



ГРИД РАСЧЕТЛИВАЯ

Прибавьте 7 очков к итоговому показателю храбрости.

Когда вы призвали Грид и положили её карту в свою командную зону, сразу же улучшите на +7 номинал одной из своих монет.



ТРУД ОХОТНИЦА ЗА ГОЛОВАМИ

Прибавьте 13 очков к итоговому показателю храбрости.

Призвав этого героя, поместите её карту по своему выбору в любую колонку своей армии.

На карту Труд нельзя положить никакую другую карту дворфа. Если карта дворфа или героя помещается в колонку, где расположена Труд, то игрок должен взять карту Труд в руку, поместить карту дворфа или героя и затем вернуть Труд в армию, в любую колонку по своему выбору.

Перед подсчётом итогового показателя храбрости, карта Труд перемещается из армии в командную зону.



ХОЛЬДА МЕНЕСТРЕЛЬ

Прибавьте 12 очков к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Хольду, сразу же возьмите карту наёмника или артефакта из лагеря.



ЯРИКА ШЕЛЬМА

Прибавьте 8 очков к итоговому показателю храбрости.

Во время каждого улучшения или обмена монет увеличьте номинал монеты дополнительно на +2.



АСТРИД БОГАТАЯ

Прибавьте к итоговому показателю храбрости номинал своей самой ценной монеты.



КРАД ПЛУТ

Прибавьте 4 очка к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Крада, сразу улучшите одну свою монету с наименьшим номиналом на +10.



СОЛЬКУР ЖАДНЫЙ

Прибавьте 10 очков к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Солькура, сразу положите его карту на монеты в кошеле. Во время следующего обмена, в отличие от стандартных правил, обменяйте монету с наименьшим номиналом, а не с наибольшим. После обмена переместите Солькура в командную зону.



УЛИНА ЯСНОВИДЯЩАЯ

Прибавьте 9 очков к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Улину, сразу же берите в руку монеты, которые всё ещё лежат лицом вниз на вашем планшете. С этого момента вы не выкладываете свои монеты на планшет, а держит их в своей руке.

Во время посещения таверны, игрок ждёт, пока все другие эльвеланды откроют свои ставки и только после этого он выбирает монету из своей руки и кладёт её лицом вверх в область соответствующей таверны на своём планшете.

Во время улучшения монеты:

- если игрок выбрал монету из руки, то новую монету он берёт так же в руку,
 - если выбрана монета, лежащая на планшете, то новую монету он кладёт в то же место.
- Монеты, лежащие на планшете, должны оставаться на нём до конца текущего раунда.



ОЛЬВЮН МНОГОЛИКИЙ

Прибавьте 9 очков к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Ольвюна, сразу возьмите две карты «Двойник Ольвюна» и положите их в две разные колонки своей армии. Двойники Ольвюна не являются героями. Призрачные двойники обладают значением храбрости 0, но могут стать дворфами любого воинского класса. Они могут быть отправлены в сброс эффектами таких карт как «Дагда», «Бонфур», «Брисингамен» и «Хёфуд».



ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ

Поместите эту карту в свою командную зону.

В эпоху 1, сразу после посещения последней таверны, но до смотра войск, поместите карту Илуд в колонку вашей армии. Илуд остаётся в этой колонке до конца эпохи 2.

Если вы призвали Илуд во время эпохи 2, поместите её карту в свою командную зону.

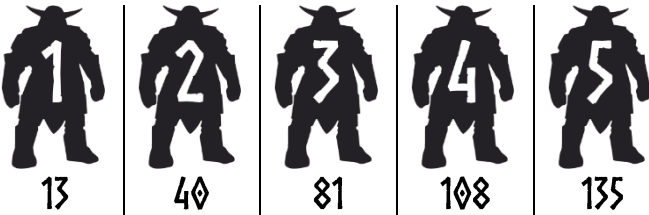
В эпоху 2, сразу после посещения последней таверны, но до подсчёта итогового показателя храбрости игрок может переместить её в любую колонку по своему выбору.

В конце эпохи 2, в зависимости от местоположения Илуд, она будет учитываться как **кузнец** или **охотник**, **разведчик 11**, **воин 7**, **горняк 1**.



ДВЕРГИ 5 БРАТЬЕВ

В зависимости от количества братьев, призванных игроком, прибавьте к итоговому показателю храбрости:



АННУМИЯ НЕКРОМАНТ

Прибавьте 12 очков к итоговому показателю храбрости.

Как только вы призвали Аннумию, посмотрите все карты в стопке сброса карт эпох 1 и 2 (но не карт лагеря) и выберите одну карту себе и сразу используйте.



СКО НЕПОСТЕЖИМАЯ

Прибавьте 17 очков к итоговому показателю храбрости.



ДАГДА ВСПЫЛЬЧИВАЯ

Обладает тремя шеvronами.

Призвав Дагду, сразу поместите её карту в колонку охотников и отправьте в сброс по одной нижней карте дворфов (не героев) из двух других колонок своей армии по своему выбору.



АРАЛ ОРЛИНЫЙ КОГОТЬ

Обладает двумя шеvronами.



ТАРА СМЕРТОНОСНАЯ

Прибавьте 14 очков к итоговому показателю храбрости.



КРОЛ НАЁМНИК

Прибавьте 7 очков к итоговому показателю храбрости.

Обладает двумя шеvronами.



ЗОРАЛ МАСТЕР

Прибавьте 1 к сумме очков храбрости горняков.

Обладает тремя шеvronами.



ЛОКДУР КОРЫСТОЛЮБИВЫЙ

Прибавьте 3 очка к показателю храбрости горняков.



ЭГУР СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Обладает двумя шеvronами.



БОНФУР ЖЕСТОКИЙ

Обладает тремя шеvronами.

Призвав Бонфура, сразу поместите его карту в колонку кузнецов и отправьте в сброс одну нижнюю карту дворфа (не героя) из другой колонки своей армии по своему выбору.



ХУРИЯ НЕУЛОВИМАЯ

Прибавьте 20 очков к показателю храбрости разведчиков.

Чтобы призвать Хурию, игрок должен иметь в своей армии не менее 5 шеvronов в колонке разведчиков.

ИДУН НЕЗАМЕТНАЯ



Прибавьте 7 очков к показателю храбрости разведчиков и по 2 очка за каждый шеvron в колонке разведчиков.