



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Dämonenenergie

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Thulium

Dämon der Winterburg
Rang 17

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

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 Stärkekpunkte für eine Kampftrunde: -2 Dämonenenergie
 2 Stärkekpunkte für einen Kampf: -4 Dämonenenergie
 Einen dauerhaften Stärkekpunkt: -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.