

Genryu & Shakiko

Noch immer verkünden die Barden des Ostens von den Heldentaten Genryus und Shakikos: „Niemals wirst du vergessen den Moment, als die Erde bebte, die Luft brannte und dann ... Stille.“ Die Geschwister sind mächtige Kampfkünstler, die auf dem Schlachtfeld die Kraft des Qi einsetzen. Nutzt die spirituellen Kräfte, Kampfkünste, Seelenwanderungen und Spezialangriffe der beiden Krieger und schafft eine neue Kampferfahrung!

Genryu und **Shakiko** können entweder als **Licht-** oder **Schattenmönch** gespielt werden.



Lichtmönch

Als **Lichtmönch** ist dein Held ein ausgebildeter Meister, der die Energie des Qi bündelt, um Wunden zu heilen, andere zu verteidigen und spirituelle Barrieren zu erzeugen. Auch wenn ein Lichtmönch unglaublich viel Schaden verursachen kann, neigt seine Seele eher dazu, anderen zu helfen, als sie zu zerstören.



Schattenmönch


Als **Schattenmönch** ist dein Held ein Meister des unbewaffneten Kampfs, der die Energie des Qi beugt, um Gegnern zu schaden, ihre Seelen aufzuzehren und das Schlachtfeld in Flammen aufgehen zu lassen. Auch wenn ein Schattenmönch fähig ist, andere zu heilen, neigt seine Seele eher dazu, andere zu verbrennen und zu zerstören.

Hinweis: Es ist nicht empfohlen, mit zwei Helden derselben Klasse zusammen in einem Abenteuer zu spielen.



Regeln

Genryu und Shakiko, die beiden Charaktere aus dieser Erweiterung für **Sword & Sorcery**, können jeweils mit beiden Heldenklassen gespielt werden. Dafür sind passende Figuren, Karten, Marker und Heldentafeln enthalten.

Alle Karten dieser Erweiterung (sie sind mit  gekennzeichnet) können den entsprechenden Kartenstapeln aus dem Grundspiel hinzugefügt werden.

Wenn ihr diese Erweiterung mit dem Grundspiel **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen** spielt, ignoriert die Rüstungswerte, die auf den Heldentafeln aufgedruckt sind.



Legendäre Fähigkeiten

Legendäre Fähigkeiten sind besonders mächtige Fähigkeiten, die den Helden ab **Seelenrang VII** zur Verfügung stehen. **Jede legendäre Fähigkeit kann nur 1 Mal pro Abenteuer eingesetzt werden.** Sobald sie eingesetzt wurde, lass die Karte offen liegen und drehe sie auf den Kopf. Eine legendäre Fähigkeit wird nie umgedreht und kann nicht wieder bereit gemacht werden.

Entziehen

Bei Angriffen mit der Eigenschaft **Entziehen** wird der Angreifer um so viele Lebenspunkte geheilt, wie er dem Ziel Wunden verursacht hat, bis zum abgebildeten Wert. Es können nicht mehr als die maximalen Lebenspunkte des Angreifers geheilt werden.

Erzfeind



In dieser Erweiterung sind außerdem zwei neue, entsetzliche Feinde enthalten ... die dunkle Seite von Genryu und Shakiko! Dafür sind alle Figuren und Spielkomponenten (Gegner-Pergamente, Gegnerkarten, Marker) enthalten. Die Regeln für Erzfeinde findest du auf unserer Produktseite:

[www.asmodee.de/produkte/
sword-and-sorcery-die-alten-chroniken-erzfeinde](http://www.asmodee.de/produkte/sword-and-sorcery-die-alten-chroniken-erzfeinde)