

Ловушки



Антимагическая стрела
Нанести 1 повреждение одному герою (по твоему выбору). Если это маг, то отряд не применяет заклинаний в этот раунд. Если это клирик, то пропусти шаг лечения.



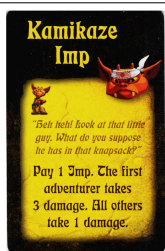
Люк
Первый герой получает 2 повреждения. Пропусти шаг захвата (и усталости) в этот раунд.



Стена огня
Каждый герой получает по 1 повреждению. А последний — ещё 1 дополнительное повреждение.



Отравленная стрела
Нанеси 1 повреждение одному герою (по твоему выбору). В конце раунда (после шага захвата) этот герой получает 2 дополнительных повреждения (вор не может их предотвратить).



Бес-камикадзе
Заплати 1 бесом. Первый герой получает 3 повреждения. Все остальные — по 1.



Маятник смерти
Второй герой получает 3 повреждения (на втором году — 4 повреждения).



Катящийся валун
Первый герой получает 3 повреждения (на втором году — 4 повреждения).

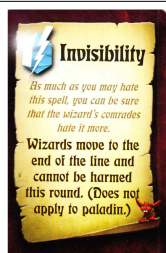


Проклятое кольцо Заплати 1 золотой. Герои дерутся за кольцо. Каждый получает по 1 повреждению. Пропусти шаг захвата (и усталости) в этот раунд.



Отравленная еда
Заплати 1 фишкой еды (на втором году — 2). Первый герой получает количество повреждений, равное его оставшимся очкам жизни.

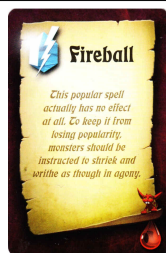
Заклинания, первый год



Невидимость

Вы можете ненавидеть это заклинание, но будьте уверены, что товарищи мага ненавидят его ещё больше.

Маги перемещаются в конец шеренги и не могут быть ранены в этом раунде (не применяется к паладину).



Огненный шар

Это популярное заклинание не имеет эффекта. Чтобы оно не теряло свою популярность, монстры должны вопить и корчиться, изображая агонию.



Кулак правосудия

Название этого заклинания немного... обманчиво.

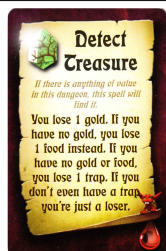
Ты теряешь 1 беса.



Магический щит

Это заклинание — для трусов. Хотя, оно и работает.

Это заклинание поглощает первое очко повреждения, наносимое герою в этот раунд.



Обнаружить сокровище

Если в этом подземелье и есть что-то ценное, то это заклинание найдёт его.

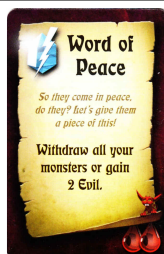
Ты теряешь 1 золотой. Если у тебя нет золота, ты теряешь 1 фишку еды. Если у тебя нет ни золота, ни еды, ты теряешь 1 ловушку. Если у тебя даже и ловушки нет, то ты просто неудачник!



Почувствовать зло

Гм, это — подземелье. Естественно, здесь таится зло.

Получи 2 очка зла.



Предложение Мира

Так, значит, они пришли с миром? Давайте засунем им его в ...

Убери всех своих монстров в логово или получи 2 очка зла.



Граффити

Гм, похоже здесь намалёвано... О чёрт, лучше я сотру это, пока хозяин не увидел.

Твой миньон занят.

Поставь одного миньона на первое поле карт приказов. Любой приказ, положенный там в первом раунде следующего года не будет исполнен.



Внушение

Они тебя не уважают...

Они тебя оскорбляют...

Они тебя не уважают...

Они тебя оскорбляют...

За каждого монстра в битве либо заплати его стоимость, либо возведи в логово.

События



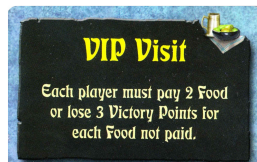
Землетрясение Каждый игрок должен скинуть два незахваченных тайла. Подземелье должно остаться цельным.



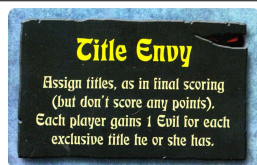
Дезертирство Каждый игрок сбрасывает всех бесов, не работающих в этом раунде.



Охота на ведьм Каждый игрок должен скинуть монстра (не привидение) или получить 3 очка зла. Игроки, скинувшие ведьму теряют 1 очко зла.



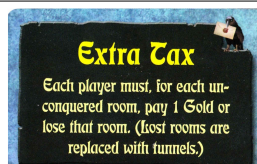
Визит важной персоны Каждый игрок должен заплатить 2 фишки еды или потерять по 3 победных очка за каждую недоплаченную еду.



Завистники Присвойте титулы, как это делается в конце игры (но не прибавляйте победных очков). Каждый игрок получает по 1 очку зла за каждый присвоенный ему единоличный титул.



Крысы Каждый игрок теряет половину своей еды (округляя в меньшую сторону).



Дополнительный налог За каждую незахваченную комнату игрок должен заплатить 1 золотой либо потерять её (заменить туннелем).



Пляска смерти Каждый игрок получает по 1 очку зла за каждого монстра или привидение в своём распоряжении.



Хищение Каждый игрок теряет половину своего золота (округляя в меньшую сторону)