THE ORDER OF
VAMPIRE HUNTERS

CREDITS

Spieldesign
Filippo Chirico

Zusätzliches Spieldesign
Tony Neville

Texte
Tony Neville, Tracey Smart, Peer Lagerpusch

Lektorat
Tracey Smart

Konzeption und Modellierung der Miniaturen
Alexei Popovici

Titelbild-Illustration
Soufiane Idrassi

Kartenteil-Illustrationen
Filippo Chirico

Weitere Illustrationen
Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico , Soufiane Idrassi

Gestaltung Spielanleitung
design by salandra

Produktionskoordination
Emiliano Mancini

Spieltester
Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Miriana Lanzolla, Michela Mancuso, Rosaria Cioffi, Riccardo Brisa

Besonderer Dank
Gilt all unseren Kickstarter-Unterstützern sowie Nicola Mauriello, Gaetano Punzo, Steven Tudor, Geoffrey Briggs, Macs Gallo, Andrea Roccella, Nelson Cravo

"Get In The Game" besonderer Dank
Andrew Wilde, Andrius Udovičius, Bourrague Arnaud, Braxandur, Craig Fish, Eduard Brennan, Fabian Bohlmann, Gaetano Punzo, James Reeder, Javier Sánchez González, Mark R. Lesniewski, Oscar Arjones Betancor, Patrick Melvin, Patrik Ax, Tyrone Cheeseman, Ulf-Gerrit Kespelher

Übersetzung ins Deutsche
Tanja Masche, Karsten Schulmann

Lektorat der deutschen Übersetzung
Markus Klapper, Peer Lagerpusch

INHALTSVERZEICHNIS

The Order of Vampire Hunters 3
Spielmaterial 4
Spielaufbau 11
Regelzusammenfassung 11
Spielmechaniken und Begriffe 12
Bewegung 12
Ein- und Ausgänge 13
Verschlossene Türen 13
Begegnungen abhandeln 13
Angreifen 14
Bewusstlose Jäger, Tod und Zerstörung 18
Eigenschaftsproben 18
Spezialfähigkeiten 19
Fokus 19
Durchsuchen 20
Tauschen 20
Fallen lassen 20
Aufnehmen 20
Sonnenuntergang und das Erwachen 21
Vampir-Aktivierung 21
Vampire in geschlossenen Räumen 25
Ältere Vampire 25
Reliquien 25
Vampirlords 27
Sonstige Regeln 28
Einsatzziele und Gewinnen 28
Optionale Regeln 29
Kampagnenregeln 34
Kampagne 1 35
Kampagne 2 35
Jagden 36
In das Nest 36
Älteres Böses 38
Eine machtvolle Präsenz 40
Gefangen! 42
Umsturz 44
Der Vampirlord 46
Das Lagerhaus 48
Tunnelzugang 50
Doppelter Ärger 52
Getrennt 54
Von Angesicht zu Angesicht 56
Konfrontation 58

THE ORDER OF VAMPIRE HUNTERS

"The Order of Vampire Hunters" ist ein Brettspiel für einen bis vier Spieler. Die Spieler kontrollieren die Jäger im Kampf gegen die vom Spiel gesteuerten Vampire, um das Vampirnest zu säubern und dabei Erfahrung zu sammeln.

"The Order of Vampire Hunters" ist ein düsteres, atmosphärisches Spiel, in dem ihr die klassischen Momente der Vampirmythologie nachstellt. Einen Vampir pfählen? Check! Vernagelte Fenster aufbrechen und die Vampirhorde im Sonnenlicht schmoren lassen? Check! Deinen Verstand im Kampf gegen eine Jahrhunderte alte untote Kreatur verlieren? Check! Gebissen werden und sich selbst in einen Vampir verwandeln? Check!!

"The Order of Vampire Hunters" kann auf verschiedene Arten gespielt werden, mit einer variierenden Zahl an Jägern. Das Spiel beinhaltet:

- Soloregeln für 1 Spieler.
- Eine sich anpassende Spielerfahrung für 2-4 Spieler.
- Einzelspiel- und Kampagnenmodus.
- Kooperative und kompetitive Variante.
- Ein paar erweiterte Regeln, die in den ersten Spielen ausgelassen und später hinzugenommen werden können, wenn du bereit bist, für eine tiefergehende Erfahrung.

Alle Varianten werden nach den Regeln für den kooperativen Modus am Ende dieser Spielanleitung erklärt. Wir schlagen vor, dass du erstmal ein Einzelspiel mit 4 Jägern im kooperativen Modus spielst und dich dann an eine abenteuerliche Kampagne wagst, wenn du dich mit den Regeln vertraut gemacht hast.

"The Order of Vampire Hunters" kann auf verschiedene Arten gespielt werden. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Beispiele für ein Einzelspiel mit 4 Jägern in der kooperativen Variante.

Zusätzliche erweiterte Regeln und die kompetitive Variante sowie die Kampagnen stehen am Ende dieser Spielanleitung.

VERLOREN IN DER GESCHICHTE

Die Menschen haben seit jeher die Nacht gefürchtet und das aus gutem Grunde. Als die Nacht zum ersten Mal hereinbrach, erschienen ihre Kreaturen ohne Vorwarnung und hinterließen eine Schneise des Todes und der Verwüstung. Finstere, widerwärtige Monster, welche sich nicht einmal der verdorbenste Geist eines Menschen hätte vorstellen können.

Es gab keinen Schutz. Ihre Häuser nur am Tage verlassend, akzeptierten die Menschen, dass sie nichts tun konnten außer zu beten.

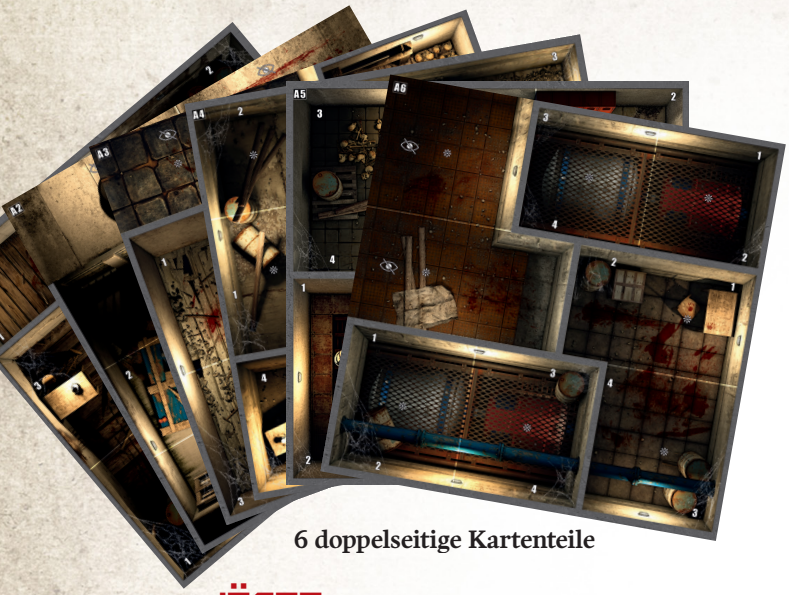
Aber der menschliche Geist ist widerstandsfähig. Zuerst zogen unerschütterliche Helden alleine aus, um ihre Dörfer zu verteidigen; später vereinigten sie sich, um stärker zuschlagen zu können und mit der Zeit begannen sie, die abscheulichen Bestien bei Tage aktiv zu jagen. Basierend auf diesen bescheidenen Anfängen, wurde der „Orden der Vampirjäger" gegründet, darauf trainiert, die Nacht zurückzuschlagen. Manchmal gewinnend, manchmal verlierend, gaben die Jäger ihre geheimen Fähigkeiten von Generation zu Generation weiter, immer die Treue wahrend. Selbst in den Jahren in denen die Kreaturen der Nacht die Vorherrschaft errungen, waren die Jäger stark in ihrem Glauben und brachen nicht zusammen. Für Jahrzehnte, dann Jahrhunderte, kämpften sie bis die Kreaturen weniger wurden und schließlich komplett verschwanden. Für einige fühlte es sich wie der endgültige Sieg an, den sie lange ersehnt hatten, aber für andere war es lediglich eine dringend benötigte Pause bevor die Nacht zurückkehrte. In diesen friedlichen Jahren begann die Bedeutsamkeit des Ordens zu schwinden und ihre tapferen Männer und Frauen wurden beinahe vergessen.

Alles was blieb, waren Mythen über böse Kreaturen, Gutenachtgeschichten, um unartige Kinder zu ängstigen. Aus diesen Geschichten erwuchsen Legenden und am Ende erlangte der Feind einen Namen: Vampire.

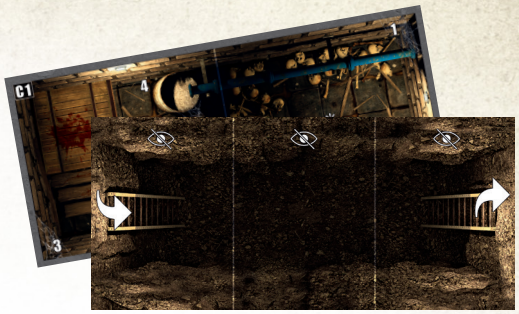
Es herrscht ein Kreislauf aller Dinge und die Nacht begann zurückzukehren. Alte und machtvolle Anführer erwachen und wecken die anderen Kreaturen der Nacht. Vampirnester tauchen an den abgelegensten Plätzen dieser Welt auf und die Nacht erhöht die Anzahl ihrer Opfer oder ... in ihren eigenen Reihen.

Der Orden existiert immer noch als eine kleine und geheime Gesellschaft, bestehend aus ein paar Nachfahren der Gründungsmitglieder. Kann der Orden seine frühere Stärke zurückerlangen und die Ströme des Bösen erneut besiegen?

SPIELMATERIAL



6 doppelseitige Kartenteile



2 doppelseitige Tunnel und kleine Raumteile

JÄGER

Stephan

Sarah

Joshua

Magenta

Pete und der Extraktor

NIEDERE VAMPIRE

6 Guardians

6 Giant Bats

10 Thralls

5 Burrowers

6 Upyrs

10 Warriors

ÄLTERE VAMPIRE

Evaki

Theyr

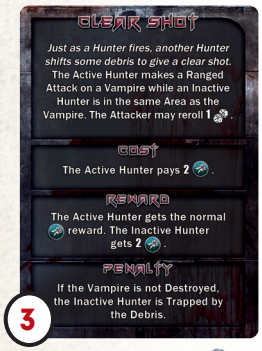
Kophas

6 blaue
Jäger-Identifikationsringe

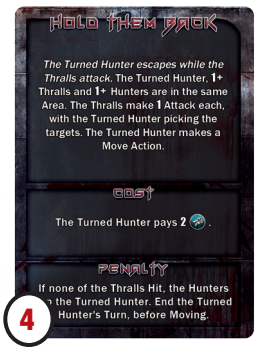
6 rote
Verwandelte-Jäger-Identifikationsringe

1

2



3

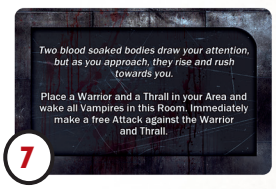


4

1. 4 doppelseitige Jäger-ID-Karten
2. 9 Vampir-ID-Karten
3. 6 Koordinierter-Angriff-Referenzkarten
4. 5 Koordinierter-Angriff-Referenzkarten für verwandelte Jäger
5. 4 doppelseitige Standardwaffenkarten
6. 15 Begegnungskarten
7. 20 Terrorkarten
8. 25 Einflusskarten für Ältere Vampire
9. 24 Spezialfähigkeitskarten
10. 45 Gegenstandskarten
11. 24 Tag- und 24 Nacht-Vampir-Aktivierungskarten
12. 29 Ausrüstungskarten
13. 16 Reliquienkarten
14. 10 Innerer-Zwang-Karten

5

6



7

8

9

10

11

12

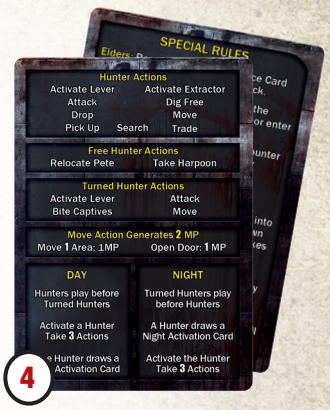
13

14

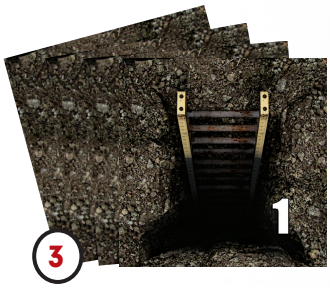
1. 1 Uhr
2. 1 Harpunenkarte
3. 4 Tunnelzugangsmarker
4. 4 Regelübersichtkarten
5. 4 doppelseitige Hebelmarker
6. 6 doppelseitige Fenstermarker
7. 22 doppelseitige Türmarker, inklusive besonderen und verschlossenen Türen
8. 4 doppelseitige Jäger-Rüstungsmarker, intakt und beschädigt
9. 4 doppelseitige Tableaus
10. 14 Unerforschter-Raum-Marker
11. 2 Kistenmarker
12. 2 Schuttmarker
13. 3 Uhrmarker
14. 2 Gefangenenmarker
15. 4 Einsatzzielmarker
16. 42 Fokusmarker
17. 28 Wundenmarker
18. 9 Würfel, inklusive dem Defekt-Würfel

1

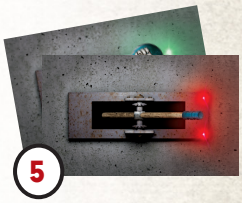
2



4



3


5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

1. *Tableau*
2. Platz für ID Karte
3. Platz für Standardwaffenkarte
4. Inventarplätze für Gegenstände, Ausrüstung und Reliquien

5. *Jäger-ID-Karten*
6. Name und Bild
7. Lebenspunkte (s. auch Rüstung)
8. Glaube: die Anzahl der zu werfenden Würfel für Glaubensproben
9. Wille: die Anzahl der zu werfenden Würfel für Willensproben
10. Geschicklichkeit: die Anzahl der zu werfenden Würfel für Geschicklichkeitsproben
11. Spezialfähigkeit des Jägers

12. *Standardwaffenkarten*
13. Name des Besitzers
14. Reichweite: in Feldern gemessen
15. Angriffswürfel: die Anzahl der zu werfenden Würfel für Angriffe
16. Treffergenauigkeit: die mindestens zu erreichende Augenzahl, um zu treffen
17. Zusätzliche Symbole für Waffeneffekte
18. Spezialfähigkeit der Waffe: bezahle Fokus vor dem Würfeln, um sie zu aktivieren

19. *Gegenstandskarten*
20. Zerbrechlich-Symbol: Wirf den Defektwürfel zusammen mit den Angriffswürfeln
21. Explosionssymbol: Diese Waffe verursacht Schaden im gesamten Gebiet und kann zu Kollateralschaden führen. Siehe Angreifen
22. Lärmsymbol: Der Ausrüstungsgegenstand verursacht laute Geräusche und weckt alle schlafenden Vampire im Raum
23. Fokuskosten, um diese Waffe aus den gefundenen Teilen zusammenzubauen

24. *Ausrüstungskarten*
25. Symbol für einmalige Nutzung: Wird die Karte nach ihrem Einsatz ab
26. Vernageltes-Fensters-Symbol: Kann Fensterbarrikaden zerstören
27. Fokuskosten, um diesen Ausrüstungsgegenstand während der Auszeit zu kaufen

1. *Spezialfähigkeitskarten*
2. Name und Karteneffekt
3. Fokuskosten, die bezahlt werden müssen, wenn der Jäger während einer Jagd diese Fähigkeit einsetzt
4. 4. Fokuskosten, die bezahlt werden müssen, wenn der Jäger während der Auszeit ein Training für diese Fähigkeit durchführt

5. *Reliquienkarten*
6. Karteneffekt. Eine Reliquienkarte kann eine Reichweite, Angriffswürfel, Treffgenauigkeit und einen zusätzlichen Effekt aufweisen

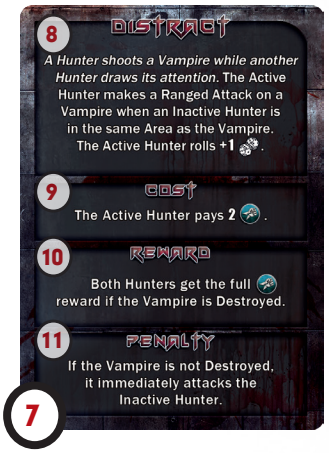
7. *Koordinierter-Angriff-Referenzkarten*
8. Beschreibung und Karteneffekt
9. Kosten: von den Jägern zu bezahlen
10. Belohnung: für die Jäger
11. Strafe: für die Jäger

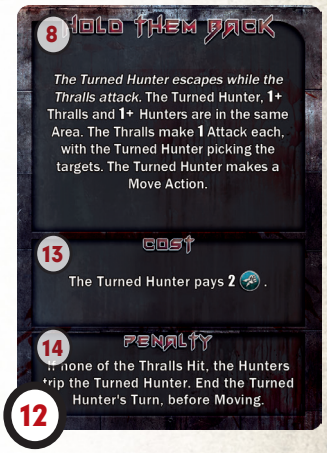
12. *Koordinierter-Angriff-Referenzkarten für verwandelte Jäger*
13. Kosten: vom verwandelten Jäger zu bezahlen
14. Strafe: für den verwandelten Jäger

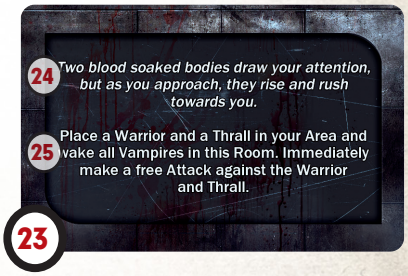
15. *Innerer-Zwang-Karten*
16. Der innere Zwang, dem du jeden Zug nachgehen musst
17. Die Strafe für das Ignorieren dieses Zwangs

18. *Begegnungskarten*
19. Kartenstufe (Stufe 1, 2, 3)
20. Farbige Balken um die Schwierigkeit der Spielerzahl anzupassen
21. Vampire oder Karten, die ins Spiel kommen
22. Der Ort an den die Figuren gesetzt werden

23. *Terrorkarten*
24. Beschreibung
25. Karteneffekt







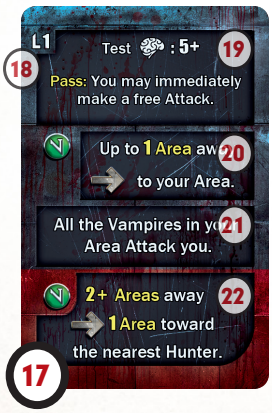
1. *Vampir-ID-Karte (Tag)*
2. Name und Bild
3. Schilde: Wehrt die genannte Anzahl an Treffern ab
4. Lebenspunkte
5. Reichweite: in Feldern gemessen
6. Initiative
7. Angriffswürfel: Die Anzahl der Würfel, die während eines Angriffs geworfen werden
8. Treffergenauigkeit: die mindestens zu erreichende Augenzahl, um zu treffen
9. Fokusbelohnung

10. *Vampir-ID-Karte (Nacht)*
11. Die Spezialfähigkeit des Vampirs

12. *Älteren-Einflusskarte*
13. Attributsprobe
14. Beschreibung
15. Effekte für das Bestehen und Misslingen

16. *Vampir-Aktivierungskarte (Tag)*

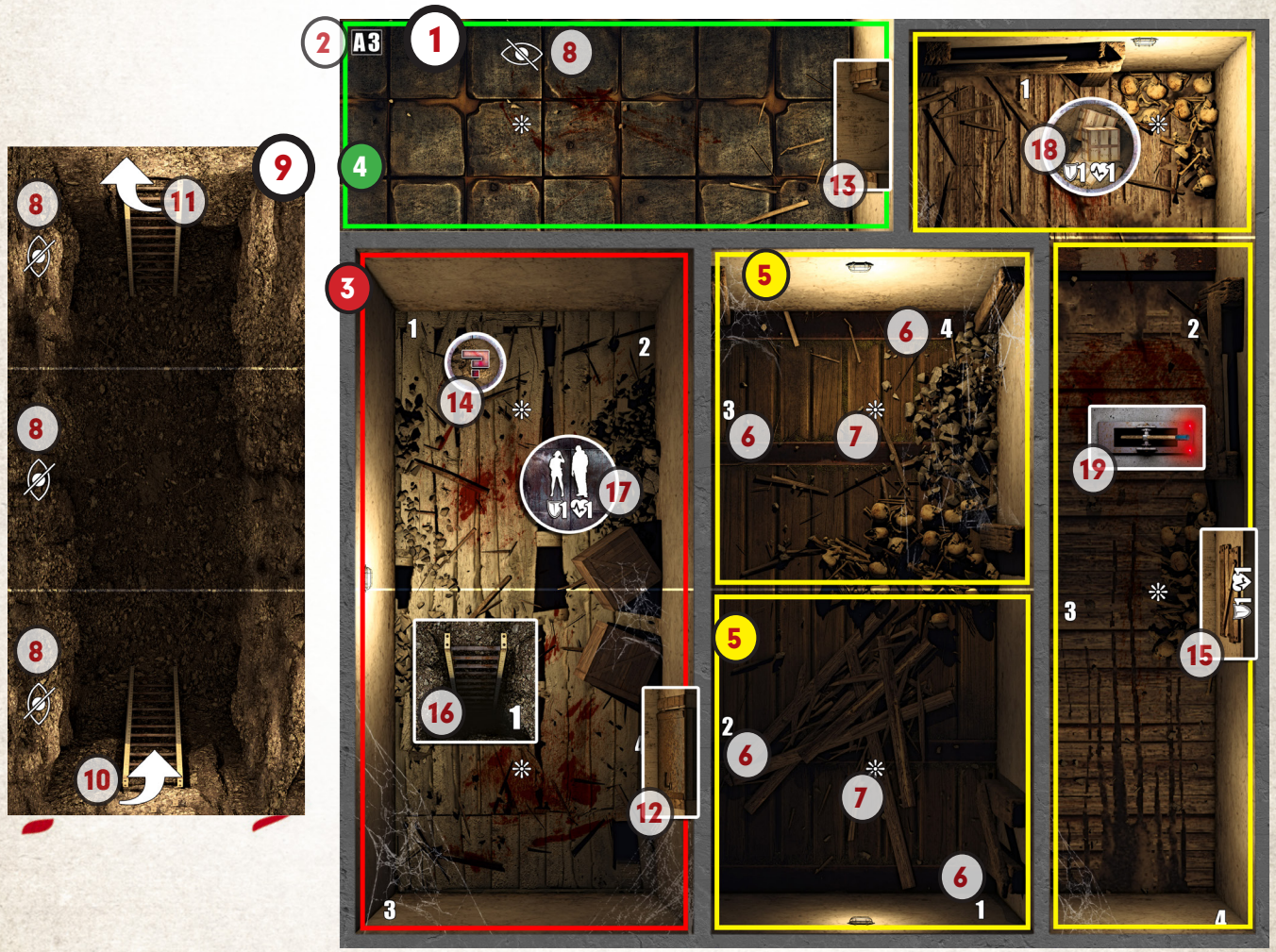
17. *Vampir-Aktivierungskarte (Nacht)*



18. Kartenstufe (Stufe 1, 2, 3)
19. Spawnen und Spezialaktionen
20. Auf den aktiven Jäger zubewegen
21. Den aktiven Jäger angreifen
22. Allgemeine Bewegung, beeinflusst möglicherweise alle Vampire

Kartenteile und zugehörige Komponenten

1. Kartenteil
2. Referenz-ID
3. Raum. Beachte, dass Räume Spawnpunkte haben
4. Korridor. Korridore haben keine Spawnpunkte, werden aber ansonsten wie ein Raum behandelt
5. Feld. Kleinere Bereiche innerhalb eines Raums oder Korridors. Gekennzeichnet durch dünne weiße Linien
6. Nummerierte Spawnpunkte
7. Sichtliniensymbol
8. Nicht-Durchsuchbar-Symbol
9. Tunnelteil
10. Eingang
11. Ausgang
12. Geschlossene-Tür-Marker. Farbige Türmarker werden in den Jagden beschrieben
13. Offene-Tür-Marker
14. Unerforschter-Raum-Marker
15. Vernageltes-Fenster-Marker
16. Tunnelzugangsmarker. Einige Karten beziehen sich auf diese nummerierten Marker
17. Gefangenenmarker
18. Kistenmarker
19. Hebelmarker



Spielaufbau

Befolge die Anweisungen der gewählten Jagd, um das Vampirnest aufzubauen:

- Lege die doppelseitigen Kartenteile aus, wie in der Kartenübersicht der Jagd angezeigt. Jedes Kartenteil hat eine Referenz-ID, um sie einfacher zu finden.
- Platziere die Marker auf den Kartenteilen wie angegeben. Dies beinhaltet Marker für offene und geschlossene Türen, unerforschte Räume, Tunnelzugänge, Gefangene, Hebel, etc.
- Stelle die Stapel für Begegnungen, Tag-Vampir-Aktivierungskarten und Nacht-Vampir-Aktivierungskarten wie in der Jagd angegeben zusammen.

Wenn du die Tunnelzugangsmarker platzierst, versichere dich, dass du die Marker mit den Nummern 1, 2 und 3 benutzt. Platziere die Marker zufällig auf die auf der Übersichtskarte angezeigten Orte. Die Nummern müssen nicht übereinstimmen. Der Tunnelzugang 1 kann zum Beispiel an jedem der 3 angezeigten Orte platziert werden.

Bereite den Spielbereich für jeden Jäger vor:

- Nimm ein Tableau, um den Spielbereich des Jägers einzurichten. Nimm die Seite mit den 2 Inventarplätzen, es sei denn, du erhältst andere Anweisungen.
- Lege die ID-Karte des Jägers (mit der Seite des Jägers nach oben) und seine Standardwaffe auf das Tableau. Füge der ID-Karte die Rüstungsmarker (mit der intakten Seite nach oben) hinzu.
- Lege die Ausrüstungskarten auf das Tableau. In einer Kampagne kann die Ausrüstung von Jagd zu Jagd mitgenommen werden. Ansonsten wird in der entsprechenden Jagdbeschreibung definiert, welche Ausrüstung zur Verfügung steht.
- Lege alle deine Spezialfähigkeitskarten in deinen Spielbereich neben das Tableau. In einer Kampagne werden Fähigkeiten von Jagd zu Jagd mitgenommen. Ansonsten wird in der entsprechenden Jagdbeschreibung definiert, welche Fähigkeiten gewählt werden können.
- Wenn ein Jäger eine Reliquie besitzt, bilde aus den Reliquienkarten einen Stapel und lege ihn auf das Tableau.
- Nimm die Figur des Jägers und versehe sie mit einem blauen Identifikationsring an ihrer Basis.

Setze die Start- und Endzeit auf der Uhr wie in der Jagd beschrieben.

Trenne die Älterer-Vampir-ID-Karten von den normalen Vampir-ID-Karten und den Vampirlord-ID-Karten. Lege die Vampir- und die Vampirlord-ID-Karten so, dass sie jeder gut sehen kann. Die Tagseite sollte nach oben liegen. Mische die restlichen Älterer-Vampir-ID-Karten und lege sie verdeckt in Reichweite.

Mische die folgenden Stapel separat und lege sie ebenfalls in Reichweite:

- Begegnungsstapel.
- Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel.
- Tag-Vampir-Aktivierungsstapel.
- Älterer-Vampir-Einflussstapel.
- Terror-Stapel.
- Suchstapel.
- Reliquienstapel.

Lege diese anderen Karten in Reichweite:

- Koordinierter-Angriff-Referenzkarten.
- Koordinierter-Angriff-Referenzkarten für verwandelte Jäger.

Die Spieler stellen ihre Jäger unter Berücksichtigung jägerspezifischer Einschränkungen vor einen der Eingänge.

Wenn du mit Pete und dem Extraktor spielst:

- Einigt euch auf eine Position für Pete vor einem Eingang oder einem Fenster. Lege die Extraktor-Harpunenkarte neben Pete – Jäger beginnen niemals das Spiel mit einer Harpune.

Regelzusammenfassung

Ablauf eines Zuges

Das Spiel wird über mehrere Runden hinweg gespielt. Die Start- und Endrunde werden auf der Uhr markiert. Während jeder Runde werden Jäger und Vampire abwechselnd aktiviert, bis alle Jäger am Zug waren. Die Reihenfolge zwischen Jägern und Vampiren hängt davon ab, ob es Tag oder Nacht ist. Danach folgt eine kurze Rundenendphase.

- **Aufbauphase:** Wird einmal zu Beginn des Spiels ausgeführt.
- **Abwechselnde Aktivierungsphase – Tag:** Der aktuelle Spieler aktiviert seinen Jäger, zieht dann eine Tag-Vampir-Aktivierungskarte für die Vampire und handelt sie ab oder
- **Abwechselnde Aktivierungsphase – Nacht:** Der aktuelle Spieler zieht eine Nacht-Vampir-Aktivierungskarte für die Vampire und handelt sie ab. Danach aktiviert er seinen Jäger.
- **Rundenendphase:** Stelle die Uhr weiter. Führe falls nötig das Erwachen aus. Überprüfe die Bedingungen für das Spielende.

Abwechselnde Aktivierungsphase

Die Spieler können sich absprechen, in welcher Reihenfolge sie ihre Jäger aktivieren. Die Reihenfolge ist nicht vorgegeben. Jeder Jäger kann nur einmal aktiviert werden.

In der kooperativen Variante kann die richtige Zugreihenfolge die Zusammenarbeit der Spieler positiv beeinflussen.

Aktivierung der Jäger

Jeder Jäger kann bis zu 3 Aktionen ausführen. Dies kann eine beliebige Kombination aus Aktionen sein. Dabei ist es auch möglich, eine Aktion mehrfach auszuführen. Die möglichen Aktionen sind wie folgt (Detaillierte Beschreibungen mit Beispielen sind weiter hinten in dieser Spielanleitung aufgeführt).

Individuelle Aktionen können nicht unterbrochen werden. Du kannst zum Beispiel nicht einen Teil deiner Bewegung ausführen, angreifen und dann den Rest der Bewegung ausführen

Bewegen	Sich aus Schutt ausgraben	Durchsuchen	Tauschen
Angreifen	Hebel betätigen	Fallen lassen	Aufnehmen

Aktivierung der Vampire

Vampire werden durch die Anweisungen auf den Vampir-Aktivierungskarten gesteuert. Jeder der Spieler kann die Anweisungen ausführen. Meist ist dies der aktuelle Spieler, der seinen Jäger und auch die Vampire aktiviert.

Tag und Nacht beeinflussen die Aktivierung der Vampire. Es ändert sich nicht nur die Reihenfolge, sondern es wird auch von unterschiedlichen Vampir-Aktivierungsstapeln gezogen – einer für den Tag und einer für die Nacht.

Vollständige Anweisungen für das Abhandeln der Karten inklusive Beispielen folgen weiter hinten.

Rundenendphase

Führe das Erwachen am Ende der 6. Runde aus. Dies beinhaltet das Entfernen aller verbliebenen Unerforschter-Raum-Marker und das Abhandeln der Begegnungskarten, das Wecken aller Vampire und Öffnen aller Türen. Von nun an ist es Nacht.

Rücke den Rundenmarker auf der Uhr vor. Wenn dies die letzte in der Jagd definierte Runde war, ist das Spiel zu Ende und die Spieler haben verloren.

Das Spiel gewinnen

Die Jagd definiert die für die Jäger zu erreichenden Einsatzziele. Die Jäger müssen alle Primärziele erfüllen, um zu gewinnen. Das Spiel endet automatisch, sobald die Jäger das finale Primärziel erreicht haben.

Spielmechaniken und Begriffe

Bewegung

Die Bewegen-Aktion stellt dem Jäger 2 Bewegungspunkte zur Verfügung, um sich zwischen den Feldern zu bewegen und Türen zu öffnen.

Bewegen ist nur zwischen angrenzenden offenen Feldern auf dem Spielbrett möglich. Die Bewegung wird durch verschlossene Türen und Wände blockiert. Jäger können sich durch Felder mit schlafenden Vampiren ganz normal bewegen, aber die Bewegung wird durch erwachte Vampire erschwert.

Bewegung: Jäger können 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein angrenzendes Feld zu bewegen, sofern der Weg nicht blockiert ist.

Tür öffnen Tür öffnen: Jäger können 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine geschlossene Tür zu öffnen. Beachte, dass das Öffnen einer Tür keine Aktion ist und eine Bewegungsaktion nicht unterbricht. Türen können von beiden Seiten aus geöffnet werden. Drehe den Türmarker um, um den neuen Status anzuzeigen.

Erschwerte Bewegung: Erwachte Vampire verlangsamen die Jäger. Alle Bewegungskosten werden auf 2 Bewegungspunkte erhöht, wenn einer oder mehrere erwachte Vampire auf dem gleichen Feld wie ein Jäger stehen. Dies gilt für das Verlassen eines Feldes sowie für das Öffnen einer Tür auf diesem Feld.

Unterhalb des Vampirnestes liegt ein ausgefeiltes System an Tunneln, mit deren Hilfe man Wege verkürzen kann. Felder mit einem Tunnelzugangsmarker sowie Felder mit Tunnelein- und -ausgängen gelten als angrenzende Felder. Die Zugänge sind immer geöffnet. Charaktere bewegen sich von dem Feld mit dem Zugangsmarker zum Feld mit dem Tunneleingang. Nach der Bewegung durch den Tunnel, ermöglicht der Tunnelausgang die Bewegung auf ein beliebiges Feld mit Tunnelzugangsmarker. Jäger und auch Vampire können Tunnel nutzen.

Bewegen-Aktionen können nicht unterbrochen werden, um eine andere Aktion auszuführen. Wenn dies geschieht, verfallen die restlichen Bewegungspunkte. Du kannst dich dafür entscheiden, keine weiteren Bewegungspunkte auszugeben, was die Bewegen-Aktion frühzeitig beendet.

Abbildung 1: Stephan bewegt sich durch das Versteck.

In Abbildung 1 ist Stephans erste Aktion, eine Tür für Magenta zu öffnen und sich 1 Feld weit zu bewegen. Danach bewegt er sich mit einer zweiten Aktion auf ein Feld mit einem erwachten Guardian. Er möchte die untere Tür öffnen, aber weil seine Bewegung durch den Guardian erschwert ist und er nur noch 1 BP in seiner Aktion zur Verfügung hat, muss er eine dritte Bewegen-Aktion ausführen. Das Öffnen der Tür kostet ihn beide Bewegungspunkte.

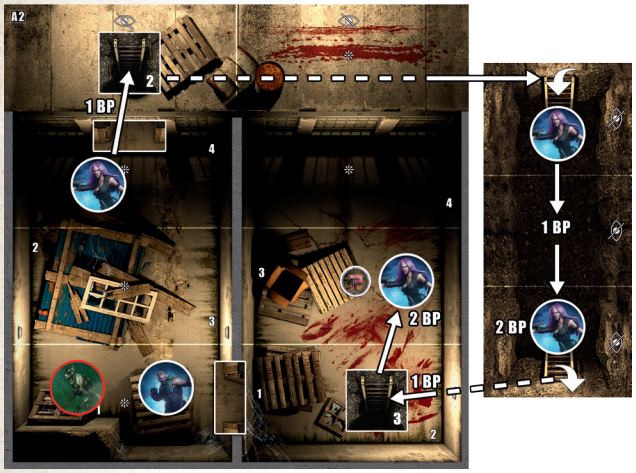


Abbildung 2: Magenta bewegt sich durch das Tunnelsystem.

In Abbildung 2 führt Magenta ebenso 3 Bewegen-Aktionen aus. Zuerst geht sie zum nächsten Feld und steigt in den Tunnel, dann bewegt sie sich ans Ende des Tunnels. Zuletzt verlässt sie den Tunnel aus einem anderen Tunnelzugang und bewegt sich zum unteren Feld des Raumes.

Ein- und Ausgänge

Eingangstüren sind durch Offene-Tür-Marker gekennzeichnet, die auf einer der Außenwände des Nests liegen. Jäger müssen keine Aktion ausgeben, um den Eingang zu öffnen und können sich einfach in das Nest hinein bewegen.

Einige Jagden verlangen von den Jägern, das Nest auch wieder zu verlassen. Dies können sie durch jede auf einer Außenwand liegende Tür (einschließlich der Eingangstür) und durch nicht vernagelte Fenster. Türen, die nach draußen führen, sind normale Türen: wenn sie geschlossen sind, müssen die Jäger sie erst öffnen und sie öffnen sich während des Erwachens.

Beachte, dass die Ausgänge und Eingangstüren mit schweren Vorhängen drapiert sind und dadurch auch im geöffneten Zustand kein Sonnenlicht in das Nest hinein lassen.

Verschlossene Türen

Bei einigen Jagden sind gewisse Türen (markiert mit einem blauen Türmarker) verschlossen. Wenn eine Tür verschlossen ist, kann sie von den Jägern nicht geöffnet werden. Die Jagd wird auch vorgeben, wie diese Tür aufgeschlossen werden kann, zum Beispiel durch das Aktivieren eines oder mehrerer Hebel. Wenn diese Bedingung erfüllt wurde, ist die Tür aufgeschlossen aber nicht geöffnet. Die Jäger können sie jedoch nun normal öffnen.

Begegnungen abhandeln

Alle geschlossenen Räume sind mit Vampiren bevölkert. Dies wird durch das Legen von Unerforschter-Raum-Markern während des Spielaufbaus angezeigt. Wenn Jäger ihre Bewegung auf einem Feld eines Raumes mit einem Unerforschter-Raum-Marker beenden, wird ihr Zug sofort unterbrochen und die Begegnung abgehandelt. Dadurch erscheinen schlafende Vampire in diesem Raum. Wenn dies abgehandelt wurde, kann der Unerforschte-Raum-Marker abgeworfen und der Zug des Jägers fortgesetzt werden.

Auf den beiden vorangegangenen Abbildungen wurde gezeigt, dass Stephan eine Tür zu einem unerforschten Raum geöffnet hat. Dies löst keine Begegnung aus. Sogar als sich Magenta zu Beginn ihrer dritten Aktion in den Raum hineinbewegt, darf sie die Bewegen-Aktion zu Ende bringen. Aber danach muss sie die Begegnung abhandeln.

Vergiss nicht, dass Räume über Türen und Tunnel betreten werden können. Beide Möglichkeiten lösen eine Begegnung aus, sofern noch kein anderer Jäger vorher diesen Raum betreten hat.

Die Begegnung abhandeln: Wirf den Unerforschter-Raum-Marker ab und ziehe eine Begegnungskarte. Auf dieser siehst du eine Liste an Vampiren, die du auf die angegebenen Spawnpunkte im Raum setzen musst. Jeder Balken ist farbcodiert, um das Spiel an die aktuelle Anzahl Jäger anzupassen.

Abbildung 3: eine Begegnung abhandeln .

Setze den Vampir neben den Spawnpunkt mit der Nummer, die auf dem Balken rechts aufgedruckt ist (s. Abbildung 3). Beachte, dass manche Felder mehr als einen Spawnpunkt besitzen. Versuche die Vampire neben den Spawnpunkt zu setzen – aber solange sie noch auf dem richtigen Feld stehen ist die exakte Position nicht relevant.

Verwechsle die Nummer auf der Begegnungskarte nicht mit der Anzahl der zu platzierenden Vampire. Du setzt immer nur 1 Vampir je Balken in der Liste

Jeder Balken einer Begegnungskarte ist farbcodiert, um die Schwierigkeit der Anzahl der Spieler anzupassen:

- 2 Jäger handeln alle Einträge mit einem grünen Balken ab.
- 3 Jäger handeln alle Einträge mit einem gelben Balken ab.
- 4 Jäger handeln alle Einträge mit einem roten Balken ab.

Wenn du also ein Spiel mit 3 Jägern spielst, würdest du die Vampire der Balken setzen, die einen gelben Anteil haben. Zum Beispiel würdest du bei der Karte aus Abbildung 3 keinen Thrall auf Spawnpunkt 4 setzen.

Wenn du eine Begegnungskarte abhandelst, werden die Vampire schlafend auf dem Brett platziert. Schlafende Vampire werden auf die Seite gelegt, erwachte Vampire stehen aufrecht. Mehr Details darüber, wie du Ältere Vampire ins Spiel bringst, folgen weiter unten.

Eine Begegnungskarte kann dich auch anweisen, eine Terrorkarte zu ziehen und abzuhandeln. Weitere Informationen zu Terrorkarten folgen im Anschluss.

Abbildung 4: eine Begegnungskarte, die eine Terrorkarte.

Terrorkarten: Alle Terrorkarten im Spiel sind einmalig. Der Text darauf beschreibt eine sofortige und schockierende Situation, mit der die Jäger nun zurechtkommen müssen. Wenn du eine Terrorkarte ziehen musst, unterbreche den Zug des Jägers und folge den Anweisungen auf der Karte, um das Ereignis sofort abzuhandeln. Die Terrorkarte abzuhandeln kostet keine Aktion, außer auf der Karte stehen andere Angaben hierzu. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird der Zug des Jägers normal fortgesetzt.

Nicht genug Figuren: Es ist unwahrscheinlich, aber es kann passieren, dass du nicht mehr genügend niedere Vampire zur Verfügung hast, wenn du eine Begegnungs- oder eine andere Karte abhandelst. Wenn du aus welchem Grund auch immer keine Figur mehr setzen kannst, wähle eine andere Figur mit der nächsthöheren Initiative. Zum Beispiel, wenn du keinen Thrall mehr setzen kannst (Initiative: 2), setze eine Giant Bat (Initiative: 3).

Wenn du keinen niederen Vampir mit der höchsten Initiative setzen kannst, machst du mit der niedrigsten Initiative weiter, aber stellst dafür 2 Figuren auf. Zum Beispiel, wenn keine Upyre (Initiative: 7) mehr vorhanden sind, setzt du stattdessen 2 Guardians.

Diese Sonderregeln gelten nicht für die einzigartigen Vampire wie Ältere und Lords. Wenn alle einzigartigen Vampire im Spiel sind, stellst du einfach keine weitere Figur mehr auf.

Angreifen

Alle Angriffe in „The Order of Vampire Hunters“ – egal ob Nah- oder Fernkampf, von Vampiren oder Jägern, mit Standardwaffen, hergestellten oder natürlichen Waffen – folgen einem einheitlichen System. Im Prinzip wirfst du eine gewisse Zahl an Angriffswürfeln und verursachst Schaden für die Würfel, deren Augenzahl gleich oder größer dem Treffgenauigkeitswert ist.

Natürlich steckt da noch ein wenig mehr dahinter. Fang damit an, zu prüfen, ob das Ziel sich in Reichweite befindet und eine Sichtlinie besteht.

Reichweite: Das Ziel muss sich in Reichweite befinden. Nahkampfwaffen haben eine Reichweite von 0, was bedeutet, dass das Ziel auf dem gleichen Feld stehen muss,

wie der Angreifer. Fernkampfwaffen sind durch eine minimale und maximale Entfernung zum Ziel definiert, die in Feldern gemessen werden. Die minimale und maximale Entfernung kann den gleichen Wert aufweisen. In diesem Fall wird nur eine Zahl angegeben. Das Feld, auf dem der Angreifer steht, wird nicht mitgezählt.

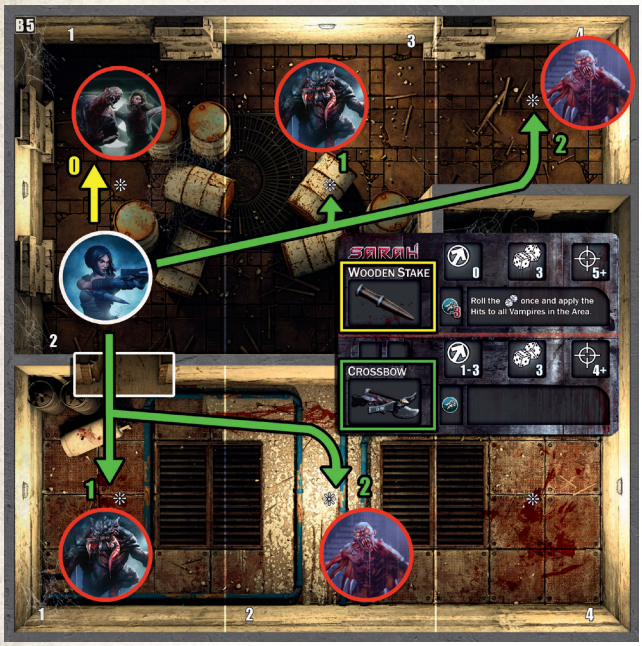


Abbildung 5: mehrere Vampire befinden sich in Sarahs Reichweite.

In Abbildung 5 wird Sarah von Vampiren umzingelt. Sie besitzt 2 Waffen, den Holzpflock mit einer Reichweite von 0 und die Armbrust mit einer Reichweite von 1-3. Der Thrall ist auf demselben Feld wie Sarah, also ist seine Entfernung 0: sie kann mit dem Pflock angreifen. Die Burrower befinden sich in einer Entfernung von 1 Feld und die Upyre in einer Entfernung von 2 Feldern. Alle 4 Vampire sind in Reichweite der Armbrust, aber wie wir gleich sehen werden, hat Sarah nicht zu allen eine Sichtlinie.

Sichtlinie (SL): Der Angreifer muss das Ziel sehen können. Im Chaos einer Jagd sind die Jäger und Vampire jedoch ständig in Bewegung und es ist schwer, sich im Versteck in Luft aufzulösen. Nur die folgenden Objekte blockieren die SL:

- Wände
- Tunnelzugänge
- Geschlossene Türen

Keine anderen Objekte – einschließlich Figuren oder Markern – blockieren die SL.

Nahkampfwaffen sind am einfachsten abgehandelt: eine SL ist immer vorhanden.

Bei Fernkampfwaffen ziehst du eine gerade Linie zwischen den SL-Symbolen in der Mitte der Felder, auf denen Angreifer und Ziel stehen. Wenn diese Linie durch ein blockierendes Objekt verläuft, gibt es keine SL und das Ziel kann nicht angegriffen werden. Wenn die Linie nicht unterbrochen wird, hat der Angreifer eine SL.

Geöffnete Türen: Geöffnete Türen beschränken die SL. Die SL erstreckt sich dann nur bis zu dem Feld direkt hinter der Tür.

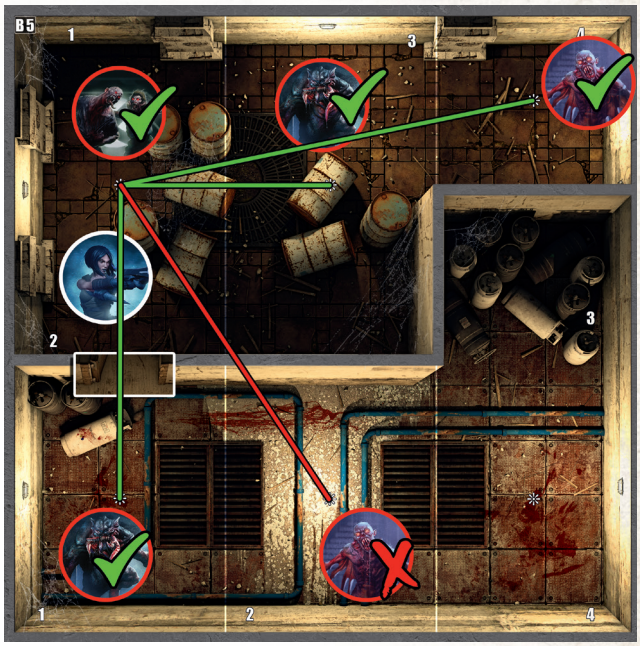


Abbildung 6: Sichtlinie.

In Abbildung 6 sind Linien zwischen allen SL-Symbolen zu den Feldern gezogen, auf denen für Sarah mögliche Vampirziele stehen. Der Angreifer hat immer eine SL zu Zielen auf seinem Feld, also hat Sarah definitiv eine SL zum Thrall auf ihrem Feld. In ihrem Raum hat sie ebenso eine SL zum Burrower und zum Upyr. Es sind keine blockierenden Objekte bei den horizontal verlaufenden grünen Linien zwischen den SL-Symbolen zu sehen.

Sarah kann ihre Armbrust durch die offene Tür auf den Burrower im nächsten Raum abfeuern. Die vertikale grüne Linie verläuft durch die offene Tür. Der Upyr unten rechts kann jedoch nicht angegriffen werden. Die rote Linie verläuft eindeutig durch eine Wand.

Vergiss nicht, dass die SL sich nur auf 1 Feld hinter einer offenen Tür erstreckt. Selbst wenn die SL zwischen den beiden Symbolen nicht blockiert werden würde, könnte Sarah den Upyr trotzdem nicht angreifen, da er zu weit von der Tür entfernt ist

Türmarker können im Verlaufe des Spiels verrutschen. Stelle sicher, dass der Marker immer in der Mitte der Wand sitzt, bevor du die SL prüfst.

Spezialeffekte: Sogar die einfachste Waffe kann einen Spezialeffekt haben. Diese können durch das Zahlen der Fokuskosten vor dem Werfen der Angriffswürfel aktiviert

werden. Weitere Informationen zum Spezialeffekt stehen auf der Waffenkarte.

Angriffswürfel und Genauigkeit: Jede Waffe / jeder Angriff wird über die Anzahl der Angriffswürfel und der Treffgenauigkeit definiert. Der Angreifer wirft die angegebene Anzahl an Angriffswürfeln und jeder Würfel, dessen Augenzahl gleich oder größer dem Treffgenauigkeitswert ist, ist ein Treffer.

Abbildung 7: Angriffswürfe von Joshua und einem Thrall.

In Abbildung 7 ist zu sehen, wie ähnlich sich die Angriffe von Jägern und Vampiren sind. Joshuas Standardwaffenkarte zeigt, dass sein Pflock 2 Angriffswürfel hat und ab einer Augenzahl von 4 trifft. Joshua wirft eine 3 und eine 4 und erzielt damit 1 Treffer. Alternativ könnte auch der Thrall am Zug sein. Der Angriff des Thralls hat 3 Angriffswürfel und trifft ab einer Augenzahl von 5. Sein Wurf mit 1, 2 und 6 erzielt ebenfalls 1 Treffer.

Wunden: Wenn ein Treffer nicht von einer Rüstung abgefangen werden kann, verursacht dieser Treffer eine Wunde. Gib dem Ziel einen Wundenmarker je nicht abgewehrten Treffer. Es können maximal so viele Wundenmarker gelegt werden, wie Lebenspunkte angegeben sind. Wenn dann noch Treffer übrig bleiben, verfallen diese. Es sei denn, es wurde eine Explosionswaffe benutzt. In diesem Fall können diese überzähligen Treffer auf andere Ziele verteilt werden (s. Explosionssymbol).

Für einzigartige Figuren, wie die Jäger und Älteren, kannst du Marker auf das ID-Tableau legen. Für alle anderen Figuren legst du die Wundenmarker am besten direkt neben die Figur.

Abbildung 8: Joshuas Angriff verursacht 1 Wunde.

In Abbildung 8 ist Joshuas Angriff zu sehen. Thralls haben keine Rüstung. Also verursacht der Wurf einer 4 (der ein Treffer war) 1 Wunde. In diesem einfachen Fall ist 1 Wunde genug, um den Thrall zu vernichten und seine Figur wird vom Spielbrett entfernt. Wenn ein Vampir durch einen Angriff nicht vernichtet werden kann, lege Wundmarker neben seine Figur.

Rüstung kann Treffer abfangen und verhindert Verwundungen.

Jäger-Rüstung: Jäger-Rüstung fängt den Schaden jedes Angriffs ab, aber sie kann schnell brechen und ist dann nutzlos. Wenn du eine Rüstung angelegt hast und Treffer erhältst, folge diesen Anweisungen:

- Intakte Seite zeigt nach oben: Wenn ein Angriff 1 oder mehrere Treffer verursacht, ignoriere diese und drehe den Rüstungsmarker auf die „Beschädigt“-Seite.
- Beschädigte Seite zeigt nach oben: Wenn ein Angriff 1 oder mehrere Treffer verursacht, ignoriere diese und wirf den Rüstungsmarker ab.

Abbildung 9: Jäger-Rüstung.

In Abbildung 9 sind 2 Upyre zu sehen, die Joshua angreifen. Seine Rüstung ist noch intakt. Der Angriff des ersten Upyrs landet 1 Treffer. Nachdem der Treffer ignoriert wurde, wird der Rüstungsmarker auf die „Beschädigt"-Seite gedreht. Der zweite Upyr hat einen ziemlich guten Wurf und landet 3 Treffer. Der Rüstungsmarker verhindert immer noch alle Treffer, aber wird dann abgeworfen. Obwohl Joshua in diesem Zug seine Rüstung verloren hat, konnte sie ihn noch vor 4 Wunden schützen.

	Schildsymbol		Explosionssymbol
	Lärmsymbol		Zerbrechlich-Symbol
	Symbol für einmalige Nutzung		Vernageltes-Fenstersymbol

Abbildung 10: weitere Symbole

Schildsymbol: Vampire und andere Objekte können durch Rüstung geschützt oder so widerstandsfähig sein, dass sie Schaden aufnehmen. Diese Objekte haben ein Schildsymbol mit einer Zahl, das manchmal neben dem Lebenspunktesymbol steht. Das Schildsymbol X bedeutet, du kannst die ersten X Treffer ignorieren. Wenn der Angriff mehr als X Treffer verursacht, werden die restlichen Treffer ganz normal als Wunden gezählt. Diese Art der Rüstung verliert während des Spiels ihren Effekt nicht.

Explosionssymbol: Explosionswaffen können mehr als ein Ziel treffen.

1. Zuerst handelst du die Treffer für das Ziel ab – solange bis die Anzahl der Wunden gleich der Lebenspunkte ist.
2. Die überzähligen Treffer gehen dann auf weitere Jäger im Zielfeld über. Teile zufällig einen Treffer je Jäger zu.
3. Die nun noch überzähligen Treffer gehen danach auf die Vampire (und verwandelte Jäger) im Zielfeld über. Der Angreifer kann diese Treffer nach Belieben verteilen.
4. Sollten dann immer noch Treffer übrig bleiben, verfallen diese.

Beachte, dass nur Waffen mit einem Explosionssymbol Kollateralschaden verursachen und nur die Angriffswürfel, die treffen, berücksichtigt werden. Fehltreffer gelten für jeden.

Lärmsymbol: Lärm verursachende Waffen wecken immer alle Vampire im Raum, wenn sie eingesetzt werden. Wenn ein Jäger durch eine offene Tür schießt (von einem Raum zum anderen), wachen die Vampire in beiden Räumen auf.

Abbildung 11: der Defekt-Würfel.

Zerbrechlich-Symbol: Wenn das Objekt zerbrechlich ist und du es einsetzt, wirf den Defekt-Würfel. Wenn das Zerbrechlich-Symbol liegen bleibt, benutze das Objekt ganz normal und wirf dann die Karte ab. Zum Beispiel, wenn es sich um eine Waffe handelt und sie defekt ist, kannst du trotzdem noch die erzielten Treffer anwenden.

Symbol für einmalige Nutzung: Nur einmal nutzbare Waffen müssen nach dem Ausführen eines Angriffs abgeworfen werden.

Vernageltes-Fenster-Symbol: Wenn die Waffe ein Vernageltes-Fenster-Symbol hat, kannst du mit ihr Barrikaden an Fenstern entfernen. Das nun hereinströmende Sonnenlicht vernichtet alle Vampire.

Wenn der Angriff eines Jägers den Fenstermarker auf 0 Lebenspunkte herunter bringt, drehe den Marker auf die Sonnenlichtseite. Während des Tages werden alle Vampire im Raum vernichtet. Du kannst sie einfach vom Spielbrett entfernen. Der Jäger, der die Barrikade entfernt hat, erhält den Fokus für die vernichteten Vampire.

Vergiss nicht, dass Sonderregeln auf Karten die Regeln in dieser Spielanleitung außer Kraft setzen können. Sieh dir die Vampir-ID-Karte des Upyrs an: diese Tageswandler ignorieren alle Effekte von Sonnenlicht.

Belasse den Fenstermarker auf dem Kartenteil, da er immer noch Einfluss aufs Spiel hat: Vampire gehen (oder spawnen) nicht in sonnendurchfluteten Räumen (s. Vampir-Aktivierung).

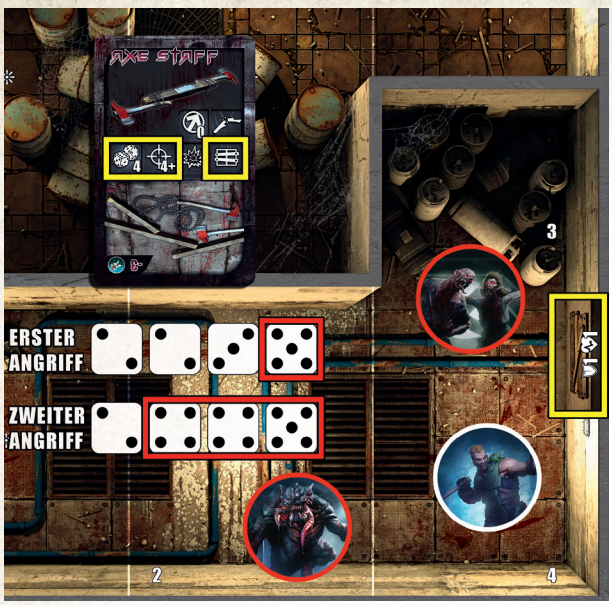


Abbildung 12: Stephan greift ein vernageltes Fenster an.

In Abbildung 12 ist Stephan in einem Raum mit 2 Vampiren, aber er hat einen Plan, wie er sie schnell vernichten kann. Stephan greift das vernagelte Fenster mit seinem Axtstiel an. Sein Wurf ist katastrophal: nur 1 Treffer, der vom einen Schild des Fensters aufgenommen wird. Stephan greift nochmals an und erzielt dieses Mal 3 Treffer. Der eine Schild blockiert immer noch 1 Treffer, aber der Angriff verursacht 2 Wunden. Nur 1 Wunde wird benötigt, um die Bretter zu zerbrechen; also wird der Marker umgedreht, um anzuzeigen, dass Sonnenlicht in den Raum strömt. Das Sonnenlicht vernichtet sofort die beiden Vampire im Raum. Stephan ist erst einmal in Sicherheit und erhält 2 Fokus – je 1 von jedem Vampir.

Schlafende Vampire angreifen: Jäger haben einen großen Vorteil, wenn sie sich an einen schlafenden Vampir heranschleichen und ihn angreifen können. Nachdem die Angriffswürfel geworfen wurden, kann der Jäger jeden beliebigen Angriffswürfel oder den Defekt-Würfel nochmals würfeln bevor er die Treffer zählt. Ein Wurf kann nur einmal wiederholt werden; das zweite Ergebnis muss dann genommen werden.

Ältere Vampire angreifen: Es gibt einen zusätzlichen Schritt, wenn Ältere Vampire angegriffen werden (s. unten).

Bewusstlose Jäger, Tod und Zerstörung

Jäger: In den Grundregeln von „The Order of Vampire Hunters“ werden Jäger mit 0 Lebenspunkten als bewusstlos angesehen. Sie nehmen nicht weiter am Spiel teil, werden aber am Ende der Jagd gerettet und wiederbelebt, wenn du eine Kampagne spielst.

Die optionalen Regeln (weiter hinten in der Spielanleitung) erlauben, dass Jäger zum Vampir werden können und als verwandelte Jäger weiterspielen (s. Verwandelte Jäger für weitere Informationen).

Vampire: Vampire mit 0 Lebenspunkten verwandeln sich zu Staub! Entferne die Figur vom Spielbrett. Jäger erhalten die Fokusbelohnung, wie auf der Vampir-ID-Karte angegeben.

Marker: Einige Marker können angegriffen oder zerstört werden. Vernagelte Fenster werden umgedreht, aber alle anderen Marker (wie z.B. Kisten) werden entfernt. Auf der Rückseite ist eine Fokusbelohnung aufgedruckt, wenn es eine solche gibt.

Eigenschaftsproben

Wenn Jäger an ihre Grenzen getrieben werden, müssen sie eine Eigenschaftsprobe ablegen. Jäger haben 3 Eigenschaften: Glaube, Wille und Geschicklichkeit. Auf den ID-Karten ist angegeben, wie viele Würfel für eine entsprechende Probe zu werfen sind.

Eine Eigenschaftenprobe wird durch ein Eigenschaftensymbol und einen Zielwert angegeben. Jäger werfen die für ihre Eigenschaft genannte Anzahl an Würfeln und bestehen die Probe, wenn die Augenzahl mindestens eines Würfels gleich oder höher dem Zielwert ist. Die Probe hat immer Anweisungen für den Erfolg und Misserfolg, die sofort abgehandelt werden müssen. Manchmal fehlt eine Anweisung für Erfolg oder Misserfolg – in diesem Fall gibt es keine Konsequenzen.

Eine Eigenschaftsprobe abzulegen zählt nicht als Aktion – es sei denn, auf der Karte stehen andere Anweisungen.

Abbildung 13: Beispielhafte Eigenschaftsprobe.

Auf Abbildung 13 zieht Magenta eine Älteren-Einflusskarte, nachdem sie einen Angriff auf einen Älteren angesagt hat. Ihr Glaube zeigt, dass sie 2W6 werfen muss. Sie muss dabei mindestens eine 4 (oder höher) treffen. Schafft sie das nicht, verliert sie für den folgenden Angriff einen Angriffswürfel, da dies als Konsequenz bei einem Misserfolg auf der Karte steht. Wenn sie die Probe besteht, kann sie den Angriff ohne Behinderung ausführen.

Spezialfähigkeiten

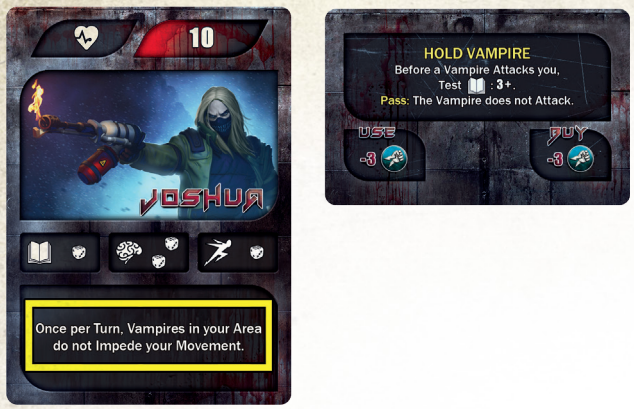


Abbildung 14: Spezialfähigkeiten.

Alle Jäger beginnen mit einer Spezialfähigkeit, die auf ihrer ID-Karte aufgedruckt ist. In der Auszeit zwischen den Jagden können durch den Einsatz von Fokus weitere neue Fähigkeiten erlernt werden.

Alle Fähigkeiten sind einzigartig und auf den Karten beschrieben. Sofern nicht anders angegeben, kostet der Einsatz einer Fähigkeit keine Aktion. Viele Fähigkeiten haben jedoch Fokuskosten. Fähigkeiten, die Würfelwürfe beeinflussen, indem sie z.B. Würfel hinzufügen oder ein erneutes Werfen erlauben, müssen vor dem Wurf angesagt und bezahlt werden.

Fokus

Während des Spiels werden die Jäger Fokus sammeln und ausgeben. Mit Fokusmarkern kannst du die vorhandene Menge Fokus eines Jägers mitzählen.

Jäger erhalten Fokus, wenn sie bestimmte Aktionen ausführen:

- Wenn Jäger Vampire vernichten, erhalten sie die Fokusbelohnung wie auf der Vampir-ID-Karte angegeben.
- Einige Marker haben eine Fokusbelohnung auf ihrer Rückseite aufgedruckt, z.B. Hebel. Wenn ein Jäger mit dem Marker interagiert, drehe ihn um und nimm dir die angegebene Belohnung.

Jäger benutzen Fokus, um spezielle Effekte zu aktivieren:

- Um die Spezialfähigkeit eines Jägers zu aktivieren.
- Um die Spezialfähigkeit einer Waffe zu aktivieren.
- Um komplexe Gegenstände und Waffen aus gesammelten Teilen zu bauen.
- Um zwischen den Jagden (im Kampagnenmodus) Ausrüstung zu kaufen und neue Fähigkeiten zu trainieren.

Jäger können während einer Aktion Fokus ausgeben, aber das Ausgeben an sich ist keine eigene Aktion.

Mit Markern interagieren

Kisten: Kistenmarker werden während des Spielaufbaus auf dem Spielbrett platziert. Jäger können hinter Kisten in Deckung gehen

Ein Jäger auf demselben Feld wie eine Kiste, kann sich hinter ihr verstecken. Dies ist keine Aktion. Stelle die Figur auf den Marker, um anzuzeigen, dass der Jäger versteckt ist. Dementsprechend ist ein Verlassen der Deckung auch keine Aktion.

Wenn Vampire aktivieren, bewegen sie sich trotzdem auch in Richtung versteckter Jäger. Sie müssen allerdings erst die Kiste zerstören, bevor sie den Jäger direkt angreifen dürfen. Sie greifen die Kiste wie vorhin beschrieben an. Der Marker wird vom Spielbrett genommen, sobald die Lebenspunkte der Kiste auf 0 sinken. Damit ist der Jäger wieder zu sehen.

In einer Kiste kann sich nur 1 Jäger verstecken. Vampire nutzen dies nicht.

Hebel: Hebel werden in Jagden dazu benutzt, andere Objekte im Spiel zu steuern, z.B. um Türen zu entsperren. Hebel werden, wie in der Übersichtskarte der Jagd angezeigt, gelegt. Die rote Seite liegt nach oben auf.

Jäger auf demselben Feld wie ein Hebelmarker können eine Aktion ausgeben um den Hebel zu betätigen. Drehe den Marker um, so dass die grüne Seite zu sehen ist und erhalte die angegebene Fokusbelohnung. Hebel können auch dann genutzt werden, wenn Vampire mit auf dem Feld stehen.

Abbildung 15: ein Schuttmarker.

Schutt: Vampirnester sind alte, marode Räumlichkeiten, die oft in der Hitze des Gefechts einstürzen. Bei der Abhandlung mancher Karten wirst du aufgefordert, einen Schuttmarker zu platzieren.

Ein Schuttmarker wird unter den Jäger gelegt, der die Karte abhandeln muss. Dies zeigt an, dass er verschüttet wurde. Wenn du den Marker platzierst, erleidet der Jäger 1 Treffer, der von seiner Rüstung abgefangen werden und sie dabei beschädigen kann

Der Jäger muss sich erst befreien, bevor er weitere Aktionen ausführen kann. Er kann sich entweder selbst befreien oder von einem anderen Jäger auf demselben Feld befreit werden, wenn die Ausgraben-Aktion ausgeführt wird. Nachdem der Jäger befreit wurde, kann der Marker abgeworfen werden.

Wenn ein Vampir einen verschütteten Jäger angreift, darf der Vampir einen Angriffswürfel einmal neu werfen.

Durchsuchen

Jäger können eine Aktion ausgeben, um ein Feld zu durchsuchen, um dabei nützliche Gegenstände zu finden. Hierbei gibt es ein paar Einschränkungen:

- Erwachte Vampire: Jäger können einen Raum mit erwachten Vampiren nicht durchsuchen.
- Nicht-Durchsuchbar-Symbol: Dieser Raum kann nicht durchsucht werden.

Wenn ein Jäger durchsuchen kann, gibt er eine Aktion aus und zieht eine Gegenstandskarte vom Suchstapel. Diese Karte muss auf einen Inventarplatz gelegt oder abgeworfen werden. Wenn das Inventar schon voll ist, können Jäger eine der Karten aus ihrem Inventar abwerfen, um Platz für den neuen Gegenstand zu schaffen.

Es gibt viele verschiedene Gegenstandskarten mit verschiedenen Fähigkeiten. Gegenstandskarten werden oft während einer Aktion benutzt oder abgehandelt, z.B. in einem Angriff genutzte Waffen. Wenn das Benutzen einer Karte eine Aktion kostet, steht dies deutlich auf der Karte. Zum Beispiel ist das Abwerfen eines „Erste-Hilfe-Kastens“, um einen Jäger zu heilen, eine Aktion, aber auf Karten in der „Alten Tasche“ zurückzugreifen ist kostenlos.

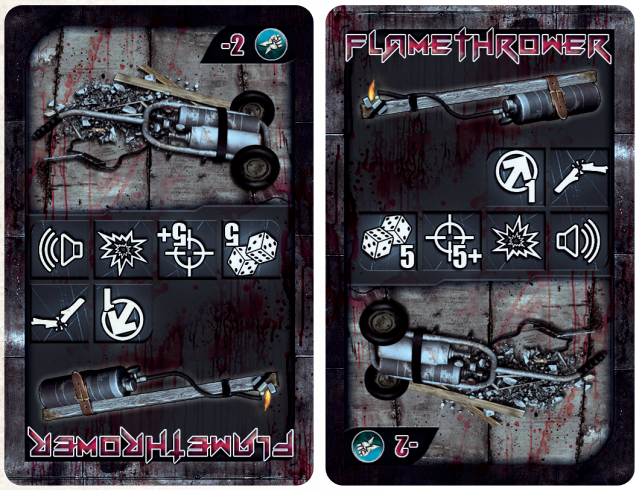


Abbildung 16: Bausatz, um einen Gegenstand zu bauen und das Endergebnis.

Einige Gegenstandskarten stellen einen Bausatz dar, der erst einmal für den Zusammenbau benutzt werden muss, bevor der Gegenstand selbst benutzt werden kann. Diese Karten erkennst du an dem zweigeteilten Layout, bei dem die zwei Abschnitte verdreht zueinander aufgedruckt sind. Sie werden anfangs mit dem Bausatz auf der oberen Seite ins Inventar gelegt.

Um den Gegenstand zu bauen, bezahle die in der Ecke angegebenen Fokuskosten und drehe die Karte um 180 Grad. Dies kostet keine Aktion, aber der Jäger muss aktiv sein. Ab jetzt kann der Gegenstand ganz normal benutzt werden.

Tauschen

Wenn der aktive Jäger auf demselben Feld mit einem anderen Jäger steht, kann er eine Aktion ausgeben, um zu tauschen. Es gibt eine Einschränkung:

- **Erwachte Vampire:** Jäger können in einem Raum mit erwachten Vampiren nicht tauschen.

Nur die Karten im Inventar können getauscht werden (einschließlich der Extraktor-Harpunenkarte). Es kann eine beliebige Anzahl an Karten in beide Richtungen getauscht werden. Jeder der beiden Spieler darf dabei Karten abwerfen, um Platz in seinem Inventar zu schaffen.

Beachte, dass der komplette Reliquienstapel getauscht werden kann, aber der Stapel an sich darf dabei nicht verändert werden.

Das Ausgeben einer Aktion für den Tausch beschränkt sich auf den Tausch zwischen dem aktiven Jäger und nur einem weiteren Jäger auf demselben Feld. Wenn der aktive Jäger mit einem weiteren Jäger tauschen möchte, muss er eine weitere Tauschen-Aktion nutzen.

Fallen lassen

Der aktive Jäger kann eine beliebige Zahl an Karten aus seinem Inventar fallen lassen. Diese Karten werden auf das Feld des aktiven Jägers gelegt und können später wieder aufgenommen werden.

Beachte, dass einige Effekte Jäger dazu zwingen können, Gegenstände aus ihrem Inventar fallen zu lassen, z.B. “Verwandlung”.

Aufnehmen

Wenn sich auf dem Feld des aktiven Jägers Karten befinden, die ein anderer Jäger fallen gelassen hat, kann er eine Aktion ausgeben, um 1 Karte aufzunehmen und in sein Inventar zu legen. Es gibt eine Einschränkung:

- **Erwachte Vampire:** Jäger können in einem Raum mit erwachten Vampiren nichts aufnehmen.

Der Spieler kann Karten abwerfen, um Platz im Inventar zu schaffen. Dies betrifft nur Karten im Inventar (einschließlich der Extraktor-Harpunenkarte).

Beachte, dass ein Reliquienstapel für 1 Aktion aufgenommen werden kann, aber der Stapel an sich darf dabei nicht verändert werden.

Sonnenuntergang und das Erwachen

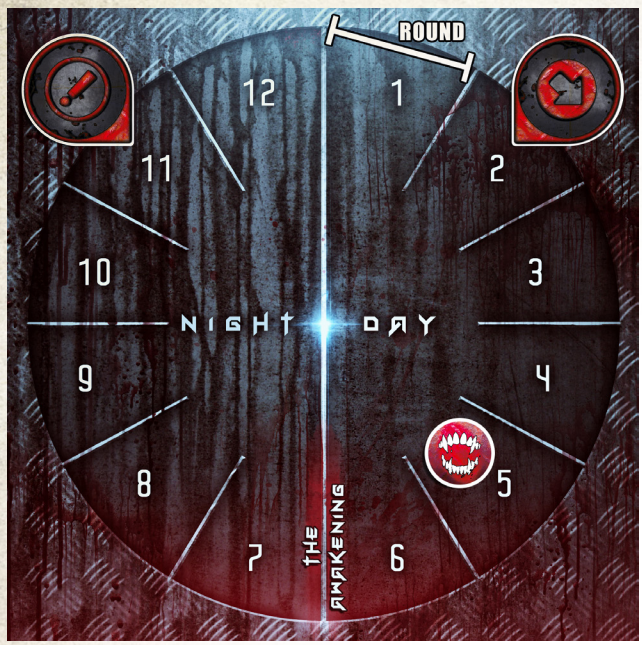


Abbildung 17: Die Uhr zur Hälfte einer Partie.

Zeit ist ein wichtiges Konzept in "The Order of Vampire Hunters" und wird mit der Uhr angezeigt.

- Sie zeigt an, ob gerade Tag oder Nacht ist. Dies beeinflusst verschiedene Aspekte des Spiels (s. Nacht und Tag).
- Sie zeigt ebenso an, wann das Erwachen stattfindet. Zu diesem Zeitpunkt erheben sich alle Vampire aus ihrem Schlaf (s. das Erwachen).

Schlafende Vampire: Während des Tages schlafen die Vampire und sind daher eine geringere Gefahr für die Jäger. Um anzuzeigen, dass ein Vampir schläft, lege seine Figur auf die Seite. Wenn der Vampir erwacht, stelle sie aufrecht hin. Hier ist ein kurzer Überblick über die Spieleffekte:

- Schlafende Vampire können die Bewegungen der Jäger nicht erschweren.
- Angreifer dürfen jeden der Angriffswürfel einmal neu werfen, wenn sie schlafende Vampire angreifen.
- Ziehe keine Einflusskarten für Ältere Vampire, wenn du schlafende Ältere angreifst (s. Ältere angreifen).
- Schlafende Vampire können sich nicht bewegen oder angreifen.

Nur Begegnungskarten lassen schlafende Vampire ins Spiel kommen. Alle anderen Karten, die Vampire ins Spiel kommen lassen können, spawnen erwachte Vampire.

Vampire können durch Lärm im Raum erwachen:

- Wenn ein Angriff misslingt und der Vampir nicht vernichtet wurde, erwachen alle Vampire in dem Raum mit dem Ziel.
- Wenn ein Jäger eine Lärm verursachende Waffe oder einen Lärm verursachenden Gegenstand einsetzt, erwachen alle Vampire im Raum mit dem Jäger.
- Wenn eine Karte, die keine Begegnungskarte ist, einen Vampir ins Spiel bringt oder einen Vampir in den Raum bewegt, erwachen alle schlafenden Vampire im Raum.

Das Erwachen: Vampire leben an den Lauf der Sonne angepasst und erwachen mit großem Durst nach Blut, wenn die Sonne untergeht.

Folge diesen Schritten in der angegebenen Reihenfolge am Ende von Runde 6:

- Handle Begegnungskarten für alle unerforschten Räume ab. Ignoriere Terrorkarten, die du dadurch ziehen müsstest.
- Alle Vampire erwachen. Stelle alle Vampirfiguren aufrecht hin.
- Öffne alle normalen Türen.
- Drehe alle Vampir-ID-Karten von der Tag- auf die Nachtseite. Ab jetzt sind die Werte und Fähigkeiten für die Nacht aktiv.

Nach dem Erwachen bleiben alle Vampire wach bis zum Ende des Spiels. Wenn ein Vampir einmal erwacht ist, kann er nicht wieder einschlafen.

Vergiss nicht, dass ab nun die Zugreihenfolge umgekehrt abläuft: Vampire aktivieren vor den Jägern.

Besondere Türen: Manche Jagden haben besondere Türen, die einen blauen Türmarker haben. Wenn das Erwachen stattfindet und diese besonderen Türen geschlossen sind, handle die Begegnungskarte für diesen Raum ab, aber öffne nicht diese Tür, ganz gleich ob die Tür verschlossen ist oder nicht (s. auch Vampire in geschlossenen Räumen).

Vampir-Aktivierung

Die Vampire werden durch Vampir-Aktivierungskarten gesteuert. Jedes Mal, wenn ein Jäger aktiviert wird, wird eine Karte gezogen. Es gibt 2 Stapel – einen für den Tag und einen für die Nacht. Beide Kartenvarianten haben den gleichen Aufbau mit ähnlichen Anweisungen.

Abbildung 18: 1 Tag- und 2 Nacht-Aktivierungskarten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Da diese Kartenstapel die Vampire steuern, sind sie auch für den Schwierigkeitsgrad des Spiels verantwortlich. Jede Karte hat in der linken oberen Ecke einen Schwierigkeitsgrad angegeben. Die Jagd definiert, wie viele Stufe 1, 2 und 3 Karten in jeden Stapel gemischt werden müssen. Mische die Stapel gut durch!

Der aktuelle Spieler zieht eine Karte während eines definierten Zeitpunkts innerhalb seines Zuges:

- **Tag:** Aktiviere deinen Jäger, ziehe dann eine gelbe Tag-Vampir-Aktivierungskarte und handle sie ab.
- **Nacht:** Ziehe eine blaue Nacht-Vampir-Aktivierungskarte, handle sie ab und aktiviere dann deinen Jäger.

Der aktuelle Spieler handelt alle Abschnitte der Karte der Reihenfolge nach von oben nach unten ab. Die Anweisungen werden nur auf erwachte Vampire angewandt. Sollten Vampire erwachen während die Karte abgehandelt wird, sind sie für die nachfolgenden Abschnitte auch von den Anweisungen betroffen.

Die Anweisungen müssen genau befolgt werden, aber sollte es mehrere Interpretationsmöglichkeiten geben, darf der aktive Spieler entscheiden, was passiert.

Vampir-Aktivierungskarten-Symbole: Alle Vampir-Aktivierungskarten nutzen die drei folgenden Symbole:

	Auflauernde Vampire. Wähle die Vampire, die sich nicht auf einem Feld mit einem Jäger befinden (irgendein Jäger, nicht nur der aktive Jäger). Diese Vampire lauern einem Ziel auf und die Aktivierungskarten werden sie öfter bewegen.
	Kämpfende Vampire. Wähle die Vampire, die sich auf einem Feld mit einem oder mehreren Jägern befinden. Diese Vampire sind bereits in Angriffsposition. Daher werden die Aktivierungskarten diese weniger bewegen.
	Dieses Symbol bedeutet, dass Vampire bewegt werden.

Abbildung 19: Abschnitte der Vampir-Aktivierungskarten.

Generell ist eine Vampir-Aktivierungskarte in 4 Abschnitte unterteilt. Auf manchen Karten kann der ein oder andere Abschnitt leer sein, was bedeutet, dass an dieser Stelle nichts passiert. Die ersten 3 Abschnitte beziehen sich normalerweise auf den aktiven Jäger. Der letzte Abschnitt bezieht sich normalerweise auf alle Jäger. Er ist rot markiert, um dich auf den Unterschied aufmerksam zu machen. Die Karten werden wie folgt abgehandelt:

- Bringe Vampire ins Spiel oder führe eine besondere Handlung aus.
- Bewege Vampire zum aktiven Jäger hin.
- Alle Vampire auf dem Feld greifen den aktiven Jäger an.
- Bewege weiter weg stehende Vampire zu einem/allen Jägern hin

Abschnitt 1: Dieser Abschnitt gibt oft Anweisungen, um neue Vampire ins Spiel zu bringen. Stelle den Vampir auf das beschriebene Feld. Dies kann zum Beispiel das Feld sein, auf dem der aktive Jäger steht, neben einem Tunnelzugang oder etwas ganz Anderes. Diese gespawnten Vampire sind immer wach und erwecken jeden schlafenden Vampir im ganzen Raum.

Einige Karten haben einzigartige Effekte, die oftmals eine Eigenschaftsprobe verlangen.

Abschnitt 2: Dieser Abschnitt beschreibt, welche Vampire sich zu dem Feld bewegen, auf dem der aktive Jäger sich befindet.

- Beginne mit den roten und grünen Symbolen, um die entsprechenden Vampire auszuwählen. Es können kämpfende oder auflauernde Vampire oder auch beide Gruppen sein.
- Der Text definiert eine maximale Entfernung auf dem direkten Weg zum aktiven Jäger. Wenn du die Entfernung misst, zähle nicht das Feld mit, auf dem der Jäger steht. Das bedeutet, wenn der Vampir auf einem benachbarten Feld steht, ist die Entfernung 1.

Bewege jetzt die Vampire, die den Auswahlkriterien entsprechen zum selben Feld, auf dem der aktive Jäger sich befindet.

Vampire haben keine Bewegungs- oder Geschwindigkeitswerte. Wenn Vampire über ein Symbol und das Entfernungslimit ausgewählt werden, bewegen sie sich immer auf das Feld des aktiven Jägers

Abschnitt 3: Alle Vampire auf dem Feld des aktiven Jägers greifen ihn an. Es wird dabei in Reihenfolge des Initiativewertes vorgegangen (von niedrig nach hoch).

Vampirangriffe verlaufen wie üblich mit den zur Verfügung stehenden Angriffswürfeln und dem Treffgenauigkeitswert wie auf der Vampir-ID-Karte angegeben. Vergiss nicht, dass manche Angriffe bei Nacht Zusatzeffekte haben können.

Abschnitt 4: Nun lauern die Vampire den Jägern auf. Alle Vampire, die weit genug weg standen, kommen den Jägern nun näher. Dieser Abschnitt unterscheidet sich ein wenig von den 3 vorangegangenen, da er Vampire betrifft, die irgendwo auf dem Brett stehen und nicht nur nahe

des aktiven Jägers. Die Auswahl läuft hierbei ähnlich zu Abschnitt 2 ab:

- Das grüne Symbol steht für die auflauernden Vampire.
- Finde den kürzesten Weg vom Vampir zum Jäger, der ihm am nächsten ist.
- Im Gegensatz zu Abschnitt 2 gibt der Text eine minimale Entfernung vom Vampir zum nächsten Jäger an. Prüfe, dass der Vampir mindestens diesen Abstand hat.
- Bewege nun die Vampire, die die Anforderungen erfüllen, um die angegebene Strecke auf kürzestem Wege zum nächsten Jäger.

Wenn alle diese Bedingungen erfüllt worden sind, bewegen sich die Vampire nun auf kürzestem Weg zum nächsten Jäger. Die Karte gibt an, wie weit sich die Vampire bewegen.

Kürzester Weg: Wenn du die Entfernung zwischen einem Vampir und einem Jäger misst, wähle den kürzesten Weg durch offene Türen und Tunnel. Vampire öffnen keine geschlossenen Türen. Vampire bewegen sich auf Jäger in sonnendurchfluteten Räumen zu, halten jedoch auf dem letzten Feld in Dunkelheit an und betreten somit nicht den Raum.

Nächster Jäger: Dies bedeutet immer "am nächsten stehend auf dem kürzesten Weg". Es kann vorkommen, dass mehrere Jäger sich als „nächster Jäger" qualifizieren. Wähle einen davon nach den folgenden Regeln:

- Wähle den Jäger mit den meisten Wunden.
- Bei einem Unentschieden, wähle den Jäger mit dem wenigsten Fokus.
- Herrscht immer noch Gleichstand, wähle zufällig aus.

Auch wenn es sich nach einer Menge an Schritten anhört, wirst du von Partie zu Partie geübter und schneller darin, die einzelnen Schritte abzuhandeln.

Vergiss nicht, dass diese Anweisungen nur für Vampire gelten, die erwacht sind.

Abbildung 20: Magenta zieht eine Vampir-Aktivierungskarte.

Sehen wir uns einmal ein umfangreiches Beispiel an. Magenta zieht eine Vampir-Aktivierungskarte vom Tag-Stapel. Sie wird von einem Guardian angefallen. Nicht nur, dass der Guardian direkt neben ihr auftaucht, er weckt auch noch die anderen Vampire im Raum.

Abbildung 21: Abschnitt 1 wurde abgehandelt. Die Dinge sehen schlecht aus für Magenta.

Abschnitt 22: Abschnitt 2 betrifft nur den Thrall.

Der zweite Abschnitt besagt, dass auflauernde Vampire sich bis zu 2 Felder auf Magenta zubewegen.

Der Burrower auf der linken Seite lauert, aber er bewegt sich nicht durch eine geschlossene Tür. Also ist sein kürzester Weg zu lang. Der gemessene gültige Pfad ist viel länger als 2 Felder. Der Burrower auf der rechten Seite ist 3 Felder entfernt, also oberhalb des Limits. Daher bewegt sich keiner der beiden Burrower.

Der Upyr lauert nicht, da er bei Joshua steht und der Guardian ist bereits auf Magentas Feld, also bewegen sich diese beiden Vampire auch nicht.

Damit bleibt nur noch der Thrall übrig. Er ist 2 Felder von Magenta entfernt, also gerade noch in Reichweite. Daher bewegt er sich auf Magentas Feld.

Abbildung 23: Der Vampir greift an!

Bei Magenta sind nun 2 Vampire und der dritte Abschnitt besagt, dass sie von ihnen angegriffen wird! Wir überspringen das Würfeln, aber der Guardian fängt an und landet 1 Treffer! Der Thrall würfelt ebenso 1 Treffer! Magenta hat bereits ihre Rüstung verloren, daher erhält sie 2 Wundenmarker.

Wie Abschnitt 1 und 2 gilt Abschnitt 3 nur für den aktiven Jäger. Es ist zwar ein Upyr auf Joshuas Feld, aber da er nicht der aktive Jäger ist, wird er in diesem Zug nicht angegriffen.

Abbildung 24: Alle Vampire auf dem Spielbrett bewegen sich.

Zuletzt besagt der allgemeine letzte Abschnitt, dass sich die Vampire einem beliebigen Jäger nähern dürfen. Lauernde Vampire die 2 oder mehr Felder vom nächsten Jäger entfernt stehen, dürfen sich 1 Feld zu diesem hin bewegen.

Einige Vampire können hier schnell abgehandelt werden. Der Upyr, der Guardian und der Thrall befinden sich alle auf dem Feld eines Jägers und erfüllen daher nicht die Kriterien.

Der Burrower auf der linken Seite ist Sarah am nächsten. Er ist 2 Felder entfernt, also bewegt er sich 1 Feld näher zu ihr hin.

Wenn man sich nur das Spielbrett anschaut, scheint klar, dass Magenta dem Burrower am nächsten steht. Aber die Entfernung muss trotzdem am kürzesten gültigen Weg gemessen werden. Der Burrower öffnet keine Tür, also ist der Weg zu Magenta deutlich länger als zu Sarah. Damit ist sie in der Tat der nächste Jäger.

Dies lässt nur noch den lauernden Burrower auf der rechten Seite übrig, der 3 Felder von Magenta entfernt steht. Wir wählen Magenta nicht, weil sie der aktive Jäger ist, sondern weil sie dem Burrower am nächsten steht. Der Burrower bewegt sich damit auch 1 Feld weiter zu ihr hin.

Abbildung 25: Das Endergebnis.

Diese eine Vampir-Aktivierungskarte hat bereits viel an der Situation verändert. Es sind nun mehr Vampire wach. Magenta wurde in die Zange genommen und hat ein paar Treffer einstecken müssen. Und einer der Burrower ist nun näher an Sarah dran. Wenn Sarah jetzt eine Aktivierungskarte zieht, ist es gut möglich, dass er sich auf ihr Feld bewegt. Glücklicherweise ist es Tag, also aktiviert Sarah noch vor den Vampiren.

Abbildung 26: Eine besondere Vampir-Aktivierungskarte.

Nicht alle Vampir-Aktivierungskarten haben alle 4 Abschnitte, aber diese ab und zu auftauchenden Karten wirst du schnell erkennen und verstehen. Abbildung 26 zeigt eine Karte mit nur 3 Abschnitten. Durch die fehlende rote Hervorhebung und den Kartentext erschließt sich schnell, dass nur Abschnitte 1-3 vorhanden und Abschnitt 4 ausgelassen wurde. Es gibt eine Eigenschaftsprobe in Abschnitt 3, die abgehandelt werden muss, bevor die Vampire wie gewöhnlich angreifen können.

Vampire in geschlossenen Räumen

In einigen Situationen kann es dazu kommen, dass Vampire in geschlossenen Räumen von den Jägern isoliert sind. Wenn Karten abgehandelt werden müssen (z.B. Vampir-Aktivierungskarten), ignoriere einfach alle Vampire in geschlossenen Räumen. Wenn der Raum einen Tunnelzugang hat oder wenn eine der Türen zum Raum geöffnet wird, aktivieren die Vampire wieder ganz normal.

Ältere Vampire

Ältere Vampire sind einzigartige Charaktere, die seit Jahrhunderten unter uns weilen. Jeder Ältere hat einzigartige Fähigkeiten und Werte und wird durch eine ebenso einzigartige Figur dargestellt. Ihre ID-Karten sind nur einseitig, da diese mächtigen Gegner weniger durch den Wechsel von Tag und Nacht beeinflusst werden. Sie haben immer Zugriff auf ihre Spezialfähigkeiten.

Während des Spielaufbaus werden die ID-Karten der Älteren Vampire zu einem kleinen Stapel gemischt. Jedes Mal, wenn ein Älterer erscheinen soll, wird zufällig eine Karte von diesem Stapel gezogen. Setze dann die zugehörige Figur auf das Spielbrett und lege die ID-Karte für alle gut sichtbar aus.

Wenn ein Älterer Vampir vernichtet wurde, wird seine ID-Karte ab. Wenn der Stapel für die Älteren-ID-Karten leer ist, mische die abgeworfenen Karten und lege sie als neuen Stapel bereit.

Einen Älteren angreifen: Ältere Vampire sind furchteinflößende Kreaturen, die den Geist ihrer Feinde bezwingen. Die Einflusskarten für Ältere Vampire beschreiben, wie diese mentalen Angriffe die Jäger beeinflussen.

Wenn ein Jäger einen Älteren angreift, muss er die Waffe wählen, die er benutzt und dann seinen Angriff abbrechen, eine Älteren-Einflusskarte ziehen sowie diese abhandeln und dann seinen Angriff mit der gewählten Waffe fortsetzen. Der Angriff kann dabei ganz normal, mit einem Nachteil oder gar nicht stattfinden. In jedem Fall hat der Jäger eine Aktion verbraucht. Diesem Ablauf muss bei jeder Angriffsaktion gefolgt werden, wenn der Jäger mehrere Angriffe pro Zug ausführt.

Abbildung 27: Eine Einflusskarte für Ältere Vampire.

Um eine Einflusskarte für Ältere Vampire abzuhandeln, legt der Jäger die am Anfang der Karte aufgeführte Eigenschaftsprobe (1) ab, liest den atmosphärischen Texte (2) vor und folgt den Anweisungen für den Erfolg oder Nichterfolg (3), je nachdem wie die Probe ausfällt.

Schlafende Ältere haben keine Möglichkeit, ihren Angreifer zu beeinflussen. In dem Fall führst du den Angriff wie gegen gewöhnliche schlafende Vampire durch.

Der Vampirlord: Der Vampirlord ist ein besonders mächtiger Älterer Vampir und tritt nur in besonderen erzählerischen Momenten sowie dem Endkampf auf. Er wird nicht per Zufall wie die anderen Älteren ins Spiel gebracht – mische seine Karten also nicht in den Älterenstapel.

Die ID-Karten der Vampirlords sind doppelseitig. Sie haben keine Tag- oder Nachtseite, da Vampir-Lords mächtig genug sind, ihre Fähigkeiten auch bei Tag zu nutzen. Dafür gibt es aber eine Seite für die volle Stärke und den geschwächten Zustand. Wenn der Vampirlord im Spiel ist, beginne immer mit der Seite für die volle Stärke. Das ist die Seite mit den höheren Lebenspunkten.

Reliquien

In vergangenen Zeiten wurden Reliquien dazu benutzt, der Nacht großen Schaden zuzufügen und sie letztendlich in den Untergrund zu treiben. In diesem Zyklus der erneuten Erstarkung haben die Kreaturen der Nacht so viele Reliquien, wie sie finden konnten, in ihren Besitz gebracht, um sie nicht in die Hände des Jäger-Ordens fallen zu lassen.

Wenn du eine Kampagne spielst, musst du alle zerstörten Reliquien und weitere mächtige Artefakte, die die Nacht in ihren Verstecken verborgen hält, an dich bringen. Die Nacht ist hierbei sehr sorgfältig vorgegangen, indem sie die einzelnen Fragmente der alten Reliquien weiträumig verteilt hat. Du musst daher diese Teile finden und zurück zum Orden bringen, damit sie wieder verarbeitet und zu neuen Stücken mit gleicher Macht gefertigt werden können. Du wirst Reliquien nutzen, die noch niemand zuvor gesehen hat.

Wenn du eine Kampagne spielst, kann es sein, dass du als Belohnung für manche Jagden eine Reliquienkarte erhältst. Diese steht für ein Fragment einer alten Reliquie, das du gefunden hast. Der Orden kann aus mehreren dieser Karten eine neue Reliquie formen. Alle Reliquien bedürfen mindestens dreier Teile:

- Schaft: Stiel, Griff, etc.
- Waffe: Schwert- oder Messerklinge, Keule oder Hammerkopf, etc.
- Heiliger Gegenstand: Kleidung eines Heiligen, Körperteil, etc.

Du kannst bis zu 5 Karten nutzen, da es manchmal möglich ist, 2 Waffen und/oder 2 heilige Gegenstände zu haben:

- Schaft + Waffe + heiliger Gegenstand — 3 Karten
- Schaft + 2 Waffen + heiliger Gegenstand — 4 Karten
- Schaft + Waffe + 2 heilige Gegenstände — 4 Karten
- Schaft + 2 Waffen + 2 heilige Gegenstände — 5 Karten

Jede Karte beschreibt eindeutig, ob mehrere Karten genutzt werden können, aber auf jeden Fall kannst du nicht mehr als 5 Karten für die Erschaffung einer Reliquie benutzen.

Wenn du sie kombinierst, trägt jede einzelne Karte zu den Werten der Reliquie bei:

- Schaft: Reichweite.
- Waffe: Würfel und Treffergenauigkeit. Bei mehreren Karten: Addiere die angegebenen Würfelanzahlen, aber nimm die schlechtere Treffergenauigkeit.
- Heiliger Gegenstand: Spezialfähigkeit. Bei mehreren Karten: Alle Spezialfähigkeiten können aktiviert werden, wenn du die Fokuskosten dafür bezahlen kannst. Obwohl die Reliquien als Waffe betrachtet werden, können sie auch Fähigkeiten haben, die nichts mit einem Angriff zu tun haben.

Wenn die einzelnen Teile kombiniert wurden, erschaffst du eine Waffe mit einer mächtigen, einzigartigen Fähigkeit – der Fähigkeit, einen Vampirlord zu vernichten. Dies wird später detailliert beschrieben.

Reliquienkarten ziehen: Viele der Jagden weisen dich an, im Falle eines Sieges eine Reliquienkarte zu ziehen. Manchmal gibt es auch Sonderregeln, z.B. beginne im Nest und versuche die Reliquie nach draußen zu bringen. Das Schicksal ist dabei auf deiner Seite und hilft dir im Kampf gegen die Nacht: die ersten 3 Male, in denen du Karten vom Reliquienstapel ziehst, sind nicht ganz zufällig. Befolge diese Regeln um abzusichern, dass du mit den ersten 3 Reliquienkarten auch eine Reliquie bauen kannst.

- Erstes Ziehen: Behalte den ersten Schaft, den du ziehst.
- Zweites Ziehen: Behalte die erste Waffe, die mit deinem Schaft kompatibel ist.
- Drittes Ziehen: Behalte den ersten heiligen Gegenstand, der mit deinem Schaft und deiner Waffe kompatibel ist.

Wenn die einzelnen Teile kombiniert wurden, erschaffst du eine Waffe mit einer mächtigen, einzigartigen Fähigkeit – der Fähigkeit, einen Vampirlord zu vernichten. Dies wird später detailliert beschrieben.

Die Reliquie erschaffen: Der Orden hat nur zu gewissen Momenten die Zeit und die Ressourcen, eine Reliquie zu erschaffen. Das wird meistens vor der letzten Jagd geschehen. In der Jagdbeschreibung wirst du dann darauf hingewiesen.

Die Anzahl der Reliquien, die du erschaffen kannst, wird durch die Anzahl der Karten, die du haben darfst, beschränkt, da eine Reliquie zwischen 3 und 5 Karten haben kann. Du kannst zum Beispiel mit 5 Karten nur eine Reliquie erschaffen, aber wenn du 6 Karten hast, kannst du entweder 1 oder 2 Reliquien erschaffen. Die Kampagne definiert, wie viele Reliquienkarten du sammeln kannst. Sobald sie einmal erschaffen wurde, kannst du eine Reliquie nicht mehr auseinandernehmen, um die Reliquienkarten anderweitig zu verwenden.

Wenn du eine Reliquie erschaffen möchtest, wähle die entsprechenden Reliquienkarten aus. Lies die Anweisungen auf jeder einzelnen Karte, um sicherzugehen, ob diese Karten miteinander kombiniert werden können. Dann lege die Karten zu Beginn der Jagd überlappend auf einen Inventarplatz eines Jägers. Wenn du die Karten überlappen lässt, achte darauf, dass du die wichtigen Angaben am unteren Ende einsehen kannst.

Abbildung 28: Reliquienkarten .

Die 3 in Abbildung 28 zu sehenden Karten können dazu benutzt werden, eine Reliquie zu erschaffen. Alle 3 benötigten Elemente sind vorhanden und die Einschränkung von Pangus Axtkopf wird durch Ascalons Schaft erfüllt. Mit ihnen erschaffst du die Reliquie in Abbildung 29.

Abbildung 29: Ein Kartenstapel für eine erschaffene Reliquie.

Während des Spielaufbaus müsst ihr euch einigen, wer die Reliquie ins Nest trägt. Lege dann diesen Kartenstapel auf einen Inventarplatz eines Jägers.

Abbildung 30: eine Reliquienkarte, die auf 2 verschiedene Arten genutzt werden kann.

Einige Karten geben dir die Wahl. Abbildung 30 zeigt einen Reliquienteil, den der Orden auf zwei verschiedene Arten bearbeiten kann, wenn er eine neue Reliquie erschafft. Es ist deine Entscheidung, ob du ihn als kurzen oder langen Schaft einsetzen möchtest. Drehe die Karte einfach entsprechend, bevor du die Karten übereinander legst, so dass du den Text für die gewünschte Variante lesen kannst.

Abbildung 31: Eine Reliquie, die aus 4 Karten gefertigt wurde.

Wie vorhin beschrieben, kannst du in manchen Situationen mehr als 3 Reliquienkarten nutzen. Abbildung 31 zeigt eine neue Reliquienkarte mit einem heiligen Gegenstand, die jederzeit als zweiter heiliger Gegenstand dem Stapel hinzugefügt werden kann – egal welche Einschränkungen auf den bereits liegenden Karten stehen. Diese Karte hier kann mit den 3 bereits vorhandenen Reliquienkarten genutzt werden, um eine Reliquie bestehend aus 4 Karten zu erschaffen. Die Reliquie hat dann 2 Spezialfähigkeiten.

Längere Kampagnen geben dir mehr Möglichkeiten an die Hand. Je nachdem welche Karten du ziehst, kann es sein, dass du nicht alle zur Erschaffung einer Reliquie einsetzen kannst. Aber wenn das Glück dir hold ist, reicht es genau für diese eine Waffe, die du benötigst, um die Welt vom Vampirlord zu befreien.

Tauschen, fallen lassen und aufnehmen: Du kannst ein Relikt von einem Jäger zum anderen geben, wenn du eine der genannten Aktionen ausführst. Wenn der Jäger, der die Reliquie bei sich trägt, getötet wird, wird die Reliquie auf sein Feld gelegt und kann später wieder aufgenommen werden.

Verwandelte Jäger: Verwandelte Jäger können keine Reliquien oder anderen Gegenstände mit sich führen. Wenn der Jäger, der die Reliquie trägt, sich verwandelt, wird die Reliquie auf sein Feld gelegt. Wie eben beschrieben, kann ein anderer Jäger eine Aktion ausgeben, um die Reliquie wieder aufzunehmen.

Beachte, dass du die Karten im Stapel nicht verändern kannst, wenn du ihn durch eine dieser Aktionen weiterreichst.

Vampirlords vernichten: Reliquien können als normale Waffen oder auch als Gegenstände mit Spezialeffekten genutzt werden. Die einzig wahre Bestimmung für eine Reliquie ist allerdings, Vampirlords zu bekämpfen. Nur eine Reliquie kann einem Vampirlord den letzten, vernichtenden Schlag versetzen (wie im Abschnitt Vampirlords beschrieben).

Vampirlords

Vampirlords sind die mächtigsten der Älteren Vampire. Sie sind recht rar und selten taucht mehr als ein Lord gleichzeitig auf. Kophas ist der Vampirlord des Grundspiels.

Kophas taucht nicht in allen Jagden auf. Der Vampirlord taucht nur zu besonderen erzählerischen Momenten und dem Endkampf auf. Er wird nicht zufällig mit den Älteren ins Spiel gebracht, also mische seine Karte nicht in den Älterenstapel. In einigen Jagden wirst du zusätzliche Regeln erhalten, wie sich Kophas verhält.

Alle Regeln für die Älteren gelten auch für Vampirlords, z.B. dass sie auch Einflusskarten für Ältere Vampire nutzen. Zusätzlich:

- Obwohl sie Tageslicht verabscheuen und selten am Tage umherwandeln, hat es keinen negativen Effekt auf sie. Sie sind immer von Dunkelheit umhüllt.
- Ihre Karten sind doppelseitig, aber nicht von Tag oder Nacht abhängig. Starte immer mit der Seite für die volle Stärke (die Seite mit den meisten Lebenspunkten).
- Sie sind zu groß, als dass der Extraktor bei ihnen etwas bewirken könnte.
- Lords können mit normalen Waffen nicht vernichtet werden. Wenn die erste Seite der ID-Karte offen liegt, wird der Lord ganz normal Schaden nehmen. Aber wenn die Lebenspunkte auf 0 fallen, lies die Anweisungen der Jagdbeschreibung, was dann passiert. Der Lord könnte fliehen und sich regenerieren, bevor er die Jäger erneut angreift.

Abbildung 32: Doppelseite ID-Karte eines Vampir-Lords.

In Abbildung 32 ist eine doppelseitige ID-Karte eines Vampirlords zu sehen. Die Seite mit der vollen Stärke (links) ist die Seite mit der bei den meisten Jagden gestartet wird. Die geschwächte Seite (rechts) kann durch bestimmte Momente ins Spiel kommen und dir die Chance geben, den Lord zu vernichten. Diese Seite kann während eine Kampfes aufgedeckt werden.

Einen Vampirlord vernichten: Drehe die Vampir-ID-Karte um, wenn die Lebenspunkte auf 0 fallen und setze den Kampf fort. In diesem Fall:

- Führe den Angriff des Jägers zu Ende.
- Wenn weitere Wunden hinzukämen, verfallen diese.
- Entferne alle Wundenmarker des Lords.
- Drehe die ID-Karte auf die geschwächte Seite.

Der Lord kann nun mit den neuen Werten im geschwächten Zustand weiterkämpfen. Der entscheidende Unterschied ist allerdings, dass er ab nun gegen normale Waffen und die Spezialfähigkeiten von Gegenständen sowie Jägern immun ist. Der einzige Weg, einen Vampirlord zu vernichten, ist durch den Angriff mit einer Reliquie. Durch Reliquien erzielte Wunden werden ganz normal angewandt. Wenn die Lebenspunkte des Lords nun zum zweiten Mal auf 0 fallen, ist er vernichtet.

Verwandelte Jäger: Verwandelte Jäger können Reliquien nicht nutzen, aber ihre Nahkampfwaffen können den geschwächten Lord trotzdem verletzen oder sogar auch vernichten.

Weitere Regeln

Erneutes Würfeln: Wenn es eine Spezialfähigkeit erlaubt, Würfel erneut zu werfen, müssen alle neu zu werfenden Würfel gleichzeitig geworfen werden. Dies darf nur einmal geschehen und das neue Ergebnis muss genommen werden.

Stehlen: Wenn eine Karte dich anweist, X Ressourcen zu stehlen (wie z.B. Gesundheit oder Fokus), handle das wie mit dem Stehlen von X Münzen im echten Leben ab. Das Opfer verliert X Ressourcen, der „Dieb“ erhält X Ressourcen. Wenn weniger als X Ressourcen vorhanden sind, werden so viele wie möglich genommen. Wenn der Dieb auf ein Ressourcenlimit trifft (z.B. maximale Lebenspunkte), verliert das Opfer trotzdem immer noch so viel wie möglich.

Bewegung und Angriff der Vampire: Vampir-Aktivierungskarten sind nicht die einzigen Karten, die Vampire angreifen lassen. Wenn andere Karten (z.B. Terrorkarten) den Vampir ein Ziel angreifen lassen, aber der Vampir nicht in der Position für einen Angriff ist, bewege den Vampir auf eine Position, von wo aus er den Angriff regelkonform ausführen kann. Meistens bedeutet das, den Vampir auf das gleiche Feld wie das Ziel zu stellen.

Einsatzziele und Gewinnen

Einsatzziele und eine Jagd beenden

Jede Jagd hat Einsatzziele für die Spieler. Einige beenden die Jagd, andere belohnen die Spieler.

Primäre Einsatzziele: Das primäre Einsatzziel zu erreichen ist das Hauptziel einer Jagd und beendet sie im Normalfall. Dies kann für euch wichtige Belohnungen bedeuten, wie z.B. eine Reliquienkarte. Es ist die Entscheidung des letzten Spielers, der das primäre Einsatzziel abschließt, wie er die Belohnung nutzen oder verteilen möchte.

Sekundäre Einsatzziele: Manche Jagden bieten sekundäre Einsatzziele an. Sie sind optional und beenden durch ihre Erfüllung die Jagd nicht.

Belohnungen für das Erfüllen sekundärer Einsatzziele erhält immer der Spieler, der das Einsatzziel erfüllt. Es kann sekundäre Einsatzziele geben, die von mehreren Jägern erfüllt werden können. Dies wird deutlich in den Regeln einer Jagd beschrieben. Ganz egal, wie die Jagd ausgeht: ein Jäger, der die Bedingungen für ein sekundäres Einsatzziel erfüllt, erhält am Ende der Jagd auch seine Belohnung.

Es gibt unterschiedliche Einsatzziele für Jäger und verwandelte Jäger. Dies wird später in den erweiterten Regeln für verwandelte Jäger beschrieben. Wenn du ohne verwandelte Jäger spielst, ignoriere einfach die Einsatzziele für verwandelte Jäger.

Gesammelter Fokus: Fokus wird während der Jagd für das Ausführen bestimmter Aktionen verliehen, z.B. dem Vernichten von Vampiren oder dem Aktivieren von Hebeln. Dieser Fokus kann während der Jagd ausgegeben oder für die Auszeit aufgehoben werden. Wie die Belohnungen für sekundäre Einsatzziele, können die Spieler auch den erhaltenen Fokus nach der Jagd behalten. Das primäre Einsatzziel muss dafür nicht erfüllt werden. Sogar Spieler, die am Spielende bewusstlos sind, erhalten ihren Fokus und die Belohnungen für sekundäre Einsatzziele.

Belohnungen und Einzelspiele: In kooperativen und kompetitiven Einzelspielen kannst du das Verteilen von Belohnungen ignorieren, da dies hier nicht relevant ist. Die Belohnungen werden nur für eine Kampagne benötigt, da du weitere Fähigkeiten und Ausrüstung erhältst, die du von Jagd zu Jagd mitnehmen kannst.

Eine Jagd endet auch, wenn die Zeit abläuft. Dann verlieren alle Spieler.

Gewinnen und Verlieren

Grundsätzlich gilt: Du kannst nicht gewinnen, wenn du verlierst:

Die Zeit läuft aus: Wenn das Spiel das Ende des letzten Zuges erreicht hat und das primäre Einsatzziel nicht erfüllt wurde, verlieren sofort alle Spieler. Selbst wenn du mit deinen wetteifernden Freunden spielst, ist es trotzdem unglaublich wichtig, dass ihr eng zusammenarbeitet, um das primäre Einsatzziel rechtzeitig zu erfüllen.

Wenn ihr nicht verloren habt, habt ihr vielleicht gewonnen! Das Gewinnen in der kooperativen Variante ist einfach.

Kooperative Variante: Wenn die Jäger das primäre Einsatzziel erfüllen, gewinnen alle Jäger das Spiel.

Die folgenden optionalen Regeln ändern die Siegbedingungen etwas.

OPTIONALE REGELN

Einführung

Dieser Abschnitt beschreibt die Optionalen Regeln für "The Order of Vampire Hunters".

Wir fangen mit einigen erweiterten Regeln an. Diese sind Teil des kooperativen Modus, können aber in deinen ersten Spielen ausgelassen werden, damit du erst einmal ein Gefühl dafür bekommst, Aktionen auszuführen und Vampire zu aktivieren. Du wirst so schnell die Grundlagen lernen. Und wenn du dann einmal mit den erweiterten Regeln spielst, wirst du sicher dabei bleiben wollen.

Erweiterte Regeln

Der Extraktor

Der Extraktor ist eine mobile Winde, die Pete Armitage – ein ehemaliger Jäger – von außerhalb des Nests bedient. Einer der Jäger kann eine Harpune bei sich tragen, die über ein Stahlseil mit der Winde verbunden ist. Wenn sich die Harpune in einen der Vampire bohrt, zieht die Winde das Seil auf und zieht dabei den Vampir nach draußen, wo er vom brennenden Sonnenlicht vernichtet wird.

Obwohl der Extraktor selbst mächtige Vampire mit Leichtigkeit vernichten kann, gibt es einige Einschränken, die du hierbei beachten musst

- Der Extraktor kann nur während des Tages benutzt werden. Wirf die Harpunenkarte während des Erwachens ab.
- Der Jäger muss die Harpune ausgerüstet haben.
- Die Harpune ist eine Nahkampfwaffe. Das bedeutet, der Vampir muss auf demselben Feld wie der Jäger stehen.
- Das Stahlseil ist lediglich 5 Felder lang. Der Vampir darf daher höchstens 5 Felder vom Eingang, bei dem Pete mit dem Extraktor steht, entfernt sein. Wenn ein Jäger 6 oder mehr Felder vom Eingang entfernt ist, muss er die Harpunenkarte abwerfen. Lege sie neben Pete, um anzuzeigen, dass die Jäger sie wieder dort aufnehmen können.

Pete kann sich zwischen den Eingängen bewegen, aber auch hier gibt es Einschränkungen:

- Pete kann bei jedem offenen Eingang, Ausgang oder nicht vernagelten Fenster positioniert werden.
- Pete kann sich nur dann bewegen, wenn kein Jäger die Harpune ausgerüstet hat. Das Stahlseil zwischen Pete und den Jägern verhindert, dass er sich bewegen kann.

Es gibt eine neue Aktion für den Einsatz des Extraktors:

Extraktor aktivieren: Wenn ein Jäger alle oben genannten Bedingungen erfüllt, kann er eine Aktion dafür aufwenden, einen Vampir mit der Harpune zu durchbohren und Pete zuzurufen, den Vampir nach draußen zu ziehen. Der Vampir wird sofort vom Sonnenlicht vernichtet und der Jäger erhält die Fokusbelohnung, wie auf der Vampir-ID-Karte angegeben. Lege die Harpunenkarte neben Pete, um anzuzeigen, dass ein Jäger wieder zu ihm kommen kann, um die Harpune aufzunehmen.

Der Extraktor sorgt mächtig für Lärm. Der schreiende Vampir weckt alle schlafenden Vampire auf seinem Feld und jedem weiteren Feld, dass er auf seinem Weg nach draußen passiert.

Sogar Upyre werden durch den Extraktor vernichtet. Pete kommt mit einem desorientierten Upyr gut klar!

Es gibt noch 2 weitere Aktionen, die die Jäger kostenlos ausführen können:

Pete umsetzen: Wenn kein Jäger die Harpune trägt, kann ein Jäger Pete einen neuen Eingang oder ein nicht vernageltes Fenster zuweisen. Pete wird dann dort aufgestellt.

Harpune aufnehmen: Wenn ein Jäger auf einem Feld direkt neben Pete steht, kann der Jäger die Harpune aufnehmen, sofern kein anderer Jäger bereits die Harpune hat. Das wird oft zu Beginn einer Jagd stattfinden, da die Jäger ohne ausgerüstete Harpune ins Spiel gehen. Nur 1 Jäger kann die Harpune ausrüsten. Lege die Harpunenkarte auf dein Tableau auf einen der Inventarplätze um anzuzeigen, dass die Harpune ausgerüstet ist.

Beachte, dass die Harpune mit der Aktion Tauschen von einem Jäger zum anderen weitergereicht werden kann.

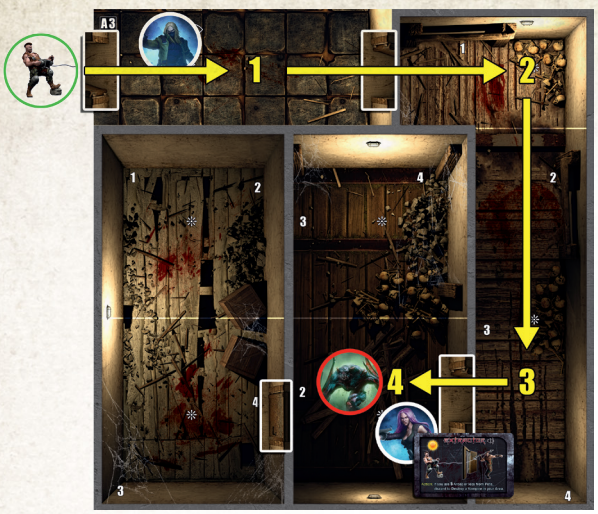


Abbildung 33: Der Extraktor – Beginn des Zuges.

In Abbildung 33 sind 2 Jäger zu sehen, die mit Pete während 1 Runde interagieren. Nur die Aktionen bezüglich des Extraktors werden hier erwähnt.

Magenta befindet sich in der perfekten Position, um den Extraktor zu benutzen. Sie hat die Harpune, ist nur 4 Felder von Pete entfernt und befindet sich auf demselben Feld wie ein mächtiger Älterer, der unter anderen Umständen schwer zu töten wäre. Sie gibt eine Aktion aus, um ihm die Harpune in die Hüfte zu rammen und ruft Pete zu, den Vampir seinem brennenden Tod zuzuführen. Wenn sich schlafende Vampire auf dem gelb markierten Weg aufhalten würden, würde der Lärm sie sofort aufwecken.

Joshua ist in diesem Beispiel als letzter am Zug. Er hatte seinen Zug ohne die Harpunenkarte begonnen, aber steht günstig, um sie von Pete aufnehmen zu können. Er nimmt sich eine Harpune und rennt zurück ins Versteck. Da das Aufnehmen der Harpune eine kostenlose Aktion ist, hat Joshua immer noch 3 Aktionen zur Verfügung.

Abbildung 34: der Extraktor – nach den eben beschriebenen Aktionen.

Koordinierte Angriffe

Mehrere Jäger können zusammen einen Vampir angreifen. Es gibt viele einzigartige Koordinierter-Angriff-Referenzkarten, die genau beschreiben, wie die Jäger gemeinsam den Vampir angehen können. Dies sind die verschiedenen Angaben einer Karte:

1. Die Beschreibung definiert die Voraussetzungen für die Jäger und ihr Ziel. Zum Beispiel müssen für einige koordinierte Angriffe alle auf dem gleichen Feld stehen, während bei anderen die Jäger aufgeteilt stehen müssen. Es kann auch weitere, detaillierte Voraussetzungen geben. Wenn diese nicht erfüllt sind, kann der koordinierte Angriff nicht ausgeführt werden.

   Der aktive Jäger gibt eine Aktion aus, um den koordinierten Angriff zu starten. Er befolgt alle Regeln aus dem Abschnitt „Angreifen“ und beachtet alle auf dieser Karte genannten Boni. Die Beschreibung kann auch die Art des Angriffs auf Nah- oder Fernkampf beschränken.

   Natürlich können nicht mehrere Jäger der aktive Jäger sein. Sie müssen allerdings teilnehmen können, das bedeutet zum Beispiel, dass sie nicht verschüttet sein dürfen. Sie müssen auch teilnehmen wollen. Diese Jäger geben dann aber keine Aktion für den Angriff aus.
2. Es gibt auch Fokuskosten. Die Karte gibt an, wer wieviel dafür ausgeben muss. Wenn die Kosten nicht bezahlt werden können, kann der koordinierte Angriff nicht ausgeführt werden.
3. Koordinierte Angriffe belohnen dich besser, als wenn ein Vampir durch einen normalen Angriff vernichtet werden würde. Details hierzu stehen in diesem Abschnitt.
4. Zu guter Letzt gibt es aber auch ein Risiko bei dieser Aktion. Koordinierte Angriffe erfordern oft, dass einer der Jäger nah an den Vampir heran muss. Wenn der Vampir durch den koordinierten Angriff nicht vernichtet wird, kann er sofort einen Gegenangriff starten. Dies steht in diesem Abschnitt der Karte.

Verwandelte Jäger spielen

Einen verwandelten Jäger zu spielen, ist die optionale Regel mit den größten Auswirkungen auf das Spiel. Dies kann in der kooperativen wie kompetitiven Variante sowie in Einzel- und Kampagnenspielen geschehen. Da dies aber eine entscheidende Änderung des Spielverlaufs mit sich bringt, ist es wichtig, dass du gut mit den Grundregeln und dieser optionalen Regel vertraut bist.

Es gibt keine gute Vampirgeschichte, bei der keine zentrale Figur in einen Vampir verwandelt wird. Wenn deine Lebenspunkte zum ersten Mal auf 0 fallen, wirst du

nicht bewusstlos werden, sondern dich in einen Vampir verwandeln und das Spiel als verwandelter Jäger mit neuen Einsatzzielen und inneren Zwängen fortsetzen. Dies kann als letzte Möglichkeit verstanden werden, dass Spiel doch noch fortzusetzen und auch gewinnen zu können. Das Spiel wird hart für dich werden, aber zumindest hast du dann zu diesem Zeitpunkt noch nicht verloren.

Nachfolgend wird beschrieben, was dies für Auswirkungen auf das Spiel in den verschiedenen Modi hat:

Verwandeln: Wenn deine Lebenspunkte auf 0 fallen, unterbreche das Spiel kurz, während du dich in einen Vampir verwandelst. Deine Jäger-ID-Karte und deine Standardwaffenkarte sind doppelseitig. Drehe sie nun auf die Vampirseite um. Tausche nun den blauen Identifikationsring mit einem roten aus, so dass alle Spieler deutlich sehen, dass du dich verwandelt hast. Lege alle Gegenstands-, Ausrüstungs- und Reliquienkarten auf das Feld des verwandelten Jägers. Als verwandelter Jäger kannst du keine Waffen oder anderen Gegenstände benutzen. Andere Jäger können später mit der Aufnehmen-Aktion diese Karten an sich nehmen. Wenn du Spezialfähigkeitskarten hast, lege sie erst einmal zur Seite. Wenn du später während der Jagd wieder geheilt wirst, kannst du sie wieder benutzen. Entferne alle Wunden-, aber behalte deine Fokusmarker. Zieh eine Innerer-Zwang-Karte (s. unten). Wenn ein Vampir gerade dabei ist, dich anzugreifen, beende den Angriff. Du wirst keine weiteren Wunden erhalten. Wenn du der aktive Spieler bist, verwende deine restlichen Aktionspunkte als verwandelter Jäger.

Abbildung 35: Joshua als Vampir!

In Abbildung 35 sind die ID-Karte und die Standardwaffenkarte von Joshua zu sehen, nachdem er verwandelt wurde.

1) Lebenspunkte

2) Name und Bild

3) Spezialfähigkeit

4) Fokusbelohnung für einen Jäger, der den verwandelten Joshua besiegt

Als Vampir spielen: Du bist nun ein Vampir, nur wirst du nicht durch Vampir-Aktivierungskarten kontrolliert, sondern wählst selbst deine Aktionen aus. Die Liste der möglichen Aktionen ist allerdings erheblich kürzer:

- Bewegen: Du hast immer noch zwei Bewegungspunkte und kannst Türen öffnen. Andere Vampire werden weiterhin deine Bewegungen erschweren.
- Angreifen: Du kannst nun Jäger angreifen. Du kannst keine Vampire oder andere verwandelte Jäger angreifen, es sei denn dein innerer Zwang ermöglicht dies.
- Gefangene beißen: Als Aktion kannst du auch Gefangene beißen. Du musst einen erfolgreichen Angriff gegen den Gefangenen ausführen. Seine Werte sind auf dem Marker angegeben. Drehe dann den Gefangenenmarker um, nimm dir die Fokusbelohnung wie auf der Rückseite angegeben und wirf den Marker ab. Der Gefangene ist nun tot!
- Hebel aktivieren: Dies funktioniert genauso wie die Aktion eines Jägers. Wenn der Hebel ein besonderes Ereignis auslöst, wie das Öffnen einer Tür, geschieht dies immer, egal wer den Hebel aktiviert hat.

Ab jetzt ziehst du keine Vampir-Aktivierungskarten mehr, da die Vampire nicht mehr auf deine Gegenwart reagieren. Wenn andere Jäger Vampir-Aktivierungskarten abhandeln, ignorieren die Vampire alle verwandelten Jäger. Du spielst die Vampiraktionen als ob die verwandelten Jäger überhaupt nicht im Spiel wären.

Da du jetzt ja ein Vampir bist, können Jäger nicht mehr Durchsuchen, Tauschen, Aufnehmen, etc., solange du dich im selben Raum mit ihnen befindest. Jäger können verwandelte Jäger wie jeden anderen Vampir angreifen.

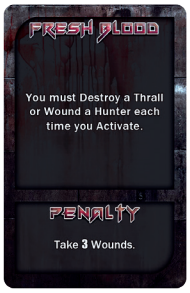


Abbildung 36: Eine Innerer-Zwang-Karte.

Innerer Zwang: Während sich dein Geist verändert, musst du dich seltsamen inneren Zwängen beugen. Sind dies Überreste deines menschlichen Ichs oder blutige Gelüste deiner neuen, dunklen Seite? Dein einzigartiger innerer Zwang wird auf deiner Innerer-Zwang-Karte beschrieben. Jede Karte beschreibt die Handlung, die du in jedem Zug ausführen musst und die Strafe dafür am Ende der Aktivierung, solltest du dich dagegen wehren.

Dein innerer Zwang kann dich dazu bringen, Vampire anzugreifen. Wenn dies der Fall ist, befriedigst du damit nur deinen inneren Zwang. Wenn dein innerer Zwang besagt, dass du Thralls vernichten musst, kannst du keine Warrior angreifen. Wenn der innere Zwang dich einen Vampir verletzten lässt, kannst du danach keinen weiteren Vampir angreifen usw.

Da dein innerer Zwang von dir verlangen kann, Vampire anzugreifen, kann es passieren, dass verwandelte Jäger auch Ältere Vampire angreifen müssen. Dies ist besonders gefährlich, da die Älteren eine starke Macht über die

Vampire in ihrem Versteck ausüben – auch über den neu verwandelten Jäger. Während du angreifst, folge den gleichen Regeln wie bisher, aber führe beim Abhandeln der Einflusskarten für Ältere Vampire immer den Abschnitt für den "Nichterfolg" aus.

Koordinierter Angriff verwandelter Jäger: Diese laufen ähnlich der koordinierten Angriffe für Jäger ab, nur dass die verwandelten Jäger nun von Vampiren Unterstützung erhalten. Es gibt keine Belohnung. Der stärkere Angriff als Vorteil ist Belohnung genug.

Neues Team mit neuen Einsatzzielen: Du spielst nun als einer der verwandelten Jäger. Möglicherweise bist du der erste verwandelte Jäger im Spiel oder du gesellst dich zu anderen Jägern hinzu, die bereits verwandelt sind.

Als verwandelter Jäger versuchst du, die Einsatzziele für verwandelte Jäger zu erfüllen. Es kann hierbei Überschneidungen zwischen den Einsatzzielen kommen. Zum Beispiel könnten die Jäger eine Tür öffnen müssen, um einen Älteren dahinter zu vernichten. Die verwandelten Jäger könnten indes dieselbe Tür öffnen müssen, um den Älteren zu befreien. In diesem Fall ist es gleich, welches Team als erstes das Einsatzziel erfüllt. Es gilt dann als für beide Teams gleichzeitig erfüllt.

Ein verwandelter Jäger erhält alle Belohnungen für sekundäre Einsatzziele der Jäger, die er noch vor seiner Verwandlung erfüllt hat.

Zugreihenfolge: Während des Tages, aktivieren die Jäger vor den verwandelten Jägern. In der Nacht aktivieren die verwandelten Jäger vor den Jägern.

Fokus: Verwandelte Jäger behalten den Fokus, den sie als Jäger erhalten haben und können auch weiterhin Fokus sammeln. Den Fokus erhalten sie allerdings für andere Handlungen:

- Verwandelte Jäger erhalten 3 Fokus für das Töten eines Jägers.
- Zusätzlich erhält ein verwandelter Jäger für jede geworfene 6 eines Angriffswürfels 1 Fokus.
- Verwandelte Jäger erhalten Fokus für das Beißen Gefangener und das Aktivieren von Hebeln.
- Verwandelte Jäger erhalten weiterhin Fokus für das Vernichten von Vampiren.

Vergiss nicht, dass verwandelte Jäger generell keine Vampire angreifen. Dies können sie nur, wenn ihr innerer Zwang sie dazu bringt.

0 Lebenspunkte: Wenn die Lebenspunkte des verwandelten Jägers auf 0 fallen, wird er bewusstlos und vom Spielbrett entfernt. Wenn du eine Kampagne spielst, wird er zurück zum Orden gebracht und kann für die Heilung wie gewohnt am Ende der Jagd bezahlen.

Gewinnen: Wie auch zuvor, kannst du nur gewinnen, wenn du das primäre Einsatzziel erfüllt hast. Das bedeutet, da 2 Teams 2 unterschiedliche primäre Einsatzziele haben, kann auch nur 1 Team gewinnen. Wenn die Zeit vorher abläuft, verlieren auch beide Teams.

Diese neuen Regeln werden in allen Modi angewendet. Es folgen ein paar Erläuterungen:

Kooperative Variante: Folge der normalen Zugreihenfolge für die Teams in der kooperativen Variante. Die Jäger entscheiden darüber, in welcher Reihenfolge sie agieren. Die verwandelten Jäger entscheiden ebenso über ihre Reihenfolge. Es bleibt dabei, dass ein Team vor dem anderen drankommt, je nachdem ob es Tag oder Nacht ist einmal das eine und einmal das andere zuerst dran.

Jäger und verwandelte Jäger spielen als unterschiedliche Teams, aber die Jäger kooperieren immer noch miteinander, wie auch die verwandelten Jäger zusammenarbeiten.

Die Spieler gewinnen oder verlieren als Team. Das Team, das aktiv sein primäres Einsatzziel erfüllt, gewinnt. Wenn die Zeit vorher abläuft, verlieren beide Teams.

Kompetitive Variante: Details für die kompetitive Variante folgen im Anschluss. Folge mit jedem Team der normalen Zugreihenfolge für die kompetitive Variante. Beginne mit dem Startspieler und fahre im Uhrzeigersinn fort. Ihr müsst also zweimal "um den Tisch kommen", damit alle Jäger und verwandelten Jäger aktiviert werden können.

Der gewinnende Spieler muss im Team sein, dass das primäre Einsatzziel erfüllt. Zum Beispiel endet das Spiel, wenn Joshua das primäre Einsatzziel der verwandelten Jäger erfüllt.

- Joshua (verwandelt) – 4 Fokus
- Sarah (Jäger) – 4 Fokus
- Stephan (verwandelt) – 3 Fokus
- Magenta (Jäger) – 6 Fokus

Beachte, dass Magenta die höchste Anzahl Fokus hat und die Jäger insgesamt mehr Fokus haben als die verwandelten Jäger. Aber all das ist irrelevant, um den Sieger zu ermitteln. Die verwandelten Jäger haben das primäre Einsatzziel erfüllt und Joshua ist der verwandelte Jäger mit dem meisten Fokus. Er ist der Sieger.

Kampagne: Am Ende der Jagd werden verwandelte Jäger gefangengenommen, in Sicherheit gebracht und mit Bluttransfusionen, UV-Lampen sowie Silbernitrattabletten behandelt. Der verwandelte Jäger kann wieder seine menschliche Form erlangen, da es lange dauert, bis der Vampirismus sein Opfer in Gänze befällt. Bei der nächsten Jagd sind sie wieder als normale Jäger mit dabei.

Spieleranzahl

Ein Spiel mit 2-4 Spielern

Jeder Spieler sollte 1 Jäger auswählen und den genannten Regeln für das Anpassen der Anzahl spawnender Vampire folgen. Siehe auch den Abschnitt "Begegnungen abhandeln".

Alternativ können 2 erfahren Spieler auch jeweils 2 Jäger kontrollieren und damit eine Jagd mit 4 Jägern beginnen. Diese Option funktioniert am besten in der kooperativen Variante.

Solo

Hier kontrolliert 1 Spieler alle Jäger. Entscheide dich, ob du mit 2, 3 oder 4 Jägern das Spiel beginnen möchtest. Je erfahrener du bist, umso leichter wird es dir fallen, mehrere Charaktere gleichzeitig zu steuern. Auch dies funktioniert in der kooperativen Variante am besten.

Spielvarianten

Kooperative Variante

Da ein Team an Jägern das Vampirnest betritt, ist "The Order of Vampire Hunters" eher ein kooperatives Spiel. In der kooperativen Variante sollten die Jäger ihre Züge miteinander absprechen, koordinierte Angriffe starten und Gegenstände während der Jagd oder der Auszeit tauschen.

Kompetitive Variante

Möchtest du noch eine größere Herausforderung? Dann lasst uns mal feststellen, wer von euch der beste Jäger ist!

Die kompetitive Variante unterscheidet sich nicht so stark, wie man annehmen könnte. Ihr seid immer noch eine eingeschworene Gemeinschaft von Jägern, die die Welt von Vampiren befreien möchte. Es gibt also keine Kämpfe zwischen den Jägern. Der Unterschied besteht darin, dass es eine Möglichkeit gibt, den Verlauf des Spieles bewerten zu können, um einen Sieger küren zu können.

Dadurch spielen die Jäger immer auch ein wenig für sich, was sich zum Beispiel darin bemerkbar macht, dass weniger getauscht wird.

Ein gewisses Maß an Kooperation ist dennoch erforderlich. So gerne du auch mit deinem Sieg protzen möchtest – wenn ihr nicht das primäre Einsatzziel erfüllt, verlieren alle. Wenn Joshua und Stephan am Fokus gemessen auf dem dritten und vierten Platz liegen, können sie das schnell mit ein paar koordinierten Angriffen aufholen. Wenn du die ganze Ausrüstung, welche du während der Auszeit erhältst, für dich behältst, kann das Team spätere Jagden nicht mehr schaffen. Also wirst du auch in der kompetitiven Variante ab und zu einen Tausch sehen.

Regeländerung: In der kompetitiven Variante beginnt das Spiel mit dem Startspieler und geht im Uhrzeigersinn weiter. Während des Spielaufbaus erhält der Spieler den Startspielermarker, der im letzten Spiel den meisten Fokus gesammelt hat. (Bei Gleichstand entscheidet der Würfel.) In der üblichen Zugreihenfolge platziert ihr eure Jäger vor den Eingängen. Der Startspieler darf Pete positionieren, sofern mit dem Extraktor gespielt wird.

Während der Rundenendphase gib den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Regeländerung: Wenn das Spiel beendet ist, gewinnt der Spieler mit dem meisten Fokus, sofern das primäre Einsatzziel erfüllt wurde. Das kann deinen Spielstil ändern, da du vielleicht nicht deinen ganzen Fokus für Angriffe und Fähigkeiten aufbrauchen willst.

Spielablauf im Einzelspiel vs. Kampagnenspiel

Einzelspiel

Such dir einfach eine Jagd aus und spiele sie. In der kooperativen Variante macht es keinen Sinn, für das nächste Spiel Fokus aufzusparen oder empfindliche Waffen zu schonen. Also setze deinen Fokus ein, um Angriffe zu verbessern und benutze ohne Hemmungen deine besten Waffen.

Selbst in der kompetitiven Variante gibt es keinen Vorteil dafür, das Spiel mit viel Fokus zu beenden, da du keine Ausrüstung oder Training kaufen kannst. Gib einen Teil deines Fokus aus, um mit verbesserten Angriffen die Vampire in die Schranken zu weisen und plane so, dass du mit 1 Fokuspunkt mehr gewinnen kannst.

Kampagnen

Kampagnen fügen eine neue strategische Ebene hinzu. Du möchtest nicht nur auf einen Sieg für diese Jagd hinarbeiten, sondern auch genug Fokus und Ausrüstung sammeln, um bei der nächsten besser durchzukommen.

Bei Kampagnen in der kooperativen Variante, wirst du während der Jagd Gegenstände tauschen und dir Fokuspunkte mit anderen teilen – aber vergiss nicht, dass du in der Auszeit auch Ausrüstung tauschen kannst.

Das Gegenteil könnte in der kompetitiven Variante passieren. Hier möchtest du eher Ausrüstung für dich sammeln. Vergiss nicht, dass du etwas davon an andere Jäger abgeben können musst, um die härteren Jagden zu überstehen.

Das Kampagnenspiel wird im nächsten Abschnitt näher beschrieben, da es eine völlig neue Phase ins Spiel bringt: die Auszeit.

Schwierigkeitsgrad anpassen

Du kannst den Schwierigkeitsgrad der Erfahrung deiner Gruppe anpassen:

Kartenstapel variieren: Wenn du die Vampir-Aktivierungs- und Begegnungsstapel bildest, nimm mehr von den Karten mit niedrigeren Stufen, um das Spiel einfacher zu gestalten und mehr von den Karten mit höheren Stufen, um es herausfordernder zu machen.

Ändere die Tag-/Nachtzeiten: Bewege den Start- und Endmarker auf der Uhr, um die Rundenzahl für Tag und Nacht zu ändern. Lege den Start- und Endmarker 1 Runde früher, um das Spiel einfacher zu machen und 1 Runde später, um das Spiel zu erschweren. Wenn du einen Vampir-Aktivierungsstapel aufgebraucht hast, mische die abgeworfenen Karten zu einem neuen Stapel.

Mehr Vampire spawnen: Platziere die doppelte Anzahl an Vampiren wie auf dem grünen Balken angegeben. Dies erschwert das Spiel deutlich.

Kampagnenregeln

Überblick

Kampagnen sind eine Reihe von zusammenhängenden Jagden mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Jäger können während jeder Jagd Fokus sammeln und Ausrüstung und Fähigkeiten kaufen, bevor sie sich auf die nächste Jagd begeben.

Kampagnenstruktur: Stelle dir eine Kampagne wie ein größeres Spiel vor. Sie hat ihre eigene Struktur:

1. Wähle eine Kampagne aus.
2. Spiele eine Jagd.
3. Verbessere das Team. Nutze den in der vorherigen Jagd erhaltenen Fokus, um dein Team auf den nächsten Kampf vorzubereiten. Gibt es weitere normale Jagden, mache mit Schritt 2 weiter, falls nicht, mache mit Schritt 4 weiter.
4. Spiele den Endkampf. Es kann bestimmte Voraussetzungen geben, um diese Jagd zu spielen.

Wähle die Kampagne aus

Zu Beginn einer neuen Kampagne müssen sich die Spieler für eine Kampagnenkarte entscheiden.

Kampagnenkarte: Auf den nachfolgenden Seiten sind viele Jagden beschrieben, die als Einzelspiel oder zusammenhängend als Kampagne gespielt werden können. Das Grundspiel enthält 2 Kampagnenkarten, die anzeigen welche Jagden gespielt werden sollten und in welcher Reihenfolge.

Die Jagden spielen

Beginne mit der ersten Jagd und spiele sie alle in einer Reihenfolge. In der ersten Jagd beginnst du mit dem Tableau auf der Seite mit 2 Inventarplätzen (nachfolgend „kleines Tableau“ genannt). Du wirst außerdem keine Ausrüstungskarten haben.

Im Verlauf der Kampagne kannst du Fokus nutzen, um Ausrüstung für die Jagd zu kaufen und um neue Fähigkeiten zu erlernen. Wenn du die letzte Jagd erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du das Tableau mit 3 Inventarplätzen (nachfolgend „großes Tableau“ genannt) verwenden. Verwende deine Inventarplätze, um dort deine Ausrüstung abzulegen und lege die Spezialfähigkeitskarten in die Nähe des Spielbereichs bereit.

Auszeit

Nach der Jagd haben die Jäger die Chance, ihren Fokus zu nutzen, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, bevor die nächste Jagd beginnt. Sobald die Jagd beendet ist, führen die Jäger die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Wirf alle Gegenstandskarten ab, aber behalte alle noch verbliebenen Ausrüstungs-, Reliquien- und Spezialfähigkeitskarten.
2. Wenn ein Jäger verwandelt wurde, muss er geheilt werden. Dazu bezahlt er mit seinem eigenen Fokus die Umwandlungskosten, die in der Beschreibung der gerade beendeten Jagd angegeben sind. Falls du nicht genug Fokus hast, gibst du allen Fokus aus, den du noch hast. Du wirst immer geheilt.
3. Kaufe Ausrüstung und lerne Spezialfähigkeiten. Jeder Jäger zieht zufällig und in beliebiger Kombination insgesamt 4 Karten von den Ausrüstungs- und Spezialfähigkeitsstapeln – 4 Ausrüstungskarten oder 4 Spezialfähigkeitskarten oder irgendwas dazwischen. Es kann jedoch sein, dass die Jagd dich in der zur Auswahl stehenden Karten beschränkt, stelle also die Stapel entsprechend den Vorgaben zusammen. Du kannst alle 4 Karten, aber auch weniger kaufen, solange du dich an die Vorgaben der Jagd hältst und die Fokuskosten bezahlen kannst.
4. Wirf ungenutzten Fokus ab.
5. Tausche Ausrüstung mit anderen Jägern.
6. Wirf Ausrüstungskarten ab, für die kein Inventarplatz auf deinem Tableau übrig ist.

Beachte, dass diese Schritte für Spiele in der kooperativen und kompetitiven Variante identisch sind. In beiden Fällen müssen die Karten von einzelnen Jägern gekauft werden, ohne dass Fokus geteilt wird. Außerdem kann die Ausrüstung frei gehandelt werden. Es wird in kooperativen Spielen jedoch mehr Diskussionen über die Käufe und mehr Handel geben. In kompetitiven Spielen können Diskussionen und Handel sich auf Vermittlungsgeschäfte beschränken, solange sichergestellt ist, dass ein Mindestmaß an Ausgewogenheit im Team besteht.

Spezialfähigkeiten stellen erlernte Fähigkeiten dar. Sie können nicht getauscht werden. In der Auszeit kann es Beschränkungen für das Erlernen neuer Fähigkeiten geben.

Den Endkampf spielen

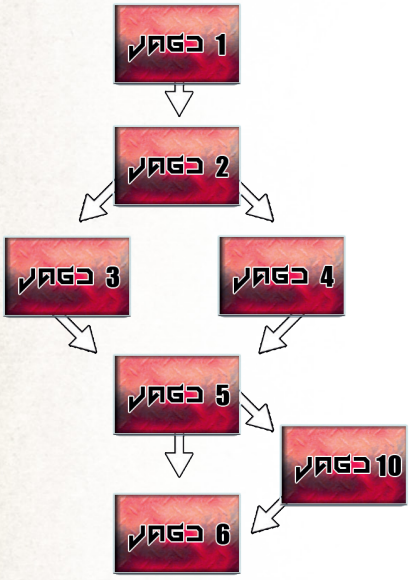
Der Endkampf ist die letzte Jagd in der Kampagne. Der Spielaufbau und das Spiel sind genau dieselben wie bei den anderen Jagden, aber das finale Primärziel wird sein, eine mächtige Kreatur zu töten. Es wird oft eine Einschränkung geben, wie zum Beispiel eine Reliquie zu haben. Wenn du die Einschränkung nicht erfüllst, kannst du den Endkampf nicht spielen und du hast die Kampagne verloren.

Kampagne 1

Das Training innerhalb des Ordens der Vampirjäger hat euch soweit gebracht. Irgendwann müsst ihr auf eure erste Jagd gehen. Neue Jäger genießen und fürchten diesen Moment. Wird eure erste Jagd eure letzte sein? Oder wird es der erste Schritt sein, um im Orden zu einer Legende zu werden.

Es gibt nur einen Weg das herauszufinden...

Die Kampagnenkarte zeigt dir, wie die einzelnen Jagden Kampagne 1 bilden. Folge den Pfeilen, um einen Pfad von Jagd 1 zu Jagd 6 zu bilden.



- Eine Jagd darf nicht wiederholt werden. Du kannst den Endkampf gegen Kophas auch gewinnen, ohne alle Jagden gewinnen zu müssen. Verlierst du jedoch zu viele Jagden, verlierst du auch die Kampagne.
- Du spielst entweder Jagd 3 oder Jagd 4, jedoch nicht beide.
- Das Spielen von Jagd 10 ist dann notwendig, wenn du nur 2 Teile deiner Reliquie hast. Dennoch kannst du auch Jagd 10 spielen, wenn du mehr Ausrüstung oder eine weitere Reliquienkarte haben möchtest.
- Du kannst Jagd 6 nur spielen, wenn du eine vollständige Reliquie hast.

Kampagne 2

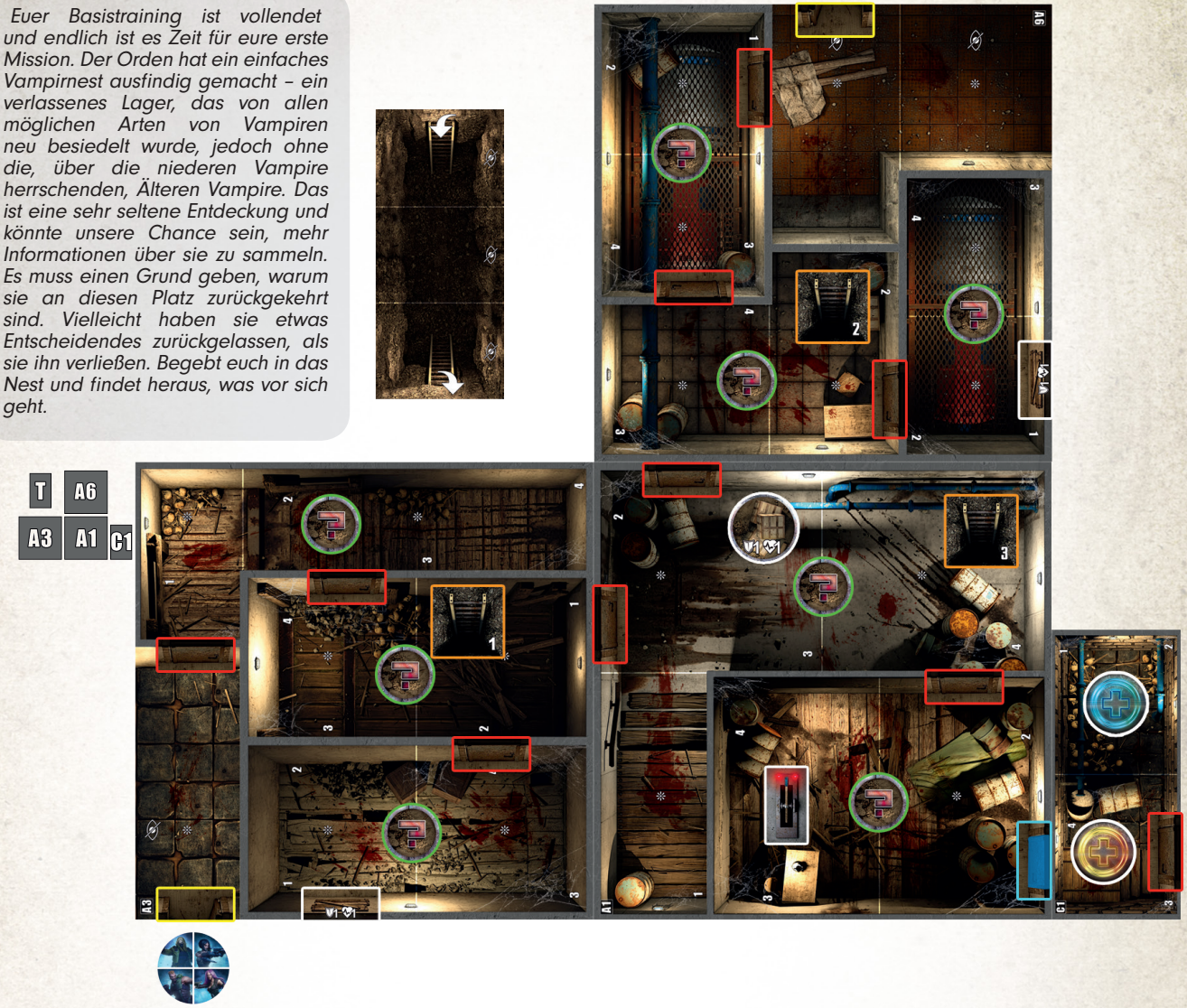
Der Orden hat euch über Reliquien unterrichtet, machtvolle, heilige Waffen, welche in der Vergangenheit gegen die Nacht verwendet worden sind. Aber jetzt seid ihr über Schulweisheiten hinaus. Eure erste Jagd dient dazu ein Stück einer zerbrochenen Reliquie wiederzufinden, bloß ein Fragment einer alten Waffe, von dem der Orden denkt, es sei wertlos – andernfalls würden sie keine Rekruten auf die Mission schicken. Aber insgeheim hofft ihr, dass das Objekt machtvoller ist als der Orden glaubt. Stellt euch vor eine Waffe aufzufinden, die gebraucht werden wird, um einen Vampirlord zu vernichten. Euer Name wäre der Stoff von Legenden.

Die Kampagnenkarte zeigt dir, wie die einzelnen Jagden Kampagne 2 bilden. Folge den Pfeilen, um einen Pfad von Jagd 7 zu Jagd 12 zu bilden.

- Eine Jagd darf nicht wiederholt werden. Du kannst den Endkampf gegen Kophas auch gewinnen, ohne alle Jagden gewinnen zu müssen. Verlierst du jedoch zu viele Jagden, verlierst du auch die Kampagne.
- Jagd 3 ist optional.
- Das Spielen von Jagd 11 ist dann notwendig, wenn du nur 2 Teile deiner Reliquie hast. Dennoch kannst du auch Jagd 11 spielen, wenn du mehr Ausrüstung oder eine weitere Reliquienkarte haben möchte.
- Du kannst Jagd 12 nur spielen, wenn du eine vollständige Reliquie hast.

JAGD I
IN DAS NEST

Euer Basistraining ist vollendet und endlich ist es Zeit für eure erste Mission. Der Orden hat ein einfaches Vampirnest ausfindig gemacht – ein verlassenes Lager, das von allen möglichen Arten von Vampiren neu besiedelt wurde, jedoch ohne die, über die niederen Vampire herrschenden, Älteren Vampire. Das ist eine sehr seltene Entdeckung und könnte unsere Chance sein, mehr Informationen über sie zu sammeln. Es muss einen Grund geben, warum sie an diesen Platz zurückgekehrt sind. Vielleicht haben sie etwas Entscheidendes zurückgelassen, als sie ihn verließen. Begebt euch in das Nest und findet heraus, was vor sich geht.



Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. An jedem Eingang wird eine Gruppe platziert.
Uhr:	Start 4, Ende 8.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 7 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 3 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Nicht verfügbar.
Tableau:	Die Jäger verwenden das kleine Tableau.
Einzelspiel:	Die Jäger beginnen ohne Spezialfähigkeit und ohne Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG
X 8

VERSCHLOSSENE TÜR
X 10

OFFENE TÜR
X 2

TUNNELZUGANG
1, 2, & 3

FENSTER
X 2

EINGANG
X 2

HEBEL
X 1

KISTE
X 1

BLAUE TÜR
X 1

EINSATZZIEL 1
X 1

EINSATZZIEL 2
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere den Hebel, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Ein Hinweis auf den Fundort der Reliquie ist durch Einsatzzielmarker 1 markiert. Die Jäger können die Aufnehmen-Aktion ausführen, um den Einsatzzielmarker aufzunehmen und auf einen freien Inventarplatz zu legen. Der Einsatzzielmarker kann wie ein Gegenstand getauscht, fallen gelassen und aufgenommen werden.

Die verwandelten Jäger werden versuchen den Älteren Vampir zu finden, um seinen Platz einzunehmen. Sie können seinen Geruch in seinem Nest aufnehmen, dargestellt durch Einsatzzielmarker 2. Ein verwandelter Jäger kann auf dem Feld, auf dem sich Einsatzzielmarker 2 befindet, eine Aktion ausgeben, um das Nest zu beschnuppern und die Spur des Älteren aufzunehmen.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger den Unterschlupf mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Standort der Reliquie.**

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn der verwandelte Jäger, der das Nest beschnuppert hat, den Unterschlupf verlässt, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Standort des Älteren Vampirs**.

Sekundärziele: Diese Sekundärziele können von jedem einzelnen Jäger durch das Ausführen von Aktionen erfüllt werden. Verwandelte Jäger können keine weiteren Sekundärziele erfüllen, erhalten jedoch die Belohnungen für die Sekundärziele, die sie erfüllt haben, bevor sie verwandelt wurden.

- Eine Waffe bauen, um die Belohnung **Handwerker** zu erhalten.
- Eine Spezialfähigkeit einsetzen, um die Belohnung **Stärkung** zu erhalten
- An einem koordinierten Angriff teilnehmen und beteiligte Jäger erhalten die Belohnung **Teamplayer**.

Auszeit

Die Aufregung über die erste Mission übermannt die Jäger. Sie lernen weniger aus ihren Erfahrungen als normal:

- Wirf alle Fokusmarker ab, die du durch die Jagd erhalten hast (durch das Vernichten von Vampiren, etc.).
- Anschließend erhältst du wie nachfolgend beschrieben, Fokus für das Erfüllen der Sekundärziele.

Standort der Reliquie: Haben die Jäger ihr Primärziel erfüllt, erfahren sie den Standort eines versteckten Reliquienteils. Der Orden wird es beschaffen, während die Jäger sich ausruhen und trainieren. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Standort des Älteren Vampirs: Die gerade zurückverwandelten Jäger haben noch vage Erinnerungen an den Standort des Älteren Vampirs und geben diese Information an den Orden weiter. Dies bestätigt Informationen, die der Orden hat. Er stellt Nachforschungen an, während die Jäger sich von ihrer Feuertaufe erholen. Der Orden gelangt in eine Sackgasse, ein verlassenes Nest, kann die Informationen jedoch nutzen, um einen Teil einer Reliquie in dem Nest zu finden. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Handwerker, Stärkung, Teamplayer: Jäger erhalten 1 Fokus für jedes erfüllte Sekundärziel. Jeder Jäger kann jede Belohnung nur einmal erhalten. Mehrere Jäger können jedoch die gleiche Belohnung erhalten.

Kosten für die Umwandlung: -1 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.

DIE JÄGER
SARAH

In den aussterbenden Reihen des Ordens der Vampirjäger ist Sarah eine Seltenheit: Ein angestammtes Mitglied des Ordens, keine neue Rekrutin. Eine schwere Last liegt auf ihren Schultern, denn sie ist eine Nachfahrin des legendären Vampirjägers Daniel Stoica. Es war ihr niemals erlaubt Kind zu sein, sie wuchs mit dem Wissen auf, dass die Rückkehr der Nacht unvermeidbar sein würde, es war nur die Frage wann. Sie opfert ihr Leben ihrem Training und jetzt ist die Zeit für sie gekommen, alles was sie gelernt hat praktisch anzuwenden. Der Orden muss wieder emporsteigen oder alles wird verloren sein.

JAGD 2
ÄLTERES BÖSES

Das erste Mal draußen habt ihr einen guten Job gemacht, das Auffinden des Reliquienbruchstücks war unerwartet. Doch wie es scheint, war dies erst der Anfang. Den Orden haben vermehrt Berichte über verschwundene Menschen erreicht. Wir wissen also, dass die Nacht Wirte rekrutiert, um ihre Rudel zu stärken. Wir können sie nicht in Massen wachsen lassen. Ihr geht zu einem dieser neuen Nester, um es zu säubern. Seid schnell und präzise, aber geht kein Risiko ein: Es muss ein Älterer in diesem Nest sein, wenn sie dort Menschen in Thralls verwandeln. Rettet jeden, der nicht infiziert ist und lasst keinen Vampir entkommen. Informiert uns, wenn der Job erledigt ist, so dass wir diesen Ort sorgfältig durchsuchen können.

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. An jedem Eingang wird eine Gruppe platziert.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 6 Level-2 und 4 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 5 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Tableau:	Die Jäger verwenden das kleine Tableau.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeitskarte und 1 Ausrüstungskarte.

BEGEGNUNG
X 9

VERSCHLOSSENE TÜR
X 11

OFFENE TÜR
X 2

TUNNELZUGANG
1, 2, & 3

EINGANG
X 2

KISTE
X 2

GEFANGENE
X 1

FENSTER
X 2

Sonderregeln

Verwandelte Jäger dürfen Ältere Vampire angreifen.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn die Jäger alle Vampire im Nest vernichtet haben, erhalten sie die Belohnung **Nest gesäubert.**.

Sekundärziel der Jäger: Wenn ein Jäger am Ende der Jagd 7+ Fokus hat, erhält er die Belohnung **Großes Tableau**.

Primärziele der verwandelten Jäger:

- Teil 1 – Die verwandelten Jäger versuchen, die Stärke ihrer Gruppe zu erhöhen. Wenn die Jagd endet, muss es mindestens einen verwandelten Jäger geben.
- Teil 2 – Die Jäger versuchen die Stärke der Älteren abzuschätzen. Ein verwandelter Jäger muss einen Älteren Vampir angreifen, um seine Stärke abschätzen zu können.

Wenn beide Teile erfüllt wurden (die Reihenfolge ist beliebig), erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Einschüchtern**.

Sekundärziel 1 der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger 7+ Fokus hat, bevor er verwandelt wird, erhält dieser verwandelte Jäger die Belohnung **Großes Tableau**.

Sekundärziel 2 der verwandelten Jäger: Wenn die verwandelten Jäger erfolgreich mindestens 1 Jäger verwunden, erhalten sie die Belohnung **Kampftaktiken**.

Belohnungen und Auszeit

Nest gesäubert: Nachdem die Jäger das Nest gesäubert haben, betritt es der Orden und durchsucht es nach Dingen von Wert. Sie finden eine sorgfältig verborgene Kammer, in der sich ein Reliquienbruchstück befindet. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Einschüchtern: Die Älteren spüren eine verbogene Kraft in dem verwandelten Jäger, der ihnen entgegen getreten ist. In den frühen Morgenstunden beobachten die Kundschafter des Ordens, wie ein Älterer Vampir sich samt einigen niederen Vampiren davonschleicht. Der Orden hat Glück. Er kann nach wie vor das Nest durchsuchen. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Großes Tableau: Dieser Jäger beginnt die nächste Jagd mit dem großen Tableau.

Kampftaktiken: Die Jäger diskutieren den Kampf zwischen den Jägern und den verwandelten Jägern. Die Sache von beiden Seiten betrachtend, erkennen sie, wie sie sich besser verteidigen können. Alle Jäger erhalten 1 Fokus für jeden Jäger, der verwundet wurde.

Kosten für die Umwandlung: -3 Fokus.

Training & Ausrüstung: Der Orden hat eine wichtige Mission für euch. Ihr könnt jetzt Ausrüstung kaufen, aber die Zeit reicht nicht, um Spezialfähigkeiten zu trainieren, bevor ihr aufbrecht.

DIE JÄGER JOSHUA

Für Joshua ist dies eine persönliche Angelegenheit. Als der Orden ihn fand, atmete er kaum noch und lebte nur noch dank seiner angeborenen Zähigkeit. Die entsetzlichen Wunden, die ihm von einer Meute Guardians zugefügt worden waren, als sie seine Hände, sein Gesicht und seinen Körper zerbissen, sind niemals vollständig verheilt und benötigen konstant Pflege. Die Narben und Schmerzen sind eine ständige Erinnerung an diesen schicksalhaften Tag und fokussieren sein Traning im höchsten Maße. Die Kreaturen hätten ihn umbringen sollen, denn jetzt wird er sie alle jagen und sie mit skrupelloser Effizienz vernichten.

JAGD 3
EINE MACHTVOLLE PRÄSENZ

Ihr seid ausgesendet worden, um ein anderes Nest zu säubern, aber als ihr euch draußen versammelt, fühlt ihr eine völlig andere Atmosphäre. Mit jedem Schritt Richtung Eingang wird das Gefühl von etwas Bösem stärker. Es fühlt sich an wie eine Präsenz in eurem Geist, die eure Sinne verwirrt. Als euer Unbehagen zunimmt, steigt eure Anspannung und eure Hände schmerzen, als ihr eure Waffen fest umgreift. Etwas Altes und Starkes ist hier und es weiß, dass ihr kommt. Es lässt euch eine Sache fühlen: Es dürstet nach eurem Blut.

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. An jedem Eingang wird eine Gruppe platziert.
Uhr:	Start 3, Ende 9.
Begegnungsstapel:	10 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 8 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 4 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeitskarte und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG X 11

VERSCHLOSSENE TÜR X 12

OFFENE TÜR X 2

TUNNELZUGANG 1, 2 & 3

FENSTER X2

SIEHE ZWISCHENSPIEL 1

HEBEL X 2

KISTE X 2

BLAUE TÜR X 1

GEFANGENE X 2

EINGANG X 2

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verschlossen. Aktiviere in beliebiger Reihenfolge die beiden Hebel, um die Blaue Tür zu entriegeln. Nachdem sie entriegelt wurde, kann sie jederzeit normal geöffnet werden.

Unterbrich das Spiel und lies Zwischenspiel 1, wenn du die blaue Tür öffnest.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger den Einsatzzielmarker 1 aufnimmt, erhalten die Jäger die Belohnung **Reliquie**.

Sekundärziel der Jäger: Wenn ein Jäger am Ende der Jagd 7+ Fokus hat, erhält er die Belohnung **Großes Tableau**. Hat er jedoch 2 oder weniger Fokus, erhält er die Bestrafung **Kleines Tableau**.

Primärziele der verwandelten Jäger:

- Teil 1 – Beiße alle Gefangenen.
- Teil 2 – Alle verwandelten Jäger müssen das Nest verlassen.

Wenn sie beide Teile erfüllen, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Geteiltes Blut**.

Sekundärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger 7+ Fokus hat, bevor er verwandelt wird, erhält dieser verwandelte Jäger die Belohnung **Großes Tableau**. Hat er jedoch 2 oder weniger Fokus, bevor er verwandelt wird, erhält er die Bestrafung **Kleines Tableau**.

Zwischenspiel 1 – Öffne die Tür

Du öffnest die Tür in der Erwartung, das Reliquienbruchstück zu finden. Stattdessen erblickst du den größten Vampir, den du je gesehen hast. Er ist offensichtlich die Quelle des Bösen, das das Nest durchdringt. Nach dem ersten Schock realisierst du, dass dies Kophas ist, der mächtige Vampirlord. Er muss hier sein, um das Reliquienbruchstück für sich selbst zu stehlen, und vielleicht den Älteren Vampir in seine Schranken zu verweisen. Ihr seid zwar wenig trainiert, aber ihr müsst diese Chance ergreifen. Heute Nacht könntet ihr Kophas vernichten und der Nacht einen lähmenden Schlag versetzen.

Platziere Kophas auf dem Feld, das auf der Übersichtskarte mit X markiert ist. Kophas verwendet in dieser Jagd nur die Seite seiner ID-Karte mit der vollen Stärke. Wenn du Kophas besiegst, unterbrich den Angriff, wirf nicht zugeteilte Wunden ab und lies Zwischenspiel 2.

Zwischenspiel 2 – Besiege Kophas

Kophas strauchelt und lässt das Reliquienbruchstück, welches er trägt, fallen. Er erzittert und atmet tief ein, als Wellen von Bösen euch augenblicklich aufhalten. Als der Atem seiner Brust entströmt, richtet Kophas sich langsam auf, zerschmettert plötzlich die Wand und flieht durch das entstandene Loch aus dem Nest.

Platziere Einsatzzielmarker 1 auf dem Feld mit Kophas und entferne seine Miniatur vom Spielbrett.

Belohnungen und Auszeit

Reliquie: Die Jäger finden ein Reliquienbruchstück in dem Nest. Als ihr die Jagd mit den Anführern des Ordens besprecht, erklären sie euch, dass ihr eine vollständige Reliquie benötigt, um einen Vampirlord wie Kophas zu vernichten. Es bestand keinerlei Chance, dass ihr den Kampf gewonnen hättet, wenn Kophas das Nest nicht verlassen hätte. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Geteiltes Blut: Nachdem ihr euch von den Gefangenen im Nest ernährt habt, ein Mahl, dass ihr unabsichtlich mit den Vampiren geteilt habt, ist eure psychische Verbindung zu ihnen stärker geworden. Eure vorherige Entschlossenheit das Reliquienbruchstück zu finden erlaubt es euch, vor eurem geistigen Auge zu sehen, wo Kophas es versteckt hat. Nachdem ihr zurückverwandelt wurdet, teilt ihr dem Orden eure Visionen mit und versetzt sie dadurch in die Lage es noch an sich zu bringen. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Großes Tableau: Dieser Jäger beginnt die nächste Jagd mit dem großen Tableau.

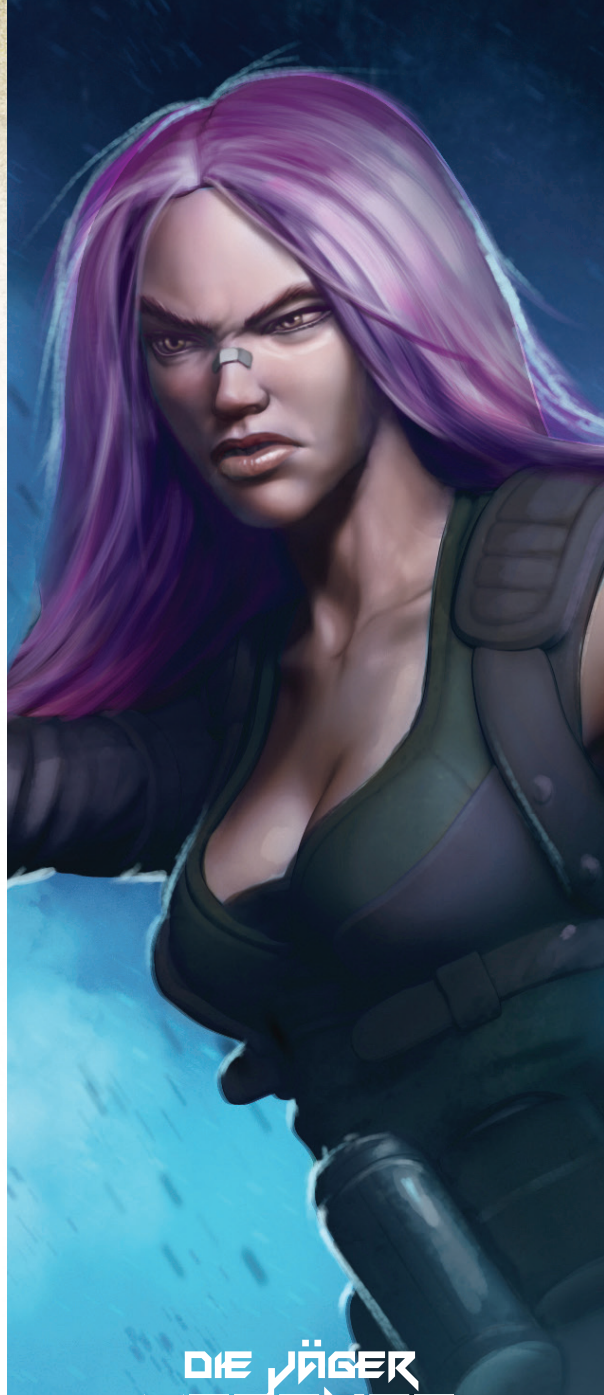
Kleines Tableau: Dein Mangel an Fokus zieht eine Strafe nach sich. Dieser Jäger beginnt die nächste Jagd mit dem kleinen Tableau.

Falls du keine der beiden Tableau-Belohnungen erhalten hast, verwendest du weiterhin das gleiche Tableau, das du auch während dieser Jagd verwendet hast.

Kosten für die Umwandlung: Deine Nähe zu Kophas führt dazu, dass die Umwandlung dieses Mal umso kräftezehrender ist. Die Kosten betragen -4 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.



Die Jäger
Magenta

Aufgezogen von ihren betagten Großeltern seit sie eine Jugendliche war, hat Magenta niemals jemanden nah genug an sich herangelassen, um ihn Freund nennen zu können. Sie war immer eine Außenseiterin, das gefühlskalte Kind, das jeden weg schubste, der versuchte sie zu erreichen. Die eiserne Disziplin des Selbstverteidigungstrainings verstärkte ihre Isolation weiter, indem sie in sich selbstversunken ihre Bewegungen wiederholte, während sie den Einbruch erneut durchlebte, der ihren Eltern das Leben kostete. Als der Orden sie rekrutierte, fand sie ihr wahres Ziel, die Unterdrückten zu verteidigen, nicht die Geister ihrer Mutter und ihres Vaters.

JAGD 4 GEFANGEN!

Der Plan war einfach. Schleicht euch rein, nehmt die Reliquie an euch und schleicht wieder raus. Zumindest war die Information richtig, es gab einen geheimen Eingang, den ihr nutzten konntet, um Zugang zum Gebäude zu erlangen. Von dort aus dauerte es nicht lang das Reliquienbruchstück zu finden und es fest an dem Rucksack eines eurer Teammitglieder zu verzurren. Aber nichts ist jemals so einfach, wie man denkt. Ihr seid im Begriff zu gehen, als die Erde erzittert und dann gewaltsam erbebt. Euer Ausgang kollabiert vor euren Augen. Es gibt jetzt nur noch einen Weg hinaus: durch das Nest!

T B1 B3 B6
B4 B2 B5

Eingang:	Die Jäger werden, wie in der Übersichtskarte gezeigt, auf dem Startfeld platziert.
Uhr:	Start 4, Ende 10.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 und 2 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 5 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	4 Level-1, 7 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Nicht verfügbar.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeitskarte und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG X 10

VERSCHLOSSENE TÜR X 14

OFFENE TÜR X 2

TUNNELZUGANG 1, 2, & 3

FENSTER X 2

STARTFELD DER SPIELER

HEBEL X 2

KISTE X 1

BLAUE TÜR X 1

GEFANGENE X 2

Sonderregeln

Platziere Einsatzzielmarker 1 auf dem Inventarplatz eines Jägers.

Das Reliquienbruchstück ist gut gesichert. Es kann nicht getauscht oder fallen gelassen werden. Wenn der Jäger, der es trägt, verwandelt wird, trägt der verwandelte Jäger es weiterhin, nicht wissend wie wertvoll es ist.

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere die 2 Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn der Jäger, der Einsatzzielmarker 1 trägt, das Nest verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Rückgewinnung**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Die verwandelten Jäger erfassen während ihrer Verwandlung den Geruch von 2 Älteren Vampiren. Sie wissen, dass sie nicht 2 Ältere zur gleichen Zeit umstürzen können und verspüren die Notwendigkeit zur Flucht. Wenn alle verwandelten Jäger das Nest verlassen, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Rückzug. Beachte:** Wenn alle verwandelten Jäger das Nest verlassen haben und sich weiterhin Jäger im Nest befinden, endet das Spiel nicht – manche dieser Jäger könnten noch verwandelt werden.

Für diese Jagd besteht die Möglichkeit, dass beide Primärziele erfüllt werden.

Im Durcheinander, das durch den Tunneleinsturz verursacht wurde, bleibt keine Zeit für **Sekundärziele**.

Belohnungen und Auszeit

Rückgewinnung: Die Jäger bringen das Reliquienbruchstück sicher aus dem Nest. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Rückzug: Die verwandelten Jäger retten ihre Haut. Der Orden macht alle verwandelten Jäger ausfindig und die Verwandlung rückgängig. Der Orden ist doppelt glücklich. Nicht nur sind alle Jäger wieder zurückverwandelt, auch das Reliquienbruchstück wurde unwissentlich von einem fliehenden verwandelten Jäger herausgeholt. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Beachte: Wurde keins der Primärziele erfüllt, ist die Reliquie irgendwie im Durcheinander verloren gegangen.

Tableaus: Wenn du die Jagd als Jäger beendet hast und die Jäger ihr Primärziel erfüllt haben, beginnst du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Wenn du das Spiel als verwandelter Jäger beendet hast und die verwandelten Jäger ihr Primärziel erfüllt haben, beginnst auch du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Andernfalls beginnst du die nächste Jagd mit dem kleinen Tableau.

Kosten für die Umwandlung: Nachdem du mehr Zeit als Vampir zugebracht hast, ist die Umwandlung sehr anstrengend. Die Kosten betragen -3 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

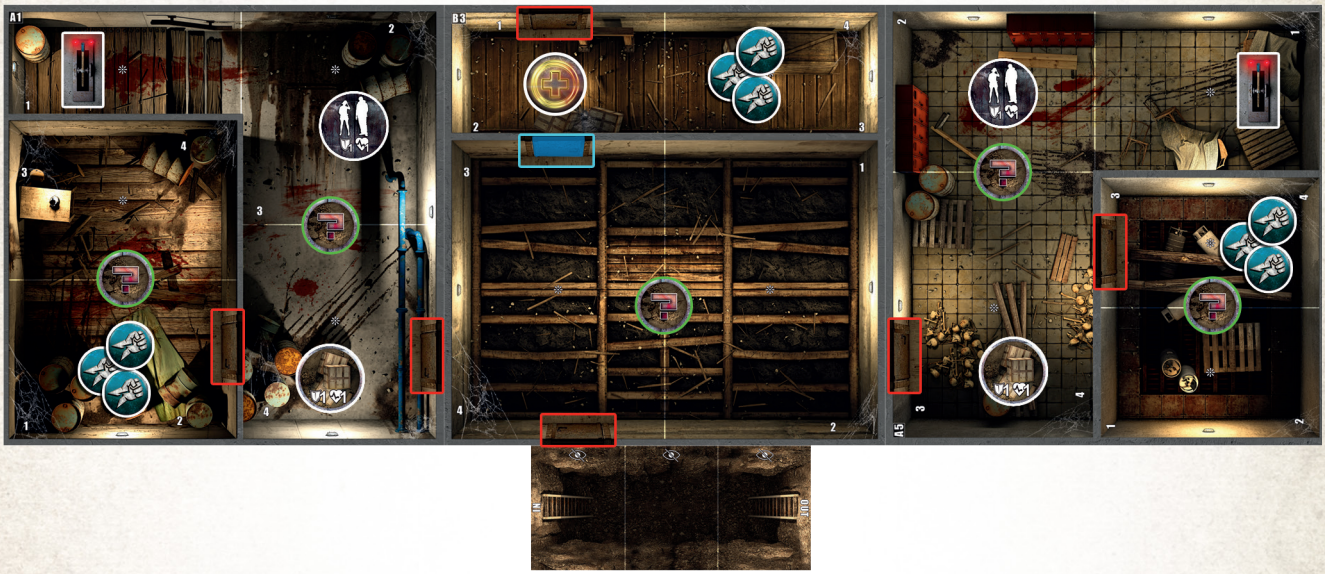
Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.

DIE JÄGER
STEPHAN

Stephan war einer der teuersten Söldner. Im Dark-Web war er bekannt dafür exotische und gefährliche Aufträge rund um den Globus anzunehmen. Als er schließlich versuchte, seinen Job an den Nagel zu hängen, war seine Welt befleckt. Das zivile Leben fühlte sich fremdartig an und seine Familie und alte Freunde verhielten sich anders ihm gegenüber. Krieg hatte diesen Mann verändert und in Wahrheit brauchte er das Band der Kameradschaft und den Rausch des Adrenalins. Sein Leben Zuhause war am Zerbrechen, als der Orden an ihn herantrat. Es war eine einfache Wahl, wieder in den Dienst an der Waffe zu treten, dieses Mal mit einer höheren Aufgabe: die Nacht zu besiegen.

Jagd 5 Umsturz

Die Nacht ist eine Kraft des reinsten Bösen, von daher sollte ein Verrat in den eigenen Reihen zu erwarten sein. Der Orden hat ein Nest lokalisiert, in dem die Älteren gegen Kophas arbeiten. Das könnte die Möglichkeit sein, auf die ihr gewartet habt. Wenn dieser Clan einen Umsturz plant, wissen sie vielleicht, wo sich Kophas versteckt. Ihr müsst das Nest nach irgendwelchen Informationen durchsuchen, die ihr finden könnt. Seid vorsichtig, wenn sie stark genug sind gegen Kophas zu rebellieren, steht ihr vor eurer härtesten Jagd.



B1 B3 B6
T
B4 C1 B2

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. An jedem Eingang wird eine Gruppe platziert.
Uhr:	Start 3, Ende 10.
Begegnungsstapel:	10 Level-1 und 2 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	4 Level-1, 7 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 6 Level-2 und 7 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 2 Spezialfähigkeitskarten und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG X 12

VERSCHLOSSENE TÜR X 14

OFFENE TÜR X 2

TUNNELZUGANG 1, 2, & 3

FENSTER X 2

FOKUS X 9

EINSATZZIEL 1 X 1

HEBEL X 3

KISTE X 2

BLAUE TÜR X 1

GEFANGENE X 2

EINGANG X 2

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere die 3 Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Hinweise auf Kophas' Aufenthaltsort sind überall im Nest verstreut, dargestellt durch die Fokusmarker auf der Kartenübersicht. Jäger können eine Aktion ausgeben, um einen Hinweis zu lösen und alle Fokusmarker auf ihrem Feld als sofortige Belohnung zu nehmen. Jäger können diese Aktion nicht ausführen, wenn sich erwachte Vampire im Raum befinden.

Die Jagd endet nicht, wenn ein Primärziel erfüllt wurde. Stattdessen endet die Jagd, wenn ein Jäger das Nest mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, oder wenn alle Charaktere bewusstlos sind.

Die verwandelten Jäger spüren die Atmosphäre der Rebellion. Sie stehen loyal zu Kophas und werden von den Vampiren in diesem Nest für diese Jagd als Feinde angesehen.

Feindliche verwandelte Jäger: Verwandelte Jäger dürfen Vampire angreifen. Verwandelte Jäger ziehen Aktivierungskarten und die Vampire reagieren auf die verwandelten Jäger genauso, wie sie auch auf Jäger reagieren, einschließlich des Angreifens von verwandelten Jägern.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn die Jäger alle Hinweise im Nest lösen, erfahren sie als Belohnung **Kophas' Standort**. Die Jagd endet zu diesem Zeitpunkt nicht.

Sekundärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Reliquie**. Die Jagd endet.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger einem der Älteren Vampire den Todesstoß verpasst und ihn dadurch vernichtet, kann er in den Kopf des Älteren Vampirs eindringen und erfährt als Belohnung **Kophas' Standort**.

Sekundärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger einen der Gefangenen beißt, behält er den Marker und erhält die Belohnung **Geheimes Wissen**.

Belohnungen und Auszeit

Kophas' Standort: Auf die eine oder andere Weise, hat das Team den Standort von Kophas herausgefunden. Du kannst als nächstes Jagd 6 spielen, wenn du möchtest. Wenn du den Standort des Nests nicht herausgefunden hast, musst du zuerst Jagd 10 spielen.

Reliquie: Die Jäger bringen das Reliquienbruchstück sicher aus dem Nest. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Geheimes Wissen: Nachdem du zurückverwandelt wurdest, erkennst du, dass du einige hilfreiche Informationen, die die Gefangenen mitgehört haben, absorbiert und behalten hast. Erhalte +1 Fokus für jeden Gefangenen in deinem Besitz.

Tableaus: Wenn du die Jagd als Jäger beendet hast und die Jäger ihr Primärziel erfüllt haben, beginnst du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Wenn du das Spiel als verwandelter Jäger beendet hast und die verwandelten Jäger ihr Primärziel erfüllt haben, beginnst auch du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Andernfalls beginnst du die nächste Jagd mit dem kleinen Tableau.

Kosten für die Umwandlung: -4 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.

NIEDERE VAMPIRE GUARDIANS

Schnell und häufig die ersten, die angreifen; diese missgestalteten Bestien werden gezüchtet, um die Nester zu beschützen und alles zu töten, was nicht dorthin gehört. Ursprünglich verdorbene Jagdhunde, sind sie nun eine eigene monströse Züchtung. Nehmt euch davor in Acht, euch nachts mit einem Rudel von ihnen einzulassen, denn wenn sie einmal eine Fährte aufgenommen haben, werden sie nicht rasten, bis sie ihre Beute erlegt haben.

JAGD 6
DER VAMPIRLORD

Es ist Zeit, all die Wunden, gebrochenen Knochen und Verluste zurückzuzahlen. Der Orden nimmt die zerbrochenen Reliquien, die ihr auf euren Jagden fandet und untersucht sie sorgfältig. Was einst zerbrach, kann wieder zusammengefügt werden. Nach den Überlieferungen, die nur dem Orden bekannt sind, schmieden sie eine mächtige Waffe, die einen Vampirlord vernichten kann.

Mit eurem Wissen, über den genauen Standort des Verstecks, seid ihr gerüstet für euren härtesten Kampf. Jetzt müsst ihr alles nutzen, was ihr in den letzten paar Monaten gelernt habt. Ihr nehmt einen tiefen Atemzug und beschwört euren Kampfgeist herauf, ihr packt eure Ausrüstung und geht zum Nest.Wird das euer persönlicher Sieg im Krieg gegen die Nacht sein oder der Untergang der Menschheit?

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. An jedem Eingang wird eine Gruppe platziert.
Uhr:	Start 3, Ende 10.
Begegnungsstapel:	10 Level-1 und 2 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	4 Level-1, 7 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 6 Level-2 und 7 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 2 Spezialfähigkeitskarten und 2 Ausrüstungskarten.

Sonderregeln

Du musst mindestens eine vollständige Reliquie besitzen, um diese Jagd zu spielen. Falls du in deinen vorherigen Jagden nicht genug Reliquienbruchstücke sammeln konntest, hat der Orden diese Kampagne verloren.

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Aufgrund ihres intensiven Trainings werden die verwandelten Jäger Kophas instinktiv angreifen, ohne weitere Änderungen an den Regeln für verwandelte Jäger. Die Angriffe von verwandelten Jägern können Kophas in beiden Formen verwunden. Allerdings sind ihre Klauen relativ ineffektiv: Kophas wirft für jeden Treffer durch einen verwandelten Jäger 1W6 und erhält bei einem Ergebnis von 5+ keine Wunde.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Die Jäger müssen Kophas vernichten. Beende die Jagd und lies Epilog 1.

Primärziel der verwandelten Jäger: Die verwandelten Jäger müssen Kophas vernichten. Beende die Jagd und lies Epilog 2.

Wenn Kophas nicht vernichtet wurde, lies Epilog 3.

Auflösung

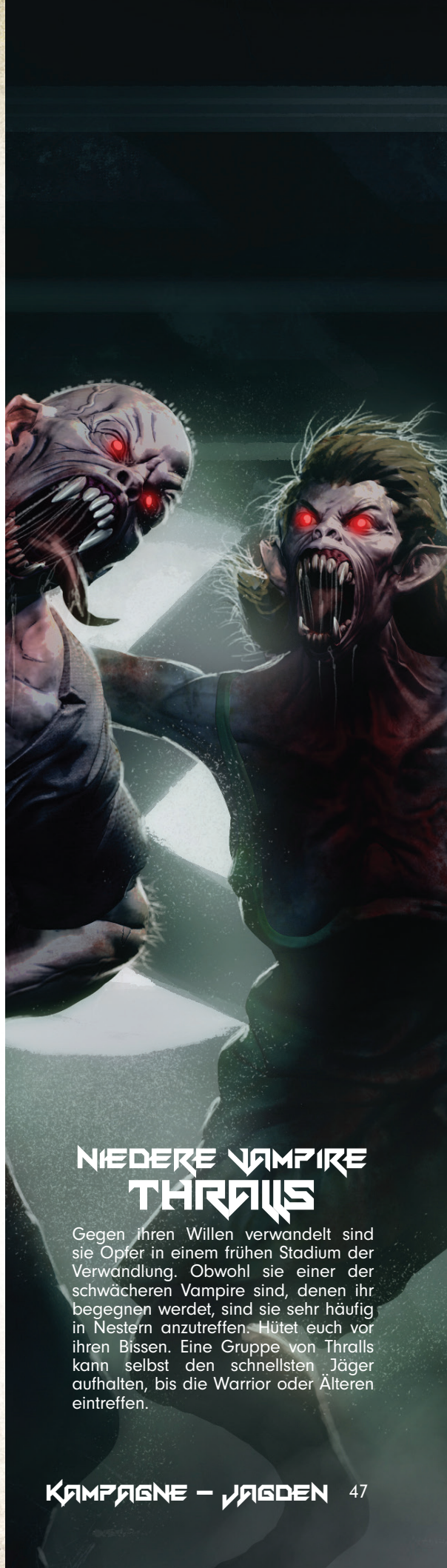
Epilog 1: Nach Atem ringend und auf den Boden sinkend brauchen die Jäger einen Moment, um zu erkennen, was gerade passiert ist. Sich gegenseitig betrachtend, verbreitet sich ein Gefühl des Triumphes unter den Jägern, doch es währt nicht lange. Es sind noch die anderen Älteren Vampire dort draußen und dieser Moment der Stille und des Friedens ist nur die Ruhe vor dem Sturm. Die Menschheit ist nicht sicher, bis die Nacht ausgerottet wurde. Die Jäger erheben sich, ergreifen was von ihrer Ausrüstung übrig ist und verlassen dieses Schlachthaus.

Epilog 2: Es gab Gerüchte, aber niemand konnte sich jemals gewiss sein, ob des möglichen Risikos in der Gegenwart etwas so starken Bösen wie Kophas verwandelt zu werden, aber dies hätte niemand erwartet. Als einer der verwandelten Jäger zum letzten Schlag ausholt, der Kophas vernichtet, beginnt er sich zu verändern und in Größe und Stärke zu wachsen. Die Verderbnis macht ihn zu etwas, dass er schwor zu vernichten...einem Vampirlord.

Unsere Kampagnen sind dafür gedacht, für sich alleine zu stehen. Dennoch kannst du, wenn du zusätzliche Miniaturen hast, die Jäger, die während dieser Jagd verwandelt wurden, in den Ruhestand schicken und/oder die nächste Kampagne mit einem neuen Vampirlord spielen, der den Vampirlord darstellt, der hier geboren wurde.

Epilog 3: Mit Leichtigkeit bricht Kophas das Rückgrat des letzten stehenden Jägers, lässt ihn hilflos auf den Boden fallen, wo das Blut aus seinem Körper strömt und sich mit dem der anderen Jäger vermischt. Einige sind kaum noch bei Bewusstsein, Hilflosigkeit liegt in ihrem Blick, denn sie wissen welches grausame Schicksal sie erwartet. Die Schreie der Vampire sind zu hören, werden lauter als sie sich nähern. Der Festschmaus beginnt.

Unsere Kampagnen sind dafür gedacht, für sich alleine zu stehen. Dennoch kannst du, wenn du möchtest, die Geschichte in deiner nächsten Kampagne weiterführen, indem du Kophas weiterhin als Vampirlord verwendest. Wenn du zusätzliche Miniaturen hast, könntest du sogar die Vampirjäger, die den heutigen Kampf gegen Kophas verloren haben, in den Ruhestand schicken.



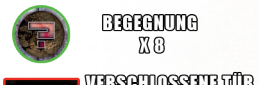
Niedere Vampire
Thralls

Gegen ihren Willen verwandelt sind sie Opfer in einem frühen Stadium der Verwandlung. Obwohl sie einer der schwächeren Vampire sind, denen ihr begegnen werdet, sind sie sehr häufig in Nestern anzutreffen. Hütet euch vor ihren Bissen. Eine Gruppe von Thralls kann selbst den schnellsten Jäger aufhalten, bis die Warrior oder Älteren eintreffen.

Jagd 7
Das Lagerhaus

Ihr seid endlich in der Stadt angekommen, sowohl nervös als auch aufgeregt wegen eurer ersten Jagd. Der Orden hat ein Teil einer Reliquie in einem verlassenen Lagerhaus im Industriegebiet lokalisiert. Für diese Jagd seid ihr auf einer Suchmission: Findet die Reliquie und bringt sie heim. Es gibt keine Hinweise auf Aktivitäten Älterer Vampire, lediglich die üblichen niederen Vampire über die ihr während eures Trainings gehört habt, seid dennoch vorsichtig.

Eingang:	Die Jäger werden alle am Eingang platziert.
Uhr:	Start 4, Ende 8.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 7 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 3 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Tableau:	Die Jäger verwenden das kleine Tableau.
Einzelspiel:	Die Jäger beginnen ohne Spezialfähigkeit und ohne Ausrüstungskarten.


BEGEGNUNG
X 8

VERSCHLOSSENE TÜR
X 10

OFFENE TÜR
X 1

TUNNELZUGANG
1, 2, & 3

FENSTER
X 2

EINSATZZIEL 1
X 1

HEBEL
X 2

KISTE
X 1

BLAUE TÜR
X 1

GEFANGENE
X 1

EINGANG
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Wenn sich in dem geheimen Raum keine wachen Vampire befinden, kann ein Jäger die Aufnehmen-Aktion ausführen, um Einsatzzielmarker 1 zu nehmen. Lege ihn auf einen freien Inventarplatz, wie eine Gegenstandskarte.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Gestohlene Reliquie**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger den Gefangenen beißt, erhält er die Belohnung **Überraschender Fund**.

Sekundärziel: Jeder Jäger sollte zählen, wie viele Upyre er vernichtet. Konsultiere **Kampffertigkeit**, nachdem die Jagd vorbei ist. Verwandelte Jäger können diese Belohnung erhalten, indem sie die Upyre zählen, die sie vor ihrer Verwandlung vernichtet haben.

Auszeit

Gestohlene Reliquie: Beim Durchsuchen des Geheimraums des Älteren Vampirs finden die Jäger ein dreckiges und mit fleckiges Kästchen, das früher einmal eine kostbare Reliquie enthalten haben muss. Der Zustand des Kästchens lässt darauf schließen, dass die Jäger zu spät sind und die Reliquie zerstört worden sein muss. Allerdings entdecken sie im Nachgang des Kampfes, dass der Gefangene der wahre Held ist. Der Gefangene hatte die Wichtigkeit der zerbrochenen Reliquie erkannt und es geschafft sie einzustecken! Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

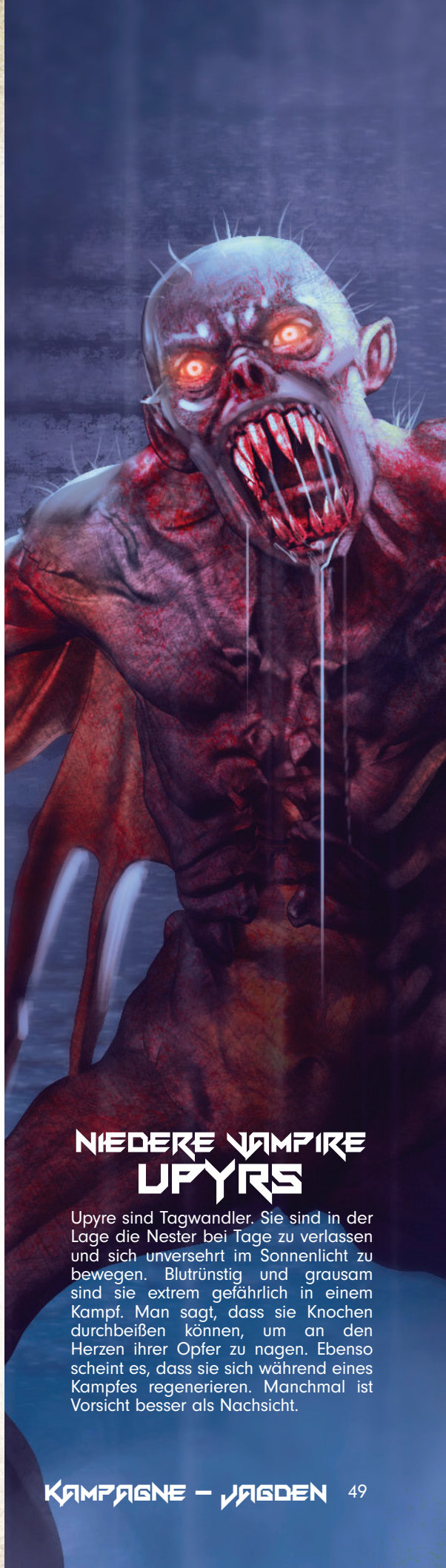
Überraschender Fund: Getrieben von der Verwandlung brüllt der verwandelte Jäger auf, während er sich von dem Gefangenen ernährt. Alle verbliebenen Vampire fliehen in Schrecken und alle anderen verwandelten Jäger schließen sich dem Festmahl an. Endlich satt verfallen die verwandelten Jäger in eine Starre und können ganz leicht vom Orden gefangen genommen werden. Beim Entfernen des Körpers des Gefangenen, machen sie eine Entdeckung! Eine zerbrochene Reliquie wird versteckt in der Kleidung des Gefangenen gefunden. Er muss sie gefunden haben, während die Vampire mit ihm gespielt haben. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Kampffertigkeit: Jeder Jäger, der 2+ Upyre vernichtet hat, beginnt die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Verwandelte Jäger, die vor ihrer Verwandlung +2 Upyre vernichtet haben, beginnen die nächste Jagd ebenfalls mit dem großen Tableau. Alle anderen Jäger beginnen mit dem kleinen Tableau.

Kosten für die Umwandlung: -2 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.



NIEDERE VAMPIRE
UPYRS

Upyre sind Tagwandler. Sie sind in der Lage die Nester bei Tage zu verlassen und sich unversehrt im Sonnenlicht zu bewegen. Blutrünstig und grausam sind sie extrem gefährlich in einem Kampf. Man sagt, dass sie Knochen durchbeißen können, um an den Herzen ihrer Opfer zu nagen. Ebenso scheint es, dass sie sich während eines Kampfes regenerieren. Manchmal ist Vorsicht besser als Nachsicht.

JAGD 8
TUNNELZUGANG

Der Orden hat einen der Älteren Vampire aufgespürt und ist sich ganz sicher, dass dieser ein Reliquienbruchstück bewacht. Die Mission wird einfacher sein, wenn ihr den Gegenstand findet ohne auf den Älteren zu treffen, also teilt euch auf, um den Ort schneller zu durchsuchen und verlasst ihn sobald ihr ihn gefunden habt. Einige von euch können durch die Tunnel einbrechen. Bezieht nur gegen den Älteren Stellung, wenn ihr nicht anders an die Reliquie gelangen könnt...aber wenn ihr gegen ihn kämpft, wird es eine großartige Erfahrung sein.

B5 | A4 | B1
C1 | T

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe wird am Eingang platziert und die andere auf dem mittleren Feld des Tunnels.
Spawn:	Evaki wird schlafend auf dem in der Kartenübersicht angezeigten Feld platziert und seine ID-Karte in Reichweite der Spieler gelegt.
Uhr:	Start 4, Ende 8.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 4 Level-2 und 6 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 3 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd am Eingang an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeitskarte und 1 Ausrüstungskarte.

BEGEGNUNG
X 8

VERSCHLOSSENE TÜR
X 8

OFFENE TÜR
X 1

TUNNELZUGANG
1, 2, & 3

EINGANG
X 1
STARTFELD DER SPIELER
X 1

HEBEL
X 2

KISTE
X 1

BLAUE TÜR
X 1

EVAKI
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Die Jagd endet, wenn die Zeit abläuft, oder alle Charaktere bewusstlos sind. Überprüfe am Ende der Jagd, ob Einsatzziele erreicht wurden und erlaube dabei sowohl den Jägern als auch den verwandelten Jägern ihre Einsatzziele zu erfüllen.

Das mittlere Feld des Tunnels kann während dieser Jagd als Ausgang verwendet werden, aber Pete kann an dieser Stelle nicht den Extraktor verwenden.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger den Älteren Vampir vernichtet hat, erhalten die Jäger die Belohnung **Reliquie zurückgewonnen**.

Sekundärziel der Jäger: Wenn ein Jäger den Älteren Vampir verwundet hat, erhält er die Belohnung **Heroischer Schlag**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Die verwandelten Jäger spüren die überwältigende Präsenz des Älteren Vampirs und müssen versuchen zu entkommen. Jeder verwandelte Jäger, der aus dem Nest entkommen kann, erhält die Belohnung **Flucht**.

Belohnungen und Auszeit

Reliquie zurückgewonnen: Der Körper des Älteren Vampirs liegt blutend auf dem Boden, während die Jäger den Raum durchsuchen. Gerade als sie aufgeben wollen, wird ein Bruchstück einer einst mächtigen Reliquie gefunden, gehüllt in getrockneten Dreck. Die Jäger hoffen, dass der Orden eine Möglichkeit finden wird es zu benutzen. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

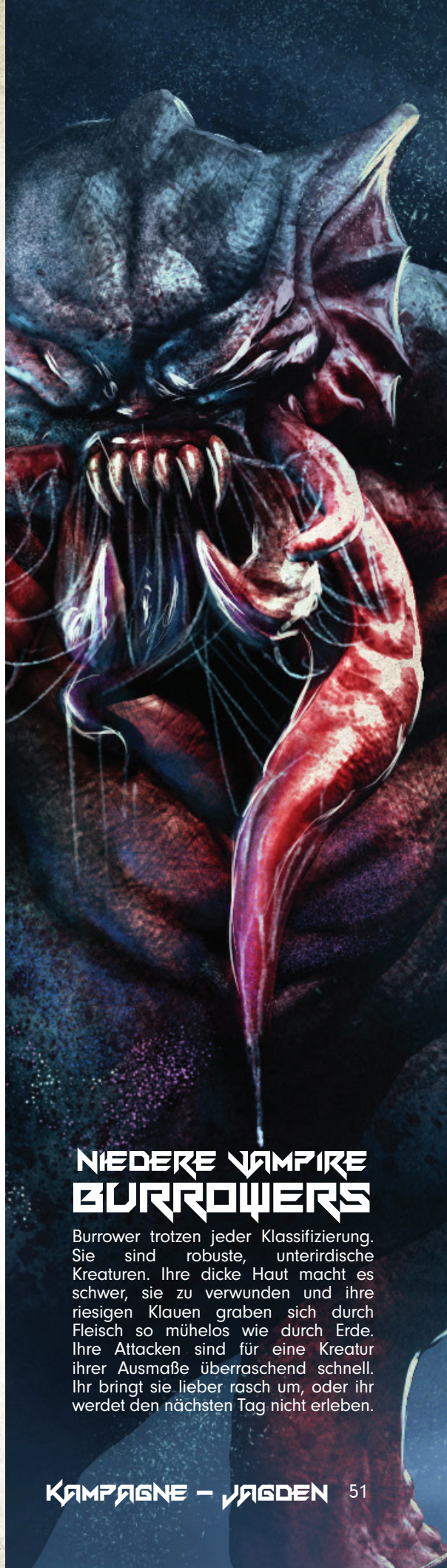
Heroischer Schlag: Jeder Jäger, der den Älteren Vampir verwundet hat, beginnt die nächste Jagd mit dem großen Tableau, selbst, wenn der Jäger später auf dieser Jagd verwandelt wurde. Die anderen Jäger verwenden weiterhin das gleiche Tableau, das sie in dieser Jagd verwendet haben.

Flucht: Verwandelte Jäger, die aus dem Nest entkommen sind, rennen direkt in die Arme des Ordens, der außerhalb wartet. Die Heilung beginnt sofort und senkt die Umwandlungskosten auf -1 Fokus. Verwandelte Jäger, die im Nest verbleiben, werden durch die durchdringende, böse Präsenz weiterhin korrumpiert und die Umwandlungskosten steigen auf -4 Fokus.

Kosten für die Umwandlung: -1 oder -4 Fokus, siehe **Flucht**.

Training und Ausrüstung: Der Orden kommt mit einer besonderen Mission auf euch zu. Wenn ihr sie annehmt, sind die Chancen hoch, ein weiteres Reliquienbruchstück zu finden, aber ihr müsst sofort aufbrechen. Ihr habt die Wahl:

- Fahrt sofort mit Jagd 3 fort, aber ihr dürft nur Ausrüstung kaufen. Anschließend fahrt ihr mit Jagd 9 fort (Ihr dürft trainieren und euch ausrüsten wie in Jagd 3 beschrieben).
- Verbringt eure Zeit mit Training. Verwendet euren Fokus, um jeder maximal 1 Spezialfähigkeit und ganz normal Ausrüstung zu kaufen. Überspringt Jagd 3 und fahrt mit Jagd 9 fort.



Niedere Vampire
Burrowers

Burrower trotzen jeder Klassifizierung. Sie sind robuste, unterirdische Kreaturen. Ihre dicke Haut macht es schwer, sie zu verwunden und ihre riesigen Klauen graben sich durch Fleisch so mühelos wie durch Erde. Ihre Attacken sind für eine Kreatur ihrer Ausmaße überraschend schnell. Ihr bringt sie lieber rasch um, oder ihr werdet den nächsten Tag nicht erleben.

JAGD 9
DOPPELTER ÄRGER

Ihr habt ein Nest mit einem Älteren Vampir überlebt, aber die Nacht hat euer wachsendes Geschick gesehen und geht weniger Risiken ein. Der Orden hat ein Nest ausgemacht, in der zwei Ältere ein- und ausgehen. Es muss dort etwas geben, das es wert ist, dieses Nest so gut zu bewachen. Begebt euch früh dorthin, so dass die meisten Bestien schlafen werden, aber braucht nicht zu lange oder die Situation wird schnell bergab gehen.

Eingang:	Die Jäger werden alle am Eingang platziert.
Spawn:	Evaki und Theyr werden, wie in der Kartenübersicht gezeigt, platziert. Sie beginnen die Jagd schlafend.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	9 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	4 Level-1, 7 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 5 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeitskarte und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG
X 9

VERSCHLOSSENE TÜR
X 9

OFFENE TÜR
X 1

TUNNELZUGANG
1, 2, & 3

FENSTER
X 2

EVAKI
X 1

EINGANG
X 1

HEBEL
X 2

KISTE
X 2

BLAUE TÜR
X 1

GEFANGENE
X 2

THEYR
X 1

EINSATZZIEL 1
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist entriegelt und offen. Wenn die Jäger beide Hebel in beliebiger Reihenfolge aktivieren, wird die Tür permanent geschlossen und verriegelt.

Das Primärziel der Jäger ändert sich nach dem Erwachen. Sie können das Tag-Einsatzziel nicht während der Nacht erreichen und das Nacht-Einsatzziel nicht während des Tages.

Verwandelte Jäger sind psychisch mit den Älteren Vampiren verbunden und nehmen vage Gedanken auf, ohne sie vollständig verstehen zu können. Die verwandelten Jäger fühlen die Wichtigkeit des Reliquienbruchstücks, das die Älteren Vampire beschützen und sind davon fasziniert. Verwandelte Jäger können eine Aktion ausgeben, um die Reliquie zu stehlen, selbst wenn sich Vampire im Raum befinden. Wenn ein verwandelter Jäger diese Aktion ausführt, erweckt er die Aufmerksamkeit der Älteren Vampire: bewege alle Älteren, die sich derzeit im Nest befinden auf das Feld des verwandelten Jägers und greife ihn anschließend an. Überlebt der verwandelte Jäger, nimmt er Einsatzzielmarker 1 auf.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger (Tag): Wenn die Jäger Einsatzzielmarker 1 aufnehmen, ihn aus dem Raum der Älteren Vampire entfernen und die blaue Tür schließen können, während sich beide Ältere vor dem Erwachen noch im Raum befinden, erhalten sie die Belohnung **Gefangene Ältere.**

Primärziel der Jäger (Nacht): Wenn die Jäger beide Ältere Vampire vernichten und Einsatzzielmarker 1 aufnehmen können, erhalten sie die Belohnung **Besiegte Ältere**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger Einsatzzielmarker 1 stehlen kann, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Alphabestie**.

Gemeinsames Sekundärziel: Zähle mit, wie oft dein Charakter erfolgreich von einem Älteren Vampir angegriffen wird. Wenn du mindestens einmal erfolgreich angegriffen wurdest, erhältst du die Belohnung **Kampfnarben**. Sowohl Jäger als auch verwandelte Jäger können diese Belohnung erhalten.

Belohnungen und Auszeit

Gefangene Ältere: Die Jäger erzielen einen heroischen Sieg, indem sie die Älteren Vampire während des Tages in ihrem Nest eingeschlossen haben. Es ist eine einfache Angelegenheit für die Jäger und die anderen Mitglieder des Ordens das Nest zu betreten und es schnell zu säubern. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**. Alle Jäger erhalten +2 Fokus für ihre schnelle Taktik.

Besiegte Ältere: Das Nest wird still, als der Kampf endet. Die verbliebenen Vampire schleichen sich in die Nacht davon, zu ängstlich sich den Jägern ohne die Führung der Älteren Vampire entgegenzustellen. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Alphabestie: Die verwandelten Jäger brüllen, als die Macht der Reliquie durch sie fließt. Die Älteren und ihre niederen Vampire zerstreuen sich in die Nacht, doch die Macht überwältigt die verwandelten Jäger schnell. Als ihr Heulen ein trommelfellzerreißendes Crescendo erreicht, fallen sie in Ohnmacht. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Kampfnarben: In der Ruhe der Hallen des Ordens reflektierst du deinen Kampf mit den Älteren Vampiren. Durch deine Verletzungen erlangst du Erkenntnisse darüber, wie du dich gegen diese Bestien besser zur Wehr setzen kannst und das macht dich zu einem besseren Jäger. Erhalte 1 Fokus für jeden erfolgreichen Angriff eines Älteren Vampirs gegen dich. Wurdest du durch die Älteren Vampire verwundet, beginnst du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Andernfalls verwendest du weiterhin das Tableau, das du während dieser Jagd verwendet hast.

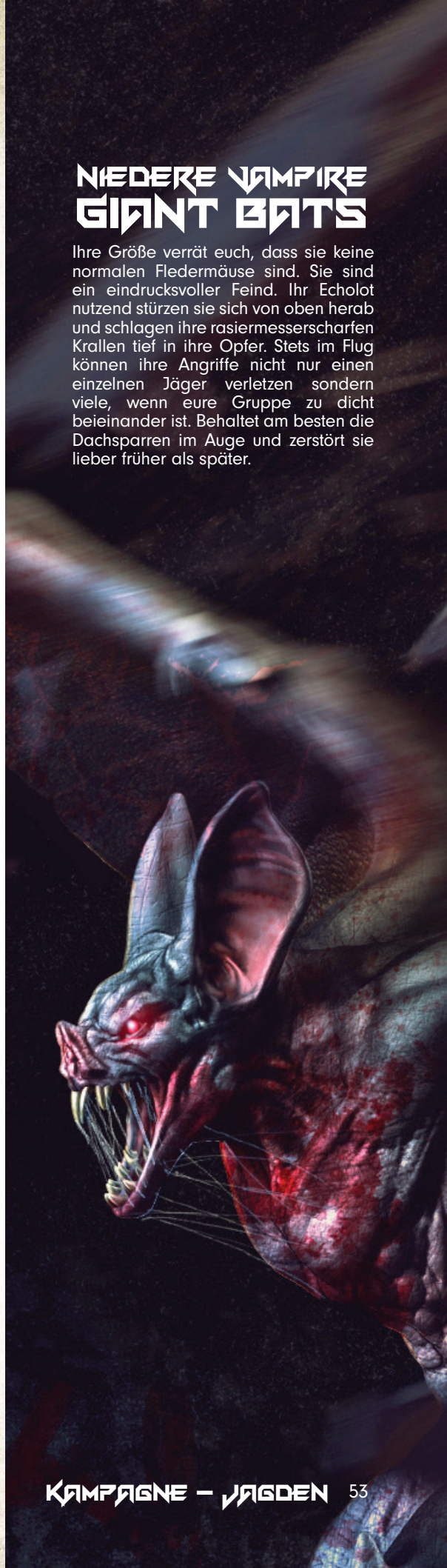
Kosten für die Umwandlung: -4 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

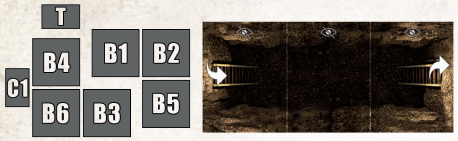
Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.

NIEDERE VAMPIRE
GIANT BATS

Ihre Größe verrät euch, dass sie keine normalen Fledermäuse sind. Sie sind ein eindrucksvoller Feind. Ihr Echolot nutzend stürzen sie sich von oben herab und schlagen ihre rasiermesserscharfen Krallen tief in ihre Opfer. Stets im Flug können ihre Angriffe nicht nur einen einzelnen Jäger verletzen sondern viele, wenn eure Gruppe zu dicht beieinander ist. Behaltet am besten die Dachsparren im Auge und zerstört sie lieber früher als später.



JAGD IN GETRENNT



Eure Strategie ist bisher aufgegangen, sich aufteilen und das Nest in zwei Gruppen angreifen. Aber als ihr das Nest betretet, macht ihr einen Fehltritt und hört das Klicken einer Druckplatte und das Knirschen von Zahnrädern. Es ist eine Falle! Die Hälfte von euch ist eingesperrt und kann nicht alleine entkommen. Wenn ihr einen kühlen Kopf bewahrt, könnt ihr diese Mission durch Teamarbeit noch retten.

Eingang:	Die Jäger werden, wenn möglich, in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen werden, wie in der Kartenübersicht gezeigt, innerhalb des Nestes platziert.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	9 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 4 Level-2 und 6 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 6 Level-2 und 4 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 2 Spezialfähigkeitskarten und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG X 11

VERSCHLOSSENE TÜR X 12

OFFENE TÜR X 1

TUNNELZUGANG 1, 2 & 3

FENSTER X 2

STARTFELD DER SPIELER X 2

HEBEL X 2

KISTE X 2

BLAUE TÜR X 1

GEFANGENE X 2

EINSATZZIEL 1 X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Gefahrlose Rückgewinnung**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn alle Jäger verwandelt wurden, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Neue Brut**.

Gemeinsames Sekundärziel: Wenn ein Jäger einen Älteren Vampir vernichtet, erhält er die Belohnung **Wilder Kämpfer**. Verwandelte Jäger können diese Belohnung erhalten, indem sie einen Älteren Vampir vernichten, bevor sie sich verwandeln.

Belohnungen und Auszeit

Gefahrlose Rückgewinnung: Euer Teamwork hat sich ausgezahlt! Ihr rettet die eingesperrten Jäger und erhaltet ein Reliquienbruchstück. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Neue Brut: Die verwandelten Jäger sind durch den verbliebenen Einfluss ihres Jägertrainings gebunden. Vampire erkennen die Stärke dieser neuen Gruppe und verlassen das Nest. Nachdem der Orden die verwandelten Jäger überwältigt hat, haben sie ausreichend Zeit, um das Nest zu durchsuchen und die Reliquie zu finden. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten.**

Wilder Kämpfer: Wenn du einen Älteren Vampir vernichtet hast, beginnst du die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Andernfalls verwendest du weiterhin das Tableau, das du während dieser Jagd verwendet hast.

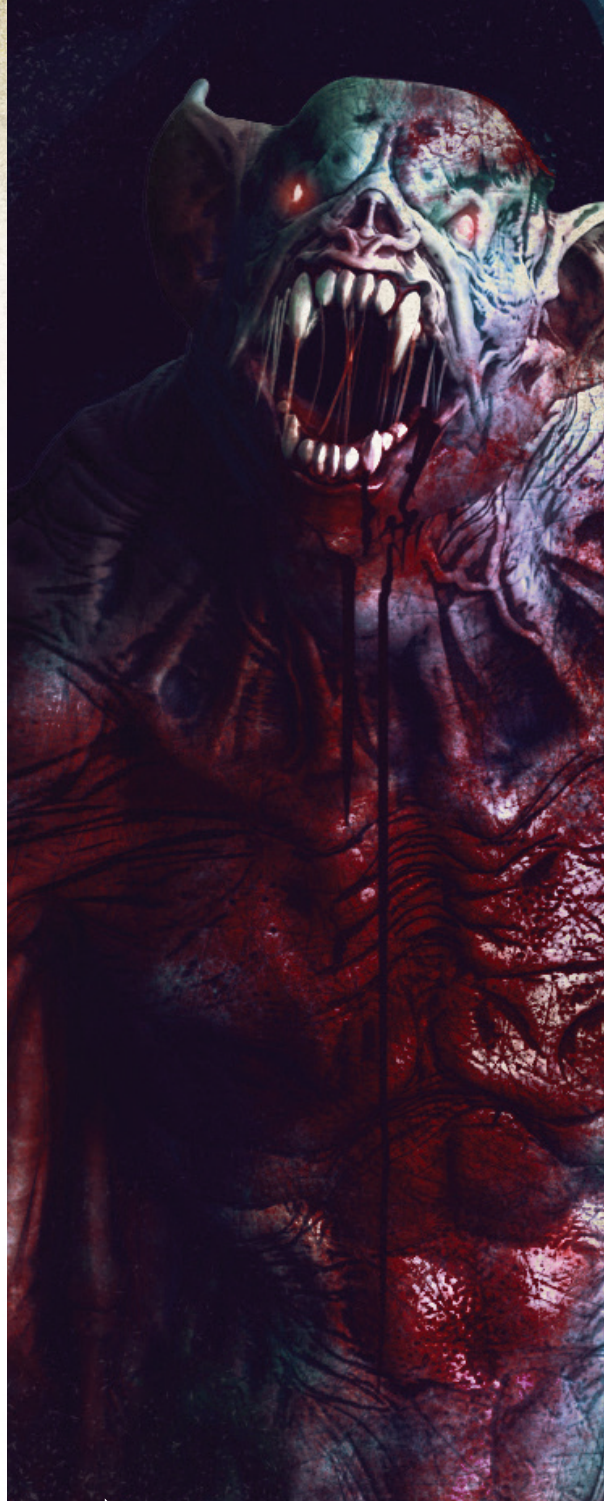
Kosten für die Umwandlung: -4 Fokus.

Training: Es ist genug Zeit vorhanden, um vor der nächsten Jagd eine neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Folge den normalen Regeln zum Erlernen von Spezialfähigkeiten, jeder Jäger kann jedoch nur maximal 1 Spezialfähigkeit erlernen.

Ausrüstung: Die Jäger können Fokus ausgeben, um Ausrüstung zu kaufen.

Nächste Mission in Kampagne 2: Der Orden hat wahrscheinlich Kophas lokalisiert. Ihr glaubt, ihr habt den Standort gefunden, an dem sich Kophas aufhält, aber diese Kreatur wechselt oft ihren Aufenthaltsort. Der Orden stellt euch vor eine schwierige Wahl. Wenn ihr genug Bruchstücke habt, um eine Reliquie zu erschaffen, werden sie diese jetzt erschaffen und ihr könnt direkt Jagd 12 – Konfrontation - spielen. Wenn ihr keine Reliquie erschaffen könnt oder in einem anderen Nest weitere Erfahrung sammeln möchtet, dann könnt ihr Jagd 11 - Von Angesicht zu Angesicht - spielen.

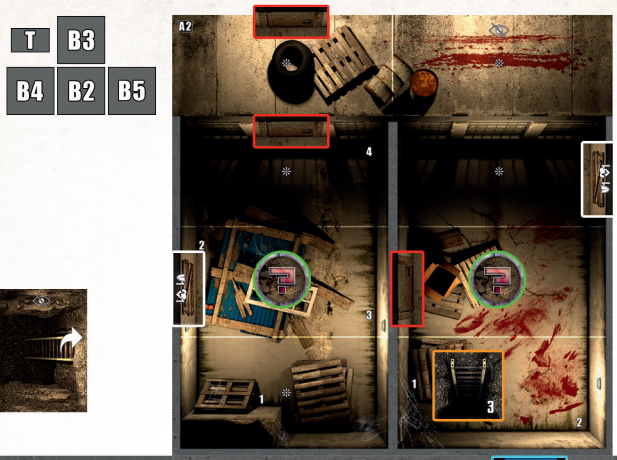
Nächste Mission in Kampagne 1: Mache mit Jagd 6 – Der Vampirlord weiter.

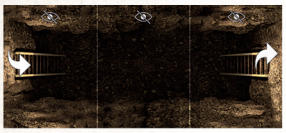


NIEDERE VAMPIRE WARRIORS

Warrior sind stark, insbesondere wenn sie in der Gruppe kämpfen. Wann immer ihr einem Warrior gegenübersteht, könnt ihr sicher sein, dass andere seiner Art nicht weit entfernt sind, sondern im Dunkeln lauern. Ihre Gier nach Blut ist überwältigend und sie sind stets auf der Suche nach Beute. Ein Vampirnest wird niemals ausgestorben sein, solange dort Warrior sind, welche Opfer finden und sie in neue Vampire verwandeln.

JAGD II
VON ANGESICHT ZU ANGESICHT





Ihr wusstet von Anfang an, dass es ein Risiko ist, aber eins, das ihr eingehen müsst. Ohne Opfer könnt ihr die Nacht nicht bezwingen. Zu Beginn schien der Ort ruhig und verlassen, vielleicht war Kophas nach allem nicht hier. Aber als ihr das Nest betretet, realisiert ihr, dass es sich um einen Hinterhalt handelt. Wellen des Bösen machen euch auf seine Anwesenheit aufmerksam, bevor Kophas die Illusion des leeren Raumes aufhebt. Der Kampf hat begonnen.

Eingang:	Alle Jäger werden, wie in der Kartenübersicht gezeigt, im Nest platziert.
Spawn:	Kophas und die Giant Bats werden, wie in der Kartenübersicht gezeigt, im Nest platziert. Alle 3 Vampire sind wach.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	6 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 5 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 5 Level-2 und 4 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Nicht verfügbar.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 2 Spezialfähigkeitskarten und 2 Ausrüstungskarten.

BEGEGNUNG X7

VERSCHLOSSENE TÜR X9

TUNNELZUGANG 1, 2 & 3

FENSTER X2

STARTFELD DER SPIELER X1

GIANT BAT X2

HEBEL X2

KISTE X2

BLAUE TÜR X1

GEFANGENE X2

KOPHAS X1

EINSATZZIEL 1 X1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verriegelt. Aktiviere beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Sobald sie entriegelt ist, kann sie entsprechend den normalen Regeln geöffnet werden.

Kophas verwendet in dieser Jagd nur die Seite der Vampir ID-Karte mit der vollen Stärke. Wenn du Kophas besiegst, unterbrich den Angriff, wirf alle nicht zugewiesenen Wunden ab und lies Zwischenspiel 1.

Durch all ihr Training wissen die verwandelten Jäger auf einer bestimmten Ebene, dass Kophas ihr Feind ist. Die Vampire in dem Nest reagieren darauf und alle verwandelten Jäger sind feindlich für die Dauer dieser Jagd.

Feindliche verwandelte Jäger: Verwandelte Jäger dürfen Vampire angreifen. Verwandelte Jäger ziehen Aktivierungskarten und die Vampire reagieren auf die verwandelten Jäger genauso, wie sie auch auf Jäger reagieren, einschließlich des Angreifens von verwandelten Jägern. Verwandelte Jäger dürfen weiterhin Jäger angreifen und Jäger dürfen weiterhin verwandelte Jäger angreifen.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest mit Einsatzzielmarker 1 verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Wertvoller Preis**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Alle verwandelten Jäger müssen überleben und am Ende der Jagd auf einem der Tunnelfelder sein. Die verwandelten Jäger erhalten die Belohnung **Widerstand**. Dieses Einsatzziel beendet das Spiel nicht. Spiele bis zum Ende von Runde 9 und überprüfe dann, ob die verwandelten Jäger das Einsatzziel erreicht haben.

Sowohl die Jäger als auch die verwandelten Jäger können beide ihr Primärziel erfüllen. Die Jagd endet, sobald alle das Nest verlassen haben oder sobald Runde 9 zu Ende ist.

Zwischenspiel 1

Euer Angriff ist ein Erfolg! Kophas bricht zusammen, blutüberströmt und blutend. Aber bevor ihr reagieren könnt, steht Kophas trotz seiner klaffenden Wunden wieder auf. Wellen des Bösen drücken euch zurück als Kophas die Bodenbretter aufreißt und wiederholt auf den Boden einschlägt. Kophas bricht in die unteren Tunnel ein und verschwindet, dabei bewegt er sich schneller als ihr es euch vorstellen könnt.

Ihr späht in die Tunnel. Sie sind feucht, dreckig und unbeleuchtet. Kophas zu folgen wäre töricht, aber vielleicht ist dies die Möglichkeit, auf die ihr gewartet habt. Dann bemerkt ihr, dass Kophas in seiner Eile etwas zurückgelassen hat: ein weiteres Reliquienbruchstück. Ihr ändert eure Pläne. Dem Nest mit diesem wertvollen Artefakt zu entkommen, ist Erfolg genug.

Entferne Kophas aus dem Nest.

Belohnungen und Auszeit

Wertvoller Preis: Ihr erzählt dem Orden von eurer Konfrontation mit Kophas und zeigt ihnen das Reliquienbruchstück, das ihr zurückerlangt habt. Sie sind von eurer Reife beeindruckt; viele Jäger hätten es riskiert Kophas zu verfolgen. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**. Außerdem beginnen die Jäger, die diese Belohnung erhalten, die nächste Jagd mit dem großen Tableau.

Widerstand: Die verwandelten Jäger widerstehen erfolgreich einigen Effekten der Verwandlung. Die Kosten für die Umwandlung sind auf -3 Fokus reduziert. Außerdem beginnen die Jäger, die diese Belohnung erhalten, die nächste Jagd mit dem großen Tableau.

Tableau: Falls eine Belohnung dir nicht das große Tableau gegeben hat, verändert sich die Größe deines Tableaus nicht zu Beginn der nächsten Jagd.

Kosten für die Umwandlung: Wenn die verwandelten Jäger **Widerstand** geleistet haben, betragen die Kosten -3 Fokus. Andernfalls betragen die Kosten -5 Fokus.

Training & Ausrüstung: Ihr kennt Kophas' Standort und müsst schnell handeln, bevor er in ein anderes Nest verschwindet. Ihr könnt Ausrüstung kaufen, aber habt keine Zeit neue Spezialfähigkeiten zu trainieren, bevor ihr aufbrecht.

Ältere Vampire Evaki

Verborgen in uralten Pergamenten existieren vage Geschichten über ein albtraumhaftes Biest namens Evaki, dessen unfassbare Muskulatur und lange Klauen ihn zu einem unaufhaltsamen Killer machen. Wenn dieser Albtraum sein Maul öffnet, sind seine rasiermesserscharfen Zähne eure geringste Sorge, sein Schrei alleine kann euch bereits in die Knie zwingen.

Ältere Vampire Theyr

Nicht alle Älteren sind brutale Kämpfer, einige bevorzugen es, ihre niederen Diener auf ihr Geheiß hin auszuschicken. Theyrs Guardian-Rudel greift häufig an seiner Seite an. Aber begeht keinen Fehler, selbst wenn ihr ihm alleine gegenübersteht, dieser Ältere ist stärker als jeder Vampir.

JAGD 12
KONFRONTATION

Ihr habt Kophas zu diesem Nest verfolgt. Die Beobachtung der Stätte offenbart euch vier mögliche Ausgänge. Ihr könnt nicht riskieren, dass Kophas flieht, deshalb müsst ihr euch aufteilen, um so viele dieser Routen wie möglich abzudecken. Die Chancen stehen hoch, dass Kophas andere Ältere haben wird, die das Nest verteidigen. Es ist also ein enormes Risiko verstreut zu sein, aber es ist eure bisher beste Chance die Nacht zu lähmen. Ihr müsst sie ergreifen!.

Eingang:	In diesem Nest gibt es vier Startorte. Die Jäger werden so aufgeteilt, dass möglichst viele dieser Orte besetzt sind.
Spawn:	Kophas wird, wie in der Kartenübersicht gezeigt, im Nest platziert. Er beginnt die Jagd schlafend.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	11 Level-1 und 2 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 6 Level-2 und 4 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 6 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an, kann jedoch nicht am Tunneleingang beginnen.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 2 Spezialfähigkeitskarten und 2 Ausrüstungskarten. Ziehe 3 Reliquienkarten, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**, um eine vollständige Reliquie herzustellen.

Sonderregeln

Du musst mindestens eine vollständige Reliquie besitzen, um diese Jagd zu spielen. Falls du in deinen vorherigen Kämpfen nicht genug Reliquienbruchstücke sammeln konntest, hat der Orden diese Kampagne verloren.

Aufgrund ihres intensiven Trainings werden die verwandelten Jäger Kophas instinktiv angreifen, ohne weitere Änderungen an den Regeln für verwandelte Jäger. Die Angriffe von verwandelten Jägern können Kophas in beiden Formen verwunden. Allerdings sind ihre Klauen relativ ineffektiv: Kophas wirft für jeden Treffer durch einen verwandelten Jäger 1W6 und erhält bei einem Ergebnis von 5+ keine Wunde.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Die Jäger müssen Kophas vernichten. Beende die Jagd und lies Epilog 1.

Primärziel der verwandelten Jäger: Die verwandelten Jäger müssen Kophas vernichten. Beende die Jagd und lies Epilog 2.

Wenn Kophas nicht vernichtet wurde, lies Epilog 3.

Auflösung

Epilog 1: Seine letzten Reserven verbrennend schwingt der Jäger die Reliquie und landet den letzten Schlag, bevor er auf dem Boden kollabiert. Unter einem unnatürlichen Schrei beginnt sich der Körper des Vampirlords zu verändern, altert und wird schwächer, bevor er komplett zu Staub zerfällt. Der Anführer der Nacht wurde endlich besiegt, aber dies ist nicht das Ende: Andere Älteste werden hervortreten und blutige Rache üben. Nur die Toten dürfen ruhen.

Epilog 2: Der verwandelte Jäger schreit schmerzerfüllt, sinkt auf seine Knie, presst seine Hände gegen seinen Kopf. Der Schmerz ist unnatürlich, zerreißt ihn von innen heraus. Der verwandelte Jäger stirbt nicht, aber er erfährt eine zweite Verwandlung, seine Statur wächst wie sich seine Schmerzen in Hass und Blutdurst verwandeln. Diese Geburt ist so grausam wie sie auch herrlich ist: ein neuer Vampirlord hat die Welt betreten.

Unsere Kampagnen sind dafür gedacht, für sich alleine zu stehen. Dennoch kannst du, wenn du zusätzliche Miniaturen hast, die Jäger, die während dieser Jagd verwandelt wurden, in den Ruhestand schicken und/oder die nächste Kampagne mit einem neuen Vampirlord spielen, der den Vampirlord darstellt, der hier geboren wurde.

Epilog 3: Ein wilder Schrei verlässt Kophas' Kehle als der letzte seiner Feinde den Wunden seiner Klauen erliegt. Der Körper fällt leblos zu Boden und der Geruch noch warmen Blutes erfüllt die Luft und lockt die Vampire aus ihren Verstecken. Geifernd warten sie auf die Erlaubnis ihres Lords schlemmen zu dürfen. Als sich Kophas abwendet, streiten die niederen Vampire um die Überreste der Jäger und verschlingen ihr Fleisch und Blut.

Unsere Kampagnen sind dafür gedacht, für sich alleine zu stehen. Dennoch kannst du, wenn du möchtest, die Geschichte in deiner nächsten Kampagne weiterführen, indem du Kophas weiterhin als Vampirlord verwendest. Wenn du zusätzliche Miniaturen hast, könntest du sogar die Vampirjäger, die den heutigen Kampf gegen Kophas verloren haben, in den Ruhestand schicken.

LORD KOPHAS

Es gibt Legenden über eine Kreatur, so schändlich, dass alleine ihre Präsenz den Glauben der Jäger bricht. Seinen verdorbenen Kindern ist er ein widernatürlicher Vater. So herrscht Lord Kophas über alle Kreaturen der Nacht. Seine gewaltige Statur zeichnet ihn als Vampirlord aus. Kophas wird jeden Jäger, der sich für einen Angriff zu dicht heranwagt, wie eine Fliege zerquetschen. Hat der Orden die Stärke die Nacht zu besiegen, wenn solch eine machtvolle Kreatur das Böse anführt?

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Ablauf eines Zuges

Spielaufbau

Aktivierungsreihenfolge: Kooperative Variante– freie Wahl der Spieler; Kompetitive Variante: im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler.

Tag	Nacht
• Jäger spielen vor den verwandelten Jägern	• Verwandelte Jäger spielen vor den Jägern
• Aktiviere einen Jäger	• Ein Jäger zieht eine Nacht-Aktiverungskarte
• Der Jäger zieht eine Tag-Aktivierungskarte	• Aktiviere den Jäger

Stelle die Uhr weiter. Gib den Startspielermarker weiter. Überprüfe, ob das Erwachen oder das Spielende eintritt.

Aktionen

Jäger	Jäger	Verwandelte Jäger
Extraktor aktivieren	Bewegen – erhalte 2 BP	Hebel aktivieren
Hebel aktivieren	Auf benachbartes Feld bewegen – 1 BP	Angreifen
Angreifen	In einen Tunnel steigen – 1 BP	Gefangene beißen
Ausgraben	Aus einem Tunnel herausklettern – 1 BP	Bewegen – Siehe Jäger
Fallen lassen	Eine Tür öffnen – 1 BP	
Aufnehmen		
Durchsuchen	Kostenlos – Pete umsetzen	
Tauschen	Kostenlos – Harpune aufnehmen	

Fokus erhalten

Jäger	Verwandelte Jäger
Vampire vernichten	Jäger besiegen
Hebel aktivieren	Während eines Angriffs gegen einen Jäger eine 6 würfeln
	Vampire vernichten
	Gefangene beißen
	Hebel aktivieren

Sonderregeln

Ältere Vampire: Handle eine Einflusskarte für Ältere Vampire ab, bevor du einen Angriff des Jägers durchführst.

Harpune: Jäger können sich bis zu 5 Felder von Pete entfernen, wenn sie die Harpune haben. Wenn die Harpune benutzt wird, hat sie eine Reichweite von 0.

Sonnenlicht: Vernichte alle Vampire im Raum. Vampire kommen nicht in sonnendurchfluteten Räumen ins Spiel und können diese auch nicht betreten.

Schlafende Vampire: Kommen durch Begegnungskarten ins Spiel. Sie können sich nicht bewegen, angreifen oder Bewegungen erschweren. Jäger werfen die Angriffswürfel einmal erneut.

Vampire aufwecken: Misslungene Angriffe. Lärm erzeugende Waffen. Vampire, die den Raum betreten. Karten, die keine Begegnungskarten sind, bringen Vampire ins Spiel, die erwacht sind und damit auch alle Vampire im Raum aufwecken.

Erwachte Vampire: Erschweren Bewegungen; gib 2 BP aus, um dich von einem erwachten Vampir zu entfernen.

Das Erwachen: Handle alle verbleibenden Begegnungen ab. Wecke alle Vampire. Öffne alle normalen Türen.