

Повторить!

Сыграй эту карту после твоего броска кубика/кубиков, чтобы перебросить все или любые кубики твоего броска.

Полуковрка

Ты можешь либо держать в игре две карты Расы, получая все преимущества и недостатки обеих рас, либо иметь все бонусы одной расы без каких-либо её пороков (так, у монстра с ненавистью к Эльфам нет бонуса в бою с Полуэльфом).

Сбрось эту карту, если потерял все карты Рас.

Полуковрка

Ты можешь либо держать в игре две карты Расы, получая все преимущества и недостатки обеих рас, либо иметь все бонусы одной расы без каких-либо её пороков (так, у монстра с ненавистью к Воинам нет бонуса в бою с Полуэльфом).

Сбрось эту карту, если потерял все карты Рас.

Суперманчкин

Ты можешь либо играть двумя классами разом со всеми плюсами и минусами обоих классов, либо играть с одной картой Класса, учитывая *только* её плюсы (так, у монстра с ненавистью к Воинам нет бонуса в бою с Супервоином).

Сбрось эту карту, если потерял все карты Класса.

Суперманчкин

Ты можешь либо играть двумя классами разом со всеми плюсами и минусами обоих классов, либо играть с одной картой Класса, учитывая *только* её плюсы (так, у монстра с ненавистью к Воинам нет бонуса в бою с Супервоином).

Сбрось эту карту, если потерял все карты Класса.

+5 к Уровню Монстра Заросший

Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен.

Поверженный Заросший монстр даёт на одно Сокровище больше.

Чудовищное преобразование

Примени эту карту, когда из колоды вытянут монстр. Ты можешь заменить этого монстра любым другим из сброса.

Разовая карта. Сбрось после одного применения.

Поплачься Мастеру

Если никто другой в игре не поднялся по уровню выше тебя, ты не можешь играть эту карту.

Получи уровень

Излишняя жестокость

Получи уровень

Удобная ошибка при сложении

Получи уровень

Утилизация трупов

Играй эту карту после боя, в котором ты был ведином или помощником. Получи ещё один уровень. Этот добавочный уровень не может стать десятым.

Получи уровень

Жертва богу Жадности

Примени эту карту в любой момент, когда ты не в бою.

Можешь купить любое число карт DxM по 500 голдов за штуку.

+5 к уровню монстра Ярый

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

Огромный Ярый монстр на своём пути вышибает все закрытые двери, оставляя за собой коридор. Монстр может продолжать движение.

+5 к уровню монстра Разумный

Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен.

Разумный монстр знает, где есть потайные ходы, и пользуется ими как обычными дверями. Поверженный Разумный монстр даёт на одно сокровище больше.

+10 к уровню монстра Древний

Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен.

Теперь манчкины получают +1 на Смычку от этого монстра.

Поверженный Древний монстр даёт на два сокровища больше.

-5 от уровня монстра Грудной

Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен.

Размер Грудного монстра падает на 1 категорию. Монстр, ставший Грудным из Крохотного, может проходить в любую дверь, пролезая в зазоры и просветы.

Поверженный Грудной монстр даёт на 1 сокровище меньше (но, как минимум, 1 карту даёт всегда).

+10 к уровню монстра Громадный

Играть на любого монстра. Карта остаётся на монстре, пока он не будет повержен. Монстр станет Огромным. Огромный монстр под этой картой получает ещё 1 кубик к броску.

Поверженный Громадный монстр даёт на два сокровища больше.

Проклятие! Шмотки горят!

Играть в любой момент. Жертва сбрасывает шмотку по своему выбору. Это проклятие не берёт манчкинов с Защитой от Пламени.

Проклятие! Кто связал шнурки?!

Играть в любой момент. Жертва тут же теряет один жетон Шага и не получает его обратно, пока это проклятие не будет снято. Карта остаётся у жертвы до тех пор, пока проклятие не снято. Затем карта сбрасывается.

Проклятие! Смена пола!

Играть в любой момент. Жертва получает штраф -5 в следующем бою из-за сменения. Затем штраф снимается, но смена пола необратима.

Карта остаётся у жертвы до боя со штрафом, потом сбрасывается.

Перечитерский кубик

Играть после чужого броска любой кости по любой причине. Поверни 1 кость нужной тебе стороной вверх. Это результат чужого броска.

Эта карта бьёт Читерский кубик или другой Перечитерский кубик. Читерский кубик бьёт эту карту. Остаётся в силе эффект той карты, которая сыграна последней.

Разовая карта. Сбрось после одного применения.

Перечитерский кубик

Играть после чужого броска любой кости по любой причине. Поверни 1 кость нужной тебе стороной вверх. Это результат чужого броска.

Эта карта бьёт Читерский кубик или другой Перечитерский кубик. Читерский кубик бьёт эту карту. Остаётся в силе эффект той карты, которая сыграна последней.

Разовая карта. Сбрось после одного применения.

Чит

Чит выполняет все требования одной шмотки (руки, раса, класс, пол, место, владение другими шмотками), позволяя тебе эту шмотку применять даже тогда, когда ты не имеешь на это права. Также ты игнорируешь штрафы, которые эта добытая шмотка на тебя вешает. Ты получаешь все блага от этой шмотки, отменяя все её недостатки.

Положи Чит на выбранную шмотку. Сбрось его при потере этой шмотки.

Чит

Чит выполняет все требования одной шмотки (руки, раса, класс, пол, место, владение другими шмотками), позволяя тебе эту шмотку применять даже тогда, когда ты не имеешь на это права. Также ты игнорируешь штрафы, которые эта добытая шмотка на тебя вешает. Ты получаешь все блага от этой шмотки, отменяя все её недостатки.

Положи Чит на выбранную шмотку. Сбрось его при потере этой шмотки.

Чит

Чит выполняет все требования одной шмотки (руки, раса, класс, пол, место, владение другими шмотками), позволяя тебе эту шмотку применять даже тогда, когда ты не имеешь на это права. Также ты игнорируешь штрафы, которые эта добытая шмотка на тебя вешает. Ты получаешь все блага от этой шмотки, отменяя все её недостатки.

Положи Чит на выбранную шмотку. Сбрось его при потере этой шмотки.

+3 Бонус Только для мужчин Шипастый гульфик

Одежка 500 голдов

Электро-кислотнорadioактивное Зелье

Играть в любом бою. +5 любой стороне.

Или в любой момент можешь прыснуть этим зельем на любую дверь или стену в твоей или в любой соседней комнате - и вместо двери или стены будет коридор.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Зелье 400 голдов

Зелье Жгучей Отравы

Играть в любом бою. +5 любой стороне. Атака наделена Жгучестью. Либо в любой момент вылей зелье на грудь скинутых шмоток и голдов в твоей или в соседней комнате, чтобы уничтожить всю эту грудь.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Пламенное Зелье 400 голдов

Взрывморозное Зелье

Играть в любом бою. +5 любой стороне или +10 против Огнистых монстров.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Зелье 400 голдов

Зелье Полёта

Играть в любой момент, чтобы дать силу Полёта любым или всем манчкинам в одной комнате до конца хода.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Зелье 300 голдов

Хилое Зелье Бестелесности

Примени в любой момент, и до начала твоего следующего хода напоенный зельем монстр или манчкин сможет ходить через все двери так, будто это коридоры.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Зелье 400 голдов

Мощное Зелье Бестелесности

Примени в любой момент, и до начала твоего следующего хода напоенный зельем монстр или манчкин сможет ходить через все двери и стены так, будто это коридоры.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебное Зелье 500 голдов

+4 Бонус Бензопила Кровавого Расчленения

Ещё +3 против Огромных монстров. Ещё +3 против Растений.

Большое Святое Оружие 600 голдов 2 Руки

+4 Бонус Только для Людей Швейцарская Армейская Алебарда

Слишком тяжёлая для боёв против Крохотных монстров, Алебарда даёт ещё два кубика в твой бросок в боях против Огромных монстров.

Большое Копьё 500 голдов 2 Руки

+2 Бонус Несмешнож

Автоматически побеждает Жутких Клоунов.

Чудовищный Меч 300 голдов 1 Рука

+2 Бонус Дроздодёр

Даёт силу Полёта.

Ты можешь пройти в любую закрытую дверь так, будто это обычная дверь. При этом Дроздодёр делает эту закрытую дверь обычной для всех.

Дубина 400 голдов 1 Рука

+4 Бонус Меч Убийения Всего и Вся, Кроме Кальмаров

Если ты добыл этот меч (и даже убрал его в шмотник), а потом вступил в бой с Щупальчиковым монстром, ты обязан скинуть меч. В надвигающемся бою у тебя штраф -10.

Волшебный Меч 500 голдов 1 Рука

+3 Бонус Только для женщин Пиковый Топик

Одежка 500 голдов

+4 Бонус Неестественный Топор

Потратив 2 шага, ты можешь вышибить любую дверь на любом стыке твоей комнаты. На этом стыке возникнет коридор.

Большой Чудовищный Топор 600 голдов 1 Рука

Свиток Злой Энергии

Зачитай этот свиток любому монстру в любой момент, чтобы дать ему бонус +10 в идущем бою (или в будущем бою, если сейчас боя нет). Убитый монстр даст ещё 1 уровень!

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Волшебный Свиток 400 голдов

Монстероиды

Играть в любом бою. +5 каждому монстру в бою.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Зелье 400 голдов

Чудо-Таблетка

Примени в любом бою, чтобы добавить в бой монстра.

Либо в любой момент поставь монстра в твою или в соседнюю комнату.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Волшебная Фигулина 500 голдов

+2 / +5 Бонус Копьё Проткнувания

В одной руке это +2 оружие. В двух руках Копьё даст бонус +5 и +1 кубик в твой бросок в боях с Огромными монстрами.

Копьё 600 голдов 1 или 2 Руки

+2 Бонус Дирк Неустрашимости

В бою со Страшным монстром ты получаешь ещё один кубик в свой бросок.

Святой Книжал 400 голдов 1 Рука

Пропуск

Отдай этот пропуск монстру 10 или меньшего базового уровня в твоей комнате, чтобы он тобою брезговал до конца твоего хода, если ты сам не нападёшь. Если так ты прервал бой, все разовые шмотки возвращаются к хозяевам, а усилителю остаются на монстре.

Разовая карта.

Свиток 300 голдов

+3 Бонус Амулет Огненного Выхлопа

Даёт силу Жгучести.

Волшебная Пламенная Блистюлька 400 голдов

+3 Бонус Шампур Вкусной Мясистости

Ты можешь съесть эту шмотку в любой момент, чтобы восстановить себе все хиты.

Только сбросить карту не забудь....

Волшебная Дубина 600 голдов 1 Рука

+2 Бонус Уродливая Палка

Святая Дубина Нет цены 1 Рука

Репеллент

Играть в конце любого шага монстра. Каждый монстр в указанной или в соседней комнате отходит от комнаты на одну комнату дальше, если может сделать это по правилам. Если у монстра есть выбор, сделай выбор за монстра.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Метательное Зелье 600 голдов

Зелье Подчинения

В конце любого шага монстра ты можешь указать цвет и либо пройти одним монстром этого цвета до двух комнат в любом направлении, либо пройти *каждым* монстром этого цвета *одну* комнату в любом направлении, но строго по правилам.

Разовая карта. Сбрось её после первого применения.

Волшебное Зелье 400 голдов