







Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

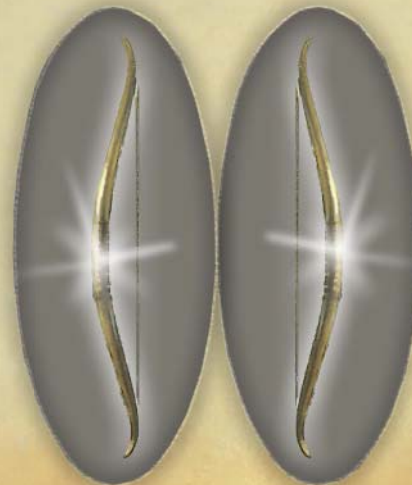
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

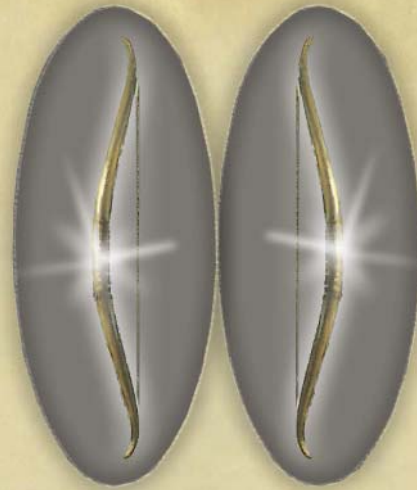
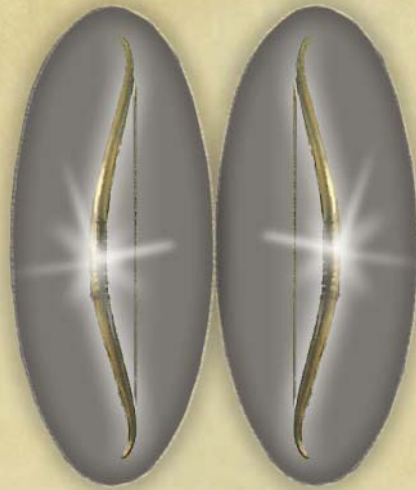
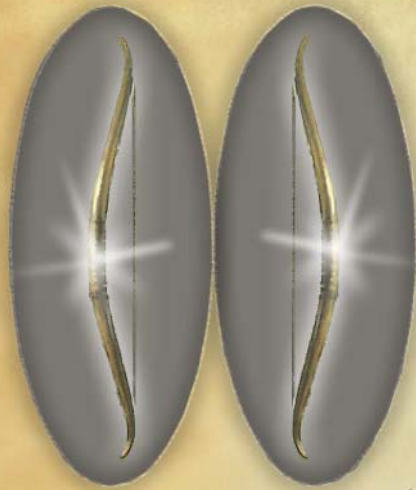
Willenspunkte

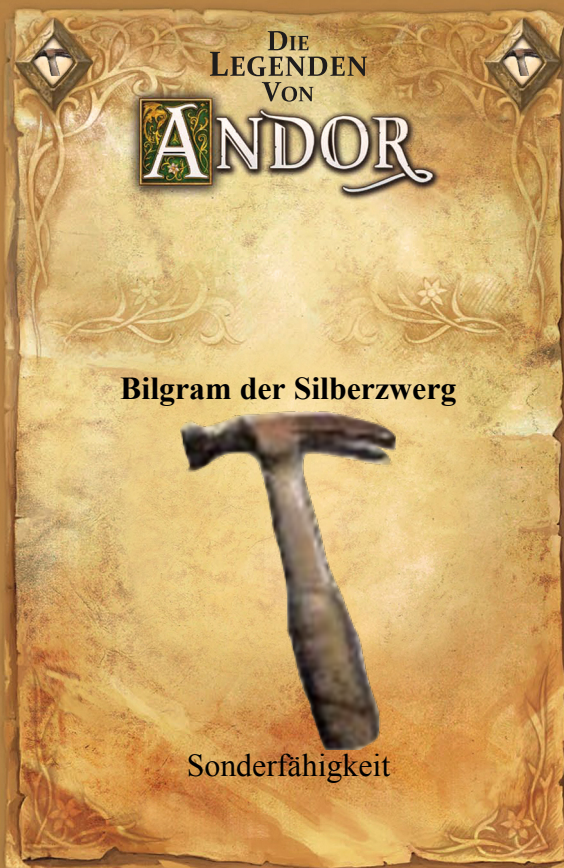
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

BILGRAM

Silberzwerg aus Silberhall, Rang 91
Sonderfähigkeit: siehe Sonderfähigkeitskarten







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.

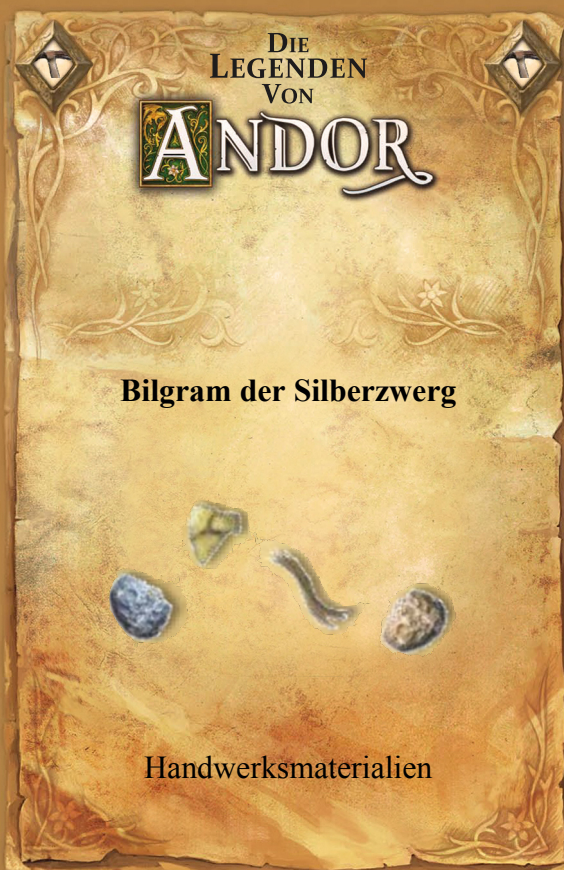
Dafür muss er besondere Handwerksmaterialien (siehe **Karte „Handwerksmaterialien“**) von seiner Heldentafel dauerhaft aus dem Spiel nehmen. Dann tauscht er den gewöhnlichen Gegenstand gegen seine verbesserte Version (siehe **Karte „Verbesserte Gegenstände I“**).

Diese Aktion kostet ihn pro Gegenstand...

- ...**1 Stunde** bei 2 Helden,
- ...**2 Stunden** bei 3 Helden,
- ...**3 Stunden** bei 4 Helden.

Tipp: Wenn ihr für die Handwerksmaterialien keine eigenen Plättchen basteln wollt, könnt ihr zum Beispiel 6 Edelsteine (2x blau, 2x grün, 2x zugedeckt) und 2 Geröllplättchen nutzen.

Tipp: Wenn ihr für die verbesserten Gegenstände keine eigenen Plättchen basteln wollt, könnt ihr nach dem Verbessern auch einfach ein benutztes Handwerksmaterial auf den gewöhnlichen Gegenstand legen.



Jedes der 4 Handwerksmaterialien kann 2x pro Legende ins Spiel kommen. Jeder Held darf 1 Handwerksmaterial auf seiner Goldablage tragen. Nur der Silberzweig darf bis zu 4 weitere Handwerksmaterialien auf den 4 besonderen Ablagefeldern seiner Heldentafel tragen. Sie dürfen mit dem Falken getauscht werden.



Silber: 1x pro Tag darf **1x Silber** auf **Feld 91** für 1 Gold gekauft werden. *In Hadria: Feld 144.*



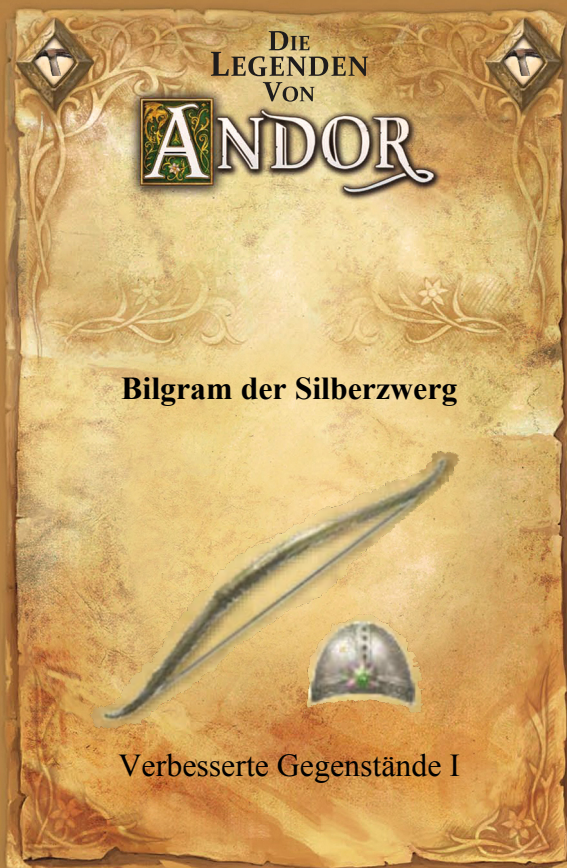
Bronze: Bestimmt an den ersten beiden Sonnenaufgängen die Position von je **1x Bronze**, indem ihr **100 zu einem Heldenwürfel addiert**. *In Hadria: 130.*



Nixenhaar: Am Spielanfang und jeden Sonnenaufgang wird mit einem roten Würfel die Position der **Figur „Irja“** erwürfelt. 1x pro Sonnenaufgang (vor dem Versetzen) darf ein Held, der bei oder angrenzend zur Figur „Irja“ steht, **1x Nixenhaar** erhalten. *Kompatibel mit der Mini-Erweiterung „Die Nixe Irja“.*



Neraxschuppen: Beim **Sieg über einen Nerax** darf ein am Kampf beteiligter Held **1x Neraxschuppen** erhalten.



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

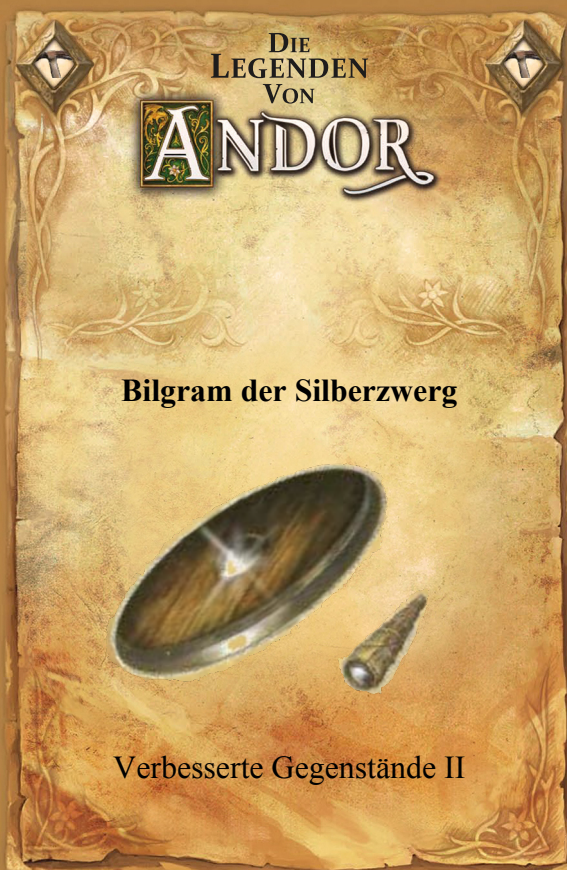
Tsavoritenhelm:

1x Bronze und 1x Nixenhaar ODER 1x Silber
Der Träger darf jede Kampfrunde einen beliebigen von ihm geworfenen **Würfel neu werfen**. Im Fernkampf kann er nur den **zuletzt** geworfenen Würfel neu werfen.

Nixenbogen:

1x Nixenhaar ODER 1x Silber
Der Träger darf sich auch auf demselben Feld mit einem Gegner dazu entscheiden, seine Würfel wie im Fernkampf nacheinander zu werfen. Wirft der Träger im Kampf seine Heldenwürfel nacheinander, erhöht sich der Wert des **ersten Würfels um +2** und der Wert des **zweiten Würfels um +1**.
Beispiel: Der Silberzwerg würfelt 3(+2) - 6(+1) und hört auf. Dann addiert er den Würfelwert 7 zu seinen 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 direkt nach seinem Würfeln um **bis zu 4 Punkte erhöhen**, indem er sofort **so viele Willenspunkte abgibt** (er darf sich so nicht auf 0 Willenspunkte bringen). Wird der verbesserte Schild als gewöhnlicher Schild genutzt, wird das Verbesserungsplättchen entfernt und der Schild verliert seine Verbesserung (statt den Schild umzudrehen oder aus dem Spiel zu nehmen).

Runenferrohr:

1x Neraxschuppen ODER 1x Silber
Jeweils direkt nach dem Sonnenaufgang, sowie wenn der Träger seinen Tag beendet, darf der Träger von den verdeckten Plättchen, die am **wenigsten weit** von ihm entfernt sind (über Land- und/oder Meeresfelder), **eins 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.