



Bloodborne™

DAS BRETTSPIEL

SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

*Bloodborne: Das Brettspiel ist ein kooperatives Spiel für 1–4 Spieler, in dem jeder von euch die Rolle eines Jägers übernimmt. Jäger sind tödliche Krieger, die sich in die Stadt Yharnam wagen, um fürchterliche Monster zu bekämpfen, unbekannte Mysterien zu erkunden und lang gehütete Geheimnisse aufzudecken. **Bloodborne** wird als Kampagne gespielt, die jeweils aus 3 eigenständigen, aber zusammenhängenden Partien besteht. Diese werden Kapitel genannt. In diesem Spiel befinden sich 4 Kampagnen. Im Verlauf jeder dieser Kampagnen werdet ihr stärker werden und eine einzigartige Geschichte erleben – falls ihr lange genug überlebt!*

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	2	Verbrauchsgegenstände, Belohnungen und Schusswaffen	17
SPIELMATERIAL	4	Verbrauchsgegenstände	17
KAMPAGNEN	7	Belohnungen	17
SPIELAUFBAU	7	Schusswaffen	17
1. Vorbereitung einer Kampagne	7	BEGINN EINER NEUEN RUNDE	18
2. Vorbereitung der Jäger	8	KAMPF	18
Einen Jäger wählen	8	Trickwaffentableau	18
Vorbereitung des Jägerstapels	8	Ablauf eines Kampfes	19
Vorbereitung des Jägertableaus	8	Attribute und Effekte	19
3. Vorbereitung des Jagd-Spielplans	9	Gegneraktion-Stapel mischen	20
4. Vorbereitung des Kapitels	10	Effekte bei gleicher Geschwindigkeit	20
IN DER JAGD VORANSCHREITEN	12	Blutechos	21
DIE JAGD GEWINNEN ODER VERLIEREN ..	13	Effekte von Angriffen	21
Die Jagd gewinnen	13	Besonderheiten im Kampf	21
Die Jagd verlieren	13	Schneller als schnell und langsamer als langsam	21
SPIELABLAUF	14	Kein Angriff und Angriffsgeschwindigkeit ..	21
Ablauf einer Runde	14	Gleichzeitiges Besiegen	21
Ablauf eines Spielzugs	14	Alle Angriffsslots sind voll	21
1. Jägerzug	14	Vor der Aktivierung besiegt	21
Bewegen	14	Bossgegner	23
Verfolgende Gegner	14	NSC-Gegner	23
Kartenteile aufdecken und füllen	14	TRAUM DES JÄGERS	23
Alle Ausgänge sind blockiert	15	JAGDLEISTE VORRÜCKEN UND SPIELPLAN ZURÜCKSETZEN	24
Die Miniaturen gehen zur Neige	15	WEITERE REGELN	24
Benannte Orte	15	Intelligent und grausam	24
Interagieren	16	Letztes Feld	24
Gegner und Interagieren	16	Nebelwände	24
Trickwaffe transformieren	16	FORTSCHRITT DER KAMPAGNE	25
In den Traum des Jägers gehen	16	FORTSCHRITT SPEICHERN	25
Angreifen	16	GLOSSAR	26
2. Gegneraktivierung	16	SYMBOLE	27
Überraschungsmoment!	17	CREDITS	28
Plötzlicher Tod	17		

SPIELMATERIAL



„SÄGEHACKBEIL“-
JÄGER



„GEWUNDENER
STOCK“-JÄGER



„LUDWIGS HEILIGE-
KLINGE“-JÄGER



„JÄGERAXT“-
JÄGER



4 FIGURENBASEN

GEGNER



4 KIRCHENRIESEN



4 DORFJÄGER-LAKAIEN



4 BESTIENPATIENTEN



4 BESTIENPATIENTINNEN



4 SEUCHENBESTIEN



4 KIRCHENDIENER



4 DORFJÄGER-
GRUPPEN

BOSSE



PATER GASCOIGNE



PATER GASCOIGNE
(VERWANDELT)



BLUTHUNGRIGE BESTIE



VIKARIN AMELIA



KLERIKER-BESTIE



1 JAGD-SPIELPLAN



20 KARTENTEILE



4 DOPPELSEITIGE TRICKWAFFENTABLEAUS



4 JÄGER-TABLEAUS



11 SCHUSSWAFFENKARTEN



48 STANDARD-ATTRIBUTKARTEN



60 VERBESSERUNGSKARTEN



36 VERBRAUCHSGEGENSTAND-KARTEN



25 BELOHNUNGSKARTEN



14 GEGNERKARTEN



DIESE SPIELANLEITUNG



6 GEGNERAKTION-KARTEN



50 BOSSAKTION-KARTEN



5 BOSS-GP-KARTEN



250 KAMPAGNENKARTEN



4 SPIELERHILFEN



2 KAPUTTE-LAMPE-PLÄTTCHEN



8 VERBRAUCHS-GEGENSTAND-PLÄTTCHEN



15 EINSICHT-PLÄTTCHEN



5 LEICHE-PLÄTTCHEN



5 ÜBERLEBENDER-PLÄTTCHEN



7 NSC-PLÄTTCHEN



12 BLUTECHO-PLÄTTCHEN



6 NEBELWAND-PLÄTTCHEN



4 WAHSINN-PLÄTTCHEN



4 VERGIFTUNG-PLÄTTCHEN



40 GP-PLÄTTCHEN (IN 4 VERSCHIEDENEN WERTEN)



1 JAGD-PLÄTTCHEN

KAMPAGNEN

Bei **Bloodborne: Das Brettspiel** könnt ihr aus 4 Kampagnen wählen. Jede Kampagne hat ihre eigene einzigartige Geschichte, die sich im Verlauf der 3 Kapitel entfaltet. Jedes Kapitel hat eigene Missionen, Gegner und Überraschungen, die auf euch warten.

Bevor ihr mit dem Spielaufbau beginnt, müsst ihr euch zuerst für eine Kampagne entscheiden:

- ♦ **DIE LANGE JAGD:** Eine Plage an Seuchenbestien hat sich in Zentral-Yharnam ausgebreitet. Die Jäger müssen herausfinden, wo die Bestien herkommen und der Bedrohung ein Ende setzen.
- ♦ **SCHLEICHENDER WAHNSINN:** Die Bewohner verfallen langsam einem Rausch. Doch das Schlimmste ist, dass die Jäger anscheinend nicht immun dagegen sind.
- ♦ **GEHEIMNISSE DER KIRCHE:** Der Kathedralenbezirk hat seine Tore zum Rest von Yharnam verschlossen. Aus dem Inneren kann man das Heulen von Bestien hören, das vom Läuten der Glocken begleitet wird.
- ♦ **UNTERGANG VON ALT-YHARNAM:** Die Aschenseuche bedroht ganz Alt-Yharnam. Die Jäger müssen schnell handeln, um die Ausbreitung zu verhindern.

Die Kampagnen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, wir empfehlen jedoch, mit der Langen Jagd anzufangen.

In einer Partie müsst ihr nicht alle Kapitel einer Kampagne durchspielen. Jeglicher Fortschritt kann für zukünftige Partien festgehalten werden. Ihr könnt also nach jedem Kapitel aufhören und später dort weitermachen. (Siehe „Fortschritt speichern“ auf S. 25).

SPIELAUFBAU

1. VORBEREITUNG EINER KAMPAGNE

Sobald ihr euch für eine Kampagne entschieden habt, sucht ihr das Kampagnendeck heraus. Jedes Kampagnendeck besteht aus den folgenden Karten, in dieser Reihenfolge:



1 Einführungskarte. Lest den Text dieser Karte zu Beginn der Kampagne laut vor.



3 Kapitelkarten. Diese Karten zeigen Sonderregeln und den Aufbau der 3 Kapitel dieser Kampagne.



Missionskarten. Diese Karten bilden den Missionsstapel. Mischt diese Karten nicht und schaut euch die Vorderseiten nicht an, bis ihr dazu aufgefordert werdet!



2. VORBEREITUNG DER JÄGER

EINEN JÄGER WÄHLEN

Jeder wählt einen Jäger und nimmt sich das **Trickwaffen-tableau**, die **Schusswaffenkarte** und die **Miniatur** dieses Jägers. Jeder nimmt sich außerdem 1 **Jägertableau** und die farblich passende **Miniaturenbasis**, die an der Miniatur des Jägers befestigt wird. Zuletzt nimmt sich jeder 6 GP (Gesundheitspunkte) und 1 **Spielhilfe**.

Jeder Jäger hat eine einzigartige Kombination aus **Waffen** und **Fähigkeiten** und ihr behaltet die gleichen Jäger für die gesamte Kampagne. Wählt also weise!

VORBEREITUNG DES JÄGERSTAPELS



Jeder Jäger hat einen **Jägerstapel**, der aus 12 **Attributkarten** besteht. Diese Karten stehen für die Fähigkeiten eines Jägers. Jeder Jäger beginnt die Kampagne mit dem gleichen **Start-Jägerstapel**, den er durch verschiedene Verbesserungen verändern und weiterentwickeln kann, die er in der Kampagne erhält. Dadurch wird jeder Jäger **einzigartig!**

Erstellt für alle Jäger je 1 **Start-Jägerstapel** und legt sie verdeckt neben die jeweiligen **Jägertableaus**. Jeder **Start-Jägerstapel** besteht aus den folgenden Karten:

- ♦ 3 Standard-Ausdauer-Karten
- ♦ 3 Standard-Geschick-Karten
- ♦ 3 Standard-Stärke-Karten
- ♦ 3 Standard-Vitalität-Karten



VORBEREITUNG DES JÄGERTABLEAUS



Bereite die **Jägertableaus** wie unten abgebildet vor.
Hinweis: Ihr dürft aussuchen, mit welcher Seite eurer Trickwaffe ihr startet.



3. VORBEREITUNG DES JAGD-SPIELPLANS



- 1 Legt den Jagd-Spielplan für jeden gut erreichbar in die Mitte.
- 2 Nehmt die Kapitelkarte, die dem aktuellen Kapitel entspricht, und legt sie auf das Feld für die Kapitelkarte. Legt den Missionsstapel verdeckt daneben. Legt die Einführungskarte aufgedeckt in die Tischmitte. Hinweis: Der Missionsstapel besteht aus der Geschichte und den Ereignissen des Spiels! Schaut euch die Karten deshalb erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
- 3 Mischt den Verbesserungsstapel, zieht 4 Karten davon und legt sie aufgedeckt auf die 4 Felder für Verbesserungskarten auf dem Jagd-Spielplan. Legt den restlichen Stapel daneben. Hinweis: Die nicht verwendeten Standard-Attributkarten werden nicht mit in den Verbesserungsstapel gemischt. Ihr könnt diese Karten leicht von den Verbesserungskarten am -Symbol am unteren Rand und an dem Wort „Standard“ oben unterscheiden.
- 4 Mischt den Verbrauchsgegenstand-Stapel und legt ihn verdeckt neben den Jagd-Spielplan.
- 5 Legt den Belohnungsstapel mit dem Text nach unten neben den Jagd-Spielplan.
- 6 Legt alle Plättchen als Vorrat neben dem Jagd-Spielplan bereit.
- 7 Sucht das -Plättchen heraus und legt es auf das erste Feld der Jagd-Leiste.



4. VORBEREITUNG DES KAPITELS



Eure Jäger beginnen jedes Kapitel auf dem Kartenteil „Zentrale Lampe“. Legt das Kartenteil in die Tischmitte, sodass es alle gut erreichen können. Stellt alle eure Jäger-Miniaturen darauf. Ihr dürft frei entscheiden, auf welche Felder ihr sie stellt.

Nehmt die **Kapitelkarte** des aktuellen Kapitels und lest die Rückseite für den Aufbau:



Prüft zuerst, ob auf der Karte Sonderregelkarten angegeben sind, die herausgesucht werden müssen. Diese Karten findet ihr im zugehörigen Missionsstapel der Kampagne. Nehmt alle aufgelisteten Karten, dreht sie auf die Vorderseite und legt sie neben den Missionsstapel. Auf diesen Karten können Regeln angegeben sein, die den Spielaufbau dieses Kapitels verändern oder das Kapitel selbst betreffen.

Auf der Kapitelkarte sind außerdem 3 Gegner angegeben, die in diesem Kapitel erscheinen. Sucht die passenden **Gegnerkarten** heraus. Jede Gegnerkarte hat 2 Seiten, die unterschiedliche Angriffe und Fähigkeiten haben.



Wählt für jede Karte eine zufällige Seite aus, mischt alle Karten zusammen und legt dann in zufälliger Reihenfolge 1 Gegnerkarte auf jedes Feld für die Gegnerkarten auf dem Jagd-Spielplan.

Sucht alle passenden **Miniaturen** heraus und stellt sie neben der Spielfläche bereit. Mischt den **Gegneraktion-Stapel** verdeckt und legt ihn neben den Jagd-Spielplan.

Die Kapitelkarte gibt außerdem **Kartenteile** an, die neben der Zentralen Lampe für dieses Kapitel gebraucht werden. Darunter sind benannte Orte, aber auch eine Anzahl zufälliger Kartenteile, die von der Jägeranzahl abhängig ist (siehe „Benannte Orte“ auf S. 13).

Manche Karten geben eine variable Anzahl an. Ersetzt in einem solchen Fall das -Symbol durch die Anzahl Jäger, die am Spiel teilnehmen.

Sucht zuerst die aufgelisteten Kartenteile heraus und zieht dann die angegebene Anzahl zufälliger Kartenteile aus allen übrigen (egal ob mit oder ohne benannte Orte). Mischt sie verdeckt und legt sie neben dem Jagd-Spielplan bereit. Das ist der **Kartenteil-Stapel**. Mit dem Kartenteil-Stapel baut ihr während der Partie nach und nach den Karten-Spielplan auf.





**DAMIT IST DER SPIELAUFBAU ABGESCHLOSSEN
UND IHR SEID BEREIT FÜR DIE JAGD!**

IN DER JAGD VORANSCHREITEN

Lest zu Beginn jeder Kampagne die **Einführungskarte** vor. Diese Karte gibt euch eine kurze Zusammenfassung, welcher Bedrohung ihr euch in der Stadt stellen müsst und einen Startpunkt für eure Ermittlungen. Es liegt an euch, die Quelle der Bedrohung zu finden und sie abzuwenden.

Lest danach die Vorderseite der Kapitelkarte. Diese Karte zeigt euch, wie ihr die verschiedenen Missionen dieses Kapitels beginnt. Sobald ihr die Bedingungen einer Mission erfüllt habt, sucht die angegebene Karte aus dem Missionsstapel heraus und legt sie aufgedeckt neben den Jagd-Spielplan. *Hinweis: Wenn die Bedingung „Zu Beginn der Jagd“ ist, sucht die Karte direkt zu Beginn der Partie heraus und deckt sie auf.*

Es gibt 2 Missionsarten: Die Jagd-Mission und Einsicht-Missionen.



Jedes Kapitel hat 1 **Jagd-Mission**, die ihr abschließen müsst, um das Kapitel erfolgreich zu beenden, und mehrere **Einsicht-Missionen**. **Einsicht-Missionen** sind Nebenmissionen, die mehr von den Ereignissen und der Geschichte enthüllen, welche die Kampagne umgeben. Einsicht-Missionen bringen euch mächtige Belohnungen, wenn ihr sie abschließt. Außerdem erhaltet ihr **Einsicht-Karten** (oft nur *Einsicht* genannt), die nötig sein können, um in anderen Missionen voranzukommen, deshalb solltet ihr sie für die gesamte Kampagne behalten.



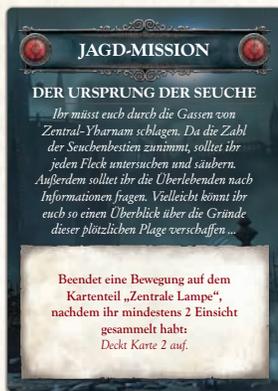
Jede Missionskarte stellt einen Schritt zur Erfüllung euer übergreifenden Mission dar. Sobald eine neue Missionskarte aufgedeckt wird, lest ihr zuerst die Geschichte und folgt dann den Anweisungen auf der Karte. Um voranzuschreiten, müsst ihr die in rot geschriebenen Voraussetzungen im unteren Teil der Karte erfüllen. Diese sind euer Ziel. Sobald diese Voraussetzungen erfüllt sind, dürft ihr die nächste Karte bzw. nächsten Karten aufdecken. Wenn nichts anderes angegeben ist, legt die abgeschlossene Karte bzw. abgeschlossenen Karten danach ab.

Die Missionskarte gibt außerdem an, ob ihr mit dem Erfüllen des Ziels der Karte auch die Mission abschließt oder ob andernfalls dadurch nur eine weitere Missionskarte aufgedeckt wird. Ihr solltet stets darauf achten, da ihr nur begrenzt Zeit habt, um alle eure Ziele zu erfüllen!





Beispiel: In der Kampagne „Die Lange Jagd“ ist eure Mission herauszufinden, woher der Seuchenbestien-Befall kommt, der die Stadt überrennt. Die Kapitelkarte weist euch an, zu Beginn der Jagd Missionskarte 1 aufzudecken. Dadurch beginnt ihr den ersten Schritt eurer Jagd-Mission „Der Ursprung der Seuche“.



Ziel dieser Mission ist es, 2 Einsicht zu sammeln und eine Bewegung auf dem Kartenteil „Zentrale Lampe“ zu beenden. Auf der Karte ist **nicht** vermerkt, dass damit die Jagd-Mission abgeschlossen ist, ihr wisst also, dass danach eine weitere Aufgabe auf euch wartet.



Gleichzeitig liegt die Karte „Auf der Jagd“ aus. Diese gibt an, dass dies der letzte Schritt dieser Einsicht-Mission ist. Sobald ihr die Dorfjäger-Gruppe besiegt habt, ist damit auch die Einsicht-Mission abgeschlossen.



Missionskarten können dazu führen, dass ihr Sonderregel-Karten aufdeckt, Plättchen auslegen müsst (wie Leichen, Überlebende oder Einsicht-Plättchen) oder neue Gegner erscheinen lasst. Einsicht-Plättchen markieren oft wichtige Elemente dieser Mission. Sobald dieser Schritt der Mission abgeschlossen ist, müsst ihr alle Plättchen ablegen, die durch diese Missionskarte ins Spiel gekommen sind, und die Sonderregeln werden aufgehoben, außer auf der nächsten Missionskarte ist etwas anderes angegeben.



Beispiel: Eine Missionskarte weist euch an, ein Überlebender-Plättchen auf den Spielplan zu legen und einen bestimmten Gegner erscheinen zu lassen. Sobald dieser Schritt der Mission abgeschlossen ist, werden beide wieder entfernt.

DIE JAGD GEWINNEN ODER VERLIEREN

DIE JAGD GEWINNEN

Sobald ihr die Jagd-Mission abgeschlossen habt, ist das Spiel augenblicklich vorbei und ihr gewinnt das Kapitel.

DIE JAGD VERLIEREN

Falls zu **Beginn der Runde** das Plättchen auf der Jagdleiste das letzte Feld erreicht hat, habt ihr 1 letzte Runde, um die Jagd zu gewinnen, bevor Yharnam verloren ist. Schafft ihr das nicht, habt ihr eure Aufgabe nicht geschafft und die **Kampagne ist vorbei**. Ihr müsst wieder ganz **am Anfang der Kampagne** beginnen. Viel Glück beim nächsten Mal!

SPIELABLAUF

ABLAUF EINER RUNDE

Jedes Kapitel wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils aus individuellen Spielzügen bestehen. Ihr dürft eure Züge in beliebiger Reihenfolge durchführen und jede Runde erneut über die Reihenfolge bestimmen, je nachdem was ihr erreichen möchtet. Ihr führt eure Züge nacheinander durch. Sobald alle ihren Spielzug durchgeführt haben, endet die Runde.

Zu Beginn der ersten Runde mischt jeder Spieler seinen Jägerstapel und zieht 3 Karten davon. Ihr dürft eure Karten vor euren Mitspielern geheim halten, doch da dies ein kooperatives Spiel ist, könnte es von Vorteil sein, die Karten offen vor euch auszubreiten. Sobald alle bereit sind, kann der erste Spieler mit seinem Zug beginnen.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

1. Jägerzug
2. Gegneraktivierung

1. JÄGERZUG

Im Jägerzug führst du deine **Aktionen** durch. Um eine Aktion durchzuführen, muss du eine Attributkarte von deiner Hand auswählen und aufgedeckt auf den Ablagestapel neben deinem Jägerstapel legen (*außer wenn du einen Angriff durchführst, siehe S. 16*). Es gibt keine Begrenzung dafür, wie oft du jede Aktion in einem Zug durchführen kannst.

Du musst nicht alle deine Karten in deinem Jägerzug verwenden. Manchmal kann es hilfreich sein, einige für die Gegneraktivierung aufzubewahren. In deinem Jägerzug kannst du die folgenden Aktionen durchführen:

BEWEGEN

Zum Bewegen musst du eine Attributkarte ablegen und kannst dich dann auf dem Spielplan bis zu 2 Felder weit bewegen. Du musst nicht beide Bewegungen durchführen, jedoch musst du die Bewegung erst abschließen, bevor du eine andere Aktion durchführst. Du kannst dich also nicht 1 Feld bewegen, dann eine andere Aktion durchführen und dich dann 1 weiteres Feld bewegen. Felder sind auf dem Spielplan durch graue Linien voneinander abgegrenzt. Du kannst deinen Jäger immer nur von einem Feld in ein angrenzendes Feld bewegen, das durch eine graue Linie abgegrenzt ist.

Andere Miniaturen oder Plättchen beeinflussen die Bewegung in keiner Weise. Du kannst dich immer frei in und durch Felder bewegen, doch wenn du dich durch ein Feld mit einem Gegner bewegst, wird er dich verfolgen!

VERFOLGENDE GEGNER

Falls du während deiner Bewegungsaktion (und nur während der Bewegungsaktion) ein **Feld** oder ein **Kartenteil** verlässt, das Gegner enthält, verfolgen diese Gegner dich am Ende deiner Bewegung. Das bedeutet, dass diese Gegner sich 1 Feld auf dich zu bewegen. Sie folgen dabei dem gleichen Weg, den du gewählt hast. Andere Gegner oder Jäger beeinflussen einen verfolgenden Gegner nicht. (Gerissene Jäger können also Gegner von ihren Verbündeten weglocken, was sehr nützlich sein kann!)

KARTEILE AUFDECKEN UND FÜLLEN

Zu Beginn jedes Kapitels ist nur das Kartenteil „Zentrale Lampe“ aufgedeckt.

Wenn du dich auf einem Feld befindest, das einen Ausgang hat, der nicht mit einem anderen Kartenteil verbunden ist, kannst du dich mit deiner Bewegung in den unentdeckten Bereich bewegen. Nimm das oberste Kartenteil vom Stapel und drehe es um. Verbinde dann einen Ausgang auf diesem Kartenteil mit dem Ausgang, durch den du das vorherige Kartenteil verlassen hast.



Die Felder, die beide Kartenteile miteinander verbinden, gelten als angrenzend und kosten 1 Feld bei der Bewegung. Falls nur eines der Kartenteile bei der Verbindung einen Ausgang hat und das andere nicht, sind die Felder nicht angrenzend und der Weg kann nicht verwendet werden.



Beispiel: Nur 1 der beiden Felder hat an der Verbindung einen Ausgang, weshalb diese beiden Felder nicht angrenzend sind.

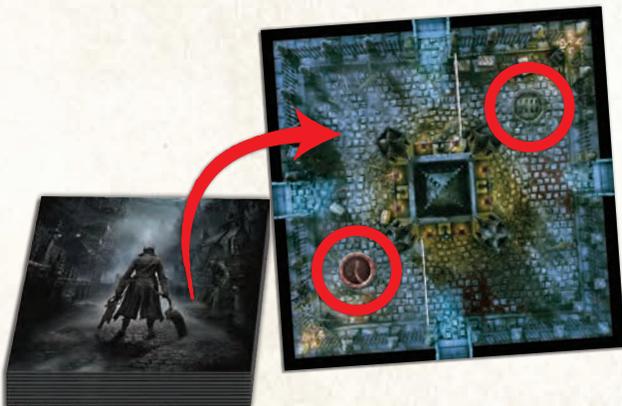
Auf jedem Kartenteil gibt es einige Symbole, die für Verbrauchsgegenstände, Gegner und Lampen stehen. Lege ein Verbrauchsgegenstand-Plättchen auf jedes Verbrauchsgegenstand-Symbol . Auf Gegnersymbolen oder erscheint der damit verbundene Gegner, wie auf dem Jagd-Spielplan angegeben. Stelle dazu eine Miniatur dieses Gegners auf das

Symbol. Stelle dann deinen Jäger auf das Feld auf dem neuen Kartenteil, das mit dem vorherigen Kartenteil verbunden ist. Du darfst nicht auf dem vorherigen Kartenteil stehen bleiben! Doch wenn du noch etwas von deiner Bewegung übrig hast, kannst du natürlich weglaufen ...

Beispiel: Du dringst in das unbekannte Gebiet vor:



Du nimmst das nächste Kartenteil vom Stapel und deckst es auf:



Darauf ist ein Verbrauchsgegenstand-Symbol und ein Gegnersymbol abgebildet.



Du überprüfst den Jagd-Spielplan und siehst, dass der -Gegner die Dorfjäger-Gruppe ist. Du nimmst 1 Dorfjäger-Gruppe-Miniatur und stellst sie auf das -Symbol. Dann nimmst du 1 Verbrauchsgegenstand-Plättchen und legst es über das -Symbol.



Zuletzt verbindest du das neu aufgedeckte Kartenteil mit dem Feld, das du verlassen hast, und stellst deinen Jäger darauf.

ALLE AUSGÄNGE SIND BLOCKIERT

Sollte der seltene Fall auftreten, dass ein Kartenteil aufgedeckt wird, durch das keine weiteren Teile des Spielplans erkundet werden könnten, ziehe ein neues Kartenteil und mische das andere zurück in den Stapel.

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Es kann vorkommen, dass ein Gegner erscheint und es keine passende Miniatur mehr im Vorrat gibt. Nimm dann die Miniatur dieses Gegners vom Spielplan, der sich am weitesten entfernt von allen Jägern befindet und lasse sie dort erscheinen.

BENANNTE ORTE

Benannte Orte beziehen sich auf ein Feld auf einem Kartenteil. Der Name des Ortes steht auf dem betreffenden Feld (wie bei der Hoflampe). Im Verlauf der Kampagne können dadurch bestimmte Kartenteile identifiziert werden. Das Kartenteil „Hoflampe“ gibt beispielsweise an, dass darauf die Hoflampe steht. Wenn sich jedoch eine Missionskarte auf das Hoflampe-Feld bezieht, ist damit auch nur das spezielle Feld gemeint, auf dem sie steht.



INTERAGIEREN

In erster Linie gibt es zwei Möglichkeiten, wie du interagierst: Entweder wenn du einen Verbrauchsgegenstand vom Spielplan aufheben möchtest oder wenn eine Missionskarte angibt, dass ein Spieler mit etwas interagieren muss.

Wenn du mit einem Verbrauchsgegenstand-Plättchen interagieren möchtest, musst du eine Attributkarte ablegen. Dann legst du das Plättchen vom Spielplan ab, ziehst 1 Verbrauchsgegenstand-Karte und legst sie aufgedeckt neben dein Jäger-tableau. Du kannst einen Verbrauchsgegenstand nur aufnehmen, wenn ein Verbrauchsgegenstand-Plättchen auf dem Feld liegt. Verbrauchsgegenstände helfen euch bei der Jagd (siehe „Verbrauchsgegenstände“ auf S. 17).

Manche Missionskarten setzen außerdem voraus, dass ein Spieler interagiert, während er auf einem bestimmten Feld oder bei einem bestimmten Plättchen ist. Die Missionskarte gibt dann an, was genau zu tun ist.

Wenn du eine Attributkarte verwendest, um auf einem Feld zu interagieren, kannst du mit einem oder allen Elementen auf dem Feld interagieren. Möchtest du beispielsweise mit einem Feld für eine Missionskarte interagieren und dort liegt außerdem ein Verbrauchsgegenstand-Plättchen, kannst du 1 Attributkarte ablegen, um mit beiden Elementen zu interagieren.

GEGNER UND INTERAGIEREN

Gegner stehen nicht einfach so herum, während ihr die Gegend erkundet. Falls ein Jäger auf einem Feld interagiert, auf dem Gegner stehen, greift jeder dieser Gegner sofort an! Bevor du deine Interaktion durchführst, deckst du für jeden Gegner auf diesem Feld eine Gegneraktionskarte auf (siehe Kampf auf Seite 18). Du darfst bei diesen Angriffen weder selbst angreifen noch ausweichen. Falls du dadurch besiegt wirst, entfällt auch die Interaktion.

TRICKWAFFE TRANSFORMIEREN

Das Trickwaffentableau jedes Jägers hat 2 Seiten, die jeweils eine andere Form ihrer Waffe darstellen. Um deine Trickwaffe zu transformieren, musst du eine Attributkarte ablegen und leerst dann die Slots auf deinem Trickwaffentableau, indem du alle Attributkarten davon ablegst. Dann drehst du es auf die andere Seite. **Wenn du deine Waffe transformierst, musst du das Tableau auf die andere Seite drehen.** Eine Waffe zu transformieren ist für gewöhnlich der einzige Weg, um Slots darauf zu leeren. Die Karten bleiben sonst darauf liegen, außer ein Effekt oder eine Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

IN DEN TRAUM DES JÄGERS GEHEN

Im Traum des Jägers kannst du deinen Jägerstapel verbessern und dich vom Chaos in Yhnam erholen. Wenn du eine Attributkarte verwendest, um in den Traum des Jägers zu gehen, nimmst du deine Jägerminiatur vom Spielplan und stellst sie auf den Jagd-Spielplan in den Bereich „Traum des Jägers“. Es gibt noch weitere Schritte, die dann stattfinden, diese werden jedoch in einem eigenen Abschnitt erläutert (siehe „Der Traum des Jägers“ auf S. 23). Du darfst von jedem Feld des Spielplans in den Traum des Jägers gehen, unabhängig von anderen Miniaturen oder Plättchen, die auf deinem Feld sein könnten.

ANGREIFEN

Wenn du dich auf demselben Feld wie ein Gegner befindest, kannst du 1 Attributkarte verwenden, um diesen Gegner anzugreifen, wodurch du einen Kampf auslöst (siehe Kampf auf Seite 18).

Anders als bei anderen Aktionen legst du die Attributkarte für einen Angriff nicht ab. Stattdessen legst du sie auf einen leeren Angriffsslot deiner Wahl auf deinem Trickwaffentableau. **Karten können nur auf leere Slots auf dem Tableau gelegt werden. Wenn deine Trickwaffe also keine leeren Slots hat, kannst du keinen Angriff durchführen!**

2. GEGNERAKTIVIERUNG

Sobald du deinen Jägerzug abgeschlossen hast, werden Gegner aktiviert, die in Aktivierungsreichweite deines Jägers sind. Sie bewegen sich auf dich zu und greifen an.

- ♦ **Aktivierungsreichweite bestimmen:** Alle Gegner auf deinem und allen angrenzenden Kartenteilen sind in Aktivierungsreichweite und werden aktiviert. Gegner, die weiter entfernt sind, wissen nichts von deiner Anwesenheit und werden somit nicht aktiviert.
- ♦ **Gegneraktivierung:** Gegner werden in der Reihenfolge aktiviert, die auf dem Jagd-Spielplan angegeben ist. Zuerst alle -Gegner, dann alle -Gegner und zuletzt alle -Gegner. Wenn Gegner aktiviert werden, handle für jeden aktivierten Gegner die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:
 - **Gegner bewegen:** Wähle 1 der aktivierten Gegner (in der oben angegebenen Reihenfolge) und bewege den Gegner 1 Feld auf dich zu. Falls der aktivierte Gegner bereits auf einem Feld ist, in dem ein anderer Jäger steht, bewegt sich der Gegner nur, wenn er dich dadurch erreichen könnte. Falls der aktivierte Gegner bereits auf deinem Feld ist, bewegt er sich nicht.
 - **Gegnerangriff:** Nach der Bewegung greift der Gegner an, falls er sich auf deinem Feld befindet, was einen Kampf auslöst (siehe „Kampf“ auf S. 18).



Sobald du alle Schritte abgehandelt hast, wähle den nächsten Gegner in Aktivierungsreichweite und aktiviere ihn. Das machst du so lange, bis alle Gegner in Reichweite aktiviert worden sind.

Sobald alle Gegner in Aktivierungsreichweite aktiviert worden sind, ist dein Zug vorbei und der nächste Spieler ist am Zug.

ÜBERRASCHUNGSMOMENT!

Es kann zu Situationen kommen, in denen durch ein Effekt oder eine Fähigkeit ein Gegner, der zuvor nicht in Aktivierungsreichweite war, in Aktivierungsreichweite kommt. Falls das passiert, muss dieser Gegner ebenfalls aktiviert werden, selbst wenn seine Gelegenheit eigentlich verstrichen ist. Gegner können genauso listig sein wie ihr!

PLÖTZLICHER TOD

Es kann passieren, dass du durch einen Gegner besiegt wirst, bevor alle Gegner aktiviert wurden. In diesem Fall werden keine weiteren Gegner aktiviert, da ihr Ziel nicht mehr auf dem Spielplan ist.

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE, BELOHNUNGEN UND SCHUSSWAFFEN

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE



Verbrauchsgegenstände sind mächtige einmalig einsetzbare Gegenstände, die verschiedenste Werkzeuge für deinen Jäger darstellen. Sie kommen nicht auf die Hand oder in den Jägerstapel, stattdessen legst du sie neben dein Jägertableau.

Alle Verbrauchsgegenstände geben an, wann sie verwendet werden können: Entweder in deinem Jägerzug oder im Kampf. Falls der Verbrauchsgegenstand „Jägerzug“ angibt, darfst du ihn jederzeit in deinem Jägerzug einsetzen (vor oder nach einer Aktion). Falls die Karte „Beim Angriff“ angibt, darf sie nur im Kampf eingesetzt werden und zwar **wenn der Angreifer seinen Angriff auswählt**. Wenn du einen Verbrauchsgegenstand einsetzt, erhältst du den Bonus und legst die Karte danach auf den Ablagestapel.

Wenn du eine Karte vom Verbrauchsgegenstand-Stapel ziehen darfst und dieser leer ist, mische den Ablagestapel zu einem neuen Stapel und ziehe dann eine Karte.

BELOHNUNGEN



Belohnungskarten erhält ihr im Verlauf der Kampagne für das Abschließen von Missionen. Sie geben an, wann sie eingesetzt werden können. Anders als bei Verbrauchsgegenständen werden sie allerdings nach der Verwendung nicht abgelegt. Stattdessen werden sie erschöpft (auf die Rückseite gedreht – Text nach unten). Belohnungen eines Jägers werden wieder spielbereit gemacht, wenn er in den Traum des Jägers geht (siehe S. 23).

Es gibt zwei Arten von Belohnungskarten: **Jägerwerkzeuge** und **Caryll-Runen**. Jeder kann jederzeit maximal 2 Jägerwerkzeuge und 2 Caryll-Runen haben. Falls du eine dritte Karte einer Art erhältst, darfst du eine andere dieser Art an einen anderen Spieler geben. Falls sie niemand möchte, lege sie beiseite. Ihr behaltet Belohnungen für die gesamte Kampagne und ihr könnt sie zwischen Kapiteln tauschen (siehe „Fortschritt der Kampagne“ auf S. 25).

ABBILDUNG DES JÄGERS



SCHUSSWAFFEN

Alle Jäger haben außerdem eine Schusswaffe, die ein spezielles Feld auf dem Jägertableau hat. Jede Waffe gibt an, wann sie verwendet werden kann. Sobald sie verwendet wurde, musst du sie erschöpfen und sie kann erst wieder verwendet werden, wenn sie wieder spielbereit gemacht wurde. Jede Schusswaffe gibt an, wie sie spielbereit gemacht werden kann. Deine Schusswaffe wird im Traum des Jägers automatisch spielbereit gemacht.

Jeder Jäger kann jederzeit nur 1 Schusswaffe tragen. Falls du eine neue Schusswaffe erhalten würdest, darfst du deine vorherige ersetzen. Lege die nicht verwendete beiseite. Ihr behaltet Schusswaffen für die gesamte Kampagne und ihr könnt sie zwischen Kapiteln tauschen.

Hinweis: Die Startwaffe eines Jägers kann niemals getauscht oder von anderen Jägern verwendet werden.

BEGINN EINER NEUEN RUNDE

Sobald alle ihren Zug durchgeführt haben und die letzte Gegneraktivierung abgeschlossen ist, endet die Runde und eine neue Runde beginnt. Handelt dafür die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

- ♦ **Jagdleiste um 1 vorrücken:** Rückt das -Plättchen auf der Jagdleiste um 1 Feld vor. Falls es dann auf dem letzten Feld der Jagdleiste liegt, hat die letzte Runde begonnen: Ihr habt dann bis zum Ende dieser Runde Zeit, um eure Jagd-Mission abzuschließen oder ihr verliert (siehe „Letztes Feld“ auf S. 24). Falls das Plättchen auf ein -Feld vorgerückt ist, lest den Abschnitt „Jagdleiste vorrücken und Spielplan zurücksetzen“ auf Seite 24.
- ♦ **Hand auffüllen:** Jeder von euch darf beliebig viele Karten von der Hand ablegen und dann so viele Karten von seinem Jägerstapel ziehen, bis er 3 Attributkarten auf der Hand hat. Falls nicht mehr genügend Karten auf dem Stapel sind, mischst du den Ablagestapel in den Jägerstapel und ziehst dann.



KAMPF

Du kannst nicht an der Jagd teilnehmen und erwartest, dass du nicht den scheußlichen Bestien begegnest, die sich in den Straßen von Yharnam herumtreiben. Wenn du deine Widersacher besiegst, wirst du deinem Ziel, das Geheimnis der Stadt aufzudecken, deutlich näher kommen. Außerdem sammelst du wertvolle **Blutechos** von den besiegten Gegnern. Diese Blutechos kannst du im Traum des Jägers verwenden, um stärker zu werden, was dich zu einem besseren Jäger macht.

Ein Kampf kann auf zwei Weisen ausgelöst werden: Entweder greift ein Jäger einen Gegner in seinem Jägerzug an oder ein Gegner greift den Jäger während der Gegneraktivierung an. In beiden Fällen läuft der Kampf gleich ab. Wenn ein Jäger angreift oder angegriffen wird, muss er die verschiedenen Möglichkeiten seiner Trickwaffe nutzen. Zusammen mit den Attributkarten auf seiner Hand können dadurch mächtige Kombos entstehen.

TRICKWAFFENTABLEAU

Jedes Trickwaffentableau hat 2 Seiten, die jeweils eine Form der Trickwaffe zeigen und die folgenden Informationen beinhalten:

ABBILDUNG DES JÄGERS TRICKWAFFEN-FÄHIGKEIT NAME DES ANGRIFFS ANGRIFFS-GESCHWINDIGKEIT ANGRIFFS-SCHADEN



NAME DER TRICKWAFFE

ERINNERUNGSTEXT FÜR DIE ANDERE SEITE

ANGRIFFS-SLOTS

- ♦ **Name der Trickwaffe:** Jede Trickwaffe hat einen eigenen Namen.
- ♦ **Trickwaffenfähigkeit:** Beide Formen der Trickwaffe haben ihre eigene Fähigkeit. Jede Fähigkeit gibt an, wie sie verwendet werden kann.
- ♦ **Angriffsslots:** Jede Seite einer Trickwaffe hat eine Reihe von Angriffsslots, die für die verschiedenen Angriffe stehen, die der Jäger durchführen kann. Jeder Slot beinhaltet die folgenden Informationen:
 - ♦ **Name des Angriffs**
 - ♦ **Angriffsgeschwindigkeit:** Am oberen Rand jedes Angriffs sind einige Pfeile abgebildet, die für die Geschwindigkeit dieses Angriffs stehen. Jeder Angriff ist entsprechend seiner Geschwindigkeit farblich markiert. Die drei Geschwindigkeiten sind: schnell , mittel und langsam .
 - ♦ **Angriffsschaden:** Jeder Angriff gibt an, wie viel Schaden er verursachen kann, was durch -Symbole dargestellt wird.
- ♦ **Erinnerungstext für die andere Seite:** Zeigt an, welche Fähigkeit und welche Angriffe die andere Seite der Trickwaffe hat.

Wenn du bei der Jagd erfolgreich sein möchtest, ist es sehr wichtig, dass du weißt, für welche Situation welche Form deiner Trickwaffe am besten geeignet ist (bist du besser gegen schnelle oder langsame Gegner, verursachst du viel Schaden, kannst du gut verteidigen usw.). Jetzt wo du deine Trickwaffe kennst, musst du nur noch wissen, wie du diese Waffe einsetzt, um deine Gegner zu bezwingen.

ABLAUF EINES KAMPFES

Jeder Kampf läuft auf die gleiche Weise ab und besteht aus den folgenden Schritten in der angegebenen Reihenfolge:

1. **Attributkarte auswählen**
2. **Gegneraktion-Karte aufdecken**
3. **Ausweichen**
4. **Angriffe abhandeln**

1. **Attributkarte auswählen:** Wähle eine Attributkarte von deiner Hand aus. Diese Karte wird nicht abgelegt. Lege sie stattdessen auf einen **leeren Angriffsslot** auf deinem Trickwaffentableau. Ein Slot gilt als leer, wenn derzeit keine Attributkarte darauf liegt. Ein Slot, auf dem bereits eine Attributkarte liegt, gilt als **voller Slot** und kann nicht verwendet werden. **Das bedeutet, dass du keinen Angriff durchführen kannst, wenn auf jedem Slot deiner Trickwaffe eine Attributkarte liegt!** Wenn du die Attributkarte auf einen leeren Slot legst, legst du damit fest, diesen Angriff gegen den Gegner durchzuführen.



LEERE ANGRIFFSSLOTS **VOLLER ANGRIFFSSLOT**

Beispiel: Du hast den Gewundenen Stock und möchtest angreifen. Zuerst suchst du eine Attributkarte von deiner Hand aus. Du kannst sie in einen der beiden leeren Angriffsslots deiner Trickwaffe legen. In diesem Fall entweder den Schnellen Schnitt oder den Hieb. Du kannst nicht den Tödlichen Stoß wählen, da dieser Slot bereits voll ist.

ATTRIBUTE UND EFFEKTE

Attributkarten ermöglichen dir nicht nur einen Angriff, sie beeinflussen den Angriff auch auf unterschiedlichste Weise. Jede Attributkarte funktioniert anders, doch alle folgen dem gleichen Prinzip, abhängig von ihrer Art:



AUSDAUER: Diese Karten erlauben dir, Angriffen auszuweichen (siehe Ausweichen, S. 20).



GESCHICK: Durch diese Karten kannst du Gegner unterbrechen (siehe Unterbrechen auf S. 21.) und Angriffe abwehren.



STÄRKE: Diese Karten verstärken den Schaden deines Angriffs.



VITALITÄT: Diese Karten geben dir die Möglichkeit zur Verteidigung und zum Kartenziehen.

Die meisten Attributkarten beeinflussen deinen Angriff direkt. Andere geben dir andere Effekte, wie zusätzliche Karten zu ziehen oder Angriffsslots zu leeren. Falls die Attributkarte nicht den genauen Zeitpunkt für den Effekt angibt (wie z. B. „Nach dem Angriff“ oder „Nach dem Ausweichen“), gilt der Effekt sofort nachdem du die Karte auf den Angriffsslot gelegt hast und noch vor dem Angriff.

2. Gegneraktion-Karte aufdecken: Sobald du deine Attributkarte platziert hast, deckst du die oberste Karte vom Gegneraktion-Stapel auf. Es gibt 3 verschiedene Karten: Standard, Spezial und Fähigkeit.



Die Karten verweisen auf den Angriff oder die Fähigkeit auf der Gegnerkarte. Deckst du die Standard-Karte auf, macht der Gegner einen Standardangriff. Bei der Spezial-Karte macht er einen Spezialangriff und bei der Fähigkeit-Karte setzt der Gegner seine Fähigkeit ein.



Gegnerangriffe haben die gleichen Informationen wie Jägerangriffe. Sie haben einen Namen, eine Angriffsgeschwindigkeit und einen Angriffsschaden. Außerdem können sie Effekte haben, die beim Angriff ausgelöst werden.

Fähigkeiten sind keine Angriffe und enthalten somit nur Effekte. Sie werden sofort nach dem Aufdecken abgehandelt, außer der genaue Zeitpunkt oder die Geschwindigkeit ist angegeben. Fähigkeiten können nicht unterbrochen werden und ihnen kann nicht ausgewichen werden, außer es ist etwas anderes angegeben.

GEGNERAKTION-STAPEL MISCHEN

Der Gegneraktion-Stapel wird erst gemischt, nachdem die letzte Karte aufgedeckt wurde. Der Stapel besteht aus 3 Standard-Karten, 2 Spezial-Karten und 1 Fähigkeit-Karte. Das bedeutet, dass gerissene Jäger abschätzen können, welchen Angriff ein Gegner vorbereitet, indem sie sich merken, welche Karten bereits aufgedeckt wurden! Falls du eine Karte vom Gegneraktion-Stapel aufdecken musst und keine Karte mehr verfügbar ist, nimm alle Karten vom Ablagestapel und mische sie zu einem neuen Stapel.

3. Ausweichen: Sobald eine Gegneraktion-Karte aufgedeckt wurde, hast du die Möglichkeit auszuweichen. Falls du eine Karte mit dem Schlüsselwort Ausweichen auf der Hand hast, kannst du sie auf einen leeren Angriffsslot deines Trickwaffentableaus legen, der die gleiche Geschwindigkeit wie oder eine schnellere Geschwindigkeit als der Angriff des Gegners hat. (Um beispielsweise einem >>>-Angriff auszuweichen, musst du einen >>>- oder >>>>-Angriffsslot verwenden). Falls du ausweichst, weichst du dem gesamten Angriff aus. Dies verhindert allerdings keine zusätzlichen Effekte des Angriffs, die dich nicht direkt betreffen, wie eine Gegnerbewegung oder wenn der Angriff einem anderen Jäger Schaden zufügt. **Außerdem beeinflusst das Ausweichen deinen eigenen Angriff in keiner Weise!**

4. Angriffe abhandeln: Sobald feststeht, welchen Angriff du und welchen Angriff der Jäger durchführt, werden die Angriffe abgehandelt. Angriffe werden in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeit abgehandelt. >>>> trifft vor >>>, was wiederum vor > trifft. Haben beide Angriffe die gleiche Geschwindigkeit, treffen sie gleichzeitig. Wenn ein Angriff abgehandelt wird, fügt er seinem Ziel den angegebenen Schaden und alle weiteren angegebenen Effekte zu. Sobald du Schaden erleidest, entferne die entsprechende Anzahl GP-Plättchen von deinem Tableau. Falls dies deine GP auf 0 reduziert, bist du augenblicklich besiegt! Wenn ein Gegner Schaden erleidet, legst du GP-Plättchen neben seine Miniatur, um anzuzeigen, wie viel Schaden er erlitten hat, außer du besiegt ihn sofort.

- ♦ **Gegner besiegt:** Wenn ein Gegner Schaden in Höhe seiner GP erlitten hat, ist er besiegt. Der Jäger, der ihn besiegt hat, erhält 1 Blutecho (♣), das er auf sein Jägertableau legt, und entfernt dann den Gegner vom Spielplan.
- ♦ **Jäger besiegt:** Wenn ein Jäger besiegt wird, legt er alle Blutechos (♣) vom seinem Jägertableau ab und geht sofort in den Traum des Jägers (siehe S. 23).

EFFEKTE BEI GLEICHER GESCHWINDIGKEIT

Falls ein Gegner und ein Jäger einen Angriff oder eine Fähigkeit mit gleicher Geschwindigkeit durchführen, werden jegliche Effekte und sämtlicher Schaden gleichzeitig abgehandelt. In manchen Situationen kann es sein, dass ein Effekt einen gegnerischen Angriff oder eine Fähigkeit aufheben würde. In diesem Fall wird dieser zuerst abgehandelt und verhindert somit vollständig den gegnerischen Angriff bzw. die Fähigkeit.



BLUTECHOS

Mit Blutechos könnt ihr im Traum des Jägers Verbesserungen erhalten und stärker werden. Es gibt zwei wichtige Regeln für Blutechos:

Du verlierst alle deine Blutechos, wenn du besiegt wirst.

UND

Du darfst zu jeder Zeit maximal 3 Blutechos haben.
Sobald du ein viertes Blutecho erhalten würdest, musst du es stattdessen ablegen.



EFFEKTE VON ANGRIFFEN

Wenn Jäger oder Gegner einen Angriff nicht aufheben oder diesem ausweichen, erleiden sie die Effekte des Angriffs zur selben Zeit, wie sie dessen  erleiden. Die 4 häufigsten Effekte sind:

BETÄUBEN: Wenn ein Jäger betäubt wird, muss er 1 Attributkarte von seiner Hand ablegen. Falls er das nicht kann, erleidet er 1 .

GIFT: Wenn ein Jäger vergiftet wird, erhält er ein -Plättchen. Am Ende jedes seiner Züge erleidet er 1 . Das Plättchen wird abgelegt, sobald der Jäger in den Traum des Jägers geht. Jeder Jäger kann maximal 1 -Plättchen gleichzeitig haben.

UNTERBRECHEN: Angriffe mit diesem Effekt heben alle gegnerischen Angriffe auf, die langsamer sind, und verhindern dadurch alle Effekte und sämtlichen Schaden des verhinderten Angriffs.

WAHNSINN: Wenn ein Jäger wahnsinnig wird, erhält er 1 -Plättchen. Er erleidet ab sofort +1  durch alle Angriffe gegen ihn. Das Plättchen wird abgelegt, sobald der Jäger in den Traum des Jägers geht. Jeder Jäger kann maximal 1 -Plättchen gleichzeitig haben.

BESONDERHEITEN IM KAMPF

SCHNELLER ALS SCHNELL UND LANGSAMER ALS LANGSAM

Es kann vorkommen, dass Effekte oder Fähigkeiten die Angriffsgeschwindigkeit erhöhen oder verringern. Falls ein schneller Angriff noch schneller werden würde, gilt er, als hätte er so viele Schritte mehr. Falls beispielsweise ein schneller Angriff (       ) +1  erhält, gilt er als     -Angriff, wenn er mit anderen Angriffen verglichen wird. Wird ein Angriff aus irgendeinem Grund auf 0 verringert, trifft dieser Angriff erst nach allen anderen Angriffen.

KEIN ANGRIFF UND ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT

Es kann vorkommen, dass ein Jäger angegriffen wird und er keinen Angriff auswählen kann oder dies nicht möchte. Falls der Angriff des Gegners von der Geschwindigkeit des Jägers abhängt, gilt diese als Geschwindigkeit 0.

GLEICHZEITIGES BESIEGEN

Wenn sich ein Gegner und ein Jäger gleichzeitig besiegen, werden beide sofort vom Spielplan entfernt. Bedauerlicherweise für den Jäger wird das Blutecho , das er durch das Besiegen des Gegners erhalten hätte, zusammen mit seinen anderen abgelegt.

ALLE ANGRIFFSSLOTS SIND VOLL

Es kann vorkommen, dass ein Jäger angegriffen wird und er keine leeren Slots auf seinem Trickwaffentableau hat. Falls das passiert, kann er sich nicht wehren. Der Jäger erleidet die Effekte des gegnerischen Angriffs ohne die Möglichkeit, zurückzuschlagen oder sich zu verteidigen. Falls du also siehst, dass dein Tableau voll ist, solltest du (in deinem Jägerzug) eine Aktion verwenden, um deine Trickwaffe zu transformieren.

VOR DER AKTIVIERUNG BESIEGT

Es kann zu dem seltenen Fall kommen, dass du besiegt wurdest, bevor du in dieser Runde deinen Zug durchgeführt hast. Das ist bedauerlich und sollte auf jeden Fall vermieden werden, denn dann überspringst du deinen gesamten Zug für diese Runde und verbringst ihn im Traum des Jägers!



Beispiel: Du führst gegen eine Seuchenbestie einen Angriff mit dem Gewundenen Stock durch.



Du legst die Standard-Stärkekarte auf den Slot von Tödlicher Stoß und hast dich somit auf einen Angriff festgelegt. Dann deckst du für die Seuchenbestie eine Karte vom Gegneraktion-Stapel auf: Es ist ein **Standard-Angriff**.



Du schaust auf die Gegnerkarte und siehst, dass der Standard-Angriff der Seuchenbestie ein Schneller Schlag ist. Das ist ein schneller Angriff, der 3 Schaden zufügt. Dein Angriff ist langsam, die Seuchenbestie greift also zuerst an.

Auf deiner Hand hast du die folgenden Attributkarten:



Du hast zwar eine Karte zum Ausweichen, jedoch keinen leeren Angriffsslot. Du kannst dem Angriff also nicht ausweichen.

Da die Seuchenbestie 4 GP hat, entscheidest du dich dazu, deine Standard-Stärkekarte mit deinem **Tödlichen Stoß** zu verwenden, wodurch dein verursachter Schaden auf 4 steigt.

Du erleidest durch den Angriff der Seuchenbestie 2 Schaden, also legst du 2 GP-Plättchen von deinem Jäger-tableau ab.



Jetzt ist die Zeit für deinen Angriff gekommen. Du fügst der Seuchenbestie 4 Schaden zu und besiegst sie, da sie nur 4 GP hat. Du entfernst die Miniatur vom Spielplan und erhältst 1 Blutecho als Belohnung.



BOSSGEGNER



Bosse sind die gefährlichsten Bedrohungen, die euch auf eurer Jagd begegnen. Sie erscheinen, wenn euch eine Missionskarte die Anweisung dazu gibt.

Bosse haben statt der gewöhnlichen Gegnerkarte eine **Boss-GP-Karte**. Das ist eine doppelseitige Karte, die 2 Phasen des Bosses zeigt. Der Boss hat außerdem 2 einzigartige **Bossaktion-Stapel**, die jeweils für Phase 1 oder Phase 2 des Bosses sind.

Sobald ein Boss erscheint, sucht seine Miniatur heraus und stellt sie auf das angegebene Feld. Sucht dann die Boss-GP-Karte und beide Bossaktion-Stapel heraus und legt sie neben den Jagd-Spielplan.

- Die Boss-GP-Karte gibt die GP des Bosses in jeder Phase an und bezieht sich auf die Anzahl der Jäger. Jeder Boss kommt mit Phase 1 ins Spiel. Sobald er den Schaden erlitten hat, der auf dieser Seite angegeben ist, entfernt alle Plättchen von der Karte und dreht sie auf die Phase-2-Seite. Falls ein Angriff mehr Schaden zufügt, als der Boss GP hat, wird der überzählige Schaden nicht auf Phase 2 übertragen.
- Die beiden einzigartigen Bossaktion-Stapel stehen für die verschiedenen Phasen. Die Bossaktion-Stapel funktionieren auf ähnliche Weise wie die normalen Gegneraktion-Stapel. Jedes Mal wenn der Boss angreift, deckt ihr die oberste Karte des Stapels auf, abhängig von der Phase, in der sich der Boss aktuell befindet. Auf jeder Karte ist ein anderer Angriff oder eine andere Fähigkeit.



NSC-GEGNER



Manchmal weist euch eine Missionskarte an, ein NSC-Plättchen auf den Spielplan zu legen. Diese NSC (Nicht-Spieler-Charaktere) können eure Gegner sein. Wenn ihr einem NSC begegnet, sucht die passende Gegnerkarte heraus und legt sie neben den Jagd-Spielplan. NSC folgen den gleichen Regeln wie gewöhnliche Gegner. Die einzige Ausnahme ist, dass die Gegnerkarte für sie nicht zwei unterschiedliche Seiten hat.

Stattdessen zeigt eine Seite die Version für 1-2 Jäger (1-2) und die andere Seite für 3-4 Jäger (3+).

TRAUM DES JÄGERS

Für Jäger ist der Tod nur eine kleine Unannehmlichkeit. Wenn du besiegt wirst, erwachst du wieder im Traum des Jägers und bist bald wieder bereit dafür, deine Jagd fortzuführen. Du kannst auch freiwillig in den Traum des Jägers gehen. Falls du das tust, kannst du deine gesammelten Blutechos (☾) ausgeben, um stärker zu werden. Allerdings verliert ihr dadurch Zeit, denn der Einfluss des Blutmondes steigt immer weiter, wenn jemand in den Traum des Jägers geht. Jäger, die zu viel Zeit fern von der wachen Welt verbringen, kommen vielleicht zu spät zurück, um sie zu retten.

Unabhängig davon, ob du freiwillig in den Traum des Jägers gegangen bist, indem du die Aktion „In den Traum des Jägers gehen“ durchgeführt hast, oder weil du im Kampf besiegt wurdest, ist dein Zug sofort vorbei. Führe dann folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Rücke auf der **Jagdleiste** 1 Feld vor. Das kann den Spielplan zurücksetzen (siehe „Auf der Jagdleiste vorrücken und den Spielplan zurücksetzen“ auf S. 24).
- Nimm **alle** deine Attributkarten (übrige im Jägerstapel, vom Ablagestapel, von deiner Hand und von deiner Trickwaffe) und lege sie auf einen Stapel.
- Lege alle Blutechos von deinem Jägertableau ab und verbessere deinen Jägerstapel. **Das ist nicht optional!** Für jedes abgelegte Blutecho musst du 1 **Verbesserungskarte** von den 4 verfügbaren im Bereich für die Verbesserungskarten des Jagd-Spielplans nehmen. Sobald du eine Karte genommen hast, wird sofort eine neue vom Stapel aufgedeckt, die sofort verfügbar ist. *Hinweis: Ein Jäger, der besiegt wurde, verliert alle seine Blutechos, bevor er Verbesserungen nehmen kann.*

- ◆ Sobald du deine Verbesserungen gewählt hast, darfst du sie deinem Jägerstapel hinzufügen. **Das ist optional.** Für jede Verbesserungskarte, die du hinzufügen möchtest, musst du 1 andere Karte aus deinem Jägerstapel entfernen. Dein Jägerstapel besteht **immer aus exakt 12 Karten.** Jede Karte, die du nicht deinem Stapel hinzufügst oder die du entfernt hast, legst du für den Rest des Kapitels in die Spielschachtel zurück.
- ◆ Mische deinen neuen Jägerstapel, mache deine Schusswaffe und deine Belohnungskarten spielbereit und lege Gift- (☠) und Wahnsinn-Plättchen (🌀) ab. Dann nimmst du so viele deiner fehlenden GP-Plättchen zurück, bis du 6 🔴 hast.
- ◆ Zu Beginn der nächsten Runde füllst du deine Hand wie gewohnt auf. In deinem Zug darfst du aussuchen, mit welcher Seite deiner Trickwaffe du zurückkommst, und stellst deine Miniatur auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan mit einer **Lampe** (💡). Dann führst du deinen Zug wie gewohnt durch.



JAGDLEISTE VORRÜCKEN UND SPIELPLAN ZURÜCKSETZEN

Der Einfluss des Blutmondes fördert merkwürdige Effekte in der wachen Welt zutage. Er bewirkt nicht nur, dass ihr verliert, wenn das ☠-Plättchen das Ende der Leiste erreicht, sondern bringt auch besiegte Gegner zurück.

Auf der Jagdleiste gibt es mehrere **Rücksetzpunkte**, die durch ein 🔴-Symbol markiert sind. Sobald das Plättchen ein solches Feld erreicht, führt die folgenden Schritte **sofort** durch und unterbricht alles, was gerade sonst passiert:

- ◆ Entfernt alle Nicht-Boss-Gegner vom Spielplan.
- ◆ Füllt fehlende Verbrauchsgegenstand-Plättchen auf dem Spielplan wieder auf.
- ◆ Alle Missionsgegner erscheinen erneut, falls es welche gibt. Füllt dann alle Gegnersymbole wieder mit Gegnern auf, beginnend mit denen, die Jägern am nächsten sind.
- ◆ Bossgegner werden nicht entfernt, heilen aber sämtlichen 🔴. Falls sie bereits in Phase 2 waren, bleiben sie in dieser Phase.

WEITERE REGELN

Es gibt einige weitere Regeln, die nicht zu den vorherigen Themen passen. Diese sind hier gesondert aufgeführt:

INTELLIGENT UND GRAUSAM

Es kann Momente geben, in denen ein Spieleffekt eine Wahl erlauben würde, wenn er abgehandelt wird. In solchen Situationen wählt ihr immer die Möglichkeit, die am schlechtesten für euch ist. Das stellt dar, dass die Gegner, denen ihr begegnet, intelligent handeln und dass Yharnam den Jägern gegenüber grausam und erbarmungslos ist.

🔴 LETZTES FELD

Das letzte Feld der Jagdleiste enthält ebenfalls einen Rücksetzpunkt 🔴. Wenn ihr das letzte Feld auf der Jagdleiste erreicht, und ihr auf der Jagdleiste aus irgendeinem Grund vorrücken müsstet, setzt ihr stattdessen wieder den Spielplan zurück.



NEBELWÄNDE

Manchmal setzt eine Missionskarte voraus, dass ihr ein Kartenteil mit **Nebelwänden** einschließt. Diese besonderen Plättchen grenzen das Kartenteil vom Rest des Spielplans ab. Wenn ihr dazu angewiesen werdet, legt eine Nebelwand auf jeden Ausgang dieses Kartenteils. Falls darauf eine Lampe (💡) ist, verdeckt sie mit einem Kaputte-Lampe-Plättchen (💡). Entfernt zuletzt alle Gegner von diesem Kartenteil, außer solche, die durch die Missionskarte mit den Nebelwänden erschienen sind.

Solange ein Kartenteil mit Nebelwänden umschlossen ist, gelten für dieses Kartenteil folgende Regeln:

- ◆ Du kannst ein Kartenteil, das mit Nebelwänden umschlossen ist, betreten, du kannst es jedoch nur verlassen, indem du in den Traum des Jägers gehst.
- ◆ Du kannst eine Lampe, die mit einem Kaputte-Lampe-Plättchen (💡) verdeckt ist, nicht verwenden. Du kannst also vom Traum des Jägers nicht dorthin zurückkehren.
- ◆ Gegner können ein Kartenteil, das mit Nebelwänden umschlossen ist, weder betreten noch verlassen. Falls ein Gegner einen Jäger verfolgt, bleibt er auf dem Kartenteil vor der Nebelwand stehen. Wenn ein Gegner aktiviert wird, ignoriert er Jäger, die durch eine Nebelwand von ihm getrennt sind.
- ◆ Auf einem Feld, das mit Nebelwänden umschlossen ist, erscheinen nur Gegner, die bei der Mission angegeben sind. Andere Gegner können dort nicht erscheinen.

Nebelwände werden erst entfernt, wenn die Missionskarte, die sie ins Spiel gebracht hat, abgeschlossen ist oder ihr die Anweisung dazu erhaltet.

Wenn eine Nebelwand entfernt wird, entfernt auch alle Kaputte-Lampe-Plättchen, die durch sie erschienen sind. Gegner können beim nächsten  wieder wie gewohnt darauf erscheinen.



Beispiel: Durch diese Einsicht-Mission erhaltet ihr die Anweisung, die Hoflampe mit Nebelwänden einzuschließen.



FORTSCHRITT DER KAMPAGNE

Falls ihr ein Kapitel erfolgreich abschließt, geht ihr alle sofort in den Traum des Jägers und erhaltet **Verbesserungskarten** durch eure verbliebenen Blutechos .

Falls ihr die Kampagne nicht sofort mit dem nächsten Kapitel fortsetzen möchtet, könnt ihr euren Fortschritt speichern und später fortfahren (siehe „Fortschritt speichern“ weiter unten). Falls ihr fortfahren möchtet, macht Folgendes:

- ♦ Habt ihr das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, behaltet eure **Verbesserungskarten**. Ihr könnt **Verbesserungskarten nicht untereinander tauschen!**
- ♦ Ihr behaltet auch eure **Verbrauchsgegenstände**, **Schusswaffen** und **Belohnungen**, die ihr während des Kapitels gesammelt habt. Diese dürft ihr untereinander tauschen.
- ♦ Behaltet auch eure **Einsicht-Karten**, die ihr durch abgeschlossene Einsicht-Missionen erhalten habt.
- ♦ Sobald ihr diese Schritte erledigt habt, nehmt die nächste **Kapitelkarte** und folgt den Aufbauanweisungen.

FORTSCHRITT SPEICHERN

Verstaut die **Schusswaffe**, die **Verbrauchsgegenstände** und die **Belohnungen** jedes Jägers zusammen mit seinem **Jägerstapel**. Verstaut alle abgeschlossenen **Einsicht-Karten** zusammen. Mischt alle **Verbesserungskarten**, die abgelegt wurden, zurück in ihre jeweiligen Stapel.



GLOSSAR

1 SLOT LEEREN: Lege 1 beliebige Karte in einem beliebigen Slot deiner Trickwaffe ab. Solch ein Effekt kann sich auf den eigenen Slot beziehen.

ANGRENZEND (FELD): Felder sind zueinander angrenzend, wenn sie durch eine graue Linie oder durch 2 Ausgänge miteinander verbunden sind.

ANGRENZEND (KARTENTEIL): Kartenteile sind zueinander angrenzend, wenn je 1 Feld beider Kartenteile durch einen Ausgang miteinander verbunden ist.

ANGRIFF AUFHEBEN: Verhindert alle Effekte und jeglichen Schaden eines Angriffs, außer dieser wurde bereits abgehandelt.

AUSWEICHEN: Du weichst einem Gegnerangriff aus, der die gleiche oder eine langsamere Angriffsgeschwindigkeit hat.

AUSWEICHEN (X): Du musst eine Attributkarte mit dem Schlüsselwort Ausweichen in einen Angriffslot legen, der mindestens die angegebene Geschwindigkeit hat, sonst erleidest du die angegebenen Effekte. *Beispiel: Ausweichen* (➡➡➡).

BEI ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT: Bezieht sich auf die Geschwindigkeit eines Angriffs. *Wenn beispielsweise ein Effekt „bei Angriffsgeschwindigkeit“ abgehandelt wird und der Angriff schnell ist, wird der Effekt bei schneller Geschwindigkeit abgehandelt.*

BEIM TRANSFORMIEREN: Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du deine Trickwaffe transformierst.

BEIM ANGRIFF: Dieser Effekt wird ausgelöst, sobald du einen Angriffslot ausgewählt hast und bevor der Angriff abgehandelt wird.

BEIM BESIEGEN: Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn ein Jäger einen Gegner besiegt.

BELOHNUNGSKARTEN: Besondere Karten, die dem Besitzer einzigartige oder dauerhafte Fähigkeiten verleihen. Es gibt 2 verschiedene Arten: Caryll-Runen und Jägerwerkzeuge.

BETÄUBEN: Wenn du betäubt wirst, musst du 1 Handkarte ablegen. Falls du das nicht kannst, erleidest du 1 .

BLOCKE X: Ein Effekt mit „Blocke X“ reduziert die erlittene Menge  um X.

BLUTECHOS: Das sind Plättchen, mit denen du im Traum des Jägers Verbesserungen kaufst. Du erhältst sie durch das Besiegen von Gegnern und das Abschließen von Missionen. Du verlierst sie, wenn du besiegt wirst. Du kannst zu jeder Zeit maximal 3 Blutechos haben.

ERSCHÖPFT: Wenn du eine Belohnungskarte oder Schusswaffe verwendest, wird sie erschöpft. Drehe sie dazu auf die verdeckte Seite. Du kannst sie nicht verwenden, bis sie wieder spielbereit gemacht wurde.

FELD: Jedes Kartenteil besteht aus einer Anzahl Felder, die durch graue Linien voneinander abgegrenzt sind.

GEGNER: Alles, was kein verbündeter Jäger und kein Nicht-Gegner-NSC ist.

GEGNERAKTION: Karten, die aufgedeckt werden, um zu bestimmen, was ein Gegner bei einem Angriff tut.

GEGNERAKTIVIERUNG: Bezieht sich auf die Aktivierung der Gegner nach dem Jägerzug eines Jägers, in der sich Gegner bewegen und den Jäger, der am Zug ist, angreifen.

GIFT: Du erhältst 1 -Plättchen. Wenn du ein solches Plättchen hast, erleidest du am Ende jedes deiner Jägerzüge 1 . Entferne das Plättchen, wenn du in den Traum des Jägers gehst.

HEILEN (GEGNER): Wenn ein Effekt einen Gegner heilt, entferne so viele  wie angegeben von ihm.

HEILEN (JÄGER): Wenn ein Effekt einen Jäger heilt, erhält er so viele GP-Plättchen wie angegeben zurück. Ein Jäger kann maximal 6 GP haben.

INNERHALB: Falls sich ein Effekt darauf bezieht, innerhalb von einer Anzahl Feldern zu sein, wird von dem Feld gezählt, in dem der Effekt ausgelöst wurde. Effekte sind immer innerhalb ihrer eigenen Reichweite. *Ein Effekt, der beispielsweise alles innerhalb von 1 Feld betrifft, betrifft alle angrenzenden Felder und das eigene Feld.*

INTERAGIEREN: Eine der Aktionen, die jeder Jäger durchführen kann. Wenn ein Jäger auf einem Feld interagiert, interagiert er mit jedem Element dieses Felds. Falls ein Gegner auf dem gleichen Feld ist, greift dieser den Jäger an.

JÄGERZUG: Bezieht sich auf dem Zeitraum, in dem du Aktionen mit deinem Jäger durchführst.

LEER (ANGRIFFSSLOT): Jeder Angriffslot einer Trickwaffe, auf dem keine Attributkarte liegt.

PHASE (BOSS): Bosse haben 2 Phasen. Ein Boss wechselt von Phase 1 zu Phase 2, sobald er genügend Schaden erlitten hat.

SPIELBEREIT MACHEN: Wenn ein Effekt eine Belohnungskarte oder eine Schusswaffe spielbereit macht, drehst du sie auf die aufgedeckte Seite und sie kann wieder verwendet werden.

SPIELPLAN: Bezieht sich auf alle aufgedeckten Kartenteile.



TELEPORTIEREN: Falls dich ein Effekt auf ein Feld teleportiert, stellst du deinen Jäger sofort auf das Feld und ignorierst alle dazwischenliegenden Felder und Miniaturen. Dies gilt, als hättest du dich auf das Feld bewegt.

UNTERBRECHEN: Hebe einen Gegnerangriff mit langsamerer Geschwindigkeit auf, wodurch alle Effekte und jeglicher Schaden dieses Angriffs verhindert wird.

VERFOLGEN: Nach einer Bewegungsaktion, in der du ein Feld oder ein Kartenteil mit einem Gegner darin verlassen hast, folgt dieser Gegner dir 1 Feld.

VOLL (ANGRIFFSSLOT): Jeder Angriffsslot einer Trickwaffe, auf dem eine Attributkarte liegt.

WAFFE TRANSFORMIEREN: Lege alle Karten von deiner Trickwaffe ab (leere alle Slots) und drehe sie auf die andere Seite.

WAHNSINN: Du erhältst 1 -Plättchen. Wenn du ein solches Plättchen hast, erleidest du +1  durch alle Angriffe. Entferne das Plättchen, wenn du in den Traum des Jägers gehst.

ZURÜCKSETZEN: Sobald das Plättchen auf der Jagdleiste ein -Feld erreicht, erscheinen alle Nicht-Boss-Gegner erneut auf dem Spielplan auf ihren Gegnersymbolen.

SYMBOLE

ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT: 

ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT (LANGSAM): 

ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT (MITTEL): 

ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT (SCHNELL): 

JÄGER:  - Dieses Symbol bezieht sich auf die Anzahl der Jäger im Spiel.

LAMPE:  - Dieses Symbol bezieht sich auf ein Feld, das eine Lampe enthält.

SCHADEN:  - Dieses Symbol gibt an, wie viel Schaden ein Effekt zufügt bzw. heilt.

VERBRAUCHSGEGENSTAND-SYMBOL:  - Auf diesem Symbol auf dem Spielplan wird ein Verbrauchgegenstand-Plättchen platziert.

ZURÜCKSETZEN:  - Dieses Symbol bezieht sich auf die Felder auf der Jagdleiste, bei denen der Spielplan zurückgesetzt wird.





CREDITS

AUTOREN: Michael Shinall und Eric M. Lang

ENTWICKLUNG: Leo Almeida (Leitung) und Fábio Cury

WEITERE ILLUSTRATIONEN: Adrián Prado López und Henning Ludvigsen

MODELLIERUNG: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio und Edgar Skomorowski

RENDERING DER MODELLE: Studio Z

TECHNIK: Vincent Fontaine und Aragorn Marks

ILLUSTRATIONEN: Fabio de Castro

LIZENZIERUNG: Rafael Ortega und Geoff Skinner

PRODUKTION: Ana Theodoro (Lead), Thiago Aranha (Lead), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie und Safuan Tay

TEXTE: Michael Shinall

REDAKTION: Eric Kelley

LEKTORAT: Jason Koepf

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Mathieu Harlaut

LEITUNG DER MODELLIERUNG: Mike McVey

HERAUSGEBER: David Preti

TESTSPIELER: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacey, Scott Lacey, Jon Lafief, Brett Lanpher, Teri Litorco, Michael Loveless, Adam Lovell, Rod Mendes, David Moffit, Zach Moore, Robert Nevels, Vinicius Oliveira, Alex Olteanu, Andrew Persaud, Chase du Pont, Nathan Pullan, Kim Schrader, Carlson W. Smith, Rodrigo Sonesso, Simon Swan, Fabio Tola, Adriano Trotta und Pedro Youkai

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG: Christian Kox

REDAKTION UND LEKTORAT: Sebastian Klinge und Franziska Wolf

GRAFISCHE BEARBEITUNG: Max Breidenbach und Vanessa Löhner

© 2020 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Bloodborne™ © 2015–2020 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne ist ein Warenzeichen von Sony Interactive Entertainment America LLC und Sony Interactive Entertainment Europe. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter der Lizenz von Sony Interactive Entertainment America LLC und Sony Interactive Entertainment Europe. CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die enthaltenen Figuren und Kunststoffkomponenten sind bereits zusammengesetzt und unbemalt. Hergestellt in China.

