

ONAMOR

Es gibt Zeiten, in denen auch zwielichtige Gestalten und Ausgestoßene mit fragwürdigen Talenten zu Helden werden können ... Onamor wurde als Mitglied einer mächtigen Magierfamilie, deren Wurzeln bis nach Avalon zurückreichen, geboren. Er kann als Nekromant oder Beschwörer gespielt werden.



Nekromant

Da seine Mutter bei seiner Geburt ums Leben kam, wurde Onamor von seinem Vater als Mörder bezichtigt und verstoßen. Zauberbücher waren die einzigen Gefährten seiner Jugend, die er alleine verbrachte, verfolgt von Gedanken über den Tod.

Die zahlreichen Jahre die er dem Studium der geheimen Künste gewidmet hat, haben Onamor verändert. Er hat alles geopfert um ein Nekromant zu werden und ist in der Lage, die Toten zu erwecken und sie mit seinem Willen zu befehlen.

Beschwörer

Onamor wuchs von Magie umgeben auf und begann früh mit dem Studium der arkanen Künste. Eines Tages beschwor ein Dämonologe einen Dämon, den sein Vater zuvor schon einmal gebannt hatte. Doch der rachsüchtige Dämon tötete den unvorsichtigen Beschwörer und sann auf Rache. In der Folge musste Onamor mit ansehen, wie dieser seine Eltern tötete. Seitdem hat sich Onamor der Beschwörung gewidmet und setzt die von ihm beherrschten Dämonen als Waffe gegen ihresgleichen ein. „*Bekämpfe Feuer mit Feuer*“ ist Onamors Leitspruch.



REGELERGÄNZUNGEN

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet: . Sie können den entsprechenden Kartenstapeln aus dem Grundspiel hinzugefügt werden. Die Emporium-Karten können in jedem Sword & Sorcery-Abenteuer verwendet werden. Auf sword-and-sorcery.com findet ihr die „Sword & Sorcery“-App und weitere Inhalte.

Legendäre Fähigkeiten



Legendäre Fähigkeiten sind besonders mächtige Fähigkeiten, die Helden erst ab **Seelenrang VII** zur Verfügung stehen. Sie können dann wie andere Fähigkeitskarten ausgewählt werden.

Legendäre Fähigkeiten können nur einmal pro Abenteuer eingesetzt werden.

Gefährten

Erläuterungen zu Gefährten (als Ergänzung zu S. 28f. im Buch der Regeln):

- ◆ Wurde ein Gefährte einmal herbeigerufen, kann er nicht freiwillig vom Spielplan genommen werden.
- ◆ Ein Held kann keine Standardaktion durchführen, um den Angriff eines Gefährten vorzubereiten.
- ◆ Die Aktivierung eines Gefährten kann nicht durch andere Aktionen des Helden unterbrochen werden.
- ◆ Gefährten können durch Fähigkeiten von Helden (z. B. Thorgars **Segnen**) unterstützt werden.
- ◆ Gefährten, deren Heldenwert 1 oder mehr beträgt, zählen als Helden (z. B. beim Auftauchen von Gegnern durch Ereigniskarten).
- ◆ Gefährten gelten für Gegner als Helden, können aber nie zum bedrohlichen Helden für rachsüchtige Endgegner werden.

Feuer

Wenn ein **Feuer**-Marker in eine Zone gelegt wird, erleiden alle Figuren in der Zone sofort den entsprechenden Effekt **Feuer**.