



Примечание: "текущий монстр"- это монстр перед вашим планшетом героя.



Battle Axe, Throwing Knives & Bone Wand (Level 1)

Эти три оружия, как указано в верхней строке карты, позволяют игроку выбрать между двумя типами повреждений при атаке.

Пример: Алекс (Наемник) атакует своим боевым топором и наносит 1 дальнее повреждение и 1 ближнее. Хотя Жнец вдвое уменьшает дальние и ближние повреждения, он все равно получает по 1 повреждению каждого типа, так как половинный результат округляется до 1. Таким образом, он получает в общей сложности 2 урона и погибает. Если бы Алекс атаковал Коротким луком, Жнец получил бы только 1 повреждение (сократив урон вдвое) и напал бы на героя.



Wand of the Lich, Dragon Slayer, Bow of the Hunter & Bone Crusher (Level 3)

Если игрок использует один из этих видов оружия для того, чтобы сразу победить монстра определенного вида, он возвращает оружие в коробку игры и больше не может его использовать.



Iron Mace (Level 2)

Игрок, владеющий этим оружием и навыками , и снижает на 1 , и типы атак монстра.



Trophy Hunter (Level 1)

Пример: Стефан (Охотник) атакует Жнеца коротким луком и наносит 1 повреждение. Так как он владеет картой Trophy Hunter, он использует ее и дополнительно наносит 1 повреждение хаоса. Таким образом, Жнец погибает.



Skill Strike (Level 3)

Пример: Аня (Варвар) использует карту и наносит 6 дополнительных повреждений в ближнем бою, так как она владеет 3 трофеями животного.





Mind Tap (Level 3)

Пример: Аня (варвар, слева) использует Mind Tap, чтобы воспользоваться способностью Франка (волшебник, справа) Implosion, для того, чтобы нанести 3 магических повреждения. Кроме того, она тратит 2 магии, нанося еще 4 магических повреждения. Франк больше не сможет использовать Implosion, так как тот уже истрачен.



Copy Weapon (Level 3)

Когда игрок использует Copy Weapon, он должен победить монстра именно в этот бой, чтобы получить 2 дополнительных очка опыта. Игрок не может использовать специальную способность копируемого оружия.

Пример: Фрэнк (Волшебница, слева) копирует оружие и наносит 6 повреждений в ближнем бою, с помощью Bone Crusher Ани (варвара, справа): 3 повреждения ближнего боя с верхней строки, и 3 повреждения, используя навыки Ани.



Tempest (Level 2)

Когда игрок использует Tempest, и если он не победит монстра в этот бой, игрок получит только половину урона от атаки монстра. Во время атаки монстра, после подсчета урона, учитывая защиту снаряжением, оставшийся урон уменьшается вдвое, округляясь в пользу героя.

Пример: Фрэнк (Волшебница) использует Tempest во время своей атаки, и теперь получит только половину повреждений, нанесенных монстром. Враг пытается нанести 3 ближних повреждения и 1 хаоса. С помощью щита Фрэнк защищается от 1 повреждения, а остальные снижаются вдвое. В итоге Фрэнк получит всего 1 повреждение от ближней атаки.



Stone Skin (Level 2)

Когда игрок использует Stone Skin, он может избежать 1 повреждение любого вида, потратив 1 , дополняя снижение 2 повреждений , или . Он может потратить столько магии, сколько пожелает, чтобы избежать больше повреждений.

Пример: Аня (варвар) использует Stone Skin и уменьшает 2 повреждения в ближнем бою с Пожирателем. Она также тратит 1 магию, чтобы избежать 1 повреждение хаоса, и в итоге получает всего 1 повреждение.



Lightning Bolt (Level 1)

Используя Lightning Bolt, герой наносит 1 дополнительное повреждение.

Закончив атаку, игрок может обновить карту, сразу же потратив 1 . Если он это сделает, он сможет использовать Lightning Bolt снова, во время одной из своих **следующих атак**.



Imbued Artifact (Level 1)

Когда игрок использует Imbued Artifact, он может тут же восстановить (и потратить снова) одну карту снаряжения, которая была потрачена во время предыдущей хода. Эта карта снаряжения может быть типа , или .

Пример: Аня (варвар) использует Imbued Artifact и восстанавливает Evasion. Теперь она сможет использовать Evasion снова.



Spellbook (Level 2)

Потратив Spellbook, можно восстановить до 2 карт или , потраченных в прошлом ходу. Можно восстановить 1 и 1 .

Пример: Аня (варвар) использует Spellbook, чтобы восстановить Tempest и Polymorph.



Polymorph (Level 1)

Когда игрок использует Polymorph, он убирает своего текущего монстра в коробку с игрой и вытягивает 3 монстров из **резервной** колоды. Он выбирает одного из этих монстров и помещает его перед своим планшетом, а две оставшиеся карты возвращает в резерв. Если выбранный монстр имеет Заряд, игнорировать этот эффект.

Примечание: Вы можете использовать Polymorph только перед атакой. Вы обязаны атаковать выбранного монстра.



Transformation (Level 2)

Пример: Аня (варвар) использует Transformation и заменяет Cave Dragon на Shape Shifter. Она помещает Cave Dragon, Troll и Devourer обратно в колоду в порядке по своему усмотрению. Если выбранный монстр имеет Заряд, игнорировать этот эффект.

Примечание: Вы можете использовать Transformation только перед атакой. Вы должны атаковать выбранного монстра.



Banishment (Level 3)

Когда игрок использует Banishment, ему не обязательно побеждать монстра в этот ход, в целях получения 3 дополнительных очков опыта, ему просто необходимо победить этого монстра во время последующих ходов. Если новый монстр имеет Заряд, игнорировать этот эффект. Вы не можете использовать Banishment, если колода монстров пуста.



Sinister Glove & Dexterous Glove (Level 1)

Обе карты позволяют игроку использовать **один** навык другого игрока во время первого этапа (**Прокачка**): Используйте чужие навыки для получения скидок и покупки снаряжения. Для каждой карты, игрок может использовать разные навыки.

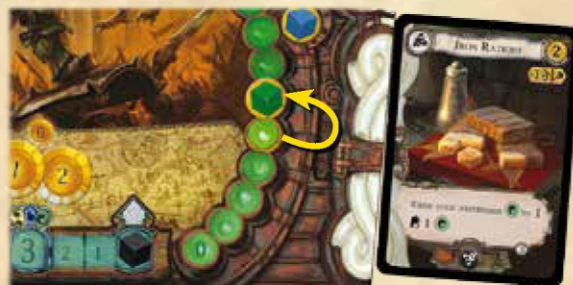
Пример: Аня (варвар) выбрала Jade Staff, имея скидку в 1 золотой благодаря своему навыку. С помощью Jade Staff, она может использовать умения Фрэнка (Чародейки), сидящего слева, для того, чтобы получить дополнительную скидку в 2 золотых. В итоге она должна заплатить 3 золотых.



Iron Ration & Healing Potion (Level 1 & 2)

Если игрок добавляет одну из этих карт, в качестве снаряжения во время первого этапа: (**Прокачка**), он продвигает жетон жизни и маркер жизни на 1 клетку вверх на треке жизни. Теперь у этого игрока будет на 1 больше до конца игры. Во время 2-го этапа: **Бой с монстрами**, он может использовать карту, чтобы переместить маркер жизни на 1 или 2 клетки - но маркер никогда не может оказаться выше, чем жетон жизни.

Пример: Аня (варвар) добавляет Iron Ration в снаряжение и увеличивает свой максимальный уровень жизни на 1.



Magic Bandages & Mana Potion (Level 1 & 2)

Если игрок добавляет одну из этих карт, в качестве снаряжения во время первого этапа: (**Прокачка**), он продвигает жетон магии и маркер магии на 1 клетку вверх на треке магии. Теперь у этого игрока будет на 1 больше до конца игры. Во время 2-го этапа: **Бой с монстрами**, он может использовать карту, чтобы переместить маркер магии на 1 или 2 клетки - но маркер никогда не может оказаться выше, чем жетон магии.

Пояснения к картам монстров (дополнительный урон)

Devourer (Level 2)

Игрок должен отказаться от умения и поместить его обратно в коробку с игрой во время нападения монстра. Ничего не происходит, если игрок имеет только первоначальные навыки.



Troll & Hydra (Level 2 & 3)

Удалите один жетон урона у каждого монстра, когда этот монстр атакует. С монстрами ничего не происходит, если они еще не получили никаких повреждений.



Cyclops (Level 3)

Игрок не может использовать любую броню, чтобы защититься, если монстр атакует. Но заклинания и артефакты, уменьшающие ущерб могут быть использованы.



Chaos Dragon (Level 3)

Если игрок побеждает монстра, в то время как Chaos dragon лежит перед планшетом другого игрока, атакующий игрок получает 1 повреждение хаоса.

