



Legt 7x **Mithasiskraut** neben die Kreaturenleiste (in **Teil III** stattdessen nur **3x Mithasiskraut**.)

Jeder Held darf die **Aktion „Mithasis sammeln“** wählen und Mithasiskraut erhalten. Dies kostet:

- Bei **5 Helden**: **1 Stunde** pro Mithasiskraut,
- Bei **6 Helden**: **2 Stunden** pro Mithasiskraut.

Abgegebenes Mithasiskraut kommt wieder neben die Kreaturenleiste. Es muss immer **mindestens 1x** Mithasiskraut neben der Kreaturenleiste bleiben.

♣ **Schwerer spielen: Mindestens 2x.**

♣♣ **Noch schwerer spielen: Mindestens 3x.**

In jeder Kampfrunde erhält der Gegner **+2 Stärke** pro Mithasiskraut neben der Kreaturenleiste.

Wer seinen Tag beendet, **legt** seine Heldenfigur hin. Ein liegender Held kann nach dem Sonnenaufgang wieder freie Handlungsmöglichkeiten ausführen, aber **keine Aktion außer Passen**, bis er (als freie Handlungsmöglichkeit) 1x Mithasiskraut abgab. Erst dann stellt er seine Heldenfigur wieder auf.

Teil III: Heldenfiguren werden beim Tag-Beenden **nicht hingelegt**. Mithasiskraut gilt als **Nahrung**.

Die ewige Kälte: Liegt das „Ewige Kälte“-Plättchen auf **Stunde 3 oder weniger**, darf ein Held für die Aktion „Mithasis sammeln“ auch **3 Willenspunkte** pro Mithasiskraut abgeben (statt Stunden).



- Diese Fan-Spielvariante **ersetzt alle anderen Spielvarianten** für 5 oder 6 Held*innen. Wenn ihr sie nutzt, müsst ihr **nicht mit 4 neutralen Zeitsteinen** spielen, müsst **keine „Erschwerte Kämpfe“-Variante** nutzen (z.B. Schwarzer Herold, Schwarzer Augenwürfel oder Bannkreis von Choranat) und müsst in Teil III („Die letzte Hoffnung“) **keine „Mehr Nahrung“-Variante** nutzen (z.B. Sporne oder Mondbeeren).

- Ihr dürft mit dieser Fan-Spielvariante (**fast**) **alle offiziellen Legenden** mit 5 oder 6 Held*innen spielen, insbesondere auch Legenden aus „Die ewige Kälte“ und „Das ferne Land“. Für ergänzende Hausregeln (z.B. zu den farbigen Perlen), siehe die „Regeln fürs Spiel mit 5/6 Helden“ aus „Alle Helden überall“: <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=11151>.

- Mithasiskraut wird auf der **Ablage für Gold**, Edelsteine und Nahrung getragen und darf auf einem Feld abgelegt, von einem Feld aufgenommen und mit anderen Helden getauscht werden. Abgegeben werden kann es nur, um eine liegende Heldenfigur aufzustellen oder in Teil III als Nahrung (wie Apfelnüsse oder Sternkraut).

- Effekte, die **auf Feldern stehende** Helden betreffen, betreffen auch auf diesen Feldern liegende Helden.

- Ein liegender Held **darf seinen Tag beenden**. Es muss nicht jeder Held jeden Tag 1x Mithasiskraut abgeben.

- Der **Hautwandler** darf Mithasiskraut auch in Bärengestalt tragen, abgeben, ablegen, aufnehmen und tauschen. Verwandelt er sich, während er liegt, so legt seine neue Heldenfigur hin. Falls er nach einem Sonnenaufgang (oder einer Armreif-Verwandlung) in Bärengestalt liegt und 1 bis 4 Willenspunkte hat, wird er gratis aufgestellt.

- Die **Wassermagierin** muss Mithasiskraut beim Teleportieren zurücklassen.

- **Teil III:** Mithasiskraut wächst **nicht** wie Sternkraut nach. Der Zwerg erhält für Mithasiskraut **keine** Stärkepunkte. Die Bogenschützin kann **keinen** Trank der Hexe mit Mithasiskraut herstellen. Der Halbskral kann Mondbeeren **nicht** einpflanzen.

- Ihr könnt z.B. ungenutzte Apfelnüsse, Mondbeeren, Sternchen oder Holzscheiben als Mithasiskraut nutzen.

- Die Idee, eine Proviantmechanik im Spiel mit 5 oder 6 Held*innen für weniger Zeit zu nutzen, stammt von Mivo, aus dessen Fan-Spielvariante „Farbige Zeitsteine für 5 bis 6 Helden“:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=130491#p130491>.

- Der Name „Mithasis“ stammt aus TroIIs wunderbarem Werk „Der ewige Rat“:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=6885>.

- Diese Fan-Spielvariante wurde erstellt mit UhrMenschs L^AT_EX-Vorlage

(<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=9183>)

auf <https://www.overleaf.com/read/nzpbtkssgcdp#3f8189>.

