



Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

6 10

ARIN

Magier der Lichtfinsternis aus dem Kuolema-Tal

Rang 84

**Sonderfähigkeit:** Arin spielt mit 2 Heldenfiguren. Immer wenn Arin eine Aktion ausführt, wählt er dafür **1** der beiden Figuren. Sämtlicher Fortschritt, wie Stärkepunkte, Willenspunkte, Inventargegenstände,... gelten immer für beide Figuren und können von beiden Figuren verwendet werden. Ab der dritten Reihe seiner Willenspunkteanzeige, darf Arin im Kampf den großen schwarzen Würfel, **anstatt** seines eigenen Würfels benutzen, sofern beide seiner Heldenfiguren auf **demselben** Feld stehen.





Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

6 10

ARIN

Magierin der Lichtfinsternis aus dem Kuolema-Tal

Rang 84

**Sonderfähigkeit:** Arin spielt mit 2 Heldenfiguren. Immer wenn Arin eine Aktion ausführt, wählt sie dafür **1** der beiden Figuren. Sämtlicher Fortschritt, wie Stärkepunkte, Willenspunkte, Inventargegenstände,... gelten immer für beide Figuren und können von beiden Figuren verwendet werden. Ab der dritten Reihe ihrer Willenspunkteanzeige, darf Arin im Kampf den großen schwarzen Würfel, **anstatt** ihres eigenen Würfels benutzen, sofern beide ihrer Heldenfiguren auf **demselben** Feld stehen.



## **Regelergänzung zu Arin (im Begleitheft):**

Arins beide Heldenfiguren starten immer gemeinsam auf demselben Feld.

Vor jeder Aktion wählt Arin 1 der beiden Figuren, welche die Aktion ausführt. Sämtlicher Fortschritt, wie Stärkepunkte, Willenspunkte, Inventargegenstände,... gelten immer für beide Figuren und können von beiden Figuren verwendet werden. So kann beispielsweise in Zug 1 von Arins 1. Heldenfigur ein Gegenstand aufgenommen werden und später in Zug 2, der Gegenstand von Arins 2. Heldenfigur genutzt, getauscht, abgelegt, etc. werden.

Bauernplättchen oder andere Figuren/Gegenstände, die mit Helden mitbewegt werden müssen, können nicht zwischen Arins beiden Figuren „teleportiert“ werden.

Ereignisse, die sich auf den Standort eines Helden beziehen, gelten nur für 1 Heldenfigur von Arin. Der Spieler darf immer frei wählen, welche der beiden Figuren hier betrachtet wird. Brunnen und Quellen frischen aber nicht auf, sofern 1 Heldenfigur von Arin beim Sonnenaufgang darauf steht.

Beispiele:

Ein Ereignis lautet, dass alle Helden auf Waldfeldern 4 Willenspunkte verlieren. Nur 1 Figur von Arin befindet sich im Wald. Daher wählt Arin vermutlich die besser positionierte und verliert keine 4 Willenspunkte.

Ein Ereignis lautet, dass alle Helden am Fluss 1 Trinkschlauch erhalten. Beide Figuren von Arin befinden sich am Fluss. Arin muss dennoch genau 1 Figur wählen und erhält daher (nur) 1 Trinkschlauch.

Arin befindet sich bei der Proviantabgabe mit 1 Figur im Lager und mit 1 Figur außerhalb des Lagers. Arin wählt die Figur im Lager und muss daher keinen Proviant abgeben.

Müssen sich als Spielbedingung alle Helden auf einem bestimmten Feld befinden, genügt Arin 1 der beiden Heldenfiguren auf diesem Feld.

Ab der dritten Reihe seiner Willenspunkteanzeige, darf Arin im Kampf den großen schwarzen Würfel, anstatt seines eigenen Würfels benutzen, sofern beide seiner Heldenfiguren auf demselben Feld stehen. Es kann optional aber auch weiterhin der weiße Heldenwürfel verwendet werden.