


ERZFEINDE

Es gibt kein Licht ohne Schatten und jede Münze hat zwei Seiten ...

Die Legenden besagen, dass ein Auferstehungszauber mehr bewirkt, als nur einen Helden ins Leben zurückzurufen. Der Zauber formt die Seele des Helden neu, geschwächt aber gereinigt, und gibt ihr einen neuen Körper. Aber manchmal werden auch die dunkelsten Gedanken und Ängste des Helden, die bösen Winkel seiner Seele, aus dem Geisterreich zurückgerufen und neu geformt. Dieser dunkle Zwilling wird ebenfalls wiedergeboren und bringt einen Erzfeind hervor. Der Erzfeind ist das pure Böse und sein einziges Ziel ist es, den Helden zu vernichten.

Ein Erzfeind ist ein außergewöhnlicher Gegner, der die Fähigkeiten und Geschicke eines unsterblichen Helden hat. Bist du bereit für die ultimative Herausforderung, deiner eigenen dunklen Seite gegenüberzutreten?

SPIELMATERIAL

In dieser Erweiterung (alle Karten sind mit  gekennzeichnet) ist folgendes Spielmaterial enthalten:

- ◆ dieses Regelblatt
- ◆ 1 rote Gegnerfigur
- ◆ 5 rote Erzfeindfiguren
- ◆ 1 Gegner-Pergament
- ◆ 5 doppelseitige Erzfeind-Pergamente
- ◆ 2 Gegnerkarten
- ◆ 11 Erzfeindkarten
- ◆ 5 Erzfeind-Schattenmarker
- ◆ 1 Erzfeind-Herausforderungskarte
- ◆ 1 Karte für Gegnerfähigkeiten
- ◆ 2 Marker „Illusionen“
- ◆ 1 Marker „Versteckt“
- ◆ 3 Marker „Alchemistische Phiole“
- ◆ 8 Marker „Lebenspunkte-Modifikator“



In dieser Erweiterung sind außerdem **Freundschaft-Fähigkeitskarten** und **-marker** enthalten. Wie sie verwendet werden, ist auf dem separaten Regelblatt erklärt.

REGELN

Jeder Erzfeind in dieser Erweiterung hat 2 Seelenwesen/Klassen und umfasst:

- ◆ 1 doppelseitiges Erzfeind-Pergament; jede Seite ist an ein bestimmtes Seelenwesen / eine bestimmte Klasse gebunden und passend zu seinem Helden-Gegenstück entwickelt.
- ◆ 2 Gegnerkarten, eine für jedes Seelenwesen / jede Klasse
- ◆ 1 rote Erzfeindfigur, die den Erzfeind auf dem Schlachtfeld darstellt



Dieses Symbol gibt eine Zahl an, die dem höchsten Seelenrang der im Spiel befindlichen Helden entspricht. Die verwendete Zahl ist nicht „**dynamisch**“. Das bedeutet, einmal festgelegt, ändert sie sich nicht mehr, um Veränderungen des Seelenrangs der Helden wiederzugeben. Die Lebenspunkte-Modifikatoren können verwendet werden, um die zusätzlichen Lebenspunkte nachzuhalten, die Gegnern durch das -Symbol gewährt werden. Sie werden beispielsweise benötigt, um die anfänglichen Lebenspunkte eines Erzfeinds zu ermitteln, oder um die Anzahl an  anzuzeigen, sobald er getötet wurde.



Im Spielablauf wird ein Erzfeind wie ein normaler roter Gegner behandelt, dessen bevorzugtes Ziel immer sein Helden-Gegenstück ist. Ihr könnt die Erzfeinde durch eine (oder mehrere, falls ihr euch traut) der folgenden Methoden während des Abenteueraufbaus hinzufügen. Früher oder später müsst ihr euch euren bösen Zwilligen – und eurem Schicksal – stellen!



Erzfeind-Gegnerkarte: Mischt diese Karte in den Gegnerkarten-Stapel. Sobald diese Karte gezogen wird, wird sie aus den Abenteuer entfernt und der Erzfeind des aktiven Spielers ins Spiel gebracht. Dabei muss **die gleiche Klasse wie die des Helden** gewählt werden.



Erzfeind-Schatten: Ersetzt zufällig einen (oder mehrere) Schattenmarker (Besonderer Gegner und Besonderes Ereignis ausgeschlossen) im Schattenmarker-Vorrat durch diesen Erzfeind-Schattenmarker. Wenn dieser Schatten enthüllt wird, wird er durch den Erzfeind des aktiven Spielers ersetzt. Dabei muss **die gleiche Klasse wie die des Helden** gewählt werden.




Erzfeind-Herausforderung: Weist eurer Heldengruppe zu Beginn der Kampagne oder bei einem eigenständigen Abenteuer diese besondere Herausforderungskarte zu. Sobald die drei Aufgaben der Herausforderung erfüllt sind, wird der Erzfeind des aktiven Helden ins Spiel gebracht. Dabei muss **die gleiche Klasse wie die des Helden** gewählt werden. Dann wird die Herausforderung erneut der Heldengruppe zugewiesen. Falls der Erzfeind aufgrund von fehlenden Portalen nicht ins Spiel gebracht werden kann, beispielsweise weil die letzte Aufgabe während der Reise erfüllt wurde, wird der Erzfeind beiseitegelegt und sobald wie möglich ins Spiel gebracht, z. B. am Anfang des nächsten Abenteuers.

Hinweis: Der Erzfeind hat sich vom verborgenen Teil der Heldenseele abgespalten. Daher stellen seine Fähigkeiten und seine Erscheinung den nicht gewählten Weg des Helden dar, auch wenn der Erzfeind die gleiche Klasse und das gleiche Seelenwesen hat.

Jeder rote Erzfeind kann nur ein Mal pro Abenteuer besiegt werden. Wenn er besiegt ist, wird er aus dem Abenteuer entfernt. Falls derselbe Held im selben Abenteuer einen zweiten Erzfeind aufdeckt oder enthüllt, wird stattdessen der Erzfeind des Helden zur Linken des aktiven Helden ins Spiel gebracht. Falls dieser Held ebenfalls bereits seinem Erzfeind begegnet ist, fährt ihr solange fort, bis ihr einen Helden erreicht, der seinem Erzfeind in diesem Abenteuer noch nicht begegnet ist.

Zusätzlich zu den Erzfeinden der Helden enthält diese Erweiterung einen neuen roten Gegner, der in zwei verschiedenen Varianten verfügbar ist, welche durch die zwei Seiten des Gegner-Pergaments und die zwei Gegnerkarten dargestellt werden. Sie teilen sich dieselbe Figur.

- ◆ Weißer Tiger (Akt I)
- ◆ Wütender Weißer Tiger (Akt II)

Dieser Gegner kann in einem beliebigen Abenteuer verwendet werden. Mischt die Gegnerfähigkeit **Wildes Haustier**  in den Kartenstapel für Gegnerfähigkeiten, aber nehmt euch in Acht ... Man munkelt, dass diese Kreatur selbst für die mutigsten Helden eine tödliche Herausforderung ist!

