

КАРТЫ ЛОВУШЕК И ЗАКЛИНАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ «DUNGEON LORDS»

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Маятник	Катящийся камень	Запирающаяся дверь	Огненная стена
Второй герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 2 повреждения. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).	Каждый герой получает 1 повреждение, а последний – ещё 1.
Антимагический дротик	Отравленный дротик	Отравленная еда	Проклятое кольцо
Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. Если это маг, в этом ходу все герои не могут использовать заклинания. Если жрец – все герои не могут лечить.	Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. В конце этого хода (после фазы завоевания) он получает ещё 2 повреждения (воры не могут их предотвратить).	Заплатите 1 еду (во втором году – 2). Первый герой получает столько повреждений, сколько у него осталось жизнью.	Заплатите 1 золото. Герои сражаются за кольцо – каждый получает 1 повреждение. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).
Бес-камикадзе	Бес-камикадзе	Бес-камикадзе	
Заплатите 1 беса. Первый герой получает 3 повреждения, а все остальные – по 1.	Заплатите 1 беса. Первый герой получает 3 повреждения, а все остальные – по 1.	Заплатите 1 беса. Первый герой получает 3 повреждения, а все остальные – по 1.	
Маятник	Катящийся камень	Запирающаяся дверь	Огненная стена
Второй герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 2 повреждения. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).	Каждый герой получает 1 повреждение, а последний – ещё 1.
Антимагический дротик	Отравленный дротик	Отравленная еда	Проклятое кольцо
Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. Если это маг, в этом ходу все герои не могут использовать заклинания. Если жрец – не все герои не могут лечить.	Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. В конце этого хода (после фазы завоевания) он получает ещё 2 повреждения (воры не могут их предотвратить).	Заплатите 1 еду (во втором году – 2). Первый герой получает столько повреждений, сколько у него осталось жизнью.	Заплатите 1 золото. Герои сражаются за кольцо – каждый получает 1 повреждение. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).
Маятник	Катящийся камень	Запирающаяся дверь	Огненная стена
Второй герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	Первый герой получает 2 повреждения. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).	Каждый герой получает 1 повреждение, а последний – ещё 1.
Антимагический дротик	Отравленный дротик	Отравленная еда	Проклятое кольцо
Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. Если это маг, в этом ходу все герои не могут использовать заклинания. Если жрец – не все герои не могут лечить.	Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. В конце этого хода (после фазы завоевания) он получает ещё 2 повреждения (воры не могут их предотвратить).	Заплатите 1 еду (во втором году – 2). Первый герой получает столько повреждений, сколько у него осталось жизнью.	Заплатите 1 золото. Герои сражаются за кольцо – каждый получает 1 повреждение. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).
Умиротворение	Неуязвимость	Огненный шар	Обнаружение зла
Отзовите из боя всех своих монстров или получите +2 на счётчике зла. 	Волшебники (но не паладин) перемещаются в конце отряда. В этом ходу им нельзя нанести повреждения.	У этого заклинания нет никакого эффекта. 	Вы получаете +2 на счётчике зла. 

<p align="center">Внушение</p> <p>Отзовите из боя всех своих монстров или оплатите их стоимость.</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Магический щит</p> <p>Это заклинание отменяет первое повреждение, которое будет нанесено в этом ходу любому герою.</p> <p align="right">💧</p>	<p align="center">Кулак правосудия</p> <p>Вы теряете 1 беса.</p> <p align="right">💧</p>	<p align="center">Обнаружение сокровищ</p> <p>Вы теряете 1 золото. Если у вас нет золота, вы теряете 1 еду. Если у вас нет ни золота, ни еды, вы теряете 1 ловушку.</p> <p align="right">💧</p>
<p align="center">Граффити</p> <p>Поставьте своего приспешника на поле первой карты приказа. В следующем ходу ваш первый приказ не будет выполнен.</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Аура страха</p> <p>Отзовите из боя одного из своих монстров.</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Создание еды</p> <p>Первый герой получает +1 жизнь (положите на него жетон еды)</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Иллюзия</p> <p>В начале отряда героев возникает иллюзорный герой с 1 жизнью (поставьте вместо него беса).</p> <p align="right">💧💧💧</p>
<p align="center">Слепая ярость</p> <p>Ваши монстры теряют способности «атаковать всех» и «атаковать любого героя». Они могут нападать только на 1 героя в отряде.</p> <p align="right">💧💧💧</p>	<p align="center">Песнь смелости</p> <p>В этом ходу фаза завоевания (включая повреждение героев) отыгрывается дважды (если вы её не отмените).</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Регенерация</p> <p>С каждого раненого героя снимается 1 повреждение.</p> <p align="right">💧</p>	<p align="center">Превращение</p> <p>Выберите одного из ваших монстров, участвующих в бою в этом ходу. До конца боя он превращается в овцу (атака 1, никаких свойств).</p> <p align="right">💧💧💧</p>
<p align="center">Волшебный ключ</p> <p>Из вашей тюрьмы сбегает один из героев (по вашему выбору).</p> <p align="right">💧💧</p>	<p align="center">Аннигиляция</p> <p>Выберите одного из ваших монстров, участвовавших в этом ходу в бою. Он выбывает из игры.</p> <p align="right">💧💧💧</p>		