



## Vertrauten- Erweiterung

Der Hexenmeister schickt verschiedene ausgewählte Spieler in das Rennen, um die Nachfolge seiner Regentschaft zu klären. Wer soll die Krone der Herrschaft über das Land zukünftig tragen? Seine Kandidaten erhalten alle am Anfang einen Vertrauten, so dass sein Geist diese Recken in der Höhle des Hexenmeisters sofort erkenne. Für den Austausch der magischen Vertrauten, gewährt der Geist einen Talisman. Doch viele Zauberer und Adlige möchten auch so einen Vertrauten haben. Die Kirche predigt, dass diese Wesen aus der Hölle stammen und als gottesungläubige Ketzerei anzusehen sind. Zudem ist die Nutzung der magischen Kraft der Vertrauten verlockend, da sie dem Spieler einen Vorteil verschaffen kann. Wie setzt man diesen Vertrauten nur am besten ein, um das Rennen der Nachfolge für sich zu entscheiden?

**Zu Beginn des Spiels** erhält jeder Mitspieler einen Vertrauten (Familiar-Karte). Die Mitspieler sollten vorher abstimmen, ob sie diese frei wählen können, oder zufällig ziehen.

Der Vertraute hat durch seine mentale Verbindung zum Spieler einen Sonderstatus und **zählt nicht als Begleiter**. Die Karte wird links von der Charakter-Karte abgelegt.

Während des Spieles kann der Charakter **jederzeit seinen Begleiter opfern**, um an dessen Sonderfähigkeit zu gelangen. Dieses kann auch außerhalb der Zugreihenfolge passieren. Von diesem Grundsatz gibt es nur eine Ausnahme: Eine aufgedeckte Karte besagt, dass etwas mit Deinem Vertrauten passiert. Dann muss erst die Anweisung der Karte ausgeführt werden.

Beispiel: Der Mönch hat einen Kolkraben als Vertrauten. Als die Amazone ihren einzigen Zauberspruch „Vertrauten-Magie“ wirft und ankündigt den Kolkraben-Vertrauten zu töten, möchte der Mönch seinen Vertrauten freiwillig opfern, um den Zauber vom Mitspieler zu entwenden. Das geht nicht! Die aufgedeckte Spruch-Karte besagt, dass etwas mit einem Vertrauten geschieht, diese Anweisung hat Vorrang.

Regelerklärung: Die Vertrauten-Karte **Rot- und Winterfuchs** besagen, dass man einen Wurf zweimal wiederholen kann. Vor jeder Wiederholung muss der Spieler sich entscheiden, ob das Ergebnis akzeptiert. Wirft er erneut den Würfel, so ersetzt dieser Wurf das vorherige Ergebnis. Man kann also nicht aus drei Würfeln das beste Ergebnis auswählen. Der Vertraute kann nicht auf Tabellen eingesetzt werden, die als Ergebnis „Krone der Herrschaft“ aufweisen.

Trittau, den 05.01.2013

Carsten Both

