

MORRIGAN

Es gibt Zeiten, in denen die Menschen von den Gräueltaten ihrer Feinde geprägt werden. Daraus gehen Helden hervor, die mit Leib und Seele für die Vernichtung ihrer Widersacher brennen. Eine solche Heldin ist Morrigan. Sie ist die einzige Überlebende eines Angriffs übernatürlicher Wesen, bei dem ihre Eltern und Freunde dahingemetzelt wurden. Morrigan kann entweder als Dämonenjägerin oder als Hexenjägerin gespielt werden.



Dämonenjägerin



Als **Dämonenjägerin** ist Morrigan die einzige Überlebende eines Dämonenangriffs, gelenkt vom Orden der Dämonologen. Ein Dämonenjäger fand Morrigan, zog sie auf und nährte ihren unbändigen Hass auf die Höllenbrut. Als Dämonenjägerin ist Morrigan auf den Kampf mit einer magischen Peitsche spezialisiert. Dank ihres rigorosen mentalen Trainings vermag sie dem Schrecken der Dämonen zu trotzen und verabscheut sie ebenso sehr wie deren Beschwörer.


Hexenjägerin



Als **Hexenjägerin** ist Morrigan die einzige Überlebende einer Untotenplage, angeführt von einem Todesritter. Ein Hexenjäger fand Morrigan, zog sie auf und machte sie zum Schrecken aller wandelnden Toten. Ihre Lieblingswaffe ist die Armbrust, geladen mit geweihten Bolzen. Dank ihres mentalen Trainings ist sie gegenüber der Grabeskälte der Untoten abgehärtet und verbringt jeden wachen Moment damit, sie vom Angesicht der Welt zu tilgen.



BELEGERGÄNZUNGEN

Alle Karten dieser Erweiterung zeigen dieses Symbol: . Sie können den entsprechenden Kartenstapeln aus dem Grundspiel hinzugefügt werden. Die enthaltenen **Emporium**-Karten können in jedem Abenteuer von *Sword & Sorcery* verwendet werden.

Legendäre Fähigkeiten







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

Jede legendäre Fähigkeit kann nur 1 Mal pro Abenteuer eingesetzt werden.

Zustände

Diese neuen Zustände folgen den normalen Regeln mit diesen Ergänzungen:

Zustand	Auswirkung auf Helden	Auswirkung auf Gegner
Blutend Vorder-/ Rückseite 	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Held erleidet zu Beginn jeder seiner Aktionen 1 Wunde (das gilt nicht für freie Aktionen).◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.◆ Der Zustand dauert also 2 Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Gegner erleidet zu Beginn jeder seiner Aktivierungen 1 Wunde.◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.◆ Der Zustand dauert also 2 Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.
Erschöpft Vorder-/ Rückseite 	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Held kann keine Standardaktionen  durchführen.◆ Der Marker wird am Ende seines nächsten Zuges abgelegt.	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Gegner kann keine -Eigenschaften einsetzen.◆ Der Marker wird am Ende seiner nächsten Aktivierung abgelegt.