

Проклятие! Шмотник прохудился!



Играть в любой момент. Жертва скидывает всё из её шмотника. Если идёт ход жертвы, она не может поднять ничего до её следующего хода.

Проклятие! Броник в пудинг!



Играть в любой момент. Жертва сбрасывает надетый Броник.

Проклятие! Дыра в кармане!




Играть в любой момент. Жертва скидывает все голды. Подобрать их жертва сможет только в её следующий ход... если найдёт.

Бродячее чудо



Играть в любом бою. Вытяни верхнего монстра из колоды и вбрось его в бой ИЛИ приведи в бой одного монстра из соседней комнаты, если он может пройти через стык по всем правилам.

Бродячее чудо



Играть в любом бою. Вытяни верхнего монстра из колоды и вбрось его в бой ИЛИ приведи в бой одного монстра из соседней комнаты, если он может пройти через стык по всем правилам.

Гадкая парочка



Играть на любого монстра. К нему приходит партнёр - новый монстр с тем же числом уровней, бонусов и сокровищ, что и у исходного монстра. Если на любого монстра пары сыгран усилитель, он влиязет на обоих.

Если монстры выжили в бою, они ходят парой, представленной на поле одним жетоном.

Бермудский треугольник



Играть в любой момент. Убери с поля комнату без манчинов. Её стыки оставь на месте. Сбрось монстров и шмотки оттуда, а комнату убери в коробку. Её можно будет вытянуть заново.

Мы не те манчкины, которых ты ищешь




Играть в любой момент, кроме боя. Можешь изменить цвет подставки любого монстра на цвет любого другого игрока.

Роспуск монстра



Играть в любой момент. Сбрось монстра и сокровища, бывшие при нём. Если карта применена в бою, монстр не считается убитым и не даёт уровня.

Внезапное развитие героя



Играть в любой момент, когда в сброс уходит карта Расы или Класа. Тут же заведи её на руку или сразу введи в игру.

Внезапное развитие героя



Играть в любой момент, когда в сброс уходит карта Расы или Класа. Тут же заведи её на руку или сразу введи в игру.

+5 к уровню монстра (+10 против Воинов) Броневой



Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Поверженный Броневой монстр даёт на одно сокровище больше.

+5 к уровню монстра (+10 против Клириков) Демоничный




Играть на любого монстра, кроме Демона. Монстр станет Демоном. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Поверженный Демоничный монстр даёт на одно сокровище больше.

+5 к уровню монстра (+10 против Волшебников) Рациональный




Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Волшебные шмотки в комнате такого монстра не применяются и ни на что в его комнате влиязть не могут. Игрок в комнате монстра бонусов от его добытых Волшебных шмоток не имеет. Поверженный Рациональный монстр даёт на одно сокровище больше.

+5 к уровню монстра (+10 против Воров) ... с глазами на затылке



Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Этот монстр ходит через потайные ходы как через обычные двери. Поверженный монстр с глазами на затылке даёт на одно сокровище больше.

Молниеносный



Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Монстр становится Быстрым. Если он был Медленным или Засадным, по этом понятию он больше не живёт. Тот, кто смывается от такого монстра, подвержен штрафу -2 на бросок Смывки.

Проклятие! Гарантия кончилась!



Играть в любой момент. Жертва должна сбросить неразовую шмотку по своему выбору.

Проклятие! Смена правил!



Играть в любой момент. Жертва выбирает для сброса любые её шмотки на сумму не менее 500 голдов.

Проклятие! Рука примотана к спине!



Играть в любой момент. Теперь у жертвы одной рукой меньше. Между тем, жертва получает по 200 добавочных голдов за каждого монстра, которого жертва убила или помогла убить с рукой, примотанной к спине!

Проклятие! Чудо-магнетизм!



Играть в любой момент. Все монстры в пределах трёх комнат от проклятого манчкина проходят по одной комнате в его направлении, если могут это сделать по правилам. Спорные случаи разбирает игрок, наславший проклятие. Это мгновенное проклятие; оно действует только один раз, а не висит на герое.

Проклятие! Запах жареным!




Играть в любой момент. Все Огромные монстры подземелья проходят по одной комнате в направлении проклятого манчкина, если могут это сделать по правилам. Спорные случаи разбирает игрок, наславший проклятие. Это мгновенное проклятие; оно действует только один раз, а не висит на герое.

Проклятие! Ветер судьбы!



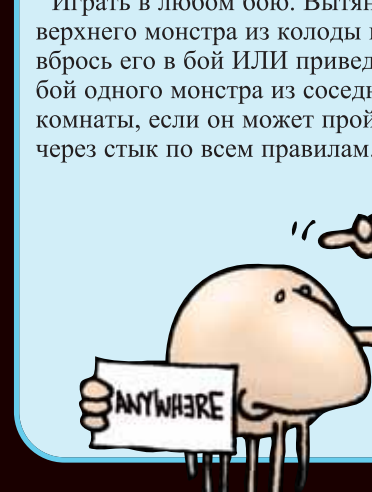
Играть в любой момент. Сдвинь жертву на одну комнату в любом направлении, только не сквозь стену. Да, это проклятие может дать любому манчкину, и даже тебе самому, смыться без проблем.

Проклятие! Половое влечение!



Играть в любой момент. Выбери масть. Все монстры этой масти проходят одну комнату в направлении проклятого манчкина, если могут это сделать по правилам. Спорные случаи разбирает игрок, наславший проклятие. Это мгновенное проклятие; оно действует только один раз, а не висит на герое.

Бродячее чудо



Играть в любом бою. Вытяни верхнего монстра из колоды и вбрось его в бой ИЛИ приведи в бой одного монстра из соседней комнаты, если он может пройти через стык по всем правилам.

Спрятанное добро



Сними с любой комнаты жетон Пограблено/Зачищено. Можешь применить эту карту в любой момент. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Свиток Привлечения



В конце любого шага монстра ты можешь сдвинуть любого или всех монстров на одну комнату ближе к тебе, только каждый монстр должен двигаться строго по правилам. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Зелье Телепорта



Играть в любой момент, чтобы перенестись в любую комнату. Если применить не в бою, шаг применения зелья не расходуется. Если применить зелье в бою, любого вреда ты избегаешь без броска. Применив зелье после проигранного боя, ты всё ещё теряешь хит, но смывка тебе удаётся без броска. При всех вариантах все твои оставшиеся шаги сгорают. Разовая карта. Сбрось после первого применения.

Зелье Морганя



Зелье в любой момент перенесёт тебя в соседнюю комнату, даже если она за стеной - глзом моргнуть не успеешь. Применение зелья не расходует шаг. Если выпить зелье в бою, вреда ты избегаешь и смываешься без броска. Выпей зелье, проиграв бой: ты потеряешь хит, но смывка тебе удаётся без броска. В любом случае, если у тебя ещё есть шаги, продолжай ход. Разовая карта. Сбрось после первого применения.

Зелье Силы



Играть в любом бою. +5 любой стороне. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Зелье Скорости



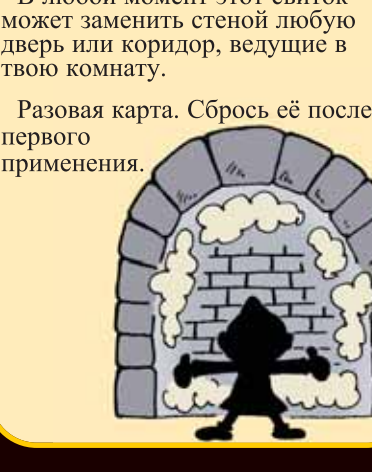
На один ход твой обычный запас шагов удвоен ИЛИ на один ход у тебя +3 бонус ко всем броскам Смывки ИЛИ пройди одну добавочную комнату, чтобы войти в бой на помощь другому игроку - независимо от правил комнаты и присутствия в ней монстров - но только если игрок тебя пригласил. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Свиток Удачи



Играть в любой момент до броска кубиков. Любой игрок по своему выбору получит ещё один кубик в бросок И сможет перебросить один из его кубиков по собственному выбору. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Свиток Призыва Стены



В любой момент этот свиток может заменить стеной любую дверь или коридор, ведущие в твою комнату. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Свиток Сотрясения Дверей



В любой момент этот свиток может заменить коридор или любую дверь твоей комнаты дверью любого типа или коридором, но не стеной. Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Глаз Аргона



Ты тратишь только 1 шаг на проход потайным ходом. Также ты получаешь +1 на броски Обыска. Чудовищная Волшебная Блистюлька 1000 голдов

Мастер-ключ




Ты тратишь только 1 шаг на проход через закрытые двери. Фигулина 500 голдов

Юркие Тапушки Скольжения



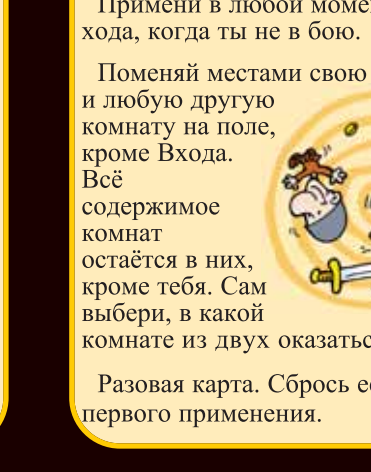
Твой запас шагов увеличен на 1. Возьми жетон Шага. Можешь игнорировать все эффекты комнаты, которые требуют от тебя затрат лишних шагов для выхода. Волшебная Обувка 300 голдов

Свиток Открытого Пути



В любой момент примени этот свиток к своей или к любой соседней комнате. Все стыки этой комнаты с другими (даже стена) становятся коридорами. Разовая карта. Сбрось её после первого применения. Волшебный Свиток 300 голдов

Свиток Перемещения




Примени в любой момент твоего хода, когда ты не в бою. Помени местами свою комнату и любую другую комнату на поле, кроме Входа. Всё содержимое комнат остаётся в них, кроме тебя. Сам выбери, в какой комнате из двух окажешься. Разовая карта. Сбрось её после первого применения. Волшебный Свиток 800 голдов

Свиток Смены Обстановки



В любой момент твоего хода, когда ты не в бою, этот свиток переворачивает твою комнату. Это новая комната. Сбрось жетон Пограблено/Зачищено и вытяни карту монстра. Разовая карта. Сбрось её после первого применения. Волшебный Свиток 500 голдов

Зелье Исцеления




В любой момент восстанови два хита любому живому манчкину в твоей или в соседней комнате. Разовая карта. Сбрось её после первого применения. Метательное Волшебное Зелье 300 голдов

Зелье Супер-Исцеления



В любой момент восстанови все хиты любому живому манчкину в твоей или в соседней комнате. Разовая карта. Сбрось её после первого применения. Метательное Волшебное Зелье 700 голдов

+2 Бонус Шлем Пожарного



Даёт Защиту от Пламени. Головняк 500 голдов

+1 Бонус (+3 для Эльфов) Шлем-Рогач



Головняк 400 голдов

Рукастая каска



Даёт тебе добавочную руку. Волшебный Головняк -1 Рука 600 голдов

+3 Бонус Только для Волшебников Остроконечная Шляпа Могущества



Когда ты открываешь комнату, осмотри обе стороны комнаты и выбери, какой именно стороной комната войдёт в игру. Волшебный Головняк 400 голдов

+2 Бонус Палёные доспехи



Даёт разом и Жгучесть и Защиту от Пламени. Волшебный Пламенный Броник 500 голдов

+3 Бонус Только для Дварфов Коротыширокие латы



Броник 400 голдов

+4 Бонус Не для Волшебников и Воров Адамантовые доспехи



Большой Броник 700 голдов

+1 Бонус Крылатые сандалики



Дают Полёт. Волшебная Обувка 300 голдов

+3 Бонус Только для Воинов Башмаки Могучего Пенделя



Обувка 400 голдов