

Sigríð & Sigurð

Ohrenbetäubender Donner, zuckende Blitze ... Sigríð und Sigurð, die Legenden der Nordlande, sind berühmt für ihre epischen Taten. Bardensingen noch immer Lieder über ihren Sieg über die Schneegremlins und die Zerstörung der Frostriesen-Festung.

Sigríð und **Sigurð** können entweder als **Thane** oder **Skalde** gespielt werden.



Thane

Als **Thane** ist dein Held ein Krieger von außergewöhnlicher Stärke und Statur, der seine Kraft aus mystischen Mächten schöpft, um Donner- und Verderbenshämmer auf seine Gegner zu schleudern. Aber ein Thane ist nicht nur ein mächtiger Krieger, sondern auch ein treuer Beschützer, der seine Heldengruppe vor jedem noch so schweren Angriff bewahrt.



Skalde

Als **Skalde** ist dein Held so stark, schnell und tapfer wie nur wenig andere. Ein Skalde inspiriert seine Mitstreiter mit epischen Kriegsgesängen und schüchtert seine Feinde mit dem mächtigen Echo des Gjallarhorns ein.

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



Regeln

Sigrud und Sigurd, 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.

  Die Karte **Donnerhammer/Verderbenshammer** bezieht sich auf eine besondere Heldenfähigkeit. Lasst sie aus dem Spiel, bis die Karte **Hammer des Donners**  sie ins Spiel bringt. Ein **Thane** muss diese Fähigkeit  zuerst durch eine freie Aktion  einsetzen, um die Karte **Donnerhammer** zu erhalten. Dann kann er die Fähigkeit **Hammer des Verderbens**  durch eine Standardaktion  einsetzen, um die Karte **Donnerhammer** auf ihre **Verderbenshammer**-Seite zu drehen.

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.

Erzfeind



In dieser Erweiterung sind außerdem zwei neue, entsetzliche Feinde enthalten ... die dunkle Seite von Sigrud und Sigurd! 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)