

BLOOD BOUND™

EINLEITUNG

Es begann mit der hemmungslosen Schaffung neuer Vampire durch den finsternen Clan der Bestie. Dies sah der listenreiche Clan der Rose mit Sorge und erschuf ebenfalls Heerscharen neuer Clanmitglieder. Die wachsende Anzahl durstiger neugeborener Vampire, welche mit dem Wachstum der Clans einherging, führte schon bald zu Kämpfen um die begrenzten Jagdgründe. Von Gier nach Blut und Macht getrieben stürzten sich die Clans in das Unvermeidliche – den Krieg der Vampire. In kürzester Zeit fanden die meisten Kinder der Nacht den endgültigen Tod. Die Mächtigsten und Ältesten der Clans verbargen sich jedoch in den Schatten und ließen den Sturm vorüber ziehen. Vorerst ...

Viele Jahre später wagten sich die Clanältesten wieder hervor und begannen mit ihrer Suche nach weiteren Überlebenden ihres Clans und zugleich nach überlebenden Feinden. Denn nun war die Zeit gekommen, die letzte Schlacht zu schlagen und die Nacht für immer dem eigenen Clan Untertan zu machen.

ÜBERSICHT

Blood Bound ist ein Spiel für sechs bis zwölf Personen. Jeder Spieler ist Mitglied in einem von zwei verfeindeten Vampireclans. Durch Attacken auf andere Vampire erhalten die Spieler langsam immer mehr Informationen über die wahre Identität ihrer Mitspieler. Nur so können sie letzten Endes den verfeindeten Clanführer identifizieren und unterwerfen.

SPIELZIEL

Wenn ein Spieler den verfeindeten Clanführer unterwirft, gewinnt sein Clan das Spiel. Unterwirft er jedoch den Falschen, verliert er mit seinem Clan und der andere Clan gewinnt.

Spielinhalt



9 Charakterkarten
Clan der Rose



2 Charakterkarten
Inquisitor



9 Charakterkarten
Clan der Bestie



12 Übersichtskarten



19 Rangmarker



13 Loyalitätsmarker
Rose



13 Loyalitätsmarker
Bestie



20 Marker
Unbekannter
Loyalität



2 Sonderkarten
„Schwert“



4 Sonderkarten
„Fächer“



6 Sonderkarten
„Zauberstab“



4 Sonderkarten
„Schild“



4 Sonderkarten
„Fluch“



2 Sonderkarten
„Feder“



1 Dolch aus
Pappe

CHARAKTERIDENTITÄTEN

Bei *Blood Bound* schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters, dessen Identität sich aus mehreren Aspekten zusammensetzt.

- Das **CLANSYMBOL** zeigt, welcher Fraktion der Charakter angehört: dem Clan der Rose, dem Clan der Bestie oder dem Geheimbund.



Clan der Bestie



Clan der Rose



Geheimbund

- Der **RANG** gibt an, welcher Rangmarker zu dem jeweiligen Charakter gehört und wo er in der Hierarchie seines Clans steht. Der Charakter mit der niedrigsten Zahl hat den stärksten Rang und ist **CLANFÜHRER**.
- Die **LOYALITÄTSSYMBOL**E geben an, welche beiden Loyalitätsmarker zu dem jeweiligen Charakter gehören.
- Das **HINWEISSYMBOL** zeigt meistens – aber nicht immer – den Clan des Charakters an.



SPIELAUFBAU

Bei gerader Spieleranzahl werden zum Aufbau des Spiels folgende Schritte durchgeführt. Bei einer ungeraden Spieleranzahl kommt zusätzlich die Charakterkarte des Inquisitors ins Spiel (siehe Seite 6).

Vor Spielbeginn werden folgende Aufbauschritte durchgeführt:

1. **Markervorrat zurechtlegen:** Alle nummerierten Rangmarker kommen in die Mitte des Tisches, wo sie der Reihe nach ausgelegt werden. Dann platziert man sämtliche Sonderkarten offen neben die jeweils passenden Rangmarker. Die Loyalitätsmarker werden nach Farben sortiert und bilden drei separate Vorräte neben den Rangmarkern.
2. **Übersichtskarten austeilen:** Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
3. **Charakterkarten vorbereiten:** Die Charakterkarten des Inquisitors kommen in die Spielschachtel zurück, da sie nur für das Spiel mit ungerader Spieleranzahl benötigt werden. Dann nimmt man alle Charakterkarten des Clans der Rose, mischt sie verdeckt und zählt halb so viele davon ab, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Die übrigen Karten des Clans der Rose werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt. Anschließend verfährt man genauso mit den Charakterkarten des Clans der Bestie.
4. **Charakterkarten austeilen:** Alle zuvor abgezählten Charakterkarten kommen auf einen Stapel und werden gründlich gemischt. Dann erhält jeder Spieler verdeckt eine Karte. Man sieht sich seine eigene Karte im Geheimen an und achtet darauf, dass die anderen Spieler sie nicht sehen.
5. **Hinweissymbol dem linken Nachbarn zeigen:** Jeder Spieler bedeckt das Bild seiner Charakterkarte mit der Übersichtskarte, sodass nur das Hinweissymbol in der unteren rechten Ecke zu sehen ist, und zeigt es dem Spieler zu seiner Linken (siehe „Wie zeigt man ein Hinweissymbol?“ auf S. 3). Dabei muss er gut aufpassen, dass er keine weiteren Einzelheiten der Karte preisgibt und kein anderer Spieler das Hinweissymbol zu Gesicht bekommt.
6. **Startspieler bestimmen:** Ein Spieler wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und erhält den Dolch. Er wird zum aktiven Spieler und ist als Erster am Zug.

Spielaufbau (bei 8 Spielern)

Dolch
(aktiver Spieler)



Charakterkarte
(verdeckt)



Rangmarker
(in Reihe)



Sonderkarte



Übersichtskarte



Loyalitätsmarker
(Vorräte)



Wie zeigt man ein Hinweissymbol?

Charakter & Sonderfähigkeit	Rang
ALFHEITER Nennt eine „Fälsch“.	1
TOBESKÄMPFER Hat einen Spieler 2 Schaden zu und gibt den Dolch an den zweiten Spieler.	2
BARBLÄSEN Hat einen Spieler 2 behaltene Charakterkarten an.	3
ALCHEMISTEN Hat einen Spieler, der den er erspart hat, 1 Schaden oder gibt ihm 1 Schaden zu.	4
MENDELIST Hat einen Spieler 1 Schaden zu (Rang) und gibt den Dolch an den zweiten Spieler.	5
LEBENSWEISER Gibt einem Spieler einen „Schuldt“ und nennt den „Schuldtgeber“.	6
BEISCHAMER 1 „Fälsch“ Spieler, der ihn attackiert hat.	7
MÄGGER Gibt einem Spieler einen „Zauberstein“ und nennt einen, der sich aufhebt.	8
KRIEGLER Gibt einem Spieler einen „Fälsch“.	9
ENGEHEUER Gibt 1 Charakterkarte verdeckt an einen beliebigen Spieler seiner Wahl.	+
ANBERKUNGEN „Schuldt“ Charakter bei der Herbeibringung des „Schuldt“ Charakters. Kann einen Schadenfähigkeit zu dem er ausspricht, verleiht einen „Schuldt“.	+

Charakter & Sonderfähigkeit	Rang
ALFHEITER Nennt eine „Fälsch“.	1
TOBESKÄMPFER Hat einen Spieler 2 Schaden zu und gibt den Dolch an den zweiten Spieler.	2
BARBLÄSEN Hat einen Spieler 2 behaltene Charakterkarten an.	3
ALCHEMISTEN Hat einen Spieler, der den er erspart hat, 1 Schaden oder gibt ihm 1 Schaden zu.	4
MENDELIST Hat einen Spieler 1 Schaden zu (Rang) und gibt den Dolch an den zweiten Spieler.	5
LEBENSWEISER Gibt einem Spieler einen „Schuldt“ und nennt den „Schuldtgeber“.	6
BEISCHAMER 1 „Fälsch“ Spieler, der ihn attackiert hat.	7
MÄGGER Gibt einem Spieler einen „Zauberstein“ und nennt einen, der sich aufhebt.	8
KRIEGLER Gibt einem Spieler einen „Fälsch“.	9
ENGEHEUER Gibt 1 Charakterkarte verdeckt an einen beliebigen Spieler seiner Wahl.	+
ANBERKUNGEN „Schuldt“ Charakter bei der Herbeibringung des „Schuldt“ Charakters. Kann einen Schadenfähigkeit zu dem er ausspricht, verleiht einen „Schuldt“.	+



SPIELREGELN

In *Blood Bound* ist immer nur ein Spieler am Zug. Der Spieler, der am Zug ist, attackiert einen anderen Spieler. Das geht so lange, bis einer der Spieler **UNTERWORFEN** wird. Wer den Dolch hat, ist aktiver Spieler. In seinem Zug hat er folgende Optionen:

- **Attackieren:** Der aktive Spieler attackiert einen anderen Spieler (siehe „Attacken“) und gibt anschließend den Dolch an ihn weiter. Der attackierte Spieler wird dadurch zum aktiven Spieler und ist als nächster am Zug.
- **Passen:** Der aktive Spieler gibt den Dolch an einen beliebigen anderen Spieler weiter. Dieser wird zum aktiven Spieler und ist als nächster am Zug.

Attackieren

Attacken sind die beste Möglichkeit, um mehr über die wahre Identität eines Mitspielers zu erfahren. Um einen anderen Spieler zu attackieren, zeigt der aktive Spieler mit dem Dolch auf ihn und erklärt ihn zum Ziel seiner Attacke. Daraufhin erleidet der attackierte Spieler 1 **SCHADEN** (siehe „Schaden“).

Anschließend gibt der aktive Spieler den Dolch an den attackierten Spieler weiter. Dieser wird dadurch zum aktiven Spieler und ist als nächster am Zug. Auf diese Weise wird so lange weitergespielt, bis die Partie mit der Unterwerfung eines Spielers endet (siehe „Spielsieg“ auf S. 5).

Schaden

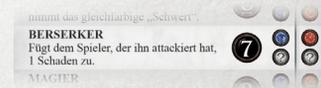
Wenn man Schaden erleidet, muss man einen Teil seiner Identität preisgeben. Dafür nimmt man einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn neben die verdeckte Charakterkarte, sodass alle anderen Spieler das Symbol klar und deutlich erkennen können.

Der gewählte Marker muss einem der drei Symbole in der oberen rechten Ecke der eigenen Charakterkarte entsprechen. Pro Symbol auf der Charakterkarte darf man nur einen entsprechenden Marker haben.

Bevor der attackierte Spieler Schaden erleidet, darf er fragen, ob ein anderer Spieler intervenieren und an seiner Stelle den Schaden erleiden will (siehe „Intervention“).

Beim Erleiden von Schaden darf man die anderen Spieler nicht täuschen, indem man Marker nimmt, die nicht der Identität des eigenen Charakters entsprechen. Einzige Ausnahme sind die flexiblen Loyalitätssymbole des Inquisitors (siehe S. 6).

Beispiel: *Der aktive Spieler beschließt, die Spielerin zu seiner Rechten zu attackieren. So früh im Spiel will sie ihren Rang noch nicht preisgeben, also entscheidet sie sich dafür, einen Loyalitätsmarker als Schaden zu nehmen. Sie ist der Berserker des Clans der Rose, d. h. sie kann entweder einen Marker Unbekannter Loyalität oder einen Loyalitätsmarker des Clans der Rose nehmen (wie in der äußersten rechten Spalte der Übersichtskarte angegeben). Sie beschließt, ihre Loyalität zum Clan der Rose vorerst geheim zu halten und nimmt stattdessen einen Marker Unbekannter Loyalität aus dem Vorrat und legt ihn neben ihre verdeckte Charakterkarte.*



Die Spieldaten des Berserkers auf der Übersichtskarte

Unterwerfung

Sobald ein Spieler den vierten Schaden erleidet, wird er **UNTERWORFEN**. Seine Charakterkarte wird aufgedeckt und die Partie endet sofort (siehe „Spielsieg“ auf S. 5).

Intervention

Um ein Clanmitglied zu schützen oder auch als Teil eines diabolischen Plans, kann man zugunsten des attackierten Spielers intervenieren.

Jeder Spieler, dessen Rangmarker noch im Vorrat liegt, kann die Intervention anbieten. Dem attackierten Spieler steht es frei, genau ein solches Angebot anzunehmen; er kann aber auch alle ablehnen. Falls der attackierte Spieler ein Angebot annimmt, erleidet der intervenierende Spieler an seiner Stelle den Schaden, der durch die Attacke entsteht.

Beim Erleiden des Schadens **muss** der intervenierende Spieler zwangsweise seinen Rang preisgeben, indem er den passenden Marker aus dem Vorrat nimmt. Anschließend gibt der aktive Spieler den Dolch an den intervenierenden Spieler weiter und macht ihn damit zum nächsten aktiven Spieler.

Beispiel: Der aktive Spieler beschließt, die Spielerin zu seiner Linken zu attackieren. Bevor sie den Schaden erleidet, fragt sie, ob jemand intervenieren möchte. Zwei andere Spieler bieten sich dafür an. Die attackierte Spielerin hat bereits zwei Schaden (erkennbar an den beiden Markern neben ihrer verdeckten Charakterkarte ) und , daher nimmt sie eines der Angebote an.

Der intervenierende Spieler muss nun für den Schaden seinen Rang preisgeben. Er nimmt einen Marker mit einer 4 aus dem Vorrat und legt ihn neben seine verdeckte Charakterkarte. Dadurch weiß jeder, dass er ein Alchemist ist, aber nicht, welchem Clan er angehört.

Anschließend setzt der Alchemist seine Sonderfähigkeit ein. Er beschließt, der Spielerin, für die er interveniert hat, Schaden zuzufügen. Da sie bereits zwei Schaden hat, muss sie als dritten ihren Rang preisgeben. Sie nimmt den Marker mit der 7 aus dem Vorrat und legt ihn neben ihre verdeckte Charakterkarte. Dadurch weiß jeder, dass sie der Berserker des Clans der Bestie ist. Letztendlich gibt der aktive Spieler den Dolch an den intervenierenden Spieler (den Alchemisten) weiter.

Sonderfähigkeiten

Jeder Charakter hat eine einzigartige Fähigkeit, die er benutzen kann, um ein Clanmitglied zu schützen, einen Feind zu behindern oder das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Unmittelbar nachdem ein Spieler durch den Schaden einer Attacke seinen Rang preisgegeben hat (entweder als attackierter oder als intervenierender Spieler), darf er die Sonderfähigkeit seines Charakters einsetzen. Die Sonderfähigkeit eines Charakters kann **nur** genutzt werden, wenn er durch eine Attacke seinen Rangmarker preisgegeben hat. Eine ausführliche Erklärung aller Sonderfähigkeiten findet sich auf S. 7.

Hinweis: Wenn eine Sonderfähigkeit einem Spieler Schaden zufügt, zählt das nicht als Attacke.

SPIELSIEG

Die Partie endet, sobald ein Spieler unterworfen wird. Daraufhin werden alle Charakterkarten aufgedeckt und ihre wahren Identitäten enthüllt. Falls der aktive Spieler den verfeindeten Clanführer unterworfen hat, gewinnt er das Spiel gemeinsam mit seinem Clan. Hat er jedoch den Falschen erwischt, verlieren er und sein Clan. Die Mitglieder des anderen Clans werden zu Siegern erklärt.

Hinweis: Clanführer ist immer der Spieler mit der niedrigsten Rangzahl.

SONSTIGE REGELN

Gespräche am Spieltisch

Die Spieler können sich frei unterhalten, mit anderen konspirieren oder offen Anschuldigungen äußern. Was jedoch nicht erlaubt ist, sind geheime Unterredungen. Alle Gespräche müssen so laut und öffentlich stattfinden, dass jeder Spieler sie hören kann.

Sonderkarten

Manche Sonderfähigkeiten haben einen andauernden Effekt. Wenn man eine Sonderkarte nehmen soll, zieht man die entsprechende Karte aus dem Vorrat und legt sie neben die eigene Charakterkarte. Wenn man die Sonderkarte einem anderen Spieler geben soll, nimmt man sie aus dem Vorrat und reicht sie an einen beliebigen Spieler weiter. Dieser legt sie dann neben seine Charakterkarte.

Die meisten Sonderkarten sind allgemein bekannt und liegen daher offen aus. Einzige Ausnahme sind die Fluchkarten des Inquisitors (siehe „Die Sonderfähigkeit des Inquisitors“ auf S. 6).

Übersichtskarten

Die Übersichtskarten enthalten allgemeine Spieldaten: Sonderfähigkeiten und Markerkombination aller Charaktere sowie eine Zusammenfassung aller Sonderkarten – und dienen als Gedächtnisstütze.



DER INQUISITOR

Um *Blood Bound* mit einer ungeraden Spieleranzahl spielen zu können, muss man das Mitglied eines alten Geheimbunds hinzuziehen: den Inquisitor. Obgleich die beiden Charakterkarten des Inquisitors das Hinweissymbol der Rose oder Bestie aufweisen, gilt seine Loyalität ausschließlich dem Geheimbund.

Veränderter Spielaufbau

Beim Spiel mit dem Inquisitor wird der Rangmarker mit dem Kreuzsymbol (✝) neben die Reihe der nummerierten Marker gelegt. Anschließend konsultiert man die Tabelle „Mischungsverhältnis der Fluchkarten“ auf S. 8 und legt entsprechend viele Sonderkarten „Fluch“ neben den Kreuzmarker.

Schritt 3 des Spielaufbaus wird durch folgenden ersetzt:

- 3. Charakterkarten vorbereiten:** Man nimmt alle Charakterkarten des Clans der Rose (siehe „Aufbau einer Charakterkarte“ auf S. 2), mischt sie verdeckt und zählt halb so viele davon ab, wie Spieler an der Partie teilnehmen (abgerundet). Die übrigen Karten des Clans der Rose werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann verfährt man genauso mit den Charakterkarten des Clans der Bestie. Anschließend werden die beiden Charakterkarten des Inquisitors verdeckt gemischt. Eine legt man zu den abgezählten Charakterkarten, die andere kommt unbesehen in die Spielschachtel zurück.



Spezialeigenschaften

Der Inquisitor unterscheidet sich in folgender Hinsicht von den anderen Charakteren:

- Der Inquisitor kann keinen Spieler attackieren, der bereits drei Wunden erlitten hat.
- Die Loyalitätssymbole des Inquisitors sind flexibel. Wenn er Schaden erleidet, kann er einen beliebigen Loyalitätsmarker nehmen.



Flexible Loyalität

Die Sonderfähigkeit des Inquisitors

Wenn der Inquisitor seine Sonderfähigkeit einsetzt, nimmt er sämtliche Sonderkarten „Fluch“ aus dem Vorrat, sieht sie an, und gibt sie **verdeckt** an verschiedene



Wahrer Fluch



Falscher Fluch

Spieler seiner Wahl weiter. Er darf jedem Spieler maximal eine Sonderkarte „Fluch“ geben, doch die Reihenfolge bleibt ihm überlassen. Wenn man eine Sonderkarte „Fluch“ erhält, darf man sie nicht ansehen. Bis zum Ende der Partie (siehe „Spielsieg mit dem Inquisitor“) bleiben alle Sonderkarten „Fluch“ verdeckt.

Das Ziel des Inquisitors besteht darin, die Sonderkarte „Wahrer Fluch“ an den Clanführer zu geben, der das Spiel gewinnen wird. Dadurch reißt der Inquisitor den Spielsieg an sich.

Spielsieg mit dem Inquisitor

Zunächst wird wie gewohnt der siegreiche Clan bestimmt (siehe „Spielsieg“ auf S. 5), dann werden alle Sonderkarten „Fluch“ aufgedeckt. Falls der siegreiche Clanführer die Sonderkarte „Wahrer Fluch“ hat, reißt der Inquisitor den Sieg an sich. Er allein gewinnt das Spiel und beide Clans verlieren. Hat ein anderer Spieler die Karte „Wahrer Fluch“, ist sie wirkungslos.

Außerdem gewinnt der Inquisitor als Einziger das Spiel, wenn er selbst unterworfen wird.

ZUSAMMENFASSUNG DER SONDERFÄHIGKEITEN

Ältester (1)

Der Älteste nimmt die Sonderkarte „Feder“ aus dem Vorrat und legt sie offen neben seine Charakterkarte. Von nun an ist nicht mehr der Älteste Clanführer, sondern der Charakter mit dem schwächsten Rang (der höchsten Zahl).

Todeshändler (2)

Der Todeshändler fügt einem beliebigen Spieler 2 Schaden zu. Anschließend gibt er den Dolch an diesen Spieler weiter.

Harlekin (3)

Der Harlekin wählt zwei beliebige Spieler. Er sieht sich die Charakterkarten der beiden im Geheimen an und gibt sie verdeckt an die jeweiligen Besitzer zurück. Dabei passt er auf, dass kein anderer Spieler die Karten zu Gesicht bekommt.

Der Harlekin kann die gewonnenen Informationen mit den anderen Spielern teilen, ist aber nicht dazu verpflichtet. Wenn er etwas sagt, muss es auch nicht die Wahrheit sein. Es bleibt also jedem Spieler selbst überlassen, ob er den Anschuldigungen des Harlekins Glauben schenkt oder nicht.

Hinweis: Das Hinweissymbol des Harlekins ist das des verfeindeten Clans.

Alchemist (4)

Der Alchemist kann seine Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn er gerade interveniert hat. Nach der Intervention des Alchemisten kann er dem Spieler, für den er interveniert hat, **entweder** 1 Schaden zufügen oder 1 Schaden heilen (die Wahl bleibt dem Alchemisten überlassen). Um Schaden zu heilen, legt der Spieler, für den der Alchemist interveniert hat, einen seiner Marker in den Vorrat zurück.

Wenn der geheilte Spieler seinen Rangmarker zurücklegt, kann er seine Sonderfähigkeit noch einmal einsetzen, sobald er den Marker wieder nimmt.

Mentalist (5)

Der Mentalist fügt einem beliebigen Spieler 1 Schaden zu. Dieser muss für den Schaden seinen Rang offenlegen, ohne dass er die Fähigkeit nutzen darf. Anschließend gibt der Mentalist den Dolch an diesen Spieler weiter.

Falls der Rangmarker des Spielers bereits neben seiner Charakterkarte liegt, muss er stattdessen einen Loyalitätsmarker nehmen. Wenn er bereits drei Schaden hat, wird er unterworfen.

Leibwächter (6)

Der Leibwächter gibt eine Sonderkarte „Schild“ an einen anderen Spieler und nimmt sich selbst die gleichfarbige Sonderkarte „Schwert“. Der Spieler mit der Sonderkarte „Schild“ wird **BESCHÜTZT**, d. h. niemand darf ihn attackieren oder ihm mit Sonderfähigkeiten Schaden zufügen. Nur durch freiwillige Intervention kann er noch wie gewohnt Schaden erleiden (siehe „Intervention“ auf S. 4).

Solange der beschützte Spieler die Sonderkarte „Schild“ hat, bleibt er auch geschützt. Sobald ein Leibwächter mit einer Sonderkarte „Schwert“ den dritten Schaden erleidet, müssen er und alle Spieler, die er schützt, gleichfarbige Sonderkarten „Schwert“ und „Schild“ in den Vorrat zurücklegen.

Berserker (7)

Der Berserker fügt dem Spieler, von dem er gerade attackiert wurde, 1 Schaden zu.

Magier (8)

Der Magier gibt eine Sonderkarte „Zauberstab“ an einen anderen Spieler und nimmt sich selbst eine weitere Sonderkarte „Zauberstab“. Immer wenn ein Spieler mit einer Sonderkarte „Zauberstab“ beim Erleiden von Schaden einen Loyalitätsmarker nimmt, **muss** es ein Marker Unbekannter Loyalität (☉) sein.

Diese Sonderfähigkeit verleiht stets beiden Spielern eine Sonderkarte „Zauberstab“. Setzt der Magier die Fähigkeit erneut ein (verursacht durch andere Fähigkeiten), erhält er keinen zweiten Zauberstab.

Kurtisane (9)

Die Kurtisane gibt eine Sonderkarte „Fächer“ an einen anderen Spieler. Wenn ein Spieler mit einer Sonderkarte „Fächer“ attackiert wird, ist keine Intervention möglich.



CREDITS

Autor: Kalle Krenzer
Entwicklung: Harald Bilz, Heiko Eller, Roland Goslar
Produzent: Steven Kimball
Texte: Steven Kimball mit David Hansen
Redaktion und Lektorat: David Hansen
Manager Grafikdesign: Brian Schomburg
Grafikdesign: Shaun Boyke und Marina Fahrenbach
Fotografie und Bildbearbeitung: Michael Küper
Fotomodelle: Boris Behringer, Daphne Dystopia, Heiko Eller, Andrea Lange, Christoph Lipsky, Lucy Mantis, Phie Mie, Dennis Mohra, Muriel, Arash N., Natsu, Melanie Pohl, Michelle Reiche, Scorpioire, Daniel Seise, Torque, Ilona Voregger, Miss Xerxia
Maske: TGLooks, Melanie Pohl und Claudia Schmid
Set-Assistentin: Claudia Schmid
Lizenz- und Entwicklungskoordination: Deb Beck
Produktionsmanager: Eric Knight
Produktionkoordination: Megan Duehn
Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: Adam Baker, Sam Bailey, Jason Beaudoin, Neil Bernstein, Jonathan Bove, Shaun Boyke, Thomas Brombach, Daniel Lovat Clark, Cory Crawford, Alex Davy, Martin von Erdmann, Alan D. Ernstein, Andrew Fischer, Emily Flesch, Chandra Foster, Sean Foster, Florian Gärtner, Maria Gärtner, Chris Gerber, Nate Hajek, Scott Hankins, Sandra Harder, Greg Heath, Jacob Heim, Steven Hein, Johannes Heine, Christopher Hosch, Jesse Houtchens, Johnathan Jarvis, Janina Jekutsch, Justin Kempainen, James Kniffen, Helene Koop, Nicole Krause, Marten Krenzer, Rebecca Krenzer, Jan Langermann, Ming-Yee Li, Jeff Maloney, Nicholas Mendez, Hans Meyer, Brian Mola, Charlie Morgan, Ryan Naughton, Robert E. Noll, Mark O'Connor, Jeff Owen, Mark Pollard, Brett Ragozine, Mike Rattanasengchanh, Johannes Rehm, Maria Rehm, Adam Sadler, Francesca Schertler, Brian Schomburg, Anna Schuh, Sam Shimota, Ryan Sterling, Sam Stewart, John Taillon, Zach Tewalthomas, Ryan Thompson, Anton Torres, Nikki Valens, Kirby Van Vliet Jason Walden, John Whicker, Stuart Wilson und alle Teilnehmer des Burgevents Stahleck 2012

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Susanne Kraft
Lektorat: Harald Bilz, Heiko Eller
Produktionsmanagement, Grafische Bearbeitung und Layout: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink, Sebastian Berger, Alban Ullrich und Marina Fahrenbach.



KURZÜBERSICHT

Attacken abhandeln:

1. Ziel ansagen
2. Um Intervention bitten (freiwillig)
3. Ein Angebot zur Intervention annehmen (freiwillig)
4. Schaden erleiden (bei Intervention muss der Rang preisgegeben werden)
5. Sonderfähigkeit einsetzen (freiwillig; nur wenn der Rang preisgegeben wurde)
6. Dolch an den Spieler weitergeben, der Schaden erlitten hat.

Mischungsverhältnis der Charakterkarten

Spieleranzahl	6	7	8	9	10	11	12
	3	3	4	4	5	5	6
	3	3	4	4	5	5	6
	-	1	-	1	-	1	-

Mischungsverhältnis der Fluchkarten (nur mit Inquisitor)

Spieleranzahl	7	9	11
Wahrer Fluch	1	1	1
Falscher Fluch	1	2	3

©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Licensed by Heidelberger Spieleverlag. © of the German version by Heidelberger Spieleverlag. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Blood Bound* and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **Not intended for use of persons 13 years of age or younger.**