



Level Tracker



Dice Graveyard



Dragon's Lair



Заклинатель меча



Навык: войнов можно использовать как магов, а магов - как войнов.

Мистический клинок: заклинателя меча можно использовать как мага или война.

5 ОО для повышения уровня

Крестоносец



Навык: войнов можно использовать как клириков, а клириков - как войнов.

Праведный удар: крестоносца можно использовать как война или клирика.

5 ОО для повышения уровня

Рыцарь



Навык: когда вы формируете партию, все свитки становятся стражами.

Боевой клич: превратите всех монстров в драконьи морды и переместите их в логово дракона.
5 ОО для повышения уровня.

Волшебница



Навык: свитки можно использовать в качестве любого сопартийца.

Околдовать монстра: превратить 1 монстра в зелье.

5 ОО для повышения уровня.

Наёмник



Навык: формируя партию, вы можете один раз перебросить любое количество кубиков партии.

Точный удар: победите 2 любых монстров.

5 ОО для повышения уровня

Полугоблин



Навык: вы можете открывать сундуки и выпивать зелья в любой момент фазы монстров.

Зов о помощи: превратите 1 гоблина в вора. Сбросьте его в следующей фазе перегруппировки.

5 ОО для повышения уровня.

Менестрель



Навык: воров можно использовать как магов, а магов - как воров.

Баллада: сбросьте все кубики из логова дракона.

5 ОО для повышения уровня.

Оккультист



Навык: магов можно использовать как клириков, а клириков - как магов.

Пробуждение мёртвых: превратите 1 скелета в война. Сбросьте его в следующей фазе перегруппировки.

5 ОО для повышения уровня.

Боевой маг



Навык: войнов можно использовать как магов, а магов - как войнов.

Мистическая ярость: сбросьте всех монстров, сундуки, зелья и кубики из логова дракона.

Паладин



Навык: войнов можно использовать как клириков, а клириков - как войнов.

Божественное вмешательство: сбросьте 1 жетон сокровища, чтобы победить всех монстров, открыть все сундуки, выпить все зелья и сбросить все кубики из логова дракона.

Убийца драконов



Навык: когда вы формируете партию, все свитки становятся стражами. Чтобы победить дракона, нужно 2 сопартийца (вместо 3).

Боевой клич: превратите всех монстров в драконьи морды и переместите их в логово дракона.

Чародейка



Навык: свитки можно использовать в качестве любого сопартийца.

Гипноз: превратите 2 монстров в 1 зелье.

Полководец



Навык: войны побеждают 1 дополнительного монстра любого типа.

Тактический манёвр: перебросьте любое количество кубиков партии и подземелья.

Вождь



Навык: вы можете открывать сундуки и выпивать зелья в любой момент фазы монстров.

Приказ вождя: превратите 2 гоблинов в воров. Сбросьте их в следующей фазе перегруппировки.

Бард



Навык: воров можно использовать как магов, а магов - как воров. Стражи побеждают 1 дополнительного монстра.

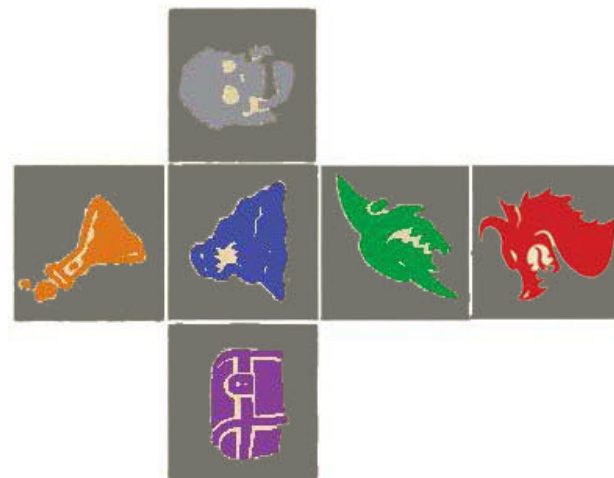
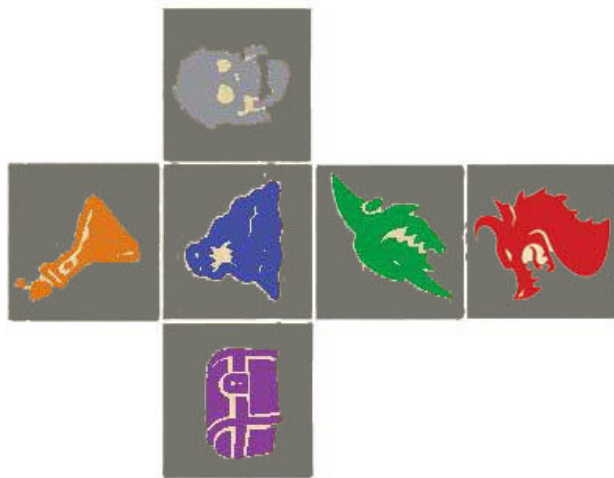
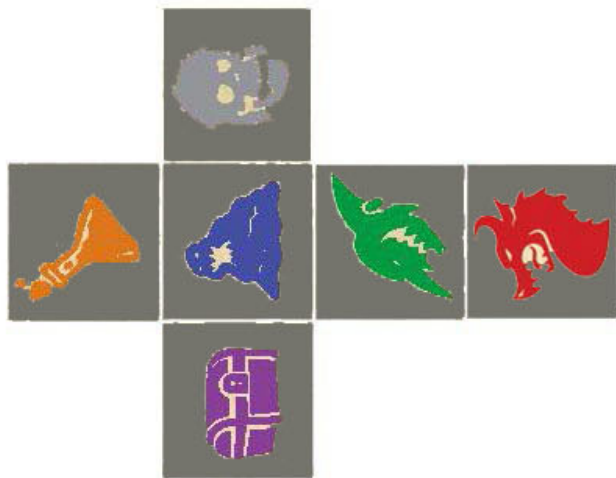
Баллада: сбросьте все кубики из логова дракона.

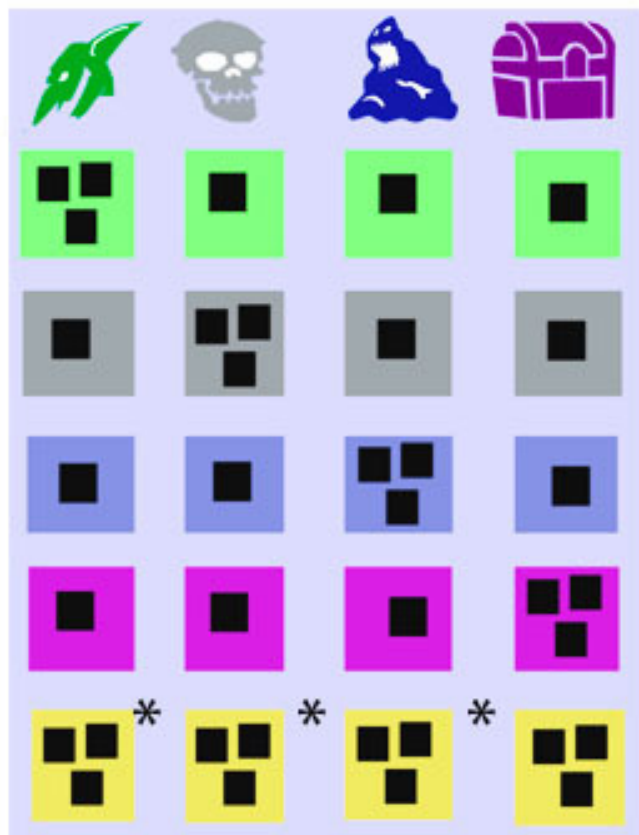
Некромант



Навык: магов можно использовать как клириков, а клириков - как магов.

Повелевание мёртвыми: превратите 2 скелетов в 2 войнов. Сбросьте их в следующей фазе перегруппировки.





*Каждый страж может победить любое количество монстров **ОДНОГО** типа либо открыть все сундуки.

Дракон: немедленно переместите кубики с драконьими мордами в логово дракона. 3+ кубиков в драконьем логове во время фазы дракона призывают дракона.

Свиток: можно использовать, чтобы перебросить любое количество доступных кубиков партии и подземелья. Нельзя перебрасывать кубики в логове дракона.

Зелья: используйте один любой кубик партии (включая свитки), чтобы выпить любое количество зелий. За каждое выпитое зелье верните с кладбища 1 кубик партии выбранной гранью вверх.



Городской портал: получите столько ОО, сколько указано на кубике уровней, и покиньте подземелье. Неиспользованный портал в конце игры принесёт 2 ОО вместо 1.



Разящий меч: можно использовать как воина.



Приманка для дракона: превратите все оставшиеся кубики подземелья в драконьи морды.





Талисман: можно использовать как клирика.





Кольцо невидимости: сбросьте все кубики из логова дракона. Это не считается победой над драконом.





Жезл силы: можно использовать как мага.





Эликсир: верните с кладбища 1 кубик партии выбранной гранью вверх.





Воровские инструменты: можно использовать как вора.



Свиток: можно использовать как свиток.

Драконьи чешуйки: в конце игры каждая **ПАРА** драконьих чешуек принесёт ещё 2 ОО (в дополнение к 1 ОО за чешуйку).

Token Board A



Token Board B



Token Board C



XP Tokens



XP Tokens



Treasure Board A



Treasure Board B



Treasure Board C

