

## РОЛЕВОЕ ЛОЖЕ



Разложившись на этом диване, ты получаешь роль Волшебника вдобавок ко всем имеющимся у тебя Классам. Перед каждым боем ты должен решить, будешь пользоваться ложем или нет: в разложенном состоянии у тебя -1 на Смывку.

Большое

$\frac{1}{8}$

800 голдов

# ХОТЕЛЬНОЕ КОЛЬЦО



Отменяет любое Проклятие.  
Играть в любой момент. Разовая  
шмотка.

$\frac{1}{8}$

500 голдов

# ПРОТОЧНАЯ ДЕВУЦА



Играть в любой бой для  
отвлечения противника. +3 любой  
стороне. Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

400 голдов

## ЗАПРЕТИТЕЛЬНОЕ ПОСТАНОВЛЕНИЕ

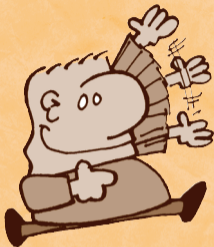


Играть в любой момент. С этим постановлением манчкин до конца хода не может применять карты против тебя, а уже сыгранные карты должен взять на руку. Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

100 голдов

## ВЫБЕРИ МЕНЯ!



Когда игрок получает право просить о помощи в бою, сыграй эту карту, чтобы вынудить его взять **тебя** в помощники. Ты не можешь требовать долю добычи.

Разовая шмотка.

Кстати, если предыдущий доброволец уже сыграл разовые шмотки, он забирает их обратно!



# АРОМАТЕРНЫЙ ПИРОГ



Играть в любой бой. +2 любой стороне или +4, если пирогом кидается Орк. Хафлинг может **СЪЕСТЬ** пирог и получить уровень! Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

100 голдов

БОНУС +2  
ДРУГОЕ КОЛЬЦО



Можешь автоматически  
смыться из любого боя, какие бы  
другие карты на тебя не влияли,  
но потеряешь уровень.

Можешь ещё использовать эту  
шмотку как Хотельное кольцо,  
т.е. отменить Проклятие сбросом  
Другого Кольца.



1000 голдов

БОНУС +2

## ДВУРУКНИЙ МЕЧ



Это одноручное оружие, у которого — какая удача — есть две свои руки, что добавляет владельцу одну руку!

-1 рука

$\frac{1}{8}$

800 голдов



# ЦАРСКА СМАЗКА



Играть в любой бой. +3 любой  
стороне. Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

100 голдов

## ДВАРФОЗАБРОС



Играть в любой бой. Выбери Дварфа, который **не** участвует в бою, и забрось его в драку. +6 любой стороне. Себя забросить нельзя. Разовый прикол.

## НЕДОБНВАЮЩИЙ УДАР



Выбери одну **не разовую** шмотку из тех, что ты используешь. На один бой эта шмотка даёт тройной бонус. Затем брось кубик. На 6 шмотка остаётся у тебя, в других случаях сбрасывается. **Разовый** прикол.

БОНУС +4

Не для Гномов

## УЖАСНЫЕ НОСКИ



Исключительно насыщенный запах даёт +5 в боях против Сопливого и Теневого Носов. Ни один игрок не примет твоей помощи, пока ты в этих носках, а вот ТЕБЕ помочь могут, только просить придётся долго. Носки можно носить с другой Обувкой, но её потеря повлечёт за собой утрату Ужасных носков.

Обувка  $\frac{1}{8}$  200 голдов

# КАЗИНО ПОДЗЕМЕЙЦЕВ

Играть в любой момент, кроме боя и только один раз. Сбрось на 500 голдов шмота и брось кубик:

1 — минус уровень.

2 — сбрось одну свою карту с руки или из игры.

3 или 4 — возьми 1 сокровище.

5 — возьми 2 сокровища.

6 — возьми 3 сокровища.

Все сокровища здесь берутся только в открытую.



БОНУС +2

## БЛАГОСЛОВЕННЫЙ



Эту карту надо сыграть на шмотку с боевым бонусом. Шмотка станет Благословенной, и её бонус вырастет на 2. Если шмотка потеряна, украдена или сброшена, эта карта уходит вместе со шмоткой.



## УХВАТЧИСТЫЕ РУЧКИ



Прикрути их к любой Большой шмотке, и она перестанет быть Большой. Переставлять ручки с одной шмотки на другую нельзя.

Ручки меняют владельцев и уходят в сброс со шмоткой, к которой прикручены.

1/8

100 голдов

## НАХЛОБУШКИ



Манчкин в нахлобушках может пользоваться шмотками, которые предназначены только для Эльфов. Монстры тоже видят в нём Эльфа. Других эльфийских свойств нахлобушки не дают.

♠

100 голдов



# ЗЕЛЪЕ АПАТНИ



Играть в любой бой на того, кого выбрали помощником. Он теряет волю к битве и не может воевать.

Все сыгранные им в бой карты апатичный манчкин забирает.

Игрок, начавший бой, может выбрать другого помощника, если есть выбор. Разовая шмотка.

Цены нет —  
но кому есть  
до этого дело?

# ЧИТЕРСКИЙ КУБИК



Играть сразу после того, как ты по какой-то причине бросил кубик. Поверни кубик любым числом вверх и скажи, что так и было.

Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

300 голдов

# МАСЛЁНКА-ПАЛЁНКА

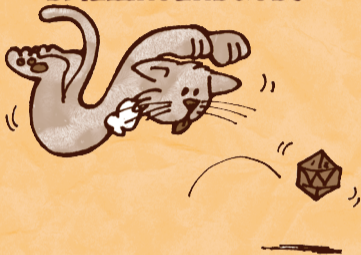


Играть в любой бой. +3 любой  
стороне. Это атака пламенем.  
Разовая шмотка.

$\frac{1}{8}$

200 голдов

# КОТОШЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО



Играть после того, как кто-либо бросит кубик по любой причине. На кубик напрыгивает кот... этот бросок и все карты, которыми на него влияли игроки, пропадают!

Предстоит новый бросок.  
Разовый прикол.

# НАЁМНИЧЕК



Наёмничек (или  
Наёмничиха)

таскает за  
тобой твои  
шмотки. С  
ним (или с  
ней) ты можешь  
носить и  
использовать  
ещё одну  
Большую  
шмотку.

Дратся за тебя не будет!  
Держи эту карту перед собой  
вместе с остальными твоими  
сокровищами.

## ОСТРЫЙ СОУС



Играть в любой бой. Это жгучее зелье даёт +3 любой стороне, а если им помогать Хафлингу, то все +6. Накорми врага живым пламенем! Разовая шмотка.

1/8

300 голдов

# ВРЕМЕНАМИ НАДЁЖНЫЙ АМУЛЕТ

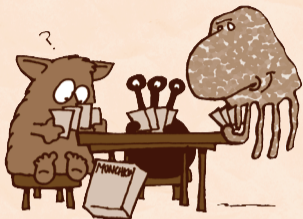


Когда в тебя бьёт Проклятие, брось кубик. При результате от 1 до 3 Проклятие вступает в силу, а амулет сбрасывается. На 4-6 Проклятие заблокировано: сбрось его. На 6 ты ещё и уровень получаешь!

♠

600 голдов

## ЗАНЯТЫЕ МОНСТРЫ



Играй эту карту в любой бой. У монстров своя игра: драться им некогда, а полезешь внаглую — захлопнут дверь! Но, между тем, проигрывающий монстр может обменять свои сокровища на карты «Получи уровень». Любой манчкин получит 2 сокровища за каждую сброшенную карту «Получи уровень».



## УРОВЕНЬ 3

### ЗАДИРА С РАПИРОЙ

Задира получает удвоенный бонус от любой карты, дающей ему уровни, например, +10 от карты с бонусом +5.



**Непотребство:** он вырезает на тебе инициалы. Теряешь осквернённый Броник.

1/8

1 сокровище

## УРОВЕНЬ 3

# ЗАПАСЮК

Если у тебя нет шмоток в игре, Запасюк тебе одну даст. Вытяни два сокровища в открытую и выбери одно. Можешь и биться с Запасюком, если хочешь.

**Непотребство:** принудительный обмен! Сбрось из игры свою самую дорогую шмотку и возьми сокровище в открытую.



1/8

1 сокровище

# ВОЛШЕБНИК

**Полёт:** можешь сбросить до 3 карт при Смывке; каждая карта даёт бонус +1 на Смывку.

**Укрощение:** сбрось всю руку, чтобы укротить одного монстра, с которым должен биться.

Сбрось его и забери сокровища. Уровня тебе не положено. Если в бою есть другие монстры, бейся

с ними по обычным правилам.



♠

Класс

# ВОНН

**Буйство:** сбрось в бою до 3 карт; каждая даст тебе бонус +1.

Ты побеждаешь в бою при равенстве сил.



1/8

Класс

# Вор

**Подрезка:** можешь сбросить карту, чтобы подрезать другого игрока (-2 в бою). Одну жертву можно подрезать только раз за бой. Если в бою двое, можешь подрезать каждого.



**Кража:** можешь сбросить карту, чтобы украсть Мелкую шмотку, которую несёт другой игрок. Брось кубик. Выпало 4 и

больше — шмотка украдена; иначе с тебя побоями снимают 1 уровень.

# КЛЕРИК

**Воскрешение:** когда ты должен в открытую взять карту, вместо неё можешь взять верхнюю карту из сброса того же типа, что и карта, от которой ты отказался. Не забудь тут же сбросить карту с руки.

**Изгнание:** можешь сбросить до 3 карт в бою против Андеда. За каждую карту получи бонус +3.



# ПОЛУКРОВКА

(aka Расовый коктейль)

У тебя в игре может быть 2 карты

Расы, и тогда ты получишь все преимущества и недостатки обеих Рас. Если Раса одна, получи все её преимущества и избавься от всех недостатков (так, монстр-

эльфоненавистник не сочтёт полу-Эльфа

Эльфом и боевого бонуса не получит).

Если ты теряешь карту (карты) Расы, ты теряешь и эту карту.



# ГНОМ

-1 на Смывку.

Если Гном бьётся **один**, он может вызвать иллюзию. Сыграй с руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает.



Монстры считают Гнома Хафлингом: они слишком тупы, чтобы увидеть разницу. Только Сопливый Нос и Теневой Нос никогда не преследуют Гномов.

♠

Раса



# ГНОМ

-1 на Смывку.

Если Гном бьётся **один**, он может вызвать иллюзию. Сыграй с руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает.

Монстры считают Гнома Хафлингом: они слишком тупы и не видят разницы.

Только Сопливый Нос и Теневой Нос никогда не преследуют Гномов.



1/8

Раса

УРОВЕНЬ 2

## ОБИТЕЛЬ ПЧЛА

+3 против манчкинов без Класса.



**Непотребство:** одну карту на свой вкус придётся пожертвовать злему пчлу.

♠

1 сокровище

УРОВЕНЬ 2  
АБСОЛЮТНО  
ОБЫЧНЫЙ КРОЛИК

Ну, скорее всего.

**После** того, как ты выбрал помощника на этот бой, брось кубик. На 6 это Тот Самый Кролик из Того Самого Фильма, и уровень у него 15-й, и твой помощник не успевает отказать тебе в помощи...

**Непотребство:**  
ты мёртв. Даже если это всё-

таки был обычный кролик.



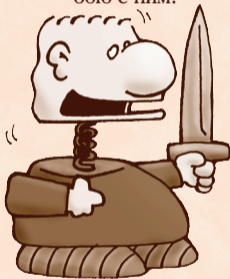
© MEXAS 15  
MEXAS

1/8

1 сокровище

## УРОВЕНЬ 2 ТЯСОГЛАВ

Эльфы так им восторгаются, что не могут ни биться с ним (просто карту сбрасывают), ни помогать в бою с ним.



**Непотребство:** каждый Орк в игре тянет 1 карту у тебя с руки.

♠

1 сокровище

# УРОВЕНЬ 1

## ЗОЛОТАЯ РЫБКА

Никогда ни за кем не гонится;  
манчкин смывается  
автоматически,  
но...

**Непотребство:**  
тебе придётся  
вытерпеть  
всевозможные  
насмешки твоих  
приятелей.



1

1 сокровище

# УРОВЕНЬ 1

## ПАЛКОВНИК

Адепт палочной дисциплины. +4 против разгильдяев-Хафлингов.



© Tom Ricket

**Непотребство:** у палковника личной жизни нет, и у тебя не будет! Ты будешь бесполом, пока другой игрок не сменит пол... ты перейдёшь за ним в тот же пол и подвергнешься влиянию тех же эффектов.

$\frac{1}{2}$

1 сокровище

УРОВЕНЬ 1  
УПИТЫЙ  
ПЕРЕСМЕШНИК



Пьяные жуткие  
песни роднят  
пересмешника  
с Бардами.  
+5 против  
Бардов.

**Непотребство:** в поисках средств  
от похмелья сбрасываешь 2 карты  
(на своё усмотрение) с руки.



1 сокровище

# ПРОКЛЯТИЕ!

## КАПКАН НА ТУРИСТА



Ты больше не можешь Искать  
Неприятности. Это проклятие  
держится до тех пор, пока ты не  
поможешь другому манчкину  
победить в бою.





# ГНОМ

-1 на Смывку.

Если Гном бьётся **один**, он может вызвать иллюзию. Сыграй с руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает.

Монстры считают Гнома Хафлингом: они слишком тупы и не видят разницы.

Только Сопливый Нос и Теневой Нос никогда не

преследуют Гномов.



1/8

Раса

# ГНОМ

-1 на Смывку.

Если Гном бьётся **один**, он может вызвать иллюзию. Сыграй с руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает.

Монстры считают Гнома Хафлингом: они слишком

тупы и не видят разницы. Только Сопливый Нос и Теневой Нос никогда не преследуют Гномов.



# ГНОМ

-1 на Смывку.

Если Гном бьётся **один**, он может вызвать иллюзию. Сыграй с руки монстра. Уровни Гнома и иллюзии складываются. Усилители влияют на монстра-иллюзию обычным образом. После боя иллюзия исчезает.

Монстры считают Гнома Хафлингом: они слишком тупы и разницы не видят. Только Сопливый Нос и Теневой Нос никогда не преследуют Гномов.



1/8

Раса

# ОРК

Орк, получивший Проклятие, может отделаться от него, отдав 1 уровень, если только он уже не на 1-м уровне.



Выиграв без помощников бой с перевесом в 10 и больше единиц, Орк получает добавочный уровень.

1/8

Раса

# ЖАФЛАНГ

-1 на Смывку.

В каждый свой ход можешь продать **одну** шмотку за двойную цену (и прочие шмотки по обычным ценам).



1/8

Раса

## ДВАРФ

Можешь нести любое число  
Больших шмоток.

Можешь держать на руке до 6  
карт.



1/8

Раса

# ЭЛЬФ

+1 к Смывке.

Получаешь 1 уровень за  
каждого монстра, которого **помог**  
убить.



1/8

Раса

В НЕГЛАНЖЕ

+5 К УРОВНЮ  
МОНСТРА

Хорош паяться, бей его!



†



# ПРОКЛЯТНЕ!

## НАКОЛЕННЫЙ ВЗРЫВ

Теряешь уровень. Если ты носишь Наколенники или Острые Коленки, ты теряешь эти шмотки и два уровня.



# ЧИТ!



Можешь владеть и пользоваться одной шмоткой в нарушение всех правил! Положи эту карту на шмотку. Сбрось Чит, когда теряешь шмотку.

♠

# АНДЕД

## +5 К УРОВНЮ МОНСТРА

Играть в бою на любого монстра, если он ещё не Андед. Монстр становится Андедом во всех смыслах.

Если монстр повержен, возьми на 2 сокровища больше.



БОЛЬШОЙ ЖУТКНИЙ  
МЕЧ УНИЧЖЕНИЯ  
ПЕРСОНАЖЕЙ  
+10 К УРОВНЮ  
МОНСТРА

Играть в бой. Если монстр  
разбит, возьми на 2  
сокровища  
больше.

Нет, ты не  
найдёшь этот меч  
на трупe монстра.  
Иди работай,  
попрошайка.



...ИЗ АДА

**+5 К УРОВНЮ  
МОНСТРА**

... и ещё +5 против Клириков!

Играть в бой. С разбитого монстра из Ада получи на одно сокровище больше.



†

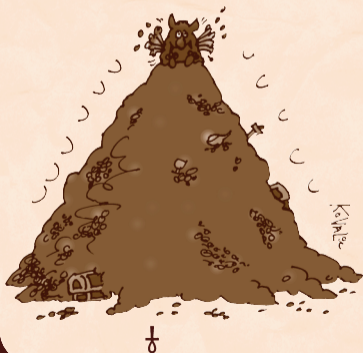
# ТИПАГРАФСКАЯ ОШИБКА

Играть в бой. В описание монстра вкралась опечатка! Его уровень падает до 1-го, свойства и сокровища же не изменяются.



# БЕССОВЕСТНО БОГАТЫЙ

Играть на монстра в бою. Если игрок победит, он сможет осмотреть клад и заменить любые или все сокровища новыми (не более одного раза).



**КРАЙНЕ  
ПОДАВЛЕННЫЙ  
-5 ОТ УРОВНЯ  
МОНСТРА**

(минимум 1-й уровень)

Играть в бой. Разбитый монстр отдаёт на 1 сокровище меньше (но не меньше 1-го).

Не сочетается с Психом: если одна из этих карт в игре, другую на монстра в этом бою уже не сыграешь.

