

Die Alchemie Erweiterung

Zur Alchemie Erweiterung ist folgendes zu sagen, sie kann zu jeder Legende genutzt werden, dazu werden einfach die Heilkräuter entfernt.

Diese Seite ist die Checkliste zu dieser Erweiterung. Sobald ihr alle Anweisungen ausgeführt habt, drehe dieses Blatt um. Reagenzien werden beim Gold abgelegt, somit kann ein Held beliebig viele Reagenzien sammeln. Lege nun die Reagenzien mit der Zahl nach oben auf folgende Felder:



Glutstrunk (2):
Feld 38, Feld 52, Feld 59 und Feld 60.



Seeflachs(3):
Feld 9, Feld 15, Feld 38 und Feld 49.



Himmelsblüte(4):
Feld 6, Feld 14, Feld 17 und Feld 36.



Aalblatt(5):
Feld 30, Feld 32, Feld 33 und Feld 41.



Sterndistel(6):
Feld 22, Feld 23, Feld 24 und Feld 25.



Zunderzweig(7):
Feld 10, Feld 20, Feld 40 und Feld 50.

Anschließend würfelt der älteste Spieler fünfmal mit einem seiner Heldenwürfel und addiert 1 zum Ergebnis, diese Reagenzien mit diesen fünf Zahlen kommen wieder aus dem Spiel. Hierbei werden immer die Reagenzien auf den höchsten Feldzahlen entfernt.

Wenn ihr es etwas schwieriger haben wollt, wiederholt diesen Vorgang.

Anschließend werden alle Reagenzien wieder auf ihre Bildseite gedreht. Ebenfalls verdeckt und gemischt die Tränke mit der Zahl nach oben bereit legen.

Wichtig: Wenn ein Held versucht einen Trank zu brauen, dreht er zwei beliebige Reagenzien um und multipliziert die beiden Zahlen. Der Held dreht nun das Trankplättchen mit der entsprechenden Zahl um, wenn es ein Instabiler Trank (weiß) ist, dreht er dieses wieder um. Andernfalls erhält er das Trankplättchen in sein Inventar. Beide Reagenzien kommen dann aus dem Spiel.

Information zu den Reagenzien und den Tränken:



Das starke Rot des **Glutstrunks** macht ihn zu einer Pflanze des Sieges, des Kampf und dem Erringen von Ruhm der ewig währt.



Die Blätter des **Seeflachs** sind immer sehr feucht, sie wachsen an kühlem Wasser und stehen deshalb für das Fließen des Wassers. Ihre immergrünen Blätter sehen zu dem hervorragend aus.



Die Blüten der **Himmelsblüte** sehen wie kleine Sterne aus die achtlos auf das Blau ihrer Blätter geworfen wurden. Sie wächst unglaublich schnell, sie steht deshalb für Geschwindigkeit.



Die rauen und widerstandfähigen Blätter des **Aalblattes** geben ihm seine Bedeutung. Er steht für die Verteidigung und für felsenharte Abwehr.



Die **Sterndistel** sprüht ihre Samen in den Wind, dies passiert nur, wenn es stark windet, deshalb steht sie für den tosenden Wind.



Der **Zunderzweig** ist eine heiße Pflanze ungewöhnlicher Weise ist ihre Temperatur immer deutlich wärmer als die Außentemperatur, deshalb sollte der Zunderzweig nie an heißen Tagen geerntet werden. Er steht für Hitze und Wärme.



Ein instabiler Trank er hat keinen Effekt.



Felskerntank:

Lässt 2 Felsbrockenplättchen auf ein Feld fallen

Heiltrank:

oder Immunität gegen Schäden für einen Tag. seine



Der Held erhöht

Willenspunkte um 5.



Kampfesrausch:

Die letzten beiden Würfel werden addiert.

Brandsalbe:

Gilt nur für eine Kampfrunde. Kampf



Erhöht für einen

die Stärke um 5



Ruhmestrank:

Ihr erhaltet diesen Tag 50% mehr Belohnung



Windstoßtrank:

wenn ihr Kreaturen
Ihr könnt eine Kreatur **Der**

Feuerpanzer: Hält für ein Spiel!
benachbartes



besiegt.

auf ein

Entweder: Ihr verliert beim Löschen von Feuer keine Willenspunkte oder immunisiert euch gegen

Feld verschieben.

den Feuerstoß in der Mine oder ihr könnt damit eingefrorene Kreaturen wieder auftauen.



Erfrierungstrank:

Entweder: Ihr könnt diesen Trank auf ein beliebiges Feld legen, wenn eine Kreatur darauf zieht, wird diese sofort eingefroren, wo durch sie sich nicht mehr bewegen kann.
Oder ihr könnt damit ein Stück Wasser einfrieren, wodurch für diesen Tag zwei Felder, die durch Wasser getrennt wären nun benachbart sind. Gilt für einen Tag und für alle Helden.

Wichtig: Ihr könnt einen Trank auch für 1 Gold bei der Hexe verkaufen.