







Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

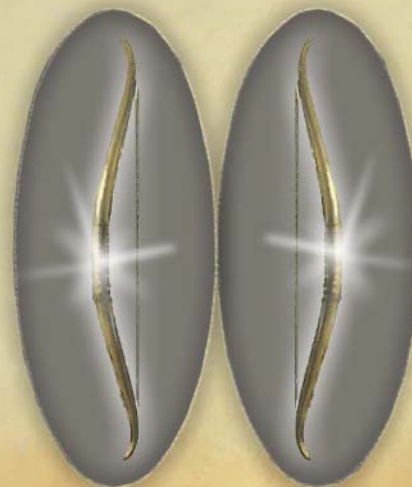
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

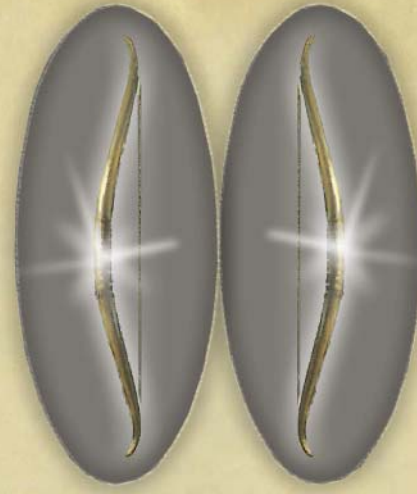
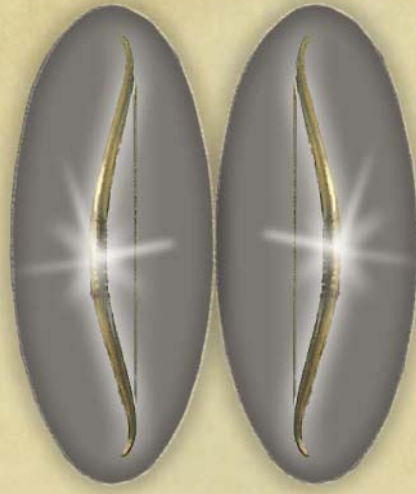
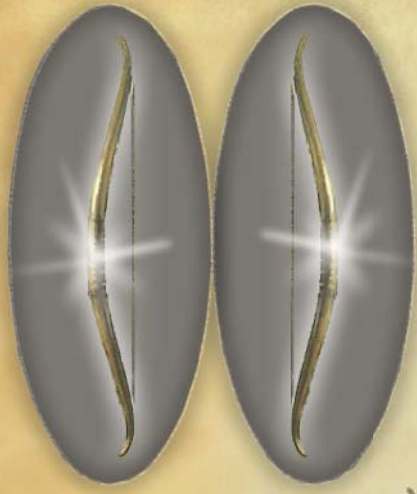
Willenspunkte

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

# BILGRAM

Silberzwerg aus Silberhall, Rang 91  
Sonderfähigkeit: siehe Sonderfähigkeitskarten







## Bilgram, der Silberzwerg

Handwerksmaterialien 1

### Besondere Handwerksmaterialien:

Von jedem besonderen Handwerksmaterial gibt es 2 Plättchen (mehr können also nicht gleichzeitig im Spiel sein). Nur der Silberzwerg kann diese aufnehmen/tragen.

#### Silber:



Am Spielanfang wird 1 Silber auf Feld 91 gelegt. Sollte bei Sonnenaufgang kein Silber mehr auf Feld 91 legen, so wird jeweils 1 weiteres Silber auf Feld 91

gelegt.

#### Bronze:



Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang wird die Position von 1x Bronze erwürfelt, indem 1 Heldenwürfel geworfen und 100 zum Ergebnis addiert

wird.

#### Nixenhaar:



Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang wird mit einem roten Würfel die Position von Irja erwürfelt.

Dann werden alle Nixenhaar-Plättchen, die noch nicht im Spiel sind zu ihr gelegt. Wenn sie auf ein anderes Feld versetzt wird, so nimmt sie alle Plättchen bis auf 1x Nixenhaar mit. Das zurückgebliebene Plättchen bleibt auf dem Feld liegen.

**Lest weiter auf Bilgram, der Silberzwerg**



## Bilgram, der Silberzwerg

Handwerksmaterialien 2

### Neraxschuppen:



Nach jeder Kampfrunde gegen einen Nerax, an welcher der Silberzwerg beteiligt ist, erhält er 1x Neraxschuppen

**Lest weiter auf Bilgram, der Silberzwerg (Sonderfähigkeit)**



### Sonderfähigkeit:

Bilgram kann die Aktion „Handwerk“ wählen: Für je zwei Stunden bearbeitet Bilgram einen Gegenstand, den er im Inventar trägt oder der auf seinem Feld liegt. In Silberhall kostet dieser Prozess nur eine Stunde pro Gegenstand.

### Die Aktion „Handwerk“:

Die Aktion „Handwerk“ kostet Bilgram je nach Gegenstand zusätzlich zu den Stunden besondere Handwerksmaterialien (siehe Bilgram, der Silberzwerg Handwerksmaterialien). Ein bearbeiteter wird gegen die verbesserte Version ausgetauscht, welche auf der Karte Bilgram, der Silberzwerg Gegenstände liegt, und hat zusätzlich zu dem ursprünglichen Effekt einen weiteren dauerhaften Verstärkungseffekt (siehe Bilgram, der Silberzwerg Gegenstände)

Lies weiter auf **Bilgram, der Silberzwerg (Gegenstände 1)**



### Gepolsterter Helm: 1 Bronze+1 Nixenhaar/Silber



Der Träger kann pro Kampfrunde bis zu einen seiner Würfel erneut würfeln.

### Neu gespannter Bogen: 1 Nixenhaar



Der Träger kann auch zwei Felder entfernte Gegner angreifen. Sollte er dies tun steht ihm für diesen Kampf aber nur 1 Würfel zur Verfügung.

Lies weiter auf **Bilgram, der Silberzwerg (Gegenstände 2)**

### Bilgram, der Silberzwerg

Gegenstände 1



## Bilgram, der Silberzweig

Gegenstände 2

**Robuster Schild:** 1 Bronze+1 Neraxschuppen/Silber



Der ausgedruckte Schild wird auf den normalen Schild gelegt. Wenn der Träger nun Schaden erleidet, hat er die Wahl:

Entweder er gibt 1 Willenspunkt ab und dreht den gedruckten Schild auf die weniger leuchtende Seite. Beim zweiten Umdrehen kommt der Druck aus dem Spiel.

Oder der richtige Schild wird nach gewohnten Regeln umgedreht. Sollte dieser aus dem Spiel kommen wird auch der zusätzliche Schild entfernt.

**Verlängertes Fernrohr:** 1x Neraxschuppen/Silber



Der Träger kann jeweils vor seiner Aktion (Laufen oder Kämpfen) ein

Bis zu zwei Felder entferntes Plättchen aufdecken