

Rechtschaffene Verbündete


In der Welt von **Sword & Sorcery** gibt es viele magische Geheimnisse, und Verbündete sind nur eins davon! Diese seltsamen und intelligenten Wesen schaffen eine magische Verbindung mit ihrem menschlichen Freund.

Seit jeher werden Verbündete in drei Kategorien unterteilt:


- ◆ **zähm** (Hund)
- ◆ **wild** (Eber, Krötenechse, Eule)
- ◆ **legendär** (Fee)




Jeder Verbündete hat Fähigkeiten, die auch im Kampf hilfreich sind, aber es gibt auch eine Schattenseite: Wenn ein Verbündeter stirbt, erleidet sein Besitzer einen schweren Schock, der seine Fähigkeiten für einige Zeit einschränkt (z. B. muss jede bereite Heldenfähigkeit die Vorbereitungszeit wie angegeben durchlaufen).

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

- ◆ **Schatzkarten**, die in den Schatzkarten-Stapel gemischt werden. Durch die neuen Schatzkarten werden die Verbündeten ins Spiel gebracht.
- ◆ **Verbündetenkarten**, die nach den Kategorien zähm, wild und legendär in drei kleinere Verbündetenkarten-Stapel unterteilt werden.
- ◆ **Verbündeten-Figuren**, die die entsprechenden Verbündeten auf dem Spielplan darstellen. Wenn ein Verbündeter ins Spiel kommt, wird er in die Zone seines Helden platziert. Wenn der Verbündete ein Abenteuer überlebt, wird er zu Beginn des nächsten Abenteuers zusammen mit seinem Helden in der Start-Zone platziert.

Ein Verbündeter ist **kein** Held und hat keinen eigenen Heldenzug. Er kann nur durch seinen Besitzer in dessen Heldenzug durch eine  aktiviert werden (unabhängig von Entfernung und Sichtlinie). Die Aktivierung kann nicht unterbrochen werden, um sie später im selben Zug fortzusetzen.

Jeder Held kann zur gleichen Zeit nur einen Verbündeten haben.



Wenn eine der neuen Schatzkarten gezogen wird, kann sie ins Inventar gelegt und getauscht werden. Sobald ein Held einen Verbündeten ins Spiel bringt (durch das Durchführen der entsprechenden Aktion und Ablegen der Schatzkarte), gehört der Verbündete, bis er getötet wird, zu diesem Helden, auch wenn der Held in Geisterform ist. Wenn der Verbündete getötet wird, wird seine Verbündetenkarte abgelegt. Sie kann durch eine Schatzkarte erneut ins Spiel gebracht werden.

Ein aktivierter Verbündeter kann sich nur mit seinen Bewegungspunkten bewegen (nach den Bewegungsregeln der Helden) und nur die auf seiner Verbündetenkarte beschriebenen Fähigkeiten verwenden.

Ein Verbündeter kann nicht mehr als ein Mal pro Runde aktiviert werden.
Es gelten folgende Regeln:

- ◆ Er zählt für das Ermitteln des Kräfteverhältnisses, das Auftauchen neuer Gegner oder anderweitiges Zählen der Helden **nicht** als Held.
- ◆ Er kann **nicht** mit dem Abenteuer interagieren und demnach keine Schattenmarker enthüllen oder Wegmarker/Ereignisse auslösen. Er kann außerdem keine Standardaktionen oder freie Aktionen (wie z. B. Türen öffnen, Truhen aufbrechen oder Spurt) durchführen.
- ◆ Ein Verbündeter kann **keine** Gegenstände ausrüsten und **nicht** die Aktion Vorbereiten seines Besitzers nutzen, um Angriffe vorzubereiten.
- ◆ Gegner bestimmen Verbündete **nie** als Ziel, aber sie können durch die Eigenschaft **FIW** oder durch Angriffe und Fallen, die alle Helden betreffen, zu indirekten Zielen werden.
- ◆ Wenn ein Verbündeter angegriffen wird, verwendet er seine Verteidigungswerte und befolgt dabei die Regeln für Helden. Er führt den gleichen Rettungswurf durch wie der Held, zu dem er gehört.
- ◆ Seine Werte und Zustände können von Helden- und Gegnerfähigkeiten beeinflusst werden.
- ◆ Er kann nicht durch Aktionen der Helden geheilt werden (nur durch seine eigenen Fähigkeiten, am Ende jedes Abenteuers heilt er automatisch) und von seinem Besitzer nicht zurückgerufen werden.

Unabhängig von seiner Aktivierung kann ein Verbündeter, der in derselben Zone wie sein Held steht, sich mit seinem Held mitbewegen (als zusätzliche Bewegung), falls dieser sich bewegt. Dabei ignoriert der Verbündete Gelegenheitsangriffe.