

Онамор

Порой героями становятся загадочные личности, отвергнутые своим окружением или способные управлять темной энергией... Онамор родился в семье могущественных волшебников, потомков Авалона. Он может участвовать в игре в качестве некроманта — героя Хаоса либо призывателя — героя Порядка.



Некромант


Некромант Онамор вырос в одиночестве. Отец считал его убийцей, так как он отнял жизнь своей матери при рождении. Его единственными друзьями в детстве были запретные магические книги о тайном искусстве некромантии. Он был одержим смертью, и многие годы, проведенные за ее изучением, повредили его рассудок. Онамор обменял саму суть своей жизни на возможность стать некромантом, способным возрождать мертвых и подчинять их своей воле.

Призыватель

Призыватель Онамор вырос в окружении магии и с детства обучался магическому искусству. Но однажды могущественный демон, некогда изгнанный отцом Онамора, был вновь призван в этот мир не задумавшимся о последствиях демонологом. Демон убил своего безрассудного призывателя и, освободившись, пожелал отомстить своему изгнателю. Он выследил и убил обоих родителей Онамора прямо на его глазах. С тех пор Онамор поклялся посвятить свою жизнь покорению и изгнанию демонов, используя их как оружие. Он считает, что только демоны точно знают, как причинить вред и боль другим демонам. Его девиз: «Борись с огнем при помощи огня!»




Правила

Все карты этого расширения к игре «Клинок и колдовство» отмечены символом  и **могут быть замешаны в соответствующие колоды**. Карты **ЭМПОРИУМА** из этого расширения могут использоваться в любом сценарии «Клинка и колдовства». {Для получения дополнительных материалов и вспомогательных приложений посетите сайт gaga.ru/sword-and-sorcery}.

Легендарные умения



Легендарные умения — это мощнейшие способности, которые герои могут получить, достигнув **уровня души VII**, так же как и стандартные  умения. Эти умения могут быть использованы **только раз за сценарий**.

