



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkpunkte

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

Diese Fan-Heldenidee wurde 2019 in der Taverne von Andor diskutiert (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=4653>). Vielen Dank an Galaphil, Dromdrun und Jannis!



**Nebelsirup:** Potia legt von ihr selbst aktivierte Nebelplättchen (nach Ausführen des Effekts) auf die Karte „Alchemistische Tränke“. Um eine Flasche Nebelsirup zu fertigen, muss Potia 3 Nebelplättchen von dieser Karte entfernen.

**Elixier des flüssigen Goldes:** Potia kann ein Elixier nur zubereiten, wenn sie 6 oder mehr Gold besitzt. Um ein Elixier zuzubereiten, muss sie 2 Gold abgeben.

**Teil III:** Potius kann ein Elixier nur zubereiten, wenn sie 3 oder mehr Proviant trägt. Um ein Elixier zuzubereiten, muss sie 1 Proviant abgeben. Durch das Goldkraut gewachsenes Gold gilt als Proviant.

**Tinktur der Finsternis:** Eine zusätzliche Holzscheibe (in einer anderen Farbe) startet auf der 0 von Potias Willenspunkteiste. Jedes Mal, wenn sie am Sieg über eine Kreatur beteiligt ist, wird diese Holzscheibe um 1 Punkt erhöht. Um eine Finsternistinktur herzustellen, muss Potia diese Holzscheibe um 2 Punkte reduzieren.

Für den Effekt der Finsternistinktur ist nur der reine Würfelwert relevant, ohne Modifikationen durch Eara, den Trank der Hexe, einen Helm oder ähnliches. Sie kann nicht mit einem großen Würfel (z.B. von Runensteinen oder dem Wassergeist) kombiniert werden.



**Nebelsirup:** Jede Flasche Nebelsirup kann 2x genutzt werden (Vorder- und Rückseite). Der Held versetzt seine Heldenfigur auf ein beliebiges Feld mit einem Nebelplättchen und aktiviert dieses. Gold, Edelsteine, Gegenstände (auch den Rest des Nebelsirups!), Holz, Bauern oder andere Figuren muss er dabei zurücklassen.

**Elixier des flüssigen Goldes:** Jedes Elixier kann 1x genutzt werden. Legt es (mit der Goldkraut-Seite oben) auf dem aktuellen Feld des Helden ab (nicht auf dem Schiff möglich). Es kann nicht mehr aufgenommen werden. Legt bei Sonnenaufgang (Brunnen/Quellen) 1 Gold auf jedes Goldkraut-Feld. Angrenzende Kreaturen laufen bei Sonnenaufgang zum Goldkraut statt entlang des Pfeils (als befände sich dort ein Edelstein von Wert 5). Das Goldkraut kommt dann sofort in den Vorrat.

### Tinktur der Finsternis:

Jede Tinktur kann 2x genutzt werden (Vorder- und Rückseite), jeweils im Kampf direkt vor dem eigenen Würfeln, indem der Held eine Zahl ansagt (kleiner als seine aktuellen Willenspunkte):

- Ist sein höchster geworfener Würfelwert kleiner als der angesagte Wert, so verliert der Held sofort so viele Willenspunkte.
- Ist sein höchster geworfener Würfelwert grösser gleich dem angesagten Wert, so verliert der Gegner sofort so viele Willenspunkte. Fällt er dadurch auf 0 Willenspunkte, endet der Kampf vor seiner Reaktion. Der Kampf kostet dennoch wie üblich Stunden.

Nebelsirup



Elixier des flüssigen Goldes



Tinktur der Finsternis

