

Травмы и особые карты Алхимии и POD дополнений

Оригинал (Из папки ENG)	Фанперевод (Из папки RUS)
БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ	
Карты физической травмы	
<p style="text-align: center;">Demoralizing Injury</p> <p><i>Oh God. It hurts so bad I can't go do this anymore. I give up. just hill me already!</i></p> <p>Take 1 horror. If you are currently taking your turn, it immediately ends.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p style="text-align: center;">Ужасающая рана</p> <p><i>О боже. Так болит. Я больше не могу идти. Я сдаюсь, пристрелите уже меня!</i></p> <p>Получите единицу ужаса. Если сейчас ваш ход, он немедленно заканчивается.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p style="text-align: center;">Hearing Loss</p> <p><i>[[Yelling over the ringing]] WHAT? You want me to shoot NOW?</i></p> <p>You receive -2 Dexterity (to a minimum of 1).</p>	<p style="text-align: center;">Потеря слуха</p> <p><i>[[Кричит на шум.]] Что? Ты хочешь, чтобы я выстрелил?</i></p> <p>Получите -2 к Ловкости. (до минимума 1).</p>
<p style="text-align: center;">Loss of Vision</p> <p><i>[Grabs temples ami squints.] Ugh. I don't see anything down here, but you may want to take a look yourself.</i></p> <p>Whenever you explore, treat the room as if it were in darkness</p>	<p style="text-align: center;">Потеря зрения</p> <p><i>[Хватается за виски и косит глаза.] Ох, я ничего не могу разобрать. Попробуйте посмотреть сами. Я ничего не вижу.</i></p> <p>Для исследования локации вам необходимо потратить шаг движения в дополнение к шагу действия.</p>
<p style="text-align: center;">Broken Arm</p> <p><i>I'll be alright, I'll just keep it in a sling. I probably won't even need to use that arm.</i></p> <p>Receive -2 to all attribute tests during combat.</p>	<p style="text-align: center;">Перелом руки 8</p> <p><i>Не волнуйтесь, всё будет хорошо. Нужно только перевязать. Скорее всего, мне даже не придётся использовать эту руку.</i></p> <p>Получите -2 ко всем проверкам навыков во время</p>

	боя.
<p>Concussion</p> <p><i>[Grabbing while slowly shaking your head] Ughh, what happened?</i></p> <p>Discard 1 skill point when you receive this card. You receive -2 Intellect (to a minimum of 1).</p>	<p>Сотрясение 8</p> <p><i>[Хватается за медленно качающуюся голову.] Ох, что произошло?</i></p> <p>Сбросьте очко навыка, когда вы получаете эту карту.</p> <p>Получите -2 к Интеллекту (до минимума 1).</p>
<p>Back Injury</p> <p><i>We'll ration, and only bring what we need. Pack light or we'll never make it.</i></p> <p>If you ever have more than 1 equipment card and 1 weapon card, you must drop the excess.</p>	<p>Травма спины 4</p> <p><i>Мы возьмём только самое необходимое. Ненужное придётся оставить, иначе мы никогда не уйдём отсюда.</i></p> <p>Если у вас в любой момент есть больше 1 карты Снаряжения и 1 карты Оружия, вы роняете остальное.</p>
<p>Broken Leg</p> <p><i>Slow down! I can't keep up.</i></p> <p>If you move more than once during your turn, you are dealt 1 damage.</p>	<p>Перелом ноги 4</p> <p><i>Помедленнее! Я не могу идти так быстро.</i></p> <p>Если вы перемещаетесь на более чем 1 пространство в свой ход, получите единицу урона.</p>
Карты психической травмы	
<p>Claustrophobia</p> <p><i>The walls are closing in, I can't breath, I need space. LET ME OUT!</i></p> <p>Each time you end your turn in a room that contains only 1 space, take 1 horror.</p>	<p>Клаустрофобия 4</p> <p><i>Стены сдвигаются. Я не могу дышать. Мне нужно пространство. Выпустите меня отсюда!</i></p> <p>Каждый раз, когда вы заканчиваете свой ход в локации, состоящей из 1 пространства, получите единицу ужаса.</p>
<p>Kleptomania</p> <p><i>This is MINE, you can't have it. That is also mine. Give it to me now!</i></p>	<p><i>Клептомания</i></p> <p><i>Это моё, я не дам его тебе. И это тоже моё. Отдай его мне сейчас же!</i></p> <p>Во время шага Обмена сыщиков вы не можете</p>

<p>During the Investigator Trading Step, you may not give items to other players.</p> <p>You must also take 1 tradeable card of your choice from an investigator in your space (if able).</p>	<p>давать вещи другим игрокам.</p> <p>Вы также обязаны взять карту по вашему выбору у сыщика в своём пространстве (если это возможно).</p> <p><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i></p>
<p>Bugs! Bugs Under My Skin!</p> <p><i>Get them OFF! The hugs, they're itching, they're crawling... Oh God. they're everywhere!</i></p> <p>Drop all of your Starting Item and Exploration cards in your current room.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>Жуки! Жуки под моей кожей! 4</p> <p><i>Снимите их с меня! Жуки, они зудят, они ползут... О, господи, они повсюду!</i></p> <p>Вы роняете все свои карты Стартовых вещей и карты Исследования в своей локации.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Spectrophobia</p> <p><i>I can't look, I know it's going to be something horrible. I mustn't look, I can't take it, I really can't.</i></p> <p>When making a horror test, you automatically fail unless you roll a 1 or 2.</p>	<p>Спектрофобия 4</p> <p><i>Я не могу смотреть. Я знаю, это будет что-то ужасное. Я не должен смотреть. Я не выдержу этого. Я правда не смогу.</i></p> <p>Когда вы проходите проверку ужаса, она считается автоматически проваленной, если вы не выбросили на кубике 1 или 2.</p>
<p>Panic</p> <p><i>What am I going to do? There is nothing I CAN do. I need to get out of here right now. [takes a deep breath, then screams]</i> <i>I NEED TO GET OUT!</i></p> <p>The keeper may immediately move you up to 3 spaces.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>Паника</p> <p><i>Что мне теперь нужно делать? Нет ничего, чем я мог бы заняться. Мне нужно выбраться отсюда прямо сейчас. [Делает глубокий вдох и кричит.] Я должен выбраться отсюда!</i></p> <p>Хранитель может немедленно переместить вас на расстояние до 3 пространств.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p> <p><i>2 карты</i></p>
<p>Forbidden Knowledge</p> <p><i>If what it says here is true then. then... no. NOOO! [shakes]</i></p>	<p>Запретное знание</p> <p><i>Если то, что оно сказала - правда, тогда... нет.</i></p>

<p><i>head, pauses and clenches teeth]</i> <i>It... is... not... true.</i></p> <p>Each time you use a tome card or gain skill points, take 1 horror (limit once per turn).</p>	<p><i>Нееет! [Трясёт головой, останавливается и стискивает зубы.] Это... не... правда.</i></p> <p>Каждый раз, когда вы используете карту Книги или получаете очки навыка, получите единицу ужаса (раз за ход).</p>
<p>Nyctophobia</p> <p><i>Did you hear something? Where is the light switch? [whispers come from the darkness] Oh God, where is the light?</i></p> <p>Each time you enter a basement, attic, cave, or room in darkness, test your Willpower.</p> <p>Fail: Take 1 horror.</p>	<p>Никтофобия</p> <p><i>Ты что-нибудь слышал? Где же выключатель? [Раздаётся шёпот из темноты.] О, господи, где же свет?</i></p> <p>Каждый раз, когда вы входите в Подвал, Чердак, Пещеру или локацию с жетоном темноты, пройдите проверку Воли.</p> <p>Провал: получите единицу ужаса.</p>
<p>Friend?</p> <p><i>I knew it. I've been betrayed! I see what you really are.[chuckles] I see your slimy tail!</i></p> <p>The keeper may move you up to 1 space and then choose an investigator for you to attack as if he were a humanoid monster. The keeper chooses which of your weapons to use.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>Друг? 0</p> <p><i>Я знал. Меня предали! Теперь-то я вижу, кто ты есть на самом деле. [Посмеивается.] Я вижу твой слизистый хвост!</i></p> <p>Хранитель может переместить вас на 1 пространство и выбрать сыщика, чтобы вы атаковали его, как если бы он был монстром-гуманоидом. Хранитель выбирает, какое оружие вы используете для атаки.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p> <p><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i> <i>2 карты</i></p>
<p>All Alone</p> <p><i>There is no one. Just me. I am the last human left. The rest, they are all demons. I see them... [laughs] I do!</i></p> <p>Each time you enter a room containing another investigator, or one enters your room, test your Willpower.</p> <p>Fail: Take 1 Horror.</p>	<p>Совсем один</p> <p><i>Больше никого не осталось. Только я. Я - последний оставшийся человек. Все остальные – демоны. Я вижу их... [Смеётся.] Я вижу!</i></p> <p>Каждый раз, когда вы входите в локацию с другим сыщиком, или он входит в вашу локацию, пройдите проверку Воли.</p>

	<p>Провал: получите единицу ужаса.</p> <p><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i></p>
<p>Its Alive!</p> <p><i>I touched it... Th...the door knob. It wasn't a knob. I couldn't pull away fast enough, [sobs] It was alive. I felt its heart beat.</i></p> <p>Each time you attempt to move through a door, test your Willpower+1.</p> <p>Fail: Take 1 horror.</p>	<p>Оно живое! 4</p> <p><i>Я прикоснулся... дверная ручка. Это была не дверная ручка. Я не успел отпустить её. [Всхлипывает.] Она была живой. Я чувствовал, как бьётся её сердце.</i></p> <p>Каждый раз, когда вы перемещаетесь через дверь, пройдите проверку Воли (+1).</p> <p>Провал: получите единицу ужаса.</p>
<p>Dementia</p> <p>What is going on? Where am I?</p> <p>Discard all your skill points.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>Слабоумие 4</p> <p><i>Что происходит? Где я?</i></p> <p>Сбросьте все очки навыков.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>The Only Way Out</p> <p><i>I can't get out! There's no way out of here. I need to get out! [pauses, then grins] There is one way' out.</i></p> <p>The keeper must spend 4 threat to play this card.</p> <p>You are killed.</p>	<p>Единственный выход 0</p> <p><i>Я не смогу выбраться! Отсюда нет выхода. Я должен выбраться! [Замолкает, затем ухмыляется.] Есть только один выход.</i></p> <p>Хранителю нужно потратить 4 жетона угрозы, чтобы разыграть эту карту.</p> <p>Вы убиты.</p>
ЗАПРЕТНАЯ АЛХИМИЯ	
Карты физической травмы	
<p>Arcane Scar - 8</p> <p>It s glowing! Why is it glowing? Agh! It burns!</p> <p>Each time you or an investigator in your room casts a spell, take 1 damage.</p>	<p>Мистический шрам 8</p> <p><i>Он светится! Почему он светится? Агрх! Он жжётся!</i></p> <p>Каждый раз, когда вы или сыщик в вашей локации разыгрывает заклинание, получите единицу урона.</p>

<p style="text-align: center;">Infected Wound</p> <p>Grah! That stings! Is it supposed to be leaking like that? It smells terrible!</p> <p>You may not heal more than 1 damage during each game round.</p>	<p style="text-align: center;">Инфицированная рана</p> <p><i>Проклятье! Как же она болит! Разве из неё должно вот так что-то сочиться? Этот запах ужасен!</i></p> <p>Вы не можете вылечить больше единицы урона во время каждого игрового раунда.</p>
<p style="text-align: center;">Internal Bleeding - 4</p> <p>I'm alright...I'm just tired. It's just been a long night. Let's keep moving.</p> <p style="text-align: center;">After you take an action, test Luck.</p> <p style="text-align: center;">Fail: Take 1 damage.</p>	<p style="text-align: center;">Внутреннее кровотечение 4</p> <p><i>Я в порядке... просто сказывается усталость. Это была долгая ночь. Давайте продолжим идти.</i></p> <p>После того как вы использовали действие, пройдите проверку Удачи.</p> <p style="text-align: center;">Провал: получите единицу урона.</p>
<p style="text-align: center;">Severe Blood Loss</p> <p>I can't stop the bleeding! There's blood everywhere!</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 1 threat to force you to test Strength.</p> <p style="text-align: center;">Fail: Take 1 damage.</p>	<p style="text-align: center;">Сильная кровопотеря</p> <p><i>Кровотечение не останавливается! Здесь повсюду кровь!</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить жетон угрозы, чтобы заставить вас пройти проверку Силы.</p> <p style="text-align: center;">Провал: получите единицу урона.</p> <p style="text-align: center;"><i>Снизу оплата угрозы 1</i></p>
Карты психической травмы	
<p style="text-align: center;">Autophobia</p> <p>Don't leave me. Please... something here wants to kill me. Don't leave me alone!</p> <p>At the end of your turn, take 1 horror if you are more than 4 spaces away from the closest investigator.</p>	<p style="text-align: center;">Аутофобия</p> <p><i>Не бросай меня. Пожалуйста... нечто хочет убить меня. Не оставляй меня в одиночестве!</i></p> <p>В конце вашего хода получите единицу ужаса, если вы находитесь на расстоянии более чем 4 пространств от ближайшего сыщика.</p> <p style="text-align: center;"><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i></p>
<p style="text-align: center;">Delusions of Grandeur</p> <p>You can't hurt me! You hear me? I know this is a dream! I'll wake up at any moment now...</p>	<p style="text-align: center;">Мания величия 4</p> <p><i>Тебе не сможешь мне навредить! Ты слышишь меня? Я знаю, что это просто сон! И я могу</i></p>

<p>Once during his Action Step, the keeper may force you to heal 1 horror. When he does so, he gains 1 threat. Discard this card if you ever have 0 horror.</p>	<p><i>проснуться в любую секунду...</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может вылечить вам единицу ужаса. Если он делает это, он получает жетон угрозы. Сбросьте эту карту, если у вас нет единиц ужаса.</p> <p><i>Оплата угрозы 0</i></p>
<p>Obsessive Curiosity</p> <p>There's something here— something I'm missing. I must keep looking until I find it!</p> <p>You must use your Action step to explore unless either there are no Exploration cards in your room or all Exploration cards in your room are faceup.</p>	<p>Навязчивое любопытство 4</p> <p><i>Здесь что-то есть - что-то, что я упустил. Мне нужно продолжать поиски, пока я не найду это!</i></p> <p>Вы обязаны использовать действие-исследование, если только в вашей локации нет карт Исследования или все они лежат лицом вверх.</p>
<p>Overzealous</p> <p>You can't stop me! You hear me? I'll beat you, no matter what it takes!</p> <p>Each time you use a skill point, the keeper may gain 1 threat, draw 1 Mythos, or draw 1 Trauma card.</p>	<p>Одержимость</p> <p><i>Ты не сможешь остановить меня! Слышишь меня? Я всё равно лучше тебя, неважно, во что мне это обойдётся!</i></p> <p>Каждый раз, когда вы используете очко навыка, Хранитель может получить жетон угрозы, взять карту Мифа или карту Травмы.</p>
<p>Rage</p> <p>I'm tired of running! Come on, face me! Let's end this!</p> <p>If you choose to evade a monster in your space, you automatically fail the evade test.</p>	<p>Ярость</p> <p><i>Мне надоело бегать! Давай, выходи лицом к лицу! Покончим с этим раз и навсегда!</i></p> <p>Если вы хотите уйти от монстра в своём пространстве, вы автоматически проваливаете проверку ухода.</p>
<p>Schizophrenia</p> <p>Who's there? What do you want? Get out of my head!</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 2 threat to force you to make a horror check against any monster on the map (even if it's not in your room).</p>	<p>Шизофрения</p> <p><i>Кто здесь? Что тебе нужно? Убирайся прочь из моей головы!</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить 2 жетона угрозы, чтобы заставить вас пройти проверку ужаса от каждого монстра в игре (даже если он не в вашей локации).</p> <p><i>Оплата угрозы 2</i></p>

<p style="text-align: center;">Shifting Allegiance</p> <p>I see now. There is no escape. I belong here. This is my true purpose...</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 2 threat to force you to test Willpower -2.</p> <p>Fail: You are killed and the keeper places a cultist in your space.</p>	<p style="text-align: center;">Кризис верности 0</p> <p><i>Теперь мне всё ясно. Отсюда не выбраться. Я останусь здесь. В этом моё истинное предназначение...</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить 2 жетона угрозы, чтобы заставить вас пройти проверку Воли (-2).</p> <p>Провал: вы убиты. Хранитель помещает Культиста в ваше пространство.</p> <p style="text-align: center;"><i>Оплата угрозы 2</i></p>
<p style="text-align: center;">Something to Prove</p> <p style="text-align: center;">I can do this! No one will ever doubt me again!</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 1 threat to move you into the same space as a monster in your room or force you to attack a monster.</p>	<p style="text-align: center;">Самоуверенность</p> <p><i>Я могу это сделать! Никто больше не усомнится во мне!</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить жетон угрозы, чтобы переместить вас в пространство с монстром, который находится в вашей локации, или заставить вас атаковать монстра.</p> <p style="text-align: center;"><i>Оплата угрозы 1</i></p>
ЗОВ ЧАЩИ	
Карты психической травмы	
<p style="text-align: center;">Cleansing Purge</p> <p>I cannot go on until my spirit is cleansed. Material possessions are a curse to mankind!</p> <p>The keeper chooses 1 of your Starting Item cards.</p> <p>Remove the chosen card from the game. Then discard this Trauma card.</p>	<p style="text-align: center;">Искупительное очищение 4</p> <p><i>Я не могу продолжать свой путь, пока мой дух не будет очищен. Мирские блага - проклятие всего человеческого рода!</i></p> <p>Хранитель выбирает 1 из ваших карт Стартовых вещей.</p> <p>Удалите выбранную карту из игры. Затем сбросьте эту карту Травмы.</p>
<p style="text-align: center;">Completing the Ritual</p> <p style="text-align: center;">Ygn'oth grn'fra. Ia! Ia! Clhulhu!</p> <p>The keeper may move you up to 2 spaces. Then, if you are at the Ritual Site or in a space with an altar, the keeper may</p>	<p style="text-align: center;">Завершение ритуала 0</p> <p style="text-align: center;"><i>Ягн'от грн'фра. Йа! Йа! Ктулху!</i></p> <p>Хранитель может переместить вас на расстояние до 2 пространств. Затем, если вы в Жертвеннике или пространстве с алтарём, Хранитель может</p>

<p>place 1 Eldritch monster of his choice in your space.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>поместить монстра-древнего по своему выбору в ваше пространство.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Prayer to the Wrong Gods</p> <p>Oh Azatholh, save me!</p> <p>You are cursed. The keeper may either move you 1 space or destroy a barrier in your space.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p>Молитва ложным богам</p> <p><i>О, Азатот, спаси меня!</i></p> <p>Вы прокляты. Хранитель может переместить вас на 1 пространство или уничтожить преграду в вашем пространстве.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Purifying Flames</p> <p>They are dirty. They are filthy! Burn away these sins. Burn them all!</p> <p>After you perform an Explore action, the keeper may place a fire token in your room.</p>	<p>Очищающее пламя 4</p> <p><i>Они нечисты. Они отвратительны! Пламя сожжёт эти грехи. Сожжёт их всех!</i></p> <p>После того как вы использовали действие-исследование, Хранитель может поместить жетон пожара в вашу локацию.</p>
<p>Self Sacrifice</p> <p>My life is mine to give, and hers to take!</p> <p>The keeper deals you up to 3 damage. Then discard this card.</p> <p>If this kills you, you are eliminated from the game.</p>	<p>Самопожертвование 2</p> <p><i>Я сам могу распорядиться своей жизнью и отдать её кому посчитаю нужным!</i></p> <p>Хранитель наносит вам до 3 единиц урона. Затем сбросьте эту карту.</p> <p>Если это убивает вас, вы не берёте нового сыщика.</p>
<p>Trigger Happy</p> <p>Did it move? Quick; shoot it! SHOOT IT!</p> <p>After you perform an attack with a ranged weapon, the keeper may deal 1 damage to any investigator (including yourself) within 2 range of you.</p>	<p>Стрельба по любому поводу</p> <p><i>Оно шевельнулось? Быстро стреляй в него! Стреляй!</i></p> <p>После того как вы атаковали Огнестрельным оружием, Хранитель может нанести единицу урона любому сыщику (включая вас) на расстоянии до 2 пространств от вас.</p>
<p>Карты физической травмы</p>	
<p>Blighted Wound</p> <p>Did you see that? Did you see them crawl out of my skin?</p> <p>You are cursed and stunned.</p>	<p>Заражённая рана</p> <p><i>Ты видел? Видел, как они выползают из-под моей кожи?</i></p>

<p>Then discard this card.</p>	<p>Вы прокляты и оглушены.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Blood on Unholy Ground</p> <p>As my blood drips on the ground, I feel dark magic like hold.</p> <p>Take 1 horror.</p> <p>The keeper then gains 2 threat, and may immediately perform 1 Keeper action. Then discard this card.</p>	<p>Кровь на нечистой земле 4</p> <p><i>Едва моя кровь пролилась на эту землю, я почувствовал, будто тёмная сила тут же поглотила её всю до капли.</i></p> <p>Получите единицу ужаса.</p> <p>Затем Хранитель получает 2 жетона угрозы и может немедленно разыграть 1 действие Хранителя. После этого сбросьте эту карту.</p>
<p>Loss of Vigor</p> <p>There is no way I'm getting in harm's way again.</p> <p>After you perform an attack action, take 1 horror.</p>	<p>Упадок сил 8</p> <p><i>Лучше я буду держаться от греха подальше.</i></p> <p>После того как вы использовали действие-атаку, получите единицу ужаса.</p>
<p align="center">В АЛХИМИИ ЕСТЬ 3 КАРТЫ ВРЕМЕННЫХ ПЕРИОДОВ</p> <p align="center">Первый: Прошлое 1851</p> <p align="center">Второй: Настоящее 1926</p> <p align="center">Третий: Будущее 2052</p>	
<p align="center">КАРТЫ ПОБОЧНЫХ ЭФФЕКТОВ ИЗ ЗАПРЕТНОЙ АЛХИМИИ</p>	
<p>Bonded by Evil</p> <p>You feel an unnatural connection with the dark powers surrounding you. You must call out to them...</p> <p>Once per turn, the keeper may spend 2 threat to move each monster 1 space. He may do this at the start of your turn, immediately after your Action Step, or immediately after one of your Movement Steps.</p>	<p>Скованный злом</p> <p><i>Вы чувствуете сверхъестественную связь с тёмными силами, пропитавшими это место. Вы должны воззвать к ним...</i></p> <p>Раз за ход Хранитель может потратить 2 жетона угрозы, чтобы переместить каждого монстра на 1 пространство. Он может делать это в начале вашего хода, сразу после вашего шага действия</p>

	или сразу после одного из ваших шагов движения. <i>Оплата угрозы 2</i>
<p>Essence of Immortality</p> <p>A dark power surges through your body accompanied by an ethereal voice. "Embrace the change. Live forever... "</p> <p>If you are killed, the keeper places a zombie in your space.</p>	<p>Эссенция бессмертия</p> <p><i>Тёмная сила струится сквозь ваше тело, и вы слышите таинственный голос. "Поддайся изменениям. Живи вечно..."</i></p> <p>Если вы убиты, Хранитель помещает Зомби в ваше пространство.</p>
<p>Evil Twin</p> <p>The thing quickly grows out of your flesh and pulls itself free. It smiles at you with your own face.</p> <p>The keeper places the Evil Twin (a named maniac) in your room. When resolving combat cards during combat against the Evil Twin you cannot spend skill points on tests.</p>	<p>Злой двойник</p> <p><i>Нарост на вашем теле с огромной скоростью раздувается, пока нечто живое внутри не прорывает плоть, чтобы вырваться наружу. На вас с улыбкой смотрит ваше собственное лицо.</i></p> <p>Хранитель помещает Злого двойника (Маньяк) в вашу локацию. При розыгрыше карт Боя в бою со Злым двойником вы не можете тратить очки навыка на проверки.</p>
<p>Horrifying Mutation</p> <p>You feel your flesh begin to contort, taking on new and horrifying shapes.</p> <p>Take 1 horror when you draw this card. You receive -1 Dexterity.</p>	<p>Ужасающая мутация</p> <p><i>Вы чувствуете, как ваша плоть начинает стремительно меняться, принимая новые ужасающие формы.</i></p> <p>Получите единицу ужаса, когда берёте эту карту.</p> <p>Получите -1 к Ловкости.</p>
<p>Memory Hole</p> <p>You black out for a split second, waking up on the floor. What the hell happened? Your memory slowly returns...</p> <p>Draw the top card of the Trauma deck. It affects you as if you had 1 sanity and 1 health (if it is a 0 sanity card, discard it without effect). Then discard this card.</p>	<p>Дыра в памяти</p> <p><i>Вы теряете сознание и обнаруживаете себя на полу. Что здесь вообще произошло? Ваша память медленно возвращается...</i></p> <p>Возьмите верхнюю карту из колоды Травм. Она действует на вас, как если бы у вас остался 1 рассудок и 1 здоровье (если это карта психической травмы с 0, сбросьте её без эффекта). Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Reproductive Enzyme</p> <p>You struggle as a living tendril of smoke slithers up your nose</p>	<p>Репродуктивный фермент</p> <p><i>Вы напряглись, когда живая струйка серого дыма проскользнула в ваш нос и скрылась в нём.</i></p>

<p>and disappears.</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 1 threat to roll a die.</p> <p>9-10: You are killed and the keeper places a Crawling One in your space.</p>	<p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить жетон угрозы, чтобы бросить кубик.</p> <p>9-10: вы убиты, Хранитель помещает Ползущий ужас в ваше пространство.</p> <p><i>Оплата угрозы 1</i></p>
<p>Spontaneous Combustion</p> <p>You feel an intense burning in your chest and then, suddenly, the flames blossom all across your body.</p> <p>Once during his Action Step, the keeper may spend 1 threat to roll the die.</p> <p>8-10: You take 1 damage and place a fire token in your room.</p>	<p>Внезапное воспламенение</p> <p><i>Вы чувствуете сильный жар в груди, и внезапно пламя охватывает всё ваше тело.</i></p> <p>Раз в шаг Действий Хранителя он может потратить жетон угрозы, чтобы бросить кубик.</p> <p>8-10: вы получаете единицу урона и помещаете жетон пожара в свою локацию.</p> <p><i>Оплата угрозы 1</i></p>
<p>Terrible Deformity</p> <p>A spray of green gas hits you in the face, scalding your skin and melting your nose into an ugly lump.</p> <p>When you enter an investigator's room, he must make a horror check.</p>	<p>Ужасное уродство</p> <p><i>Струя едкого зелёного газа бьёт вам точно в лицо, обжигая вашу кожу и превращая ваш нос в уродливый ком.</i></p> <p>Когда вы входите в локацию с сыщиком, он проходит проверку ужаса.</p> <p><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i></p>
<p>Unseen Evil</p> <p>Although there appears to be no effect, deep within the ground, an ancient evil tosses in its sleep.</p> <p>The keeper gains 3 threat, then discard this card.</p>	<p>Незримое зло</p> <p><i>Казалось бы, ничего не происходит, но вы чувствуете, как глубоко под землёй древнее зло шевелится во сне.</i></p> <p>Хранитель получает 3 жетона угрозы. Затем сбросьте эту карту.</p>
<p>Vaporous Pores</p> <p>Blue smoke suddenly begins pouring out from your body and an alien screech shakes your will.</p> <p>The keeper places a byakhee in your room, then discard this</p>	<p>Газообразующие поры</p> <p><i>Ваше тело начинает источать голубоватый дым, а потусторонний вопль пошатывает волю.</i></p> <p>Хранитель помещает Бьякхи в вашу локацию. Затем сбросьте эту карту.</p>

card.	
<p style="text-align: center;">Vessel of Evil</p> <p>You feel phantom fingers digging into your mind, forcing you to act against your will...</p> <p>When you are in another investigator's space at the start of the keeper's Monster Attack step, he may make you attack the investigator as if he were a humanoid monster.</p>	<p style="text-align: center;">Вместилище зла</p> <p><i>Вы чувствуете, как невидимые пальцы проникают в ваш разум, заставляя вас совершать действия против вашей воли...</i></p> <p>Когда вы находитесь в пространстве с другим сыщиком в начале шага Атаки монстров, Хранитель может заставить вас атаковать того сыщика, как если бы он был монстром-гуманоидом.</p> <p style="text-align: center;"><i>Здесь снизу справа значок нескольких исследователей.</i></p>
<p style="text-align: center;">Violent Reaction</p> <p>Your body suddenly convulses, throwing you to the ground in a seizure.</p> <p>Take 1 damage and you are stunned. Then discard this card.</p>	<p style="text-align: center;">Бурная реакция</p> <p><i>Неожиданно всё ваше тело сводит резкая судорога, и вы падаете на пол в припадке.</i></p> <p>Получите единицу урона и вы оглушены. Затем сбросьте эту карту.</p>
Карты Заражения из Пока смерть не разлучит нас	
<p style="text-align: center;">Infected</p> <p><i>You feel a dark presence invading your mind. Something terrible is growing inside you and slowly taking over...</i></p> <p>You receive Willpower -1 (to a minimum of 1).</p> <p>If you are driven insane, you are immediately stunned. While insane, you may not discard the stun until you are sane again.</p>	<p style="text-align: center;">Заражение</p> <p><i>Вы чувствуете, как ваш разум заполняет некое тёмное присутствие. Нечто ужасное разрастается внутри вас и медленно поглощает ваше естество...</i></p> <p>Получите -1 к Воле (до минимума 1).</p> <p>Если вы обезумели, вы оглушены. Пока вы безумны, вы не можете сбросить жетон оглушения.</p> <p style="text-align: center;"><i>4 карты</i></p>
Карты Порталов из Лаборатории	
<p style="text-align: center;">CITY OF THE GREAT RACE</p> <p><i>Voices whisper in your mind as an inhuman intellect scans your brain.</i></p> <p>When this Portal is opened,</p>	<p style="text-align: center;">Город Великой Расы</p> <p><i>Голоса шепчут в вашей голове, будто нечеловеческий интеллект сканирует ваш мозг.</i></p> <p>Когда этот Портал открывается, Хранитель</p>

the keeper moves each investigator and monster in this room and each adjacent room 1 space.

Action: Test Intellect -2.

Pass: Close this Portal. Then each investigator may move 1 space.

Fail: The keeper may move a monster 1 space.

перемещает каждого исследователя и монстра в этой и смежных локациях на 1 пространство.

Действие: пройдите проверку Интеллекта (-2).

Успех: закройте этот Портал. Затем каждый сыщик может переместиться на 1 пространство.

Провал: Хранитель может переместить любого монстра на 1 пространство.

DREAMLANDS

The world has become your dream, and all your dreams are nightmares.

At the start of the keeper's turn, he places 1 additional damage token on the objective card.

Action: Test Luck +4.

Pass: Close this Portal. Then the keeper removes 1 damage token from the objective card.

Fail: The keeper draws 1 Mythos card.

Мир грёз

Мир превратился в сон, а вам всегда снились только кошмары.

В начале каждого хода Хранителя поместите дополнительную единицу урона на карту Цели.

Действие: пройдите проверку Удачи (+4).

Успех: закройте этот Портал. Хранитель убирает единицу урона с карты Цели.

Провал: Хранитель берёт карту Мифа.

LIBRARY OF CELEANO

You hear the rustling of infinite pages, all promising unfathomable secrets.

Investigators cannot spend Skill tokens while in this room or in an adjacent room.

Action: Test Lore.

Pass: Close this Portal. Then gain 1 skill token.

Библиотека Целеано

Вы слышите шорох тысяч страниц, обещающих раскрыть непостижимые тайны.

Сыщики не могут тратить очки навыка в этой и смежных локациях.

Действие: пройдите проверку Знания.

Успех: закройте этот Портал. Получите очко навыка.

Провал: сбросьте очко навыка.

Fail: Discard 1 skill token.

R'LYEH

There is only terror.

If an investigator is in this room or an adjacent room at the beginning of his turn, he must either take 1 horror or let the keeper gain 1 threat.

Action: Take any combination of 4 horror and/or damage to close this Portal.

Р'льех

Здесь только ужас.

Если сыщик в начале своего хода находится в этой или смежной локациях, он получает единицу ужаса или позволяет Хранителю взять жетон угрозы.

Действие: получите 4 единицы урона и/или ужаса в любом сочетании, чтобы закрыть этот Портал.

THE UNDERWORLD

The stench of the dead permeates the walls; their wailing cries pierce your mind.

When this Portal is opened, each investigator in this room must take either 1 horror or 1 damage.

Action: Test Strength -3.

Pass: Close this Portal. Then the keeper must discard 1 Mythos card of his choice.

Fail: The keeper draws 1 Trauma card.

Подземный мир

Зловоние мёртвых тел пропитало эти стены, а вопль их плача пронзает ваше сознание.

Когда этот Портал открывается, каждый сыщик в этой локации получает единицу урона или единицу ужаса.

Действие: пройдите проверку Силы (-3).

Успех: закройте этот Портал. Затем Хранитель сбрасывает карту Мифа.

Провал: Хранитель берёт карту Травмы.

YUGGOTH

Cold void surrounds you, and you hear the skittering of some alien creature.

Using the "From Beyond" Keeper Action card to place monsters in this room costs the keeper 1 fewer threat.

Юггот

Холодная пустота окружает вас, и вы чувствуете движение каких-то чужеродных созданий.

Использование карты Действий Хранителя "Извне" стоит на 1 жетон угрозы меньше.

Действие: пройдите проверку Ловкости.

<p>Action: Test Dexterity.</p> <p>Pass: Close this Portal. Then deal 3 damage to all monsters in this room.</p> <p>Fail: The keeper gains 1 threat.</p>	<p>Успех: закройте этот Портал. Затем нанесите 3 единицы урона каждому монстру в этой локации.</p> <p>Провал: Хранитель получает жетон угрозы.</p>
<p style="text-align: center;">THE ABYSS</p> <p><i>Darkness leaks out from the air, permeating the area.</i></p> <p>When this Portal is opened, the keeper places 1 darkness marker in this room and in each adjacent room.</p> <p>Action: Test Willpower -2.</p> <p>Pass: Close this Portal Then remove all darkness markers from this room and each adjacent room.</p> <p>Fail: The keeper places 1 darkness marker in any room.</p>	<p style="text-align: center;">Бездна</p> <p><i>Темнота вытекает прямо из воздуха, распространяясь повсюду.</i></p> <p>Когда этот Портал открывается, Хранитель помещает жетон темноты в эту и каждую смежную локацию.</p> <p>Действие: пройдите проверку Воли (-2).</p> <p>Успех: закройте этот Портал. Затем удалите все жетоны темноты с этой и смежных локаций.</p> <p>Провал: Хранитель помещает жетон темноты в любую локацию.</p>
<p>Карты Королевского Суда из Жёлтого Знака</p>	
<p style="text-align: center;">THE GLEEMAN</p> <p>You receive -1 Luck (to a minimum of 1).</p> <p>Cultists cannot damage you.</p> <p>Keeper Action: The keeper may spend up to 3 threat to move you an equal number of spaces. He cannot move you into a locked room.</p> <p>Then discard this card.</p>	<p style="text-align: center;">Менестрель</p> <p>Получите -1 к Удаче (до минимума 1).</p> <p>Культисты не могут наносить вам урон.</p> <p>Действие Хранителя: Хранитель может потратить до 3 жетонов угрозы, чтобы переместить вас на столько же пространств. Он не может перемещать вас в локации с картами Замка.</p> <p>Затем сбросьте эту карту.</p>
<p style="text-align: center;">THE KING'S CHAMPION</p>	<p style="text-align: center;">Королевский чемпион</p>

You receive -1 Luck
(to a minimum of 1).

Cultists cannot damage you.

Keeper Action:

The keeper may spend 1 threat to choose an investigator for you to attack as if he were a humanoid monster. The keeper chooses which of your weapons to use

Then discard this card.

Получите -1 к Удаче (до минимума 1).

Культисты не могут наносить вам урон.

Действие Хранителя:

Хранитель может потратить жетон угрозы и выбрать сыщика. Вы атакуете его, как если бы он был монстром-гуманоидом. Хранитель выбирает, какое оружие вы используете для атаки.

Затем сбросьте эту карту.

THE HIGH COUNCILOR

You cannot attack
Cult Leaders.

Cultists cannot damage you.

Keeper Action:

The keeper may discard this card to make each other investigator in your room test Willpower.

Fail: He takes 1 horror.

Верховный советник

Вы не можете атаковать Лидеров культа.

Культисты не могут наносить вам урон.

Действие Хранителя:

Хранитель может сбросить эту карту, чтобы заставить каждого сыщика в вашей локации пройти проверку Воли.

Провал: он получает единицу ужаса.

THE PALE PRIEST

You receive -1 Luck
(to a minimum of 1).

Cultists cannot damage you.

Keeper Action:

The keeper may spend 1 threat and kill 1 cultist in your room to place 1 maniac in your room.

Then discard this card.

Священник

Получите -1 к Удаче (до минимума 1).

Культисты не могут наносить вам урон.

Действие Хранителя:

Хранитель может потратить жетон угрозы и убить Культиста в вашей локации, чтобы поместить Маньяка в вашу локацию.

Затем сбросьте эту карту.