

Ablage für beliebig
viel Gold
und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Willenspunkte										16	17	18	19	20



0 1 2 3 4



5 6 7 8 9



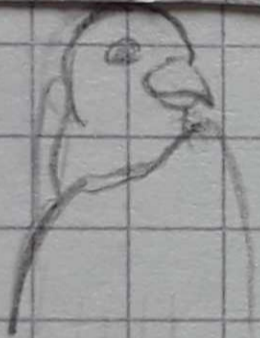
10 11 12 13 14

KRÄMER
Gartenzwergschmied aus Nordgard
Rang 17

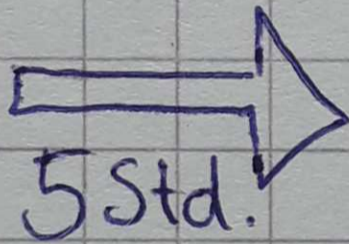
Sonderfähigkeit: 1. Krämer kann auf Feld 133
Stärkepunkte für je 1 Gold kaufen.
2. Krämer kann auf den Feldern 133 und 135
seine magische Schmiedekunst einsetzen.

Die Geheimwaffe

Erst aufdecken, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



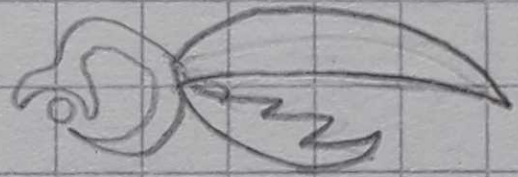
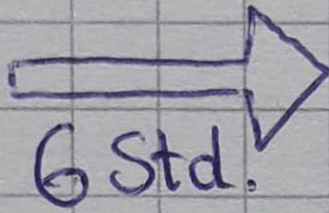
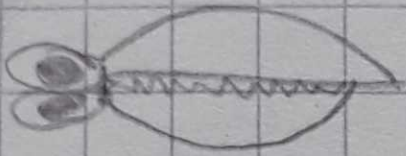
Falke



Rüstungsfalke

Der Rüstungsfalke kann (von überall aus) auf ein Feld mit einer Kreatur gelegt werden. Die Kreatur kann sich so lange nicht bewegen, bis der Held den Falken zurücknimmt. Die stillstehende Kreatur wird von anderen Kreaturen übersprungen. Nur wenn sich der Rüstungsfalke auf der Heldentafel eines Helden befindet, kann er als normaler Falke genutzt werden.

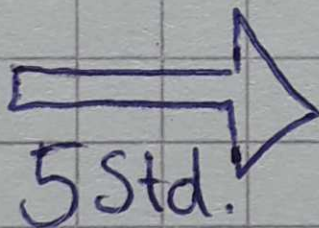
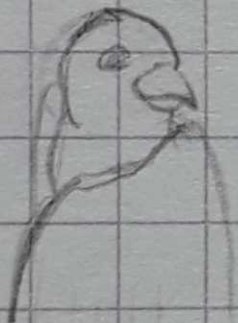
Krämers magische Schmiedekunst 1



Flossenschere

magische Flossenschere

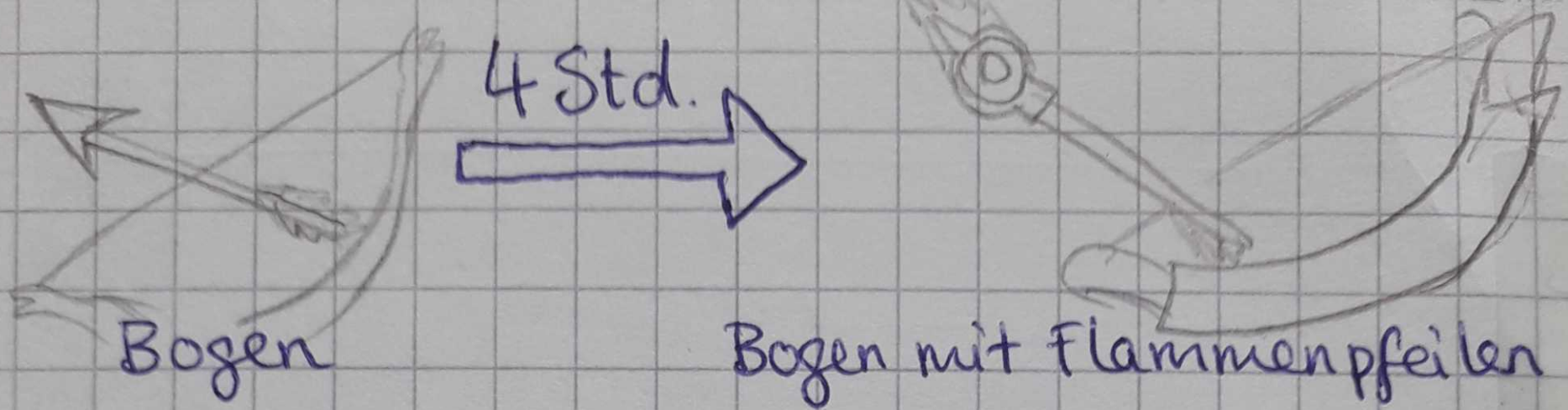
Nur mit der magischen Flossenschere kann Irjas Schwanz abgeschnitten werden.



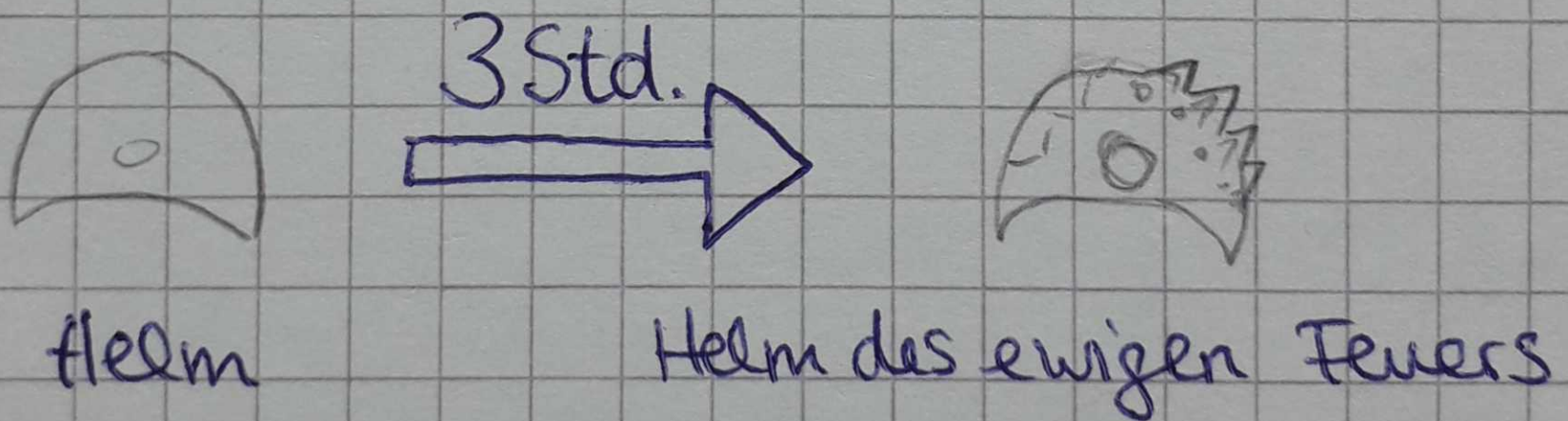
Falke

Rüstungsfalke

Der Rüstungsfalke kann (von überall aus) auf ein Feld mit einer Kreatur gelegt werden. Die Kreatur kann sich so lange nicht bewegen, bis der Held den Falken zurücknimmt. Die stillstehende Kreatur wird von anderen Kreaturen übersprungen. Nur wenn sich der Rüstungsfalke auf der Heldentafel eines Helden befindet, kann er als normaler Falke genutzt werden.

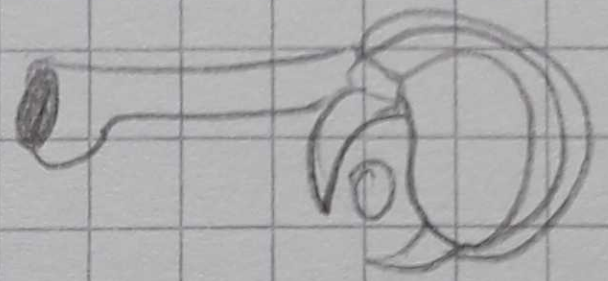
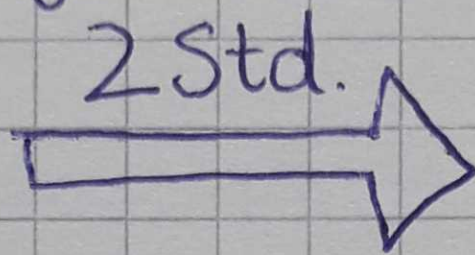
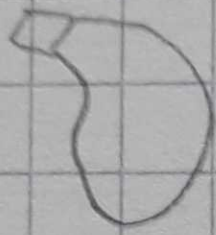


Der Bogen mit Flammenpfeilen kann -zusätzlich zu seiner normalen Funktion- dazu genutzt werden, Schneepfättchen auf angrenzenden Feldern aufzudecken. Nach Aufdecken ~~eines~~ eines Pfättchens darf der Held entscheiden, ob es liegen bleibt oder aus dem Spiel kommt. Auf offen liegenden Schneepfättchen muss ein Held nicht stehen bleiben. Nur wenn er darauf stehen bleibt, wird ein offenes Schneepfättchen aktiviert.



Zusätzlich zu seiner normalen Funktion bewirkt der Helm des ewigen Feuers, dass der Held, der ihn trägt, bei einem Verlust von WP durch Kälte diese WP stattdessen addiert bekommt.

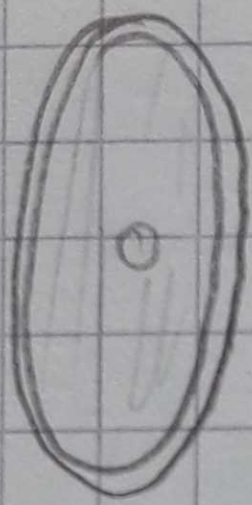
Krämers magische Schmiedekunst 2



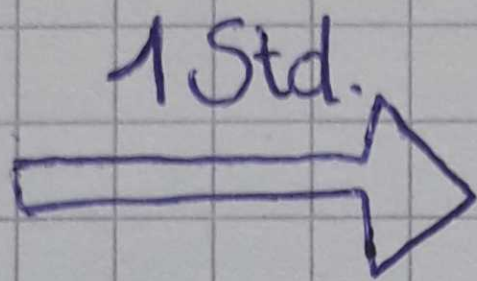
Trinkschlauch

Wasserpistole

Die Wasserpistole kann auf jeder Seite entweder als normaler Trinkschlauch verwendet werden oder dazu, bis zu 2 Felder ausgehend vom Feld des Helden zu vereisen. Dazu nimmt der Held die Schneepfättchen dieses Feldes aus dem Spiel und legt stattdessen Eispfättchen darauf. Ein Held, der ein Feld mit einem Eispfättchen betritt wird in Richtung des Pfeils auf dem Pfättchen auf ein angrenzendes Feld versetzt. Das Eispfättchen wird daraufhin vom Spielplan genommen (nicht aus dem Spiel). Wenn die Wasserpistole noch halb voll ist, kann der Held sie ~~am~~ beim Leeren eines Brunnens wieder auf die volle Seite drehen, anstatt sich die eigentliche Belohnung zu nehmen.



Schild



Wellenreiterschild

Der Wellenreiterschild kann - zusätzlich zu seiner normalen Funktion - dazu genutzt werden, übers Meer zu fahren. Dazu legt der Held den Schild von einem Küstenfeld auf ein Wassergebiet. Das Auf- und Absteigen dauert eine Std. Auf dem Schild kann nur 1 Held stehen. Es bewegt sich wie ein Schiff. Wenn der Held auf dem Wellenreiterschild auf demselben Wassergebiet wie eine Kreatur steht, kann er gegen sie kämpfen (Würfel gleichzeitig werfen). Durch das Surfen geht der Schild nicht kaputt.