



FROM
BLOOD TO DUST

T H E O R D E R O F

VAMPIRE
HUNTERS

CREDITS

Lead Game Design

Filippo Chirico

Additional Game Design

Tony Neville

Writing

Tony Neville, Peer Lagerpusch

Editing

Tracey Smart

Miniature Concept and Sculpting

Alexei Popovici

Cover Illustration

Leonardo Leg Giordano

Map Illustration

Filippo Chirico

Other Illustrations

Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico

Rulebook Graphic Design

design by salandra

Production Line Coordinator

Emiliano Mancini

Playtesters

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Giordano Ferroni, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Daniele Di toma

Special Thanks

All our Kickstarter Backers.

Copyright © 2017

DARK GATE GAMES All Rights Reserved

INHALT

Die Erweiterung spielen	3
Inhalt.....	3
From Blood to Dust Kampagnen-Aufbau	3
From Blood to Dust Regeln.....	4
Integration in bestehende Jagden.....	5
Kampagne	6
Kampagnen Karte.....	6
Neue Kampagnenregeln	6
Jagden	8
Erstes Blut.....	8
Ein lauernerder Ältester.....	10
Vernichte Drakku.....	12
Rettung.....	14
Keine Ruhepause.....	16
Blut oder Staub.. ..	18

FROM BLOOD TO DUST

Wie ein Blutfleck, der sich über den Boden ausbreitet, sickert die Nacht über die Welt und fließt von jeder dunklen Ecke in immer bevölkerungsreichere Gebiete. Die Zerstörung eines Vampirs führt zu einer Begegnung mit zwei weiteren. Sie verstecken sich nicht mehr außerhalb größerer Städte: Sie sind stark genug, um ihre alten Jagdgründe zu verlassen und beginnen unter uns allen zu schlemmen.

Der Orden der Vampirjäger hat sowohl Schergen als auch mächtige Älteste innerhalb der Siedelungen gesichtet. Schlimmer noch, es scheint neue Arten von Kreaturen zu geben, die besonders für diese neuen Umgebungen geeignet sind. Sie sind außer Sichtweite geblieben und haben sich entlang alter U-Bahnlinien und durch die Kanalisation in die Stadt geschlichen. Wie lange dauert es, bis sie gesichtet werden und Massenpanik die Stadt erfasst?

Es ist Zeit für dich, sie zu jagen und sie alle zu zerstören und nichts als Staub zu hinterlassen.

DIE ERWEITERUNG SPIELEN

Die Erweiterung "Von Blut zu Staub" für "Der Orden der Vampirjäger" soll als neue Kampagne mit 6 Jagden gespielt werden. Es kann auch mit bestehenden Jagden zusammengeführt werden, um die Vielfalt der Feinde zu erhöhen, die der Orden überwinden muss. Wir beginnen mit der Beschreibung des Kampagnenspiels.

Das Kernspiel Order of Vampire Hunters ist erforderlich, um diese Erweiterung zu spielen.

Inhalt

- 16 Sehr detaillierte Plastikminiaturen:
 - 15 Lurker Vampire in 3 verschiedenen Posen.
 - Drakku, ein Vampir ältester.
- 2 Vampir-ID-Karten.
- 4 große doppelseitige Kartenkacheln.
- 1 kleine doppelseitige Kartenkachel.
- 15 Begegnungskarten.
- 4 Vampir-Aktivierungskarten.
- 69 Token.

From Blood to Dust Aufbau

Befolgen Sie beim Einrichten jeder Jagd die normalen Regeln, mit den folgenden Ausnahmen:

- Das Begegnungsdeck "Von Blut zu Staub" ersetzt das Begegnungsdeck "Orden der Vampirjäger" vollständig. Verwenden Sie beim Ziehen von Begegnungskarten für jede Jagd nur die neuen Karten.
- Einige Jagden platzieren Drakku im Nest. Wenn Drakku nicht im Spiel ist, füge die Drakku-Vampir-ID-Karte nicht den anderen Ältesten-Vampir-ID-Karten hinzu, damit Drakku nicht zufällig erscheinen kann.
- Mische die Vampir-Aktivierungskarten "Von Blut zu Staub" in die Reihenfolge der Vampir-Aktivierungskarten für Vampirjäger, bevor du die Karten für deine Jagd ziehst. Sie spielen mit einer Mischung aus neuen und alten Karten.

Wenn Sie mit mehr Lurkern im Nest spielen möchten, erstellen Sie die Vampir-Aktivierungsdecks, indem Sie zuerst Aktivierungskarten aus dieser Erweiterung auswählen und dann die Decks mit Karten aus dem Kernspiel füllen.

From Blood to Dust Regeln

Die Erweiterung Von Blut zu Staub führt einige neue Regeln ein. Diese Regeln sollten in allen Spielen verwendet werden, die diese neuen Komponenten enthalten.



Abbildung 1: Das Wassersymbol und wasserbasierte Spezialkräfte.

Wasser Symbol: Das neue Wassersymbol zeigt Bereiche an, in denen Vampir-Spezialkräfte auf Wasserbasis aktiv sind. Einige Vampir-Spezialkräfte können nur verwendet werden, wenn sich der Vampir in einem Wassergebiet befindet, wie durch das Wassersymbol angezeigt (siehe Abbildung 1). Das Abwasser fließt durch mehrere Rohre auf diesen Kartenplättchen ab.

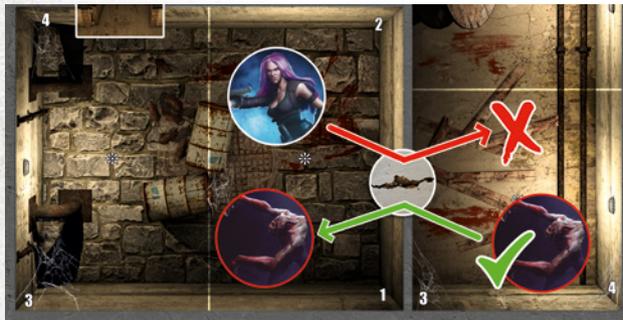


Abbildung 2: Risse und Bewegung.

Riss Token: Riss-Token werden ähnlich wie Tür-Token an Wänden platziert (siehe Abbildung 2). Die Platzierung wird auf der Jagd-Minikarte angezeigt.

Es gibt jedoch einige Unterschiede zu den vorhandenen Türen:

- Risse sind immer offen.
- Nur Lurker können Risse passieren. Jäger und alle anderen Vampire ignorieren Risse, wenn sie sich durch das Nest bewegen. Dies ist wichtig, wenn Sie beim Auflösen von Vampir-Aktivierungskarten den kürzesten Weg wählen.

Lärm und Lurker: Lurker erwachen beim leisesten Geräusch.

Es gibt keine Änderungen an den Regeln für Lärm in einem Raum mit schlafenden Lurkern. Wenn ein Jäger jedoch in einem Raum mit offenen Türen oder Rissen Geräusche macht, wachen Lurker auch in den angrenzenden Räumen auf. Befolgen Sie diese 4 Schritte, um den Lärm vollständig zu beheben, wenn Lurker involviert sind:

1. Suchen Sie benachbarte Räume, die durch offene Türen oder Risse mit dem lärmenden Raum verbunden sind.
2. Wenn der angrenzende Raum nicht erforscht ist, lösen Sie eine Begegnungskarte für diesen Raum auf und ignorieren Sie alle von der Begegnungskarte erzeugten Terrorereignisse. Platziere alle schlafenden Vampire in diesem Schritt.
3. Wenn Lurker aufgetaucht sind, wecken Sie sie sofort. Nur die Lurker wachen jetzt auf.
4. Lurker bewegen sich leise. Wenn sie sich mit schlafenden Vampiren in Gebiete hinein- oder herausbewegen, wecken sie sie nicht.

Andere Regeln bezüglich Lärm werden nicht geändert.



Abbildung 3: Wache Lurker in angrenzenden Räumen.

Abbildung 3 zeigt das Ergebnis der Aktionen von Magenta:

1. Magenta betritt den unteren Korridor und öffnet die Tür nach Norden. Wenn dies ein Raum wäre, würde sie hier eine Begegnungskarte neu lösen, aber nicht für den Raum hinter der offenen Tür.
2. Magenta macht jetzt Lärm, indem sie mit einer lauten Waffe einen Vampir angreift, von dem sie kam. Dieser Lärmeffekt wird normal aufgelöst (dieser Schritt wird nicht angezeigt).
3. Die Spieler müssen nun die neue **Lärm und Lurker**-Regel verwenden, um zu sehen, ob Lurker in angrenzenden Räumen aufwachen, in denen der Lärm zu hören ist. Lärm tritt durch die offene Tür und den Riss aus, aber nicht durch die geschlossene Tür ganz rechts.
 - a. Für den Raum auf der anderen Seite des Risses wird eine Begegnungskarte gezogen. Der Thrall bleibt schlafend, aber 2 Lurker sind jetzt wach.

b. Die Begegnungskarte für den Raum hinter der offenen Tür ist für Magenta freundlicher. Es gibt keine Lurker in diesem Raum und alle Vampire schlafen.

Sobald sie wach sind, werden Lurker normalerweise von Vampir-Aktivierungskarten kontrolliert. Denken Sie daran, dass sie sich durch Risse bewegen können, wenn sie sich auf Jäger zubewegen.

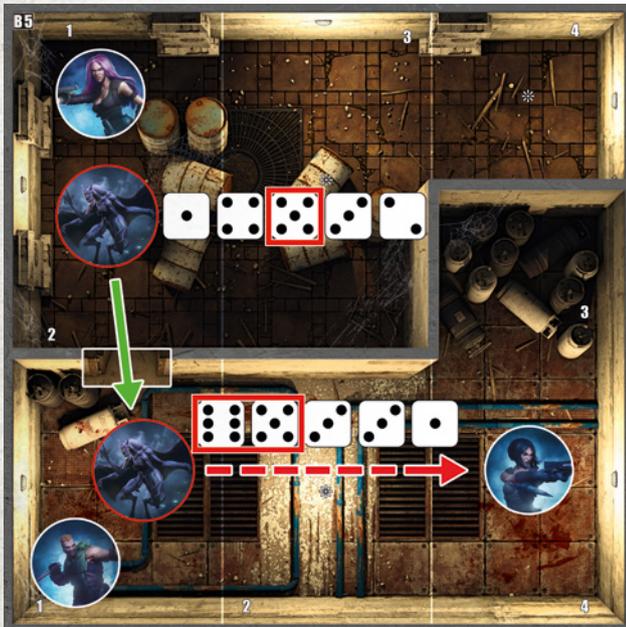


Abbildung 4: Drakkus Blutlust

Blutlust: Drakku hat eine besondere Kraft, die Blutlust, die es ihm ermöglicht, mehrere Jäger mit 1 Angriffsaktion anzugreifen. Nach einem erfolgreichen Angriff, d. H. einem Angriff, der einem Jäger eine Wunde zufügt, kann Drakku bis zu 1 Bereich bewegen und dann einen anderen Jäger angreifen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis Drakku nicht mehr verwundet ist oder keine neuen Ziele in Reichweite sind. In Abbildung 4 ist Drakkus erster Angriff trifft und verwundet Magenta. Drakku bewegt sich dann 1 Bereich und würfelt einen weiteren erfolgreichen Angriff gegen Stephan. Drakku kann sich nicht weit genug bewegen, um Sarah anzugreifen, und da Magenta und Stephan beide im Rahmen dieser Aktion angegriffen wurden, muss Drakku jetzt aufhören.

Bestehende Karten interpretieren: Wenn Sie Karteneffekte auflösen, die sich auf Thralls beziehen, behandeln Sie die Karte auch für Lurker.

Integration in bestehende Jagden

Es ist relativ einfach, bestehende Jagden durch die Integration von From Blood to Dust-Komponenten abwechslungsreicher zu gestalten.

Drakku: Drakku kann zu jeder Jagd hinzugefügt werden, die einen ältesten Vampir enthält. Behandle Drakku wie jeden anderen Ältesten, indem du beispielsweise die Drakku-Vampir-ID-Karte für zufällige Spawns zu den anderen Ältesten-ID-Karten hinzufügst oder die Miniatur während des Einrichtens anstelle eines anderen Ältesten in das Nest legst.

Lurkers: Wenn Sie den Stapel mit Begegnungskarten erstellen, fügen Sie Von Blut zu Staub Begegnungskarten der entsprechenden Stufe hinzu, die im Jagd-Aufbau angegeben ist. Fügen Sie ebenfalls die neuen Aktivierungskarten hinzu.

Es liegt ganz bei Ihnen, wie Sie dies tun. Zum Beispiel:

- Mische die L1-Begegnungskarten von Blut zu Staub mit den Kern-L1-Karten und ziehe die erforderliche Anzahl von Karten nach dem Zufallsprinzip. Dadurch erhalten Sie eine geringere Anzahl von Lurker-Vampiren in dem Nest.
- Ziehen Sie zuerst von den Karten Von Blut zu Staub und verwenden Sie nur die Kernspielkarten, um die erforderlichen Zahlen zu ermitteln. Die Lurker werden die Vampire in dem Nest dominieren.

Es spielt keine Rolle, wie Sie den Stapel bauen, solange Sie die angegebene Anzahl von Karten jedes Levels angeben.

Kartenkacheln und Token: Sie können sogar die neuen Kartenkacheln und Token verwenden, um die Kartenkacheln in vorhandenen Jagden zu ersetzen. Stellen Sie sicher, dass Sie Kartenkacheln auswählen, die ungefähr das gleiche Layout haben, und platzieren Sie Tür, Riss und andere Token an geeigneten Stellen, um die vorhandenen Nester nachzuahmen.

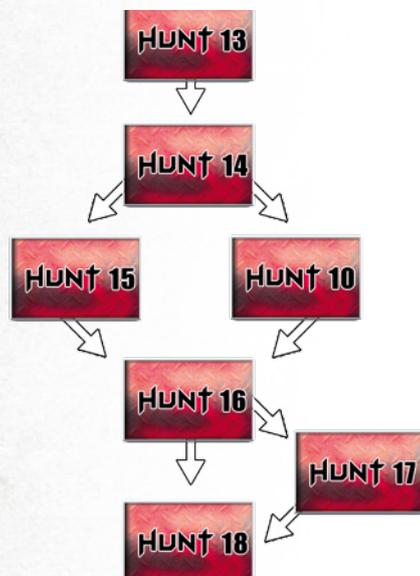
Sobald Sie anfangen, diesen Austausch vorzunehmen, haben Sie die ersten Schritte unternommen, um Ihre eigenen einzigartigen Jagden zu erstellen.

KAMPAGNE

Kampagnenkarte

Obwohl der Orden der Vampirjäger aktiver ist als vor einem Jahrzehnt, halten sie die Nacht nicht in Schach. Niemand hatte jetzt mit einem Wiederaufleben gerechnet, und die Vampire breiten sich schneller aus, als der Orden neue Jäger rekrutieren und ausbilden kann. Es gibt sogar Berichte über Vampire, die Städte auf der ganzen Welt betreten.

Die Dorfbewohner im alten Land kennen die Vampirlegenden und können den gelegentlich vermissten Nachbarn oder die blutige Leiche im Austausch für ihr eigenes Leben ignorieren. Aber wenn die Stadtbewohner erfahren, dass die Vampire real sind, wird es Massenhysterie geben. Der Orden geht mit neuen Rekruten immer mehr Risiken ein und versucht, diesen Befall zu beseitigen, bevor alle darauf aufmerksam werden. Leider sind Sie einer dieser neuen Rekruten.



Diese Kampagnenübersicht zeigt, wie die einzelnen Jagden in der Kampagne organisiert werden. Folgen Sie den Pfeilen, um einen durchgehenden Pfad von Jagd 13 zu Jagd 18 zu ziehen.

- Sie dürfen eine Jagd nicht wiederholen. Sie können den letzten Kampf gegen Kophas beenden, ohne jede Jagd zu gewinnen. Wenn Sie jedoch zu viele verlieren, verlieren Sie die Kampagne.
- Wenn der Pfad sich verzweigt, dürfen Sie nur einen Weg nehmen. Zum Beispiel spielen Sie entweder Jagd 15 oder Jagd 10, nicht beide.

Beachten Sie, dass Jagd 10 aus dem Kernspiel stammt.

Neue Kampagnenregeln

Dashboard: Alle Jäger verwenden weiterhin dasselbe Dashboard, es sei denn, ihre Belohnung gewährt ihnen ausdrücklich ein neues.

VAMPIR SCHERGEN LURKER

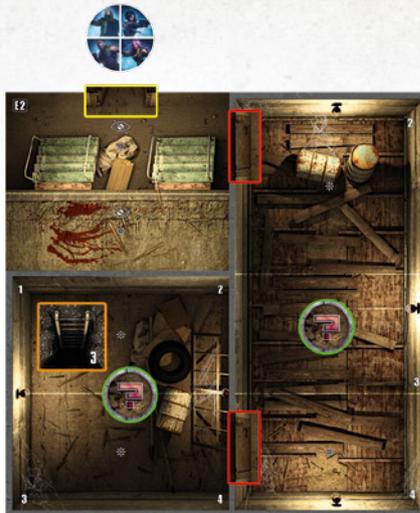
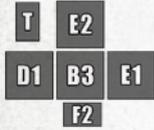
Lurker sind eine neue Rasse von Vampiren, teils Amphibien, teils Monster. Mit der Fähigkeit, sich durch Lücken zu drücken und sich lautlos zu bewegen, eignen sie sich perfekt, um Städte über die Kanalisation und U-Bahn-Tunnel zu infiltrieren. Kein Wunder, dass der Orden sie so oft in städtischen Umgebungen sieht. Aber sie sind nicht nur Pfadfinder; Indem sie ihre Hakenklauen tief in menschliches Fleisch versenken oder ihre langen Arme um ihre Feinde legen, können sie ihre Beute leicht bewegungsunfähig machen.



ÄLTESTER VAMPIR DRAKKU

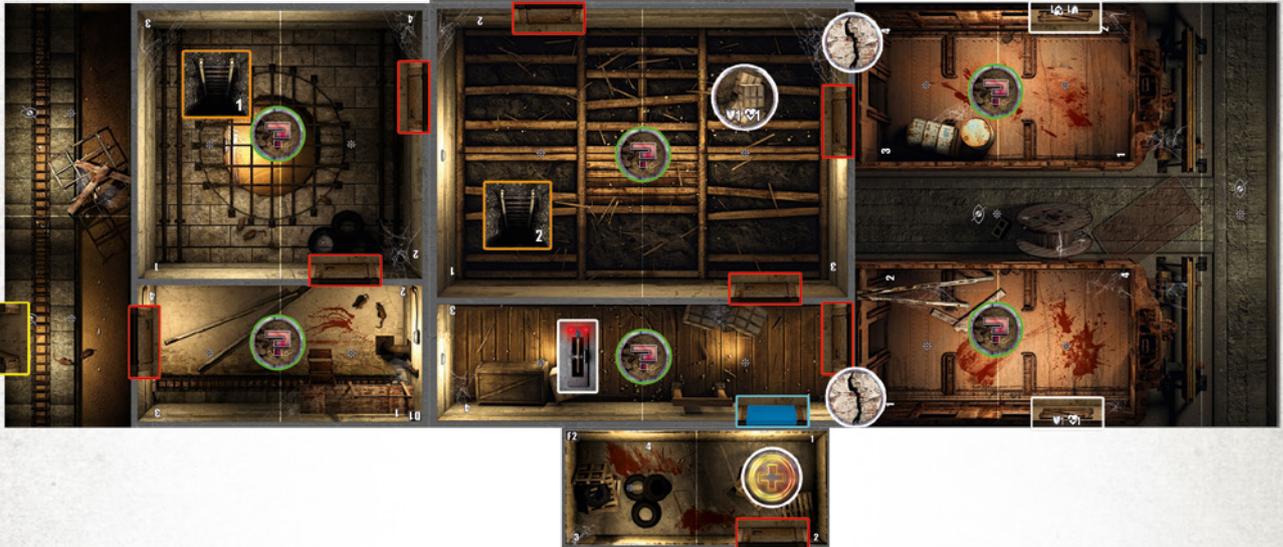
Drakku ist ein alpträumhaftes Biest, das in den Überlieferungen des Ordens nicht beschrieben ist. Es wird angenommen, dass er der erste der Lurker ist, der im Laufe der Zeit zu einer amphibischen Monstrosität gewachsen und mutiert ist. Mit vier Armen und massiven Krallen ist Drakku ein furchterregender Feind, aber seine wahre Kraft kommt von seinen schnellen, springenden Angriffen. Sobald er durch den Geruch seiner Beute erregt ist, hören seine rasenden Angriffe nicht auf, bis seine Feinde zerrissen und blutig zerfetzt sind.

JAGD 13 ERSTES BLUT



Wenn Sie sich der verfallenen U-Bahnstation nähern, versuchen Sie, sich auf Ihre Anweisungen zu konzentrieren. Sie sind Neulinge: Dies ist nur eine Aufklärungsmission. Schauen Sie sich um, ziehen Sie Bilanz, gehen Sie kein Risiko ein. Engagieren Sie Handlanger, wenn Sie nur solide Informationen zurückbringen müssen. Gibt es hier wirklich Vampire? Könnte es Vampire geben, die wir noch nie gesehen haben?

Wenn die Monster unter uns sind, könnten wir jederzeit überrannt werden. Sicher sind das nur Geschichten. Aber ihre Nackenhaare an sagen Ihnen, dass an den Gerüchte möglicherweise etwas dran ist.



Eingang:	Teilen Sie die Jäger nach Möglichkeit in zwei gleich große Streitkräfte auf. Platziere eine Einheit am Eingang 1 und die andere am Eingang 2.
Uhr:	Start 4, Ende 8.
Begegnungsstapel:	8 Level-1 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 6 Level-2 und 4 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 bei dieser Jagd das kleine Tableau.
Einzelspiel:	Die Jäger beginnen ohne spezielle Fähigkeits- oder Ausrüstungskarten.

-  **ENCOUNTER**
X 8
-  **LEVER**
X 1
-  **CLOSED DOOR**
X 10
-  **CRATE**
X 1
-  **OPEN DOOR**
X 2
-  **BLUE DOOR**
X 1
-  **TUNNEL ACCESS**
1, 2, & 8
-  **CRACK**
X 2
-  **WINDOW**
X 2
-  **ENTRANCE**
X 2
-  **OBJECTIVE 1**
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist verschlossen. Aktivieren Sie den Hebel, um die blaue Tür zu entriegeln. Einmal entsperrt, kann sie normal geöffnet werden.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger den Zielmarker aufnimmt, erhalten die Jäger die Belohnung **Glücksfund**. Dieses Ziel beendet die Jagd normal und die Belohnung **Rennen** wird nicht vergeben.

Sekundärziel der Jäger: Wenn ein Jäger einen Lurker zerstört, erhält dieser Jäger die Belohnung **Neue Belastung**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Alle verwandelten Jäger müssen das Nest verlassen, bevor die Uhr abläuft. Die verwandelten Jäger erhalten die Belohnung **Rennen**. Beenden Sie die Jagd nicht, wenn die aktuell verwandelten Jäger abhauen, da sich möglicherweise mehr Jäger verwandeln.

Belohnungen und Auszeit

Glücksfund: Die Situation ist schlimmer als Sie sich vorgestellt haben. Die Vampire sind hier vollständig angesiedelt, solange bis sie Reliquien in der Gegend finden und zerstören. Zumindest der Orden kann möglicherweise etwas mit dem zerbrochenen Gegenstand anfangen. **Ziehe eine Reliquienkarte**, entsprechend den Regeln zum Ziehen von Reliquienkarten.

Rennen: Die verwandelten Jäger rennen aus dem Nest und werden von ihren Hehlern des Ordens gefangen, die schnell mit der Heilung beginnen. In dem Wissen, dass die Jäger sicher aus dem Nest sind, durchsuchen die Hehler das Nest sorgfältig und finden die zerbrochene Reliquie. **Ziehe eine Reliquienkarte**, entsprechend den Regeln zum Ziehen von Reliquienkarten.

Neue Belastung: Jeder Jäger, der einen Lurker zerstört, verwendet bei der nächsten Jagd das große Tableau.

Kosten für die Umwandlung: Wenn die verwandelten Jäger die Belohnung Rennen erhalten, bedeuten die schnellen Aktionen ihrer Hehler, dass die Transfusionskosten -2 Fokus betragen. Wenn nicht, ist es -3 Fokus.

Training: Vor der nächsten Jagd bleibt genügend Zeit, um 1 neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Befolgen Sie die normalen Regeln für das Erlernen von Spezialfähigkeiten, aber jeder Jäger darf jetzt nur noch maximal 1 Fähigkeit lernen.

Ausrüstung: Die Jäger können ihren Fokus verwenden, um Ausrüstung normal zu kaufen.



JAGD 14 EIN LAUERNDER ÄLTESTER

Der Orden war beeindruckt von Ihrer ersten Jagd. Jetzt ist es an der Zeit, etwas Härteres zu versuchen. Der Orden enthält Informationen über einen neuen Ältesten, der die Lurker anführt. Es ist Zeit für eine weitere Informationsreise, aber wenn Sie die Gelegenheit haben, diese Kreatur zu zerstören, ergreifen Sie sie.



D4 T
E3 E2



Eingang:	Platziere alle Jäger am Eingang.
Uhr:	Start 6, Ende 9.
Spawn:	Platziere die Drakku-Miniatur wach in dem Bereich, der auf der Minikarte angezeigt wird. Platziere Drakku ID-Karte in Reichweite der Spieler.
Begegnungsstapel:	4 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	1 Level-1, 1 Level-2 und 2 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 2 Level-2 und 8 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Nicht verfügbar.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht zufällig 1 Spezialfähigkeit und 1 Ausrüstungskarte.



ENCOUNTER
X5



CLOSED DOOR
X8



OPEN DOOR
X1



TUNNEL ACCESS
1, 2, & 8



ENTRANCE
X1



CRATE
X1



CRACK
X1



DRAKKU



CAPTIVE
X1

Sonderregeln

Drakku bewegt sich besonders schnell und sein Kampfstil ist anders als alles, was die Jäger zuvor gesehen haben. Würf für jeden Treffer, den Drakku erhält, 1W6. Ignoriere 1 Treffer für jeden Wurf von 5+.

Wenn Drakku auf 0 Gesundheit reduziert ist, lesen Sie Zwischenspiel 1.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn die Jäger Drakku besiegen und ein Jäger das Nest verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Sicherer Ausgang**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn ein verwandelter Jäger den Gefangenen beißt, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Geteiltes Wissen**.

Geteiltes sekundäres Ziel: Wenn ein Jäger oder ein verwandelter Jäger das Nest mit einem Fokus von 6+ verlässt, erhält er die Belohnung **Erfahren**.

Beenden Sie diese Jagd nicht sofort, wenn ein Hauptziel erreicht ist. Spielen Sie weiter, bis die Zeit abgelaufen ist oder bis alle Charaktere das Nest verlassen haben, sodass jeder die Chance hat, die Belohnung **Erfahren** zu erhalten. Beachten Sie, dass nur das erste zu erreichende Hauptziel belohnt wird.

Zwischenspiel 1

Drakku bewegt sich wie kein anderer Vampir, den die Jäger gesehen haben. Sie sind völlig unvorbereitet auf diesen Kampfstil und springen von Jäger zu Jäger, während er angreift und Schlägen ausweicht, die hätten landen sollen. Gerade als sie glauben, den Kampf gewonnen zu haben, springt Drakku an ihnen vorbei in Richtung Eingangshalle und erzeugt einen enormen Krach, als er die Eingangstür mit Dielen verbarrikadiert und in die Tunnel schlüpft.

Entfernen Sie die Eingangstür. Die Jäger müssen einen anderen Ausgang finden. Platziere einen Zielmarker im selben Bereich wie Drakku und entferne die Drakku-Miniatur aus dem Spiel. Das Hauptziel der Jäger ändert sich.

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest mit dem Zielmarker verlässt, erhalten die Jäger die Belohnung **Sicherer Ausgang**.

Belohnungen und Auszeit

Sicherer Ausgang: Während des Rennens durch das Nest hatten Sie keinen Moment Zeit, um zu sehen, was Sie aufgenommen haben. Jetzt können Sie sehen, dass es wertvoll ist - Teil einer alten Reliquie. **Ziehe eine Reliquienkarte**, entsprechend den Regeln zum Ziehen von Reliquienkarten.

Geteiltes Wissen: Sie behalten einige Bilder aus den Gedanken des Gefangenen bei, die den Ort eines versteckten Relikts zeigen. Der Orden kann diese Informationen verwenden, um das Objekt zu finden. **Ziehe eine Reliquienkarte**, entsprechend den Regeln zum Ziehen von Reliquienkarten..

Erfahren: Alle Charaktere, die diese Belohnung erhalten haben, starten die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Andernfalls verwenden Charaktere weiterhin dasselbe Tableau wie bei diese Jagd.

Kosten für die Umwandlung: Wenn die verwandelten Jäger die Belohnung **Erfahren** erhalten, bedeuten die schnellen Aktionen ihrer Hehler, dass die Transfusionskosten -2 Fokus betragen. Wenn nicht, ist es -3 Fokus.

Training und Ausrüstung: Vor der nächsten Jagd ist keine Zeit für Spezialfähigkeitstraining, aber die Jäger können ihren Fokus verwenden, um normal Ausrüstung zu kaufen. Du übst einige Kampfbewegungen, um Drakku entgegenzuwirken. Es wird nicht in der Lage sein, Ihren Schlägen wieder auszuweichen.



JAGD 15 VERNICHTETE DRAKKU

Die Lurker passen nicht zu dir, aber dieser neue Älteste, Drakku, ist etwas anderes. Es ist das erste Mal entkommen, aber jetzt sind Sie bereit. Die Vernichtung kann von entscheidender Bedeutung sein. Alle diese städtischen Nester haben Lurker - wenn Sie den Ältesten Lurker zerstören können, verlassen sie vielleicht die Stadt. Sie haben eine zuverlässige Info, die auf einen großen Abwasserkanal hinweist. Kannst du die Nacht ein für alle Mal aus der Stadt spülen?anal hinweist. Kannst du die Nacht ein für alle Mal aus der Stadt spülen?



Eingang:	Teilen Sie die Jäger nach Möglichkeit in zwei gleich große Streitkräfte auf. Platziere eine Einheit am Eingang 1 und die andere am Eingang 2.
Uhr:	Start 5, Ende 9.
Spawn:	Platziere Drakku und 4 Lurker in dem Nest, wie auf der Minikarte gezeigt. Diese Vampire sind wach.
Begegnungsstapel:	7 Level-1 und 1 Level-2 Karte.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 3 Level-2 und 3 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 5 Level-2 und 4 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor:	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht nach dem Zufallsprinzip 1 Spezialfähigkeiten- und 2 Ausrüstungskarten.

-  **ENCOUNTER**
X 8
-  **LEVER**
X 2
-  **CLOSED DOOR**
X 12
-  **CRATE**
X 1
-  **OPEN DOOR**
X 2
-  **BLUE DOOR**
X 1
-  **TUNNEL ACCESS**
1, 2, & 8
-  **CRACK**
X 2
-  **WINDOW**
X 2
-  **OBJECTIVE 1**
X 1
-  **ENTRANCE**
X 2
-  **DRAKKU**
-  **LURKERS**
X 4
-  **CAPTIVE**
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verschlossen. Aktivieren Sie die 2 Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Einmal entsperrt, kann sie normal geöffnet werden.

Verwenden Sie die normalen Regeln für Vampire in geschlossenen Räumen, um die während des Einrichtens platzierten Vampire zu aktivieren.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger Drakku zerstört, lesen Sie Zwischenspiel 1.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn die verwandelten Jäger die Gefangenen beißen und das Nest verlassen, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Frisches Blut**. Beenden Sie die Jagd nicht, wenn die aktuellen verwandelten Jäger abhauen, da sich möglicherweise mehr Jäger verwandeln.

Zwischenspiel 1

Sie nutzen Ihre Chance, um ihm den Todesstoß zu verpassen. Drakku fällt zu Boden, aber Sie werden sofort von einem schaurigen Heulen abgelenkt. Normalerweise fangen die Lurker leise an zu jammern. Es ist ein ohrenbetäubendes Geräusch, wie Fingernägel an einer Tafel. Vielleicht können Sie auch Leute schreien hören. Sind es die Gefangenen oder nur Ihre Mitjäger? Du drehst dich wieder zu Drakku um, aber der Körper ist weg. Plötzlich sieht man seine schlaksige Gestalt, die durch einen Tunnel flieht.

Primärziel der Jäger: Das Hauptziel der Jäger ändert sich. Wenn ein Jäger das Nest verlassen kann, während er Zielmarke 1 trägt, erhalten die Jäger die Belohnung **Das Beste aus einer schlechten Situation**.

Belohnungen und Auszeit

Das Beste aus einer schlechten Situation: Du hast Drakku nicht zerstört, aber wer weiß? Vielleicht wird die Wunde tödlich sein. Nehmen Sie eine Reliktkarte, indem Sie die Regeln für das **ziehen von Reliktkarten** befolgen.

Frisches Blut: Der Geruch von Blut auf den verwandelten Jägern lockt alle verbleibenden Vampire ins Freie. Ohne Deckung ist es für den Orden eine leichte Aufgabe, diese Vampire auszuschalten, damit sie das Nest betreten und gründlich durchsuchen können. Nehmen Sie eine Reliktkarte, indem Sie die Regeln für das **ziehen von Reliktkarten** befolgen.

Tableau: Die Charaktere, die ihr Hauptziel erfüllen, starten die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Die Charaktere, die ihr Hauptziel nicht erreichen, starten die nächste Jagd mit dem kleinen Tableau.

Kosten für die Umwandlung: -3 Fokus.

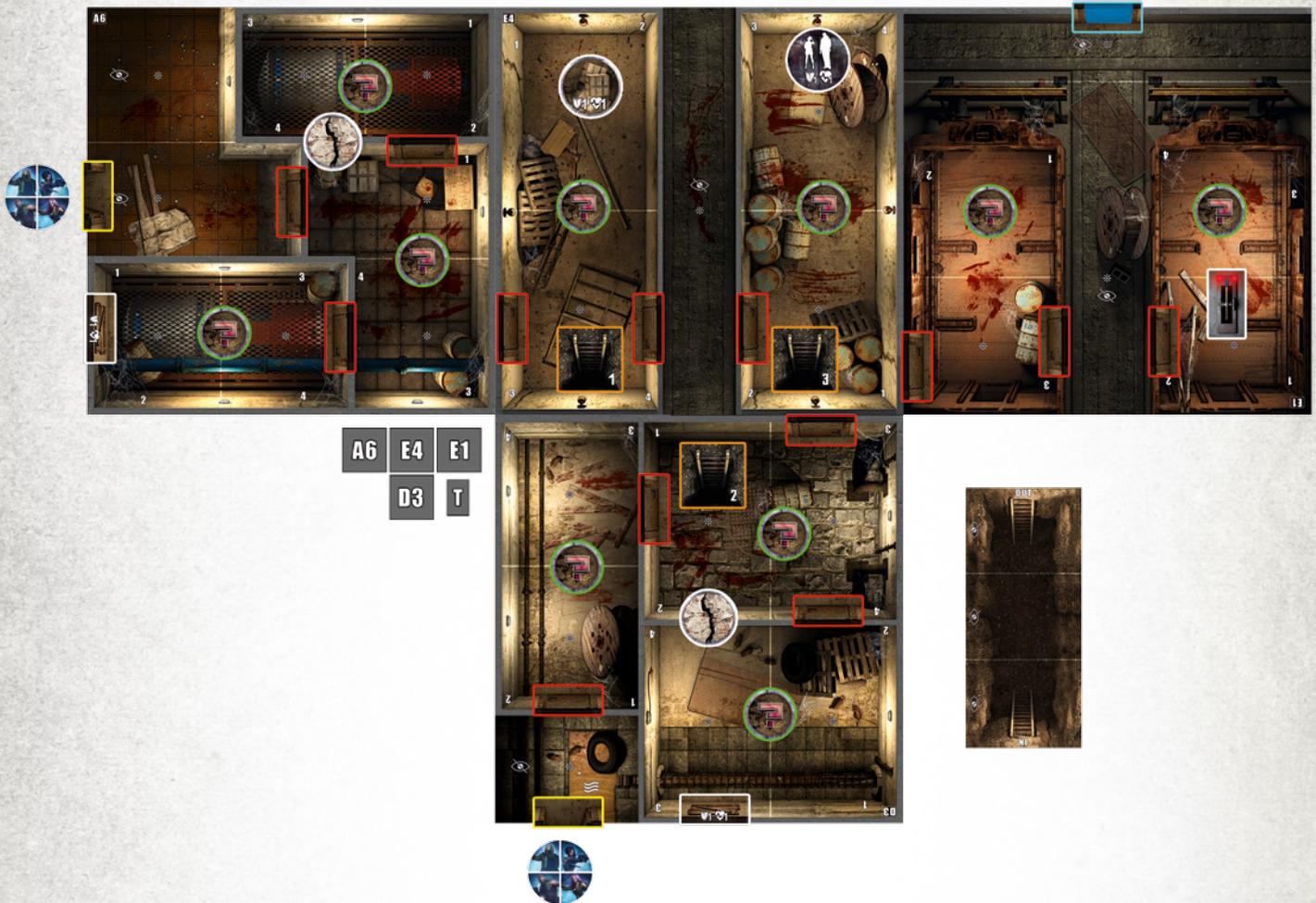
Training: Vor der nächsten Jagd bleibt genügend Zeit, um 1 neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Befolgen Sie die normalen Regeln für das Erlernen von Spezialfähigkeiten, aber jeder Jäger darf jetzt nur noch maximal 1 Fähigkeit lernen.

Ausrüstung: Die Jäger können ihren Fokus verwenden, um Ausrüstung normal zu kaufen.



JAGD 16 RETTUNG

Sie sind nicht die einzigen Jäger, die innerhalb der Stadtgrenzen arbeiten. Leider wurde einer Ihrer Brüder gefangen genommen. Es ist wichtig, dass Sie sie retten, da sie wichtige Informationen über den Ort eines anderen zerbrochenen Relikts gefunden haben.



Eingang:	Teilen Sie die Jäger nach Möglichkeit in zwei gleich große Streitkräfte auf. Platziere eine Einheit am Eingang 1 und die andere am Eingang 2.
Uhr:	Start 4, Ende 8.
Begegnungsstapel:	9 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 4 Level-2 und 6 Level-3 Karten.
Nacht-Vampir-Aktivierungsstapel:	1 Level-1, 2 Level-2 und 5 Level-3 Karten.
Pete und der Extraktor	Pete schließt sich der Jagd an.
Einzelspiel:	Jeder Jäger zieht nach dem Zufallsprinzip 1 Spezialfähigkeiten- und 2 Ausrüstungskarten.

-  **ENCOUNTER**
X 10
-  **LEVER**
X 1
-  **CLOSED DOOR**
X 13
-  **CRATE**
X 1
-  **OPEN DOOR**
X 2
-  **BLUE DOOR**
X 1
-  **TUNNEL ACCESS**
1, 2, & 3
-  **CRACK**
X 2
-  **WINDOW**
X 2
-  **ENTRANCE**
X 2
-  **CAPTIVE**
X 1

Sonderregeln

Die blaue Tür ist verschlossen. Aktiviere die 2 Hebel in der unteren Hälfte des Nestes in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu öffnen.

Die Jäger müssen den Gefangenen retten. Die Jäger müssen den Gefangenen unterstützen und ihnen helfen, zum Ausgang zu gelangen. Jäger können die Aufheben- und Geben Aktionen verwenden, um den Gefangenen-Token in ihrem Spielbereich zu platzieren und zu zeigen, wer dem Gefangenen gerade hilft (Jäger können den Gefangenen nicht fallen lassen). Die Bewegungskosten für alle vom Jäger ausgeführten Bewegungsaktionen, die dem Gefangenen helfen, werden um 1 Bewegungspunkt erhöht. Wenn ein Vampir einen Jäger besiegt, der dem Gefangenen hilft, tötet der Vampir den Gefangenen und die Jäger können ihr Hauptziel nicht erreichen.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Wenn ein Jäger das Nest verlässt, während er dem Gefangenen hilft, sich zu bewegen, erhalten die Jäger die Belohnung **Rettung**. Dieses Ziel beendet das Spiel normal.

Primärziel der verwandelten Jäger: Wenn alle verwandelten Jäger das Nest verlassen, erhalten die verwandelten Jäger die Belohnung **Fliehen**. Dieses Ziel beendet die Mission nicht, wenn sich Jäger in dem Nest befinden, da sich diese Jäger möglicherweise verwandeln.

Beachten Sie, dass beide Hauptziele erreicht werden können.

Belohnungen und Auszeit

Rettung: Sobald Sie den Gefangenen aus dem Nest geholt haben, stellen Sie fest, dass dies eine wichtigere Aufgabe war, als Sie dachten. Sie hatten die Reliquie bereits gefunden und hatten es bei sich! **Ziehe eine Reliquienkarte**, entsprechend den Regeln zum Ziehen von Reliquienkarten.

Fliehen: Wenn die verwandelten Jäger alle das Nest verlassen, erholen sie sich schneller. Die Transfusionskosten betragen 0. Wenn die verwandelten Jäger diese Belohnung nicht erhalten, betragen die Transfusionskosten -3 Fokus.

Tableau:

Die Charaktere, die ihr Hauptziel erfüllen, starten die nächste Jagd mit dem großen Tableau. Die Charaktere, die ihr Hauptziel nicht erreichen, starten die nächste Jagd mit dem kleinen Tableau.

Training: Vor der nächsten Jagd bleibt genügend Zeit, um 1 neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Befolgen Sie die normalen Regeln für das Erlernen von Spezialfähigkeiten, aber jeder Jäger darf jetzt nur noch maximal 1 Fähigkeit lernen.

Ausrüstung: Die Jäger können ihren Fokus verwenden, um Ausrüstung normal zu kaufen.



JAGD 17 KEINE RUHEPAUSE

Du hast Drakku seit Tagen nicht gesehen. Könnte es sein, dass es wahr war und er wegkroch um in einem Tunnel zu sterben? Wenn ja, gibt es schlechte Nachrichten: Der Verlust von Drakku hat die Vampire nicht getroffen. Sie sind immer noch überall in der Stadt. Sie müssen sich auf den Weg machen und ein anderes städtisches Nest säubern. Sie möchten nicht, dass die Leute bemerken, was unter ihren Füßen passiert. Warum gibt es gerade so viele Vampire in der Stadt?



Eingang:	Teilen Sie die Jäger nach Möglichkeit in zwei gleich große Streitkräfte auf. Platziere eine Einheit an Eingang 1 und die andere an Eingang 2.
Uhr:	Start 4, Ende 9.
Begegnungsstapel:	9 Level-1 und 1 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	2 Level-1, 5 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 2 Spezialfähigkeiten und 2 Ausrüstungskarten.

-  **ENCOUNTER**
X 10
-  **LEVER**
X 3
-  **CLOSED DOOR**
X 13
-  **CRATE**
X 2
-  **OPEN DOOR**
X 2
-  **BLUE DOOR**
X 1
-  **TUNNEL ACCESS**
1, 2, & 3
-  **CRACK**
X 2
-  **WINDOW**
X 2
-  **CAPTIVE**
X 2
-  **ENTRANCE**
X 2
-  **LURKER**
X 3

Sonderregeln

Die blaue Tür ist zu Beginn der Jagd verschlossen. Aktiviere die 2 Hebel im unteren Teil des Nestes in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Einmal entsperrt, kann sie normal geöffnet werden.

Das Reliquienziel ist in einem Geheimfach eingeschlossen und wird während des Aufbaus nicht in das Nest gelegt. Wenn der durch das grüne Kreuz gekennzeichnete Hebel aktiviert ist, öffnet sich das Fach. Platziere das Reliquienziel hier, sobald dieser dritte Hebel aktiviert wurde.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Ein Jäger muss das Nest mit dem Zielmarker in seinem Inventar verlassen. Die Jäger erhalten die Belohnung **Geheimfach**.

Primärziel der verwandelten Jäger: Ein verwandelter Jäger muss die Gefangenen beißen. Die verwandelten Jäger erhalten die Belohnung **Im Blut**.

Sekundäres Ziel: Wenn die Blaue Tür geöffnet ist, lesen Sie Zwischenspiel 1.

Zwischenspiel 1

Sie stoßen die Tür auf und merken sofort den Gestank im Raum dahinter. Drakku ist da! Dieses Mal wirst du ihn für immer zerstören.

Platziere Drakku in dem Bereich, der durch das rote Kreuz auf der Minikarte markiert ist.

Geteiltes sekundäres Ziel: Wenn ein Jäger oder ein verwandelter Jäger Drakku zerstört, erhalten sie die Belohnung **Finaler Schlag**.

Belohnungen und Auszeit

Geheimfach: Sie nehmen sich Zeit, um sich das Material anzusehen, das Sie aus dem Geheimfach gewonnen haben. Unter dem üblichen Müll, den die Vampire so interessant finden, finden Sie etwas Überraschendes. Ein weiterer Teil eines Relikts, der sicherlich nützlich ist, aber in zerkleinertes Pergament eingewickelt ist. Sie können nur die Beschreibung von Kophas erkennen, einem Vampirlord, von dem lange angenommen wurde, dass er tot ist. Könnte sich ein Lord wirklich im Zentrum der Zivilisation verstecken? Vielleicht ist das der wahre Grund für die Vampiraktivität in der Stadt. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Im Blut: Beim aussaugen des zweiten Gefangenen erhält der verwandelte Jäger eine mysteriöse Vision eines Geheimfachs. Sie behalten dieses Wissen für einige Momente, nachdem sie geheilt sind, und teilen dem Orden den Ort der Reliquie mit. Ziehe eine Reliquienkarte, entsprechend den Regeln zum **Ziehen von Reliquienkarten**.

Finaler Schlag: Der Charakter, der Drakku zerstört hat, wird bei der nächsten Jagd das große Tableau verwenden.

Kosten für die Umwandlung: -3 Fokus.

Training: Vor der nächsten Jagd bleibt genügend Zeit, um 1 neue Spezialfähigkeit zu erlernen. Befolgen Sie die normalen Regeln für das Erlernen von Spezialfähigkeiten, aber jeder Jäger darf jetzt nur noch maximal 1 Fähigkeit lernen.

Ausrüstung: Die Jäger können ihren Fokus verwenden, um Ausrüstung normal zu kaufen.



JAGD 18 BLUT ODER STAUB

Sie schöpfen Kraft aus der Entschlossenheit des Ordens. Drakku zu zerstören war nicht die Lösung, auf die Sie gehofft hatten, aber alle Gerüchte deuten auf einen Vampir-Lord hin, der in der Stadt lebt. Der Orden hat das größte Nest gefunden, das Sie jemals gesehen haben. Wenn es irgendwo einen Vampir-Lord gibt, ist er hier.

Der Orden nimmt die zerbrochenen Relikteile und schmiedet mit ihrer alten Überlieferung eine neue Waffe, wie sie noch nie zuvor gesehen wurde. Sie sind überrascht und geehrt, als sie es Ihnen zurückgeben. Sie haben volles Vertrauen in Ihre Fähigkeiten und jetzt ist es Zeit, Ihren Wert zu beweisen. Wenn es einen Vampir-Lord in der Stadt gibt, sind Sie gerüstet, um ihn zu zerstören. Es ist an der Zeit, diese Monster in Staub zu verwandeln!



Eingang:	Teilen Sie die Jäger nach Möglichkeit in zwei gleich große Streitkräfte auf. Platziere eine Einheit an Eingang 1 und die andere an Eingang 2.
Uhr:	Start 2, Ende 9.
Spawn:	Platziere Kophas in dem Bereich, der auf der Minikarte angezeigt wird. Kophas ist wach.
Begegnungsstapel:	10 Level-1 und 2 Level-2 Karten.
Tag-Vampir-Aktivierungsstapel:	3 Level-1, 10 Level-2 und 7 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 Ausrüstungskarten. Ziehen Sie 3 Reliktkarten gemäß den Regeln zum ziehen von Reliktkarten , um ein vollständiges Relikt zusammenzustellen.



Sonderregeln

Sie müssen ein vollständiges, zusammengesetztes Relikt haben, um diese Jagd zu versuchen. Wenn Sie in Ihren vorherigen Schlachten nicht genügend Reliktbestandteile gefunden haben, hat der Orden diese Kampagne verloren.

Die blaue Tür ist verschlossen. Aktivieren Sie beide Hebel in beliebiger Reihenfolge, um die blaue Tür zu entriegeln. Einmal entsperrt, kann sie normal geöffnet werden.

Verwenden Sie die normalen Regeln für Vampire in geschlossenen Räumen, um die während des Aufbaus platzierten Vampire zu aktivieren.

Kophas verwendet die normalen Regeln für Vampir-Lords, einschließlich des Wechsels zwischen beiden Seiten der Vampir-ID-Karten. Jäger können Kophas verwunden und zerstören, indem sie mit dem Relikt angreifen, sobald Kophas verwundbar ist.

Nach ihrem intensiven Training greifen die verwandelten Jäger Kophas instinktiv an, ohne die Regeln für verwandelten Jäger zu ändern. verwandelte Jägerangriffe können Kophas verwunden, wenn sie in einer der beiden Formen vorliegen. Ihre Krallen sind jedoch relativ unwirksam: Kophas würfelt 1W6 für jeden Treffer, den die verwandelten Jäger verursachen, und vermeidet eine Wunde für jeden Wurf von 5+.

Einsatzziele

Primärziel der Jäger: Du musst Kophas zerstören. Beende die Jagd und lies Epilog 1.

Primärziel der verwandelten Jäger: Du musst Kophas zerstören. Beende die Jagd und lies Epilog 2.

Wenn Kophas nicht zerstört ist, lesen Sie Epilog 3.

Auflösung

Epilog 1: Die Stadt ist sicher! Sie wissen dies in dem Moment, in dem Sie Ihren letzten Schlag ausführen, und als Kophas zu Boden fällt, können Sie Ihren Mitjägern sagen, dass es ihnen genauso geht. Das bedrückende Gefühl von Angst und Verzweiflung hat sofort nachgelassen. Sie wenden sich wieder Kophas zu, aber auf dem Boden liegt nichts als ein Staubhaufen.

Obwohl Sie von diesem Kampf körperlich erschöpft sind, haben Sie sich noch nie so lebendig und bereit gefühlt, gegen die Nacht anzutreten. Sie haben diese Schlacht gewonnen, aber Sie wissen, dass dieser Krieg mehr beinhaltet.

Epilog 2: Wenn deine Krallen in Kophas einschlagen, weißt du instinktiv, dass du den Kampf gewonnen hast. Kophas verrottet und zerfällt vor Ihren Augen zu Staub. Sie spüren, wie seine Kraft durch Ihren Körper fließt. Dein Geist verbindet sich mit den Schergen in dem Nest, dann in der Stadt, dann auf der ganzen Welt. Sie wussten, wie Menschen verwandelt wurden ... jetzt wissen Sie, wie Vampir-Lords geschaffen werden! Ihre Macht fühlt sich grenzenlos an ... der Orden hat keine Chance.

Unsere Kampagnen sollen eigenständig sein. Wenn Sie jedoch zusätzliche Miniaturen haben, möchten Sie möglicherweise die Jäger, die sich in diesem Szenario verwandelt haben, in den Ruhestand schicken und / oder Ihre nächste Kampagne mit einem neuen Vampir-Lord spielen, der den hier geborenen Lord darstellt.

Epilog 3: Kophas dreht sich um und überblickt die Zerstörung in dem Nest. Blut bedeckt die Wände und Böden und treibt die Schergen in Raserei. Aber es reicht nicht aus, den Vampir-Lord zu erregen. Sein Geist reicht nach draußen zu dem Blut, das durch die ganze Stadt fließt. Kophas stellt sich die Zerstörung vor, die bald entfesselt wird, und brüllt triumphierend. Das ist ein Fest für einen Vampir-Lord.

Unsere Kampagnen sollen eigenständig sein. Möglicherweise möchten Sie diese Geschichte jedoch auf Ihre nächste Kampagne ausweiten, indem Sie Kophas weiterhin als Vampirlord in diesem Handlungsbogen verwenden. Wenn Sie zusätzliche Jäger-Miniaturen haben, können Sie sogar die Jäger ausfallen lassen, die heute den Kampf mit Kophas verloren haben.

