

RYLD

Wenn das lautlose Aufblitzen von Stahl das Letzte ist, was ein ahnungsloser Gegner zu Gesicht bekommt, war gewiss ein Fechtkämpfer aus Flammengrund am Werk – ein Kämpfer wie Ryld! Als Halb-Elf in Flammengrund geboren ist er das Kind einer seltenen Liebesbeziehung zwischen einem Menschen und einer Elfe. Ryld kann entweder als Barde oder als Schwertmeister gespielt werden.

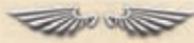
Barde



Als **Barde** folgt Ryld dem Pfad des Chaos. Bereits als Jüngling zog er in die Welt hinaus und bestritt seinen Lebensunterhalt als reisender Sänger. Von einem Hexenmeister, dem er unterwegs begegnete, lernte er ein paar magische Kunststücke, doch das Zeug zum echten Magier hatte er nie. Sein Prestige als Abenteurer verdankt er eher seinem flinken Schwertarm und seiner goldenen Kehle, mit der er seine Kame-raden inspiriert.



Schwertmeister



Als **Schwertmeister** folgt Ryld dem Pfad der Rechtschaffenheit. Von Kindesbeinen an übte er sich in allen Disziplinen der Fecht-kunst. Schließlich beschloss er, als reisender Schwert-meister durchs Land zu ziehen, um talentierte Schüler zu finden und auszubilden. Im Kampf führt er jeden Schritt mit taktischer Besonnenheit, und wer seine Lehren beherzigt, wird stets die Oberhand gewinnen, sei es im Duell oder in anderen Lebenslagen.



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.