

A character from the game Bloodborne, wearing a dark, ornate coat and a helmet with a crown-like top. The character is holding a large, ornate gun. The background is a misty, greyish-blue. There are several splatters of bright red blood on the character's coat and the background.

Bloodborne™

— DAS KARTENSPIEL —

ALBTRAUM DES JÄGERS

REGELHEFT

Willkommen zu Bloodborne: Albtraum des Jägers!

Diese Erweiterung beinhaltet neue Monster, Bosse und Verbesserungen, die das Spiel noch abwechslungsreicher und herausfordernder machen. Außerdem führt sie zwei neue Regeln ein, die die Spielerfahrung völlig verändern. Durch Todeszeichen wird der Tod eine noch größere Gefahr und durch Runen können Jäger sich auf einzelne Spielaspekte konzentrieren, was neue Strategien ermöglicht.

SPIELMATERIAL



38 Verbesserungskarten



12 Runenkarten



17 Kelchverlies-Karten (Monster)



8 große Endboss-Karten



8 Kelchverlies-Karten (Bosse)



15 Todeszeichen

Neue Endbosse

In dieser Erweiterung gibt es 8 neue Endbosse. Dadurch wird die Auswahlmöglichkeit bei Spielbeginn noch größer.

Neue Kelchverlies- und Verbesserungskarten

Durch die neuen Verbesserungen, Monster und Bosse wird das Spiel noch vielfältiger. Mischt diese Karten einfach in die entsprechenden Stapel des Grundspiels, wenn ihr den Kelchverlies-Stapel und den Verbesserungsstapel vorbereitet.

Runen

Runenschmied Caryll, Student von Byrgenwerth, übersetzte die unmenschlichen Äußerungen der Großartigen in Caryll-Runen, wie sie heutzutage genannt werden. Wenn ein Jäger lernt, diese Runen zu verinnerlichen, kann er wundersame Stärken entdecken.



Während des Spieldaufbaus, nachdem der Endboss bestimmt wurde, erhält jeder Spieler 2 zufällige Runenkarten. Dann wählt jeder eine davon aus und legt sie aufgedeckt neben sein Jägertableau. Die andere wird aus dem Spiel entfernt. Jede Rune repräsentiert eine andere Kraft, die ein Jäger die gesamte Partie über hat. Runeneffekte gelten dauerhaft bzw. so, wie es der Kartentext angibt.

HINWEIS:

Bei der Auswahl deiner Rune solltest du auf die Spezialfähigkeit des Endbosses achten, da sie die Wirksamkeit deiner Rune einschränken könnte. Außerdem sind manche Runen für bestimmte Spieleranzahlen besser geeignet.



Todeszeichen

Durch Todeszeichen ist der Tod eines Jägers in dieser Erweiterung eine noch größere Gefahr. Todeszeichen limitieren die Anzahl Trophäen, die ein Jäger haben kann.

Während des Spieldaufbaus erhält jeder Spieler ein Set Todeszeichen (einen für Verwandte, einen für Humanoide und einen für Bestien) und legt sie rechts neben das Feld 8 ihrer jeweiligen Leiste.

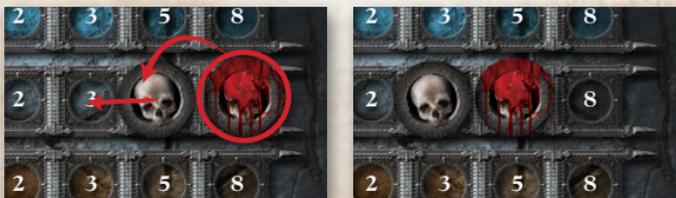


Immer wenn ein Jäger von einem Monster getötet wird, muss er alle Todeszeichen dessen Monsterart um ein Feld nach links bewegen (beginnend auf dem Feld mit dem höchsten Wert und dann absteigend).



Immer wenn ein Jäger von einem anderen Jäger getötet wird, darf der getötete Jäger entscheiden, welches Todeszeichen er bewegt.

Ein Trophäenmarker kann niemals rechts von einem Todeszeichen liegen oder auf dasselbe Feld. Würde ein Todeszeichen auf ein Feld mit Trophäenmarker bewegt werden, bewege den Trophäenmarker um ein Feld nach links, um Platz für das Todeszeichen zu machen.



REGELKLARSTELLUNGEN

Reihenfolge der Schadenseffekte

1. Alle Effekte, die Schaden verdoppeln oder halbieren.
2. Alle Effekte, die Schaden erhöhen oder verhindern.
3. Alle Effekte, die auf 1 Schaden begrenzt sind.

Todesstoß

Manche Effekte beziehen sich auf den Jäger, der einem Monster den Todesstoß versetzt. Dies ist der Jäger, welcher das letzte Blutecho von einem Monster genommen hat.

Gatling-Geschütz gegen Eruptionshammer

Der Effekt des Gatling-Geschützes fügt Jägern, die den Eruptionshammer ausgespielt haben, insgesamt 3 Schaden zu.

Logarius' Rad

Haben mehrere Jäger Logarius' Rad ausgespielt, darf jeder in der Phase „Waffen transformieren“ nacheinander und in Spielerreihenfolge bestimmen, ob er seine Waffe transformiert. Dann wählen alle, die sich dazu entschieden haben, gleichzeitig und geheim eine Karte aus der Hand und decken sie auf.

CREDITS

AUTOREN

Eric M. Lang und Chris Chung

WEITERE ENTWICKLUNG

Marco Portugal (Leitung), Leo Almeida, Fel Barros, Alexandru Olteanu, Fabio Tola und Michael Shinall

ILLUSTRATIONEN

Sean Chancey und Fabio de Castro

PRODUZENTEN

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli, Isadora Ribeiro und Sergio Roma

HERAUSGEBER

David Doust

TESTSPIELER

Caio da Quinta, Daniel Caballero, Diego de Moraes, Eduardo Cunha Vilela, Fernando Bastos, Gabriel Perin, João José Goes, Flávio Oota, Luiza Pirajá, Mydia Shima, Patricia Brotezzi, Ricardo Limonete, Renato Bardela, Renê Shima, Rodrigo Mends, Rodrigo Sonneso, Vince Vader und Vitor Ivanoski

DEUTSCHE AUSGABE