



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

BILGRAM





Silberzwerg aus Silberhall, Rang 91
Sonderfähigkeit: siehe Sonderfähigkeitskarten

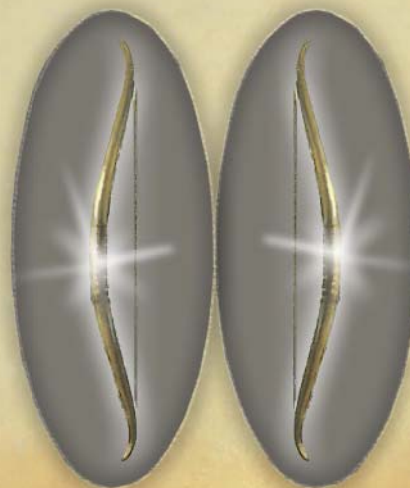


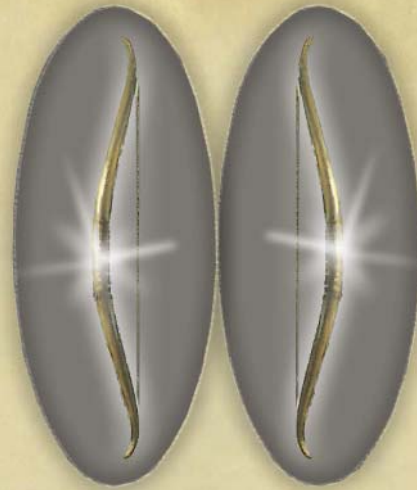
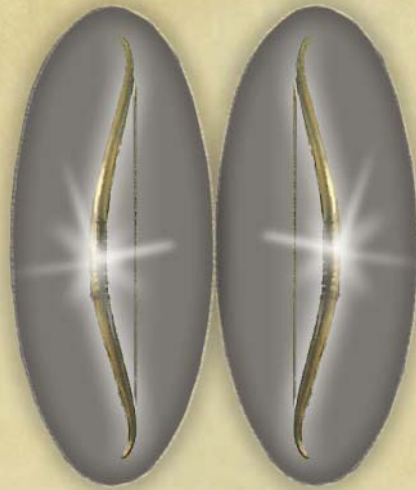
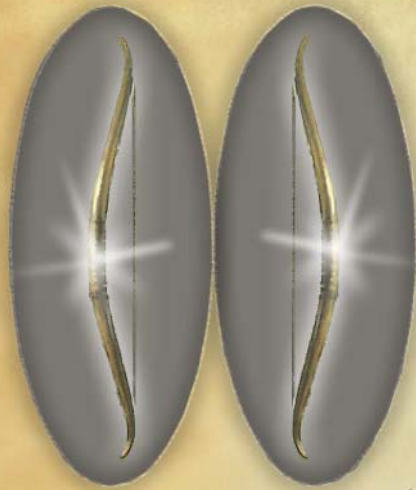
Stärkepunkte

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







Sonderfähigkeit:

Nur Bilgram kann die neue Aktion „Handwerk“ wählen und **gewöhnliche Gegenstände verbessern**, die er auf seiner Heldentafel trägt oder die auf seinem Feld liegen.

Dafür muss er besondere Handwerksmaterialien von seiner Heldentafel in den Vorrat zurücklegen. (siehe Karte „Handwerksmaterialien“). Dann tauscht er den gewöhnlichen Gegenstand gegen seine verbesserte Version (siehe Karte „Verbesserte Gegenstände I“).

Diese Aktion kostet ihn **2 Stunden pro Gegenstand**. In Silberhall (Feld 91) kostet sie nur 1 Stunde pro Gegenstand.



Von jedem Handwerksmaterial gibt es 2 Plättchen (mehr können also nicht gleichzeitig im Spiel sein). Nur der Silberzweig kann diese tragen, auf den 4 besonderen Ablagefeldern seiner Heldentafel.



Silber: Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang: Falls kein Silber auf **Feld 91** liegt, so legt **1xSilber** auf **Feld 91**.



Bronze: Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang wird die Position von **1xBronze** bestimmt, indem ihr **100 zu einem Heldenwürfel addiert**.



Nixenhaar: Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang wird mit einem roten Würfel die Position der **Figur „Irja“** erwürfelt. Steht Bilgram auf oder angrenzend zu Irja, erhält er **alle Nixenhaar** aus dem Vorrat. Wird Irja bewegt, so legt **1xNixenhaar auf ein angrenzendes Landfeld**. *Kompatibel mit der Mini-Erweiterung „Die Nixe Irja“.*



Neraxschuppen: Nach jeder **Kampfrunde gegen einen Nerax**, an der Bilgram beteiligt ist, erhält er **1x Neraxschuppen**.



Alle Helden mit passenden Ablagefeldern können verbesserte Gegenstände wie gewöhnlich aufnehmen, abgeben, tragen und nutzen. Verbesserte Gegenstände haben zusätzlich zu ihrem ursprünglichen Effekt einen besonderen Effekt:

Tsavolitenhelm:

1x Bronze und 1x Nixenhaar ODER 1x Silber

Der Träger darf jede Kampfrunde einen seiner Würfel neu werfen.

Nixenbogen:

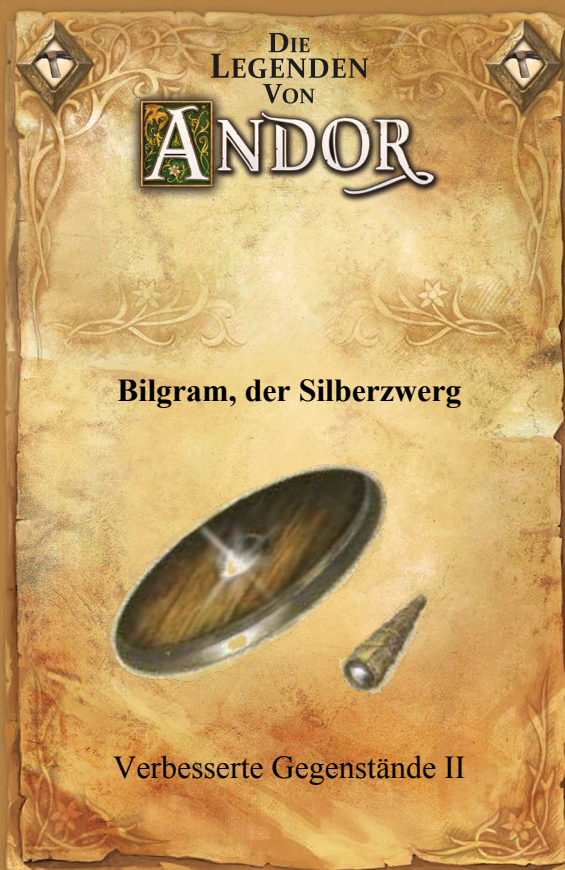
1x Nixenhaar ODER 1x Silber

Wirft der Träger seine Würfel im Kampf nacheinander, so zählt jeder noch nicht geworfene Würfel als +1 zum Kampfwert. Der Träger kann sich auch auf demselben Feld mit einem Gegner dazu entscheiden, seine Würfel nacheinander zu werfen, irgendwann aufzuhören und den letzten geworfenen Würfel zählen zu lassen.

Beispiel: Die Freibeuterin kämpft mit dem verbesserten Bogen und 7 Willenspunkten (2 Würfeln). Der erste Würfel ist eine 6 und die Freibeuterin hört auf. Sie hat einen Würfel noch nicht geworfen (+1) und addiert darum insgesamt 7 zu ihren Stärkepunkten.

Lest jetzt weiter auf der Karte

„Verbesserte Gegenstände II“.



Schuppenschild:

1x Bronze und 1x Neraxschuppen ODER 1x Silber

Legt das Schuppenschild-Plättchen auf den gewöhnlichen Schild (egal ob angeschlagen). Der Träger darf seinen Kampfwert immer um bis zu 4 Punkte erhöhen, indem er sofort so viele Willenspunkte verliert (er darf sich so nicht auf 0 Willenspunkte bringen) oder indem er den Schild als gewöhnlichen Schild nutzt, um den Willenspunktverlust abzuwehren. Wenn der verbesserte Schild als gewöhnlicher Schild genutzt wird, wird das Verbesserungsplättchen entfernt und der Schild verliert seine Verbesserung.

Runenfernrrohr:

1x Neraxschuppen ODER 1x Silber

Jeweils direkt nach dem Sonnenaufgang, sowie wenn der Träger seinen Tag beendet, kann der Träger ein am wenigsten Land- und/oder Meerfelder weit entferntes zugedecktes Plättchen (z.B. Nebel-, Schnee-) aufdecken. Aktiviert wird es dadurch nicht.

Beispiel: Alle bis zu 3 Felder entfernten Plättchen sind aufgedeckt. Dann darf der Träger ein 4 Felder entferntes Plättchen aufdecken.