

# SKELD

Viele Völker sind entlang der Talonischen Küste zu finden, doch keines übertrifft die Willensstärke, Widerstandsfähigkeit und die Sturheit der Zwerge! Unter all seinen Brüdern sind Skeld und sein wildes Temperament bereits zur Legende geworden, da er sich jedem stellt, ungeachtet der Herausforderung und aller Gefahren. Wenn er gefragt wird, warum er ohne Rüstung kämpft, antwortet er stets: „*Wie soll mich ein toter Feind verletzen? Muahahaha!*“

Skeld kann entweder als Berserker oder als Vollstrecker gespielt werden.



## Berserker



Als **Berserker** muss Skeld stets gegen seinen Blutrausch ankämpfen. Seine Raserei treibt ihn in die Schlacht und er kämpft mit absoluter Grausamkeit. Der Anblick seines eigenen Blutes schürt seine Rage nur noch weiter und verstärkt seine Angriffe.

## Vollstrecker



Als **Vollstrecker** lebt Skeld nur dafür, die gefährlichsten Gegner, die er finden kann, zu jagen und zur Strecke zu bringen. Keine Herausforderung ist diesem wilden Zwergenkämpfer zu groß und Rückzug ist keine Option, denn sein Motto lautet: „*Kämpfen bis zum bitteren Ende.*“



# 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

Dieser neue Zustand folgt den normalen Regeln mit diesen Ergänzungen:

Zustand	Auswirkung auf Helden	Auswirkung auf Gegner
<b>Blutend</b> Vorder-/ Rückseite 	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Der Held erleidet zu Beginn jeder seiner Aktionen 1 Wunde (das gilt nicht für freie Aktionen).</li><li>◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.</li><li>◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Der Gegner erleidet zu Beginn jeder seiner Aktivierungen 1 Wunde.</li><li>◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.</li><li>◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.</li></ul>