INHALT

2 hochdetaillierte Kunststoffminiaturen:
- Brith
- Burst Brith

2 Vampire ID Karten
1 Regelblatt

Aus dem Hunt Journal von Daniel Stoica, das im Juni 2016 in das Book of Brith aufgenommen wurde:

Ich schaffte es, das Nest zu räumen, als die Nacht hereinbrach. Ich hatte ein paar Kratzer abbekommen, war aber immer noch bereit zu kämpfen. Ich musste nur den Keller leeren und es war vorbei.
Als ich die Falltür anhob und nach unten sprang, wusste ich, dass etwas nicht stimmte. Es war nicht nur ein Wurzelkeller. Es gab viele grob behauene Ausgänge und der Raum war riesig, vielleicht 10 Fuß hoch. Ich fühlte, wie die Erde bebte, bevor ich sie hörte oder sah. Als ich mich umdrehte, war das große Tier schon auf mir. Mein Instinkt übernahm und ich hatte mein Schwert tief im Bauch, bevor mir klar wurde, dass ich gegen den legendären Ältesten Brith kämpfte. Ich habe ihn mit dem ersten Schlag getötet, dachte ich. Dann schrie es, eher nach Freude als nach Schmerz, und seine Haut riss mit einem widerlich nassen, zerreißenden Geräusch auf. Drei massive Tentakel schlängelten sich heraus, dicker als meine Schenkel und krallten sich an mein Handgelenk.
Ich erinnere mich nur daran, dass ich gerannt bin. Ich weiß nicht, wie ich rausgekommen bin. Oder was aus Brith wurde. Das Nest war leer, als ich am nächsten Tag zurückkam. Kalt und ruhig wie ein Grab.

BRITH ZU IHREN JAGDEN HINZUFÜGEN

Brith kann zu jeder Jagd hinzugefügt werden, die einen älteren Vampir enthält.

Um Brith zufällig zu spawnen, füge die Brith-Vampir-ID Karte zu den anderen Älteren-Vampir-ID Karten hinzu und platziere die Burst-Brith-Karte in Reichweite. Wenn die Brith-Vampir-ID Karte gezogen wird, kommt die Brith-Miniatur ins Spiel.

Für Jagden, bei denen Ältere während des Aufbaus in das Nest gebracht werden, platziere einfach die Brith-Miniatur an der richtigen Stelle und legen Sie die Brith-ID Karte in Ihren Spielbereich.

SPIELWEISE

Brith spielt wie jeder andere ältere Vampir, bis er auf 0 Gesundheit reduziert ist. Befolgen Sie normalerweise die Älteren-Regeln, z. B. ziehe Karten aus dem Älteren Einflussstapel, wenn Brith angegriffen wird.

Wenn Brith auf 0 Gesundheitspunkte reduziert wird, wird er nicht wie andere Ältere zerstört. Befolge zunächst die normalen Regeln für die Zerstörung eines Vampirs: Beende den Angriff, ignoriere alle nicht zugewiesenen Treffer, werfe Brith zugewiesene Wundmarken ab und nehme die auf der Brith-ID Karte angegebene Fokusbelohnung. Aber anstatt Brith einfach zu entfernen, ersetze die Miniatur und die ID Karte durch die Burst Brith-Spielkomponenten.

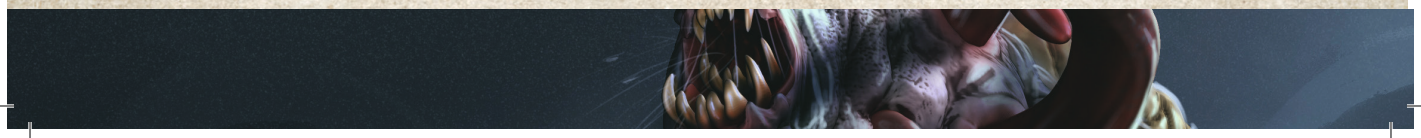

Abbildung 1: Beispiele für Fernkampfangriffe von Vampiren

Burst Brith setzt den Kampf fort und wird wie jeder andere Ältere zerstört.

Fernkampf-Vampirangriffe

Burst Brith hat einen Fernkampfangriff, der viele vorhandene Karten modifiziert, die dazu führen, dass sich Vampire bewegen und angreifen. Mit den neuen Fernkampfangriffsregeln ist es jedoch einfach, vorhandene Karten zu interpretieren.

- Vampir-Fernkampfangriffe folgen den gleichen Regeln wie Jäger-Fernkampfangriffe, z. B. unter Verwendung der Sichtlinienmarkierungen auf den Kartenplättchen.
- Wenn der Vampir bereits in der Lage ist, das auf der Karte angegebene Ziel anzugreifen, bewege den Vampir nicht.
- Wenn der Vampir nicht in der Lage ist anzugreifen, befolge die normalen Bewegungsregeln auf der Karte und bewege den Vampir normalerweise auf dem kürzesten Weg zum Ziel.
  Höre jedoch auf, den Vampir zu bewegen, sobald er angreifen kann. Dies bedeutet oft, dass der Vampir kurz stehen bleibt und seinen Fernkampfangriff einsetzt.

Abbildung 1 zeigt, wie 1 Vampir-Aktivierungskarte für Burst Brith start in 2 verschiedenen Positionen aufgelöst wird.

1. Burst Brith ist bereits in der Lage, Magenta anzugreifen, und bewegt sich daher nicht.
2. Burst Brith bleibt stehen und macht einen Fernkampfangriff durch die offene Tür.