



Thulium
Dämon der Winterburg
Rang 17

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

 Stärkepunkte

Sonderfähigkeit: Thulium kann durch verschiedene Aktionen Dämonenenergie erhalten und für verschiedene Aktionen nutzen.

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

Dämonenenergie

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

ANDOR

Buch des Dämons



Er erhält durch folgende Aktionen folgende Mengen an Dämonenenergie:
Brunnen/Quelle leeren: 2 Dämonenenergie
Am Sieg über Gor/Wargor beteiligt sein: 2 Dämonenenergie
Am Sieg über Skral/Bergskral/Nerax beteiligt sein: 3 Dämonenenergie
Am Sieg über einen Troll, Meerestroll, Gebirgstroll beteiligt sein: 5 Dämonenenergie
Apfelnuss verbrauchen: 1 Dämonenenergie
Sternkraut verbrauchen: 2 Dämonenenergie
1 Stunde warten: 3 Dämonenenergie
Seinen Tag als Erster beenden: 1 Dämonenenergie
1 Gold abgeben: 2 Dämonenenergie
2 Gold abgeben: 5 Dämonenenergie

Er kann Dämonenenergie für folgende Aktionen nutzen:
Brunnen/Quelle füllen: -3 Dämonenenergie
2 Stärkepunkte für eine Kampfbrunde: -2 Dämonenenergie
2 Stärkepunkte für einen Kampf: -4 Dämonenenergie
Einen dauerhaften Stärkepunkt: -6 Dämonenenergie
Seine Figur 2 Felder bewegen: -6 Dämonenenergie
Seine Figur auf ein beliebiges Feld des Spielplanes stellen, welches ihm auch durch die Aktion laufen zugänglich wäre: -15 Dämonenenergie
Einen kleinen Gegenstand (nicht den Trank der Hexe) erhalten: -6 Dämonenenergie
Den Verlust eines Willenspunktes verhindern: -2 Dämonenenergie
Brunnen/Quelle vergiften 1 : - 5 Dämonenenergie

Als Figur empfehle ich Varatans Fluch aus C&T. Ansonsten kann auch, falls vorhanden, eine Du-Bra Bedrohungsfigur verwendet werden.

Für die drei Holzscheiben, kann man entweder die Materialien von zwei verschiedenen Helden (bspw. C&T), oder die schwarzen Holzscheiben für das Spielen zu sechst aus NH, DH, oder MH. (Passend dazu wären dann die schwarzen Holzwürfel aus Teil zwei.)

Wenn Thulium einen Brunnen leert erhält er die Dämonenenergie zusätzlich zu den WP. Wenn er am Sieg über eine Kreatur beteiligt ist, erhält er die Dämonenenergie zusätzlich zur Belohnung. Für das Apfelnuss oder Sternkraut verbrauchen am Morgen in DIH erhält er, falls er kann Dämonenenergie. (Er kann auch tagsüber zusätzliche Apfelnüsse oder Sternkraut verbrauchen.)

Thulium startet mit 0 Dämonenenergie!

1: Brunnen vergiften

Auf den Brunnen wird ein Sternchen gelegt. Helden können daraus nicht mehr trinken. Betritt eine Kreatur das Feld, wird sie umgelegt und der Stern auf sie. Der Brunnen/Quelle kommt aus dem Spiel. Beim nächsten Durchführen des Symbols der Kreatur wird der Stern von ihr genommen. Beim übernächsten wird sie wieder aufgestellt und verhält sich ab diesem Moment wieder wie eine normale Kreatur.