

RUNEBOUND

DEUTSCHE AUSGABE

INHALT

1 PLASTIKFIGUR



1 HELDENKARTE



DER FALL DES DUNKLEN STERNS

Weise Männer und Geistsprecher wurden in den letzten Wochen von einem Licht am Nachthimmel verblüfft, ein Licht, das größer und größer wird. Während die Priester von Kellos darüber stritten, was das Omen bedeuten mochte, kannten die Dunklen Propheten die Wahrheit.

Ein Dunkler Stern steht am Himmel. Es wurde überliefert, dass er zur rechten Zeit fallen und Zerstörung und Dunkelheit auf Terrinoth herabregnen lassen wird. Die Prophezeiung spricht auch davon, dass der Fall des Dunklen Sterns durch einen Splitterregen eingeläutet werden wird. Splitter, die von derselben Korruption befallen sind.

Gute Herzen werden zum Bösen korruptiert. Die Starken und Mutigen werden schwach und ängstlich. Die Wohltätigen werden böswillig. Und selbst die großen Helden des Landes werden aufeinander losgehen – und auf die Menschen, die zu beschützen sie geschworen haben.

30 ABENTEUERKARTEN



1 SZENARIOKARTE



10 HANDLUNGSKARTEN



15 KORRUPIERUNGSKARTEN



3 KAMPFMARKER



WIE MAN DIESE ERWEITERUNG VERWENDET

Um *Der Fall des Dunklen Sterns* zu spielen, müssen folgende Schritte ausgeführt werden, um die Inhalte der Erweiterung mit dem Grundspiel zu kombinieren:

- Die Szenario-, Handlungs- und Abenteuerkarten der Erweiterung werden den entsprechenden Kartenstapeln des Grundspiels hinzugefügt. Diese Karten werden im Szenario *Der Fall des Dunklen Sterns* benötigt.
- Die Heldenkarte und die Kampfmarker werden den jeweiligen Vorräten hinzugefügt.
- Die neuen Korruptionkarten werden zum Spiel hinzugefügt. Diese Karten werden im Szenario *Der Fall des Dunklen Sterns* benötigt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Einige Karten dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Der Fall des Dunklen Sterns* gekennzeichnet, um sie von den Karten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können. Auf Karten ohne Erweiterungssymbol ist unten rechts das zugehörige Bild des Szenarios abgebildet.



TAKTIEREN ✦

Taktieren ist ein neues Kampfsymbol, das ausgegeben werden kann, um andere Symbole im Spiel zu kopieren. Als Kampffaktion kann ein Spieler 1 ✦-Symbol des eigenen Kampfpools als Kopie eines Symbols im Kampfpool eines beliebigen Kombattanten ausgeben.

Außerdem kann ein Kombattant, der gerade Schaden erhalten würde, 1 ✦-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 ✦-Symbolen folgende Einschränkungen:

- Taktieren kann nicht zusammen mit anderen Markern ausgegeben werden. Beispiel: Ein Held kann nicht ✦ als Kopie von ✦ ausgeben, wenn er zusätzlich 3 ✦-Kampfmarker ausgibt. Dies muss eine gesonderte Kampffaktion 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.

KORRUMPIERUNGSKARTEN

Korruptionierungskarten sind eine neue Art von Karten, die man für das Szenario *Der Fall des Dunklen Sterns* benötigt. Nachdem man sich beim Aufbau für dieses Szenario entschieden hat, mischt man alle Korruptionierungskarten zu einem Stapel und legt ihn für alle Spieler gut erreichbar neben das Spielbrett. Immer wenn der Korruptionierungskartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel der Korruptionierungskarten zu einem neuen verdeckten Korruptionierungskartenstapel gemischt.

KAMPF MIT MEHREREN HELDEN

Im Szenario *Der Fall des Dunklen Sterns* werden Helden in einen Kampf mit mehreren Helden verwickelt. In diesem Kampf gelten die gleichen Regeln und Phasen wie in einem normalen Kampf, mit folgenden Ausnahmen:

- Falls es während der Wurfphase bei zwei oder mehr Helden zu einem Gleichstand der Initiative kommt, beginnt der Spieler, der früher in der Spielerreihenfolge kommt.
- Anstatt die Aktionen während der Aktionsphase zwischen zwei Spielern abzuwechseln, beginnt der Spieler mit der Initiative und es geht weiter im Uhrzeigersinn.
- Sobald ein Held besiegt ist, endet der Kampf nicht sofort. Stattdessen endet der Kampf sofort, sobald alle Helden außer einem besiegt wurden.
- Sobald eine Regel oder Fähigkeit eines Helden besagt, dass sie gegen einen Gegner eingesetzt wird, muss der Held einen der Gegner auswählen, die sich im Kampf befinden.

CREDITS

Autoren der Erweiterung: Paul Winchester und Nathan Hajek

Produzent: Derrick Fuchs

Entwicklung der 3. Edition: Lukas Litzinger

Redaktion und Lektorat: Allan Kennedy and Christopher Meyer

Grafikdesign: Christopher Hosch und Michael Silsby

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Umschlaggestaltung: Jordan Kerbow

Innengestaltung: Daniel Dulitzky und John Derek Murphy

Künstlerische Leitung: John Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Miniaturengestaltung: David Ferreira

Miniaturen-Koordination: Niklas Norman

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

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Produktionskoordination: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe, und Johanna Whiting

Abteilungsleiter Brettspiele: Justin Kempainen

Abteilungsleitung Kreativ: Andrew Navaro

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Caterina D'Agostini, Tim & Nicole Fiscus, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Kortnee Lewis, Scott Lewis

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Bernie Ritzinger

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

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

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. 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. Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Diese Information aufbewahren.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

