

KROGHAN

Aus den eisigen Gebirgen des hohen Nordens kommt ein mächtiger Held, um das Böse zu zerschmettern. Kroghan war der erbitterteste Krieger seines Clans, bis er an einem schicksalhaften Tag bei einem Erkundungsgang auf eine Höhle stieß, in der ein alter Schamane lebte. Niemand weiß, was dort geschah. Sicher ist nur, dass Kroghan mit einer knöchernen Helmkrone auf dem Haupt aus der Höhle zurückkehrte. Gestählt vom rauen Klima des Nordens stand er nun vor einer schicksalsschweren Entscheidung ... Kroghan kann entweder als Barbar oder als Schreckensfürst gespielt werden.



Barbar

Als **Barbar** stellte Kroghan schnell seine überlegene Stärke unter Beweis und gewann so die Hochachtung seines Clans. Unter seiner Führung zog der Clan wieder und immer wieder gegen die Mächte der Finsternis in den Krieg. Im Kampf gegen einen Schneetroll starb Kroghan den Heldentod, doch in den Geschichten der Nordmänner wird er als Inbegriff der Tapferkeit ewig weiterleben.

Schreckensfürst

Als **Schreckensfürst** wurde Kroghan noch kaltblütiger und gnadenloser. Mächtiger denn je schwang er sich mit Mord und Gewalt zum Herrscher seines Clans auf. Sein Schicksal ereilte ihn schließlich im Kampf gegen einen Schneetroll, eine Geschichte, an die man sich im Norden bis heute erinnert. Doch es ist ein Schauernmärchen, das nur mit gedämpfter Stimme am Lagerfeuer erzählt wird.



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
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.