

RUNEBOUND[®]

DEUTSCHE AUSGABE

EISERNE BANDE

SPIELMATERIAL

2 PLASTIKFIGUREN



2 HELDENKARTEN



Doppelseitig

60 ABENTEUERKARTEN



37 KAMPFMARKER



6 Feinde
(Mystisch)

6 Feinde
(Wild)

6 Feinde
(Schwindler)

10 GRUPPENFERTIGKEITSKARTEN



20 AUSTRÜCKUNGSKARTEN



30 FERTIGKEITSKARTEN



10 WENDEKARTEN



6 Helden

12 Ausrüstung

1 Königin Ariad

3 UMSCHLAGKARTEN



Lege 1 ♣, 1 Fertigkeitkarte von deiner Hand, 1 Abenteuer oder 1 Gericht auf diese Karte und liefere sie einem beliebigen Helden.
Sende oder erhalte Umschläge in jeder beliebigen Stadt oder Ortschaft.

5 SZENARIOBÖGEN



Doppelseitig

4 KAMPFTAFELN



26 HANDLUNGSKARTEN



4 VORBEREITUNGSMARKER



6 SCHADENSMARKER



„5“

6 HANDLUNGSMARKER



doppelseitig



EINFÜHRUNG

Eiserne Bande führt das kooperative und das Solospiel für *Runebound* ein. Nun kann ein Spieler alleine oder gemeinsam mit anderen mächtigen Helden gefährliche Abenteuer erleben. Zusätzlich zu den beiden neuen Szenarien können die Spieler nun durch drei neue Szenariobögen bereits veröffentlichte Szenarien alleine oder kooperativ spielen. Ergreift eure Schwerter und schließt euch zusammen, um eiserne Bande zu knüpfen.

WIE MAN DIESE ERWEITERUNG VERWENDET

Runebound kann jetzt kooperativ oder alleine gespielt werden. Für jeden dieser neuen Spielmodi gibt es einige bestimmte Regeln. Alle speziellen Regeln für das kooperative und das Solospiel stehen in dieser Anleitung ab Seite 4 unter „Kooperative Regeln“ und werden zusammen mit den Standardregeln des Grundspiels verwendet.

SPIELAUFBAU

Vor dem ersten Spiel mit *Eiserne Bande* und unabhängig davon, welcher Spielmodus gewählt wird, müssen folgende Schritte ausgeführt werden, um das Spielmaterial dieser Erweiterung mit dem des Grundspiels zusammenzuführen:

- ✦ Die Heldenbögen und Kampfmarker werden den entsprechenden Vorräten hinzugefügt.
- ✦ Die Fertigkeitssätze „Kampfpilger“, „Eins mit dem Land“ und „Gehobene Kreise“ werden dem Vorrat der Fertigkeitssätze hinzugefügt. Jeder dieser Sätze kann während der Spielvorbereitung als einer der sechs Fertigkeitssätze gewählt werden.



Kampfpilger



Eins mit dem Land



Gehobene Kreise

- ✦ Nachdem der Ausrüstungsstapel gebildet worden ist, werden die Wendekarten in den Ausrüstungsstapel eingemischt.
- ✦ **Nur im kooperativen oder Solospiel:** Die Kampfplatten und ihre entsprechenden Feindmarkersätze werden in Reichweite der Spieler bereitgelegt.
- ✦ **Nur im kooperativen Spiel:** Nachdem der Fertigungsstapel gebildet worden ist, werden die 10 Gruppenfertigkeitssätze in den Fertigungsstapel gemischt und die Umschlagkarten werden neben den Spielplan gelegt.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Für das Solospiel gelten die gleichen Regeln wie für das kooperative Spiel mit zwei Ausnahmen: Die Gruppenfertigkeitssätze werden nicht in den Fertigungsstapel gemischt und die Umschlagkarten werden nicht verwendet. Falls außerdem eine Abenteuer-, Fertigungs- oder Ausrüstungskarte gezogen wird, die sich auf einen anderen Helden bezieht, wird diese Karte abgelegt und eine neue gezogen.

NEUE SPIELKONZEPTE

Eiserne Bande führt einige neue Spielkonzepte ein, die ins kompetitive, ins kooperative und ins Solospiel Einzug halten.

DIE AKTION VORBEREITEN

Mit der Aktion **VORBEREITEN** können die Spieler eine Aktion für einen späteren Zug aufsparen. Sobald man eine Aktion Vorbereiten ausführt, legt man einen Vorbereitungsmarker auf seine Heldenkarte. In einem späteren Zug kann der Spieler dann den Vorbereitungsmarker ausgeben, um während dieses Zuges 1 zusätzliche Aktion auszuführen. Jeder Spieler kann höchstens 1 Vorbereitungsmarker gleichzeitig auf seiner Heldenkarte haben.



Vorbereitungsmarker

FEINDMARKER

Neue Feindmarker erhöhen die Vielfalt der Kampfbegegnungen. Jeder Feind hat ein Hauptmerkmal: **Krieger**, **Mystisch**, **Wild** oder **Schwindler**. Die Spieler werfen das entsprechende Markerset, wenn sie als dieser Feind kämpfen. Die Feindkampfmarker aus dem Grundspiel bilden das Markerset für das Merkmal **Krieger**. Diese Erweiterung enthält Sets aus jeweils 6 Markern für die Merkmale **Mystisch** (lila), **Wild** (rot) und **Schwindler** (grün).



Kriegermarker



Mystischmarker



Wildmarker



Schwindlermarker

WENDE

WENDE ist ein neuer Ausrüstungstyp; die Karten werden in den Ausrüstungsstapel gemischt. Immer wenn eine Wendekarte gezogen wird, handelt der Spieler, der in dieser Stadt einkauft, die Wendekarte ab und legt sie anschließend ab, bevor er eine Ersatzkarte zieht.

- ✦ Falls eine Wendekarte während der Spielvorbereitung gezogen wird, wird sie beiseitegelegt und die Märkte werden zunächst weiter bestückt. Nachdem die Märkte fertig bestückt worden sind, werden alle dabei gezogenen Wendekarten wieder in den Ausrüstungsstapel gemischt.
- ✦ Falls eine Ausrüstung außerhalb einer Einkaufsaktion aus einer Stadt entfernt und eine Wendekarte gezogen wird, wird die Wende abgelegt und eine andere Karte vom Stapel gezogen.
- ✦ Falls ein Spieler während seines Einkaufs mehrere Wendekarten nacheinander zieht, handelt er jede davon einzeln ab.



Wendekarte

SPIELERANZAHL

Einige neue Spieleffekte beziehen sich auf die Anzahl der Spieler im Spiel, die durch das -Symbol angezeigt wird. Sobald das -Symbol in einem Text auftaucht, wird es durch die Anzahl der Spieler im Spiel ersetzt.

Achtung: Falls ein Spieler eliminiert wird, ändert sich nicht!

KOOPERATIVE REGELN

Dieses Kapitel erklärt die Regeln für das kooperative Spiel.

HANDELN

In einem kooperativen Spiel ist TAUSCHEN verboten. Stattdessen können die Spieler **Gegenstände gleichen Wertes HANDELN**, basierend auf den Goldkosten der Gegenstände. Dies gilt nicht als Aktion.

- ✦ Handel kann nur zwischen zwei Helden stattfinden, die sich auf demselben Feld befinden.
- ✦ Ein Held kann einem anderen Helden Gold geben, um eine Kostendifferenz auszugleichen, oder einen Gegenstand direkt von einem Mitspieler zu kaufen.
- ✦ Außerdem kann ein Held einem anderen Helden auf demselben Feld ein Mal pro Zug 1 Gold, 1 Fertigkeitkarte aus der Hand, 1 Abenteuer oder 1 Gerücht geben.

UMSCHLÄGE

UMSCHLÄGE sind ein Mittel, um anderen Helden Gold, Abenteuer oder Fertigkeiten zu geben, die sich nicht auf demselben Feld befinden. Wenn ein Spieler in einer Stadt oder Ortschaft ist, kann er ein Mal pro Zug eine vorhandene Umschlagkarte nehmen und 1 Gold, 1 Fertigkeitkarte von seiner Hand, 1 Abenteuer oder 1 Gerücht darauf legen und sie einem anderen Spieler seiner Wahl geben. Wenn dieser Spieler das nächste Mal eine Stadt oder Ortschaft besucht, kann er den Umschlag öffnen und den Inhalt nehmen. Anschließend legt er den Umschlag in den Vorrat zurück.

- ✦ Einen Umschlag zu senden oder zu öffnen gilt nicht als Aktion.
- ✦ Wenn keine Umschläge im Vorrat sind, kann auch keiner verschickt werden.
- ✦ Falls eine Ereigniskarte als „Gerücht“ gekennzeichnet ist, kann sie per Umschlag einem anderen Helden geschickt werden, der diese Karte dann als Gerücht abhandeln muss.
- ✦ Ein Spieler kann während einer Trainingsaktion keine Fertigkeit auf einen Umschlag legen, bevor er Karten abgelegt hat, um sein Handkartenlimit zu erreichen.

GRUPPEN

Vor oder nach einer beliebigen Aktion kann jeder Spieler während seines Zuges einem oder mehreren Helden, die sich auf demselben Feld befinden wie er selbst, anbieten eine GRUPPE zu bilden. Bis zu vier Helden können in derselben Gruppe sein. Alle Helden einer Gruppe bewegen sich gemeinsam. Für die Bewegung einer Gruppe muss kein zusätzlicher Geländewürfel verwendet werden; wenn sich einer der Spieler bewegt, bewegen sich alle Helden seiner Gruppe mit ihm zusammen.

- ✦ Jeder Held kann seine Gruppe zwischen einzelnen Aktionen verlassen, unabhängig davon, welcher der Spieler gerade seinen Zug ausführt. Um sich einer Gruppe anzuschließen (oder wieder anzuschließen), muss sich der Held nur auf demselben Feld wie die Gruppe befinden und vor oder nach der Aktion eines der Helden erklären, dass er sich ihr anschließt.
- ✦ Falls ein Held eine Gruppe aus nur 2 Helden verlässt, ist die Gruppe aufgelöst.
- ✦ Falls ein Held, der zu einer Gruppe gehört, aufgehalten oder besiegt wird, wird er automatisch aus der Gruppe entfernt. Er kann sich ihr erst wieder anschließen, wenn er nicht mehr aufgehalten oder geheilt ist.

GRUPPENFERTIGKEITEN

Gruppenfertigkeiten ermöglichen es einer Heldengruppe, mehr zu erreichen, solange sie zusammenbleibt. Gruppenfertigkeiten werden wie normale Fertigkeiten erlernt. Sobald eine Gruppenfertigkeit erlernt wird, darf **jeder beliebige Held**

Trophäen dafür zahlen, um sie zu lernen und mehrere Helden können die Gesamtkosten für eine Gruppenfertigkeit unter sich aufteilen. Der Held, der die Karte aus seiner Hand spielt, ist nicht gezwungen sich an den Kosten zu beteiligen. Erlernte Gruppenfertigkeiten werden in einen gemeinsamen Spielbereich neben dem Spielplan gelegt.

- ✦ Erlernte Gruppenfertigkeiten bleiben auch dann im Spiel, wenn aktuell keine Helden mehr in einer Gruppe sind. In dem Moment, in dem eine neue Gruppe gebildet wird, erhalten die Helden Zugang zu allen bisher erlernten Gruppenfertigkeiten.
- ✦ Man kann beliebig viele Gruppenfertigkeiten haben und mehrere Gruppen (in einem 4-Personen-Spiel 2 Gruppen mit je 2 Helden) können dieselben Gruppenfertigkeiten verwenden.



Gruppenfertigkeitkarte

KAMPFTAFELN

Kampftafeln werden im kooperativen und im Solospiel verwendet, um die Feindmarker abzuhandeln. Genau wie die neuen Kampfmarker gehört jede Tafel zu einem der vier Hauptmerkmale der Feinde: *Krieger, Mystisch, Wild* oder *Schwindler*.

In jeder Kampfrunde wirft ein Spieler die Kampfmarker, die zum Merkmal des Feindes passen. Dann werden sie auf die Kampftafel dieses Merkmals gelegt, passend zu den Symbolen auf den entsprechenden Feldern der Tafel.

Die Initiative wird wie üblich ermittelt. Bei einem Gleichstand führt der Held die erste Kampffaktion aus.

Immer wenn der Feind an der Reihe ist, eine Kampffaktion auszuführen, wird das nächste Feld der Kampftafel abgehandelt, auf dem ein Marker liegt (von oben nach unten) und seine Anweisungen werden befolgt. Alle Marker auf dem Feld werden abgehandelt.

Hinweis: Siehe unter „Energie ausgeben“ auf Seite 5 wie die Marker auf \mathcal{M} -Felder gelegt und die \mathcal{M} -Felder abgehandelt werden.

Falls ein Symbol nicht abgehandelt werden kann (weil es z. B. für \mathcal{M} nichts zu verdoppeln gibt) oder das Symbol keinen Effekt haben würde (wie z. B. eine \mathcal{M} -Fähigkeit, die nichts bewirkt), wird das Symbol einfach übersprungen und das nächste Feld wird abgehandelt. Im nächsten Zug wird dann geprüft, ob das nicht abgehandelte Symbol nun abgehandelt werden kann.

Wenn es keine Felder mehr gibt, die abgehandelt werden können, muss der Feind passen und kann in dieser Runde keine weiteren Kampffaktionen mehr ausführen.

Unterhalb des Namens jeder Kampftafel steht eine Fähigkeit. Diese Fähigkeit wird immer abgehandelt, wenn gegen Feinde dieses Typs gekämpft wird.

Hinweis: Siehe „Kampfbeispiel“ auf Seite 6, um genau zu sehen, wie die Kampftafeln verwendet werden.



Mystisch-Kampftafel mit Markern

ENERGIE AUSGEBEN

Jedes -Feld hat drei Bereiche, die bei der Organisation helfen. Anstatt alle -Symbole als eine Aktion auszugeben, sollte man nur so viele ausgeben, wie nötig sind, um die teuerste -Fähigkeit des Feindes auszulösen, die in dieser Kampfrunde noch nicht ausgelöst wurde.

Beispiel: Ein Spieler wirft für den Feind und erzielt zwei 1 -Ergebnisse. Falls der Feind eine 2 -Fähigkeit hat, werden beide Marker auf dem 2 -Bereich gestapelt. Wenn die Zeit gekommen ist, die Energiefähigkeiten abzuhandeln, werden beide -Marker ausgegeben, um die 2 -Fähigkeit auszulösen.

- ✦ Falls die -Fähigkeit, die ausgelöst werden würde, keinen Effekt hervorrufen würde (d. h., der Spielzustand bliebe bis auf das Entfernen der beiden -Marker unverändert), es aber eine andere -Fähigkeit des Feindes gibt, die noch nicht ausgelöst wurde und die einen Effekt haben würde, wird stattdessen diese andere -Fähigkeit ausgelöst, indem die erforderliche Anzahl  ausgegeben wird. Falls überhaupt keine -Fähigkeiten irgendeinen Effekt haben, werden auch keine -Symbole ausgegeben; stattdessen werden die Marker auf dem nächsten Feld der Kampf tafel abgehandelt. Falls es keine weiteren Marker mehr auf der Kampf tafel gibt, muss der Feind passen.
- ✦ Falls der Feind mehrere -Fähigkeiten hat, die gleich viele -Symbole kosten, werden diese auf der Karte von unten nach oben abgehandelt. Jeder Feind kann jede -Fähigkeit ein Mal pro Kampfrunde auslösen.

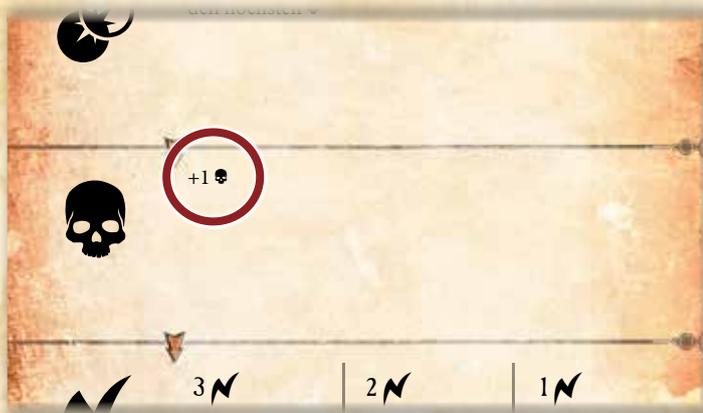
FLINKHEITSFÄHIGKEITEN

Einige Fähigkeiten der Feinde erfordern keine -Symbole, sondern -Symbole. Diese Fähigkeiten werden anhand des -Fähigkeitstextes auf der Feindkarte abgehandelt anstatt der Anweisung auf dem -Feld der Kampf tafel.

„+“-SYMBOLE

Einige Felder erhöhen den Wert eines Symbols durch ein „+“-Symbol. Diese Erhöhung gilt nur, falls mindestens ein Marker mit diesem Symbol tatsächlich abgehandelt wird. Es wird der Gesamtwert des bzw. der vorhandenen Marker erhöht.

Beispiel: Das -Feld auf der Krieger-Kampf tafel hat „+1“ neben dem -Symbol. Falls keine -Marker auf dem -Feld sind, wird das „+1“ ignoriert. Falls sich dort aber 2 Marker mit jeweils 1  befinden, würde der Feind 3 Schaden zufügen anstatt 2.



Die Krieger-Kampf tafel hat
+1  auf dem -Feld.

SCHILDE

-Symbole werden immer bei erster Gelegenheit als Reaktion auf genommenen Schaden ausgegeben. Falls ein Feind ein - und ein -Symbol wirft, wird das -Symbol immer zuerst als  ausgegeben, um Schaden abzuwehren und dann wird das  benutzt. (Die vollständigen Regeln für das -Symbol sind auf Seite 7 zu finden.)

MARKER BEWEGEN

Falls ein Marker neu geworfen oder auf ein anderes Symbol umgedreht wird, wird er auf das entsprechende Feld der Kampf tafel bewegt. Falls ein Marker, der auf einem  liegt, entfernt wird, kommt der -Marker auf sein ursprüngliches Feld zurück. Falls ein -Marker auf einen  gelegt wird, wird der Stapel auf den -Bereich der Kampf tafel bewegt, welcher der neuen Gesamtsumme an  entspricht.

NACH WAHL DER FEINDE

Falls ein Feind eine optionale Fähigkeit besitzt, löst er diese auch aus, falls möglich.

Beispiel: Die Fähigkeit des Orkbanditen besagt: „Dieser Feind kann 1  ausgeben, um seinen Gegner davon abzuhalten, einen Marker umzudrehen.“ Wann immer der Orkbandit 1  besitzt, gibt er ihn aus, sobald sein Gegner einen Marker umdrehen will, um das Umdrehen zu verhindern.

Manchmal muss während der Abhandlung der Fähigkeit eines Feindes eine Wahl getroffen werden. Diese Wahl muss so ausfallen, dass sie für den betroffenen Helden so schädlich wie möglich ist. Falls ein Spieler meint, dass er nicht unbefangenen genug ist, um die Wahl zu treffen, kann er stattdessen seinem Helden 2 Schaden zufügen und gar keinen Effekt abhandeln.

Beispiel: Die Fähigkeit Unnachgiebig der Untotenhorde besagt: „Wirf einen beliebigen ausgegebenen Marker neu“. Es wäre natürlich im Interesse des Spielers, einen eigenen Marker neu zu werfen und er befürchtet, dass sein Held den Kampf nicht überleben wird. Daher entscheidet der Spieler, dass es so schädlich wie möglich für seinen Helden ist, den ausgegebenen -Marker der Horde neu zu werfen.

IN EINEM NETZ GEFANGEN

Wer den Szenario-Pack *In einem Netz gefangen* besitzt, kann den Szenariobogen „In einem Netz gefangen“ aus dieser Erweiterung verwenden, um dieses Szenario kooperativ oder als Solospiel zu spielen. Wer den Szenario-Pack *In einem Netz gefangen* nicht besitzt, kann den Szenariobogen „In einem Netz gefangen“ ignorieren, wenn er ein Szenario auswählt.



BEISPIEL EINES KAMPFES

Eliam beginnt einen Kampf gegen einen Zauberer. Der Zauberer hat das Merkmal **Mystisch**.



VS



Kampfaktion #2: Der Zauberer handelt die Felder der Kampf tafel von oben nach unten ab. Er hat keine **♣**-Marker, also geht er zum **♣**-Feld. Der Text besagt, dass er zunächst **♣** verdoppeln muss, deshalb stapelt er seinen **♣** auf dem **♣**, wodurch er ihn verdoppelt. Dann bewegt er den Stapel auf das 2 **♣**-Feld der Kampf tafel, da dieser jetzt den Wert 2 **♣** hat.



Eliam nimmt seine Kampfmarker und wirft sie. Ein anderer Spieler nimmt die **Mystisch**-Kampfmarker und wirft sie für den Zauberer.



Kampfaktion #3: Eliam hat nur noch sein **♣**, deshalb muss er passen.

Kampfaktion #4: Der Zauberer handelt seine Kampf tafel weiter von oben nach unten ab und gibt seine gestapelten **♣** aus, um seine Fähigkeit **Explosion** auszulösen, die 3 **♣** zufügt. Als Reaktion gibt Eliam sein **♣** aus, um 1 **♣** abzuwehren und nimmt 2 Schaden.

2 ♣ Explosion: Füge 3 **♣** zu. Dein Gegner darf 1 **♣** ausgeben, um diese Fähigkeit aufzuheben.



Der Spieler des Zauberers legt die geworfenen Feindkampfmarker auf die entsprechenden Felder der **Mystisch**-Kampf tafel. Der Held gewinnt bei Gleichstand für die Initiative, also führt Eliam die erste Kampfaktion aus.

Kampfaktion #5: Eliam hat keine Marker mehr und muss passen. Der Zauberer führt eine weitere Kampfaktion aus. Der Text auf dem **♣**-Feld der Kampf tafel besagt, dass der Zauberer sein **♣** verwenden muss, um seinen **♣**-Marker mit dem höchsten Wert zu kopieren, also kopiert er **♣** und fügt Eliam 1 Schaden zu.



Kampfaktion #6: Der Zauberer handelt das letzte Feld der Kampf tafel ab, indem er beide **♣** ausgibt und Eliam 2 Schaden zufügt.



Kampfaktion #1: Der Text auf der Kampf tafel besagt, dass **♣** des Zauberers Eliams **♣** kopiert, falls Eliam sein **♣** verwendet, um direkt anzugreifen; also verwendet er seine Fähigkeit **Doppelklinge**, um 2 seiner **♣**-Marker zu entfernen und so 3 **♣** zuzufügen, die nicht abgewehrt werden können.

Der Zauberer legt 3 Schadensmarker auf seine Feindkarte.

Die Kampf runde ist damit beendet. Falls Eliam sich dafür entscheidet, den Kampf fortzusetzen, werden er und sein Gegner alle ihre Marker neu werfen und eine neue Kampf runde beginnen, in welcher der Zauberer seine Kampf tafel wieder von oben nach unten abhandelt.

ZIVILISIERTES FELD

Einige Spieleffekte dieser Erweiterung beziehen sich auf ein ZIVILISIERTES Feld. Ein Feld gilt als zivilisiert, wenn es eine Stadt, eine Ortschaft, eine Festung oder einen Schrein enthält.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Einige Karten dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Eiserne Bande* gekennzeichnet, um sie von den Karten des Grundspiels und der anderen Erweiterungen unterscheiden zu können. Karten ohne dieses Erweiterungssymbol sind stattdessen mit der Grafik ihres Szenarios gekennzeichnet. Fertigkeitkarten und Gruppenfertigkeitkarten sind mit einem eigenen einzigartigen Symbol ihrer jeweiligen Fertigkeitssets gekennzeichnet.



STURMANGRIFF

Sturmangriff ist eine Schadensart, die auf Kampfmarkern vorkommt. Ein Kombattant kann als Kampffraktion X ausgeben, um X Schaden bei seinem Gegner zu verursachen, der nicht abgewehrt werden kann. Nachdem ein Kombattant ausgegeben hat, kann er in derselben Kampfrunde keinen Schaden abwehren.

TAKTIEREN

Taktieren ist ein Kampfsymbol, das ausgegeben werden kann, um andere Symbole im Spiel zu kopieren. Als Kampffraktion kann ein Spieler ein Taktieren-Symbol des eigenen Kampfpools als Kopie eines Symbols im Kampfpool eines beliebigen Kombattanten ausgeben.

Außerdem kann ein Kombattant, der gerade Schaden erhalten würde, ein Taktieren-Symbol des eigenen Kampfpools ausgeben, um ein Symbol zu kopieren, mit dem er den Schaden abwehren oder verhindern könnte.

Schließlich gibt es beim Ausgeben von Taktieren-Symbolen folgende Einschränkungen:

- ✦ kann nicht zusammen mit anderen Markern ausgegeben werden. Beispiel: Ein Held kann nicht ✦ als Kopie von 3 Kampfmärkern ausgeben, wenn er zusätzlich 3 Kampfmärker ausgibt. Dies muss eine gesonderte Kampffraktion sein.
- ✦ Da nur Feinde und nur Helden / ausgeben können, kann ein Held ✦ nicht ausgeben, um zu kopieren, und ein Feind kann ✦ nicht ausgeben, um oder zu kopieren.
- ✦ Da das ✦-Symbol ausgegeben wird, sobald es verwendet wird, kann es auch nicht dazu verwendet werden, den Effekt eines Symbols zu kopieren.
- ✦ Sobald ✦ ausgegeben wird, um ein Symbol mit einer Zahl zu kopieren (z. B. 2), wird die Zahl ebenfalls kopiert.

CREDITS

Autoren der Erweiterung: Lukas Litzsinger with Tony Fanchi

Produzent: Molly Glover

Entwicklung der 3. Edition: Lukas Litzsinger

Redaktion und Lektorat: Sean O'Leary und Derek Tokaz

Grafikdesign: WiL Springer

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Umschlaggestaltung: Anna Christenson

Innengestaltung: Danny Araya, Joao Bosco, Eric Braddock, Sebastian Ciaffaglione, Sylvain DeCaux, Dinodrawing, Daniel Dulitzky, Carolina Eade, Mariusz Gandzel, Nicholas Gregory, David Griffith, David Kegg,

Sam Lamont, Jesse McGibney, Ruben Perez und Sandara Tang

Künstlerische Leitung: Andy Christensen

Abteilungsleitung Kunst: Melissa Shetler

Miniaturengestaltung: Xavier Mallard und David Richardson

Miniaturen-Koordination: Niklas Norman

Miniaturen-Management: John Franz-Wichlacz

Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Erfinder des Runebound Universums: Christian T. Petersen

Kreative Texte: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark,

Nathan Hajek, Andrew Navaro und Katrina Ostrander

Produktionskoordination: Liza Lundgren, Marcia Colby, Jason Glawe und Johanna Whiting

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Abteilungsleiter Brettspiele: James Kniffen

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Abteilungsleitung Kreativ: Andrew Navaro

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Kathy Bishop, Andrea Dell'Agnesse, Gray Detrick, Rich Edwards, Gina Evans, Robert Evans, Julia Faeta, David Fortner, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Mikita "Miki" Hradovich, Małgorzata Jurkowska, Jakub "Toshi" Kołodziejczyk, Rafał "Areinu" Lach, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Aleksandra Otrembal, George Rothrock, Chris Tannhauser, David Williams und Rhys Williams

Besonderer Dank an alle unsere Betatester!

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Ferdinand Köther

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Oliver Kutsch, Niklas Bungardt und Jan Fehrenberg

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. *Runebound*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. German Version published by Asmodee GmbH. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

DER ROTE TOD



Eine eigenartige Krankheit breitet sich im Land aus. Einige meinen, dass sie aus den harschen Wüsten des vereisten Nordens kommt, durch den auftauenden Schnee freigesetzt. Andere glauben, dass sie durch die großen Schiffe aus Al-Kalim und Lorimor über den Flammenschwanzfluss heraufgeschleppt wurde. Auch wird gemunkelt, dass die Elfen aus dem Aymhelin, unten im Süden, dieses Leid zusammengebracht hätten, um damit die ständig streitenden Barone zu strafen. Die meisten fürchten allerdings, dass diese Plage aus dem Osten kam, aus dem Dunklen Land Ru mit seinen dämonischen Bewohnern.

Wie auch immer, diese Krankheit hat sich mit erschreckend rasender Geschwindigkeit sehr weit ausgebreitet. Das Fleisch kocht, die Haut schält sich und die Augen der Befallenen werden purpurfarben. Viele Erkrankte wünschten, sie wären tot, dann hätte ihr Leiden wenigstens ein Ende. Und vielen wird dieser Wunsch gewährt. Die Krankheit wird „Der Rote Tod“ genannt und sie befällt Alte und Junge, Starke und Schwache, Reiche und Arme. Selbstgebraute Heilmittel und Quacksalberei werden auf den Straßen aller Städte und Ortschaften gehandelt, bis die Anzahl der Toten die der Lebenden übersteigt. Falls nicht bald ein Gegenmittel gefunden wird, wird von der Bevölkerung Terrinoths nur noch Asche und Knochen bleiben.

DER HEUSCHRECKENSCHWARM

Die Uthuk Y'llan sind eine durch ihre unheilige Allianz mit dem Dämonenreich verdorbene Rasse. Sie wurden in Terrinoth seit der Ersten Finsternis nicht mehr gesehen, als eine von Llovar Rotonu angeführte Horde durch die Königreiche der Elfen, Zwerge und Menschen tobte. Sie kamen aus den Dunklen Landen, in denen ihr fauliger Einfluss alles verdorren ließ, was einst üppiges Grün war. Dasselbe geschah in den von ihnen eroberten Landen, die sie in schwarze Wüsten verwandelten und in denen sie jeden, der ihnen über den Weg lief, abschlachteten oder gefangen nahmen. Einzig und allein der Heldenmut von Timmorran Lokander rettete die Welt, als er Llovar in der Schlacht der Heuschrecken niederstreckte. Die Uthuk verblassten in der Erinnerung und die Erinnerung schrumpfte zur Legende.

Aber die Dunklen Lande rühren sich erneut, und kriegerische Uthukbanden wagen sich aus der Schwarzen Zitadelle heraus, um das Leben durch Albträume zu verpesten. Wehe jedem, der durch die grausamen Schnitte der gekrümmten Uthuk-Säbel fällt, aber ein noch schlimmeres Schicksal erwartet diejenigen, die lebend gefangen werden. Können die Helden der heutigen Zeit der Größe vergangener Zeiten das Wasser reichen oder wird Terrinoth selbst zur Legende verkommen und so Llovar seine endgültige Rache bescheren?

