



Я НЕНАВИЖУ ЖУКОВ

Поместите Глифида-Солдата на выход 1.

Все существа активируются.



ТОЛЬКО НЕ СНОВА...

Поместите Глифидов-Солдат на выходы 1 и 3.

Все существа активируются.



БОЛЬШЕ СОЛДАТОВ

Поместите Глифидов-Солдат на выходы 2 и 3.

Все существа активируются.



ЛИПКИЙ ПЛЕВУН

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой, поместите Паутиноплюя на ближайший к Дворфу выход.



ХВАТИТ ПЛЕВАТЬСЯ

Поместите Паутиноплюя на выход 1.

Все прочие существа активируются.



Я СКАЗАЛ ХВАТИТ

Активируйте всех существ.

Если в игре нет существ, вместо этого поместите Паутиноплюя на выход 2.



НЕСТАБИЛЬНАЯ ТВАРЬ

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой, поместите Взрывника на ближайший к Дворфу выход.



НЕ ПОДХОДИ БЛИЗКО

Поместите Взрывника на выход 2.

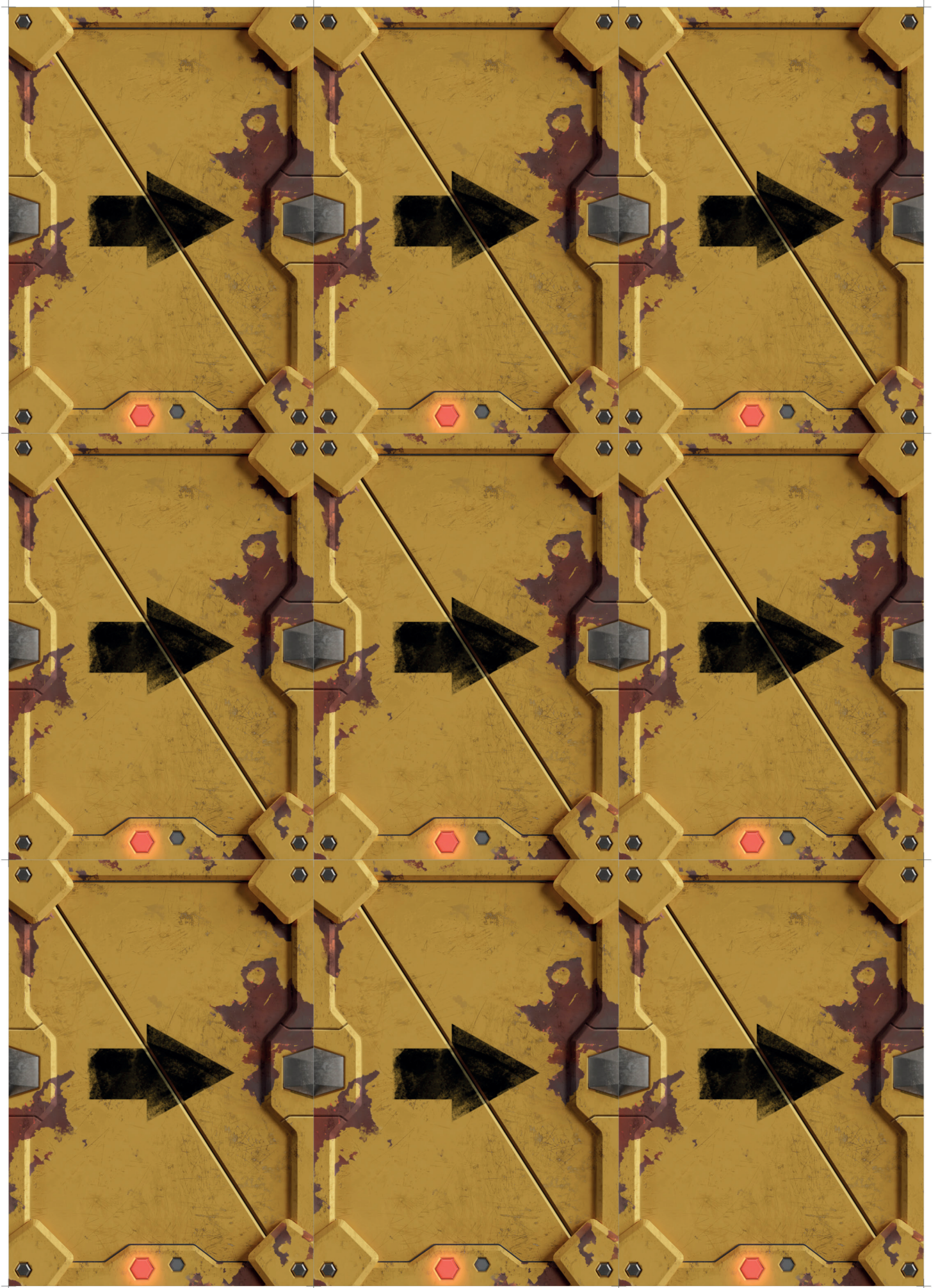
Все прочие существа активируются.



ОНИ ДЕЛАЮТ БУУУУМ!

Активируйте всех существ.

Если в игре нет существ, вместо этого поместите Взрывника на выход 1.





ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Следуйте описанию события
в книге миссий.



СОЛДАТЫ ПОВСЮДУ

Поместите Глифида-Солдата на выход 2.
Все существа активируются.



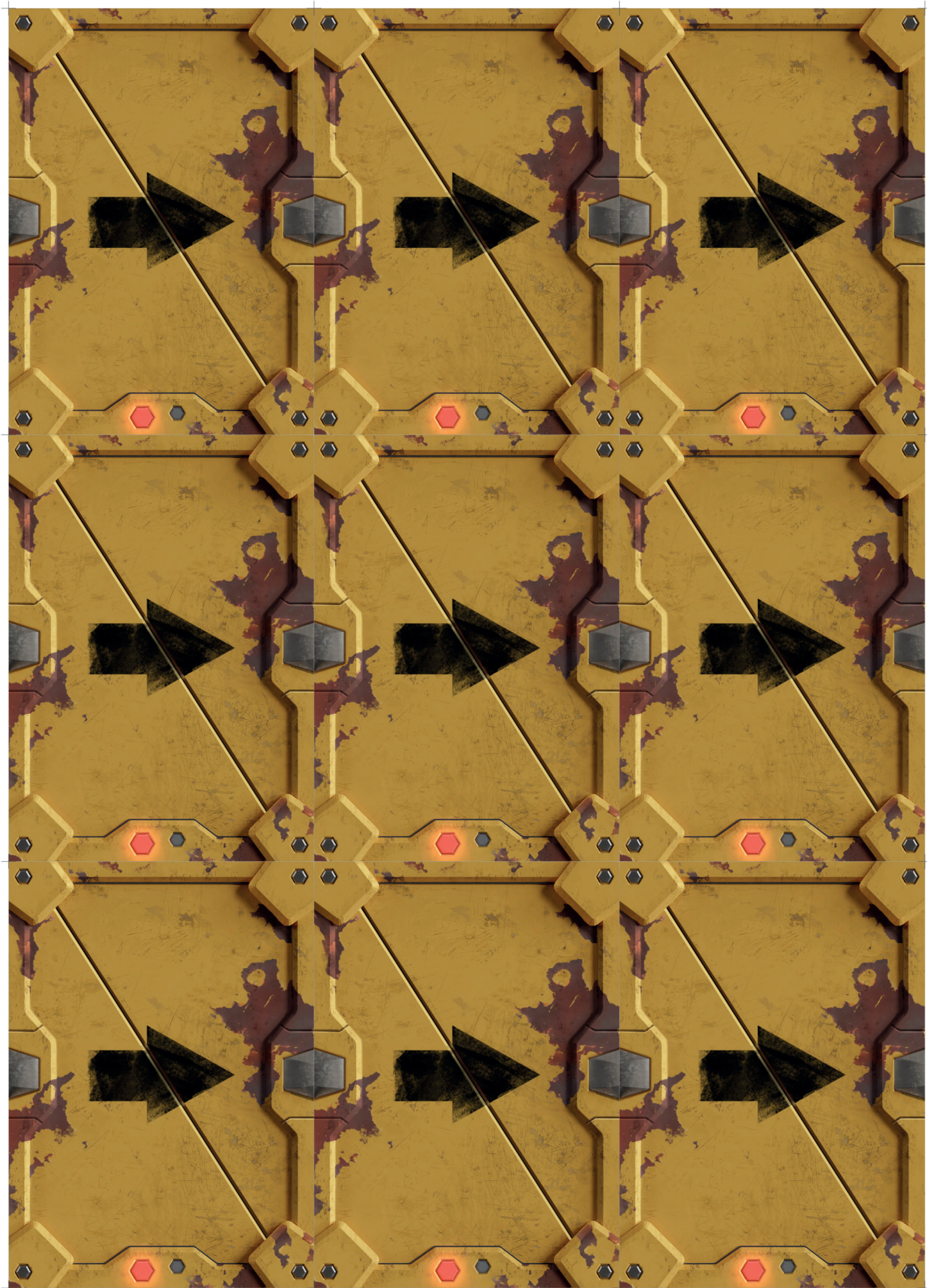
ЖУКИ, ЖУКИ, ЖУКИ

Увеличьте угрозу роя на 2
(но не дальше следующего символа роя).



ЖУКИ, ЖУКИ, ЖУКИ

Увеличьте угрозу роя на 2
(но не дальше следующего символа роя).





ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

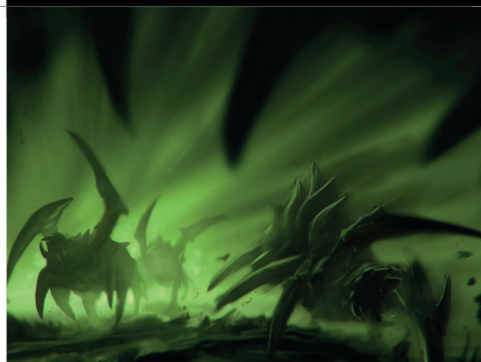
Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



ОНИ НАДВИГАЮТСЯ!

Увеличьте угрозу роя на 1.

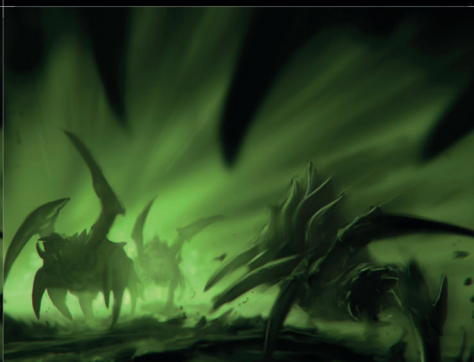
Если это не пробудило рой,
активируйте всех существ.



БЫСТРЫЕ, ТВАРИ

Увеличьте угрозу роя на 1.

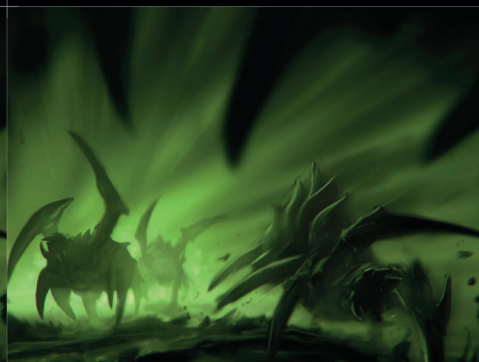
Если это не пробудило рой, все существа
двигаются и атакуют. Замороженные
и оглушённые существа ничего не делают,
но теряют свои состояния.



БЫСТРЫЕ, ТВАРИ

Увеличьте угрозу роя на 1.

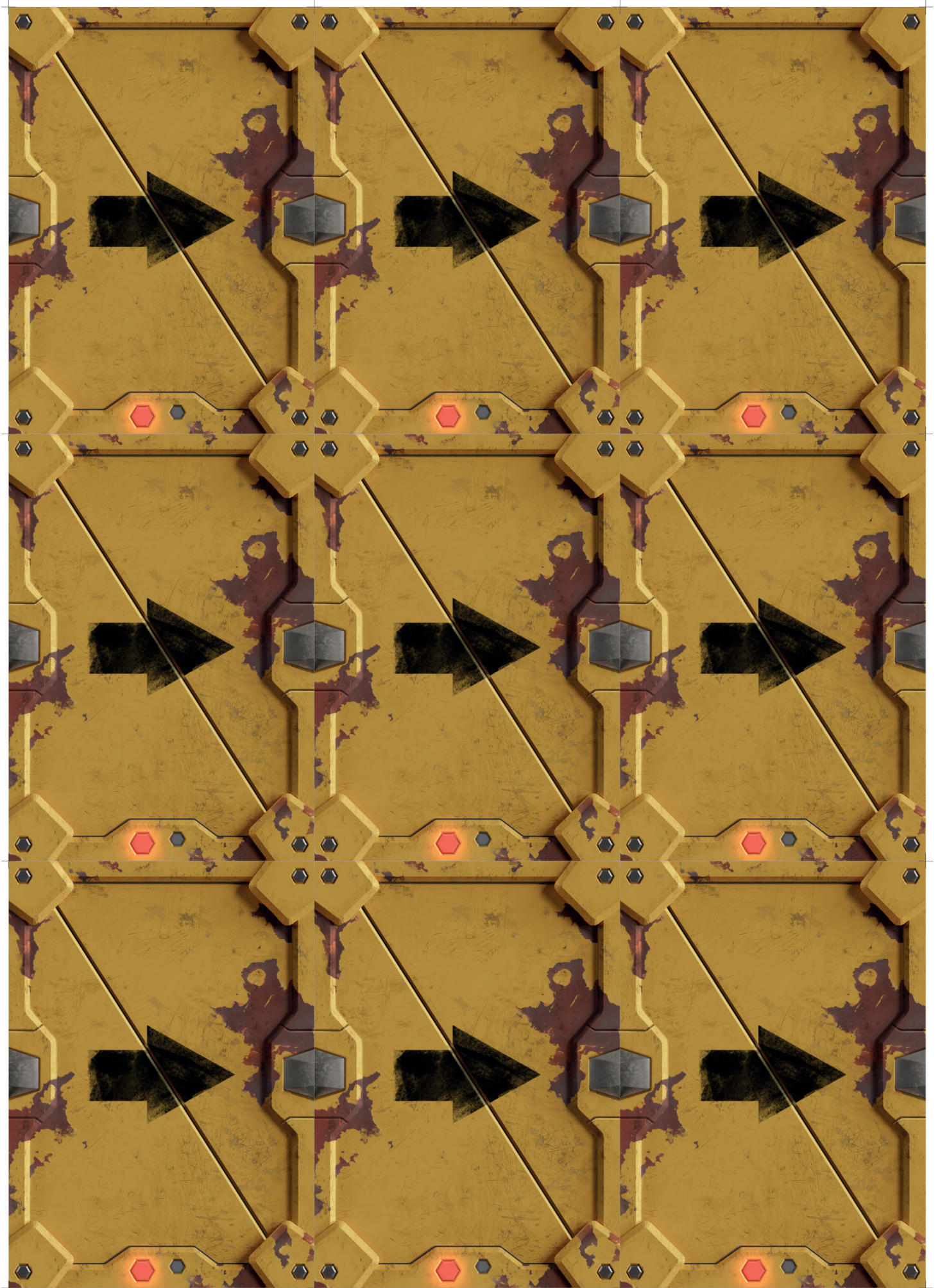
Если это не пробудило рой, все существа
двигаются и атакуют. Замороженные
и оглушённые существа ничего не делают,
но теряют свои состояния.

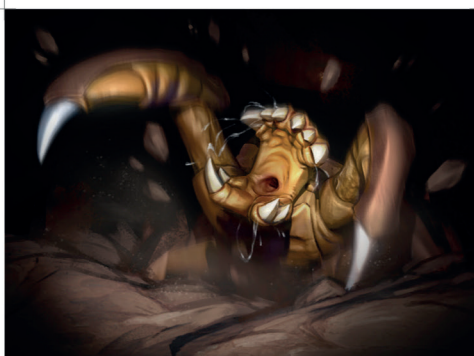


БЫСТРЫЕ, ТВАРИ

Увеличьте угрозу роя на 1.

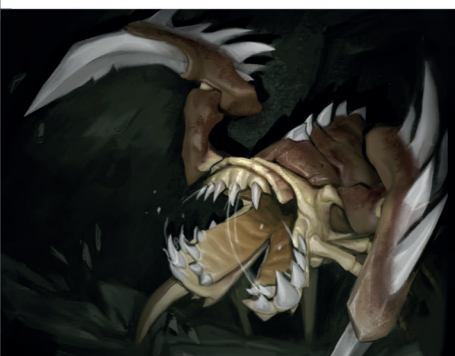
Если это не пробудило рой, все существа
двигаются и атакуют. Замороженные
и оглушённые существа ничего не делают,
но теряют свои состояния.





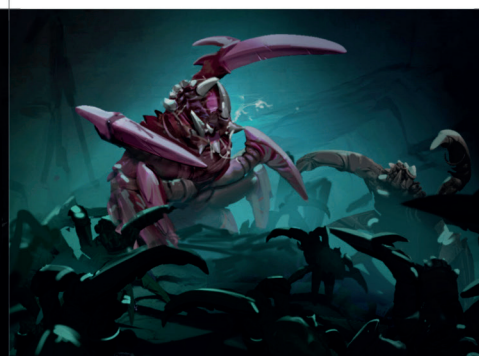
СЮРПРИЗ ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ

Поместите Глифида-Солдата на пустую клетку земли рядом с вами (если это возможно, в противном случае игнорируйте эту карту). Каждый Дворф в радиусе атаки этого Глифида получает бесплатную реакцию-атаку против него. Если Глифид выживет, то атакует вас.



КРОМСАТЕЛЬ В ДЕЛЕ

Поместите Глифида-Кромсателя на пустую клетку земли рядом с вами (если это возможно, в противном случае игнорируйте эту карту). Каждый Дворф в радиусе атаки этого Глифида получает бесплатную реакцию-атаку против него. Если Глифид выживет, то атакует вас.



КУЧА МАЛА

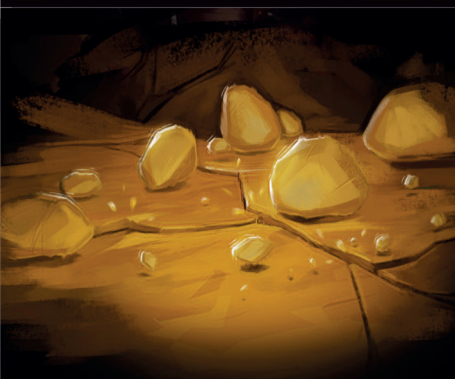
Положите эту карту на верх Колоды роя. Когда вы берёте эту карту из Колоды роя, сбросьте её и откройте ещё две карты. Поместите существ с обеих карт одновременно, и только после этого активируйте их.



ЛУТБАГ

Поместите Лутбага из основного запаса на пустую клетку земли, которая не соседствует ни с одним из Дворфов.

Увеличьте угрозу роя на 1.



ТРЕВОЖНЫЙ ГРОХОТ

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой, откройте ещё одну карту события.



ТРЕВОЖНЫЙ ГРОХОТ

Увеличьте угрозу роя на 1.

Если это не пробудило рой, откройте ещё одну карту события.



ПЕЩЕРА ДРОЖИТ

Каждый Дворф пробрасывает 

Игнорируйте выпавший урон.

Если вы выбросили , вы падаете 



АУЧ!

Движение на потолке пещеры заставляет обсыпаться несколько минералов — кусочек нитры падает прямо вам на голову! Хорошо, что у вас толстый череп.

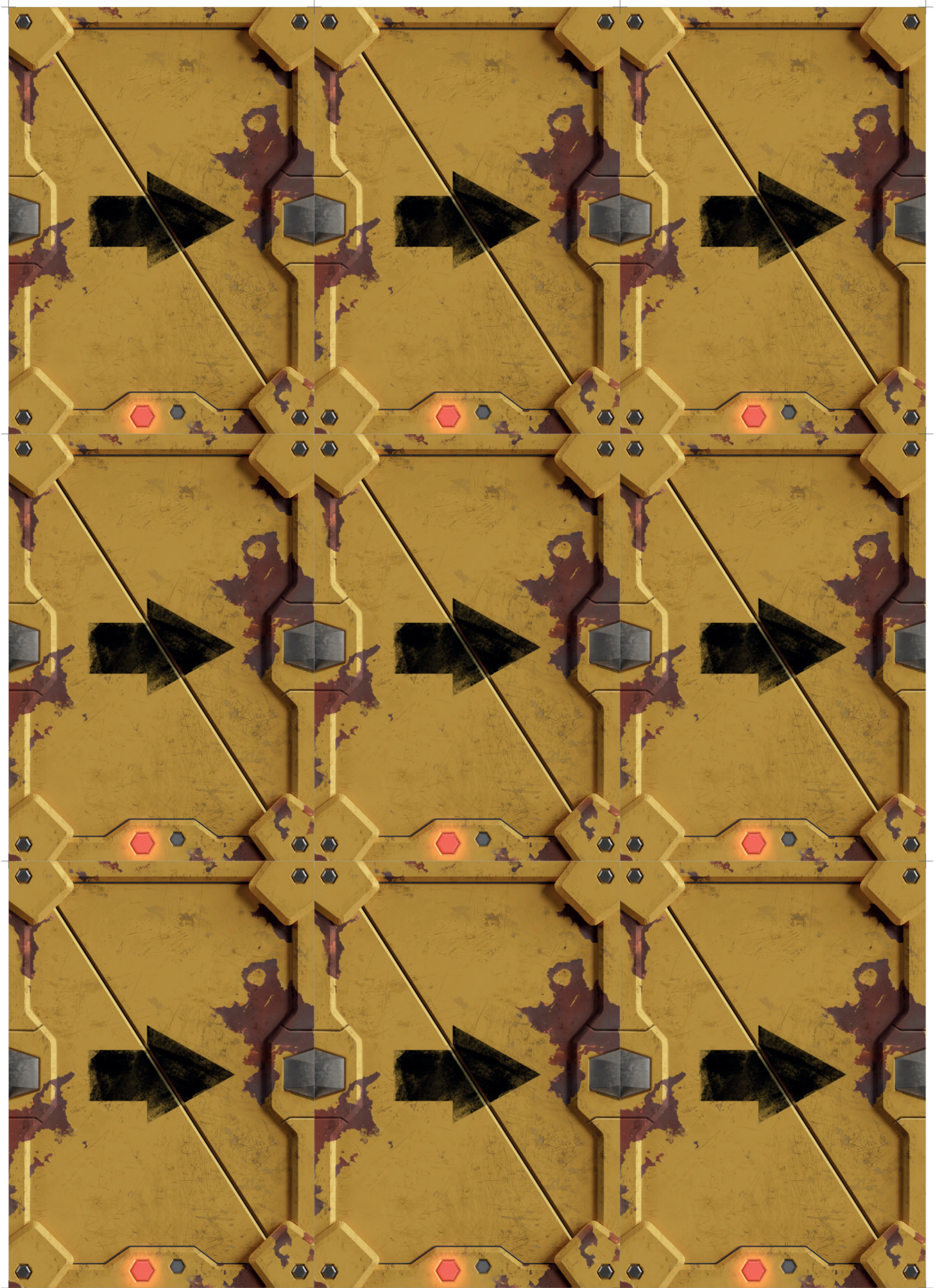
Получите 1 Нитру.



БЫСТРЫЙ РОСТ ШАРОПЛЮЕВ

Поместите Шароплюю на пустую клетку земли на расстоянии 1-3 клеток от места посадки десантной капсулы (даже если её сейчас нет).

Все прочие существа активируются.





КУСТ КРАХМАЛЬНИКА

На пути вам встречается несколько вкуснейших орешков крахмальника — что за находка!

Однако, если захотите их собрать, вы рискуете побеспокоить местную фауну.

ПО ЖЕЛАНИЮ:

Если не 🦎: возьмите 2 Карты тостов, после чего увеличьте угрозу роя на 1.



СВЕТАЩИЕСЯ СТЕНЫ

Поместите 1 Золото в ближайшую к вам стену. Если на одинаковом расстоянии от вас есть несколько стен, выберите любую.

Увеличьте угрозу роя на 1.



ВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИЯ

Вы приближаетесь к отвесной гряде камней — будучи благовоспитанным Дворфом, вы просто обязаны залезть на неё и осмотреться.

Если не 🦎: посмотрите верхнюю карту Колоды событий либо Колоды роя. После этого, если захотите, можете перемешать эту колоду.

В любом случае, увеличьте угрозу роя на 1.



ЧУТЬ НЕ ЗАДЕЛ МЕНЯ!

Выберите клетку земли рядом с вами. Если она пуста, поместите туда сталагмит. Если на ней находится существо, вместо этого нанесите ему 1 урон.

Увеличьте угрозу роя на 1.



КАЖЕТСЯ, У МЕНЯ КАМУШЕК В БОТИНКЕ

Вы задерживаетесь, чтобы выпрягнуть свой ботинок — и находите кусочек золота!

Получите 1 Золото. Увеличьте угрозу роя на 1.



ТРЕЩИНА В ПОЛУ

Ваш зоркий глаз подмечает гранату, застрявшую в трещине поблизости! Какой-то зеленобородый, должно быть, потерял её на предыдущей миссии. Если вы ляжете на землю, то сможете достать до неё рукой.

ПО ЖЕЛАНИЮ:

Упадите 🦎, чтобы взять Карту снаряда. Разумеется, вы также можете сделать это, если вы уже 🦎.



ПУШКА В НАСЛЕДСТВО

Вы видите стаю Глифидов, пирующих одним из ваших бывших коллег. Среди этого зверства, вам удаётся разглядеть посверкивающее оружие.

ПО ЖЕЛАНИЮ:

Если не 🦎: замените второстепенное оружие на новое (любое из колоды) — оно сразу будет разогнано, после чего пополните его боезапас до 5 патронов и увеличьте угрозу роя на 1.



НЕТРИВИАЛЬНОЕ МЕСТО

Вы замечаете потерянный ящик с боеприпасами, который оставила за собой предыдущая команда! К несчастью, он окружён забубренными, острыми как бритва кристаллами.

ПО ЖЕЛАНИЮ:

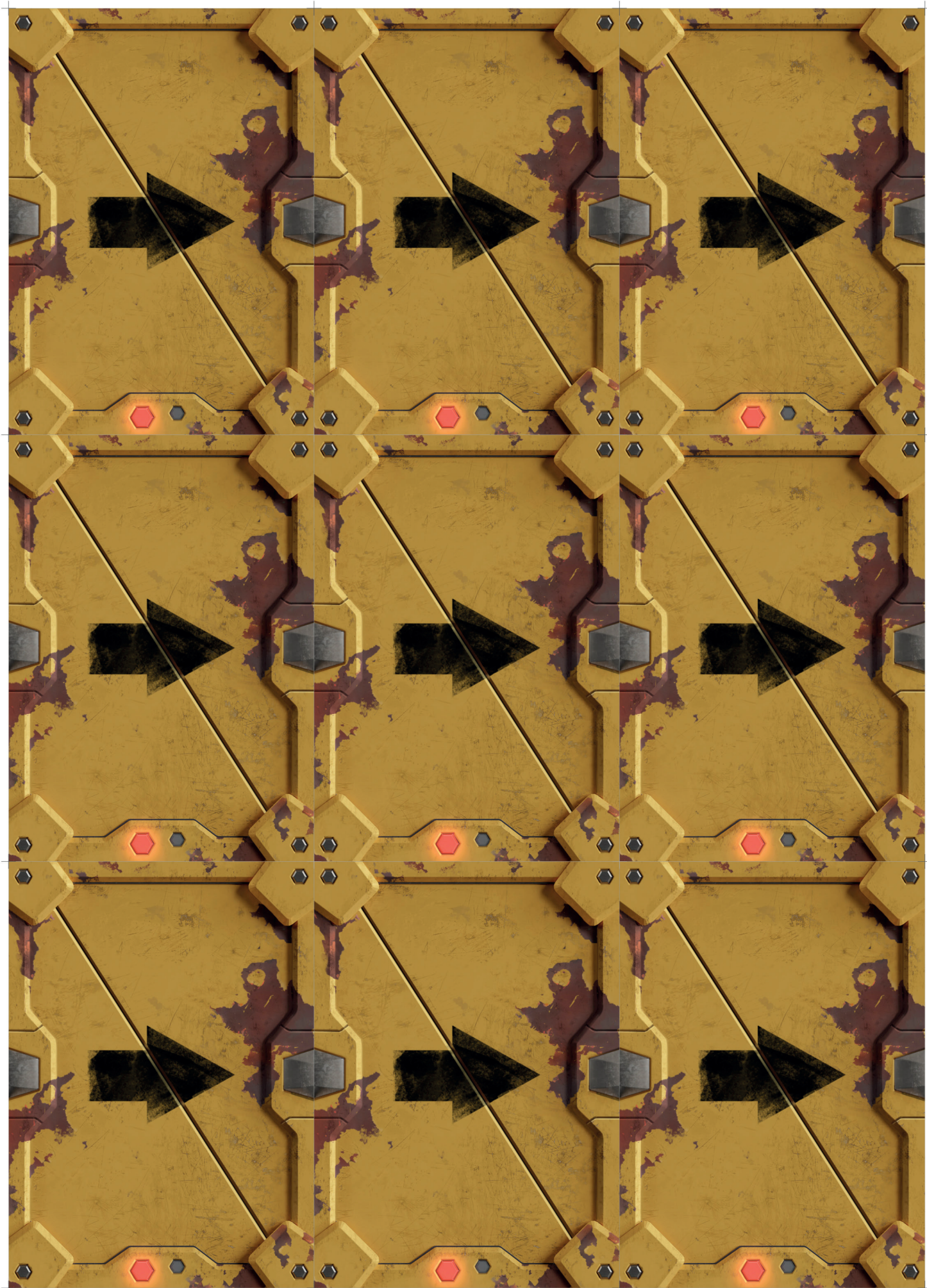
Если не 🦎: потеряйте 1 здоровье, чтобы добраться до ящика. Полностью перезарядите одно оружие на ваш выбор.

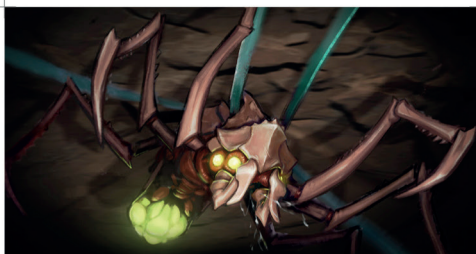


НАПАДЕНИЕ ПИЯВКИ

Пещерная пиявка атакует вас с потолка! Каждый Дворф в радиусе атаки до клетки с вами получает бесплатную реакцию-атаку против него (необходим 1 урон). Если пиявка не убита, бросьте 🎲🎲 и получите выпавший урон.

Если вы выбросили !, вы падаете 🦎



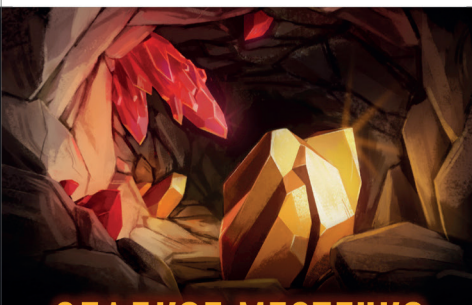


НАПАДЕНИЕ ХВАТАТЕЛЯ

Хвататель пикирует и пытается улететь, держа вас в когтях. Каждый Дворф в радиусе атаки от клетки с вами получает бесплатную реакцию-атаку против него (необходим 1 урон). Если Хвататель не убит, он уносит вас на самую дальнюю от вас пустую клетку по прямой линии.

Бросьте и получите выпавший урон.

Если вы выбросили , вы падаете

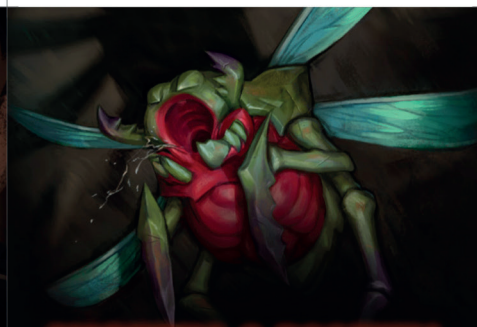


СЛАДКОЕ МЕСТЕЧКО

Вас окружают стены, покрытые золотом и красным сахаром. Вы можете задержаться, чтобы собрать немного.

ПО ЖЕЛАНИЮ:

Если не : бросьте . За каждый выпавший символ кирки получите 1 Золота или 2 здоровья. Увеличьте угрозу роя на 1.



СЮРПРИЗ С ВОЗДУХА

Что-то ужасное пикирует из темноты и замахивается на вас перед тем, как вновь исчезнуть во мраке.

Потеряйте 1 здоровье или упадите на землю, чтобы защититься от атаки.

Игнорируйте эту карту, если вы уже



ОБВАЛИВАЮЩИЙСЯ ПОЛ

Пол пещеры под вами обваливается!

Бросьте , игнорируйте выпавший урон.

Если вы выбросили , вы падаете

В провале вы обнаружили часть потерянного снаряжения. Возьмите случайный жетон улучшения.



Я ЗАСТРЯЛ!

Ваш ботинок застревает в скоплении зазубренных камней!

Потеряйте 1 здоровье, чтобы выдернуть ногу, или задержитесь, чтобы аккуратно её вытащить, но тогда вы станете

В любом случае, увеличьте угрозу роя на 1.



СЛИЗЬ С НЕБЕС

Поместите Слизебомбера на выход 1.

Увеличьте угрозу роя на 1.



ЧЕГО ОН ТАМ ПРИГУБИЛ?!

Поместите Глифида-Губителя на выход 2.

Увеличьте угрозу роя на 1.

