



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

Jeder Held darf die neue **Aktion „Mithasis sammeln“** wählen und Mithasiskraut von der Kreaturenleiste nehmen. 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.**

Der Kampfwert jedes Gegners ist erhöht um **+2 pro Mithasiskraut** neben der Kreaturenleiste, der Kampfwert jedes **Endgegners sogar um je +4**.

Wer seinen Tag beendet, **legt** seine Heldenfigur hin. Ein liegender Held kann **keine Aktion außer Passen** wählen, bis er 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 Chorant) 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>.

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

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

- Erhöht auch die Kampfwerte von Geröll, ungezähmten Wölfen, Höhlenwichten, Spornen und Roteisensteinen.

- Effekte, die **auf Feldern stehende** Held*innen betreffen, betreffen auch dort liegende Held*innen. Sobald der Sonnenaufgang durchgeführt wurde, dürfen liegende Held*innen wieder **freie Handlungsmöglichkeiten** ausführen, nur keine Aktionen außer Passen. Eine Held*in **darf ihren Tag liegend beenden**.

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

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

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

- 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 TroIIIs 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/kwgtcrtzzsjc#4ac789>.

