

SAMYRIA

In Zeiten der Not erheben sich ungewöhnliche Individuen gegen die Mächte der Finsternis. So auch Samyria, Erdtochter, Freundin der Bären und Gestaltwandlerin. Samyria kann entweder als Druidin oder als Schamanin gespielt werden.



Druidin

Als **Druidin** stellt Samyria die Verbindung zwischen der Erde und deren Tieren und Pflanzen dar.

Sie kann die Naturgewalten auf viele Arten kontrollieren: Sie kann Schlingwurzeln und giftige Pflanzen aus dem Boden beschwören und sogar die Gestalt eines riesigen Grizzlys annehmen.

In dieser Form ist Samyria bärenstark, wobei sie zeitweise alle Kontrolle über ihren menschlichen Verstand und ihre menschlichen Fähigkeiten verliert und sich ganz ihrer animalischen Rage hingibt.

Schamanin

Als **Schamanin** kann Samyria die Naturgeister herbeirufen und mit ihnen interagieren.

Dank ihrer intensiven Verbindung zur Anderswelt kann sie Seelentotems erschaffen und damit die Geschehnisse auf dem Schlachtfeld zugunsten der Helden verändern. Außerdem verstärken sich ihre Fähigkeiten in Gegenwart anderer Geisterseelen.

Die Naturgeister begleiten Samyria in Form eines riesigen Grizzlys namens Bjorn, den sie als wertvollen Gefährten kommandieren kann.



REGELERGÄNZUNGEN

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.

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.

Zustände

Dieser neue Zustand folgt 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 zwei 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 zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.