

КАРТЫ ЛОВУШЕК И ЗАКЛИНАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ «DUNGEON LORDS»

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

ЛОВУШКИ			
Название карты		Эффект	
Anti-magic Dart	Противомагический дротик	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.	
Cursed Ring	Проклятое кольцо	Заплатите 1 золото. Герои сражаются за кольцо – каждый получает 1 повреждение. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).	
Fire Wall	Огненная стена	Каждый герой получает 1 повреждение, а последний – ещё 1.	
Kamikaze Imp	Бес-камикадзе	Заплатите 1 беса. Первый герой получает 3 повреждения, а все остальные – по 1.	
Pendulum	Маятник	Второй герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	
Poisoned Dart	Отравленный дротик	Выберите любого героя. Он получает 1 повреждение. В конце этого хода (после фазы завоевания) он получает ещё 2 повреждения (воры не могут их предотвратить).	
Poisoned Meal	Отравленная еда	Заплатите 1 еду (во втором году – 2). Первый герой получает столько повреждений, сколько у него осталось жизней.	
Rolling Stone	Катающийся камень	Первый герой получает 3 повреждения (во втором году – 4).	
Trap Door	Запирающаяся дверь	Первый герой получает 2 повреждения. В этом ходу фаза завоевания пропускается (герои не получают повреждений).	
ЗАКЛИНАНИЯ			
Название карты		Эффект	Раны
Aura of Fear	Аура страха	Отзовите из боя одного из своих монстров.	♦♦
Create Food	Создание еды	Первый герой получает +1 жизнь (положите на него жетон еды)	♦♦
Detect Evil	Обнаружение зла	Вы получаете +2 на счётчике зла.	♦♦
Detect Treasure	Обнаружение сокровищ	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.	♦
Dimension Door	Аннигиляция	Выберите одного из ваших монстров, участвовавших в этом ходу в бою. Он выбывает из игры.	♦♦♦
Fireball	Огненный шар	У этого заклинания нет никакого эффекта.	♦
Fist of Justice	Кулак правосудия	Вы теряете 1 беса.	♦
Graffiti	Граффити	Поставьте своего приспешника на поле первой карты приказа. В следующем ходу ваш первый приказ не будет выполнен.	♦♦
Illusion	Иллюзия	В начале отряда героев возникает иллюзорный герой с 1 жизнью (поставьте вместо него беса).	♦♦♦
Invisibility	Неуязвимость	Волшебники (но не паладин) перемещаются в конце отряда. В этом ходу им нельзя нанести повреждения.	-
Magic Shield	Магический щит	Это заклинание отменяет первое повреждение, которое будет нанесено в этом ходу любому герою.	♦
Magical Key	Волшебный ключ	Из вашей тюрьмы сбегает один из героев (по вашему выбору).	♦♦
Regeneration	Регенерация	С каждого раненого героя снимается 1 повреждение.	♦
Suggestion	Внушение	Отзовите из боя всех своих монстров или оплатите их стоимость.	♦♦
Blind Rage	Слепая ярость	Ваши монстры теряют способности «атаковать всех» и «атаковать любого героя». Они могут нападать только на 1 героя в отряде.	♦♦♦
Song of Courage	Песнь смелости	В этом ходу фаза завоевания (включая повреждение героев) отыгрывается дважды (если вы её не отмените).	♦♦
Metamorphosis	Превращение	Выберите одного из ваших монстров, участвующих в бою в этом ходу. До конца боя он превращается в овцу (атака 1, никаких свойств).	♦♦♦
Word of Peace	Умиротворение	Отзовите из боя всех своих монстров или получите +2 на счётчике зла.	♦♦