

# Dungeon Roll - Hősök Könyve

## Hero Booster Pack #1 + Guild Leader

### Alkimista / Csodatévő

Növények, gyökerek és a mágia különleges keverékét használja, hogy gyógyító varázsitalaival elesett társait felélessze.



#### **Alkimista:**

##### *Képzettség:*

Minden Láda Varázsitalá válik. Az Alkimista sohasem használhat Kazamatakockát Ládaként.

##### *Végső képesség - **Gyógykenet:***

Dobj 1 kockával a Temetőből, és add hozzá a csapatodhoz.

#### **Csodatévő:**

##### *Képesség:*

Minden Láda Varázsitalá válik. A Csodatévő sohasem használhat Kazamatakockát Ládaként.

##### *Végső képesség - **Átváltoztató Varázsital:***

Dobj 2 kockával a Temetőből, és add hozzá a csapatodhoz.

### Régész / Sírrabló

Minden valamirevaló Régész tudja - az igazán értékes kincsek múzeumba valók, és nem egy koszos kazamatába.



#### **Régész:**

##### *Képzettség:*

Csapatalakításnál húzz 2 Kincsjelzőt. A játék végén dobj el 6 Kincsjelzőt.

##### *Végső képesség - **Kincskeresés:***

Húzz 2 Kincsjelzőt a dobozból, majd dobj el 2 Kincsjelzőt.

#### **Sírrabló:**

##### *Képzettség:*

Csapatalakításnál húzz 2 Kincsjelzőt. A játék végén dobj el 6 Kincsjelzőt.

##### *Végső képesség - **Kincskeresés:***

Húzz 2 Kincsjelzőt a dobozból, majd dobj el 1 Kincsjelzőt.

## Törp / Feldühödött

Amikor tombol, a Feldühödött ereje többszöröse egy emberének, és vérszomja nem csillapodik, míg egy Sárkányt meg nem öl.



### **Törp:**

#### **Képzettség:**

Csapatalakításnál dobj el 2 Csapatkockát. Ezekkel ne dobj, a Törp ugyanis minden kalandozást kicsiben kezd... mármint a csapatát illetően. Minden alkalommal, amikor egyetlen Bajnok 2 vagy több Szörnyet győz le, akkor eldobás helyett dobd újra.

#### **Végő Képesség - Csatarendbe Állítás:**

Bajnokként dobj el 1 Szörnyet, majd az összes Bajnokot dobd újra. Állítsd csatarendbe a csapatodat! Minden egyes Bajnokod legyőz 1 Szörnyet, majd ahelyett, hogy a Temetőbe helyeznéd, újradobd őket.

### **Feldühödött:**

#### **Képzettség:**

Csapatalakításnál dobj el 2 Csapatkockát. Minden alkalommal, amikor egyetlen Bajnok 2 vagy több Szörnyet győz le, akkor eldobás helyett dobd újra.

#### **Végő Képesség - Dühödttombolás:**

Dobj újra 4 Csapatkockát a Temetőből és add a csapatodhoz. A Kalandozás további részében nem Vonulhatsz vissza a Rendezési Fázisban, csak ha legyőzted a Sárkányt az adott szinten, vagy elérted a 10. szintet.

## Manó / Kincskereső

A Manó nem vágyik aranyra, az van neki elég! Ám mivel a játék végén a kincsek értéktelenek számára, ezért amint módja nyílik rá, inkább azok hatásait használja.



### **Manó:**

#### **Képzettség:**

Minden Varázsital Ládává változik! A Manó sohasem használhat Kazamatakockát Varázsitalként.

A játék végén dobj el minden Kincset.

#### **Végő Képesség - Szerencse Csapás:**

Változtass át 1 Szörnyet 1 Ládává.

### **Kincskereső:**

#### **Képzettség:**

Minden Varázsital Ládává változik! A Manó sohasem használhat Kazamatakockát Varázsitalként.

A játék végén dobj el minden Kincset.

#### **Végő Képesség - Apró Szerencse:**

Változtass át 2 Szörnyet 1 Ládává.

## Felderítő / Kazamaták Tudója

Felderíteni a következő szint rejtelseit, mielőtt még a többiek lemerészkednek oda, akár az életünk múlhat rajta! Tudni mi vár ránk, jelentős előnyt jelent. A tapasztalt Kazamaták Tudója tudja mikor elég és bármikor visszavonulhat, ha nem a kedve szerint alakulnak a dolgok.



### **Felderítő:**

**Képzettség:**

Csapatalakításnál dobj 6 Kazamatakockával, és ezeket használd az 1., 2. és 3. szinten.

### **Végző Képesség - Felderítés:**

A Szörnyfázis során bármikor használhatod. Állítsd 1-gyel kisebbre a Szintjelzőt és azonnal vonulj vissza. A begyűjtött Tapasztalatszámok száma megegyezik a Szintjelző aktuális értékével.

### **Kazamaták Tudója:**

**Képzettség:**

Csapatalakításnál dobj 6 Kazamatakockával, és ezeket használd az 1., 2. és 3. szinten.

### **Végző Képesség - Tudni, hogy mikor van az akkor:**

Azonnal vonulj vissza. A begyűjtött Tapasztalatszámok száma megegyezik a Szintjelző aktuális értékével, csakúgy mintha egy Rendezési fázisban Vonultál volna vissza.

## Varázslónő / Sárkányok Leszármazottja

A Sárkányokkal való rokonsága miatt nem keveredik vitába velük. Sőt, bizalmukat élvezi, és kérésére a Sárkányok szabadjára engedik dühüket a kazamatát benépesítő szörnyek kárára.



### **Varázslónő:**

**Képzettség:**

Amint 3, vagy több kocka kerül a Sárkányfészekbe, dobj el minden kockát a Sárkányfészekből. Ez a cselekedet nem minősül a Sárkány legyőzésének, ezért nem jár érte sem kincs, sem tapasztalat.

### **Végző Képesség - Sárkány Lehelet:**

Minden egyes kockáért a Sárkányfészekben, dobj el 1 Szörnyet. Ne feledd, hogy a Sárkányfészekben lévő kockák nem Szörnyek!

### **Sárkányok Leszármazottja:**

**Képzettség:**

Amint 3, vagy több kocka kerül a Sárkányfészekbe, dobj el minden kockát a Sárkányfészekből. Ez a cselekedet nem minősül a Sárkány legyőzésének, ezért nem jár érte sem kincs, sem tapasztalat.

### **Végző Képesség - Sárkány Tombolás:**

Minden egyes kockáért a Sárkányfészekben, dobj el 1 típusból az összes Szörnyet. Ne feledd, hogy a Sárkányfészekben lévő kockák nem Szörnyek!

## Nyomolvasó / Vadász

A puhaléptű Nyomolvasó könnyedén becserkészi áldozatát. Halálos lövései elől egyik Szörny sem menekül.



### **Nyomolvasó:**

#### **Képzettség:**

Szintenként egyszer 1 Goblint újradobhatsz.

#### **Végső Képesség - Célzott Lövés:**

Dobj el 1 tetszőleges Szörnyet (Csontváz, Goblin, Nyálka). Ne feledd, hogy a Sárkányfészekben lévő kockák nem Szörnyek!

### **Vadász:**

#### **Képzettség:**

Szintenként egyszer 1 Goblint újradobhatsz.

#### **Végső képesség - Nyílzápor:**

Dobj el 1 Szörnyet minden típusból (Csontváz, Goblin, Nyálka). Ne feledd, hogy a Sárkányfészekben lévő kockák nem Szörnyek!

## Viking / Élőholt Viking

Az Élőholt Viking irányítja a Csontvázakat, nem pedig harcol ellenük! Ha találkozik velük, azok nyomban Varázsitalokká változnak, amelyekkel visszahozhatja elesett társait.



### **Viking:**

#### **Képzettség:**

Csapatalakításnál távolíts el 2 Csapatkockát a játékból, a játék 5 Bajnokkal indul, sohasem lehet 5 kockánál több a csapatodban.

#### **Végső képesség - Viking Tombolás:**

Távolíts el minden kockát a Sárkányfészekből. Ez a cselekedet nem minősül a Sárkány legyőzésének, nem jár érte sem kincs, sem tapasztalat.

### **Élőholt Viking:**

#### **Képzettség:**

Csapatalakításnál távolíts el 2 Csapatkockát a játékból, a játék 5 Bajnokkal indul, sohasem lehet 5 kockánál több a csapatodban. Minden Csontváz Varázsitalá válik. Az Élőholt Vikingnek sosem kell Csontvázak ellen harcolnia.

#### **Végső képesség - Viking Tombolás:**

Távolíts el minden kockát a Sárkányfészekből. Ez a cselekedet nem minősül a Sárkány legyőzésének, nem jár érte sem kincs, sem tapasztalat.

# Céhvezető / Céhmester

Vezetői képességeinek hála a Céhvezető nagyobb Csapattal indulhat a Kazamatába.



## **Céhvezető:**

Képzettség:

Csapatalakításnál 8 Csapatkockával dobj 7 helyett.

## Végső Képesség - **Szívesség Viszonzása:**

Állíts 1 Csapatkockát vagy 1 Kazamatakockát egy tetszőleges oldalára.

## **Céhmester:**

Képzettség:

Csapatalakításnál 8 kockával dobj 7 helyett.

## Végső Képesség - **Erősítés:**

Állíts 1 Csapatkockát és 1 Kazamatakockát egy tetszőleges oldalára.

Copyright 2013  
Tasty Minstrel Games, L.L.C.  
[www.playtmg.com](http://www.playtmg.com)

Fordította: hewa ([schmidtpeter90@gmail.com](mailto:schmidtpeter90@gmail.com))  
Köszönet fki-nek a segítségért!