

VAMPIRE THE MASQUERADE CHAPTERS

EINFÜHRUNG IN DAS AUFKLEBERSET

Dieses Aufkleberset wurde entwickelt, um deine physische Erstauflage von **Vampire: Die Masquerade — CHAPTERS** zu verbessern.

Lese diese Anweisungen sorgfältig, um eine korrekte Anwendung der Aufkleber zu gewährleisten. Dieser Vorgang behebt größere Probleme und verbessert das Spielerlebnis erheblich, indem wichtige Hindernisse entfernt werden – manchmal durch die Vereinfachung problematischer Wege.

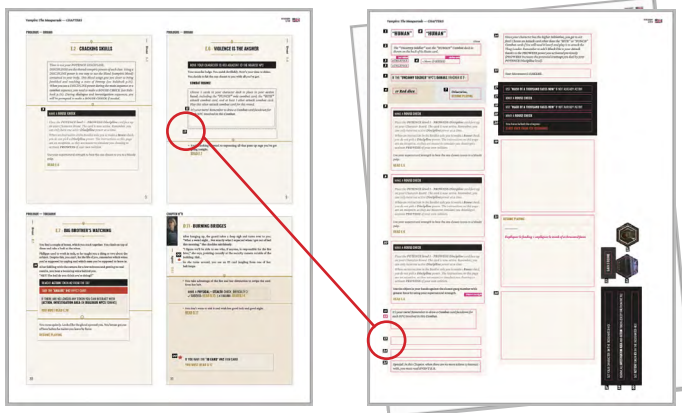
Das Anbringen der Aufkleber kann bis zu 10 Minuten pro Szenario dauern. Manche Szenarien benötigen keine, andere mehrere, sodass

die Gesamtzeit variieren kann. Wir empfehlen, die Aufkleber schrittweise anzubringen, während du dich durch die Kampagne spielst, Szenario für Szenario.

WICHTIGER HINWEIS: Da diese Aufkleber nur die größten Probleme beheben, empfehlen wir dringend, die CHAPTERS-App wann immer möglich zu verwenden. Sie enthält umfangreiche Überarbeitungen und zusätzliche Verbesserungen und liefert denselben Text wie die Definitive Edition. Dies wird dein Spielerlebnis mit der Erstauflage von CHAPTERS deutlich verbessern.

<https://app.vampirethemasquerade-chapters.com/>

Wie man



1 Lade das Anweisungs-PDF herunter

Besuche <https://www.vampirethemasquerade-chapters.com/downloads/vampire-chapters-stickers-guide-ge.pdf> um die Schritt-für-Schritt-Anweisungen als PDF herunterzuladen.

2 Aufkleber anbringen

Identifiziere die benötigten Aufkleber und ihre eindeutigen Nummern in den Anweisungen.

Öffne dein physisches Material auf der entsprechenden Seite.

Finde die nummerierten Aufkleber auf den Bögen (in deiner Sprache), ziehe sie ab und bringe sie wie im PDF gezeigt an.

Fertig!

Schritt-für-Schritt-Beispiel

1 PDF-Anweisung



2 Spielmaterial



3 Abziehen



4 Aufkleben



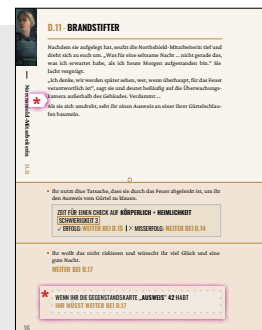
***Einige Aufkleber sind einfarbig und dienen dazu, fehlerhafte Informationen zu überdecken.**

Hinweis

Die Reihenfolge des Lesens kann manchmal sehr wichtig sein, damit Aktionen korrekt ablaufen. Deshalb musst du in manchen Fällen einen weißen Pfeil zusammen mit der neuen Anweisung anbringen. Dieser Pfeil zeigt an, wo die Anweisung gelesen werden soll.



Beispiel:
Die Anweisung muss zwischen dem zweiten und dritten Absatz gelesen werden.



Hinweis: Die Nummerierung der Aufkleber kann je nach Sprache variieren, wobei bestimmte Nummern fehlen können.

1 „Unheimlicher Soldat“ verwendet das „MENSCH“-Kampfdeck, wie auf der Rückseite seiner Statuskarte angegeben.

2 Deine Fähigkeiten zählen als automatische Erfolge bei Fähigkeits-Checks. Aktuell hast du 3 Punkte ATHLETIK, also bereits 3 automatische Erfolge.

3 Wie bei einem Angriff zählen deine Fähigkeiten als automatische Erfolge. Mit 3 Punkten ATHLETIK hast du also bereits 3 automatische Erfolge.

4 WENN DIE SCHADENSLEISTE DES NSC „UNHEIMLICHER SOLDAT“ 7- BETRÄGT

5 VERWENDE JETZT „MASKE DER TAUSEND GESICHTER“, FALLS NICHT BEREITS AKTIV

MACHE EINEN WALLUNGS-CHECK

6 MACHE EINEN WALLUNGS-CHECK

Lege die Disziplinkarte STÄRKE 1 – KÖNNEN offen auf deinen Charakterbogen. Die Karte ist nun aktiv. Denk daran, dass du immer nur eine Disziplinkraft aktiv haben kannst.

Wenn eine Anweisung im Heft dich auffordert, einen Wallungs-Check durchzuführen, wählst du keine Disziplinkraft. Die Anweisungen auf dieser Seite sind eine Ausnahme, da sie simulieren sollen, dass du dich bewusst entscheidest, KÖNNEN zu aktivieren.

Nutze deine übernatürliche Stärke, um denjenigen, der dir am nächsten steht, brutal zu verprügeln.

WEITER BEI E.6

7 MACHE EINEN WALLUNGS-CHECK

Lege die Disziplinkarte STÄRKE 1 – KÖNNEN offen auf deinen Charakterbogen. Die Karte ist nun aktiv. Denk daran, dass du immer nur eine Disziplinkraft aktiv haben kannst.

Wenn eine Anweisung im Heft dich auffordert, einen Wallungs-Check durchzuführen, wählst du keine Disziplinkraft. Die Anweisungen auf dieser Seite sind eine Ausnahme, da sie simulieren sollen, dass du dich bewusst entscheidest, KÖNNEN zu aktivieren.

Nutze deine übernatürliche Stärke, um denjenigen, der dir am nächsten steht, zu Brei zu schlagen.

WEITER BEI E.6

8 MACHE EINEN WALLUNGS-CHECK

Lege die Disziplinkarte STÄRKE 1 – KÖNNEN offen auf deinen Charakterbogen. Die Karte ist nun aktiv. Denk daran, dass du immer nur eine Disziplinkraft aktiv haben kannst.

Wenn eine Anweisung im Heft dich auffordert, einen Wallungs-Check durchzuführen, wählst du keine Disziplinkraft. Die Anweisungen auf dieser Seite sind eine Ausnahme, da sie simulieren sollen, dass du dich bewusst entscheidest, KÖNNEN zu aktivieren.

Nutze das Objekt in deinen Händen mit übernatürlicher Stärke, um mit noch größerer Wucht gegen das nächste Bandenmitglied vorzugehen.

WEITER BEI E.6

9 Du bist dran! Denke daran, für jeden NSC, der an diesem Kampf beteiligt ist, eine Kampfkarte verdeckt zu ziehen.

10 Da dein Charakter die höhere Initiative hat, darfst du als Erster handeln! Wähle eine Angriffskarte außer der BISS-Kampfkarte (du wirst sie später noch brauchen) und spiele sie aus. Denke daran, 1 schwarzen Würfel deinem Angriff hinzuzufügen, dank der zuvor aktivierten KÖNNEN-Fähigkeit (KÖNNEN erhöht den potenziellen Schaden, den du verursachst, um das Level deiner STÄRKE-Disziplin).

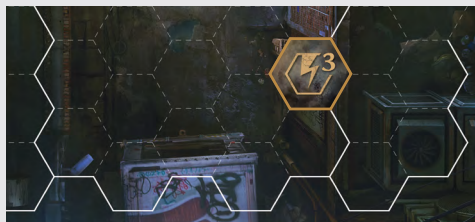
11 VERWENDE JETZT „MASKE DER TAUSEND GESICHTER“, FALLS NICHT BEREITS AKTIV

MACHE EINEN WALLUNGS-CHECK

12 Du hast das Kapitel nicht geschafft.
FANG VON VORNE AN

13

14



Du gehst zur Seite des Gebäudes und lehnt die Leiter an die Wand.

SPIEL WEITER

15 Deine Bewegung beträgt 3 HEX-FELDER.

16 Zeit, loszulegen.

SPIEL WEITER

Es gibt drei Möglichkeiten, sich von einem NSC zu nähern: Du kannst dich einem Beute-NSC während der Hauptsequenz nähern (gekennzeichnet durch das rote Blutstropfen-Symbol auf der Einführungsseite des Szenarios), während eines Kampfes (mithilfe der BISS-Kampfkarte) oder im Rahmen einer Dialogsequenz, wie hier gezeigt. Beachte, dass du dich nur in einer Dialogsequenz nähren kannst, wenn das Spiel dir diese Möglichkeit bietet. Wenn du dich während der Hauptsequenz nährt, musst du deinen Charakter auf ein an die Beute angrenzendes HEX-Feld bewegen und einen Fähigkeits-Check auf KÖRPERLICH + HANDGEMENGE oder GESELLSCHAFTLICH + AUSFLÜCHTE durchführen. Der Schwierigkeitsgrad dieses Checks beträgt immer 5 - dein aktuelles Hungerlevel. Wenn dein aktueller Hunger beispielsweise 3 beträgt, wäre die Schwierigkeit 2. Wenn du dich während einer Dialogsequenz nährt, gibt dir die Anweisung im Heft vor, welchen Fähigkeits-Check du durchführen musst und wie hoch der Schwierigkeitsgrad ist.

Als Nosferatu musst du deine Disziplin MASKE DER TAUSEND GESICHTER aktivieren, bevor du mit einem menschlichen NSC in einen Dialog trittst. Als Luciana kennst du die Risiken, dein wahres Gesicht den Sterblichen zu zeigen, und die Maskeradenbrüche, die dies mit sich bringen würde. Deshalb offenbarst du dich nicht einfach jedem. Beachte, dass das Heft dich nicht daran erinnern wird, diese Kraft zu nutzen – sie wird hier nur erwähnt, weil es sich um Lucianas Prolog handelt. Außerdem erfordert ihre Aktivierung immer einen Wallungs-Check. Dasselbe gilt, wenn du dich in eine Dialogsequenz einmischen möchtest, die ein anderer Spieler in seinem Zug begonnen hat.

17

SPIEL WEITER

Du hast dich leicht so aus, als hättest du die Kamera herumgeführt. Du solltest besser verschwinden, bevor er dich mit Gewalt rauswirft.

DU MUSS E.10 LESSEN

WENN KEINE MARKER MEHR ZUM INTERAGIEREN VERFÜGBAR SIND (HANDLUNGS- / MACHFORSCHUNGSBEREICH- ODER DIA-LOG-NSC-MARKER)

NIMM DIE EFFEKTKARTE „ANALOG“ 42

ENTFERNE HANDLUNGS-MARKER 2 VOM BODENPLAN

„HEY! Was zum Teufel glaubst du, was du da tust?“

Nachdem du ein paar Minuten lang an der Kamera herumgummet hast, ohne ein richtiges Ergebnis zu erzielen, hörst du eine dröhnende Stimme hinter dir.

18

PLATZIERE DEINEN CHARAKTER AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

19

PLATZIERE HANDLUNGS-MARKER 3 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

20

ENTFERNE MACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

21

ENTFERNE HANDLUNGS-MARKER 3 VOM BODENPLAN

22

ENTFERNE NSC „MACHSCHUTZ“ 22 VOM BODENPLAN

23

ENTFERNE NSC „MACHSCHUTZ“ 22 VOM BODENPLAN

24

0-2 ERFOLGE: WEITER BEI N.2
3+ ERFOLGE: WEITER BEI N.1

25

• Bewegung: (3 HEX-FELDER)

26

E.8 - VERSCHWENDETE GELEGENHEIT

27

DU MUSS E.6 LESSEN

28

ansonsten:
SPIEL WEITER

29



31

SPIEL WEITER

ENTFERNE ALLE HANDLUNGS-MARKER VOM BODENPLAN (AUSSER 4)

ENTFERNE ALLE MACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN

Spezial: In diesem Kapitel, wenn keine weiteren Marker zum Interagieren vorhanden sind: Weiter bei E.8.

32 Du hast alle Möglichkeiten ausgeschöpft, die dir eingefallen sind, aber ohne Erfolg. Offensichtlich hast du deine Gelegenheit verpasst, heute Nacht mit Alex Simard zu sprechen.

Du schluckst deine Scham herunter, gedemütigt von deinem Versagen. Dein Sire wird enttäuscht sein.

Du hast das Kapitel nicht geschafft.

FANG VON VORNE AN

33 NSC „WACHMANN“ 21 NUTZT DIE STATUSKARTE „WACHMANN“ 9

DER KAMPF BEGINNT!

WENN IHR GEWINNT

NEHMT HINWEIS-MARKER 3

SPIELT WEITER

35

36

37 ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

WENN SICH DER NSC „WACHSCHUTZ“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET

PLATZIERT „WACHSCHUTZ“ 22 AUF EINEM BENACHBARTEN HEX-FELD ZU EUCH

IHR MÜSST DIALOG „WACHSCHUTZ“ D.1 LESEN

▪ Ansonsten:
SPIELT WEITER

38 ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

WENN SICH DER NSC „WACHSCHUTZ“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET

PLATZIERT „WACHSCHUTZ“ 22 AUF EINEM BENACHBARTEN HEX-FELD ZU EUCH

IHR MÜSST DIALOG „WACHSCHUTZ“ D.1 LESEN

▪ Ansonsten:
SPIELT WEITER

39 ENTFERNT NSC „WACHSCHUTZ“ 22 VOM BODENPLAN

40 ENTFERNT NSC „WACHSCHUTZ“ 22 VOM BODENPLAN

41 WENN IHR OHNE HEIMLICHKEITS-MARKER IN DAS SICHTFELD DES NSC „WACHMANN“ 21 GERÄT

IHR MÜSST DIALOG „WACHSCHUTZ“ D.1 LESEN

42 *Der Werwolf bewegt sich am Ende jeder Runde.*

43 **SPIELT WEITER**

44 **WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 HABT**

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT
IHR MÜSST E.4 LESEN

▪ **WEITER BEI E.3**

46 WENN JEDES AN HANDLUNGS-MARKER 1 ANGRENZENDE HEX-FELD VON EINEM SPIELER-CHARAKTER BESETZT IST
WEITER BEI E.5

Wenn ihr mit weniger als 3 Spielern spielt, müssen sich alle Spieler-Charaktere neben dem Handlungs-marker 1 befinden, um diese Seite lesen zu können.

Andernfalls müsst ihr auf die anderen warten

IHR MÜSST SPIELT WEITER

47 **DER KAMPF BEGINNT!**

Spezial: In diesem Kampf könnt ihr ausnahmsweise mit Handlungs-Marker interagieren.

48 ENTFERNT NSC „UNFREUNDLICHER NACHBAR“ 27 VOM BODENPLAN

49 ENTFERNT NSC „UNFREUNDLICHER NACHBAR“ 27 VOM BODENPLAN

50

51

52 **IHR MÜSST DIALOG „PANISCHE WITWE“ D.1 LESEN**

53

54 ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

55

56 ENTFERNT ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN

58 WENN JEMAND BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN 2+ HAT UND DER NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 AUF DEM BODENPLAN IST
Bittet ihn, den Lieferwagen für euch aufzuschließen.
WEITER BEI D.7

59 ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 VOM BODENPLAN

60

61 ENTFERNT NSC „WACHMANN“ 22 VOM BODENPLAN

62 WENN JEMAND BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN 2+ HAT UND DER NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 AUF DEM BODENPLAN IST
Bittet ihn, den Lieferwagen für euch aufzuschließen.
WEITER BEI D.7

63

64

65

66 ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

67

68

WEITER BEI ERGEBNIS E.4

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „BEWERT“ 52

Plötzlich hört ihr ein Geräusch.

IHR MÜSST SPIELT WEITER

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

NEHMT HINWEIS-MARKER 1

Ihr durchsucht den Lastwagen und findet einen unterschriebenen Vertrag zwischen Northshield und dem Redpath-Museum für eine private Veranstaltung. Alles, was ihr tun müsst, ist, an ein paar Northshield-Uniformen zu kommen, und ihr habt einen Zugang.

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „HAARADELW“ 62 HABT

69 **IHR MÜSST WEITER BEI ERGEBNIS E.41**

70 **IHR MÜSST WEITER BEI ERGEBNIS E.41**

71 *

72 *

73

74

75 *

76 *

77 WEITER BEI DIALOG „NORTHSHIELD-MITARBEITERIN“ D.2

78 Ansonsten:
SPIELT WEITER

79

80 * WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „AUSWEIS“ 42 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI D.17

81 * WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „AUSWEIS“ 42 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI D.17

82

83

84



87 NEHMT HINWEIS-MARKER 1

88 * WENN IHR DEN HINWEIS-MARKER 1 NICHT HABT
Der Wächter ist im Moment zu nah. Es gibt keine Möglichkeit,
die Tür unauffällig zu öffnen.
IHR MÜSST SPIELT WEITER

89 * LEGT ALLE HINWEIS-MARKER AB

90 NEHMT HINWEIS-MARKER 1

91

NEHMT HINWEIS-MARKER 1

92 NEHMT HINWEIS-MARKER 4

93 NEHMT HINWEIS-MARKER 4

94 NEHMT HINWEIS-MARKER 1

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

STELLT DEN BEHÖRDEN-MARKER AUF 8

WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 8 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI E.41

PLATZIERT NSC „NORTHSHIELD-MITARBEITERIN“ 37 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



NSC „NORTHSHIELD-MITARBEITERIN“ 37 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

WENN IHR EUCH IM SICHTFELD IRGEND EINES NSC BEFINDET UND KEINEN HEIMLICHKEITS-MARKER HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.30

SPIELT WEITER

95

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 NICHT HABT

Es muss in der Nähe einen Computer geben, der das Schloss steuert...

IHR MÜSST SPIELT WEITER

Schau nach, was sich hinter der Tür befindet, jetzt, da du sie geöffnet hast.

WEITER BEI E.6

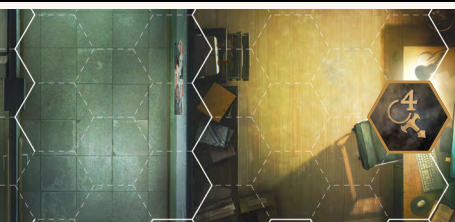
Ansonsten:
SPIELT WEITER

96

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

ENTFERNT NSC „ZWEITE WACHE“ 9 VOM BODENPLAN

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



SPIELT WEITER

97

IHR HABT HINWEIS-MARKER 4

98

IHR HABT HINWEIS-MARKER 4

119

99

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

100

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

101

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

102

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

103

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

104

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 UND 4

105

106

107

108

109

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

116

WEITER BEI DIALOG „DAS PAAR“ D.10

110

*

111

*

112

WEITER BEI EREIGNIS E.8

113

WEITER BEI EREIGNIS E.8

114

WEITER BEI EREIGNIS E.8

115

WEITER BEI EREIGNIS E.8

117

*

118

*

120

WEITER BEI D.11

121

WEITER BEI D.12

122

WEITER BEI D.13

123

E.41 - ZEIT IST UM

WENN NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 NICHT AUF DEM BODENPLAN IST

Northshield hat möglicherweise ihre Zahl aufgrund deiner Unachtsamkeit erhöht, aber du bist jetzt zu tief im feindlichen Gebiet, um zurückzuweichen. Du musst einfach weitermachen.

ENTFERNT ALLE HANDLUNGS-MARKER VOM BODENPLAN

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4

PLATZIERT „WACHMANN“ 21 UND „SICHERHEITSWACHTER“ 22 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



WENN IHR EUCH IM SICHTFELD IRGENDNEINES NSC BEFINDET UND KEINEN HEIMLICHKEITS-MARKER HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.30

SPIELT WEITER

Andernfalls wird es mit ihrer verstärkten Präsenz unmöglich sein, in die Büros einzudringen.

Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.

FANGT VON VORNE AN

124

WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT

KÖNNT IHR IHN ABLEGEN, UM BEI 1 GESELLSCHAFTLICHEM FÄHIGKEITS-CHECK ERFOLG ZU HABEN

125



NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 VOM BODENPLAN

126

Sonderregel: In diesem Kapitel, wann immer der KAMPF BEGINNT!, lest zuerst Ereignis E.8 und fahrt dann mit dem Kampffort.

127

Hinter dir hörst du Tumult. Als du dich umdrehst, bemerkst du mehrere Northshield-Wachen, die dich direkt anstarren, die Hände an ihren Funkgeräten.

„Wir zeigen dir, was passiert, wenn man sich mit uns anlegt.“

Du stehst kurz davor, Northshields Version einer Zivilverhaftung zu erleben.

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „LOSE ENDEN“ 69

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

WENN SICH „GAST“-NSC AUF DEM BODENPLAN BEFINDEN

Die Besucher fliehen in Panik. Deine Missetaten werden sich garantiert herumsprechen.

ENTFERNT ALLE „GAST“-NSC VOM BODENPLAN

SETZT DIE MASKERADEBRUCHLEISTE UM 1 HOCH

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1

DER KAMPF BEGINNT!

WENN IHR GEWINNT

SPIELT WEITER

128

NEHMT HINWEIS-MARKER 4

129

WENN NOCH MINDESTENS 1 „WACHE/WACHMANN“-NSC AUF DEM BODENPLAN STEHT

IHR MÜSST WEITER BEI E.8

130

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „ZWEITES SCHLÜSSELFRAGMENT“ 55 HABT UND IHR HABT HINWEIS-MARKER 2 NICHT

WEITER BEI E.25

131

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „ZWEITES SCHLÜSSELFRAGMENT“ 55 NICHT HABT

WEITER BEI E.23

132

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „ZWEITES SCHLÜSSELFRAGMENT“ 55 HABT UND IHR HABT HINWEIS-MARKER 2

WEITER BEI E.24

133



WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT

IHR MÜSST WEITER BEI E.34

134

WENN ER AKTIV IST, ENTFERNT DEN BEHÖRDEN-MARKER

135

STELLT DEN BEHÖRDEN-MARKER AUF 5

136



HANDLUNGS-MARKER 1 (PHASE II)S.103



HANDLUNGS-MARKER 2 (PHASE II)S.109

137



NEHMT HINWEIS-MARKER 4

138

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT UND WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 NICHT HABT

Bitte ihn, sich um die Kameras zu kümmern.

WEITER BEI D.16

WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT UND WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 NICHT HABT

Bitte ihn, sich um den SEISMOVAULT zu kümmern.

WEITER BEI D.17

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „ZWEITES SCHLÜSSELFRAGMENT“ 55 NICHT HABT

Bitte ihn, alle hinauszubringen.

WEITER BEI D.15

Wenn du so darüber nachdenkst, ist er für dich nutzlos. Beende dieses Gespräch.

NSC „KURATOR“ 41 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

SPIELT WEITER

139

NSC „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ 47 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

WENN ER AUF DEM BODENPLAN IST, STEHT NSC „JUNGER WACHMANN“ 50 FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

140

NEHMT HINWEIS-MARKER 2

141

WENN EIN CHARAKTER DIE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 EFFEKTKARTE HAT

IHR MÜSST WEITER BEI D.3

142

LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB

143

WEITER BEI EREIGNIS E.113

144

WEITER BEI EREIGNIS E.113

145

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 HABT UND HANDLUNGS-MARKER 4 NICHT AUF DEM BODENPLAN IST
All deine Mühen, verschwendet.
Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.
FANGT VON VORNE AN

146

+1 PRO NSC IM UMKREIS VON 2 HEX-FELDERN UM HANDLUNGS-MARKER 2

147

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 2 VOM BODENPLAN
LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB
NEHMT HINWEIS-MARKER 1

148

LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB
NEHMT HINWEIS-MARKER 1

149

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT

150

HINWEIS-MARKER 4

HINWEIS-MARKER 4

151

WEITER BEI EREIGNIS E.15

152

SPIELT WEITER

153

IHR MÜSST WEITER BEI E.10

154

WEITER BEI D.5

159



157



158



160 ENTFERNT NSC „JUNGER WACHMANN“ 50 VOM BODENPLAN, WENN ER SICH DARAUF BEFINDET

161 ENTFERNT EUREN CHARAKTER UND DEN HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

162 PLATZIERT NSC „JUNGER WACHMANN“ 50 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

163 * WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI E.35

164 WENN ER AKTIV IST, ENTFERNT DEN BEHÖRDEN-MARKER

166 „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ 47, „JUNGER WACHMANN“ 50, „KURATOR“ 41, „MARIE DUMONT“ 36 UND „DER BÜRGERMEISTER“ 53 STEHEN FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

167

168 WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
NEHMT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78
LEGT HINWEIS-MARKER 1 AB

WEITER BEI E.115

169 WENN SIE SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDEN, PLATZIERT „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ 47, „JUNGER WACHMANN“ 50, „KURATOR“ 41, „MARIE DUMONT“ 36, „BÜRGERMEISTER“ 53, „GAST 1“ 38, „GAST 2“ 42, „GAST 3“ 46 UND „LINDA“ 51 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN.

170 Erinnerung: Die Sprechblasen in der Aufbauabbildung dienen ausschließlich dazu, Dialog-NSCs von anderen NSCs zu unterscheiden. Wenn angegeben ist, dass mit einem Dialog-NSC nicht mehr interagiert werden kann, könnt ihr keinen Dialog mehr mit ihm führen, selbst wenn er bewegt wird.

171 PLATZIERT NSC „ÄLTERER WACHMANN“ 48 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

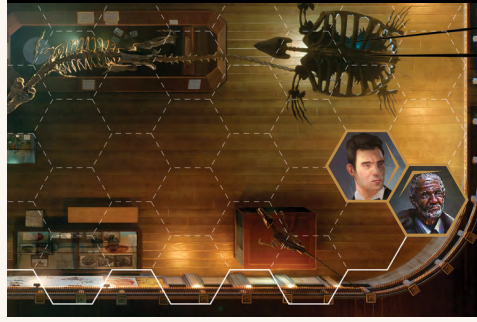


172 PLATZIERT NSC „ÄLTERER WACHMANN“ 48 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



173 WENN DER NSC „ÄLTERER WACHMANN“ 48 SICH NEBEN HANDLUNGS-MARKER 4 BEFINDET
IHR MÜSST WEITER BEI D.14

174 PLATZIERT NSC „BÜRGERMEISTER“ 53 UND „ÄLTERER WACHMANN“ 48 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



175 WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4

176 WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4
ENTFERNT NSC „SAM“ 55 VOM BODENPLAN

177 WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4
ENTFERNT NSC „SAM“ 55 VOM BODENPLAN

178 WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 2 UND 4

179 * WEITER BEI E.9

180 Bei näherer Überlegung ist es wahrscheinlich, dass Objekte wie dieses Schicht um Schicht gesichert sind. Lass das Vitrinengehäuse vorerst in Ruhe.
SPIELT WEITER

181 * WENN DER „ÄLTERER WACHMANN“ 48 AN HANDLUNGS-MARKER 4 ANGRENZT
IHR MÜSST SPIELT WEITER

182 ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

183 * WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI E.40

184 WENN ER AKTIV IST, ENTFERNT DEN BEHÖRDEN-MARKER

185 NEHMT HINWEIS-MARKER 4

186 NEHMT HINWEIS-MARKER 4

187 NEHMT HINWEIS-MARKER 3

188 NEHMT HINWEIS-MARKER 3

189 WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT

190 LEGT HINWEIS-MARKER 4 AB

191 LEGT HINWEIS-MARKER 4 AB

192 LEGT HINWEIS-MARKER 4 AB

193

194 * WENN ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN ENTFERNT WURDEN
IHR MÜSST WEITER BEI EREIGNIS E.2

195 Ansonsten:
WEITER BEI E.10

196 WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
WEITER BEI E.11

197 Ansonsten:
WEITER BEI E.10

198 WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
WEITER BEI E.11

199 Ansonsten:
WEITER BEI E.10

197 NEHMT HINWEIS-MARKER 4

198 LEGT HINWEIS-MARKER 3 AB

199 NEHMT DIE GEGENSTANDSKARTE „DRITTES SCHLÜSSELFRAGMENT“ 56

Bereite diese NSC-aufsteller, marker und karten sofort vor:
- NSC „Verrottete aufgestandene Leiche“ 64 mit herbeigerufenen Karte „Verrottete aufgestandene Leiche“
- NSC „Schlafende aufgestandene Leiche“ 65 mit allen statuskarten 31
- NSC „Ungeschlichte aufgestandene Leiche“ 66 mit allen statuskarten 32

200 WEITER BEI E.2

201 S. E.6

202 *

203 WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT

204 WEITER BEI ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG AV.3

205 02ERFOLGE: WEITER BEI 1
3+ERFOLGE: WEITER BEI 2

206 *

207 *

208 *

209 *

210

Falls nicht genügend NSC-Marker vorhanden sind, um sie wie angewiesen auf dem Bodenplan zu platzieren, setzt die verfügbaren Marker stattdessen auf Handlungs-Marker in folgender Prioritätsreihenfolge: Handlungs-Marker 1, 2, 3 und 4. Falls sämtliche NSC-Marker aufgebraucht sind, ignoriert in dieser Runde die mit der Rundenleiste verbundene Anweisung. Wird ein NSC besiegt, könnt ihr dessen Marker und Statuskarte erneut verwenden.

211

WEITER BEI E.17

212



DER KAMPF BEGINNT!

WENN DIE RUNDENLEISTE AUF 8 FÄLLT

IHR MÜSST WEITER BEI E.3

WENN DER NSC „VERÄNGSTIGTES PAAR“ 13 HEX-FELD 0 EREICHT

IHR MÜSST WEITER BEI E.26

„Verrottete Auferstandene Leiche“ 64 zielt immer auf „Verängstigtes Paar“

Spezial: Ihr könnt jederzeit überstürzt aufbrechen und das Kapitel beenden, indem ihr E.2 lest.

213

WENN DER NSC „VERÄNGSTIGTES PAAR“ 13 HEX-FELD 0 EREICHT

IHR MÜSST WEITER BEI E.26

214

WENN SIE AKTIV IST, STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

215

216

217

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

NSC „WEIBLICHER FAN“ 75 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

218

IHR MÜSST ALLE EINEN CKECK AUF KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT MACHEN | SCHWIERIGKEIT 4

× WENN EIN BELIEBIGER CHARAKTER SCHEITERT:

WEITER BEI EREIGNIS E.34

✓ WENN ALLE CHARAKTERE ERFOLGREICH SIND:

ENTFERNT NSC „WEIBLICHER FAN“ 75 VOM BODENPLAN

SPIELT WEITER

219

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

220

Ihr hastet weiter durch den Wald und entdeckt eine Öffnung zwischen den Bäumen, die den Pfad säumen. Dahinter führt ein provisorischer Pfad eine Böschung hinab. Eure toten Herz sinken, als ihr die schlurfende Marsch einiger wiedererweckter Toter bemerkt, die auf euch zukommen.

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 VOM BODENPLAN

SETZT BESCHWÖRUNGSMARKER FÜR „VERROTTETE AUFERSTANDENE LEICHE“ MIT DER HERBEIGERUFENKARTE „VERROTTETE AUFERSTANDENE LEICHE“ AUF DIE ZUGEWIESENEN HEX-FELDER



DER KAMPF BEGINNT!

„BISS“-Angriffskarte kann nicht auf „Verrottete Auferstandene Leiche“ angewandt werden.

WENN IHR GEWINNT
SPIELT WEITER

221

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „ICH BIN EIN TIER ...“ 77

Die Sicherheitskräfte durchkämmen das Belvedere ein letztes Mal, um sicherzustellen, dass sich niemand mehr dort aufhält. Sie werden es nicht dulden, wenn jemand herumlungert.

IHR MÜSST ALLE EINEN CKECK AUF KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT MACHEN | SCHWIERIGKEIT 3

× WENN MINDESTENS 1 CHARAKTER IHN NICHT SCHAFFT:

WEITER BEI EREIGNIS E.32

✓ WENN ALLE CHARAKTERE IHN SCHAFFEN:

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT ALLE NSC VOM BODENPLAN

WEITER BEI EREIGNIS E.31

222

DER KAMPF BEGINNT!

WENN SICH DER NSC „WACHMANN 1“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

WENN SICH DER NSC „WACHE 2“ 37 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „2. WACHE“ 36

WENN SICH DER NSC „WACHMANN 3“ 9 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37

WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI EREIGNIS E.30

223

WENN SICH DER NSC „WACHMANN 1“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

WENN SICH DER NSC „WACHE 2“ 37 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „2. WACHE“ 36

DER NSC „WACHMANN 3“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37

224

SPIELT WEITER

IHR MÜSST WEITER BEI EREIGNIS E.26

WENN NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 NICHT AUF DEM BODENPLAN IST

NEHMT HINWEISMARKER 1

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

225

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

226

227

WEITER BEI N.6

229

WEITER BEI N.9

230

SPIELT WEITER

228

WENN KEINE MARKER MEHR VORHANDEN SIND, MIT DENEN IHR INTERAGIEREN KÖNNT (HANDLUNGS-, NACHFORSCHUNGSBEREICHS- ODER DIALOG-NSC-MARKER)
IHR MÜSST WEITER BEI E.25

231

Du erinnerst dich, dass ein Zeiger bei ungefähr vier Uhr stehen geblieben ist und der andere bei drei Uhr. Aber was könnte das bedeuten?
ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GEGISTIG + OKKULTISMUS | SCHWIERIGKEIT 3
✓ ERFOLG: WEITER BEI N.12 | × MISSEERFOLG: WEITER BEI N.7

232

233

234

235

236

237

238

Du erinnerst dich, dass die Nadel abbrach, als du dich ungefähr bei drei Uhr auf einem normalen Zifferblatt befandest – also in einem rechten Winkel. Du nimmst dir einen Moment, um darüber nachzudenken. Was haben 3:00 Uhr und Siedler gemeinsam? Oder Siedler und eine scharfe Rechtskurve? Das ergibt noch weniger Sinn.

Du siehst dorthin, wo die Nadel hingewiesen hätte: die Jacques-Cartier-Brücke.

Jacques Cartier, der Entdecker, der Siedler. Natürlich! 1534, die Gründung von Neufrankreich! Der andere muss dann Champlain sein. Keine der anderen Brücken wurde nach Siedlern benannt, und sie passen in die Linien, die diese Zeiger gezogen hätten. Wer auch immer das geschrieben hat, wollte, dass du zwischen den Brücken suchst: die Innenstadt. Dort gibt es eine Kathedrale – Marie, Reine du Monde.

Das würde sowohl den „Schoß“-Teil des Rätsels als auch das Wort „Reich“ erklären.

Angesichts der knappen Zeit hoffst du, dass deine Intuition dich nicht täuscht.

WEITER BEI EREIGNIS E.4

239

ENTFERNT EURE MINIATUREN VOM BODENPLAN

WENN KEIN SPIELER-CHARAKTER MEHR AUF DEM BODENPLAN IST

Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.

FANGT VON VORNE AN

Die Ablenkung gab dem Rest der Koterie eine gute Gelegenheit, sich zu verstecken.

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT ALLE NSC VOM BODENPLAN

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

WEITER BEI E.31

240

241



242

*** DER NSC „WACHMANN 3“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37**
WENN SICH DER NSC „WACHMANN 1“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

243

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT ALLE NSC VOM BODENPLAN

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

244

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2

245

PLATZIERT DIE NSC „DE-FACTO-VORARBEITER“ 77, „BAUARBEITER 1“ 33 UND „BAUARBEITER 2“ 76 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

246

DER NSC „DE-FACTO-VORARBEITER“ 77 VERWENDET DIE STATUSKARTE „DE-FACTO-VORARBEITER“ 39, DER NSC „BAUARBEITER 1“ 33 VERWENDET DIE STATUSKARTE „DESINTERESSIERTER ARBEITER“ 40, UND DER NSC „BAUARBEITER 2“ 76 VERWENDET DIE STATUSKARTE „2. BAUARBEITER“ 41

247

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT ALLE NSC VOM BODENPLAN

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

Die Menge, geführt von den Sicherheitskräften, verlässt das Gelände, während sich die Flammen schnell über die Bühne ausbreiten. Der Rest der Coterie macht sich so klein wie möglich und wartet darauf, dass die Kine verschwunden sind.

WEITER BEI E.31

248

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT ALLE NSC VOM BODENPLAN

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

WEITER BEI E.31

249

DER NSC „WACHMANN 3“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37

WENN SICH DER NSC „WACHMANN 1“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

WENN SICH DER NSC „WACHE 2“ 37 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „2. WACHE“ 36

250

WENN SICH DER NSC „WACHMANN 1“ 22 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

WENN SICH DER NSC „WACHE 2“ 37 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET, VERWENDET ER DIE STATUSKARTE „2. WACHE“ 36

DER NSC „WACHMANN 3“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37

251

DER NSC „DE-FACTO-VORARBEITER“ 77 VERWENDET DIE STATUSKARTE „DE-FACTO-VORARBEITER“ 39, DER NSC „BAUARBEITER 1“ 33 VERWENDET DIE STATUSKARTE „DESINTERESSIERTER ARBEITER“ 40, UND DER NSC „BAUARBEITER 2“ 76 VERWENDET DIE STATUSKARTE „2. BAUARBEITER“ 41

252

NEHMT HINWEIS-MARKER 1

253

254

Du trittst ihm sofort entgegen und setzt diesem seltsamen Rivalitätsversuch, den er zu starten beschlossen hat, ein Ende.

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.14

255

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

256

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

257

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „GEHETZT“ 36

258

259

WENN EINER DER CHARAKTERE DIE EFFEKTKARTE „GEHETZT“ 36 HAT

260

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 NICHT HABT
Gehe zurück zum Riss, den du gesehen hast, und untersuche ihn.
WEITER BEI N.19

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT
Sag Andrade, er soll das Gift in dieses Rohr gießen.
WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.13

261

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 NICHT HABT
Dreh dich um und inspiziere die Lücke, die du vorher gesehen hast.
WEITER BEI N.19

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT
Sag Andrade, er soll das Gift in dieses Rohr gießen.
WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.13

262



263

264

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 NICHT HABT
Nimm dir einen Moment, um den Körper zu untersuchen, den du vorher gesehen hast.
WEITER BEI N.20

265

NEHMT HINWEIS-MARKER 4

268

NEHMT HINWEIS-MARKER 3

266

ENTFERNT NSC „INGENIEUR“ 76 VOM BODENPLAN
WENN SIE AKTIV IST, STELLT DIE RUNDENLEISTE AUF 8
WENN DIE RUNDENLEISTE AUF 0 FÄLLT
IHR MUßT WEITER BEI EREIGNIS E.8

269

270

- WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 NICHT HABT
Untersuche den Riss im Rohr.
WEITER BEI N.19
- WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT
Sag Andrade, er soll das Gift in dieses Rohr gießen.
WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.13

271

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI N.8

272

273

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

274

- Er ist ziemlich defensiv bei einer so harmlosen Frage. Etwas stimmt nicht.
ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN
WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.14

275

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

276

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

WENN EIN SPIELER-CHARAKTER OHNE HEIMLICHKEITS-MARKER ODER „ANTONIO ANDRADE“ 3 SICH IN DIE SICHTLINIE EINES RATTEN-NSC BEWEGT

DER KAMPF BEGINNT!

WENN IHR GEWINNT
SPIELT WEITER

▪ **SPIELT WEITER**

277

NEHMT HINWEISMARKER 2

278

Andrade gehorcht und schüttet die giftige Flüssigkeit mit einem Spritzen in das Rohr. Die Tat ist vollbracht, und du kannst nun zurück zur Oberfläche kriechen.

Ein willkommener Luftzug begrüßt dich, als du aus dem Kanalschacht kletterst. Die gewohnte Geräuschkulisse der Stadt ist so angenehm wie ein frisches Mahl.

Andrade folgt dir nicht weit hinterher. Sobald er aus dem Loch ist, richtet er sein Gesicht zum Himmel und schließt für eine Weile die Augen.

„Alles in Ordnung, Andrade?“ fragst du, bereits eine scharfe Antwort erwartend. Und natürlich kommt sie. Der Mann kann kaum eine Gelegenheit auslassen, dich zu ärgern.

„Ich bin endlich los von dir. So frei habe ich mich seit dem Tod meines Erzeugers nicht mehr gefühlt.“ Er öffnet die Augen und lächelt dich an, Zähne und alles. Er würde einschüchternd wirken, wenn er nicht so abgemagert und kränklich aussähe. „Ich würde dir für deine Hilfe danken, aber ich habe das Gefühl, dass ich alles alleine gemacht habe, also... danke für nichts, schätze ich?“

Und ohne auf eine Antwort zu warten, dreht Andrade sich um und geht.

Da du nicht weißt, ob du deine Aufgabe wirklich erfolgreich erledigt hast, machst du dir eine mentale Notiz, den Malkavianer zu finden, sollte seine Hilfe sich als falsch herausgestellt haben. Das Gerücht über die Störung auf der Baustelle wird sich sicher verbreiten, was jegliche Rückkehr zu diesen Abwässern fast unmöglich machen wird.

Ende von Kapitel 19

IHR KÖNNT JETZT DEN SCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE DER KAPITEL-EINFÜHRUNGSSEITE IM BUCH DER GESCHICHTEN LESEN

279

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

280

ENTFERNT NSC „ARBEITER“ 78 VOM BODENPLAN

281

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2

282

ENTFERNT NSC „ARBEITER“ 78 VOM BODENPLAN

283

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

DER KAMPF BEGINNT!

WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI E.16

284

Du hast genug Zeit in den Abwässern verschwendet. Je schneller du eine Entscheidung triffst, desto schneller kannst du diesen schrecklichen Gestank hinter dir lassen.

WENN EIN CHARAKTER DIE „GEHETZT“ 36 EFFEKTKARTE HAT
IHR MÜSST WEITER BEI E.26

- Sag Andrade, er soll das Gift in das verrostete Rohr gießen.
Das verrostete Rohr entspricht Nachforschung 1.
WEITER BEI E.18
- Sag Andrade, er soll das Gift in das geöffnete Rohr gießen.
Das geöffnete Rohr entspricht Nachforschung 2.
WEITER BEI E.23
- Sag Andrade, er soll das Gift in das große Rohr gießen.
Das große Rohr entspricht Nachforschung 3.
WEITER BEI E.25
- WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
Andrades Verhalten war an diesem Abend, um es milde auszudrücken, seltsam. Du stellst ihn zur Rede.
WEITER BEI DIALOG „ANTONIO ANDRADE“ D.13

285

Andrade gehorcht und gießt die giftige Flüssigkeit mit einem Platschen in das Rohr. Die Tat ist vollbracht, und du bist nun frei, wieder an die Oberfläche zu kriechen.

Ein willkommener Lufthauch empfängt dich, als du aus dem Kanalschacht kletterst. Das gewohnte Stadtgeräusch ist so angenehm wie eine frische Mahlzeit.

Andrade folgt dir nicht weit hinter dir. Sobald er aus dem Loch ist, richtet er sein Gesicht zum Himmel und schließt für eine Weile die Augen.

„Alles in Ordnung, Andrade?“ fragst du, bereits eine bissige Antwort erwartend. Und natürlich kommt sie. Der Mann kann es kaum erwarten, dir auf die Nerven zu gehen.

„Ich bin endlich von dir befreit. So frei habe ich mich nicht mehr gefühlt, seit mein Erzeuger gestorben ist.“ Er öffnet die Augen und lächelt dir zu, Zähne und alles. Er würde bedrohlich wirken, wenn er nicht so dünn und kränklich aussehen würde. „Ich würde dir für deine Hilfe danken, aber ich habe das Gefühl, dass ich alles gemacht habe, also... danke für nichts, schätze ich?“

Und ohne auf eine Antwort zu warten, dreht Andrade sich um und geht.

Da du nicht weißt, ob du deine Aufgabe wirklich erfolgreich abgeschlossen hast, machst du dir eine mentale Notiz, diesen Malkavianer zu finden, falls seine Hilfe sich als falsch herausgestellt hat. Das Wort über die Störung auf der Baustelle wird sich sicher auch verbreiten, was jeden Versuch, in diese Kanalisation zurückzukehren, nahezu unmöglich macht.

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „DA IST ETWAS IM WASSER“ 82

286

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

287

STELLT AM ENDE JEDER RUNDE NSC „ANTONIO ANDRADE“ 3 AUF EIN HEX-FELD NEBEN EINEM SO EUREN WAHL.

WENN ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN ENTFERNT WÜRDEN
IHR MÜSST WEITER BEI E.15

288

PLATZIERE NSC „INGENIEUR“ 76 UND „ARBEITER“ 78 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

289

ENTFERNT NSC „ARBEITER“ 78 VOM BODENPLAN

ENTFERNT DEN AKTUELLEN BODENPLAN UND ALLE MARKER. DANN LEGT DEN BODENPLAN 12 AUS

PLATZIERE NSC „DESINTERESSIERTER ARBEITER“ 33 MIT DER STATUS-KARTE „DESINTERESSIERTER ARBEITER“ 40 NSC „INGENIEUR“ 76 MIT DER STATUSKARTE 2. BAUARBEITER 41 UND NSC „ARBEITER“ 78 MIT DER STATUSKARTE „INGENIEUR“ 43 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

292

LEGT HINWEIS-MARKER 2 AB

293

WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT

294

WENN EIN CHARAKTER DIE EFFEKTKARTE „GEHETZT“ 36 HAT

295

IHR KÖNNT JETZT DEN SCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE DER KAPITEL-EINFÜHRUNGSSEITE IM BUCH DER GESCHICHTEN LESEN

Ende von Kapitel 19

297

**WEITER BEI N.10
WEITER BEI N.9**

299

WEITER BEI E.14

300

KRIECH WIEDER NACH OBEN

301

EN WILLKOMMENER LUFTHAUCH

302

GIESS DAS GIFT

303

304

305

306

E.25 - AUS DEM LOCH

Andrade gehorcht und gießt die giftige Flüssigkeit mit einem Platschen in das Rohr. Die Tat ist vollbracht, und du kannst nun zurück an die Oberfläche kriechen.

Eine angenehme Brise empfängt dich, als du aus dem Gully steigst. Die gewohnte Klangkulisse der Stadt ist so wohltuend wie eine frische Mahlzeit. Andrade folgt dir nicht weit dahinter. Kaum ist er aus dem Loch geklettert, hebt er den Kopf zum Himmel und schließt für einen Moment die Augen.

„Alles in Ordnung, Andrade?“, fragst du, bereits auf eine bissige Antwort gefasst. Und natürlich kommt sie. Dieser Mann lässt kaum eine Gelegenheit aus, dich zu reizen.

„Endlich bin ich dich los. So frei habe ich mich nicht mehr gefühlt, seit mein Erzeuger gestorben ist.“ Er öffnet die Augen und grinst dich an, Fangzähne und alles. Er könnte einschüchternd wirken – wäre er nicht so hager und kränklich aussehend. „Ich würde mich für deine Hilfe bedanken, aber ehrlich gesagt habe ich alles allein gemacht. Also... danke für nichts, schätze ich?“

Ohne eine Antwort abzuwarten, dreht sich Andrade um und geht.

Da du nicht sicher sein kannst, ob du deine Aufgabe wirklich erfüllt hast, nimmst du dir vor, diesen Malkavianer wiederzufinden, falls sich seine Hilfe als nutzlos erweisen sollte. Auch wird sich das Gerücht über die Störung an der Baustelle mit Sicherheit verbreiten, was eine Rückkehr in diese Kanalisation nahezu unmöglich machen wird.

Ende von Kapitel 19

IHR KÖNNT JETZT DEN SCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE DER KAPITEL-EINFÜHRUNGSSEITE IM BUCH DER GESCHICHTEN LESEN

307

E.26 - FOLGE DEM ANFÜHRER

„Ich habe genug von dir. Hör auf, meine verdammte Zeit zu verschwenden, und folge mir!“

Entschlossen marschiert er los und bleibt schließlich vor einem der Rohre stehen. Dann gießt der Malkavianer den zähflüssigen Inhalt der Dose hinein. Es scheint dir fast, als hätte er das Rohr willkürlich ausgewählt, aber du hast jetzt keine andere Wahl, als seine Entscheidung zu akzeptieren.

Eine angenehme Brise empfängt dich, als du aus dem Gully steigst. Die gewohnte Klangkulisse der Stadt ist so wohltuend wie eine frische Mahlzeit.

Andrade folgt dir nicht weit dahinter. Kaum ist er aus dem Loch geklettert, hebt er den Kopf zum Himmel und schließt für einen Moment die Augen.

„Alles in Ordnung, Andrade?“, fragst du, bereits auf eine bissige Antwort gefasst. Und natürlich kommt sie. Dieser Mann lässt kaum eine Gelegenheit aus, dich zu reizen.

„Endlich bin ich dich los. So frei habe ich mich nicht mehr gefühlt, seit mein Erzeuger gestorben ist.“ Er öffnet die Augen und grinst dich an, Fangzähne und alles. Er könnte einschüchternd wirken – wäre er nicht so hager und kränklich aussehend. „Ich würde mich für deine Hilfe bedanken, aber ehrlich gesagt habe ich alles allein gemacht. Also... danke für nichts, schätze ich?“

Ohne eine Antwort abzuwarten, dreht sich Andrade um und geht.

Da du nicht sicher sein kannst, ob du deine Aufgabe wirklich erfüllt hast, nimmst du dir vor, diesen Malkavianer wiederzufinden, falls sich seine Hilfe als nutzlos erweisen sollte. Auch wird sich das Gerücht über die Störung an der Baustelle mit Sicherheit verbreiten, was eine Rückkehr in diese Kanalisation nahezu unmöglich machen wird.

Während du Andrade hinterherblickst, denkst du nur: *Gott, ich hoffe, du hast uns nicht reingerritten.*

Ende von Kapitel 19

IHR KÖNNT JETZT DEN SCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE DER KAPITEL-EINFÜHRUNGSSEITE IM BUCH DER GESCHICHTEN LESEN

308

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

309

■ WENN ALLE HANDLUNGS-MARKER VOM BODENPLAN ENTFERNT WURDEN
Nachdem du alle Optionen hier ausgeschöpft hast, verlässt du die Bar mit leeren Händen.

Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.

FANGT VON VORNE AN

■ Ansonsten:
SPIELT WEITER

310

311

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1, 2 UND 3

312

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

■ WENN ALLE HANDLUNGS-MARKER VOM BODENPLAN ENTFERNT WURDEN
Nachdem du alle Optionen hier ausgeschöpft hast, verlässt du die Bar mit leeren Händen.

Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.

FANGT VON VORNE AN

■ Ansonsten:
SPIELT WEITER

313

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1

■ Du wartest ein paar Minuten, bevor Zimmer wutschnaubend zurückkehrt.

WEITER BEI D.27

314

315

■ WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT

Warne Zimmer vor seinem schwierigen Kunden, bevor du fortfährst.

IHR MÜSST WEITER BEI D.3

■ Ansonsten:
WEITER BEI D.22

316

317

318

319



■ WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT

Warne Zimmer vor seinem schwierigen Kunden, bevor du fortfährst.

IHR MÜSST WEITER BEI D.3

320



■ WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT

Warne Zimmer vor seinem schwierigen Kunden, bevor du fortfährst.

IHR MÜSST WEITER BEI D.3

321

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1, 2 UND 3

322

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT

Bringe ihn dazu, dir nach hinten zu folgen.

IHR MÜSST WEITER BEI D.3

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 HABT
IHR MÜSST SPIELT WEITER

323

324

NSC „ANTISOZIALER MANN“ 4 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

325

DER NSC „ANTISOZIALER MANN“ 4 VERWENDET DIE STATUSKARTE „SCHLÄGER ANFÜHRER“ 3
DER NSC „PRÄTENTÖSER BIKER“ 5 VERWENDET DIE STATUSKARTE „SCHLÄGER“ 2
DER NSC „SAUFER“ 80 VERWENDET DIE STATUSKARTE „SKATER“ 51

326

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 2 VOM BODENPLAN

327

328

329

WEITER BEI D.42

330

WEITER BEI D.42

331

WEITER BEI D.42

332

WEITER BEI D.42

333

WEITER BEI D.42

334

WEITER BEI D.42

335

NUR FÜR MITARBEITER

336

LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB, WENN IHR SIE HABT

335



337



339



336



338



340





377

ENTFERNT NSC „MÜDER JÄGER“ 94 VOM BODENPLAN

• WEITER BEI D.15

378

STELLT DEN BEHÖRDEN-MARKER AUF 4

*Setzt ihn am Ende jeder Runde um 1 zurück.*WENN DER BEHÖRDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI EREIGNIS E.49

SPIELT WEITER

379



ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

380

ENTFERNT NSC „WACHSAMER JÄGER“ 93 UND „MÜDER JÄGER“ 94 VOM BODENPLAN

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

381

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

382

STELLT DIE RUNDENLEISTE AUF 0

Erhöht sie am Ende jeder Runde um 1.

BEWEGT DEN NSC „PUTZFRAU“ 89 JEDE RUNDE GEMÄSS DER ABBILDUNG UND BEGINNT NACH ERREICHEN VON 10 ERNEUT

383

WENN IHR EUCH IM SICHTFELD DES NSC „WACHSAMER JÄGER“ 93 ODER NSC „MÜDER JÄGER“ 94 BEFINDET UND KEINEN HEIMLICHKEITS-MARKER HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.56

SPIELT WEITER

384



WENN IHR 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HABT

Du wirst diese Frau nicht noch einmal täuschen können. Erledige sie.

IHR MÜSST WEITER BEI E.10

385



NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

386

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

387

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

388



WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

389

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

390

ENTFERNT NSC „PUTZFRAU“ 89 VOM BODENPLAN

NEHMT HINWEISMARKER 3

391

Hinweis: Ihr könnt nun in das Sichtfeld der „Putzfrau“ gelangen, ohne einen Heimlichkeitsmarker zu besitzen.

392

PLATZIERT DEN NSC „ALTER PRIESTER“ 90 MIT DER STATUSKARTE
„ALTER PRIESTER“ 60 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

393

394

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT

Ohne Zeit zu verlieren, beginnst du, den Tatort vorzubereiten. Ab und zu schwörst du, Formen und Silhouetten an den Fenstern vorbeigehen zu sehen, die hinein starren. Du hoffst, dass keiner von ihnen neugierig genug ist, näher zu kommen. Es ist ungewöhnlich, so viel Aktivität in einem Pfarrhaus nachts zu haben

WEITER BEI E.29

395

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „GLAUBENSKRISE“ 83

396

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 ODER 3 HABT

Angeichts der Gewalt denkst du, dass du dein Massaker als das Werk eines wahnsinnigen Antikirchen-Fanatikers darstellen könntest. Immerhin hat die katholische Kirche ihre fairen Kritiker, und einer von ihnen könnte durchgedreht sein. Solange diese Lüge ein oder zwei Tage aufrechterhalten werden kann, reicht das völlig aus.

WEITER BEI E.25

397



ENTFERNT NSC „PUTZFRAU“ 89 VOM BODENPLAN

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

398

ENTFERNT NSC „PUTZFRAU“ 89 VOM BODENPLAN

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1

WENN ER NICHT AKTIV IST, STELLT DEN BEHÖRDENMARKER AUF 3

Setzt ihn am Ende jeder Runde um 1 zurück.

WENN DER BEHÖRDENMARKER AUF 0 FÄLLT

IHR MÜSST WEITER BEI E.49

• SPIELT WEITER

399

WENN IHR OHNE HEIMLICHKEITSMARKER IN DAS SICHTFELD EINES NSC GERÄTET
DER KAMPF BEGINNT!WENN IHR GEWINNT
SPIELT WEITER

SPIELT WEITER

400

WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2

401

SPIELT WEITER

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 NICHT HABT
Gewalt ist die Lösung!
WEITER BEI DIALOG „WACHSAMER JÄGER“ D.4

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

• Versuche, unbemerkt an ihnen vorbeizuschleichen.

402

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

403

404

WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI E.47

+2 INITIATIVE

DER KAMPF BEGINNT!

ENTFERNT NSC „PUTZFRAU“ 89 UND HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

405

406

407

408

ENTFERNT NSC „MRS MA“ 97, WENN ER SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDET

ENTFERNT NSC „MRS MA“ 97 VOM BODENPLAN

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1

409

E.1 -

410

NSC „PUTZFRAU“ 89 FLIEHT

411

WENN IHR HINWEISMARKER 3 HABT

412



414



416



413

FLACKERN EINER VOTIVKERZE

415

VERFÄULNIS

417



418

E.56 - ERWISCHT

„Was machst du hier?“

Sieht so aus, als hätten die Jäger dich endlich eingeholt. Sie ziehen ihre Waffen und mustern dich finster.

Ein Kampf ist unvermeidlich.

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE

ENTFERNT NSC „PUTZFRAU“ 89, WENN ER SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDET

DER KAMPF BEGINNT!

WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI E.47

419

PLATZIERT ALLE SPIELER, „ANZUGTRÄGER“ 44 VERWENDET DIE STATUSKARTE „2. AGENT DER ZWEITEN INQUISITION“ 61, „ÄLTERE DAME“ 42 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ÄLTERER WACHMANN“ 19, UND „WEIBLICHER GAST MITTLEREN ALTERS“ 96 VERWENDET DIE STATUSKARTE „1. AGENTIN DER ZWEITEN INQUISITION“ 15, AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



Hinweis: Die Diskrepanz zwischen den Illustrationen auf den Markern und denen auf den Statuskarten ist beabsichtigt.

420

■ Frag ihn nach Paul Labonté.
WEITER BEI E.27

■ Bedanke dich für seine Antworten und frage, ob er bereit wäre, seine Gedanken zu einer letzten Theorie mit dir zu teilen.
WEITER BEI E.24

421

Du trennst dich von Caleb und steigst eine Treppe hinauf zum kleinen Flügel neben dem Haupteingang der Basilika. Dort schiebst du die mit Eisen bespikete Holztür auf und schlüpfst hinein.

Deine Schritte hallen an der massiven Marmorsäulengalerie wider, der Korridor weitet sich, und das Licht flackert, als du die letzte Kurve nimmst, die zum Schiff der Basilika führt.

WEITER BEI E.2

422

PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE AUF DEN ZUGEWIESENEN HEX-FELDERN

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „GEFALLENER ENGEL“ 84 NICHT HABT:

PLATZIERT DEN NSC „INQUISITIONSAGENT 2“ 93 MIT DER STATUSKARTE „2. AGENT DER ZWEITEN INQUISITION“ 61 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „GEFALLENER ENGEL“ 84 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.4

Ansonsten:
WEITER BEI E.3

423

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „MAL DES SABBAT“ 89

424

Du hast kaum deinen Vorstoß begonnen, schleichst leise entlang der Gänge, als dich ein Windstoß überrascht und deine Aufmerksamkeit auf ein Gestell mit Votivkerzen am Eingang des Kirchenschiffs lenkt. Eine nach der anderen wird jede Flamme erlöschen, bis keine mehr übrig ist. Ein Mann am anderen Ende des Kirchenschiffs richtet einen neugierigen Blick auf dich, als du im langsam dunkler werdenden Eingang stehst. Ein Hauch von Unglauben zieht über sein Gesicht, gefolgt von düsterer Entschlossenheit.

„Seine Gnade hatte recht...“ Ein nervöses, ungläubiges Kichern entweicht dem Mann, während er dich aus der Ferne beobachtet. „Der Teufel wurde noch nicht vollständig vertrieben. Es gibt noch Verfall im Unterbau der Stadt“, sagt er, während er einen schweren Kerzenleuchter ergreift.

„Leerkörper!“ ruft er, seine tiefe, dröhnende Stimme wird von der Akustik der Basilika verstärkt.

■ WEITER BEI E.4

425

426

ENTFERNT NSC „ROBERTO“ 71 VOM BODENPLAN

PLATZIERT NSC „GHULWACHE“ 15, „GHULAUSSGRÄBER“ 6 UND „GHULSCHLÄGER“ 92 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



NSC „JACOB“ 98 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

427

Du erinnerst dich an ein altes Ritual, das du in deiner Forschung gefunden hast, eines, das es jemandem ermöglichen würde, die Magie eines anderen Zaubers rückgängig zu machen. Es ist ein langwieriger Prozess, soweit du dich erinnerst, aber in dieser Situation könnte es der bevorzugte Weg sein, im Vergleich zu dem, was früher mit Cables Ghul passiert ist.

428

Besonderheit: Erhöhe deinen Hunger nicht, wenn du diese speziellen Wallungs-Checks nicht bestehst.

WENN KEINE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER MEHR AUF DEM BODENPLAN LIEGEN
IHR MÜSST WEITER BEI E.9

Hinweis: Zu jedem Zeitpunkt könnt ihr darauf verzichten, die Bannzauber aufzuheben, indem ihr E.10 lest.

429

ENTFERNT EINEN SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER VOM BODENPLAN

430

WENN IHR 1 NACHFORSCHUNGSEFFEKTKARTE HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.20
WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.22

431

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „MAL DES SABBAT“ 89

432

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „MAL DES SABBAT“ 89

433

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER VOM BODENPLAN

434

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „MAL DES SABBAT“ 89

435

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „MAL DES SABBAT“ 89

436

PLATZIERT 3 SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, HANDLUNGS-MARKER 2, NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1, 2 UND 3 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

437

WENN DU NICHT DER EINZIGE AN DIESER SEQUENZ BETEILIGTE SC BIST
Ein Mitglied deiner Koterie springt hilfsbereit in Aktion, ergreift dich und zieht dich frei.
IHR MÜSST WEITER BEI E.45
Der hungrige Vampir entleert dir dein Blut, doch er hält kurz davor an, Diabole zu begeben. Stattdessen wirft er dich wie eine Stoffpuppe aus seinem Saug und fährt fort, die anderen Mitglieder deiner Koterie bis zum letzten Tropfen zu trinken.

438

Nachforschung (Nr.3 Ein Ratteneschwarm(E.5)).....P.30

439

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, DIE AN HANDLUNGS-MARKER 1 ANGEHÖREN

440

441

442

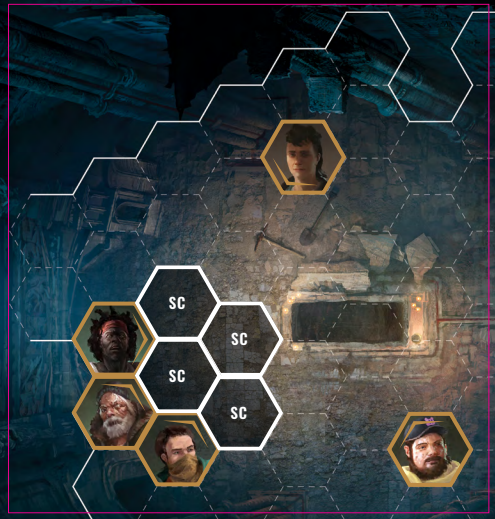
443

444





445



446

Suche nach einem Brett, das dein Gewicht tragen kann.

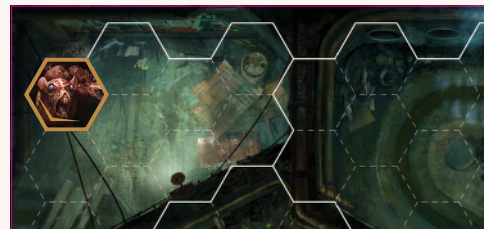
ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GEISTIG + SUCHEN

0-3 ERFOLGE: WEITER BEI N.4

4+ ERFOLGE: WEITER BEI N.1

447

448



449

NSC „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ HAT INITIATIVE 1 UND BEWEGT SICH 5 HEX-FELDER PRO RUNDE IN RICHTUNG DES NÄCHSTEN SC

NSC „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ NIMMT EINEN BEWEGUNGSUNFÄHIGKEITSMARKER



Lege den Marker am Ende des ersten Zuges des NSC „Das Kriechende Verhängnis“ ab.

WENN DU ODER EIN NSC SEINER RUNDE AUF EINEM HEX-FELD NEBEN „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ 25 BEGINNT
IHR MÜSST WEITER BEI E.8

450

Entfernt den Marker am Ende des Zuges des NSC „Das Kriechende Verhängnis“.

451

WENN IHR ODER EIN NSC SEINEN ZUG AUF EINEM AN „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ 25 ANGRENZENDE HEX-FELD BEGINNT
IHR MÜSST WEITER BEI E.8

452

Ziehe den Eisenstab heraus, um die Wand zum Einsturz zu bringen.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF KÖRPERLICH + HANDGEMISSE

SCHWIERIGKEIT 5

✓ SUCCESS: WEITER BEI E.34 | ✗ FAILURE: WEITER BEI E.35

453

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, DIE AN HANDLUNGS-MARKER 1 ANGRENZEN

454

455

ERSETZT DIE HANDLUNGS-MARKER 2 UND 3 JEWELNS MIT EINEM SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER

PLATZIERT EUREN CHARAKTER AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



„DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ ERHÄLT 1 VERLANGSAMUNGSMARKER



Lege den Marker am Ende des Zuges des NSC „Das Kriechende Verhängnis“ ab.

SPIELT WEITER

456

ERSETZT DEN HANDLUNGS-MARKER 3 MIT EINEM SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER

BEWEGT „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ 25 1 HEX-FELD ZUM NÄCHST-STEHENDEN CHARAKTER

457

* PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



458

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, DIE AN HANDLUNGS-MARKER 3 ANGRENZEN

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 VOM BODENPLAN

ERSETZT HANDLUNGS-MARKER 2 DURCH EINEN SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER

SPIELT WEITER

459

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, DIE AN HANDLUNGS-MARKER 3 ANGRENZEN

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 3 VOM BODENPLAN

ERSETZT HANDLUNGS-MARKER 2 DURCH EINEN SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER

460

* WENN DER CHARAKTER, DEN IHR ALS OPFER AUSGEWÄHLT HABT, EIN VERBÜNDETER IST
IHR MÜSST WEITER BEI E.32

461

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1, 2 ODER 3 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI EREIGNIS E.5

463

464

SPIELT WEITER

ENTFERNT ALLE SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER, DIE AN HANDLUNGS-MARKER 1 ANGRENZEN

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

465

SPIELT WEITER

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

BEWEGT „DAS KRIECHENDE VERHÄNGNIS“ 25 1 HEX-FELD ZUM NÄCHST-HEBENDEN CHARAKTER

466

467

469

WEITER BEI DIALOG „YUMA MCKENZIE“ D.1

470

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 ODER 2 HABT

471



E.34 - LEHNMUTTER

Mit einem Grunzen und einem Zischen ziehst du methodisch den Eisenstab aus der Trümmervand. Als du einen letzten Ruck gibst, stürzt die Struktur – das Resultat jahrelanger Vernachlässigung und Calbes hartnäckiger Bemühungen, den Tempel zu finden – zu Boden und bedeckt dich mit Staub und Rauch. Hinter dir hörst du das verrückte Zischen der Horde. Welche Gefahren auch immer jenseits dieser Öffnung lauern mögen, sie können nicht schlimmer sein als das, was hinter dir her ist.

E.35 - KRIECHEN IN DIE DUNKELHEIT

Du kämpfst scheinbar eine Ewigkeit lang, das immer lauter werdende Gekrätze der Ratten, das sich schnell nähert, sagt dir, dass du nicht genug Zeit haben wirst, um die enge Öffnung in der Wand zu erweitern. Du gibst dein Vorhaben auf und resignierst, dich durch das Loch zu zwängen, in der Hoffnung, den wenigen Hinweis, den du auf sie hast, zu behalten.

472

- Warte in unangenehmem Schweigen, bis Yuma zurückkommt.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

473

- WENN SICH DER NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET UND INTERAGIERBAR IST
Höre, was er zu sagen hat.
SPIELT WEITER
- Ansonsten:
WEITER BEI EREIGNIS E.5

474

- WENN SICH DER NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET
Sieh nach, was der andere Anarch zu sagen hat, bevor Yuma zurückkommt.
NSC „MELKIAH“ STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG
SPIELT WEITER
- Bedanke dich für den Rat und warte, bis Yuma zurückkommt.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

475

- WENN SICH DER NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET UND INTERAGIERBAR IST
Sieh nach, was der andere Anarch dir zu sagen hat.
SPIELT WEITER
- Warte, bis Yuma zurückkommt.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

476

477

- WENN SICH DER NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET
Vielleicht hat der andere Anarch dort etwas zu sagen.
NSC „MELKIAH“ STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG
SPIELT WEITER

478

- WENN SICH DER NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET UND INTERAGIERBAR IST
Sieh nach, was der andere Anarch dir zu sagen hat.
SPIELT WEITER
- Warte, bis Yuma zurückkommt.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

479

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

480

LEGT ALLE EURE HINWEIS-MARKER AB, AUSSER 2

481

-  **ENTFERNT ALLE CHARAKTERE, DIE BLUTMAGIE BESITZEN, VOM BODENPLAN**
WENN JEDER CHARAKTER VOM BODENPLAN ENTFERNT WURDE
IHR MÜSST WEITER BEI E.7

482

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 NICHT HABT, NEHMT DIE EFFEKTKARTE „ZWIELICHTIG“ 28

483

WENN IHR NICHT 2 ODER MEHR NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER ODER DEN HINWEIS-MARKER 3 HABT

484

485

LEGT DEN BODENPLAN 8 AUS UND PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

PLATZIERT NSC „MELKIAH“ 104, „DÜNNBLÜTIGER ANARCH“ 43 UND „JUNGE ANARCHIN“ 74 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

WENN DIE MASKERADEBRUCHLEISTE 2- IST

PLATZIERT NSC „MR. VARGAS“ 103 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



486

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT
IHR MÜSST SPIELT WEITER

WENN IHR 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HABT
IHR MÜSST SPIELT WEITER

WENN IHR 3+ NACHFORSCHUNGSSERFOLGSMARKER HABT
IHR MÜSST SPIELT WEITER

- ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF **GEISTIG + OKKULTISMUS** [SCHWIERIGKEIT 6]
✓ ERFOLG: **WEITER BEI N.3** | ✗ MISSERFOLG: **WEITER BEI N.2**

487

LEGT ALLE EURE HINWEIS-MARKER AB, AUSSER 1

488

NEHMT 2 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

489

Ansonsten:
SPIELT WEITER

490

491

492

Nr.1 Computer des Rechnungsprüfers S.21

493

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

494

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

495

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

496

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „AUF DER ROTEN LISTE“ 70

497

498

NEHMT HINWEIS-MARKER 4

499

- Lasst diesmal deine Fauste sprechen.
WEITER BEI D.22

500

- MACHT EINEN WALLUNGS-CHECK
✓ ERFOLG: **WEITER BEI E.14** | ✗ MISSERFOLG: **WEITER BEI E.8**

501

502

E.14 - EINE UNÜBERTREFFBARE LEISTUNG
Mit einer Willenskraft, von der du dachtest, sie sei dir unmöglich, bändigst du das Tier in dir und widerstehest dem Drang, dem Verlangen, Carl Johnson seiner Seele zu entleeren und sie dir anzueignen.
WEITER BEI E.12

503

WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 ODER 3 NICHT HABT

504

WEITER BEI E.14

505

5+ ERFOLGE: **WEITER BEI EREIGNIS E.3**

506

Während du die Außenseite des Turms hinaufgestiegen bist, hast sich deine Priesterschaft mit dem Aufzug nach oben bewegt. Du hast Stockwerk für Stockwerk durchsucht, auf der Suche nach Hinweisen auf den Prinzen, aber etwas stimmt nicht: Irgendwo muss es eine geheime Etage ganz oben im Gebäude geben!

Du hast deine Priesterschaft aufgeteilt, um mehr Boden abzudecken, und bist schließlich eine Treppe hinaufgestiegen, die zu einer Etage führt, die mit dem Aufzug nicht erreichbar ist. Du musst auf dem richtigen Weg sein, denn diese Etage wimmelt von privater Sicherheitswache, die anscheinend ein verlassenes Bürogebäude patrouilliert. Dank deiner heimlichen Vorgehensweise wurde noch niemand auf deine Anwesenheit aufmerksam. Noch nicht.

2 SPIELER-CHARAKTERE MÜSSEN DIE „HEIMLICH“ 25 EFFEKTKARTE NEHMEN

• WEITER BEI E.5

507

Ihr seid mit der Plattform zum zerbrochenen Fenster hochgefahren und habt den Turm des Prinzen auf einer leeren Etage betreten. Ihr habt eine Treppe nach oben gefunden, aber auch festgestellt, dass die Aufzüge nicht höher als diese Etage fahren.

Als ihr die Treppe hinaufgestiegen seid, habt ihr eine Etage erreicht, die von privaten Sicherheitskräften wimmelt. Ihr müsst vorsichtig sein – das Geräusch der Plattform beim Hochfahren hat die Sterblichen auf dieser Etage alarmiert, und ihr könnt ihre verwunderten Bemerkungen darüber hören.

2 SPIELER-CHARAKTERE MÜSSEN DIE EFFEKTKARTE „EXPONIERT“ 26 NEHMEN

• WEITER BEI E.5

508

Nach deinem Übergriff in der Lobby fährst du mit dem Aufzug bis zum höchsten Stockwerk, das er erreichen kann, nur um festzustellen, dass es leer ist. Geräusche aus einem Treppenhaus bestätigten deine Theorie: Der Prinz hat mehrere Stockwerke für den Zugang nur über Treppen gesperrt, um als zusätzliche Vorsichtsmaßnahme gegen zufällige Eindringlinge der Kine zu dienen. Mit schnellen Schritten, zwei Stufen auf einmal nehmend, stürmst du zum letzten Stockwerk, dem tatsächlichen diesmal, und öffnest die Tür, nur um direkt auf die private Sicherheitsmannschaft von Hilker zu stoßen. Nach dem, was du ihren Kollegen in der Lobby angetan hast, sind sie heiß auf Vergeltung.

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73 HABT

Deine Handlungen haben alle alarmiert. Du wirst keine Zeit haben, die Daten zu stehlen, die Eriksson wollte.

LEGT DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73 AB

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78

DER KAMPF BEGINNT!

• WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI E.7

509

Mit Sids Karte fährst du mit dem Aufzug bis zum höchsten Stockwerk, das er erreichen kann. Doch du bemerkst schnell, dass dies nicht das höchste Stockwerk des Gebäudes ist, weit davon entfernt. Tatsächlich gehst du noch eine Treppe hinauf, nur um auch dieses Stockwerk leer vorzufinden. Eine weitere Treppe, ein weiteres leeres Stockwerk, alles so arrangiert, dass es wie Büroräume aussieht.

Du und der Rest der Gruppe teilen euch auf, um mehr Boden abzudecken, und findet schließlich eine sekundäre Treppe, die zu einem Stockwerk führt — fast identisch mit den zuvor durchsuchten Stockwerken — jedoch überflutet von Sicherheitskräften. Eine spürbare Anspannung liegt in der Luft. Du kannst dich nicht erinnern, auf den vorherigen Stockwerken Kameras gesehen zu haben, doch es scheint, als wären diese Menschen in höchster Alarmbereitschaft.

• WEITER BEI E.5

510

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73 HABT

Erinnernd an den Deal, den du mit Eriksson gemacht hast, suchst du nach einer Möglichkeit, die Daten zu stehlen, die der Ventrue wollte.

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



Zeit, seine Hoheit zu finden.

WENN IHR OHNE HEIMLICHKEITS-MARKER IN DAS SICHTFELD EINES NSC GERÄTET
IHR MÜSST WEITER BEI E.6

• SPIELT WEITER

511

Du steckst den Schlüssel ins Schloss und drehst ihn. Ein zufriedenes Klicken ertönt, als sich die Tür entsperrt und einen Spalt öffnet. Der Weg zum Prinzen ist frei. Nur noch eine Etage zu gehen.

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73 HABT UND DER NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1 AUF DEM BODENPLAN LIEGT

LEGT DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73 AB

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78

Ende von Kapitel 30

IHR KÖNNT JETZT DEN SCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE DER KAPITEL-EINFÜHRUNGSEITE IM BUCH DER GESCHICHTEN LESEN

512

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

513

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

514

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

515

516

PLATZIERT NSC „SYLVESTER, DER BLUTHUND“ 107 MIT DER STATUSKARTE „SYLVESTER“ 83 AUF EINEM HEX-FELD, DAS AN EINEN SPIELER-CHARAKTER Eurer WAHL ANGRENZT

517

PLATZIERT NSC „SYLVESTER, DER BLUTHUND“ 107 MIT DER STATUSKARTE „SYLVESTER“ 83 AUF EINEM HEX-FELD, DAS AN EINEN SPIELER-CHARAKTER Eurer WAHL ANGRENZT

518

PLATZIERT NSC „SYLVESTER, DER BLUTHUND“ 107 MIT DER STATUSKARTE „SYLVESTER“ 83 AUF EINEM HEX-FELD, DAS AN EINEN SPIELER-CHARAKTER Eurer WAHL ANGRENZT

519

LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB

520

• ANSONSTEN:
WEITER BEI D.29

521

LEGT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER AB

522

523

E.2 - EIN GEGLÜCKTER AUFTRITT

524

E.3 - EIN SCHLICHTER EINTRITT

525

E.4 - EIN KRIEGERISCHER EINTRITT

526

„Hab sie!“

Du hast kaum Zeit zu reagieren, bevor der Sicherheitsbeamte sich umdreht, die Waffe in der Hand. Du hast es nicht mehr mit NORTH-SHIELD zu tun, sondern mit Menschen, die speziell darauf trainiert sind, mit hochgefährlichen Bedrohungen umzugehen.

WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4

DER KAMPF BEGINNT!

■ WENN IHR GEWINNT
WEITER BEI E.7

527

Das letzte Mitglied der Sicherheitskräfte des Prinzen fällt zu Boden.

WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „UNAUFMERKSAM“ 38 NICHT HABT

Diese Leute müssen irgendwie einen Weg zum Prinzen haben. Du durchwühlst ihre Taschen nach allem, was dich hier hinausführen könnte.

NEHMT DIE GEGENSTANDSKARTE „UNAUFMERKSAM“ 38

WENN NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1 AUF DEM BODENPLAN IST

Angesichts des Lärms, den du verursacht hast, hast du keine Zeit, länger zu bleiben und die Daten zu stehlen, die Eriksson wollte.

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „VAMPIRSCHWUR“ 73

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78

ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER 1 VOM BODENPLAN

■ SPIELT WEITER

528

Die Tür zum Treppenhaus ist mit einem herkömmlichen Schloss verriegelt, anstelle eines Magnetschlusses, wie man es normalerweise erwarten würde. Eine genauere Untersuchung des Schlosses zeigt, dass es zwar wie ein gewöhnlicher Riegel aussieht, das Schlüsselloch jedoch eine unkonventionelle Form hat, um Schlossknacker abzuhalten. Zudem ist die Tür selbst eine dieser feuerfesten Stahltüren – also nichts, was du einfach aufbrechen könntest.

■ WENN IHR DIE GEGENSTANDSKARTE „SCHLÜSSELBUND“ 38 HABT
Du hast, was du brauchst, um den Prinzen zu erreichen.
WEITER BEI E.26

■ Da du keine Möglichkeit hast, sie zu öffnen, trittst du von der Tür zurück und setzt deine Suche nach einem Schlüsselbund fort.

SPIELT WEITER

529

An dem Gürtel des beeindruckend großen Wächters vor dir hängt ein ebenso beeindruckender Schlüsselbund. Sicherlich muss einer davon den Zugang zum Prinzen öffnen.

■ Versuche, ihn auszuschalten.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF KÖRPERLICH + HANDGEMENG

SCHWIERIGKEIT 5

✓ ERFOLG: WEITER BEI E.77 | ✗ MISSEFOLG: WEITER BEI E.6

■ Ansonsten:

SPIELT WEITER

530

Der Mann vor dir ist riesig, viel größer, als du gedacht hast. Trotzdem fasst du dir ein Herz und ballst deine Hand zur Faust. Wie ein Bär springst du auf ihn zu und landest den härtesten Schlag, den du bisher aufbringen konntest. Deine eigenen Knöchel knacken unter der Wucht, und der Wachmann beginnt zu schwanken. Er versucht, sich an einem Schreibtisch abzustützen, doch seine Beine geben nach, und er fällt bewusstlos zu Boden. Du nimmst dir einen Moment, um ihn zu durchsuchen, in der Hoffnung, eine ID-Karte zu finden, die dich schneller nach oben bringen könnte. Stattdessen entdeckst du einen Schlüsselbund an seinem Gürtel. Du nimmst ihn – nur für den Fall.

NEHMT DIE GEGENSTANDSKARTE „SCHLÜSSELBUND“ 38

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

■ SPIELT WEITER

531

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 NICHT HABT

NUR DER SPIELER, DER „CARL JOHNSON“ 106 MIT DER „BISS“-KAMP-KARTE BESIEGT HAT, KANN MIT DEM REST DER SEQUENZ INTERAGIEREN

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 HABT

WÄHLT 1 CHARAKTER, DER IN DIESE SEQUENZ INVOLVIERT IST, NUR DIESER KANN MIT DEM REST DER SEQUENZ INTERAGIEREN

Indem du dich dem Biest hingibst, versenkst du deine Fänge in den hilflosen Carl Johnson und trinkst das verbleibende Blut aus dem Körper des Blutsverwandten.

Er stöhnt vor Schmerz, doch dies wird schnell von einem leisen Wimmern abgelöst, was darauf hindeutet, wie wenig Kraft noch im Körper des Ventruer steckt.

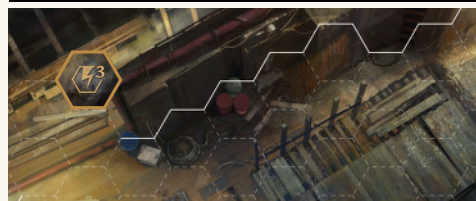
WENN DU DER EINZIGE SPIELER-CHARAKTER AUF DEM HEX-FELD BIST
IHR MÜSST WEITER BEI E.5

-1 HUNGER

■ WEITER BEI E.6

532

PLATZIERT HANDLUNGS-MARKER 3 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



■ SPIELT WEITER

533

WENN DER NSC „YUMA“ 16 NICHT AUF DEM BODENPLAN IST

534

PLATZIERT „BAUARBETTER“ 37 UND ALLE AN DER SEQUENZ BETEILIGTEN SPIELER-CHARAKTERE AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

535

WENN IHR OHNE HEIMLICHKEITSMARKER IM SICHTFELD EINES NSC, AUSSER „BAUARBETTER“ 77, SIND
IHR MUSST WEITER BEI EREIGNIS E.2

536

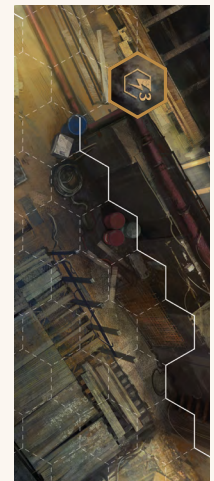
NSC „VERKÄUFERIN“ 113 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

537

NSC „VERKÄUFERIN“ 113 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

538

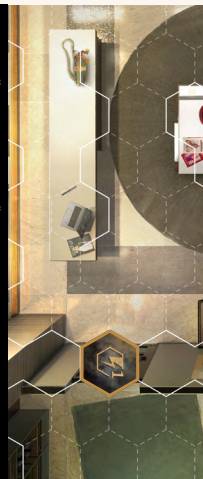
■ SPIELT WEITER



PLATZIERT HANDLUNGS-MARKER 3 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

539

NSC „VERKÄUFERIN“ 113 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG



PLATZIERT HANDLUNGS-MARKER 1 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

540

NEHMT HINWEISMARKER 1

541

E.5 - LIMINALER ALBTRAUM

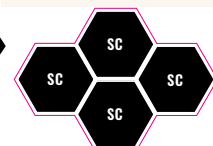
542

E.6 - SCHNELLE REAKTION

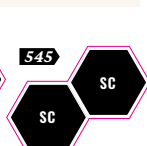
543

E.7 - PLÜNDERT DIE TOTEN

544



545



546

ENTFERNT NSC „CARL JOHNSON“ 106 VOM BODENPLAN

WENN IHR IHN HABT, LEGT HINWEIS-MARKER 1 AB

Mit Carl aus dem Weg, musst du jetzt nur noch einen Weg finden, Hilkers zu erreichen. Der Ventrue weigerte sich zu sprechen, aber da er sein Leutnant ist, muss es etwas hier drin geben, das dich zum Prinzen führt. Du musst nur herausfinden, was es ist.

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1, 2 UND 3 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



547

PLATZIERT HANDLUNGS-MARKER 1 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



WENN DU THOMAS CHARTRAND BIST
YOU MUST READ D.23

• SPIELT WEITER

548

Du versuchst zu erklären, wie du das Brandmal bekommen hast...

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GESELLSCHAFTLICH + ÜBERZEUGEN
SCHWIERIGKEIT 6

✓ ERFOLG:

... und du siehst, dass, obwohl die meisten immer noch weigern, dir zu glauben, deine Worte zumindest Zweifel aufwerfen.

✗ MISSEERFOLG:

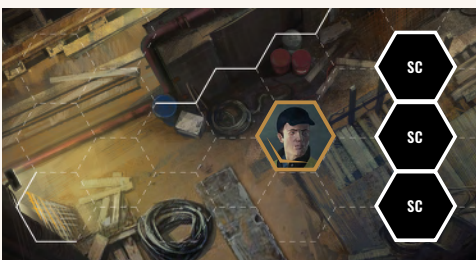
... aber Nyaya befiehlt dir, ruhig zu bleiben und den Anarchen ihre Entscheidung zu überlassen, frei von deinen Lügen.

LEGT 2 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER AB

• WEITER BEI D.29

549

PLATZIERT ALLE AN DER SEQUENZ BETEILIGTEN SPIELER-CHARAKTERE AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



550

NSC „EINKAUFBERATER“ 38 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

551

NEHMT HINWEIS-MARKER 1

NSC „EINKAUFBERATER“ 38 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

552

553

554

555

556

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



Da das Geschäft jetzt leer ist, kannst du es in aller Ruhe erkunden.

SPIELT WEITER

557

✱ WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „ÜBERBRINGER DER SCHLECHTEN NACHRICHT“ 93 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI D.5

558

PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE, „BETTY DUHAMEL“ 63 UND „ALEX SIMARD“ 60 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



559

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „VERFÄNDERT“ 92

560

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF KÖRPERLICH + HANDEGENGE | SCHWIERIGKEIT 4
✓ ERFOLG: WEITER BEI D.12 | ✗ MISSEERFOLG: WEITER BEI D.11

561

■ Da du es vorziehst, nicht an den Besitzern des Herolds herumzuprobieren, wartest du geduldig darauf, dass Betty erscheint.
ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN
WEITER BEI EREIGNIS E.5

562

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 VOM BODENPLAN

563

NSC „ALEX SIMARD“ 60 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ALEX SIMARD“ 44
„ALEX SIMARD“ SCHLIESST SICH DIR FÜR DIESES KAPITEL ALS VERBÜNDETER AN

564

PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE, „BETTY DUHAMEL“ 63 UND „ALEX SIMARD“ 60 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN
ENTFERNT ALLE „KUNDEN“-NSCS, WENN SIE SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDEN

565

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 VOM BODENPLAN

566

DER NSC „ALEX SIMARD“ 60 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ALEX SIMARD“ 44
„ALEX SIMARD“ SCHLIESST SICH DIR FÜR DIESES KAPITEL ALS VERBÜNDETER AN

567

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 VOM BODENPLAN

568

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 VOM BODENPLAN
WENN IHR HINWEIS-MARKER 1, 2, 3 UND 4 HABT
TAKE 1 INVESTIGATION SUCCESS TOKEN

569

IHR MÜSST WEITER BEI E.16

S. 93

571

572

573

✱

574

E.5 - KLICK KLACK

Du hörst das Klicken und Klacken ihrer Absätze lange bevor Betty die Tür zum Lagerraum öffnet. Jeder Schritt ist zielgerichtet, sogar wütend. Du hast dich in ihrem Nest bequem gemacht und ihre Zorn auf dich gezogen.

ENFERNT ALLE „KUNDEN“-NSCS, WENN SIE SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDEN

ENTFERNT ALLE HANDLUNGS-MARKER VOM BODENPLAN

ENTFERNT ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN

PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE, „BETTY DUHAMEL“ 63 UND „ALEX SIMARD“ 60 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



WEITER BEI DIALOG „BETTY DUHAMEL“ D.1

575

576

Setze ihn am Ende jeder Runde um 1 zurück, außer während der Kampfsequenzen.

577

Hinweis: Stellt die Rundenleiste am Ende jeder Runde um 1 zurück, außer während Kampfsequenzen.

578

NEHMT HINWEIS-MARKER 2

579

Hinweis: Stellt die Rundenleiste am Ende jeder Runde um 1 zurück, außer während Kampfsequenzen.

580

NSC „JIMMY SMYTHE“ 61 VERWENDET DIE STATUSKARTE „JIMMY SMYTHE“ 48

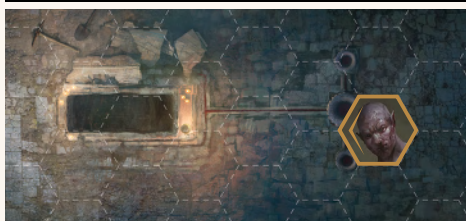
MISCHT DAS GEMEINSAME BOSSDECK UND DAS KAMPFDECK DES BOSS NR. 6 ZUSAMMEN

581

NEHMT HINWEIS-MARKER 4

582

PLATZIERT NSC „JIMMY SMYTHE“ 61 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



WEITER BEI DIALOG „JIMMY SMYTHE“ D.1

583

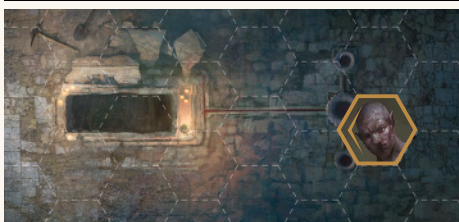
DER NSC „ENZO DE LUCA“ 121 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ENZO DE LUCA“ 57

584

IHR MÜSST WEITER BEI E.12

585

PLATZIERT NSC „JIMMY SMYTHE“ 61 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



WEITER BEI DIALOG „JIMMY SMYTHE“ D.1

586

■ WENN DIE MASKERADEBRUCHLEISTE 2+ IST
IHR MÜSST WEITER BEI D.37

■ WENN DIE MASKERADEBRUCHLEISTE 1- IST
IHR MÜSST WEITER BEI D.38

587

■ Wenn Caleb dich nicht in seine Version von Montreal aufnehmen will, kannst du immer noch Prinz Villon in Paris beitreten.

WEITER BEI EREIGNIS E.15

588

589

Spezial: In diesem Kapitel pausiert die Rundenleiste immer, wenn der Kampf beginnt (falls sie aktiv ist), und setzt sie fort, sobald der Kampf endet.

590

■ Ansonsten:
SPIELT WEITER

591

Spezial: In diesem Kapitel pausiert die Rundenleiste immer, wenn der Kampf beginnt (falls sie aktiv ist), und setzt sie fort, sobald der Kampf endet.

592

WEITER BEI E.11

593

WEITER BEI E.11

594

WEITER BEI E.11

595

WEITER BEI E.11

596

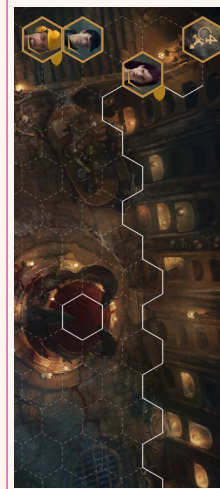
WEITER BEI E.11

597

* Spezial: Ihre Schadensleiste erstreckt sich über beide Karten, was bedeutet, dass sie erst besiegt sind, wenn sie insgesamt 28 Schaden erlitten haben. Es ist unmöglich, nur eine der Schwestern zu besiegen; sie bleiben beide auf dem Spielfeld, bis sie zusammen besiegt sind. Um die Verfolgung zu erleichtern, legt „Ellas“ Zustandskarte rechts von „Maggies“ Zustandskarte, sodass eine einzige, durchgehende Schadensleiste entsteht.

Spezial: Während dieses Kampfes mit Maggie und Ella, beziehe dich NUR auf die Schwellenwerte der Zustandskarte, um zu bestimmen, welche Seite du lesen sollst. Schaden, der einen Schwellenwert überschreitet, wird ignoriert. Ignoriere alle kommenden Anweisungen zur Schadensleiste im Heft.

598



PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD

599

600

Spezial: Während dieses Kampfes mit Sid, beachte auch NUR auf die Schwellenwerte der Zustandskarte, um zu bestimmen, welche Seite ihr lesen soll. Schaden, der die Schwelle überschreitet, wird ignoriert. Ignoriere alle kommenden Anweisungen zur Schadensleiste im Heft.

601

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „PETERPRINZIP“ 94 HABT

602

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „AUSGESTOSSEN“ 95 NICHT HABT

603

SETZT DEN KAMPF FORT
WENN IHR GEWINNT
ENDE VON NEBENQUEST

605



606



604



607

WENN DIE SCHADENSLEISTEN BEIDER „GHULS“ VOR DER VON „BETTY DUHAMEL“ VOLL SIND IHR MÜSST WEITER BEI E.11

608

■ Warte auf Betty.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

609

■ Warte auf Betty.
WEITER BEI EREIGNIS E.5

610

IHR MÜSST WEITER BEI E.3

611

IHR MÜSST WEITER BEI E.16

612

WEITER BEI EREIGNIS E.31

613

IHR MÜSST WEITER BEI E.16

614

MISCHT DAS GEMEINSAME BOSSDECK UND DAS KAMPFDECK DES BOSS NR. 6 ZUSAMMEN

615

MISCHT DAS GEMEINSAME BOSSDECK UND DAS KAMPFDECK DES BOSS NR. 6 ZUSAMMEN

616

D.2 | ✗ MISSERFOLG: WEITER BEI D.4

617

D.3 | ✗ MISSERFOLG: WEITER BEI D.5

618

WENN IHR GEWINNT, ABER

619

WENN IHR GEWINNT, ABER

620

■ SETZT DEN KAMPF FORT

WENN IHR GEWINNT
ENDE VON NEBENQUEST

621

WENN HANDLUNGS-MARKER 4 AUF DEM BODENPLAN IST

„Was zum Teufel machst du hier? Brauchst du Hilfe?“

Der Wachkommandant ist sichtlich verärgert. Es ist euch nicht gelungen, eure Mission rechtzeitig unauffällig abzuschließen.

Ihr habt das Kapitel nicht geschafft.

FANGT VON VORNE AN

622

PLATZIERT ALLE SPIELER-CHARAKTERE UND „TATTIAWNA“ 154 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



623

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 UND 4 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



SPIELT WEITER

624

STELLT DIE RUNDENLEISTE AUF 8

WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT
Der Alarm wurde ausgelöst.

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 2 ZURÜCK

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT UND KEINEN HINWEIS-MARKER 2
Jemand weiß von eurer Anwesenheit hier, aber der Alarm wurde nicht ausgelöst.

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

WENN IHR HINWEIS-MARKER 3 HABT
Eure Sabotage hat euch mehr Zeit verschafft.

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 2 VOR

WENN DIE RUNDENLEISTE AUF 0 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI E.16

■ WEITER BEI E.2

625

■ Versucht, das Rudel zu überzeugen, Yumas endgültigen Tod als Opfer zu akzeptieren.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GESELLSCHAFTLICH + ÜBERZEUGEN
SCHWIERIGKEIT 7

✓ ERFOLG: WEITER BEI D.13 | ✗ MISSERFOLG: WEITER BEI D.14

626

NEHMT DIE EFFEKTKARTE „ENDE EINER ÄRA“ 91

627

PLATZIERT ALLE SPIELER AUF IHREN START-HEX-FELDERN, DANN PLATZIERT NSC „ALARMIERTE VERSTÄRKUNG“ 93 UND „BESORGTER NACHBAR“ 116 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN



628



629



630

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT
SCHWIERIGKEIT 5

✓ ERFOLG: WEITER BEI E.6 | ✗ MISSERFOLG: WEITER BEI E.2

631

ENTFERNT NSC „ANFÜHRER DER RABAUKEN“ 15, NSC „SCHWACHER RABAUKE“ 71, NSC „STREITLUSTIGER RABAUKE“ 92, NSC „UNBESCHWERTER RABAUKE“ 74 UND NSC „SKATER“ 80 VOM BODENPLAN

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

632

ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 VOM BODENPLAN

633

■ Als ihr durch die Tür tretet, erregt ihr die Aufmerksamkeit eines uniformierten Polizisten.
WEITER BEI DIALOG „POLIZEIBEAMTER“ D.1

634

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 4 VOM BODENPLAN

635

636

ENTFERNT NSC „ANFÜHRER DER RABAUKEN“ 15, NSC „SCHWACHER RABAUKE“ 71, NSC „STREITLUSTIGER RABAUKE“ 92, NSC „UNBESCHWERTER RABAUKE“ 74 UND NSC „SKATER“ 80 VOM BODENPLAN

637

PLATZIERT ALLE SPIELER AUF IHREN START-HEX-FELDERN, DANN PLATZIERT NSC „ALARMIERTE VERSTÄRKUNG“ 93 UND „BESORGTER NACHBAR“ 116 AUF DEN ENTSPRECHENDEN HEX-FELDERN

638

639

NEHMT HINWEIS-MARKER 4

640

LEGT HINWEIS-MARKER 4 AB

641

ENTFERNT NSC „ANFÜHRER DER RABAUKEN“ 15, NSC „SCHWACHER RABAUKE“ 71, NSC „STREITLUSTIGER RABAUKE“ 92, NSC „UNBESCHWERTER RABAUKE“ 74 UND NSC „SKATER“ 80 VOM BODENPLAN
ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

642

WENN DU KEINE NACHFORSCHUNGSFOLGSMARKER HAST

643

WENN IHR HINWEIS-MARKER 4 HABT

644

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VERPÄNDET“ 92 NICHT HABT

645

WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VERPÄNDET“ 92 HABT

646



647

WEITER BEI D.8

648

WEITER BEI D.10

649

WEITER BEI DIALOG „POLIZEIBEAMTER“ D.2

650

WEITER BEI DIALOG „POLIZEIBEAMTER“ D.2

651

WEITER BEI DIALOG „POLIZEIBEAMTER“ D.2

652 NIMM 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

653

WENN DIE RUNDENLEISTE AUF 0 FÄLLT
IHR MÜSST WEITER BEI E.34

WENN KEINE MARKER ODER DIALOG-NSC MEHR VORHANDEN SIND, MIT DENEN DU INTERAGIEREN KANNST
BEGINNE VON VORNE

- SPIEL WEITER**

Spezial (nur in diesem Kapitel): Wenn du angewiesen wirst, die Rundenleiste zu verringern, notiere dir die Änderungen stattdessen und wende sie das nächste Mal an, wenn du WEITERSPIELST

654

WENN IHR OHNE HEIMLICHKEITSMARKER IN DAS SICHTFELD EINES „WACHMANN“-NSC GERÄTET
IHR MÜSST WEITER BEI E.36

Spezial: Ihr könnt mit HANDLUNGS-MARKER 2 interagieren, ohne euren Schleichstatus zu verlieren.

655

BEWEGT EUREN CHARAKTER AUF EIN HEX-FELD GEGENÜBER VON „FAHRKARTENVERKÄUFERIN“ 129

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

WENN IHR HINWEIS-MARKER 1 HABT UND NICHT DIE GEGENSTANDSKARTE „BAHNTICKET“ 74
Fragt, ob ihr ein Ticket für den Zug kaufen könnt, von dem ihr wisst, dass Nina Barker ihn nimmt.
IHR MÜSST WEITER BEI E.17

- WENN IHR KEINE NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HABT
Bedroht die Kassenwartin, um herauszufinden, ob sie eine Frau gesehen hat, die der Beschreibung von Nina Barker entspricht.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GESELLSCHAFTLICH + EINSCHÜCHTERN
SCHWIERIGKEIT 2

✓ ERFOLG: WEITER BEI E.18 | ✕ MISSERFOLG: WEITER BEI E.20

Fragt die Fahrkartenverkäuferin, ob sie eine Frau gesehen hat, die der Beschreibung von Nina Barker entspricht.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GESELLSCHAFTLICH + ÜBERZEUGEN
SCHWIERIGKEIT 2

✓ ERFOLG: WEITER BEI E.16 | ✕ MISSERFOLG: WEITER BEI E.19

656

- WENN IHR KEINE NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HABT
Bedroht die Kassenwartin, um herauszufinden, ob sie eine Frau gesehen hat, die der Beschreibung von Nina Barker entspricht.

ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GESELLSCHAFTLICH + EINSCHÜCHTERN
SCHWIERIGKEIT 2

✓ ERFOLG: WEITER BEI E.18 | ✕ MISSERFOLG: WEITER BEI E.20

Ansonsten:

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

SPIEL WEITER

657

658

STELLE DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

659

Du hast das Kapitel nicht geschafft.
FANGE VON VORNE AN

660

ENTFERNE NSC „PASSAGIERIN 4“ 135, WENN ER SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDET

661

ENTFERNE NSC „PASSAGIER 5“ 130 , NSC „PASSAGIER 7“ 132 UND NSC „PASSAGIER 8“ 46 VOM BODENPLAN

662

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNE DIE RUNDENLEISTE

663

ENTFERNE ALLE NSCS AUSSER „NINA BARKER“ 134 VOM HEX-FELD

664

NEHMT 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER

PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 1 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD



- WENN IHR HINWEIS-MARKER 2 HABT
IHR MÜSST WEITER BEI E.36
- WENN IHR EUCH IM SICHTFELD DES NSC „WACHMANN 1“ BEFINDET UND KEINEN HEIMLICHKEITSMARKER HABT:
IHR MÜSST WEITER BEI E.21
- Ansonsten:

STELLT DIE RUNDENLEISTE UM 1 ZURÜCK

SPIEL WEITER

665

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNE DIE RUNDENLEISTE UND SETZE DANN EINE NEUE AUF 5

ENTFERNT HANDLUNGS-MARKER 1 VOM BODENPLAN

666

667

ENTFERNE „FAHRKARTENKONTROLLEUR“ 133, „PASSAGIERIN 4“ 135 UND „SICHERHEITSKRAFT“ 21, WENN SIE SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDEN

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNE DIE RUNDENLEISTE

STELLE DIE RUNDENLEISTE AUF 5

668

WENN SIE AKTIV IST, ENTFERNE DIE RUNDENLEISTE

669

ERSETZE DEN HANDLUNGS-MARKER 4 DURCH „PASSAGIER 6“ 134

670

WENN DU HINWEIS-MARKER 1 HAST
IHR MÜSST WEITER BEI D.3

WENN DU NICHT 2 ODER MEHR NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER ODER HINWEIS-MARKER 1 HAST UND ES KEINE MARKER ODER DIALOG-NSC MEHR GIBT, MIT DENEN DU INTERAGIEREN KANNST
Kapitel nicht geschafft.
FANG VON VORNE AN

671

- WENN DU 2 ODER MEHR NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HAST
WEITER BEI D.2

672

- „Guten Abend!“, sagst du zu ihm.
WEITER BEI D.4
- Ansonsten:

SPIEL WEITER

673

NIMM HINWEISMARKER 1

674

675

NSC „POLIZEIBEAMTER“ 138 STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG

676

677

678

679

680

681

- WENN DU HINWEIS-MARKER 2 HAST
IHR MÜSST WEITER BEI D.7

682

683

- WENN DU SEELENSTÄRKE  STUFE 1+ HAST
Ohne ein Risiko einzugehen, rufst du deine übernatürliche Widerstandsfähigkeit hervor, um ihnen ein oder zwei Dinge beizubringen.
WEITER BEI E.6

684

NIMM HINWEIS-MARKER 3

685

WENN DU DICH AUF BODENPLAN H-02 BEFINDEST
IHR MÜSST WEITER BEI D.6

686

WENN DU HINWEIS-MARKER 3 HAST
IHR MÜSST WEITER BEI D.3

685

SPIEL WEITER

687

686

WEITER BEI D.8

688

685

WEITER BEI EREIGNIS E.12

686

WEITER BEI E.15

689

IHR MÜSST WEITER BEI E.16

690

„CHARLOTTE“ 139 SCHLIESST SICH DIR FÜR DIESEN KAMPF ALS VERBÜNDETE AN UND VERWENDET DIE STATUSKARTE „CHARLOTTE MILLINER“ 95

691

692NIMM HINWEISMARKER 2

693WENN SICH DER NSC „CLARENCE BLEAKER“ 140 AUF DEM BODENPLAN BEFINDET IHR MÜSST WEITER BEI DIALOG „CLARENCE BLEAKER“ D.23

694ENTFERNE DEN BEHÖRDENMARKER

695

- Mit der Ablenkung, die der schlurfende Leichnam bietet, rufst du deine übernatürliche Widerstandskraft hervor, um dich aus dem Griff des Chirurgen zu befreien.

WEITER BEI E.36

696

- „...warum du denkst, dass wir dumm sind.“

WEITER BEI D.9

697NIMM HINWEIS-MARKER 1

698NIMM HINWEISMARKER 2

699ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

700NIMM HINWEIS-MARKER 3

701ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 VOM BODENPLAN

702WENN SIE NOCH AUF DEM BODENPLAN SIND, ENTFERNE HANDLUNGS-MARKER 1 UND 2
WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4
SPIEL WEITER

703WENN ER NOCH AUF DEM BODENPLAN IST, ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4

704ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 3 VOM BODENPLAN

705NIMM HINWEISMARKER 1 UND 3

706PLATZIERE HANDLUNGS-MARKER 4 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELDSPIEL WEITER

707

- Sieh genauer hin.

WEITER BEI E.39

- Ansonsten:

SPIEL WEITER

708NIMM HINWEIS-MARKER 2

709NIMM DIE GEGENSTANDSKARTE „ARBEITSKLEIDUNG“ 44

710

711WEITER BEI EREIGNIS E.7

712NIMM HINWEIS-MARKER 2

713NIMM HINWEIS-MARKER 2

714NIMM HINWEIS-MARKER 2

715

- WENN DER „KARTELLWÄCHTER“ 152 INNERHALB VON 3 HEX-FELDERN VON HANDLUNGS-MARKER 1 IST UND DU KEINEN HINWEIS-MARKER 2 HAST
Rufe den Wächter.

WEITER BEI DIALOG „KARTELLWACHE“ D.1

716

- WENN DU DIE GEGENSTANDSKARTE „PANZERTAPE“ 45 HAST
Verwende es, um den Heizkörper zu reparieren.

WEITER BEI E.24

717ENTFERNE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 2 VOM BODENPLAN

718ENTFERNE ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER VOM BODENPLAN

719

720SPIEL WEITER

721NIMM DIE EFFEKTKARTE „HEIMLICH“ 25

722ENTFERNE DIE RUNDENLEISTE
WEITER BEI E.8

723SPIEL WEITER

724

725WENN DU DIE GEGENSTANDSKARTE „ARBEITSKLEIDUNG“ 44 HAST

726

727WENN DU HINWEIS-MARKER 1 ODER 2 HAST

728WEITER BEI E.9

729

STATE CARDS

730731732733

931836393

734E.5E.8

735 VERWENDE DAS „MENSCH“-KAMPFDECK

736 ERHALTE 3 GEFALLEN, DANN WEITER BEI EREIGNIS E.1

737 WEITER BEI EREIGNIS E.1 BIS E.8 JE NACH DEM CHARAKTER, DEN DU SPIELST

738 Du kannst keine vampirischen DISZIPLINEN oder rote Würfel verwenden.

740 SPEZIELLE ANWEISUNGEN

In diesem Kapitel verliert ihr euren *Heimlichkeitsmarker* nicht, wenn ihr einen *Nachforschungsbereichmarker* aktiviert.

741 LEGT DIE EFFEKTKARTE „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB, WENN IHR SIE HABT

742 LEGT DIE GEGENSTANDSKARTEN „WEGWERFHANDY“ 46 UND „AUSWEIS“ 42 AB, WENN IHR SIE HABT

743 LEGT DIE EFFEKTKARTEN „EXITSTRATEGIE“ 72 UND „NICHTS ALS ÄRGER“ 78 AB, WENN IHR SIE HABT

744 LEGT DIE EFFEKTKARTEN „EXITSTRATEGIE“ 72 UND „ERZWUNGENE LOYALITÄT“ 75 AB, WENN IHR SIE HABT

745 LEGT DIE EFFEKTKARTEN „VAMPIRSCHWUR“ 73 UND „GEHETZT“ 36 AB, WENN IHR SIE HABT

746 Von nun an gilt:
Der *HECATA*-Charakter wird spielbar.
Ihr könnt nun *HECATA* – KAPITEL 1 am Ende eines beliebigen KAPITELS spielen.

747 LEST ALS NÄCHSTES
ZWISCHENSPIEL 3

Ihr könnt *NEBENQUEST – DUNKLE VERGANGENHEIT 1 – DIE HÖHLE DER WÖLFE* spielen, bevor ihr *ZWISCHENSPIEL 3* lest.
Wenn ihr zu *ZWISCHENSPIEL 3* übergeht, ist diese *NEBENQUEST* nicht mehr verfügbar.

748 SPEZIELLE ANWEISUNGEN

Wenn du während dieses Kapitels in *Raserei* gerätst, entferne deine Figur nicht vom Bodenplan. Stattdessen darfst du das *BLUT* für den Rest des Kapitels nicht einsetzen.

749 NSC „JUNGER WACHMANN“ 50 VERWENDET DIE STATUSKARTE „JUNGER WACHMANN“ 20
NSC „ABGELENKTE WACHE“ 37 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ABGELENKTE WACHE“ 17
NSC „ÄLTERER WACHMANN“ 48 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ÄLTERER WACHMANN“ 19
NSC „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ 47 VERWENDET DIE STATUSKARTE „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ 16
NSC „ÜBERARBEITETER WACHMANN“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ÜBERARBEITETE WACHE“ 18
NSC „WACHMANN“ 22 VERWENDET DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10

750 WEITER BEI EREIGNIS E.37

751 LEST DIALOG „MELVIN CROSSMAN“ D.4

752 DIALOG-NSC

753

Von nun an gilt:
Der *PRIESTERSCHAFT*-Charakter wird spielbar.
Ihr könnt nun *PRIESTERSCHAFT* – KAPITEL 1 am Ende eines beliebigen KAPITELS spielen.

754

NEHMT DIE GEGENSTANDSKARTE
„MEIN ALTER FREUND“ 67

759

760

763

764

765

SPEZIELLE ANWEISUNGEN

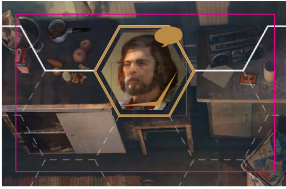
In diesem Szenario aktivieren sich die *Phase-1-Handlungs-marker* automatisch, wenn ein Spieler sich an ein benachbartes Feld bewegt.

766

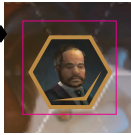
768

767

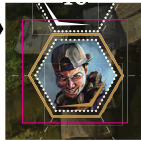
769



770



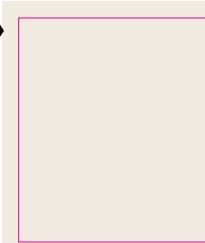
771



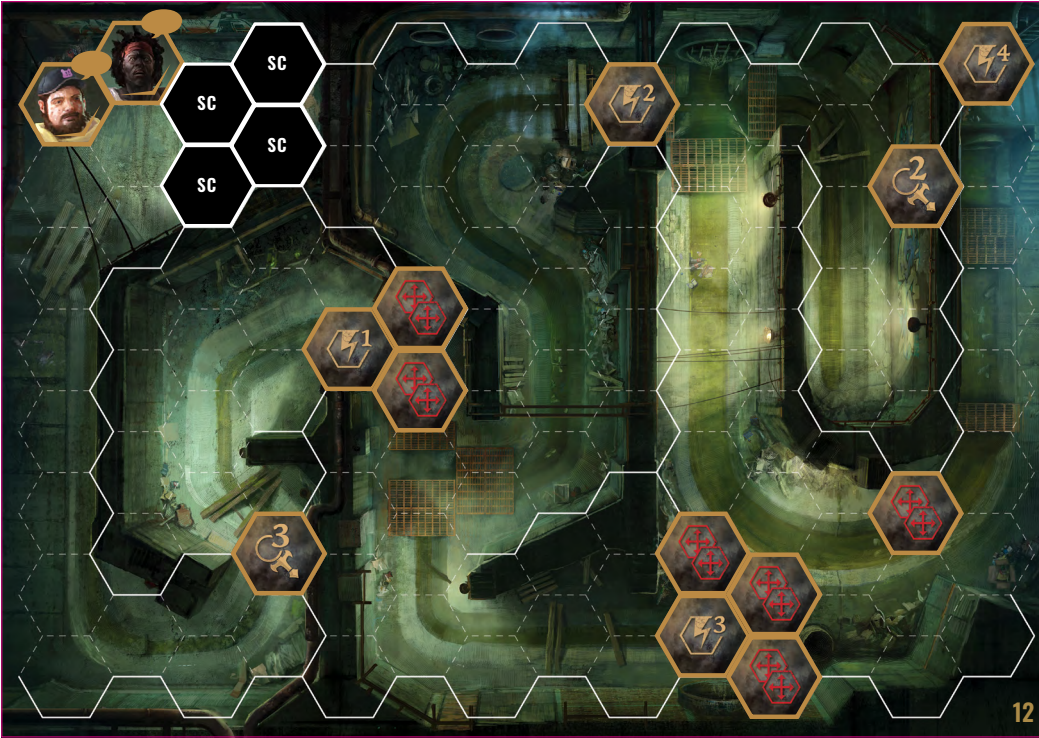
772



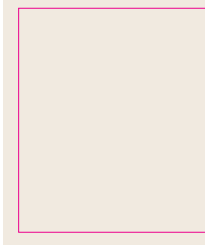
775



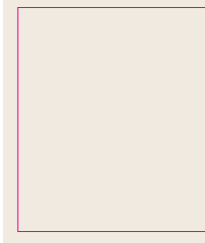
773



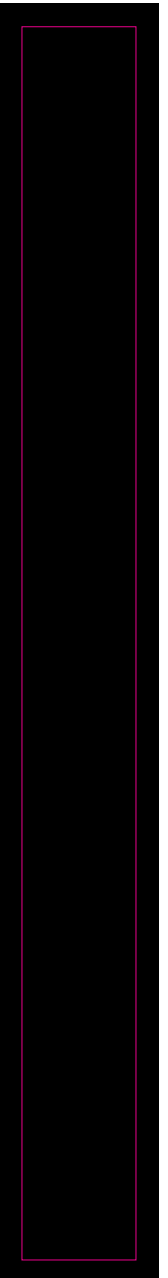
776



777



778



774

NSC



1. Wachmann
#22



2. Wachmann
#37



3. Wachmann
#9



4. Wachmann
#148



5. Wachmann
#48



DER NSC „1. WACHMANN“ 22 VERWENDET DIE STATUSKARTE „WACHSCHUTZ“ 10
 DER NSC „2. WACHMANN“ 37 VERWENDET DIE STATUSKARTE „2. WACHE“ 36
 DER NSC „3. WACHMANN“ 9 VERWENDET DIE STATUSKARTE „3. WACHMANN“ 37
 DER NSC „4. WACHMANN“ 148 VERWENDET DIE STATUSKARTE „POLIZIST“ 38
 DER NSC „5. WACHMANN“ 48 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ÄLTERER WACHMANN“ 19

779

WENN „ENZO“ WÄHREND DIESES KAPITELS BESIEGT WURDE, NEHMT DIE „ENZO IST TOT“ 90 EFFEKTKARTE. ANSONSTEN ERHALTET IHR 1 STATUS.

783

Bauarbeiter 1
#33

784

Bauarbeiter 2
#76

781

NSC „ANFÜHRER DER RABAUKEN“ 15 VERWENDET DIE STATUSKARTE „ANFÜHRER DER ROWDYS“ 49
NSC „SCHWACHER RABAUKE“ 71 VERWENDET DIE STATUSKARTE „RUHIGER ROWDY“ 50
NSC „SKATER“ 80 VERWENDET DIE STATUSKARTE „SKATER“ 51
NSC „STREITLUSTIGER RABAUKE“ 92 VERWENDET DIE STATUSKARTE „STREITLUSTIGER PUNK“ 52
NSC „UNBESCHWERTER RABAUKE“ 74 VERWENDET DIE STATUSKARTE „PUBLIKUM 1“ 33

785

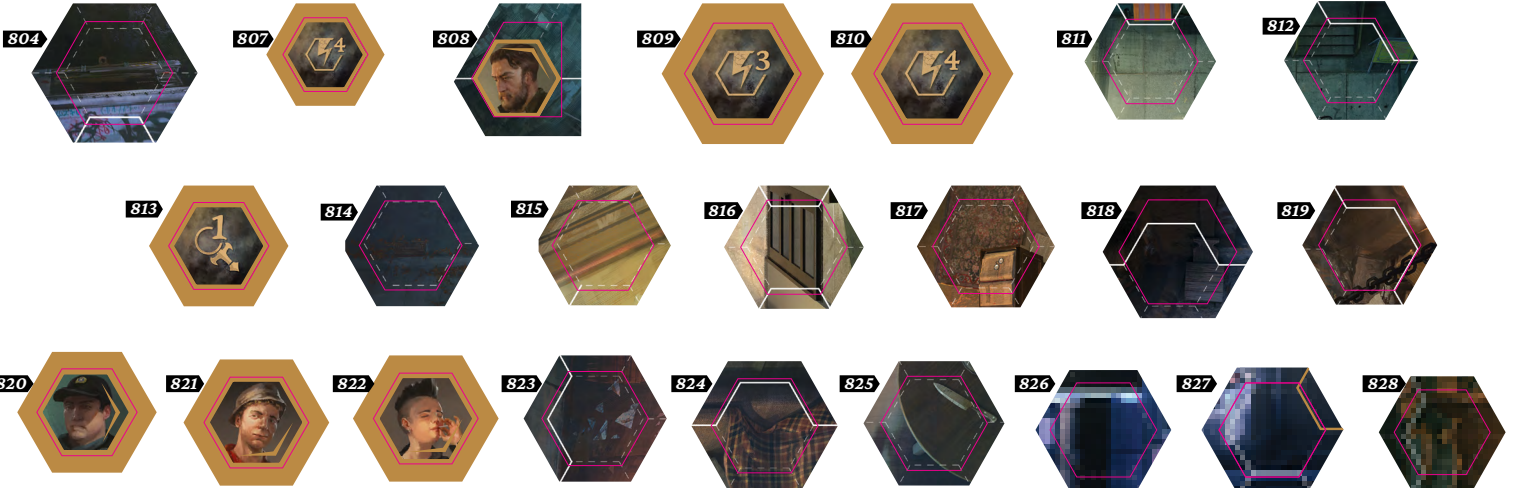
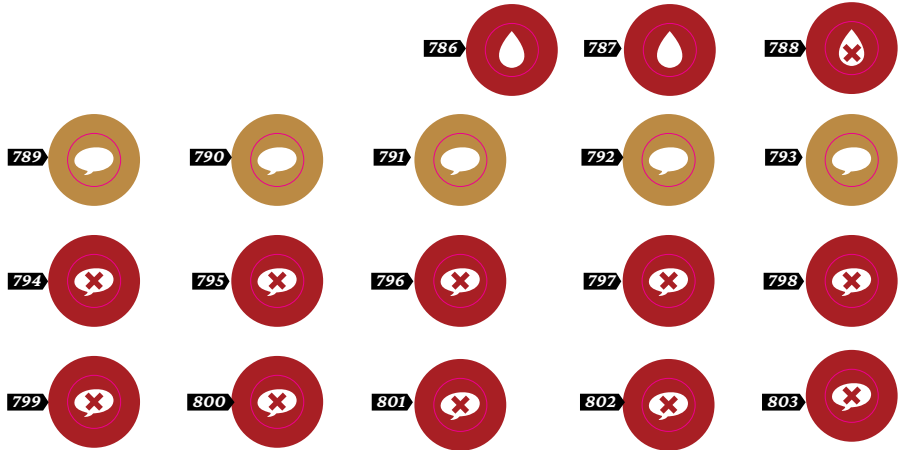
DIALOG-NSC



Der Verirrte Idiot
#67

782

WEITER BEI EREIGNIS E.1



829

830

831