

**ПРОКЛЯТИЕ!  
ЕДА ПРОТУЖЛА!**  
Общее проклятие! Каждый, у кого есть Скакун, бросает кубик. Кто выбросит меньше прочих, отдаёт своего Скакуна на проком товарищам.

Скакун  
Большой 1000 годов

**БОНУС +5  
ЕЗДОВОЙ ДРАКОН**  
На ездового дракона усидели не действуют: он уже летает, говорит и выдыхает пламя... Наездник дракона получает +1 к Смывке.

Скакун  
Большой 1000 годов

**БОНУС +3  
ВЕРХОВАЯ ТИГРА**  
У неё девять жизней, так что тигра возвращает к тебе на руку после любого убийственного события.

Скакун  
Большой 600 годов

**БОНУС +2  
РУЧНОЙ ВОЛК**  
Ручной волк безавлетно тебе предан. Игнорируй любые карты и силы, которые могли бы передать вола другому игроку. Он может быть продан или брошен из-за проклятий, но не потребует и всего такого.

Скакун  
Большой 500 годов

**БОНУС +3  
СКАКОВОЙ  
ТУШКАН-ПЕРЕРОСТОК**  
Невысокий рост спасает его (и тебя) от части ловушек и проклятий. Если тебе выпало 5 или 6, проклятие или ловушка не действуют на тебя.

Скакун  
Большой 700 годов

**БОНУС +2  
МОЩНЫЙ БОЕКОНЬ**  
Можешь нести ещё одну большую шмотку.

Скакун  
Большой 500 годов

**БОНУС +2  
ВЬЮЧНАЯ ЧЕРЕПАХА**  
У тебя -1 на Смывку, но зато ты можешь нести на одну большую шмотку больше и держать на две карты больше на руке.

Скакун  
Большой 500 годов

**БОНУС +3  
БОЕВОЙ РАПТОР**  
Отважный, яростный раптор слишком туп, чтобы смириться. Если хочешь смириться из боя, тебе придётся сбросить раптора: после этого Смывка улетит на автомате.

Скакун  
Большой 500 годов

**БОНУС +1  
НЕСУЩИЙСЯ  
ЦЫПЛЕНОК**  
Так как от малейшей опасности он убежит во весь опор, твоя Смывка автоматически проходит успешно.

Скакун  
Большой 300 годов

**БОНУС +2  
БОЛШОН ПЕТРО**  
Петро может быть твоим Наёмником или Скакуном, причём перевести его с одной должности на другую можно в любой момент твоего хода. К тому же, Петро не считается шмоткой, а все другие Скакуны — шмотки.

Скакун

**БОНУС +2  
ОДНОМЕСТНЫЙ ОРЕЛ**  
Да, величествен парит под сводами подземелья. У тебя +2 на Смывку. Усилить ора пристыжными крыльями нельзя — он и без того летает лучше некуда.

Скакун  
Большой 500 годов

**ПРОКЛЯТИЕ!  
НАЛОГ НА ЗАРПЛАТУ**  
Общее проклятие. Любой магичин, у которого есть Наёмнички, должен сбросить две карты за каждого Наёмничка у себя на службе или сбросить Наёмничка, за которого не плачено.

Скакун

**БОНУС +2  
ЭЛЬФ-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Эльфы. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +3  
ДВАРФ-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Дварфы. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +1  
ХАРФАНГ-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Харфаны. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт. Когда ты заполучи Харфана-Наёмничка, ты сможешь забрать на руку следующую шмотку, которую сбросишь.

Скакун

**БОНУС +1  
ГНОМ-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Гномы. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт. А ещё Гном-Наёмничек позволяет тебе применять ещё одну большую шмотку.

Скакун

**ОРК-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Орки. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +2  
ВОЛШЕБНИК-  
НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Волшебники. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +2  
ВОНН-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Вонны. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +1  
КЛАНРК-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Кланрки. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт. Получаешь ещё +2 в боях с андлами и демонами.

Скакун

**БОНУС +1  
ВОР-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Воры. Её бонусы и возможности идут тебе в зачёт. С Вором-Наёмником у тебя появится ещё одна рука.

Скакун

**БОНУС +2  
БАРА-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Барды. Её бонусы и возможности идут тебе в зачёт. От музыки Барда-Наёмничка тебе бежит быстрее: +1 на Смывку.

Скакун

**ЭКОНОМНИК**  
Абсолютно бесполезный Наёмничек: его только в жертву приноси при Смывке можно. Свойствами не обладает, сделать ничего полезного не сможет даже под Читом. **БЕСТОЛОЧЬ** натуральная, понимаешь?

Скакун

**БОНУС +2  
ТОЛЬКО ДЛЯ ЖЕНЩИН  
КОТЯРА-НАЁМНИК**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Котяры. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**БОНУС +2  
ТОЛЬКО ДЛЯ МУЖЧИН  
ДЕВУШКА-НАЁМНИЦА**  
Может нести и применять любую шмотку, которую могут использовать Девушки. Бонусы и возможности шмотки идут тебе в зачёт.

Скакун

**ПРОКЛЯТИЕ!  
МУХОЛОВНЫЕ ПОЛЯ!**  
Общее проклятие. Действует на всех до конца игры, пока не будет снято Хотельным кольцом. У всех -1 к каждой попытке Смывки!

Скакун

**ПРОКЛЯТИЕ!  
ВСЁ ОТНОСИТЕЛЬНО!**  
Все остальные **ТЕРЯЮТ** один уровень. Выходит, для ТЕБЯ это и не проклятие вовсе, так? Досадно. Если игрок способен уклониться от Проклятий и Ловушек, он может применить способность, чтобы одолеть это Проклятие, но другим помогать не вправе.

Скакун

**КЛАНРК**  
**Воскрешение:** когда ты должен в открытую шмотку, вместо неё можешь взять верхнюю карту из сброса того же типа, что и карта, от которой ты отказался. Не забудь тут же сбросить карту с руки.  
**Изнанье:** можешь сбросить до 3 карт в бою против Андела. За каждую карту получи бонус +3.

Класс

**ВОР**  
**Подрезка:** можешь сбросить карту, чтобы подрезать другого игрока (-2 в бою). Одну жертву можно подрезать только раз за бой. Если в бою двое, можешь подрезать каждого.  
**Кража:** можешь сбросить карту, чтобы украсть Мелкую шмотку, которую несёт другой игрок. Брось кубик. Выпало 4 и больше — шмотка украдена; иначе с тебя побоями снимают 1 уровень.

Класс

**ВОНН**  
**Буйство:** сбрось в бою до 3 карт; каждая даст тебе бонус +1. Ты побеждаешь в бою при равенстве сил.

Класс

**ВОЛШЕБНИК**  
**Полёт:** можешь сбросить до 3 карт при Смывке; каждая карта даёт бонус +1 на Смывку.  
**Укрощение:** сбрось всю руку, чтобы укротить одного монстра, с которым должен биться. Сбрось его и забери сокровища. Уроня тебе не положено. Если в бою есть другие монстры, бейся с ними по обычным правилам.

Класс

**БАРА**  
**Заворозка:** встретил монстра, можешь сбросить 3 карты и выбрать соперника. Вы бросаете по кубикам. Если ему выпало меньше, чем тебе, он заморожен и обязан помогать тебе, не требуя награды.  
**Бардовая удача:** когда ты побеждаешь в бою в свой ход, один или с помощью, возьми на 1 карту сокровища больше, просмотри полученные карты и тут же сбрось одну из них по своему выбору.

Класс

**ДВАРФ**  
Можешь нести любое число Больших шмоток. Можешь держать на руке до 6 карт.

Раса

**ЭЛЬФ**  
+1 к Смывке. Получаешь 1 уровень за каждого монстра, которого **помог** убить.

Раса

**ХАРФАНГ**  
-1 на Смывку. В каждый свой ход можешь продать одну шмотку за двойную цену (и прочие шмотки по обычным ценам).

Раса

**ОРК**  
Орк, получивший Проклятие, может отделиться от него, отдав 1 уровень, если только он уже не на 1-м уровне. Выиграв без поминчивов бой с перевесом в 10 и больше единиц, Орк получает дополнительный уровень.

Раса

**ГНОМ**  
-1 на Смывку. Если Гном бьётся один, он может вызвать иллюзию. Сыграй руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает. Монстры считают Гнома Харфангом: они слишком тупы, чтобы увидеть разницу. Только Сопливый Нос и Теневый Нос никогда не преследуют Гномов.

Раса

**СУПЕРМАНЧКН**  
Можешь держать в игре две карты Класса со всеми изынами и преимуществами обих.

Раса

**ПОЛУКРОВКА**  
У тебя в игре может быть 2 карты Расы, и тогда ты получишь все преимущества и недостатки обеих. Рас. Если Раса у тебя одна, получи все её преимущества и избегайся от всех недостатков (так, монстр-альфонистик не сожжёт полу-Эльфа Эльфом и боевого бонуса не получит). Если ты теряешь карту (карты) Расы, ты теряешь и эту карту.

Раса

**БРАЧНЫЙ ЗОВ**  
Сыграй в свой ход, чтобы сманить чужого Скакуна в свою скакушню. Каждый владелец Скакуна бросает кубик. Тот, кто выбросил меньше других, отдаёт тебе Скакуна (по своему выбору, если их несколько). Если у тебя уже есть один, нового можешь забрать на руку. Разовая уловка.

300 годов

**САПОГН ДЖИГТОВКИ**  
Можешь ехать на двух Скакунах разом, получая все бонусы и штрафы от обих.

Обувка 500 годов

**БОНУС +2  
...СУДЬБЫ**  
Сыграй карту на шмотку с боевым бонусом. Она становится шмоткой Судьбы, и в бою бонус её увеличивается на 2. Эта карта уходит со шмоткой при её потере, краже или сбросе.

Обувка 600 годов

**ЗЕЛЁ СМЕНИ ПОЛА**  
Играть на себя или на Наёмничка (но не на соперника) в любой момент для смены пола. Разовая шмотка. Штрафов в бою за это зелье не бывает!

Обувка 400 годов

**БОНУС +2  
УМНЫЕ ПЯЮАН**  
Играть в любой момент, даже в бою, только на **НАЁМНИЧКА**. Наёмничек получит постоянный бонус +2, но станет слишком умным: повернется им для Смывки больше нельзя. Положи эту карту под Наёмничка, чтобы тот стал умным. Эта карта уходит вместе с Наёмничком при его сбросе, потере или краже.

Обувка 500 годов

**БОНУС +3  
СНАДОБЬ НОРОВА**  
Играть в любой момент, даже в бою, только на **НАЁМНИЧКА**. Положи эту карту под Наёмничка, чтобы тот начал проявлять норов. Эта карта уходит вместе с Наёмничком при его сбросе, потере или краже.

Броник 100 годов

**БОНУС +1  
БЮДЖЕТНАЯ БРОНЯ**

Броник 400 годов

**БОНУС +2  
КАРТОФЕЛАТЫ**

Обувка Без цены

**БОНУС +2  
СМЕРДОНОСНЫЕ НОГИ**  
Твои босые ноги просто убивают, но носить другую Обувку ты не можешь. Проклятия и Ловушки не могут снять с тебя ноги, и только Хотельное кольцо позволяет тебе сбросить эту карту.

Обувка 500 годов

**УВЕДАН НАЁМНИЧКА**  
В свой ход можешь сбросить эту и ещё две карты, чтобы украсть любого Наёмничка из игры.

Головник 500 годов

**БОНУС +2  
ШАЛЕМ ЖУТН**

в 2 руки 600 годов

**БОНУС +4  
СЕРПАТОР**

в 1 руку 500 годов

**БОНУС +3  
ЖИМКАЛЦА**

в 1 руку 700 годов

**БОНУС +3  
ЖГУЧНЫЙ ЖЕЗА**  
Огненно-пламенные атаки.

в 2 руки 500 годов

**ПУДРА СЪЕЖИВАННЯ**  
Сыграй в свой ход, чтобы сделать Мелкой любую Большую шмотку любого магичина. Смена размера необратима, и только Хотельное кольцо может вернуть шмотку в прежнюю категорию. Держи карту при съезжившейся шмотке. Разовая шмотка.

в 1 руку 300 годов

**БОНУС +3  
СЕРДОАУК**

в 1 руку 500 годов

**БОНУС +2  
ДОСКА ОБУЧЕНИЯ**

в 1 руку 500 годов