

# RUNEBOUND

Zweite Edition

## Willkommen in Runebound

Ihr haltet gerade die Erweiterungskarten für das Fantasy-Abenteuer-Brettspiel RONEBOUND ZWEITE AUSGABE in der Hand bzw. die Regeln dafür. RONEBOUND spielt im Land Terrinoth, eine magische und gefährliche Welt voll mächtiger Zauberer, edler Ritter, fieser Monster und machtbesessener Tyrannen. Diese Welt bietet große Herausforderungen und verlangt große Taten. Aber mehr noch ist dies eine Welt für legendäre Helden und die Zeit ist reif dafür, daß du in ihre Reihen trittst.

Die Karten in diesen Packungen steigern die Vielfaltigkeit und Spannung des RONEBOUND Grundspiels. Jede Erweiterung wird auf unterschiedliche Weise benutzt. LEGENDÄRE RELIKTE und ARTEFAKTE UND VERBÜNDETE bieten neue Objekt- und Verbündetenkarten für eure Helden. Sie können mit allen RONEBOUND Abenteuern verwendet werden. SCHRECKEN DER GRUFT und FINSTERER WALD erweitern das Spiel durch neue, unter einem bestimmten Thema stehenden Sets an Herausforderungs- und Begegnungskarten, mit denen sich die Helden konfrontiert sehen. Sie sind zur Benutzung mit dem Abenteuer „Auferstehung der Drachenherrscher“ bestimmt. DIE KRONE DER ALTEN KÖNIGE und DAS ZEPTEP VON KYROS sind völlig neue Abenteuer, die jeweils das Abenteuer „Auferstehung der Drachenherrscher“ ersetzen. Mit neuen Abenteuerkarten unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, neuen Wendungen der Hintergrundgeschichte und neuen Schurken und Monstern bereichern sie das bekannte RONEBOUND Spielgefühl. Diese Zusammenstellung nennt in den einzelnen Abschnitten die genauen Regeln für die einzelnen Erweiterungen.

TM & © 2005 RONEBOUND, RONEBOUND ZWEITE AUSGABE und Erweiterungspackungen sind Handelsmarken von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Herausgebers vervielfältigt oder wiedergegeben werden. Updates, Spielergemeinschaft und Regeldiskussionen sind unter [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) und [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de) zu finden.

### Credits

**Entwicklung der Erweiterungspackungen:** Robert Vaughn  
**Grafische Gestaltung:** Andrew Navaro und Scott Nicely  
**Farbgebung:** Andrew Navaro, Scott Nicely, John Goodenough, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Richard Spicer  
**Autoren RONEBOUND und RONEBOUND ZWEITE AUSGABE:** Martin Wallace, Darrell Hardy und Alfredo Lorente  
**Testspieler:** Daniel Clark, Christian Nelson, Roberta Olson, Darin Rebertus  
**Ausführende Entwicklung:** Greg Benage  
**Herausgeber:** Christian T. Petersen  
**Deutsche Regeln und Kartentexte:** Ferdinand Köther  
**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller & Christoph Lipsky

## Legendäre Relikte & Artefakte und Verbündete



Während der Drachenkriege schufen die Freien Städte von Terrinoth mächtige Objekte als Wahrzeichen für ihre Vorkämpfer. Sie gaben diese Artefakte, Waffen, Rüstungen und sogar Verbündete (in Form lebendig gewordener magischer Tierstatuen) den Helden des Landes. Jetzt sind diese LEGENDÄREN RELIKTE über das ganze Land verstreut, aber große Macht wird denen zuteil werden, die sie einsammeln.

Unterdessen drehen neue ARTEFAKTE UND VERBÜNDETE die RONEBOUND Regeln auf den Kopf. Manche ermuntern die Helden zur Zusammenarbeit, während andere Konflikte garantieren. In dieser Erweiterung lernen wir neue Verbündete kennen, die Vertraute genannt werden und eher dem Schutz und der Gaunerei dienen als dem Kampf. Jeder Held darf einen Vertrauten haben, zusätzlich zu seinen ihm erlaubten Verbündeten. Eine Verbündetenkarte mit einem Falkensymbol über einer behandschuhten Hand, in der linken unteren Kartenecke ist ein Vertrauter.

### Vorbereitung

Die Karten LEGENDÄRE RELIKTE oder ARTEFAKTE UND VERBÜNDETE (oder auch beide) werden einfach mit in den allgemeinen Marktstapel eingemischt, und schon kann's losgehen.

Falls die Spieler besonderen Wert auf die neuen Karten legen wollen, können sie zuerst nur diese als Marktstapel benutzen und erst dann, wenn diese alle aufgebraucht sind, mit den normalen Karten aus dem Grundspiel fortfahren.

## Schrecken der Gruft & Finsterer Wald

Die erste Packung dieser thematisch orientierten Erweiterungskarten läßt die Helden auf DIE SCHRECKEN DER GRUFT treffen, seien es scheußliche Untote, dunkle Geister oder sogar ihre eigenen Alpträume. Die zweite, FINSTERER WALD, konfrontiert die Helden mit weiteren tödlichen Feinden, wilden Kreaturen und geheimnisvollen Geistern.

### Vorbereitung

Die Vorbereitung für diese beiden Abenteuerkarten Erweiterungen ist einfach. Zunächst werden die Erweiterungskarten nach Farben (grün, gelb, blau und rot) in vier Stapel sortiert. Falls die Karten zufällig ins Spiel integriert werden sollen, wird jeder dieser Stapel in den Stapel entsprechender Farbe



des Spiels „Auferstehung der Drachenherrscher“ (Grundspiel) eingemischt (also grüne Karten in den Stapel grüner Abenteuerkarten, gelbe in den Stapel gelber Abenteuerkarten usw.), und schon kann das Spiel beginnen! Falls die Spieler besonderen Wert auf die neuen Karten legen wollen, können sie diese zunächst separat halten, anstatt sie in die Stapel für „Auferstehung der Drachenherrscher“ einzumischen. Zuerst werden Abenteuerkarten nur von den Karten der Erweiterungspackungen gezogen und erst dann, wenn diese alle aufgebraucht sind, werden die normalen Karten für „Auferstehung der Drachenherrscher“ benutzt.



## Die Krone der Alten Könige



DIE KRONE DER ALTEN KÖNIGE ist eine Abenteuervariante, die euch erneut in die Welt von RONEBOUND führt, aber diesmal seid ihr die Schurken! Jeder Spieler ist ein wiedergeborener Alter König mit dem Ziel, die Wächter und Vasallen des Landes unter seinem Banner zu scharen und den Thron wieder für sich zu beanspruchen.

DIE KRONE DER ALTEN KÖNIGE enthält 30 neue Abenteuerkarten: 9 neue grüne Herausforderungen, 5 neue gelbe Herausforderungen und 16 neue blaue Herausforderungen, Ereignisse und Begegnungen. Diese Erweiterungspackung ersetzt das Abenteuer „Auferstehung der Drachenherrscher“.

### Vorbereitung

1. Alle blauen Karten aus „Auferstehung der Drachenherrscher“ werden beiseite gelegt, sie werden in dieser Spielvariante nicht gebraucht.
2. Die Karten für DIE KRONE DER ALTEN KÖNIGE werden nach Farben sortiert (grün, gelb und blau). Die grünen Karten werden neben den grünen Abenteuerstapel gelegt, die gelben neben den gelben Abenteuerstapel und die blauen Karten nehmen die Stelle des blauen Abenteuerstapels ein.
3. Der weitere Aufbau findet wie in den RONEBOUND Regeln beschrieben statt.

### Spielablauf

Das Spiel beginnt wie üblich, allerdings mit folgender Änderung. Wenn ein Spieler eine Begegnungs- oder Ereigniskarte von einem RONEBOUND Abenteuerstapel zieht, führt er diese ganz normal aus (durch Ereigniskarten werden, wie sonst auch, Abenteuercounter mit Sonnenkranzsymbol nachgelegt), danach zieht er jedoch noch eine Karte vom Abenteuerstapel DIE KRONE DER ALTEN KÖNIGE der entsprechenden Farbe und führt diese ebenfalls aus. Falls der KRONE DER ALTEN KÖNIGE- Stapel der entsprechenden Farbe leer ist, zieht der Spieler einfach eine neue Karte vom entsprechenden RONEBOUND Abenteuerstapel.

Vorakesh versucht, Margath wieder zu erwecken. Du kennst jedoch ein Ritual, das es dir erlauben wird, selbst zu einem Alten König zu werden und die Drachenherrscher zu vernichten! Ziel der Spieler ist es, Vasallen um sich zu scharen (die blauen Herausforderungen dieser Erweiterung) um Alter König zu werden und so das Endspiel einzuleiten. Jeder Vasall hat einen Rang und gehört einem bestimmten Haus an. Die vier Ränge sind Knappe, Ritter, Dame und Herzog. Die drei Häuser heißen Geheimnisse, Blut und Hass. Ein Held wird Alter König und leitet nach dem Erfahrungsschritt des Spielers das Endspiel ein, wenn er einen kompletten Satz von Vasallen gesammelt hat. Ein kompletter Satz besteht entweder aus drei Karten eines Ranges verschiedener Häuser (3 Knappen, 3 Ritter, 3 Damen oder 3 Herzöge) oder drei beliebigen Vasallen eines Hauses (z.B. Knappe, Ritter und Herzog der Geheimnisse).

*Beispiel: Robert hat bereits die Dame der Geheimnisse, den Ritter des Hasses und den Ritter der Geheimnisse besiegt und die Karten an sich genommen. Er versucht nun ein blaues Abenteuer und zieht den Knappen der Geheimnisse. Falls er diese Herausforderung besiegt, hat er einen kompletten Satz Vasallen: Den Knappen, den Ritter und die Dame der Geheimnisse. Angenommen, daß er erfolgreich ist, beendet Robert seinen Erfahrungsschritt wie üblich, anschließend beginnt sofort das Endspiel.*

Außerdem gilt jeder besiegte Drachenherrscher (die Herausforderungen aus dem roten RONEBOUND Abenteuerstapel) als „Joker“ und kann den Platz eines Vasallen beliebigen Ranges aus einem beliebigen Haus einnehmen, um einen Satz zu vervollständigen. Schließlich wird jeder Spieler, der Lord Margath besiegt, sofort Alter König unabhängig davon, ob er einen komplette Satz Vasallen hat oder nicht.

### Das Endspiel

Im Endspiel versuchen die anderen Spieler, den Alten König zu besiegen. Die Regeln sind ähnlich denen der Doomleisten- Variante (s. Regelheft RONEBOUND ZWEITE AUSGABE). Sobald das Endspiel beginnt, passiert folgendes:

1. Der Spieler, der Alter König geworden ist, wirft alle Drachenherrscher Karten aus seinem Besitz ab und legt bis zu drei seiner Vasallen (diese müssen nicht unbedingt zu seinem kompletten Satz gehören) in Reihenfolge seiner Wahl vor seiner Heldenkarte ab.
2. Die jeweilige Erfahrungsstufe der anderen Helden wird ermittelt (die Erfahrungsstufe eines Helden ist gleich eins plus Anzahl seiner Erfahrungscounter).

Der Spieler, dessen Held die höchste Erfahrungsstufe hat, versucht sich als erster in der Konfrontation mit dem Alten König (s. unten), anschließend der Spieler, dessen Held die zweithöchste Erfahrungsstufe hat usw. Falls mehrere Helden eine gleiche hohe Erfahrungsstufe haben, hat zunächst der Spieler Vorrang, der mehr Gold hat, bei weiterem Gleichstand derjenige mit den meisten unverbrauchten Abenteuercountern, schließlich entscheidet der Zufall, falls nötig.

### Konfrontation mit dem Alten König

Jedes Mal, wenn ein Held die Konfrontation mit dem Alten König beginnt, werden alle ♥ und ♠ aller Helden, Verbündeten und Vasallen entfernt, die noch im Spiel sind und alle Karten werden aufgefrischt. Wer an der Reihe ist, sich der Konfrontation mit dem Alten König zu stellen, muß zuerst gegen dessen Vasallen

in aufsteigender Reihenfolge kämpfen, dann gegen den Alten König und seine Verbündeten selbst (der Kampf zwischen Helden untereinander läuft dabei wie üblich ab). Zwischen den einzelnen Kämpfen gibt es keinen Auffrischungs- oder Bewegungsschritt. Falls ein Held bei der Konfrontation außer Gefecht gesetzt wird, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus und der Held mit der nächst niedrigeren Erfahrungsstufe ist an der Reihe. Wenn ein Held einen Vasallen besiegt, wird dieser abgeworfen und der Held kämpft gegen den nächsten Gegner. Wenn ein Held den Alten König besiegt, scheidet dieser aus dem Spiel aus und der siegreiche Herausforderer wird der "neue" Alte König (was komisch klingt, aber eben so ist!). Er wirft alle Drachenherrscher Karten in seinem Besitz ab, legt bis zu drei Vasallen (falls er überhaupt welche hat) in Reihenfolge seiner Wahl vor seinem Helden aus und nun kann der Held mit nächst niedrigerer Erfahrungsstufe versuchen, ihn vom Thron zu stoßen.

*Beispiel: Fortfahrend mit obigem Beispiel, ist Robert nun Alter König geworden. Er beschließt, sich mit der Dame der Geheimnisse, dem Ritter der Geheimnisse und dem Ritter des Hasses in der Konfrontation des Endspiels zu schützen. Obwohl der Ritter des Hasses nicht zu dem kompletten Satz gehört, mit dem Robert Alter König geworden ist, kann er ihn nun in der Konfrontation einsetzen. Andersherum muß der Knappe der Geheimnisse nicht zwangsweise eingesetzt werden, nur weil er zum kompletten Satz gehört.*

*Richard hat den Helden mit der höchsten Erfahrungsstufe aller anderen Spieler, also stellt er sich der Endspiel Konfrontation als erster. Alle Spieler frischen ihre Karten auf und entfernen alle ♥ und ♠ ihrer Helden und Verbündeten. Dann beginnt Richard seinen Kampf gegen die Vasallen des Alten Königs, einen nach dem andern. Er besiegt die Dame der Geheimnisse und wirft die Karte ab, dann kämpft er gegen den Ritter der Geheimnisse. Aber diesmal läuft es nicht so gut für ihn, der Ritter der Geheimnisse setzt Richards Helden außer Gefecht und für Richard ist das Spiel beendet. Nun versucht Eskarina, die Spielerin mit dem Helden mit nächst niedrigerer Erfahrungsstufe, die Konfrontation. Robert entfernt alle ♥ die der Ritter der Geheimnisse im Kampf gegen Richards Helden erlitten hatte, und Eskarina greift ihn nun an (die Dame der Geheimnisse wurde ja schon besiegt, also muß Eskarina sich ihr nicht mehr stellen). Eskarina kämpft sich ihren Weg bis zu Roberts Helden frei und schaltet auch diesen nach den üblichen Regeln eines Kampfes zwischen Helden untereinander aus! Sie wirft nun alle ihre Drachenherrscher Karten ab (sie hatte nur eine) und legt bis zu drei Vasallen vor ihrer Heldenkarte aus (sie hat aber nur den Ritter des Blutes). Rey ist der letzte noch im Spiel befindliche Spieler, also versucht er nun die Konfrontation. Eskarina hofft, daß ihr einziger Vasall Reys Helden genügend schwächen kann, damit sie ihm dann den Rest geben kann.*

Wenn alle anderen Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind, ist der aktuelle Alte König der Spielsieger (bzw. der letzte Alte König im Falle gleichzeitigen Ausscheidens).

## Das Zepher von Kyros



DAS ZEPTER VON KYROS ist eine Abenteuervariante, die euch abermals in die Welt von RONEBOUND führt, diesmal mit einem ganz neuen Dreh! 10 Jahre sind seit der Niederlage Margaths vergangen, und eine neue Bedrohung zieht herauf – die Gigantenherrscher, angeführt von Kyros dem Mächtigen.

DAS ZEPTER VON KYROS enthält 30 neue Abenteuerkarten: 6 neue grüne Ereignisse und Begegnungen, 6 neue gelbe Ereignisse und Begegnungen und 18 neue blaue Herausforderungen in Form der Gigantenherrscher. Diese Erweiterungspackung ersetzt das Abenteuer „Auferstehung der Drachenherrscher“.

### Vorbereitung

1. Alle blauen Karten aus „Auferstehung der Drachenherrscher“ werden in Reichweite beiseite gelegt, sie werden vielleicht später noch gebraucht.
2. Die Karten von DAS ZEPTER VON KYROS werden nach Farben sortiert (grün, gelb und blau). Die grünen Karten werden neben den grünen Abenteuerstapel gelegt, die gelben neben den gelben Abenteuerstapel und die blauen Karten nehmen die Stelle des blauen Abenteuerstapels ein.
3. Der weitere Aufbau findet wie in den RONEBOUND Regeln beschrieben statt, außer daß keine roten Abenteuercounter auf das Spielbrett gelegt werden.

### Spielablauf

Das Spiel beginnt wie üblich, allerdings mit folgender Änderung. Wenn ein Spieler eine Begegnungs- oder Ereigniskarte von einem RONEBOUND Abenteuerstapel zieht, wirft er sie ab ohne sie auszuführen (durch Ereigniskarten werden aber Abenteuercounter mit Sonnenkransymbol nachgelegt, wie sonst auch), dann zieht er als Ersatz eine neue Karte vom Abenteuerstapel DAS ZEPTER VON KYROS der entsprechenden Farbe. Nachdem diese dann abgewickelt ist oder falls der DAS ZEPTER VON KYROS-Stapel der entsprechenden Farbe leer ist, zieht der Spieler eine neue Karte von demselben RONEBOUND Abenteuerstapel.

*Beispiel: Kim beendet die Bewegung seines Helden auf einem Feld mit einem gelben Abenteuerjuwel und versucht das Abenteuer: Er zieht die gelbe Ereigniskarte „Bruder gegen Bruder“. Zunächst platziert er überall dort auf dem Spielplan, wo freie gelbe Abenteuerjuwelen mit Sonnenkranz zu sehen sind, einen gelben Abenteuercounter, dann wirft er das Ereignis ab ohne sich weiter darum zu kümmern. Er zieht nun eine Karte vom gelben Abenteuerstapel DAS ZEPTER VON KYROS (falls seine Bewegung auf einem grünen Abenteuerjuwel geendet hätte, hätte er erst vom grünen Abenteuerstapel und dann vom grünen Stapel DAS ZEPTER VON KYROS ziehen müssen). Er zieht die gelbe Begegnung „Fußabdrücke im Boden“ und wickelt sie wie üblich ab, dann zieht er eine weitere Karte vom gelben RONEBOUND Abenteuerstapel. Kim zieht eine Herausforderung, der er sich nun wie üblich stellen muß.*

*Beispiel: Ken beendet die Bewegung seines Helden auf einem Feld mit einem grünen Abenteuerjuwel und versucht das Abenteuer: Er zieht die grüne Begegnung „Verborgener Schatz“, die er sofort abwirft und zieht nun eine Karte vom grünen Abenteuerstapel DAS ZEPTER VON KYROS. Er zieht das grüne Ereignis „Ein Grollen in der Erde“ und wickelt es wie üblich ab. Die Ereigniskarten für DAS ZEPTER VON KYROS haben kein Sonnenkransymbol, also muß er auch keine grünen Abenteuercounter nachlegen. Nachdem das Ereignis beendet ist, zieht Ken eine weitere Karte vom grünen RONEBOUND Abenteuerstapel ... noch eine Begegnung! Er wirft die Karte ab und wiederholt den gesamten Vorgang wie oben beschrieben.*

Alle blauen Abenteuerkarten dieser Erweiterung sind Herausforderungen in Form von Gigantenherrschern. Nachdem der insgesamt achte Gigantenherrscher besiegt ist, beendet der aktive Spieler seinen Spielzug wie üblich, schließt ihn also mit seinem Erfahrungsschritt ab, und anschließend beginnt das Endspiel.

### Das Endspiel

In diesem Endspiel verlassen die Gigantenherrscher die nördlichen Gefilde und versuchen Terrinoth zu erobern, eine Stadt nach der andern. Zunächst werden alle Gigantenherrscher, die noch auf der Leiste Unbesiegte Herausforderungen liegen, wieder in den Stapel der Gigantenherrscher eingemischt. Dann wird von diesem Stapel eine Karte gezogen und offen neben den obersten Marktstapel gelegt, neben dem noch kein Gigantenherrscher liegt. Diese Stadt ist nun besetzt. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis die Zahl der besetzten Städte der Anzahl der Spieler plus eins entspricht. Die erste besetzte Stadt ist also immer Frostgate, die nächste Greyhaven dann kommt Nerekhall usw. Wenn die korrekte Anzahl Städte besetzt ist, wird auf jedes dieser Stadtfelder ein roter Abenteuercounter gelegt. Das Spiel geht dann ganz normal weiter, außer daß die Helden ihren Marktschritt nicht in einer besetzten Stadt ausführen können und nicht in eine besetzte Stadt zurückkehren können, wenn sie außer Gefecht gesetzt werden.

*Beispiel: Alfred spielt mit zwei Freunden RONEBOUND - DAS ZEPTER VON KYROS. Er stellt sich einem blauen Abenteuer und besiegt die Herausforderung, die damit der achte besiegte Gigantenherrscher wird. Er beendet seinen Spielzug wie üblich, dann beginnt der Endkampf. Da sie drei Spieler sind, werden insgesamt vier Städte von den Gigantenherrschern besetzt. Alfred zieht den Gigantenherrscher „Grimgrieve der Perverse“ und legt die Karte neben den Marktstapel von Frostgate, dann zieht er den Gigantenherrscher „Relishi der Zornige“ und legt ihn neben den Marktstapel von Greyhaven usw. bis herunter nach Forge. Anschließend fährt der Spieler links von Alfred mit dem Spiel fort.*

Die Spieler können versuchen eine Stadt zu befreien, indem sie auf das Stadtfeld ziehen und gegen den tyrannischen Gigantenherrscher kämpfen. Diese haben jedoch zwei Vorteile, wenn sie in ihren befestigten Städten angegriffen werden: Sie haben verbesserte Fähigkeiten und Zugang zum Marktstapel der Stadt! Wenn ein Held einen Gigantenherrscher in einer Stadt angreift, gibt der Spieler links vom aktiven Spieler dem Herrscher je einen Erfahrungcounter seiner Wahl für jede Karte im Marktstapel der Stadt. Die Fähigkeiten des Gigantenherrschers, seine Lebenspunkte und Kondition (die grundsätzlich 0 beträgt) werden um die Werte dieser Erfahrungcounter verbessert. Ein Gigantenherrscher kann maximal einen Erfahrungcounter jedes Typs erhalten, d. h. insgesamt niemals mehr als fünf, selbst wenn der Marktstapel mehr als fünf Karten enthält. Außerdem erhöhen die +2 ♣, +2 ♠, und +2 ♡ Erfahrungcounter die entsprechenden Schadenswerte des Gigantenherrschers jeweils um 1!

*Beispiel: Alfred greift Yanesh den Blutrünstigen an, der Greyhaven besetzt hält. John sitzt links neben Alfred, also zählt er die Karten im Marktstapel von Greyhaven, es sind ein Verbündeter, eine Klinge des Zorns, die Augen der Avra und Shaels Spiegel, also vier Stück. Er wählt die Erfahrungcounter +1 ♥ +2 ♠, +2 ♣, und +2 ♡ aus dem allgemeinen Vorrat aus und legt sie neben die Karte des Gigantenherrschers. Die Fähigkeiten und Eigenschaften von Yanesh dem Blutrünstigen sind nun wie folgt:*

♣16/3 ♠19/5 ♡13/1 ♥5 ♣2

Außerdem kann der Gigantenherrscher noch den Marktstapel der Stadt nutzen als wenn er ein Held wäre! Objekte, die nur während der Bewegung aktiviert werden können, kann er nicht gebrauchen, da er sich nicht aus der Stadt weg bewegt. Der Spieler links vom Angreifer entscheidet, wie die Objekte benutzt, aktiviert oder abgeworfen werden. Hinsichtlich Geschicklichkeitsprüfungen sind die ♣, ♠, und ♡ Werte des Gigantenherrschers gleich seiner ♣, ♠, and ♡ Werte jeweils -10.

*Beispiel: Wir sind in der „Vor dem Kampf“ Phase aus dem vorhergehenden Beispiel. Da die „Vor dem Kampf“ Effekte der Herausforderung zuerst angewendet werden, schaut John sich die Möglichkeiten von Yanesh an. Die Karte selbst hat nur eine passive Fähigkeit, also kann er damit nichts anfangen. Der Verbündete und die Augen der Avra können nicht benutzt werden, daher bleiben noch Shaels Spiegel und die Klinge des Zorns. John entscheidet sich für Shaels Spiegel, aktiviert die Karte und Yanesh erhält 1 ♠ (falls er nicht den +2 ♠ Erfahrungcounter hätte, wäre dies gar nicht möglich). Jedes Mal, wenn der Gigantenherrscher 1 oder mehr ♥ als Ergebnis eines Zauberkampfwurfs erhält, muß auch Alfreds Held 1 ♥ hinnehmen. Außerdem verursacht Yanesh im Falle des Falles dank der Klinge des Zorns +2 ♥ im Nahkampf, also insgesamt 7 ♥!*

Falls ein Held im Kampf gegen einen Gigantenherrscher in einer Stadt außer Gefecht gesetzt wird, werden die Erfahrungcounter und auch alle ♠ und ♥ des Giganten entfernt. Falls ein Held einen Gigantenherrscher in einer Stadt besiegt, nimmt er dessen Karte, den roten Abenteuercounter der Stadt (den er wie sonst auch benutzen kann) und auf der Karte genannte Belohnungen. Etwaige Erfahrungcounter bleiben auf der Gigantenkarte liegen. Der siegreiche Held setzt dann seinen Spielzug ganz normal mit seinem Marktschritt in der nun befreiten Stadt fort. Auf Grund seiner heroischen Tat wird er von den Stadtherren mit einem Teil der Siegesbeute belohnt und darf sich in diesem Marktschritt eine Karte des Marktstapels kostenlos nehmen.

### Spielsieg

Das Spiel endet, wenn die letzte, von einem Gigantenherrscher besetzte, Stadt befreit ist. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist Spielsieger. Jeder Gigantenherrscher ist 1 Ruhmespunkt wert, egal ob er während des normalen Abenteuers oder während des Endkampfes besiegt wurde. Zusätzlich zählt jeder Erfahrungcounter eines besiegten Gigantenherrschers ebenfalls 1 Ruhmespunkt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige Held, der die höhere Erfahrungsstufe besitzt; bei erneutem Gleichstand zählt die Menge des Goldes, letzter Gleichstandsbrecher ist schließlich die Anzahl unverbrauchter Abenteuercounter.

Viel Spaß mit diesen Kartenerweiterungen und dem Ronebound 2. Edition Brettspiel wünscht euch euer:

Heidelberger  
Spieleverlag



Mehr Infos und Support:

www.hds-fantasy.de  
und  
www.fantasyflightgames.com