

RUNEBOUND®

DEUTSCHE AUSGABE



SPIELREGEL

RUNEBOUND®

DEUTSCHE AUSGABE

EINFÜHRUNG

Runebound ist ein Abenteuerspiel in den Reichen von Terrinoth – ein gefährlicher Ort, Heimat von mächtigen Zauberern, großen Kriegerern und edlen Baronen. Jedoch kann nur der größte aller Helden zur Legende werden und auf ewig in den Herzen und Köpfen der Völker von Terrinoth weiterleben.

SPIELÜBERSICHT

Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über einen Helden, der epische Quests unternimmt, unbezahlbare Artefakte sucht und monströse Bestien bekämpft. Die Helden beginnen das Spiel ohne Ausrüstung und mit nur wenig Gold, doch im Laufe des Spiels werden sie immer mächtiger und reicher.

Jedes Szenario hat seine eigene Hintergrundgeschichte und individuelle Siegbedingungen. In diesem Grundspiel sind zwei Szenarien enthalten, in denen die Spieler gegeneinander antreten. Wem es als Erster gelingt, den Endgegner zu besiegen, hat das Spiel gewonnen.

EIN REICH IN AUFRUHR

Es ist eine Zeit für Helden.

Ein Wind des Bösen erhebt sich und die ersten Böen einer großen Finsternis wehen über das Land.

Jenseits der Ebenen von Ru erheben sich leise die dämonischen Kräfte eines uralten Feindes. Im Reich des Nebels nehmen die böartigen Pläne eines unsterblichen Verräters langsam Form an. Unheimliche Dinge erwachen in den Tiefen der Welt und die wilden Bestien der namenlosen Wildnis werden immer zahlreicher und waghalsiger.

Einst wurde das Land von einem großen Königreich beherrscht, doch heute gibt es nur noch wenige weit verstreute Baronien, die sich den verdorbenen Mächten, die ihre Untertanen und Völker zu verschlingen drohen, nur zögernd entgegenstellen.

Terrinoth ist ein Reich voll tiefer Wälder und weiter Ebenen, ein Land, in dem majestätische Berge große Flüsse nähren und lang vergessene Täler verbergen. An einsamen Orten wachen verlassene Schreine und von der Zeit verwitterte Ruinen als Erinnerungen an eine ruhmreiche Vergangenheit.

Es ist ein Land der Legenden. Einst marschierten dort Armeen unter glorreichen Bannern und die Erde erinnert sich an heroische Taten; sie flüstert vom Heldenmut derer, welche die Dunkelheit von einst bezwungen haben. Ihr stilles Lied entfacht die Glut der Hoffnung in denen, die sich der endlosen Nacht entgegenstellen werden.

Demn vergessene Magie und verlorene Vermächtnisse warten darauf, von denen gefunden zu werden, die tapfer genug sind nach ihnen zu suchen.



DIE WÜRFEL VORBEREITEN

In *Runebound* sind fünf leere Geländewürfel und ein Bogen mit Aufklebern enthalten. Um die Würfel für das erste Spiel vorzubereiten, zieht man die Aufkleber von dem Bogen ab und klebt sie vorsichtig auf die sechs unterschiedlichen Seiten jedes Würfels. Man muss darauf achten, dass auf jedem Würfel je einer der 6 unterschiedlichen Aufkleber pro Würfelseite angebracht wird.

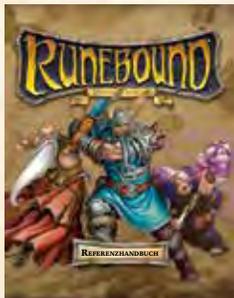


INHALT

1 SPIELBRETT



1 REFERENZHANDBUCH



6 HELDENKARTEN



doppelseitig

6 PLASTIKFIGUREN



120 ABENTEUERKARTEN



40 Kampf



40 Erkundung



40 Sozial

5 GELÄNDEWÜRFEL



5 Blankowürfel &
1 Bogen mit Aufklebern

27 ABENTEUERKRISTALLE



9 Kampf/9 Erkundung/9 Sozial

60 KAMPFMARKER



18 Helden



34 Ausrüstung



8 Feinde

20 HANDLUNGSKARTEN



2 SZENARIOKARTEN



doppelseitig

1 ZEITMARKER



doppelseitig

2 ENDGEGNER-MARKER



6 HANDLUNGSQUEST-MARKER



60 FERTIGKEITS-KARTEN



60 AUSTRÜSTUNGS-KARTEN



24 GOLDMARKER



10 x 3 Gold
14 x 1 Gold

36 SCHADENSMARKER



11 x 3 Schaden
25 x 1 Schaden

24 HANDLUNGS-MARKER



doppelseitig

SPIELAUFBAU

- 1** Das Spielbrett wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Die Spieler setzen sich in beliebiger Reihenfolge um das Spielbrett. Auf jedes Feld des Spielbretts, auf das ein Abenteuerkristall aufgedruckt ist, wird ein passender Abenteuerkristall offen ausgelegt (violett steht für Sozial, grün für Erkundung, orange für Kampf).



- 2** Die restlichen Marker werden nach Sorte getrennt und als Markervorrat bereitgelegt.



- 3** Ein Szenario wird ausgesucht. Für das erste Spiel empfehlen wir das Szenario „Der Aufstieg Margaths“. Man mischt den zugehörigen Handlungsstapel (die Karten, auf denen unten rechts der Endgegner des Szenarios abgebildet ist). Die anderen Handlungskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.



Der Aufstieg Margaths



Der Untote König



Beide Seiten der Szenariokarte werden allen Spielern laut vorgelesen, und alle aufgeführten Regeln für den Spielaufbau befolgt.

- 4** Die 60 szenario-unabhängigen Abenteuerkarten werden entsprechend ihrer Rückseite in drei Stapel aufgeteilt. Die Abenteuerkarten des ausgewählten Szenarios (erkennbar am Bild des Endgegners unten rechts auf den Karten) werden nun in die passenden Stapel gemischt. Die Abenteuerkarten des anderen Szenarios werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Abenteuerstapel besteht dann aus 30 Karten.



- 5** Der Startspieler wird per Zufall bestimmt. Mit dem Startspieler beginnend wählt nun jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn (dies wird Spielerreihenfolge genannt) einen Helden aus.

Jede Heldenkarte ist doppelseitig bedruckt; das Spiel beginnt man mit der Seite, auf der die **Aufbau-Fähigkeit** steht.

Dann erhält jeder Spieler Kampf- und Goldmarker aus dem Markervorrat entsprechend der Angaben auf seiner Heldenkarte.



Startgold

Handkartenlimit

Startfeld

Kampfmarker

6

Der Fertigtstapel wird gemischt. Mit dem Startspieler beginnend zieht nun jeder Spieler in Spielerreihenfolge eine Anzahl von Fertigtkarten, die dem Handkartenlimit seines Helden entspricht.



Mok aus der Heimat seiner Ahnen vertrieben. Nur wenige kennen die Gründe dafür. Seitdem befindet er sich auf seiner Langen Wanderung, einer spirituellen Reise, die ihn weit geführt hat, in Gebiete, die kaum einer gesehen und noch seltener erforscht hat. Seit Kurzem wandert er durch Terrinoth, auf der Suche nach etwas von hohem persönlichen Wert. Doch Mok verrät nicht, nach was er sucht. Spätabends trifft man ihn vielleicht an, er sanft auf seine Stammestrommel klopft und dem aufsteigendem Mond mit tiefer Stimme ein trauriges Orklied singt. Aber lass dich von seiner Traurigkeit oder seinem Aussehen nicht täuschen. Wenn es sein muss, kann Mok der Kämpfer sein.



Spielaufbau: Du gewinnst 1 Trophäe.

7

In Spielerreihenfolge stellen die Spieler nun ihre Helden auf einen Schrein, eine Festung oder eine Ortschaft (wie auf der Heldenkarte angegeben) ihrer Wahl.



Schrein



Festung



Ortschaft



8

In Spielerreihenfolge handeln die Spieler nun die **Aufbau-Fähigkeiten** ab, die auf ihren Heldenkarten angegeben sind. Danach werden die Heldenkarten auf die Seite mit den Attributen und Spezialfähigkeiten gedreht, die für den Rest des Spiels verwendet werden.

Beispiel: Die Aufbau-Fähigkeit von Geistersprecher Mok lautet: „Du gewinnst 1 Trophäe.“ Um eine Trophäe zu gewinnen, zieht er die oberste Karte eines beliebigen Abenteuerstapels und legt sie mit der Rückseite nach oben neben seine Heldenkarte. Trophäen werden auf Seite 10 genauer erklärt.



9

Der Ausrüstungsstapel wird gemischt und auf jeden der vier Märkte am Spielbrettrand werden drei Karten offen ausgelegt (Dawnmoor, Forge, Riverwatch und Tamalir).



10

Der Zeitmarker wird auf das erste Feld der Zeitleiste gelegt, die am Rand des Spielbretts abgebildet ist.



Jetzt seid ihr bereit, Terrinoth zu erkunden!



DIE SPIELRUNDE

Die Spieler machen ihre Züge im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Nachdem alle Spieler einen Zug gemacht haben, wird der Zeitmarker auf der Zeitleiste ein Feld nach unten bewegt. Die Spieler handeln in dieser Weise ihre Züge ab, bis eine Siegbedingung auf einer Szenariokarte erfüllt wurde.

DU, DER HELD

Wenn in diesem Regelheft das Wort „du“ oder „man“ verwendet wird, sind damit immer der aktive Spieler und sein Held gemeint. Held und Spieler sind untrennbar. Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist.

AKTIONEN

Man hat drei Aktionen pro Runde, die durch das -Symbol repräsentiert werden. Man kann seine Aktionen ausgeben, um die gleiche Handlung mehrfach auszuführen (z. B. kann man sich drei Mal bewegen oder zwei Mal trainieren und sich dann ein Mal bewegen). Nachdem man alle Aktionen ausgegeben hat, endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Man kann Aktionen ausgeben, um folgende Handlungen auszuführen:

- Bewegen
- Einkaufen (nur in der Stadt)
- Abenteuer (kostet zwei Aktionen)
- Ausruhen
- Trainieren

Alle Aktionen werden in den folgenden Abschnitten detailliert erklärt.

RUNENMAGIE

Die Macht, allein mit der Willenskraft des Zaubers den magischen Energie aus dem Wandel zu ziehen, ist äußerst selten. Timmoran verstand sich darauf besser als jeder andere vor ihm und wahrscheinlich auch als jeder, der ihm nachfolgen wird. In seinen letzten Jahren kanalisierte Timmoran seine gesamte Macht in eine mächtige Kristallkugel, damit seine Magie auch nach seinem Tod weiterbestehen konnte.

Doch Timmoran musste die Kristallkugel zerstören, als Waiqar, der Verräter, sie an sich nehmen wollte. Vor seinem Tod wies der große Magier seinen vertrautesten Schüler, Lumii Tamar, an, die Splitter der Kugel im Geheimen auf der gesamten Welt zu verteilen. Er sollte sie den Weisen und Rechtschaffenen, den Heilern und den Bescheidenen anvertrauen.

Diese Fragmente reiner Magie, glitzernd wie blaue Edelsteine, sind seither als die Sterne von Timmoran bekannt. Magier können die Macht eines Sternes dazu nutzen, Großes zu vollbringen und mächtige Artefakte zu erschaffen. Die Drachenlords nahmen viele der Sterne an sich, zerbrachen einige in kleine Splitter und gravierten mystische Runen in sie ein. Die Magie dieser Runensplitter ist derart fokussiert und konzentriert, dass selbst jene ohne magische Ausbildung ihre einzigartigen Kräfte zu nutzen vermögen.

BEWEGEN

Man kann 1 Aktion ausgeben, um sich zu bewegen. Sobald man sich bewegt, kann man **entweder** auf ein beliebiges angrenzendes Feld gehen **oder** so viele Geländewürfel werfen, wie der eigenen Geschwindigkeit entspricht.



Geschwindigkeit

Jeder Geländewürfel hat verschiedene Geländesymbole und jedes Feld auf dem Spielbrett entspricht einer bestimmten Geländeart. Bei der Bestimmung der Geländeart eines Feldes werden kleine Bereiche anderer Geländearten ignoriert (z. B. Seeufer um einen See herum).



Kompass



Wasser



Wald



Berg



Hügel



Ebene

Sobald man einen Würfelwurf verwendet, um eine Bewegung durchzuführen, muss man für jedes Feld, auf das man sich bewegt, jeweils einen Würfel mit einem passenden Geländesymbol ausgeben. Kompass-Symbole können für alle Geländearten eingesetzt werden.

ENTKRÄFTEN

Viele Spezialfähigkeiten erfordern, dass sich ein Held entkräftet, damit er sie verwenden kann. Um sich zu entkräften, muss man 1 Fertigkeitkarte von seiner Hand ablegen. Man kann sich so oft entkräften, wie man will, solange man dazu ausreichend Fertigkeitkarten auf der Hand hat. Zusätzlich kann man sich jederzeit entkräften, um 1 Geländewürfel neu zu werfen.





1 BEWEGUNG IN STÄDTE

Um sich auf das Feld einer Stadt zu bewegen, kann man jedes beliebige Geländesymbol verwenden. Die Felder der Städte sind mit einem besonderen Bild und einem Banner gekennzeichnet. Es gibt vier Städte: Dawnsmoor, Forge, Riverwatch und Tamalir.



2 STRASSEN UND BRÜCKEN

Falls man sich bereits auf einem Feld mit einer Straße oder einer Brücke befindet, kann man einen beliebigen Würfel ausgeben, um einer Straße zu folgen oder eine Brücke zu überqueren. In diesem Fall muss man kein passendes Geländesymbol für das Gelände des Zielfeldes haben.



3 FLÜSSE ÜBERQUEREN

Flüsse werden durch blaue Linien zwischen Feldern dargestellt und blockieren die Bewegung. Man kann einen Fluss nicht überqueren, indem man ein Geländesymbol des anderen Flussufers ausgibt. Stattdessen muss man ein Wasser- oder ein Kompass-Symbol ausgeben, um einen Fluss zu überqueren.



Beispiel einer Bewegung: Lyssa bewegt sich und würfelt drei Geländewürfel. Sie würfelt folgendes:



Sie nutzt Berg/Wasser, um sich in Mennaras Zähne zu bewegen, Hügel/Ebene, um ins Flussland zu gehen und den Kompass, um sich in die Gärten von Tarn zu bewegen.



EINKAUFEN

Falls man sich in einer Stadt befindet, kann man eine Aktion ausgeben, um einzukaufen. Jede Stadt hat einen Markt, in jedem Markt liegen drei verfügbare Ausrüstungskarten. Neue Ausrüstungskarten zu kaufen ist wichtig, damit man mächtig genug wird, um den Endgegner besiegen zu können.

Um einzukaufen, zieht man die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel und legt sie zum Markt der Stadt. Es liegen jetzt vier Karten im Markt. Man muss nun 1 Karte vom Markt kaufen oder ablegen. Das bedeutet, dass nach jedem Einkauf immer drei Ausrüstungskarten im Markt liegen bleiben.

Um eine Ausrüstungskarte zu kaufen, muss der Goldwert der Karte bezahlt werden. Viele Ausrüstungskarten haben auch einen Kampfmarker. Sobald man eine Ausrüstungskarte kauft, nimmt man sich den zugehörigen Marker, der mit einem dreistelligen Code markiert ist (z. B. B05).



Ausrüstungskarte & -marker



Goldkosten



Kampfmarker:

Waffen (rot), Kleidung (blau), Ausstattung (grün)

Bevor man sich etwas Neues kauft, kann man auch Ausrüstungskarten verkaufen, die man bereits besitzt. Um eine Ausrüstungskarte zu verkaufen, legt man die Karte ab und erhält Gold entsprechend ihrer Goldkosten.

Beispiel: Laurel vom Blutwald möchte die Axt aus echtem Stahl kaufen, die 9 Gold kostet. Sie besitzt aber nur 4 Gold. Also beschließt Laurel ihren Jagdspeer zu verkaufen, der 5 Gold wert ist, und erhält entsprechend 5 Gold. Jetzt hat sie genug Gold, um sich die Axt aus echtem Stahl zu kaufen. Zusammen mit der Karte nimmt sie sich außerdem den Kampfmarker A06.

AUSRÜSTUNGSBESCHRÄNKUNG

Ein Held kann immer nur eine Ausrüstungskarte jeder Art zur selben Zeit besitzen. Es gibt fünf verschiedene Arten von Ausrüstungskarten, die auch unten auf der Karte angegeben sind: Kleidung, Ausstattung, Waren, Bewegung und Waffen. Sobald ein Held eine zweite Ausrüstungskarte der gleichen Art erhält, muss er sofort eine von beiden ablegen.



Ausrüstungsart

ABENTEUER

Steht man auf einem Feld, auf dem ein aktiver Abenteuerkristall liegt, kann man zwei Aktionen ausgeben, um sich dem Abenteuer zu stellen. Der Abenteuerkristall wird dazu umgedreht und es wird eine Karte vom zugehörigen Abenteuerstapel gezogen. Es gibt drei verschiedene Abenteuerstapel, von denen die Spieler Gold und Trophäen gewinnen können:

- Kampf (⌘)
- Erkundung (♠)
- Sozial (✉)

ABENTEUERKRISTALLE AUFRISCHEN

Sobald der Zeitmarker ein Kristallfeld erreicht (6. und 12. Feld der Zeitleiste), werden die Abenteuerkristalle auf dem Spielbrett wieder auf die aktive (farbige) Seite gedreht. Abenteuerkristalle, die auf Feldern liegen, auf denen sich gerade ein Held befindet, werden nicht aufgefrischt.



Kristallfeld

In den Abenteuerstapeln befinden sich drei verschiedene Arten von Karten:

- Ereigniskarten findet man vor allem im ✉-Stapel und sie bieten zwei Auswahlmöglichkeiten an.
- Questkarten findet man vor allem im ♠-Stapel und sie werden in bestimmten Feldern abgehandelt.
- Feindkarten findet man vor allem im ⌘-Stapel und sie enthalten Gegner, die man bekämpfen kann.

Wie man diese Karten abhandelt, wird weiter unten erklärt.

AUSRUHEN

Man kann eine Aktion ausgeben, um sich auszuruhen. Wenn man sich in einer Stadt, einer Ortschaft, einem Schrein oder einer Festung ausruht, heilt man allen Schaden.

Ruht man sich in der Wildnis aus (jedes Feld, das nicht Stadt, Ortschaft, Schrein oder Festung ist) würfelt man fünf Geländewürfel. Für jedes Geländesymbol, das mit dem aktuellen Feld übereinstimmt, heilt man 1 Schaden.

Beispiel: Geistersprecher Mok ruht sich im Lindwurmwald aus, einem Waldfeld. Er würfelt folgendes Ergebnis:



Er heilt 3 Schaden: 2 durch die Wald-Symbole und 1 durch das Kompass-Symbol.

TRAINIEREN

Man kann eine Aktion ausgeben, um zu trainieren. Dazu zieht man Fertigkeitkarten in Höhe des Handkartenlimits nach und nimmt sie auf die Hand. Danach legt man so viele Karten ab, bis man sein Handkartenlimit wieder erreicht hat. Auf diese Weise kann man seine Hand wieder mit neuen Fertigkeitkarten auffüllen und erhält neue Fähigkeiten, die man erlernen kann. Wie man Fertigkeitkarten verwendet, wird später erklärt.



HANDLUNGSKARTEN

Für jedes Szenario gibt es 10 Handlungskarten, von denen aber nur bis zu 8 Stück pro Spiel verwendet werden. Immer wenn der Zeitmarker ein Handlungsfeld erreicht, wird die oberste Karte vom Handlungsstapel gezogen.

Immer wenn man eine Handlungskarte zieht, befolgt man die Anweisungen auf der Karte. Falls es keine Handlungsquest ist, legt man sie ab, nachdem man ihre Effekte abgehandelt hat.

Handlungsquests haben anhaltende Effekte. Man muss sich auf dem Feld befinden, das auf der Karte rot umrandet ist, um mit ihr zu interagieren. Die Karte wird am oberen Rand des Spielbretts auf dem Feld mit der kleinsten Zahl platziert. Ein Handlungsquestmarker (mit der entsprechenden Zahl) wird auf das auf der Karte angegebene Feld gelegt. Dadurch ist leichter zu erkennen, wohin man für diese Karte gehen muss.



Handlungsfeld



Handlungskarte



Handlungsquestfelder

AKT 1 & 2

Im Laufe eines Spiels bewegt sich der Zeitmarker zwei Mal über die Zeitleiste. Die erste Bewegung über die gesamte Zeitleiste wird Akt 1 genannt. Nachdem der Zeitmarker das Ende der Leiste erreicht hat und sich das nächste Mal bewegen würde, endet Akt 1. Man legt den Zeitmarker wieder auf das Startfeld der Zeitleiste und dreht ihn so, dass er „2“ anzeigt. Akt 2 hat nun begonnen. Sobald der Zeitmarker das zweite Mal das Ende der Zeitleiste erreicht, befolgt man die Anweisungen auf der Szenariokarte.

SIEGBEDINGUNGEN

Jedes Szenario hat seine eigenen Siegbedingungen. Man sollte die Szenariokarte vor Spielbeginn genau lesen, damit man die Siegbedingungen kennt. In „Der Aufstieg Margaths“ sammelt man Wissensmarker (Handlungsmarker), um Margaths Schwachstelle zu finden. Der erste Spieler, der Margath besiegen kann, gewinnt das Spiel. Kann allerdings niemand Margath davon abhalten, Tamalir zu zerstören, verlieren alle Spieler!

DER LEERE THRON

Als König Falladir und seine Söhne während der Zeit der Ersten Dunkelheit in der Schlacht auf dem Aschefeld getötet wurden, endete die Linie des Hauses Penacor. Cedric Daqan, Freund und Berater von Falladir, akzeptierte widerstrebend die Krone, da er weder Ruhm noch Macht wollte. Während seiner Regierungszeit bestand Daqan darauf, dass nach ihm kein weiterer König gekrönt werden sollte. Vielmehr legte er immer mehr Entscheidungen und Macht in die Hände des Rates der Barone und verfügte, dass dieser Rat ihn nach seinem Tod ersetzen sollte.

Ein paar Jahre vor der Zweiten Dunkelheit verschwand der König während eines Hinterhalts. Schweren Herzens übernahm der Rat die Regierungsgewalt über das Reich, das sie von nun an Terrinoth nannten.

Der Leichnam des Königs wurde nie gefunden und so konnten sich die Barone nicht überwinden seinen Thron aus der Ratskammer zu entfernen. Viele glaubten daran, dass Daqan eines Tages in Zeiten größter Not zurückkehren und den Thron wieder einfordern würde.

Mit der Zeit führten Streitereien zwischen den Baronen zu Intrigen und Unfrieden. Baron Rickhart Seelenstein, der Thronräuber, riss den Thron an sich und löste den Rat der Barone auf. Aber nicht einmal ein Jahrhundert später wurde die Dynastie Seelensteins in den Drachenkriegen ausgelöscht und Daqans Thron war wieder einmal leer. Nach der Dritten Dunkelheit wurde der Rat der Barone wieder einberufen. Diese zweite Versammlung der Barone herrscht bis zum heutigen Tag über Terrinoth.

In der großen Ratskammer in Archaut steht Daqans Thron, noch immer leer.

ABENTEUERKARTEN

Das Herz des Spiels ist es, Abenteuer zu bestehen. Jede Abenteuerkarte ist entweder ein Ereignis, eine Quest oder ein Feind. Im folgenden Abschnitt wird erklärt, wie jede davon abgehandelt wird und wie man sie als Trophäe nehmen kann.

TROPHÄEN

Abenteuerkarten, die mit der Rückseite nach oben bei den Spielern liegen, sind Trophäen. Sie können ausgegeben werden, um neue Fertigkeitenkarten zu lernen, die man auf der Hand hat. Fertigkeiten verleihen den Helden neue Fähigkeiten und machen sie mächtiger. Man kann Fertigkeiten erlernen, bevor oder nachdem man eine Aktion während des eigenen Zuges ausgegeben hat.

Trophäen



Kampf (⚔)



Erkundung (🗺)



Sozial (🗨)

Um eine Fertigkeit zu erlernen, gibt man Trophäen in Höhe ihrer Kosten aus: eine Trophäe pro Orb, passend zur Farbe des Orbs. Für graue Orbs kann man beliebige Trophäen ausgeben.



Kampf-Orb



Sozial-Orb



Erkundungs-Orb



grauer Orb



Fertigkeitskarte

Sobald man eine Fertigkeit erlernt hat, legt man sie offen vor sich ab. Ab jetzt können ihre Fähigkeiten und Boni verwendet werden.

FERTIGKEITSBESCHRÄNKUNGEN

Jede Fertigkeitenkarte ist einem der drei Attribute zugeordnet. Ein Held darf nie mehr Fertigkeiten jeder Art (Körper, Verstand, Geist) erlernen, als sein Attributswert angibt. Hat man jemals mehr Fertigkeiten erlernt, als der Attributswert angibt, muss man sofort so viele erlernte Fertigkeitenkarten ablegen, bis man den Attributswert erreicht hat.



Körper



Verstand



Geist

EREIGNISKARTEN

Sobald man ein Ereignis zieht, liest man die gesamte Karte laut vor und wählt dann eine der beiden Optionen, die abgehandelt werden soll. Bei vielen Karten muss der Held eine Attributprobe bestehen, um die Karte als Trophäe behalten zu können.

Man kann immer jede der Optionen auswählen, auch wenn eine der Optionen keinen Effekt hat. Man muss von dem Effekt soviel wie möglich abhandeln.



Ereigniskarte

ATTRIBUTSPROBEN

Viele Ereignisse und auch einige Quests, Feinde, Fertigkeiten und Ausrüstungskarten erfordern, dass man eine Probe auf eines der drei Attribute ablegt: Körper (0), Verstand (3) oder Geist (2).



Attribute:

Körper (0), Verstand (3), Geist (2)

Um eine Attributprobe abzulegen, deckt man so viele Karten vom Fertigkeitenstapel auf, wie der entsprechende Attributswert angibt (inklusive aller aufgelisteten Modifikatoren, z. B. +1 oder -1). Auf einigen Fertigkeitenkarten sind Erfolgssymbole abgebildet. Falls mindestens ein Erfolgssymbol aufgedeckt wird, war die Probe erfolgreich und man fährt damit fort, die Karte abzuhandeln.



Erfolgssymbole

Deckt man kein Erfolgssymbol auf, scheitert die Probe. Handelt es sich um eine Ereigniskarte bricht man sofort die Abhandlung des Ereignisses ab und die Karte wird abgelegt.

Nachdem alle Karten für die Attributprobe aufgedeckt worden sind, aber bevor die Ergebnisse angewendet werden, kann man sich entkräften, um eine zusätzliche Karte vom Fertigkeitenstapel zu ziehen. Man kann sich solange entkräften, wie man Fertigkeitenkarten dafür ausgeben kann. Man handelt eine Entkräftung nach der anderen ab.

Beispiel: Meister Thorn zieht die Karte „Hilfreicher Verbündeter“ und entscheidet sich für eine Verstand-Prob. Er hat einen Verstand von 3, deckt also 3 Karten vom Fertigkeitenstapel auf. Keine Karte hat ein Erfolgssymbol, weshalb er sich zusätzlich entkräftet. Dazu legt er 1 Fertigkeitenkarte von seiner Hand ab. Meister Thorn deckt nun 1 weitere Karte vom Fertigkeitenstapel auf. Auf dieser Karte ist ein Erfolgssymbol, also kann er „Hilfreicher Verbündeter“ als Trophäe behalten und legt sie verdeckt vor sich ab.

Nach der Probe werden alle vom Stapel aufgedeckten Fertigkeitenkarten abgelegt. Falls man Karten ziehen oder aufdecken muss, der Fertigkeitenstapel aber leer ist, mischt man den Ablagestapel zu einem neuen Fertigkeitenstapel.

QUESTKARTEN

Sobald man eine Questkarte zieht, legt man sie offen vor sich ab.

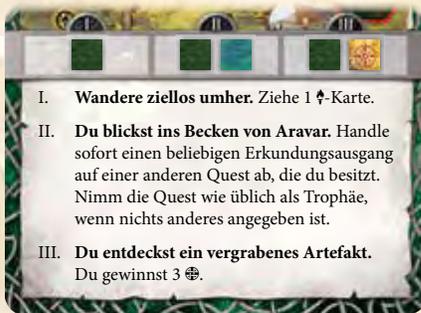
Es gibt keine Beschränkung der Anzahl an Quests, die man gleichzeitig vor sich liegen haben kann.

Jede Quest bezieht sich auf ein oder mehrere Felder auf der Landkarte. Die entsprechenden Felder sind auf der Questkarte angegeben (rote Umrandung auf der Abbildung der Landkarte). Um eine Quest zu erfüllen, muss man sich auf eines dieser Felder bewegen und die Anweisungen befolgen, die in **fett** über der Abbildung der Landkarte aufgelistet sind.

Jede Quest hat mehrere Ausgangsmöglichkeiten. Um einen Ausgang abzuhandeln, muss man eine der unter der Landkarte angegebenen Voraussetzungen erfüllen. Die römischen Zahlen zeigen an, welche Voraussetzung zu welchem Ausgang führt. Einige Ausgänge weisen die Spieler an die Karte abzulegen. Diese Karten behält man nicht als Trophäe. Bei anderen Ausgängen steht „Kein Bonus“, was bedeutet, dass man nur die Karte als Trophäe nimmt.

ERKUNDEN

Bei vielen Quests muss man auf Erkundung gehen. Um zu erkunden, würfelt man so viele Geländewürfel, wie der Geschwindigkeit entspricht. Wie bei der Bewegung kann jeder Würfel nur ein Mal für je 1 Geländesymbol verwendet werden. Ein Kompass-Symbol kann für jede beliebige Geländeart verwendet werden. Für die Voraussetzung „Kompass“ kann nur ein Kompass-Symbol verwendet werden. Kann man genügend Würfel ausgeben, um alle angegebenen Voraussetzungen eines Ausganges zu erfüllen, handelt man den Ausgang ab und nimmt die Quest als Trophäe.



Questausgänge

Beispiel: Laurel vom Blutwald hat die Quest „Der Gewundene Pfad“ vor sich. Sie reist zu einem der beiden Felder im Grünwald und gibt eine Aktion aus, um das Feld zu erkunden. Sie würfelt folgendes Ergebnis:



Laurel kann nun entweder den Kompass ausgeben, um den Ausgang „Wandere ziellos umher“ zu nutzen, oder sie kann sich entkräften, um einen Würfel neu zu würfeln. Beides will sie aber nicht, also gibt sie eine weitere Aktion aus, um erneut zu erkunden. Sie würfelt folgendes Ergebnis:



Das ist ein sehr guter Wurf! Damit könnte sie jeden beliebigen Ausgang auslösen. Sie entscheidet sich für „Du entdeckst ein vergrabenes Artefakt.“, gewinnt 3 Gold und nimmt die Questkarte als Trophäe.



Questkarte

DIE FREIEN STÄDTE

DAWNMOOR

Während der Zweiten Dunkelheit sammelten sich Flüchtlinge und Söldner um ein kleines Bauerndorf an den Ufern des Flammenschwanzflusses. Im Laufe der Jahre wurde diese Siedlung zur Stadt Dawnmoor. Sie wird von der Versammlung regiert (diese besteht aus Söldnern, Kaufleuten, Stammesführern und jedem

Anderen, der wichtig ist und sich zufällig zur Tagungszeit in der Stadt befindet).

Dawnmoor hat keine Stadtmauern oder andere Merkmale, die Städte üblicherweise auszeichnen. Auch die Bevölkerung ist ungewöhnlich und verändert sich fortwährend, da ständig Nomadenstämme, Kaufmannszüge, elfische Adlige aus Aymhelin und exotische Karawanen aus weit entfernten Ländern kommen und gehen. Konstant ist allerdings die große Anzahl an Elfen. Obwohl sie immer noch in der Minderheit sind, haben sie doch die Kultur und Traditionen der Stadt entscheidend beeinflusst.

FORGE

Vor den Drachenkriegen war die Stadt Yrthwright's Forge eine große Zwergenfestung in den Hängen der Heiligen Berge. Während des Krieges wurde sie vom Drachenlord Avox besetzt. Menschen und Zwerge mussten als Sklaven in den Minen tief im Berg arbeiten. Als sich das Kriegsglück wendete, führte Lady Ysbet einen waghalsigen Angriff gegen die Festung und erschlug Avox. Die befreiten Sklaven flehten Ysbet an zu bleiben und beim Wiederaufbau zu helfen. So herrschte sie viele Jahre über die aufblühende Festung bis zu ihrem Tod. Heute gibt es zwischen den Nachfahren der Zwerge, die während des Krieges vertrieben wurden, und denen der Menschen, die gegen ihren Willen nach Forge gebracht wurden, unterschwellige Spannungen. Viele der Zwerge betrachten die Menschen als Außenseiter oder – schlimmer noch – als Eindringlinge.

Dank der unsterblichen Flammen im Berg ist Forge Heimat der kunstfertigsten Schmiede und Handwerker ganz Terrinoths – die meisten davon Zwerge. Anders als die anderen Freistädte muss Forge keine Soldaten bereitstellen, wenn der Rat der Barone zu den Waffen ruft. Sie müssen die Einberufenen stattdessen mit Waffen und Rüstungen versorgen.

DIE FREIEN STÄDTE



RIVERWATCH

Riverwatch liegt an der Kreuzung von drei Flüssen. Es gibt einen beachtlichen Hafen, der häufig von Händlern aus dem Osten besucht wird. Eine große Statue wacht über den Hafen, die Der Alte Mann genannt wird. Einige glauben, dass der Alte Mann König Daqan darstellt, der für immer das Reich bewacht. Andere

behaupten, dass der Alte Mann der Große Weise sei, der das Licht des Wissens hält. Es gibt noch dutzende anderer Geschichten – jeder kennt mindestens eine Person, die behauptet, dass ihr eigener Vorfahre die Inspiration für die Statue gewesen sei.

Riverwatch wird außerdem von einer großen grauen Burg geschützt, die schlicht „Die Wacht“ genannt wird, und eine strategische Übersicht über den Grünwald und die Südlichen Ebenen bietet. Die Fürsten der Wacht beherrschen auch die Stadt und bilden die berühmten Reiter der Stadt aus, die durch die Südlichen Ebenen bis nach Sundergard und noch weiter patrouillieren.

In Riverwatch trifft man im Übrigen auch häufiger als in anderen Siedlungen Terrinoths auf reisende Orks.

TAMALIR

Tamalir ist die größte und reichste der Freien Städte. Sie liegt an der Kreuzung des Rotechoflusses und der Thelsvan-Handelsroute. Tamalir war einst der Sitz des Hauses Penacor – die große Trutzburg der Penacor-Könige. Nach dem Tod König Falladirs war die Stadt Tamalir die erste und größte der Freien Städte.

Den Freibrief erhielt sie noch von König Daqan selbst. Doch über die Jahrhunderte ist auch der Reichtum Tamalirs langsam geschwunden, wie in allen Städten und Lehen Terrinoths. Noch aber kann man in Tamalir einen Blick auf die große Handwerkskunst, Kultur und den Reichtum vergangener Zeiten werfen.

Tamalir wird zwar von einem Ältestenrat regiert, aber die Handlungsgilden haben die eigentliche Macht inne. Jeder Gildenmeister versucht die anderen mit seinen Geschenken an die Stadt zu übertrumpfen, indem er öffentliche Werke und große Schauspiele stiftet. Der Große Marktplatz ist das Zentrum der Stadt und hier wird an einem Tag mehr gehandelt, als in anderen Städten in einem Monat. In den Straßen Tamalirs trifft man auf Reisende aus aller Welt. Münzen und Worte in Sprachen aus dutzenden Königreichen werden hier auf den vielen Marktplätzen lautstark gewechselt.



FEINDKARTEN

Sobald man einen Feind zieht, begegnet man ihm in einem Kampf. Der Spieler rechts vom aktiven Spieler kontrolliert den Feind; er wirft die Marker und fällt alle Entscheidungen für ihn. Dadurch können die anderen Spieler, solange der Kampf abgehandelt wird, ihre Spielzüge bereits beginnen, wenn sie möchten.

Vor dem Kampf suchen sich die Kombattanten ihre Kampfmarker zusammen. Dies sind alle Kampfmarker des Helden, plus alle zusätzlichen Marker, die man durch Ausrüstungskarten erhält.

Jeder Feind verwendet folgende Kampfmarker:



Zu Beginn von Akt 2 werden alle Feinde zu Elite-Feinden und verwenden zusätzlich für den Rest des Spiels den folgenden Marker:



Endgegner sind immer Elite-Feinde, haben aber einen einzigartigen siebten Marker (auf der Szenariokarte links unten abgebildet), den sie immer verwenden.

KAMPFRUNDEN

Jede Kampfrunde beginnt mit dem Werfen der Kampfmarker. Um Kampfmarker zu werfen, schüttelt man sie wie Würfel oder schnipst sie wie Münzen.

Nachdem die Marker geworfen worden sind, wechseln sich beide Kombattanten mit Kampffaktionen ab, indem sie die Kampfsymbole auf ihren Markern ausgeben. Das große Symbol kann ausgegeben werden, das kleine Symbol zeigt an, was auf der Rückseite des Markers abgebildet ist.

Der Kämpfer mit der Initiative führt die erste Aktion durch. Die Initiative erhält der Spieler, der die meisten Marker mit aufgedeckten goldenen Symbolen hat. Bei einem Gleichstand beginnt der Angreifer (der Held, der den Kampf begonnen hat).

Marker mit Initiative



Sobald alle Marker ausgegeben wurden oder beide Spieler passen, endet die Kampfrunde. Wurde in dieser Kampfrunde keiner der Kombattanten besiegt, nehmen beide Spieler ihre Marker wieder auf und beginnen eine neue Kampfrunde.



Feindkarte

KAMPFAKTIONEN



(Nur Helden) Füge körperlichen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel körperlichen Schaden zuzufügen. Man kann -Symbole von mehreren Markern ausgeben.



(Nur Helden) Füge magischen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel magischen Schaden zuzufügen. Man kann -Symbole von mehreren Markern ausgeben.



(Nur Feinde) Füge feindlichen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel feindlichen Schaden zuzufügen. Man kann -Symbole von mehreren Markern ausgeben.



Verwende **Flinkheit**. Gib 1 -Symbol aus, um entweder 1 deiner nicht verwendeten Kampfmarker umzudrehen oder einen Gegner dazu zu zwingen, 1 nicht verwendeten Kampfmarker (deiner Wahl) neu zu werfen.



Löse eine **Energiefähigkeit** aus. Energiefähigkeiten können mehrere -Symbole kosten. Gib so viele -Symbole aus, wie die Fähigkeit kostet, um sie abzuhandeln. **Du darfst in jeder Kampfrunde jede Energiefähigkeit nur ein Mal verwenden.**



Verdopple ein **Symbol**. Lege 1 deiner nicht ausgegebenen Marker auf 1 -Symbol. Die Symbole des Markers auf dem -Marker gelten dadurch als verdoppelt. Sobald man den oberen Marker ausgibt, wird auch der -Marker entfernt. Man kann nur einen Marker auf einen anderen legen, nicht mehr.

Beispiel: Wenn man einen 2 -Marker auf einen -Marker legt, kann man in einer der folgenden Kampfkaktionen 4 ausgeben.

Man kann einen -Marker nicht umdrehen oder neu werfen, der einen anderen Marker auf sich liegen hat. Wird der auf ihm liegende Marker umgedreht oder neu geworfen, wird er danach wieder auf den -Marker zurückgelegt.

SCHILDE



Immer wenn man in einem Kampf Schaden erhalten würde, kann man eine beliebige Anzahl -Symbole ausgeben, um die gleiche Anzahl an Schaden abzuwehren. Dazu muss man **keine** Kampfkaktion ausgeben und -Symbole können gegen jede Art von Schaden verwendet werden.

BESIEGT

Die beiden Kombattanten fügen sich im Kampf gegenseitig Schaden zu. Der Schaden wird durch Schadensmarker angezeigt. Sobald ein Kombattant Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit hat, ist er besiegt und der Kampf endet.



Gesundheit des Helden



Gesundheit des Feindes

Falls man einen Feind besiegt, handelt man die Belohnung ab, die unten auf der Karte beschrieben ist, und behält die Karte als Trophäe.

Falls der Held besiegt wird, legt man den Feind ab, ohne die Belohnung abzuhandeln oder ihn als Trophäe zu behalten. Solange man besiegt ist, kann man Aktionen nur ausgeben, um sich auszuruhen. Falls man in der Lage ist, mindestens 1 Schaden des Helden zu heilen, ist man nicht länger besiegt und kann beliebige Aktionen durchführen, wenn man möchte.

PASSEN

Falls man keine Kampfkaktion durchführen will, kann man passen. Hat man gepasst, kann man in dieser Kampfrunde keine weiteren Kampfkaktionen mehr verwenden, man kann aber weiterhin -Symbole ausgeben. Falls keine Marker mehr übrig sind, die man ausgeben kann, oder man nur noch Marker mit -Symbol hat (die keine Fähigkeit haben), muss man passen.

RÜCKZUG

Nachdem beide Kombattanten ihre Kampfkaktionen abgehandelt haben, kann man sich zurückziehen, bevor die nächste Kampfrunde beginnt. Um den Rückzug anzutreten, würfelt man einen Geländewürfel. Falls möglich darf man den Würfel ausgeben, um sich zu bewegen. Bewegt man sich aus dem Feld, in dem man kämpft, heraus, endet der Kampf und der Feind wird abgelegt. Falls man sich nicht aus dem Feld herausbewegt oder herausbewegen kann, scheitert der Rückzug und eine neue Kampfrunde beginnt.

MARKER NEU WERFEN

Um einen Marker neu zu werfen, wirft man ihn ganz normal.

MARKER UMDREHEN

Um einen Marker umzudrehen, dreht man ihn auf die andere Seite.



BEISPIEL EINES KAMPFES

Lord Hawthorne beginnt einen Kampf mit einem Grauensboten.



Die Spieler sammeln ihre Kampfmarker zusammen und werfen sie. Da Lord Hawthorne zwei Initiativemarker hat und der Angreifer bei Gleichstand die Initiative gewinnt, führt er die erste Kampffaktion aus.



Kampffaktion #1: Lord Hawthorne gibt sein aus, um sein auf die 2 -Seite umzudrehen.



Kampffaktion #2: Eigentlich könnte jetzt der Grauensbote seine Kampffaktion ausführen, Lord Hawthorne entscheidet sich aber, seine Kampffähigkeit zu nutzen, die er nur ein Mal pro Kampf nutzen kann, und sofort eine zweite Kampffaktion auszuführen. Er gibt seine 3 aus, um 3 körperlichen Schaden zuzufügen. Der Grauensbote antwortet, indem er den ausgibt, um 1 der abzuwehren und erhält 2 Schaden.



Der Grauensbote legt 2 Schadensmarker auf seine Feindkarte.



Kampffaktion #3: Der Grauensbote legt 1 seiner auf den , und verdoppelt ihn damit.



Kampffaktion #4: Lord Hawthorne gibt daraufhin sein aus, um die Energiefähigkeit seines Stab des Lichts auszulösen. Er kann damit das auf dem liegende seines Gegners auf ein umdrehen.



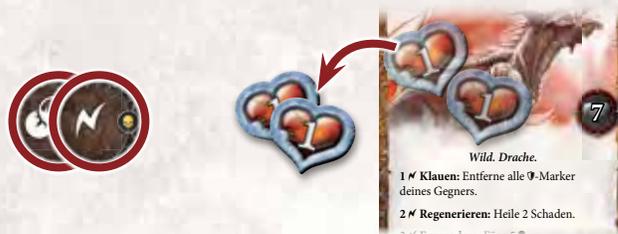
Kampffaktion #5: Der Grauensbote gibt sein aus, um sein auf ein umzudrehen.



Kampffaktion #6: Lord Hawthorne hat keine Marker mehr übrig und muss passen. Der Grauensbote kann weitere Aktionen durchführen und gibt sein aus, um Lord Hawthorne 1 Schaden zuzufügen.



Kampffaktion #7: Der Grauensbote hat nur noch 2 übrig, die er nutzt, um mit seiner Energiefähigkeit 2 Schaden zu heilen. Dann muss auch er passen.



Damit ist die Kampfrunde zu Ende. Falls sich Lord Hawthorn entscheidet den Kampf fortzuführen, werfen beide Kombattanten ihre Marker neu und beginnen mit einer neuen Kampfrunde. Wenn er sich aber zurückziehen will, würfelt er einen Geländewürfel und versucht aus dem Kampf zu fliehen.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Im Folgenden werden einige Regeln und Begriffe erklärt, mit denen man vertraut sein sollte.

TAUSCHEN

Falls sich Helden auf demselben Feld befinden, können sie beliebig Gold und Ausrüstungskarten tauschen, egal wer von beiden am Zug ist. Tauschen kostet keine Aktion.

HERAUSFORDERUNGEN

Durch einige Fähigkeiten können sich Helden gegenseitig zum Kampf herausfordern. Der Held, der die Herausforderung ausgesprochen hat, ist der Angreifer und befolgt die Regeln, als würde er einen Feind bekämpfen, mit der Ausnahme, dass beide Helden jede Runde die Option haben, sich zurückzuziehen (der Angreifer entscheidet sich zuerst).

AUFGEHALTENE HELDEN

Sobald ein Held aufgehoben wird, legt man die Heldenfigur auf die Seite. Ein aufgehaltener Held muss seine nächste Aktion ausgeben, um aufzustehen, und ist dann nicht mehr aufgehoben.

WAREN

Waren sind eine spezielle Art von Ausrüstungskarten, die einen Handelswert besitzen. Immer wenn mit einer Ware gehandelt wird, wird sie abgelegt. Der Held, der sie gehandelt hat, bekommt Gold in Höhe des Handelswerts.



CREDITS

Autor der dritten Edition: Lukas Litzinger

Entwicklung der dritten Edition: Derrick Fuchs und Lukas Litzinger

Produzent: Derrick Fuchs

Inspiziert durch *Runebound 2. Edition* von: Martin Wallace und Darrell Hardy

Redaktion und Lektorat: Adam Baker, Sean O'Leary und Derek Tokaz

Grafikdesign: WiL Springer mit Evan Simonet und Monica Skupa

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Kreative Texte: Daniel Lovat Clark und Christian T. Petersen

Umschlaggestaltung: Jesper Ejsing and Edge Studio (Antonio Mainez)

Spielbrettgestaltung: Jake Murray with Simon Dominic

Innengestaltung: Jacob Atenzia, Alex Aparin, Jon Bosco,

Anna Christenson, Guillaume Ducos, Simon Eckert, Nicholas Gregory, David Griffith, Jordan Kerbow, Matt Larson, Charlene Le Scanff, Florian Stitz, Preston Stone, Sandara Tang, Damon Westenhofer und Joe Wilson

Künstlerische Leitung: John Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Miniaturengestaltung: Nick Miller, Ben Misenar, David Richardson und Luigi Terzi

Miniaturen-Koordination: Niklas Norman

Miniaturen-Management: Jason Beaudoin

Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting

Abteilungsleiter Brettspiele: Steven Kimball

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Brad Andres, Samuel Bailey, Simone Biga & Chiara Bertulesi, Ian Birdsall, Sam Bolton, JC Boysha, Liz Boysha, Frank Brooks, Brandon Cooper, Joseph Corbett, Robert Crandall, John Cunningham, Nick Cyr, Andrea Dell'Agnesi & Julia Faeta, Kyle Dekker, Luke Evans, Silvia Faeta, Tim & Nicole Fiscus, David Fortner, Michael Gernes, Nathan I. Hajek, Geoffrey Herman, Jessikah Holmes, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Carey Jensen, Kyle Jensen, Brian Johnson, Alexander King, David King, Morgan King, Thomas King, Justin Kempainen, Allan Kennedy, Mark Larson, Jordan Larson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Andrea Marmioli, Robert Martens, Philip McNeill, Matt Newman, Rebecca Olene, Chris Olsen, Alexandar Ortloff, Jennifer Ponder, Aliza Reisburg, Andrea Russo, Eryn Roston, George Rothrock, Catherine Shen, Mark Slabinski, Lovey the Snake, Sam Stuart, Adam Sweeny, Jackson Sweeny, Jenna Sweeny, Chris Tannhauser, Britty Ukested, Nikki Valens und Jonathan Ying

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Bernie Ritzinger

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Marco Reinartz und Thomas Kramer

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Jan Fehrenberg, Oliver Kutsch, Niklas Bungardt, Pascal Wengert, Christian Schepers, Heiko Eller und Marcus Lange



**Heidelberger
Spieleverlag**



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Runebound*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

DER AUFSTIEG MARGATHS



Zir der Schwarze. Baalesh. Levirax. Margath. Die Drachenlords und ihre Armeen fielen ohne Vorwarnung in den Reichen ein. Sie brannten Städte nieder und stürzten Dynastien.

Margath, der Grausame, war es, der Trevnor Seelenstein tötete, den letzten in der Ahnenreihe der Thronräuber. Margath war es, der Tamalir niederbrannte. Margath war es, der eine Allianz mit der Schwarzen Legion schloss, indem er den verabscheuungswürdigen Orkkriegerklan mit Geschenken runengebundener Splitter dazu verführte, sich den Drachen anzuschließen.

Aber schließlich war es Baron Rolan von Kell, dem es gelingen sollte, Margaths Terrorherrschaft ein Ende zu setzen. Der weitgereiste Jüngling war ein Freund der Elfen und es verlangte ihn immerzu nach Ruhm und Bestimmung. Beides fand er im Himmel über den Bergen der Verzweiflung. Auf Valera reitend, einem der seltenen geflügelten Pferde der Elfen, traf Rolan auf den kampfeswütigen Margath.

Stundenlang kämpften sie, bis sie sich gegenseitig niederrangen. Mensch, Pferd und Drache stürzten in tödlicher Umarmung herab. Die Flammen und Zerstörung ihres Falls erschütterten die Berge unter ihnen.

Es wird gemunkelt, dass sowohl Drache als auch Baron noch leben, dass beide noch immer tief unter den Bergen der Verzweiflung unerbittlich weiterkämpfen. In den Berggipfeln toben viele Stürme, unter den Bergen grollt die Erde. Das Grauen – der Drachenkult – sieht darin den Beweis, dass Margath eines Tages wieder auferstehen wird.

DER UNTOTE KÖNIG

Ein unheilvoller Schrecken erschüttert die tiefe Nacht.

Was als Gerücht, das man nur als Wispern von Verrückten und Angsthasen hören konnte, begann, ist wahr: Die Toten wandeln wieder einmal in den Ländern Terrinoths. Geistlose, blutrünstige Wesen schleichen sich in entlegene Dörfer und Gehöfte und zerstören alles, was auf ihrem Weg liegt. Die Glücklichen, die entkommen konnten, erzählen von einer verhüllten Gestalt unter den Wesen, hager und bleich, aber mit einer befehlenden Präsenz, welche die Toten lenkte und ihnen ihren Willen aufzwang.

Von denen, die tapfer genug sind, den Tod herauszufordern, hört man einen unheilvollen Namen: „Vorakesh.“

Und auch wenn er den Stab eines Totenbeschwörers trägt, ist seine Magie anders als die der Magier aus Waiqar. Wo auch immer er hingeht, verbreitet er den Untod wie eine Plage. Die Verstorbenen erheben sich, um die Lebenden zu vernichten.

Wer sollte den Völkern Terrinoths solch einen wilden Schrecken wünschen? Wird er einfach nur von Bösartigkeit getrieben? Oder wird er von einem größeren Ziel geleitet?

