

# BLOODBORNE: DAS BRETTSPIEL

## FAQ

### ALLGEMEINES

#### F: Was ist der Unterschied zwischen **Einsicht** und **Einsicht-Plättchen**?



A: **Einsicht-Plättchen** sind allgemeine Plättchen, die für verschiedene Dinge im Spiel stehen (wie der Fortschritt von Missionen oder die Markierung von besonderen Orten). Sie haben **nichts** mit gesammelter **Einsicht** zu tun. Diese erhaltet ihr als Belohnung für **Einsicht-Missionen** (was oft für die Jagd-Mission benötigt wird).



**Einsicht** wird durch die weißen Karten dargestellt (die üblicherweise eine Belohnung sind). Sie werden aufgedeckt, sobald eine **Einsicht/Jagd-Mission** abgeschlossen ist.

#### F: Was bedeutet „Bei Geschwindigkeit X, vor dem Jägerangriff“ bei Gegnerfähigkeiten?

A: Gegnerfähigkeiten werden sofort ausgelöst, sobald sie aufgedeckt werden (also sofort nachdem die Fähigkeit-Karte vom Gegneraktion-Stapel aufgedeckt wurde), **außer** sie gibt explizit eine Geschwindigkeit an. „Bei Geschwindigkeit X“ bedeutet, dass die Fähigkeit **nur** bei angegebenen Geschwindigkeit abgehandelt wird. Das bedeutet, dass die Fähigkeit **nicht abgehandelt wird**, falls der Gegner von einem schnelleren Angriff erlegt wird. Die Eingrenzung „... vor dem Jägerangriff“ bei solchen Fähigkeiten ist für den Fall, dass der Jägerangriff und die Fähigkeit bei der gleichen Geschwindigkeit ausgelöst werden. In diesem Fall wird die Fähigkeit vor dem Jägerangriff abgehandelt (während im Normalfall beides gleichzeitig abgehandelt werden würde).



#### F: Kann ich mit einer Karte mit dem „**Ausweichen**“ einen Angriff starten?

A: Ja. **Ausweichen** ist nur ein Schlüsselwort auf Attributkarten, das angibt, dass die Karte auch im „**Ausweichen**“-Schritt eines Kampfes verwendet werden kann. Sie ist nicht darauf begrenzt, **nur** in diesem Schritt verwendet zu werden.

#### F: Wenn ich eine Karte zum „**Ausweichen**“ verwende, werden die anderen Effekte der Karte auch ausgelöst?

A: Effekte auf Attributkarten werden **immer ausgelöst**, wenn die Karte auf einen Angriffslot gelegt wird, egal ob beim Angriff oder Ausweichen. „**Ausweichen**“ ist nur ein weiteres Schlüsselwort auf der Karte (wie **Unterbrechen** oder **Heile**). Es schließt keine anderen Schlüsselwörter aus.



#### F: Sind Effekte auf Attributkarten optional oder verpflichtend?

A: Falls ein Effekt vollständig durchgeführt werden kann (wie **Heile 1 GP**), muss er beim Spielen der Karte durchgeführt werden. Falls der Effekt nicht durchgeführt werden kann (wie beim Heilen mit vollen GP), kann die Karte **trotzdem gespielt** werden.

#### F: Falls der Aufbau eines Kapitels „zufällige nicht verwendete Kartenteile“ angibt, werden diese von den zufälligen Kartenteilen für den Kartenteil-Stapel genommen oder von den nicht verwendeten?

A: Falls der Aufbau eines Kapitels angibt, „zufällige nicht verwendete Kartenteile“ zu nehmen, zählen diese **nicht** zu der angegebenen Anzahl zufälliger Kartenteile beim Aufbau. Beispiel: Kapitel 2 der Langen Jagd weist euch an, spezielle Kartenteile vor dem Erstellen des Kartenteil-Stapels zu platzieren (darunter 1 zufälliges Kartenteil). Dieses zählt nicht zu den  x2 zufälligen Kartenteilen vom normalen Aufbau des Kapitels.

**F: Wann werden die Effekte von Attributkarten abgehandelt?**

A: Alle Effekte von Attributkarten werden ausgelöst, sobald sie auf einen Angriffsplot gelegt werden (wie Heile 1 GP, Ziehe 1, Leere diesen Slot usw.) außer es ist explizit etwas anderes angegeben (wie bei Effekten, die von Angriffen abhängen, wie z. B. Unterbrechen).

► Folgefrage

**F: Wie funktioniert das beim Blocken?**

A: „Blocke“ ist kein Effekt, der direkt mit einem Angriff verbunden ist, noch gibt er eine Geschwindigkeit an. Wenn ein Angriff / eine Fähigkeit blockt (Ja, das gilt für Jäger und Gegnerangriffe/-fähigkeiten), erhält der Auslöser den Effekt sofort. Blocken hängt nicht von der Geschwindigkeit eines Angriffs oder einer Fähigkeit ab.

**F: Falls ein Kartenteil beim Aufbau eines Kapitels platziert wird, werden Gegner und Verbrauchsgegenstände darauf platziert?**

A: Ja.

**Werden beim Aufbau eines Kapitels für die „zufälligen Kartenteile“ auch benannte Kartenteile verwendet?**

A: Ja.



**F: Während eines Angriffs bewegt ein Effekt entweder den Jäger oder den Gegner aus dem Feld, bevor der Angriff seines Gegenübers abgehandelt wurde. Was passiert jetzt? (Beispiel: Ein Gegnerangriff bewegt diesen bei >>> 2 Felder weit weg und der Jägerangriff wird bei > abgehandelt.)**

A: Der Angriff des Gegenübers betrifft nicht den Gegner/Jäger, da dieser nicht länger im selben Feld ist. Beachtet jedoch, dass der Angriff trotzdem durchgeführt wird, was für mögliche Effekte relevant ist, die ausgelöst werden (wie bei der Erholungsattributkarte, die dich nach dem Angriff um 2 GP heilt).

**F: Ich habe einen Effekt, der mich nach einem Angriff heilt, aber der Gegner hat mir mit seinem Angriff genug Schaden gemacht, um mich zu töten. Darf ich mich trotzdem heilen?**

A: Nein. Du bist gestorben.

**F: Gibt es eine Begrenzung, wie oft die Jagdleiste in einer Runde vorrücken kann?**

A: Nein. Die Jagdleiste rückt am **Anfang jeder Runde** 1 Feld vor und **jedes Mal** 1 Feld, wenn irgendein Jäger in den Traum geht (unabhängig vom Grund). Das bedeutet, dass die Jagdleiste in einer Partie mit 4 Jägern theoretisch jede Runde 5 Felder vorrücken könnte. Einmal zu Beginn der Runde und 4 Mal, wenn jeder Jäger in den Traum geht (oder gehen muss).



**F: Falls einem Boss in einem Kampf genug Schaden zugefügt wird, um zu Phase 2 überzugehen, aber er hat seinen Angriff noch nicht durchgeführt (z. B. ein Angriff mit >, doch der Jägerangriff ist bei >>>). Was passiert jetzt?**

A: Der Phase-1-Angriff wird trotzdem abgehandelt. Alle weiteren Karten werden aber vom Phase-2-Stapel gezogen.



**F: Falls durch eine Mission eine Gegnerart ins Spiel kommt, die nicht zu den 3 Gegnerarten gehört, die beim Spieldesign gewählt werden, wann werden diese Gegner aktiviert?**

A: Zusätzliche Gegner werden aktiviert, **nachdem** die Gegner, die auf dem auf dem Jagd-Spielplan liegen, aktiviert wurden.

**F: Durch eine Mission erscheint ein Gegner, der die Einsicht-Plättchen verwendet. Die GP des Gegners werden auf 0 reduziert und anstatt, dass er besiegt wird, wird 1 Plättchen von seiner Karte entfernt. Wird der Angriff trotzdem verhindert?**

A: **Nein.** Die Regeln der Mission besagen „stattdessen“. Der Gegner gilt also für den Spielablauf und andere Auslöser nicht als besiegt und somit wird auch der Angriff in keiner Weise beeinflusst.



## BESTIMMTE KARTEN



### ATTRIBUTKARTE: STÜRMISCH

Wie funktioniert die Karte genau?

Mit dieser Karte kann ein Angriff aus 2 Feldern Entfernung gestartet werden. Der Jäger bewegt sich auf das Feld und führt dann den Angriff wie gewohnt durch.



### EFFEKT DER ATTRIBUTKARTEN: BLOCKE

Wie funktioniert der Effekt?

Der Effekt „Blocke“ ist nicht mit einem Angriff verbunden, noch gibt er eine Geschwindigkeit an. Wenn ein Angriff / eine Fähigkeit blockt (Ja, das gilt für Jäger und Gegnerangriffe/-fähigkeiten), erhält der Auslöser den Effekt sofort. **Blocken hängt nicht von der Geschwindigkeit eines Angriffs oder einer Fähigkeit ab.**



### JÄGERWERKZEUG: BLUTSTEIN-SCHERBE

Belegt diese Karte einen der beiden Jägerwerkzeug-Slots?

Ja, sie gilt als eine der beiden Jägerwerkzeug, die ein Jäger haben kann. Diese einzigartige Belohnung wird niemals erschöpft. Der Effekt ist immer für den Slot aktiv, auf den sie gelegt wird.

**F: Falls ein Angriff „auf alle Jäger auf diesem Feld“, wie können Jäger reagieren?**

A: Der Angriff des Jägers wird wie gewohnt abgehandelt (vorausgesetzt, er hat angegriffen). Andere Jäger haben nur die Möglichkeit auszuweichen, außer der Gegnerangriff besagt etwas anderes.

**F: Manchmal haben Gegner bei Standard oder Spezial eine Fähigkeit. Wie werden diese abgehandelt?**

A: Diese Fähigkeiten gelten **in jeder Hinsicht** als Fähigkeiten (sie sind also **keine Angriffe**). Das bedeutet, **Unterbrechen** und die Jägerpistole (die explizit einen Standard-Angriff betrifft) betreffen diese nicht.



### JÄGER: SÄGEHACKBEIL

„Angriffe mit Unterbrechen fügen +1 Schaden zu.“ Muss mein Angriff dafür erfolgreich unterbrechen oder reicht es, das Schlüsselwort „Unterbrechen“ zu haben?

Der Angriff muss nur das Unterbrechen-Schlüsselwort haben. Für den +1-Bonus muss der Angriff den Gegner also nicht unterbrechen.

## ERRATA

Die korrigierten Karten zum Ausdrucken, Ausschneiden und Zusammenfalten sind auf der letzten Seite angehängt.  
Die Ersatzkarten einfach an den 4 Außenseiten ausschneiden und in der Mitte zusammenfalten.

### GRUNDSPIEL (AUFLAGE 2020-1)

#### Schleichender Wahnsinn – Kapitel 3 – Aufbau:

Bei der Auflistung der Kartenteile fehlt „Friedhof“. Außerdem wird die Anzahl der zufälligen Kartenteile auf „maximal 5“ reduziert.

#### Die Lange Jagd – Karte 20:

Die Kleriker-Bestie erscheint auf dem -Feld und nicht auf dem -Feld.

#### Die Lange Jagd – Karte 27:

Der Kartentitel muss lauten: „Zuflucht in der Klinik“.

#### Die Lange Jagd – Karte 40:

Der zweite Satz der Spielanweisung muss lauten: „Schließt das Kartenteil Oedon-Grab mit Nebelwänden ein.“

#### Geheimnisse der Kirche – Karte 18:

Die Kleriker-Bestie erscheint auf dem -Feld und nicht auf dem -Feld.



## JAGD-MISSION

### DER URSPRUNG DER SEUCHE

*Aus den Tiefen vom Oedons Grab dringt das donnernde Gebrüll der Kleriker-Bestie. Als Antwort darauf erklingt überall in Zentral-Ybarnam das Gebelä der Seuchenbestien. Es siebt so aus, als hätte diese Kreatur die Rolle des Alphas eingenommen, der die Bestien um sich scharf. Solange diese Kreatur lebt, wird sie immer mehr Seuchenbestien anziehen ... Das Ziel steht fest.*

Deckt Karte 41 auf.  
Schließt das Kartenteil **Grab Oedons** mit Nebelwänden ein. Die Kleriker-Bestie erscheint auf dessen -Feld.

Ihr schließt diese Mission ab, indem ihr die Kleriker-Bestie besiegt: *Deckt Karte 44 auf.*

## EINSICHT-MISSION

### ZUFLUCHT IN DER KLINIK

*Jäger, ich habe erneut einen Auftrag für euch. Wenn ihr da draußen einen Überlebenden findet, schickt ihn hierher. Ich schwöre, dass ich ihm beschützen und vielleicht sogar beulen kann ... und euch natürlich für eure Bemühungen entlohnen werde.*

Ein Jäger, der einen Verbrauchgegenstand von einem -Feld aufnimmt, erhält zusätzlich 1 Überlebender-Plättchen. Wenn sich ein Jäger teleportiert oder er in den Traum des Jägers geht, muss er diese Plättchen ablegen. Wenn ein Jäger seine Bewegung auf dem Kartenteil **Iosefkas Klinik** beendet, legt er seine Plättchen auf diese Karte.

Ihr schließt diese Mission ab, sobald  + 1 Plättchen auf diese Karte gelegt wurden: *Deckt Karte 28 auf.*

## JAGD-MISSION

### DER URSPRUNG DER SEUCHE

*Ein schriller Schrei aus den Tiefen des Bezirks zerschneidet die Nachtluft. Das ist nicht der gewöhnliche Schrei einer Seuchenbestie. Ein Wesen monstrosen Ausmaßes landet knachend auf einer Falle voller Leichen.*

Schließt das Kartenteil **Friedhof mit Nebelwänden** ein. Die Kleriker-Bestie erscheint auf dessen -Feld.  
Bei  erscheint sie wieder dort.

Sobald die Kleriker-Bestie Phase 2 erreicht: *Deckt Karten 21 und 22 auf.*

## DIE LANGE JAGD

40

## DIE LANGE JAGD

27

## DIE LANGE JAGD

20

## SCHLEICHENDER WAHNSINN

KAPITEL 3 – MISSIONEN

**Zu Beginn der Jagd:**  
Deckt Karte 39 auf.

Beendet eine Bewegung auf dem  
Kartenteil Vergittertes Fenster:  
Deckt Karte 43 auf.

Beendet eine Bewegung auf dem Karten-  
teil Große Kathedrale: Deckt Karte 50 auf.

Beendet eine Bewegung auf dem Feld  
Bewohntes Haus: Deckt Karte 55 auf.

### SONDERREGELKARTEN:

Schleichender Wahnsinn:  
Karten 20, 23, 38

☛ x2 zufällige (maximal 5)

## JAGD-MISSION

### DIE KLERIKER-BESTIE

*Als ihr die Große Brücke wieder betretet, ist sie mit Leichen übersät. Stadtbewohner, Injizierte und Diener der Kirche. Vielleicht findet ihr hier irgendwo das Jägeranführer-Medaillon, das ihr sucht. Gerade als ihr die Mäute der Brücke erreicht, hört ihr ein lautes Krätschen, als sich ein riesiger Schatten auf die Brücke senkt und eine riesige Kleriker-Bestie auf euch herab springt.*

Schließt das Kartenteil Die Große Brücke mit Nebelwänden ein. Die Kleriker-Bestie (Phase 2) erscheint auf dessen ☛-Feld.  
Bei ☛ erscheint sie erneut dort.

Ihr erhaltet 1 Einsicht für das Besiegen der Kleriker-Bestie: Deckt Karten 19 und 20 auf.

18

## GEHEIMNISSE DER KIRCHE

## SCHLEICHENDER WAHNSINN

KAPITEL 3 – AUFBAU

### GEGNER:

Dorfjäger-Gruppe  
2 zufällige Gegner

### KARTENTEILE:

Vergittertes Fenster  
Große Kathedrale  
Friedhof

Bewohntes Haus  
Durchsuchtes Haus