ты предатель, этот результат не имеет эффекта. Если предателя нет, все монстры приближаются к тебе на 1 клетку).</p>
Blood Dagger	Ты кидаешь 3 дополнительных кубика (максимум 8 кубиков) когда атакуешь Силой (Might). Если ты используешь это оружие, потеряй 1 по шкале Скорости (Speed). Ты не можешь использовать другое оружие вместе с этим. Этот предмет не может быть обменян или сброшен. Если он украден, кинь 2 кубика на физические повреждения.
Bottle	<p>Один раз за свой ход после начала охоты можешь бросить три кубика и выпить из Бутылки в соответствии с результатом броска:</p> <p>6 Выбери комнату и перемести своего персонажа туда</p> <p>5 Получи 2 по шкале Силы (Might) и 2 по шкале Скорости (Speed)</p> <p>4 Получи 2 по шкале Знаний (Knowledge) и 2 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p>3 Получи 1 по шкале Знаний (Knowledge) и потеряй 1 по шкале Силы (Might)</p> <p>2 Потеряй 2 по шкале Знаний (Knowledge) и 2 по шкале Рассудка (Sanity)</p> <p>1 Потеряй 2 по шкале Силы (Might) и 2 по шкале Скорости (Speed)</p> <p>0 Потеряй 2 по шкале каждого показателя</p>
Candle	Если ты вытянул событие, кинь 1 дополнительный кубик, если событие требует броска. Если у тебя есть Колокольчик (Bell), Книга (Book) и Свеча (Candle), получи 2 на каждой шкале показателей. Как только ты потеряешь один из этих предметов, отними 2 с каждой шкалы.

Dark Dice	<p>Один раз за ход можешь кинуть 3 кубика:</p> <p>6 Передвинься в локацию к любому исследователю, который не является предателем</p> <p>5 Передвинь одного другого исследователя в своей комнате в соседнюю комнату</p> <p>4 Получи 1 очко на физической шкале</p> <p>3 Немедленно передвинься в соседнюю комнату (не тратя очки движений)</p> <p>2 Получи 1 очко на ментальной шкале</p> <p>1 Вытяни событие</p> <p>0 Понижь все свои показатели на самое маленькое значение. Сбрось эту карту</p>
Dynamite	<p>Вместо атаки ты можешь бросить динамит в соседнюю комнату через соединяющую дверь. Каждый исследователь и монстр в этой комнате со шкалами Силы (Might) и Скорости (Speed) должны кинуть кубик на проверку навыка Скорости (Speed):</p> <p>5+ Никаких повреждений не получено</p> <p>0-4 Получено 4 очка физических повреждений</p>
Healing Salve	<p>Ты можешь применить этот предмет на себя или на любого другого живого исследователя в твоей комнате. Если один из показателей Силы (Might) или Скорости (Speed) ниже своего стартового значения, подними один или оба показателя до стартового значения. Сбрось карту после использования.</p>
Idol	<p>Один раз за ход ты можешь поклониться идолу перед броском кубика на проверку навыка, драку или событие, чтобы добавить 2 кубика к броску (максимум 8 кубиков). Каждый раз поклонившись идолу ты теряешь 1 по шкале Рассудка (Sanity)</p>
Lucky Stone	<p>После любого броска кубиков ты можешь потерять камень чтобы перекинуть любое количество кубиков. Сбрось предмет после использования.</p>
Medical Kit	<p>Один раз за свой ход ты можешь бросить кубики на проверку Знаний (Knowledge) чтобы излечить себя или какого-нибудь другого исследователя в твоей комнате:</p> <p>8+ Получи 3 очка по физическим показателям</p> <p>6-7 Получи 2 очка по физическим показателям</p> <p>4-5 Получи 1 очко по физическим показателям</p> <p>0-3 Ничего не произошло</p> <p>Ты не можешь повысить показатели выше стартового значения</p>
Music Box	<p>Один раз за ход ты можешь открыть или закрыть Музыкальную Шкатулку.</p> <p>До тех пор пока Шкатулка открыта, любой исследователь или монстр со шкалой Рассудка (Sanity) который входит или начинает свой ход в комнате со Шкатулкой, должен кинуть кубик на проверку навыка Рассудка (Sanity) на результат 4+. Если выпало меньше, исследователь или монстр заканчивает свой ход и гипнотизируется звучанием музыки из Шкатулки.</p> <p>Если исследователь или монстр, который несет Шкатулку, загипнотизирован ей, то Шкатулка падает на пол. Если она была открыта перед падением, она остается открыта и после него.</p>
Pickpocket's Gloves	<p>Когда ты находишься в комнате с другим исследователем, ты можешь скинуть эту карты чтобы забрать любой предмет этого исследователя.</p>

Puzzle Box	<p>Один раз за свой ход можешь кинуть кубики на проверку Знаний (Knowledge) чтобы попробовать открыть коробку:</p> <p>6+ Ты открыл коробку. Возьми два предмета и сбрось эту карту</p> <p>0-5 Ты не смог открыть ее</p>
Rabbit's foot	Один раз за ход можешь перебросить один кубик. Итоговым результатом будет второй бросок кубика
Revolver	Ты можешь использовать Револьвер, чтобы атаковать Скоростью (Speed) вместо Силы (Might) (оппонент будет защищаться Скоростью (Speed) и получит физический урон при проигрыше). Кинь 1 дополнительный кубик при атаке (максимум 8 кубиков). С Револьвером ты можешь атаковать любого в своей комнате или в комнатах, находящихся в зоне видимости (через непрерывающуюся линию дверей). Если ты атаковал персонажа в другой комнате, ты не получаешь физического урона. Ты не можешь использовать пистолет вместе с другим оружием.
Sacrificial Dagger	<p>Когда производится атака Силой (Might) с использованием этого оружия, ты кидаешь на три кубика больше (максимум 8 кубиков), но сначала ты должен кинуть кубики на проверку навыка Знаний (Knowledge):</p> <p>6+ Нет последствий</p> <p>3-5 Потеряй 1 на ментальной шкале</p> <p>0-2 Кинжал режет тебя по руке! Кинь 2 кубика на получение физического урона. Ты не можешь атаковать в этот ход.</p> <p>Ты не можешь использовать другое оружие вместе с этим.</p>
Smelling Salts	Если шкала Знаний (Knowledge) твоего или любого другого исследователя в твоей комнате упала ниже стартового значения, ты можешь поднять этот показатель до стартового значения используя Ароматические Соли. Сбрось эту карту после ее использования