

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

**BOSSES
MONSTERS**
ПРЕДМЕТ

Кольцо невидимости ?



Отмените закидание, сыгранное во время вашей фазы приключения.

Пока этот герой в вашем подземелье (или у входа), вы не можете играть закидания.

Звезда невидимости ?



Выберите героя, который выжил в вашем подземелье в этот ход. Удалите его из игры.

Этот герой не получает урон от первых трех комнат в вашем подземелье.

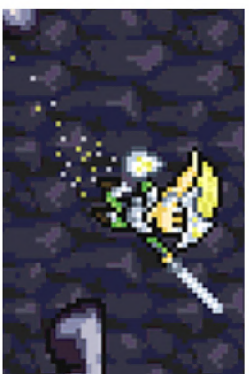
Ручной монстр ?



Деактивируйте до конца хода одну комнату с монстрами в любом подземелье.

При входе этого героя в ваше подземелье деактивируйте до конца хода первую вашу комнату с монстрами.

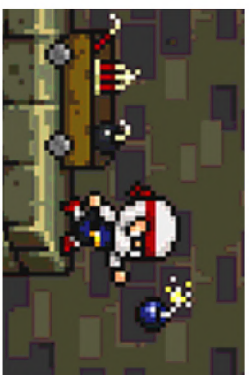
Прыгающие ботинки ?



Выберите героя в любом подземелье, он проиниорирует следующую комнату.

Каждый раз, когда этот герой выживает в комнате, он иниорирует следующую комнату.

Бомба ?



Сломайте комнату в вашем подземелье, находящийся в ней герой получает 5 урона.

Если этот герой входит в последнюю комнату в подземелье, сломайте ее (без урона).

Длинная палка



Деактивируйте до конца хода одну комнату с ловушкой в любом подземелье.

При входе этого героя в ваше подземелье деактивируйте до конца хода первую вашу комнату с ловушкой.

Чит-коды



Выберите комнату в любом подземелье. До конца хода ее свойство не действует.

Пока этот герой в вашем подземелье, свойства всех ваших комнат не действуют.

Бездонная сумка



Найдите в сбросе комнату с двумя или более сокровищами и заберите себе в руку.

Если герой выживает в комнате с двумя или более сокровищами, сломайте эту комнату.

Некрономикон



Возьмите карту закинутой из колоды.

Если герой выжил в вашем подземелье, все соперники берут по карте закинутой из колоды.

Магическое зеркало



Можете скопировать способность босса с любого лежащего лицом вверх предмета.

Перед тем, как этот герой войдет в ваше подземелье, переставьте все ваши комнаты в обратном порядке.

Ледяной жезл



Деактивируйте одну любую комнату в подземелье соперника.

Каждая комната, которую прошел этот герой, деактивируется до конца хода.

Антимагическая ашерница



Выбранный вами соперник должен соросить одну случайную карту заклинаний.

Если герой выжил в вашем подземелье, вы должны соросить две случайных карты заклинаний.

Вострый меч



Убейте героя, который уже потерял не меньше половины своей жизни.

Если этот герой выжил, то до конца хода у вас дополнительная рана +1.

Огромный меч



Выберите героя в любом подземелье. До конца хода этот герой получает +5.

Этот герой получает +5.

Когти берсерка



Выберите героя. За каждую комнату с монстрами в вашем подземелье этот герой получает +1.

За каждую комнату с монстрами в вашем подземелье этот герой получает +1.

Костюм гоблина



До конца хода дайте всем своим комнатам с обычными монстрами +1.

Этот герой не получает урон от комнат с обычными монстрами.

Посох исцеления



Переверните лицом вниз одного обычного героя, лежащего в вашей области подсчета очков.

До конца хода каждый герой, входящий в ваше подземелье, получает +2.

Накивка инквизитора



Сломайте подвижную комнату в любом подземелье на ваш выбор.

Если этот герой выжил, сломайте первую подвижную комнату в вашем подземелье.

Дополнительная жизнь



В этот ход вы не можете проиграть из-за нанесенных вам ран.

Если герой убит, то он возвращается в город (предмет остается у вас).

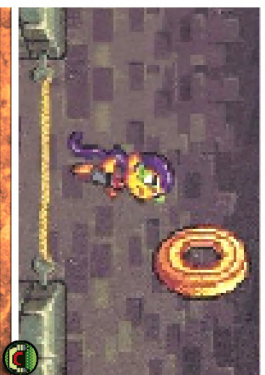
Светлая граната



Каждый соперник должен соросить по одной случайной карте комнат.


Если герой выжил в вашем подземелье, вы должны соросить две случайных карты комнат.

Золотая монета

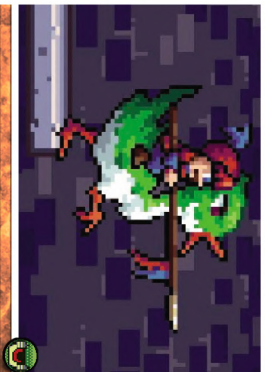


Выберите комнату в вашем подземелье. До конца хода у этой комнаты есть дополнительное сокровище на ваш выбор.



Каждый раз, когда герой входит в комнату с более чем одним сокровищем, он получает .

Верный скакун



Выберите героя в городе, дайте ему этот предмет и отправьте в любое подземелье.



Если герой пропускает первую комнату в вашем подземелье.

Зелье магии



Возьмите из колоды карту предмета, все иррки берут из колоды по карте заклинания в открытую. В конце хода эти заклинания надо сбросить, если они не были сыграны.



Как только герой взял этот предмет, все иррки берут из колоды по карте заклинания в открытую. В конце хода эти заклинания надо сбросить, если они не были сыграны.

Перо феникса

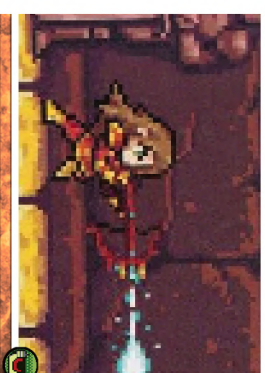



Выберите героя, лежащего лицом вниз в чужой области подсчёта очков, и верните его в город.




Когда этот герой входит в ваше подземелье, выберите героя, лежащего лицом вниз в вашей области подсчёта очков, и верните его в город.

Силовая броня



Сбросьте карту комнат, чтобы дать герою в любом подземелье  до конца хода.



Один раз за ход один из игроков может сбросить карту комнат, чтобы дать этому герою  до конца хода.