



Bloodborne™

— DAS KARTENSPIEL —

REGELHEFT

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL.....	4
SPIELAUFBAU	5
DIE VERSCHIEDENEN KARTENARTEN.....	6
Kelchverlies-Karten.....	6
Endboss-Karten	7
Aktionskarten.....	8
SPIELABLAUF.....	9
Phase 1: Aktionskarten wählen und ausspielen..	9
Phase 2: Waffen transformieren	9
Phase 3: Soforteffekte abhandeln.....	10
Phase 4: Monsterangriff	10
Phase 5: Jägerangriff	10
Phase 6: Das Monster flieht.....	11
Phase 7: Traum des Jägers	12
Verbesserungskarten	13
Phase 8: Rundenende	14
Tod eines Jägers.....	14
Trophäen	14
Der Endboss	15
SPIELENDENDE	15

CREDITS

AUTOR & ENTWICKLUNG

Eric M. Lang

WEITERE ENTWICKLUNG

Fel Barros und Alexandru Olteanu, zusammen mit Jared Miller, Sean Chancey und Lucas Martini

REGELN

William Niebling

GRAFIKDESIGN

Sean Chancey

PRODUKTION

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma und Paulo Shinji

HERAUSGEBER

David Doust

TESTSPIELER

James Wilkinson, Julian Baltuttis, Anthony Walker, Doug McQuigan, Andrew Moore, George Zywiell, Phasen Kerr, Norman Weir, Sascha Matzkin, Susan Davis, Spencer Reeve, Jared Miller, Michael Shinall, David Doust, Steve Avery, Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Nicholas Walker, Rory O'Connor, Nick Switzer, Matthew Tee, Travis Provick, Martin Collette, Cory Leblanc, Douglas Painter, Mathieu Beauregard, Paul Goguen, Phil Drisdelle, Yuval Grinspun, Leslie Cheung und Laurie Cheung

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Christian Kox

REDAKTION UND LEKTORAT

Simon Blome, Sebastian Klinge, Christian Kox und Sebastian Wenzlaff

SATZ UND LAYOUT

Kristina Lanert

Bloodborne™

DAS KARTENSPIEL

Ich könnte behaupten, dass du dich nicht fürchten musst, Jäger. Aber die Wahrheit ist, du solltest dich fürchten. Was auch immer du in Yharnam zu finden hofftest, es hat dich nun in seinen Fängen. Der einzige Weg aus diesem Albtraum ist Yharnams Blut. Doch dieses Blut ist verflucht ...

Willkommen zu **Bloodborne: Das Kartenspiel!**

In diesem Spiel betreten drei bis fünf Jäger gemeinsam ein Kelchverlies, in dem sie zusammen gegen Monster kämpfen und deren Blutechos sammeln. Doch ihr solltet euren Verbündeten nicht blind vertrauen, denn nur ein einziger Jäger kann am Ende dem Albtraum im Kelchverlies entkommen und die Partie für sich entscheiden. Achtet auf Anzeichen des Verrats bei euren Mitstreitern und seid bereit, euch im richtigen Augenblick gegen sie zu stellen.

In jeder Spielrunde dringt ihr tiefer in das Verlies vor und deckt ein neues Monster auf. Dann wählt jeder von euch gleichzeitig eine Aktionskarte von seiner Hand, die er in dieser Runde ausspielen möchte, um das Monster zu bekämpfen. Dafür stehen euch Nah- und Fernkampfaffen, Gegenstände und Spezialaktionen zur Verfügung. Fügt ihr einem Monster Schaden zu, erhaltet ihr einen Teil seines Blutes, welches der Schlüssel zum Sieg ist.

Auf dem Weg könnt ihr mächtige Verbesserungskarten erlangen, mit denen die eigenen Kampffähigkeiten gesteigert oder die Pläne der Mitstreiter vereitelt werden können, während tiefer im Verlies immer neue Gefahren auftauchen. Aber seid vorsichtig! Wird ein Jäger durch einen Monsterangriff getötet, verliert er seine hart erkämpften Blutechos. Ihr solltet also stets abwägen, ob ihr euch einem Kampf stellt oder im Traum des Jägers Schutz sucht. Dort könnt ihr eure gesammelten Blutechos in Sicherheit bringen und sie für den Rest der Partie horten. Allerdings entgeht euch dann die Beute des verpassten Kampfes.

Zum Schluss müsst ihr euch dem Endboss stellen. Dieses mächtige und gefährliche Monster muss erlegt werden, denn erst dann endet die Partie ... und einer unter euch wird gewinnen und kann dem Albtraum entkommen!



SPIELMATERIAL



15 Blutecho-Marker
(Wert 5)



60 Blutecho-Marker
(Wert 1)



1 Startspielermarker



5 Lebensanzeiger



15 Trophäenmarker



3 Monsterwürfel



25 Startkarten



32 Verbesserungskarten



18 Kelchverlies-Karten (Monster)



5 Jägertableaus



5 große Endboss-Karten



7 Kelchverlies-Karten (Bosse)

SPIELAUFBAU

Führt die folgenden Schritte durch, um eure Partie vorzubereiten:

1. ENDBOSS BESTIMMEN

Mischt die 5 Endboss-Karten und zieht zufällig eine davon. Legt sie aufgedeckt in die Mitte des Spielbereichs. Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch gemeinsam einen Endboss wählen, gegen den ihr in dieser Partie spielen wollt. Die Spezialfähigkeit des Endbosses gilt für die gesamte Partie!



2. KELCHVERLIES-STAPEL VORBEREITEN

Sortiert die Kelchverlies-Karten nach Monsterkarten und Bosskarten und mischt beide Stapel separat. Zieht dann 7 Monster und 3 Bosse und mischt diese Karten zu einem neuen Stapel zusammen. Das ist der Kelchverlies-Stapel. Legt diesen verdeckt neben den Endboss und die übrigen Kelchverlies-Karten unbenutzt zurück in die Spielschachtel.



3. VERBESSERUNGSSTAPEL VORBEREITEN

Mischt die Verbesserungskarten verdeckt zu einem Stapel und erstellt somit den Verbesserungsstapel. Deckt eine Verbesserungskarte pro Spieler auf und legt sie in einer Reihe neben den Stapel. Die aufgedeckten Karten sind die verfügbaren Verbesserungen.



4. JÄGERTABLEAUS AUSTEILEN

Jeder Spieler erhält ein Jägertableau und legt es vor sich ab. Außerdem erhält jeder ein Set Trophäenmarker (einen für Verwandte, einen für Humanoide und einen für Bestien) und legt sie auf die passenden Felder seines Jägertableaus.



5. STARTKARTEN AUSTEILEN

Jeder Spieler erhält ein Set der 5 abgebildeten Startkarten.



6. BLUTRESERVE VORBEREITEN

Legt alle Blutecho-Marker in die Mitte des Spielbereichs.



7. LEBENSANZEIGER VORBEREITEN

Jeder Spieler erhält einen Lebensanzeiger. Stellt eure Anzeige auf 8 Lebenspunkte (den Maximalwert).



8. STARTSPIELER BESTIMMEN

Bestimmt einen Spieler, der den Startspielermarker erhält. Der Startspieler wechselt am Ende jeder Spielrunde.



9. ERSTES MONSTER AUFDECKEN

Deckt die erste Karte des Kelchverlies-Stapels auf. Das ist das erste Monster, dem ihr euch stellen müsst. Legt es aufgedeckt neben den Stapel.



DIE VERSCHIEDENEN KARTENARTEN

Vor eurer ersten Partie solltet ihr euch mit den verschiedenen Kartenarten vertraut machen:

Kelchverlies-Karten

Diese Karten zeigen Monster, die ihr im Kelchverlies bekämpfen müsst.



A LEBENSPUNKTE DES MONSTERS: Die Zahl neben dem Blutstropfen gibt an, wie viel Schaden das Monster aushält. Wenn eine neue Monsterkarte aufgedeckt wird, legt die angegebene Anzahl Blutechos auf diese Karte.

ACHTUNG: In einer Partie zu viert müsst ihr ein weiteres Blutecho auf jede aufgedeckte Monsterkarte legen und zu fünft zwei weitere Blutechos.

B MONSTERSTÄRKE: Die Farbe der Laterne gibt an, wie stark ein Monster ist und welcher Würfel für das Monster geworfen wird: Grün sind die schwächsten Monster, gelb sind stärkere und rot sind die gefährlichsten.

C TROPHÄEN: Alle Monster und Bosse geben euch Trophäen, durch die ihr am Spielende zusätzliche Blutechos erhaltet. Für *Trophäen* siehe Seite 14.

D SPEZIALFÄHIGKEIT: Viele Monster haben zudem eine Spezialfähigkeit, die auf der Karte angegeben ist. Manche dieser Fähigkeiten haben einen sofortigen Effekt, manche Effekte wirken nur, wenn das Monster flieht, andere gelten, solange die Karte ausliegt. Der Zeitpunkt und die Dauer des Effekts sind auf der Karte angegeben.

E BOSSE: Einige Monster sind außergewöhnlich stark und werden von noch größerem Hass auf die Jäger angetrieben! Bosse kämpfen wie gewöhnliche Monster, mit einer Ausnahme: Bosse fliehen niemals. Ihr müsst Runde für Runde gegen sie kämpfen, bis zum bitteren Ende!

BOSSFÄHIGKEIT: Alle Bosse haben eine Spezialfähigkeit. Diese Fähigkeit hat einen dauerhaften Effekt, solange dieser Boss ausliegt.

Endboss-Karten

Jedes Kelchverlies wird von einem der fünf stärksten Monster beherrscht. Diese Monster werden Endbosse genannt.

In jeder Partie wird nur ein Endboss verwendet. Zu Beginn einer Partie zieht (oder wählt) ihr einen Endboss, dem ihr am Ende gegenüber treten müsst.

Endbosse haben Lebenspunkte und eine Stärke, genau wie die gewöhnlichen Monster und Bosse (und erhalten ebenfalls ein zusätzliches Blutecho in einer Partie zu viert bzw. zwei zusätzliche, wenn ihr zu fünft spielt). Jeder Endboss hat eine Spezialfähigkeit, die das Spiel grundlegend verändert.



E



Aktionskarten

Startkarten & Verbesserungskarten

Mit diesen Karten kämpft ihr gegen die Monster im Verlies – und könnt gleichzeitig die Pläne eurer Mitstreiter vereiteln. Es gibt drei verschiedene Arten von Aktionskarten:

NAHKAMPFWAFFEN (rote Karten)

Nahkampfwaffen fügen Monstern und Bossen den meisten Schaden zu und gewähren dadurch mit einem Angriff viele Blutechos.

FERNKAMPFWAFFEN (blaue Karten)

Fernkampfwaffen verursachen für gewöhnlich weniger Schaden, allerdings können sie z. B. die Angriffe der Mitspieler beeinflussen oder Schaden verhindern (da sie aus der Ferne abgefeuert werden).

HILFSKARTEN (graue Karten)

Diese Karten sind Gegenstände oder Spezialaktionen, die statt einer Waffe eingesetzt werden können. Jeder hat zu Beginn 2 auf der Hand. Mit der einen könnt ihr eure Waffen transformieren, um eure Mitspieler zu überraschen, und mit der anderen könnt ihr euch in den Traum des Jägers, euren Zufluchtsort, zurückziehen.



SPIELABLAUF

Bloodborne wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in 8 Phasen unterteilt, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Aktionskarten wählen und ausspielen
2. Waffen transformieren
3. Soforteffekte abhandeln
4. Monsterangriff
5. Jägerangriff
6. Das Monster flieht
7. Traum des Jägers
8. Rundenende

Nachdem eine Runde vollständig abgeschlossen wurde, beginnt die nächste Runde wieder mit der ersten Phase. Das wird so lange fortgesetzt, bis der Endboss besiegt wurde.

Phase 1: Aktionskarten wählen und ausspielen

Während ihr tiefer in das Kelchverlies vordringt, begegnen euch die verdorbenen Bewohner von Yharnam. Jedes Monster muss erst bekämpft werden, bevor ihr weiterziehen dürft.

Jeder von euch wählt gleichzeitig und geheim eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich. Nachdem alle eine Karte gewählt haben, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

HINWEIS: Ihr dürft offen darüber reden, welche Karten ihr ausspielen wollt, und eure Angriffe zusammen mit den anderen Jägern absprechen. Die Karten werden aber immer geheim gewählt und gleichzeitig aufgedeckt. Niemand ist dazu verpflichtet, eine bestimmte Karte auszuspielen, selbst wenn er dies angekündigt hat.

BEISPIEL: Henryk, Eileen und Ludwig kämpfen gemeinsam gegen eine Seuchenbestie. Jeder wählt geheim eine Karte von seiner Hand. Dann decken alle gleichzeitig ihre gewählte Karte auf. Henryk hat Transformieren ausgespielt, Eileen eine Jägerpistole und Ludwig eine Jägeraxt.

Phase 2: Waffen transformieren

Die Waffen der Jäger sind komplexe Trickwaffen, die schnell transformiert werden können, um auf größer werdende Gefahren zu reagieren. Durch die Transformation einer Waffe kann ein Jäger große Vorteile im Kampf erhalten.

Jäger, die eine Transformieren-Karte ausgespielt haben, müssen jetzt geheim eine Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe von ihrer Hand wählen und gleichzeitig aufdecken (wie in Phase 1).

HINWEIS: Wenn du eine Transformieren-Karte ausspielst, hast du einen Vorteil gegenüber den anderen Jägern: Du siehst ihre ausgespielten Karten, bevor du deine Waffe wählst. Allerdings verpflichtest du dich damit, gegen das Monster zu kämpfen und eine Waffe auszuspielen. Du kannst dich in dieser Runde nicht in den Traum des Jägers zurückziehen.

BEISPIEL: Henryk hat diese Runde eine Transformieren-Karte ausgespielt, also erhält er die Chance, erst die Karten von Eileen und Ludwig zu sehen, bevor er sich für einen Angriff entscheidet. Er würde gerne seine Jägeraxt ausspielen, allerdings befindet sich diese durch einen früheren Kampf in seinem Ablagestapel. Er könnte seine Jägerpistole ausspielen. Dadurch würde er den Effekt von Eileens Jägerpistole abwehren, aber noch lieber würde er die Pistole für die nächste Runde aufsparen. Also entscheidet er sich für das Sägehackbeil.

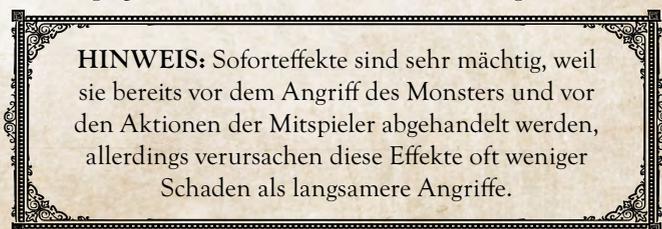


Phase 3: Soforteffekte abhandeln

Manche Waffen und Hilfskarten haben einen Effekt, der bereits zu Beginn eines Kampfes ausgelöst wird.

In dieser Phase werden alle Karten mit Soforteffekt (wie Blutphiole oder Jägerpistole) abgehandelt. Hast du eine solche Karte ausgespielt, folge den Anweisungen auf der Karte. Wird das Monster in dieser Phase getötet, entfernt es sofort und überspringt die nächsten drei Phasen. Der Schritt *Ein Monster töten* aus Phase 5 wird trotzdem ausgeführt.

Haben mehrere Spieler eine Karte mit Soforteffekt ausgespielt, wird zuerst die Karte des Startspielers abgehandelt (falls er eine ausgespielt hat) und dann weiter im Uhrzeigersinn.



BEISPIEL: Die einzige Karte mit einem Soforteffekt, die in dieser Runde ausgespielt wurde, ist Eileens Jägerpistole. Da diese Runde niemand sonst eine Jägerpistole ausgespielt hat, darf sie den Angriff sofort ausführen. Die Jägerpistole verursacht einen Schaden, deshalb nimmt sie ein Blutecho von der Seuchenbestie und legt es auf ihr Jägertableau.

Phase 4: Monsterangriff

Jäger haben blitzschnelle Reflexe, aber trotzdem können sie niemals ganz den grausamen Horror der Monster abwehren, die im Kelchverlies warten. Eines ist gewiss: Wenn ihr gegen das Böse kämpft, wird es zurückschlagen.

Der Startspieler wirft den Würfel in der Farbe, die in der Laterne auf der ausliegenden Monsterkarte zu sehen ist. Das Würfelergebnis gibt den Schaden an, den jeder Jäger erleidet. Zieht diesen Wert von eurem Lebensanzeiger ab, um den Schaden festzuhalten.

MONSTERKOMBO: Steht bei der gewürfelten Zahl ein **+**-Symbol, wird der Würfel erneut geworfen und das neue Würfelergebnis zum ersten Wurf hinzugezählt. Ist es wiederum eine Zahl mit **+**, wiederholt diesen Schritt so lange, bis eine Zahl ohne **+** gewürfelt wurde. Das Gesamtergebnis aller Würfe wird von den Lebenspunkten aller Jäger abgezogen.

TOD EINES JÄGERS: Fallen die Lebenspunkte eines Jägers auf null (oder weniger), wurde dieser Jäger **GETÖTET** und er darf das Monster in der folgenden Phase nicht angreifen. Dafür darf er eine mächtige Verbesserungskarte wählen (siehe *Tod eines Jägers* auf Seite 14).

BEISPIEL: Die Seuchenbestie greift an. Sie ist ein sehr mächtiges Monster und verwendet den roten Würfel. Henryk ist Startspieler und würfelt für das Monster. Er würfelt eine **2+**, also muss er noch einmal würfeln. Glücklicherweise würfelt er eine 0. Jeder Jäger erleidet 2 Schaden (der auf den Lebensanzeigern abgezogen wird).



Phase 5: Jägerangriff

Jäger können durch einen Angriff auf das Monster Blutechos sammeln. Das Sammeln von Blutechos ist der Schlüssel zum Erfolg. Ohne sie könnt ihr dem Albtraum von Yharnam nicht entfliehen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn fügt jeder Spieler, der eine Waffe ausgespielt hat, dem Monster Schaden zu. Dabei nimmt sich jeder die Anzahl Blutechos, die auf seiner Waffe angegeben ist, von der Monsterkarte und legt sie auf sein Jägertableau in den Bereich *Gesammelte Blutechos*.

ACHTUNG: In dieser Phase könnt ihr nur Blutechos von Monstern erhalten, mit denen ihr euch derzeit im Kampf befindet. Ein Jäger nimmt so viele Blutechos von der Karte, wie er dem Monster Schaden zugefügt hat. Liegen auf der Karte nicht mehr genügend Blutechos, erhält er nur die übrigen. Liegen keine Blutechos mehr auf der Karte, erhält er auch keine.

EIN MONSTER TÖTEN: Liegen auf einer Monstertafel keine Blutechos mehr, wurde das Monster **GETÖTET** und es wird aus dem Spiel entfernt. Jeder, der dem Monster in dieser Runde Schaden zugefügt hat, erhält eine Trophäe der Monsterart, die auf der Karte abgebildet ist. Bewege dazu den entsprechenden Trophäenmarker um ein Feld nach rechts (siehe *Trophäen* auf Seite 14).

HINWEIS: Das Timing deines Angriffs ist abhängig von deiner Position zum Startspieler und hat großen Einfluss auf deine Möglichkeit, dem Monster Schaden zuzufügen und Blutechos zu erhalten. Ein weiser Jäger wird sorgsam abwägen, was seine Mitspieler tun könnten.

BEISPIEL: Alle drei Jäger haben den Angriff der Seuchenbestie überlebt, also darf jeder angreifen. Henryk beginnt, da er der Startspieler ist. Sein Sägehackbeil verursacht einen Schaden, also erhält er ein Blutecho von der Seuchenbestie. Eileen wäre jetzt eigentlich an der Reihe, doch sie hat in dieser Runde bereits durch den Soforteffekt der Jägerpistole Schaden verursacht und darf nicht erneut angreifen. Ludwig ist mit seiner Jägeraxt als Letzter dran. Normalerweise würde er zwei Schaden verursachen und somit zwei Blutechos erhalten. Das Monster hat aber nur noch ein Blutecho übrig, welches er sich nimmt.

Die Seuchenbestie ist tot und die Karte wird abgeworfen. Alle drei Jäger waren daran beteiligt, also erhalten alle eine Monstertrophäe. Dazu bewegt jeder den entsprechenden Trophäenmarker um ein Feld nach rechts.

Phase 6: Das Monster flieht

Die Bestien von Yharnam mögen furchteinflößend sein, doch die Jäger sind es ebenso! Niedere Monster werden die Chance ergreifen und in die Dunkelheit fliehen, wenn sie die Möglichkeit dazu haben.

Wenn nach den Angriffen der Jäger auf einer Monstertafel Blutechos übrig bleiben, **FLIEHT** das Monster und wird aus dem Spiel entfernt. Die Jäger erhalten keine Trophäen. Hatte die Monstertafel das Schlüsselwort **Flucht**, wird diese Fähigkeit jetzt abgehandelt.

BEISPIEL: In einer späteren Runde greifen die Jäger eine Winterlaterne an und fügen ihr vier Schaden zu (sie überlebt mit zwei Blutechos). Da die Winterlaterne nicht getötet wurde, flieht sie. Kein Jäger erhält eine Trophäe.

BOSSE BEKÄMPFEN: Bosse fliehen niemals aus einem Kampf. Wird ein Boss getötet, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Hat der Boss allerdings noch Blutechos übrig, nachdem die Jäger ihn angegriffen haben, müssen sie ihn in der nächsten Runde weiter bekämpfen. Der Boss erhält keine verlorenen Blutechos zurück.

HINWEIS: Bosse können sehr schwierig zu töten sein. Manchmal ist es besser, einen Boss eine oder mehrere Runden lang zu schwächen, bevor ihr ihn tötet. Allerdings könnte es sein, dass die anderen Jäger nicht so geduldig sind wie du und sie versuchen, dir zuvorzukommen.

BEISPIEL: Die Jäger kämpfen gegen Pater Gascoigne, einen mächtigen Boss. Tapfer verursachen sie sechs Schaden, was jedoch nicht genug ist, um ihn zu töten. Die Jäger müssen sich ihm nächste Runde erneut stellen.

BOSSE-TROPHÄEN: Jeder Boss gehört zu mindestens zwei Monsterarten. Fügt du dem Boss in der Runde Schaden zu, in der er getötet wird, erhältst du eine Trophäe jeder abgebildeten Art.

BEISPIEL: In der folgenden Runde schaffen es die Jäger endlich, Pater Gascoigne zu töten. Ludwig erhält zwei Trophäen und darf die Marker für Verwandte und für Bestien je ein Feld nach rechts bewegen, weil Pater Gascoigne zu diesen beiden Monsterarten gehört.





Phase 7: Traum des Jägers

Der Traum des Jägers ist ein besonderer, sicherer Ort, zu dem nur Jäger Zutritt haben und den sie von jeder beliebigen Stelle im Kelchverlies aus erreichen können. Dort können sich Jäger von ihren Verletzungen erholen, ihre Waffen verbessern und sich auf den nächsten Kampf vorbereiten.

Spielst du deine Karte *Traum des Jägers* aus, nimmt dein Jäger in dieser Runde nicht am Kampf teil, erleidet aber trotzdem einen Teil des Schadens, den das Monster verursacht. Glücklicherweise wird der Schaden reduziert: Du erleidest im Traum des Jägers nur die Hälfte des verursachten Schadens (abgerundet).

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgt jeder, der den Traum des Jägers betritt, den folgenden vier Schritten:

1. BLUTECHOS HORTEN: Du kannst alle gesammelten Blutechos deines Jägers horten. Lege dazu alle Blutecho-Marker vom Feld *Gesammelte Blutechos* auf das Feld *Gehortete Blutechos*. In diesem Bereich sind sie bis zum Spielende sicher und du verlierst sie nicht, falls dein Jäger stirbt.

2. AUSGESPIELTE AKTIONSKARTEN AUFNEHMEN:

Du darfst alle deine ausgespielten Aktionskarten von deinem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen, inklusive der gerade gespielten Karte *Traum des Jägers*. Achtung: Das ist die einzige Möglichkeit, Karten zurückzubekommen.

3. VERBESSERUNG NEHMEN: Wähle eine Karte aus den verfügbaren Verbesserungen und nimm sie dauerhaft auf. Das Kartenlimit liegt bei sieben Karten. Die verfügbaren Verbesserungen werden erst am Ende der Phase *Traum des Jägers* aufgefüllt.

4. AUSRUHEN: Stelle deinen Lebensanzeiger zurück auf das Maximum (8 Lebenspunkte).

GETÖTETE JÄGER: Jäger, die diese Runde getötet wurden, dürfen in dieser Phase zwei Dinge tun: Sie dürfen eine Verbesserung nehmen und sich ausruhen, allerdings dürfen sie weder ihre Blutechos horten noch ihre ausgespielten Aktionskarten aufnehmen (siehe *Tod eines Jägers* auf Seite 14). Stirbt ein Jäger, nachdem er seine Karte *Traum des Jägers* ausgespielt hat, darf er seine Aktionskarten aufnehmen.

BEISPIEL: Nach dem Angriff der Seuchenbestie hat Eileen nur noch drei Lebenspunkte übrig. Sie denkt darüber nach, im nächsten Zug den Traum des Jägers aufzusuchen. Also spielt sie in der nächsten Runde ihre Karte *Traum des Jägers* aus. In der Phase *Monsterangriff* würfelt der Startspieler allerdings drei Schaden. Das wäre genug, um Eileen zu töten. Glücklicherweise wird der Schaden dank der Karte *Traum des Jägers* halbiert und abgerundet. Sie erleidet also nur einen Schaden ($3 \div 2 = 1,5$; abgerundet 1). Das war knapp!

In der Phase *Traum des Jägers* legt Eileen ihre beiden gesammelten Blutechos auf das Feld *Gehortete Blutechos*.

Als Nächstes nimmt sie alle ihre ausgespielten Aktionskarten vom Ablagestapel zurück auf die Hand.

Danach nimmt sie sich eine Verbesserungskarte von den verfügbaren Verbesserungen, die neben dem Kelchverlies-Stapel liegen. Sie entscheidet sich für die *Repetierpistole* – das wird ihr dabei helfen, in späteren Kämpfen weniger Schaden zu erleiden. Allerdings steigt dadurch ihre Kartenzahl auf acht. Sie muss eine von ihren Karten aus dem Spiel entfernen, um das Kartenlimit von sieben einzuhalten. Sie entfernt das *Sägehackbeil*, da sie sich lieber auf den Fernkampf konzentrieren möchte.

Als Letztes ruht sie sich aus und füllt ihren Lebensanzeiger bis zum Maximum auf.

VERBESSERUNGS- KARTEN

Alle Jäger, die sich im Traum des Jägers befinden oder in dieser Runde gestorben sind, erhalten eine Verbesserungskarte von den verfügbaren Verbesserungen. Diese sind stärker als Startkarten und können langfristig die Gewinnchancen erhöhen.

Der Startspieler wählt als Erstes (wenn er eine Karte nehmen darf). Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Je eher du also nach dem Startspieler an der Reihe bist, desto früher darfst du eine Verbesserungskarte auswählen.



Wenn du eine Verbesserungskarte wählst, nimmst du sie direkt auf die Hand – du darfst sie also bereits in der nächsten Runde ausspielen. Genommene Karten werden erst am Ende dieser Phase ersetzt. Sobald alle dazu berechtigten Spieler eine Karte genommen haben, wird die Kartenreihe wieder aufgefüllt, bis sie der Spieleranzahl entspricht. Ist der Stapel leer, wird die Reihe nicht weiter aufgefüllt. Wurde die letzte Verbesserungskarte genommen, müsst ihr ab sofort mit den Karten zurechtkommen, die ihr bisher erhalten habt.

Verbesserungskarten sind Aktionskarten. Sie funktionieren genauso wie Startkarten, die ihr bereits bei Spielbeginn erhalten habt. Ihr könnt sie also auch in der Phase *Karten wählen und ausspielen* statt einer Startkarte verwenden. Danach wird sie genauso auf den Ablagestapel gelegt. Im Traum des Jägers könnt ihr diese Karte mit den anderen wieder aufnehmen.

KARTENLIMIT: Du darfst niemals mehr als 7 Karten besitzen (Handkarten und Ablagestapel zusammengezählt). Erhältst du deine achte Karte, musst du sofort eine deiner Karten auswählen und aus dem Spiel entfernen.

ACHTUNG: Deine Karte *Traum des Jägers* darfst du niemals aus dem Spiel entfernen.



Phase 8: Rundenende

Die Gefahren im Kelchverlies lauern überall. Nach jedem Kampf haben die Jäger nur eine kurze Verschnaufpause, bevor sie sich einem noch größeren Unheil stellen müssen.

Nachdem die Phase *Traum des Jägers* für jeden abgehandelt wurde, endet die Runde. Handelt dann diese letzten Schritte ab, bevor die nächste Runde beginnt:

AKTIONSKARTEN ABLEGEN: Jeder Spieler legt seine ausgespielte Aktionskarte auf einen persönlichen Ablagestapel. Legt die Karten so ab, dass jeder sehen kann, welche Karten sich dort befinden.

STARTSPIELER-WECHSEL: Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

DAS NÄCHSTE MONSTER AUFDECKEN: Falls das Monster geflohen ist oder getötet wurde, deckt die nächste Karte des Kelchverlies-Stapels auf und legt sie neben den Stapel. Legt dann wie gewohnt die angegebene Anzahl Blutechos auf diese Karte (ein weiteres zu viert und zwei weitere zu fünft). War das Monster der letzten Runde ein Boss, der überlebt hat, wird keine neue Kelchverlies-Karte aufgedeckt.

HINWEIS: Wenn du die Karten im Ablagestapel deiner Mitspieler beobachtest, erhältst du Hinweise, was sie in der nächsten Runde ausspielen könnten. Die Karten im Ablagestapel können sie auf keinen Fall spielen. Diese Infos verschaffen dir einen großen Vorteil bei der Planung. Denke immer daran, dass jeder zu Beginn die gleichen Aktionskarten besitzt.

TOD EINES JÄGERS

Fallen die Lebenspunkte eines Jägers auf null (oder weniger), wurde er getötet und er verliert alle gesammelten Blutechos von seinem Jägertableau (gehörtete Blutechos verliert er nicht).

Ein getöteter Jäger muss bis zur nächsten Phase *Traum des Jägers* aussetzen. Dann kehrt er zurück und der Spieler stellt seinen Lebensanzeiger zurück auf das Maximum. Der getötete Jäger darf in der Phase *Traum des Jägers* eine Karte von den verfügbaren Verbesserungen wählen. Seine ausgespielten Aktionskarten darf er aber nicht aufnehmen, es sei denn, er hat in dieser Runde seine Karte *Traum des Jägers* gespielt.

BEISPIEL: Ludwig wurde von Pater Gascoigne getötet. Deshalb darf er dem Boss in dieser Runde keinen Schaden zufügen. Außerdem verliert er die vier Blutechos, die sich auf dem Feld *Gesammelte Blutechos* seines Jägertableaus befinden. (Glücklicherweise hat er zuvor bereits sechs Blutechos gehortet, die er nicht mehr verlieren kann.)

Die gute Nachricht ist, dass Ludwig jetzt eine Verbesserungskarte wählen darf, und er wählt die *Blutphiole*. Anschließend stellt er seinen Lebensanzeiger zurück auf das Maximum (8 Lebenspunkte).

TROPHÄEN

Wenn die Jäger es schaffen, ein Monster zu töten, erhalten sie jeweils eine Trophäe der Monsterart, die auf der Karte abgebildet ist. Es erhalten allerdings nur die Jäger eine Trophäe, die in der Runde, in der das Monster getötet wurde, mindestens ein Blutecho von diesem Monster gesammelt haben.

Es gibt 3 verschiedene Monsterarten:



Verwandte Humanoide Bestien

Durch Trophäen könnt ihr am Ende des Spiels zusätzliche Blutechos erhalten, je nachdem wie weit ihr auf den jeweiligen Trophäenleisten gekommen seid.

Auf deinem Jägertableau gibt es für jede Monsterart eine passende Trophäenleiste. Wenn du eine Trophäe einer bestimmten Art erhältst, bewegst du den Marker auf der entsprechenden Leiste ein Feld nach rechts.

Bei Spielende erhältst du so viele Blutechos für jede Trophäenleiste, wie die Zahl auf dem Feld mit dem Trophäenmarker angibt.

BEISPIEL: Eileen hat dem Henker im Kampf zwei Schaden zugefügt. Da der Henker in dieser Runde getötet wurde, erhält sie eine Trophäe der Humanoiden. Sie bewegt den entsprechenden Trophäenmarker auf das Feld mit der drei. Bei Spielende erhält sie also drei Blutechos als Bonus.

EINEN BOSS ERLEGEN: Für Bossmonster erhältst du Trophäen wie bei normalen Monstern. Allerdings gehören Bosse zu zwei oder sogar allen drei Monsterarten. Bosse sind zäh, aber die Belohnung ist es allemal wert. Hast du einem Boss in der Runde Schaden zugefügt, in der er getötet wird, erhältst du eine Trophäe jeder Monsterart, die auf seiner Karte angegeben ist.

DER ENDBOSS

Nachdem ihr alle Monster im Kelchverlies getötet oder in die Flucht geschlagen habt, müsst ihr euch dem Endboss stellen.

Der Kampf gegen den Endboss folgt den gleichen Schritten wie jeder andere Bosskampf im Spiel, mit einer Ausnahme: Wenn der Endboss erlegt wurde, erhalten alle Spieler, die dem Endboss in dieser Runde Schaden zugefügt haben, eine Trophäe aller drei Monsterarten.

BEISPIEL: Die Jäger haben den Endboss erlegt, aber nur Henryk konnte ihm in dieser Runde Schaden zufügen. Deshalb erhält er als Einziger eine Trophäe von jeder der drei Monsterarten.

ENDBOSSFÄHIGKEIT: Jede Endboss-Karte zeigt eine Spezialfähigkeit. Diese Fähigkeit verändert die Grundregeln des Spiels. Anders als bei gewöhnlichen Bossen gilt die Spezialfähigkeit des Endbosses für die gesamte Partie.

BEISPIEL: Der Endboss in diesem Kelchverlies ist Gehrman, der erste Jäger. Alle anderen Monster in dieser Partie (auch Bosse) erhalten zwei zusätzliche Blutechos, wenn sie aufgedeckt werden – dadurch hält jedes Monster mehr Schaden aus!

SPIELENDE

Nachdem ihr den Endboss erlegt habt, endet die Partie. Jetzt dürft ihr sofort alle gesammelten Blutechos horten. Dann ermittelt jeder Spieler sein Blutlevel, indem er folgende Werte zusammenzählt:

1. Die Anzahl seiner gehorteten Blutechos

plus

2. Bonusse durch Trophäen

Vergleicht dann eure Blutlevel: Der Spieler mit dem höchsten Blutlevel wird aus dem Kelchverlies befreit und gewinnt die Partie!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Blutechos gehortet hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

BEISPIEL: Nachdem die Jäger es endgültig geschafft haben, Gehrman zu erlegen, wird es Zeit, das Blutlevel zu bestimmen. Henryk hat in der letzten Runde des Kampfes drei Blutechos erhalten. Er hortet sie und legt sie zu seinen neun anderen Blutechos. Insgesamt hat er zwölf Blutechos. Für seine Trophäen erhält er folgende Bonusse: 3 für Verwandte, 5 für Humanoide und 1 für Bestien. Sein Blutlevel liegt also bei $12 + 3 + 5 + 1 = 21$.



SPIELAUFBAU

- 1. ENDBOSS BESTIMMEN:** Mischt die 5 Endbosskarten und zieht (oder wählt) eine.
- 2. KELCHVERLIES-STAPEL VORBEREITEN:** Mischt Monster- und Bosskarten separat. Zieht sieben Monster und drei Bosse und mischt sie zu einem Stapel zusammen. Legt den Stapel verdeckt neben den Endboss.
- 3. VERBESSERUNGSSTAPEL VORBEREITEN:** Mischt die Verbesserungskarten. Deckt eine Karte pro Spieler auf und legt sie neben den Stapel in eine Reihe.
- 4. BLUTRESERVE VORBEREITEN:** Legt alle Blutechos in die Mitte.
- 5. SPIELER VORBEREITEN:** Jeder Spieler erhält ein Jägertableau, ein Set Trophäenmarker, je eine Karte aller Startkarten, einen Lebensanzeiger (mit 8 Lebenspunkten). Ein Jäger erhält den Startspielermarker.



RUNDENÜBERSICHT

- 1. AKTIONSKARTEN WÄHLEN UND AUSSPIELEN:** Jeder Spieler wählt gleichzeitig und geheim eine Aktionskarte aus seiner Hand. Deckt dann die Karten gleichzeitig auf.
- 2. WAFFEN TRANSFORMIEREN:** Alle Jäger, die eine Transformieren-Karte ausgespielt haben, müssen jetzt eine Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe von ihrer Hand wählen und gleichzeitig aufdecken.
- 3. SOFORTEFFEKTE ABHANDELN:** Alle Karten mit Soforteffekt werden jetzt abgehandelt (erst der Startspieler und dann im Uhrzeigersinn).
- 4. MONSTERANGRIFF:** Der Startspieler wirft den Würfel für das Monster. Das Würfelergebnis gibt den Schaden an, den jeder Jäger erleidet.
- 5. JÄGERANGRIFF:** In Spielerreihenfolge fügt jeder Jäger, der eine Waffenkarte ausgespielt hat, dem Monster Schaden zu.
- 6. DAS MONSTER FLIEHT:** Liegen nach dem Angriff der Jäger noch Blutechos auf der Monsterkarte, flieht das Monster und die Jäger erhalten keine Trophäen (Bosse fliehen nie).
- 7. TRAUM DES JÄGERS:** Jäger, die ihre Karte *Traum des Jägers* ausgespielt haben, horten alle gesammelten Blutechos und nehmen alle Aktionskarten (inkl. Traum des Jägers) von ihrem Ablagestapel zurück auf die Hand. Dann nehmen alle, die sich im Traum des Jägers befinden, eine Verbesserungskarte (Kartenlimit: 7) und stellen ihren Lebensanzeiger zurück auf 8 (den Maximalwert).
- 8. RUNDENENDE:** Legt ausgespielte Karten auf euren Ablagestapel. Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Deckt das nächste Monster vom Kelchverlies-Stapel auf, außer es liegt noch ein Boss aus. Legt die angegebene Anzahl Blutechos auf diese Karte (ein weiteres zu viert, zwei weitere zu fünft).



Blutechos und Trophäen: Fügt ein Jäger einem Monster Schaden zu, erhält er Blutechos in Höhe seines Schadens (solange noch Blutechos übrig sind). Wird ein Monster getötet (indem ein Jäger das letzte Blutecho nimmt), erhalten alle Jäger, die in dieser Runde Blutechos erhalten haben, eine Trophäe der entsprechenden Monsterart (bzw. der Monsterarten).

Tod eines Jägers: Wird ein Jäger getötet, verliert er alle gesammelten Blutechos. Er kommt in den Traum des Jägers, nimmt aber nur eine Verbesserungskarte und stellt seinen Lebensanzeiger auf den Maximalwert. Abgelegte Karten darf er nur dann aufnehmen, wenn er in dieser Runde seine Karte *Traum des Jägers* gespielt hat.

Spielende: Die Partie endet, sobald der Endboss erlegt wurde. Der Spieler mit dem höchsten Blutlevel (Blutechos plus Trophäen-Bonusse) gewinnt.