

AKT I Gegnerherausforderungen

Jeder Abenteurer und jede Abenteurerin hat eigene Vorstellungen, wie schwierig ein kooperatives Spiel sein sollte. Manche bevorzugen eine entspannte und lockere Herausforderung, während andere nach dem Nervenkitzel suchen und den schmalen Grat zwischen Erfolg und Niederlage mögen. **Diese Erweiterung erfüllt beide Wünsche!**

Die Erweiterung **Gegnerherausforderungen** ermöglicht es den Spielern, den Schwierigkeitsgrad und die Spielerfahrung anzupassen, indem sie die Gegner des Grundspiels **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken** mit diesen neuen Gegnern kombinieren.

In **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen** gab es verschiedene Gegnerstufen, die mit denselben Figuren, aber unterschiedlichen Verhaltensweisen gespielt wurden. In **Die Alten Chroniken** dagegen haben die Gegner verschiedener Stufen ein gänzlich anderes Erscheinungsbild und andere Verhaltensweisen. Im Grundspiel **Die Alten Chroniken** findet man keinen blauen **Teufelsgremlin** oder grüne **Tyrannenechse**. Durch diesen Unterschied wurde eine neue Dimension geschaffen, um die Auswahl von Gegnern auszuweiten: verschiedene Stufen desselben Wesens. Genau dort setzt die Erweiterung **Gegnerherausforderungen** an. Es ist eine Sammlung aller Basis-Gegner (grün und blau) aus **Die Alten Chroniken** in der jeweils anderen Stufe.


Jede Gegnerart hat **1 Gegnerpergament**, **2 Gegnerkarten** und **2 Gegnerfiguren** (in anderer Haltung und in einer anderen Farbe als im Grundspiel). Der **Elfenassassine** ist zum Beispiel im Grundspiel ein grüner Gegner und in der Erweiterung **Gegnerherausforderungen** ein blauer Gegner. Die blaue Variante hat bessere Angriffs- und Verteidigungswerte als die grüne, aber die Verhaltensweise ist sehr ähnlich.

Spielmaterial

- ◆ dieses Regelblatt
- ◆ 8 grüne Gegnerfiguren
- ◆ 8 blaue Gegnerfiguren
- ◆ 8 Gegner-Pergamente
- ◆ 16 Gegnerkarten



Verwendung von Gegnerherausforderungen

Diese Erweiterung (alle Karten sind mit  gekennzeichnet) kann in jedem Abenteuer von **Die Alten Chroniken** eingesetzt werden, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Entweder werden die Gegner durch ihre entsprechende andere Stufe ersetzt (je nach Belieben kann so der Schwierigkeitsgrad erhöht oder verringert werden) oder die neuen Gegner können zu individuellen Abenteuern hinzugefügt werden. In beiden Fällen wird das Ergebnis Einfluss auf die Spielerfahrung eines Abenteuers haben und den Wiederspielwert erhöhen.

Beispiel für den Aufbau eines Abenteuers

Gegnerkarten-Stapel



Der Aufbau des Gegnerkarten-Stapels zeigt 2 **Elfenassassinen** (Grün, Schnelligkeit-Schwierigkeitsgrad III) und 2 **Dunkelzwerge** (Blau, Glaube-Schwierigkeitsgrad I).

Bei der Verwendung der **Gegnerherausforderungen** gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- ◆ Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem ein oder beide grünen **Elfenassassinen** durch die blaue Variante aus dieser Erweiterung ersetzt werden.
- ◆ Der Schwierigkeitsgrad kann verringert werden, indem ein oder beide blauen **Dunkelzwerge** durch die grüne Variante aus dieser Erweiterung ersetzt werden.
- ◆ Es ist außerdem möglich, ein Abenteuer individuell zu gestalten, indem zusätzliche Gegner aus der Erweiterung **Gegnerherausforderungen** hinzugefügt werden. (Im Beispiel oben könnten einfach blaue **Elfenassassinen** zum Aufbau hinzugefügt werden. So müssten sich die Helden einer ganzen Assassinen-Armee stellen).

In allen Fällen steuern die Aktivierungskarten des Abenteuers die Aktivierungen und schaffen so außergewöhnliche und unvorhersehbare Kombinationen. Die entstehenden Möglichkeiten durch die Kombination des Grundspiels **Die Alten Chroniken** mit den **Gegnerherausforderungen** sind endlos. Und natürlich bietet diese Erweiterung zusätzliche Möglichkeiten, eigene Abenteuer zu erstellen.

Hinweis: Wir empfehlen, zuerst das Grundspiel mit dem normalen Schwierigkeitsgrad zu meistern, bevor die blauen Gegner-Varianten dieser Erweiterung hinzugefügt werden. Andernfalls könnte die Spielerfahrung zu schwierig werden und aus diesem Grund weniger angenehm.

Die Kampagne Die Alten Chroniken modifizieren

Wir empfehlen dieses Vorgehen, um neue Herausforderungen in einem ausgewogenen Verhältnis in die Kampagne **Die Alten Chroniken** einzuführen.

Die folgende Tabelle beschreibt die erforderlichen Änderungen, die für das jeweilige Abenteuer gelten. Sie gibt an, welche Gegnerkarten und -Pergamente entfernt bzw. hinzugefügt werden müssen hinsichtlich der Angaben im Buch der Abenteuer bzw. Buch der Geheimnisse.

Abenteuer	Gegner entfernen	Gegner hinzufügen
1	1x   grüne Riesenspinne	1x   blaue Riesenspinne
2		2x   grüne Tyrannenechse
3	1x   blaue Tyrannenechse 1x  blauer Dunkelzweig	1x   blauer Teufelsgremlin 1x   grüner Dunkelzweig
4	1x   grüne Riesenspinne 1x   blaue Tyrannenechse	1x  grüner Drakenzweig 1x   blauer Teufelsgremlin
5	1x   grüner Teufelsgremlin 1x  blaue Tyrannenechse	2x blauer Elfenassassine
6	1x   grüner Teufelsgremlin 2x grüne Riesenschlange	1x  grüner Dunkelzweig 2x blauer Elfenassassine
7	Bei 4 oder mehr Helden wird das zweite Exemplar jedes Gegners hinzugefügt.	Bei 4 oder mehr Helden wird die passende Gegner-Variante (mit demselben Namen) aus den Gegnerherausforderungen hinzugefügt.
8	1x   grüner Teufelsgremlin	2x grüne Elfenhexe 1x   grüner Dunkelzweig
9	2x grüne Riesenspinne 2x blauer Dunkelzweig	1x  blaue Riesenschlange 2x grüne Elfenhexe
10	2x blauer Dunkelzweig 2x blauer Drakenzweig	2x blaue Riesenspinne 2x blaue Riesenschlange