

# ERRATA

## KAPITEL

### Prolog

- † **Buch der Geschichten: Toreador Prolog Einleitung – S.15**
  - 1) Füge unten auf der Seite hinzu: Nimm 3 Gefallen.
  - 2) Lege den Nachforschungsmarker #3 nicht auf den Bodenplan. Er wird später im Prolog angelegt.
- † **Buch der Geschichten: Gangrel Prolog Einleitung**
  - 1) **E.8 und E.11 – S.11 & 14:** Die Fähigkeit im Beschreibungsfeld sollte **SPORTLICHKEIT** und nicht **HUNDGEMENGE** heißen, da die Kampfarten „SPRINGEN“ und „AUSWEICHEN“ Sportlichkeit verwenden.
  - 2) **S.5:** Der untere Hinweis besagt, dass nur das Basis-Kampfdeck des Charakters verwendet werden soll, aber man kann alle verfügbaren Kampfarten für Aren verwenden, wie in einer Tabelle im Heft zu sehen ist.
- † **Buch der Geschichten: Brujah Prolog Einleitung E.7 – S.10:** Stärke Stufe 1 gibt zusätzliche Würfel für den Angriff, nicht direkt für den Schaden.
- † **Buch der Geschichten: Malkavianer Prolog Einleitung D.10 – S.15:** Die Schwierigkeit des Fähigkeits-Checks sollte 3 statt 2 sein.

### KAPITEL 1

- \* **Buch der Geschichten: Einleitung – S.29**

Die erste Aktion sollte nicht direkt zu E.1 führen (da es sich um Lucianas Seite handelt). Sie sollte lauten: *Lies die Einführung deines Charakters. Sie befinden sich auf den Seiten E.1 bis E.8.*

### KAPITEL 2

- † **Maschinenraum: Vorderseite – S.103**

Wenn du die Kästen untersuchst, sind die Ergebnisse der beiden Fähigkeits-Checks vertauscht. Sie sollten lauten:  
*ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GEISTIG- + WAHRNEMUNG  
O BIS 2 ERFOLGE: WEITER BEI N.2  
3+ ERFOLGE: WEITER BEI N.1*
- † **Larry der Hausmeister: D.3, D.5, D.7, D.8 – S.44, 46, 48, 49**

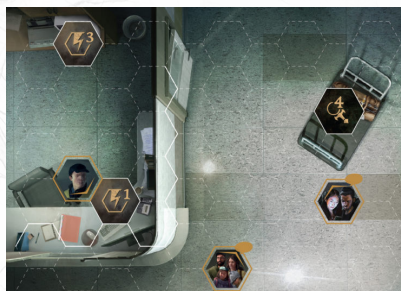
Larry, der Hausmeister, wird nie auf den Bodenplan gesetzt, das ist so gewollt. Die Anweisung, seinen Aufsteller vom Bodenplan zu entfernen, sollte nicht da sein, du kannst sie ignorieren.
- † **Larry der Hausmeister: D.4 – S.45**

Da Larry nie auf dem Bodenplan aufgestellt wird, kannst du ihm nicht hinterherlaufen, wenn er flieht. Streiche die folgende Anweisung: „NSC „LARRY DER HAUSMEISTER“ FLIEHT. Fangt ihn ein, sonst droht ein Maskeradebruch.“  
*THE “LARRY THE JANITOR” NPC STARTS FLEEING.  
Catch him or risk a MASKENBRUCH*

### KAPITEL 5

- \* **Buch der Geschichten: Einleitung – S.37**

Füge den Aktionsmarker #3 auf dem HEX ein, wie in der Abbildung unten gezeigt.



- † **E.12 – S.77**

Füge im ersten Kästchen über „SPIELT WEITER“ die folgende Anweisung ein: „DAS KAPITEL ENDET, SOBALD DER AKTIONSMARKER #3 VOM BODENPLAN ENTFERNT WIRD“.

### † E.12 – S.77

Füge im ersten Kästchen oberhalb von „DSPIELT WEITER“ die folgende Anweisung ein: „TAUSCHT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #2 GEGEN AKTIONSMARKER #2 AUS“

### KAPITEL 6

- † **Buch der Geschichten, Schlussfolgerung – S.40**

Als Teil der Belohnungen für das Abschließen des Kapitels hinzufügen: „NEHMT DAS „ERSTE SCHLÜSSELFRAGMENT“ #54“ GEGENSTANDSKARTE“.

### KAPITEL 7

- \* **Buch der Geschichten: Einleitung – S.45**

Setze AKTIONSMARKER #1 auf den unten gezeigten HEX. Entferne die NSCs „STUDENTEN“ und „WACHMANN“. Sie erscheinen später im Kapitel.



### † E.5 – S.66

Die erste Wahl sollte lauten: „WENN IHR HINWEISMARKER #4 HABT“ und nicht „#1“, wie es momentan dort steht.

### KAPITEL 8

- \* **Buch der Geschichten: Einleitung – S.47**

Die Aktion sollte lauten: „WEITER BEI E.37“, und nicht „WEITER BEI E.1“.
- † **N.3 und 7 – S.52 und 56**

Der Aktionsmarker befindet sich diesmal in Phase II, so dass die Interaktion mit ihm E.65 auslöst.

### KAPITEL 10

- † **E.8 – S.73**

Der NSC „DAS PAAR“ ist in der Tat ein Dialog-NSC, und das Bild auf der Seite sollte die Sprechblase haben, um das anzuzeigen.
- † **AV.2 und AV.3 – S.59-60**

Ersetze alle Erwähnungen von „WEITER BEI AV.4“ durch „WEITER BEI AV.6“, und umgekehrt. Die Seitenzahlen waren mit dem falschen Zweig verknüpft.

### KAPITEL 11

- † **Buch der Geschichten – S.53**

Die folgenden NSC sollten auch Sprechblasen haben, da sie sowohl Dialog-NSC als auch kampfbereit sind: *Junger Wachmann #50, Abgelenkte Wache #37, Älterer Wachmann #48, Hart aussehender Wachmann #47, Überarbeiteter Wachmann #9.*
- \* **E.17 – S.114**

Die dritte Möglichkeit sollte lauten: „WENN IHR SOWOHL DEN HINWEISMARKER #2 ALS AUCH DIE „ZWEITE SCHLÜSSELFRAGMENT“ #55 GEGENSTANDSKARTE HABT.“

### KAPITEL 12

- \* **Inhaltsverzeichnis**

In der Tabelle fehlt der Hinweis auf Phase 2 von AKTIONSMARKER #1 und #2. Füge am Ende des Inhaltsverzeichnisses Folgendes hinzu:  
„AKTIONSMARKER #1 (PHASE 2).....S.103“  
„AKTIONSMARKER #2 (PHASE 2).....S.109“
- † **E.12 – S.113**

Füge die folgende Anweisung vor „SPIELT WEITER“ hinzu: „LEGT DIE „NICHTS ALS ÄRGER“ #78 EFFEKTKARTE AB“

### † E.110 – S.211

Die Aufstellernummern fehlen. Die Anweisung sollte lauten: „SETZT DIE NSC „GAST #1“ #38, „LINDA“ #51, „MARIE DUMONT“ #36, „JUNGER WACHMANN“ #50 UND „HART AUSSEHENDER WACHMANN“ #47 AUF DIE ENTSPRECHENDEN HEX-FELDER“

### † E.116 – S.217

Der AKTIONSMARKER #2, der hier eingerichtet wird, ist AKTIONSMARKER #2 (PHASE 2), der zu Seite E.8 führt, wenn er aktiviert wird.

### KAPITEL 13

- † **Inhaltsverzeichnis**

Im Inhaltsverzeichnis wurden die Seiten vertauscht. „Hart aussehender Wachmann“ steht auf Seite 5 und „Älterer Wachmann“ auf Seite 19.
- † **Sam: D.3 – S.80**

Entferne das „WENN DU 7 MENSCHLICHKEIT HAST“ aus der zweiten Wahlmöglichkeit. Jeder kann diese Wahl treffen.

### KAPITEL 14

- † **Valois Sang: D.1 – S.64**

Füge unten auf der Seite folgende Anweisung ein: „Andernfalls SPIELT WEITER“
- † **Yuma McKenzie: D.3 – S.20**

Entferne die Anweisung „NSC „YUMA MCKENZIE“ STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG“. Sie sollte nicht auf dieser Seite erscheinen.
- \* **Buch der Geschichten: Schlussfolgerung – S.60**

Füge unten auf der Seite die folgende Anweisung hinzu: „Wenn ihr die ERWEITERUNG: HECATA besitzt, wird der HECATA-Charakter spielbar. Ihr könnt das HECATA-KAPITEL N°1 am Ende eines beliebigen KAPITELS spielen. Ihr könnt Aurora an jedem beliebigen Punkt der Kampagne spielen, aber dies ist der Moment in der Erzählung, in dem sie in Montreal erscheint. Von diesem Kapitel an werden euch Aurora-spezifische Entscheidungen im Spiel begegnen.“
- † **Buch der Geschichten: Einleitung – S.59**

Der „WILLIAM“-NSC ist kein Dialog-NSC. Ignoriere die Sprechblase auf seinem Aufsteller-Symbol.
- † **E.7 – S.98**

Wenn du im Kampf scheiterst, kannst du das Kapitel ab E.30 neu beginnen, nicht ab E.28.

### KAPITEL 15

- † **Spiegel: N.1 – S.5**

Wenn du die Spiegel untersuchst, sind die Ergebnisse der beiden Fähigkeits-Checks vertauscht. Es sollte lauten:  
*ZEIT FÜR EINEN CHECK AUF GEISTIG- + OKKULTISMUS  
O BIS 2 ERFOLGE: WEITER BEI N.1  
3+ ERFOLGE: WEITER BEI N.2*

### \* E.11 – S.54

Die Anweisung für die zweite Wahl sollte lauten: „WEITER BEI ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG AV.3“.

### † E.18 – S.61

Füge die folgende Anweisung am Ende der Seite ein: „NEHMT DIE „DRITTES SCHLÜSSELFRAGMENT“ #56 GEGENSTANDSKARTE“

### \* Fliesen: N.2 – S.31

Eine potentiell kapitelabbrechende Anweisung fehlt. Füge die folgende Anweisung am Ende der Seite hinzu: „WENN ALLE NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER VOM BODENPLAN ENTFERNT WURDEN, WEITER BEI EREIGNIS E.2“

### KAPITEL 16

- \* **Buch der Geschichten: Einleitung – S.63**

Unten auf der Seite fehlt eine Aufforderung. Sie sollte die folgenden Sonderregeln für Kapitel 16 enthalten:  
- Am Ende der ersten Runde LEST EREIGNISSEITE E.3.  
- Mit den Aktionsmarkern in diesem Kapitel kann man nicht interagieren.

\* : Wichtiger Fehler, der in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führt.

† : Tippfehler, Versehen, Klarstellung oder Verbesserung - nicht spielentscheidend. In den meisten dieser Fälle können die Spieler die Lösung auch ohne dieses Dokument finden.

Der „VERÄNGSTIGTES PAAR“-NSC zählt als der „AM MEISTEN VERLETZT“ für die Zwecke des Zielens im Kampf. Die „VERROTETE AUFERSTANDENE LEICHE“-NSCs bewegen sich 1 HEX pro Zug auf das Paar zu.  
- Die „VERROTETE AUFERSTANDENE LEICHE“-NSCs benutzen die „VERROTETE AUFERSTANDENE LEICHE“-Herbeigerufenkarte.  
- Die „SCHLURFENDE AUFERSTANDENE LEICHE“-NSCs verwenden die „SCHLURFENDE AUFERSTANDENE LEICHE“-Statuskarte.  
- Entfernt die Karte „BISS“ aus eurem Kampfdeck für dieses Kapitel. Die Toten zu beißen ist eine schlechte Idee.  
- Ihr könnt am Ende einer beliebigen Kampfrunde fliehen und dieses Kapitel beenden. Wenn ihr das tut, LEST EREIGNISSEITE E.2.

## ZWISCHENSPIEL 2

- † **Buch der Geschichten – S.70**  
Der goldene Balken oben enthält die falsche Gegenstandsnummer. Es sollte lauten: „ZERSPLITTETER SEELE“ #57.
- † **Buch der Geschichten – S.73**  
Eine Anweisung fehlt. Am Ende des Zwischenspiels solltet du die folgende Anweisung sehen: „IHR KÖNNT NUN DEN MINISTRY-CHARAKTER UND DIE KAPITEL VON MELISSA SANTOS SPIELEN“

## KAPITEL 18

- † **Vor der Bühne N.3 – S.62**  
Wenn ein Kampf beginnt, nutzt der Wachmann die folgenden Statuskarten: „Wachschutz #10, 2. Wache #36 und 3. Wachmann #37“.
- † **Südliche Sonnenuhr, N.2-3-4 – S.75-76-77**  
Füge die folgende Anweisung bevor „SPIELT WEITER“ hinzu: „WENN DER NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #3 NICHT AUF DEM BODENPLAN IST, LEST WEITER BEI E.26“
- † **E.23 – S.124**  
Füge die folgende Anweisung nach „WENN DIE RUNDENLEISTE AUF 0 FÄLLT...“ ein: „ENTFERNT DIE RUNDENLEISTE“. Wenn die Rundenleiste zu diesem Zeitpunkt noch nicht 0 erreicht hat, ist sie nicht mehr erforderlich.

## KAPITEL 19

- † **D.12, D.15 & D.21 – S.53, 56, 62**  
Diese Seiten zeigen nicht an, welche Statuskarten genutzt werden sollen. Es sollten sein: De-Facto-Vorarbeiter: Chef beim Bau #39, Desinteressierter Arbeiter: Erster Bauarbeiter #40, Ingenieur: 2. Bauarbeiter #41
- † **Vergittertes Rohr N.12 – S.77 und Offenes Rohr N.7 – S.103**  
Eine Anweisung fehlt, um eine Schleife zu verhindern. Füge das Folgende vor der Anweisung, Andrades Dialog zu lesen, hinzu: „ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #1 VOM BODENPLAN.“
- † **Müllhaufen, Nachforschung #4 – S.113 und**  
Der hier erwähnte Hinweismarker sollte #3 und nicht #1 sein.
- † **E.23 – S.150**  
Die Markernummer auf dem Bild ist falsch. Es sollte Aktionsmarker #2 sein. Die Anweisungen sind korrekt.

## KAPITEL 20

- ✦ **E.2 – S.141**  
Es sollte eine weitere Möglichkeit geben, die Küche zu betreten, ohne Tierhaftigkeit zu benötigen. Füge die folgende Anweisung zu den verfügbaren Möglichkeiten hinzu: „WENN IHR DIE „HUNDEPFEIFE“ #2 GEGENSTANDSKARTE HABT, blast heimlich die Pfeife und schleicht euch in die Küche, während der Hund kurz abgelenkt ist. WEITER BEI E.5“
- ✦ **Zimmer: D.13 – S.18**  
Die Anweisung bezieht sich auf den falschen Aktionsmarker. Sie sollte lauten: „AKTIONSMARKER #2 ENTFERNEN, WENN ER SICH AUF DEM BODENPLAN BEFINDET.“
- † **E.1 – S.140**  
Es fehlt eine Anweisung, wenn man nach der Aktivierung des Aktionsmarkers #1 nicht mit Zimmer interagieren will. Füge unten auf der Seite Folgendes hinzu: „Oder: Gebt dem Barkeeper zu verstehen, dass ihr später bestellen werdet, und entfernt euch vom Tresen. SPIELT WEITER.“
- † **Zimmer: D.8, D.10, D.12 – S.13, 15, 17**  
Um eine Schleife zu vermeiden, füge die folgende Anweisung vor dem „SPIELT WEITER“ auf diesen Seiten ein: „AKTIONSMARKER #1 ENTFERNEN“

- † **Kellnerin: D.5, D.6 – S.114, 115**  
Dieser Hinweis wird in diesem Kapitel nicht benötigt. Du kannst die Anweisung „NEHMT HINWEISMARKER #3“ ignorieren.

## KAPITEL 21

- † **E.12 – S.63**  
Die Konsequenz ist hier ein wenig zu leicht. Anstatt sofort die Karte „LOSE ENDEN“ zu nehmen, verwende folgende Anweisung:  
„WENN IHR DIE KAMPFKARTE „BISS“ BENUTZT HABT. ODER IRGEND EINE DISZIPLIN WÄHREND DIESES KAMPFES, KOMMT ES ZU EINEM MASKERADEBRUCH, ANSONSTEN NEHMT DIE „LOSE ENDEN“ #69 EFFEKTKARTE“
- † **Buch der Geschichten: Einführung – S.79**  
Die Anfangsaufstellung zeigt die Aktionsmarker #1 und #2. Diese sollten nicht vorhanden sein. Entferne sie. Sie werden später im Kapitel eingerichtet.
- † **Buch der Geschichten: Schlussfolgerung – S.80**  
Der Teil des Schlusses, der die nächsten beiden Kapitel anreißt, fehlt. Du kannst dich auf die Schlussfolgerung von Kapitel 22 auf Seite 82 beziehen, um die Lücke zu füllen. Lies ab dem 2. Absatz: „Und tatsächlich wachst du in der nächsten Nacht...“

## KAPITEL 22

- † **E.37 – S.76**  
Die Aufstellernummer für den „Alten Priester“-NSC fehlt in der Anleitung. Sie sollte #90 lauten.
- † **E.1 – S.40**  
Die Rundenleiste muss auf 10 gesetzt werden, nicht auf 1.

## KAPITEL 25

- † **E.17 – S.20**  
Die Anweisung, eure Karten abzulegen, fehlt. Füge oben auf der Seite Folgendes hinzu: „LEGT DIE FOLGENDEN EFFEKTKARTEN AB, FALLS IHR SIE HABT: „APEXPRÄDATOR“ #81, „DA IST ETWAS IM WASSER“ #82, „GLAUBENSKRISE“ #83, „GEFALLENER ENGEL“ #84, „WURZEL ALLEN ÜBELS“ #85, „HEXENJAGD“ #86“
- † **E.16 – S.21**  
Es fehlt eine Anweisung, die die Macht des Szenario-BOSS zeigt. Füge das Folgende hinzu, nachdem du ihn auf den Bodenplan gesetzt hast, aber bevor der Kampf beginnt: „BEWEGT JEDEN CHARAKTER UND VERBÜNDETEN 3 HEX-FELDER VOM BOSS WEG.“ (Der Name des Bosses wurde hier nur in BOSS geändert, um Spoiler zu vermeiden).
- † **E.25 – S.30**  
Es ist unklar, welches Deck dieser neue, spezielle BOSS benutzt. Nachdem du ihn auf den Bodenplan gesetzt hast, füge die folgende Anweisung hinzu: „MISCHT DAS GEMEINSAME BOSSDECK UND DAS KAMPFDECK DES BOSSES #2 ZUSAMMEN.“

## KAPITEL 26

- † **Caleb D.1 – S.18**  
Das Blut, das dir Caleb gegeben hat, sollte dir auch einen Teil deines Hungers nehmen. Füge nach der Wiederherstellung von Schaden und Willenskraft die folgende Anweisung hinzu: „HUNGERLEISTE UM 2 REDUZIEREN.“
- † **E.17, E.21, E.23, E.29 – S.70, 74, 76, 82**  
Die hier angegebene Effektkarte ist falsch. Es sollte „MAL DES SABBAT“ #89 sein.
- ✦ **E.62 – P115**  
Der Ort des Aktionsmarkers #2 fehlt. Lege es irgendwo neben einen Schwieriges Terrain-Marker.

## KAPITEL 27

- † **Buch der Geschichten: Einleitung – S.91**  
Ohne etwas zu spoilern, gibt es in diesem Kapitel einen seltenen Fall, in dem die Raserei dazu führen kann, dass ein Charakter aus verschiedenen Gründen nicht vom Bodenplan entfernt wird. Füge daher die folgende Anweisung hinzu: „WENN IHR WÄHREND DIESES KAPITELS IN RASEREI GERATET, DÜRFT IHR EURE CHARAKTERE NICHT ENTFERNEN. SPIELT WEITER, ABER IHR KÖNNT DAS BLUT BIS ZUM ENDE DES KAPITELS NICHT MEHR BENUTZEN.“
- † **Buch der Geschichten: Einführung – S.91**  
Sowohl Rhodes als auch Jacob sollten eine Sprechblase bei der Einrichtung haben, da sie beide Dialog-NSC sind.

## KAPITEL 28

- † **Melkiah D.5, D.8, D.11 – S.58, 61, 64**  
Der Hinweis „NSC „MELKIAH“ STEHT FÜR INTERAKTIONEN NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG“ sollte nicht auf diesen Seiten stehen. Du kannst ihn ignorieren.
- † **E.5 – S.94**  
Die Anweisung bezieht sich auf den falschen NSC. Sie sollte lauten: „WEITER BEI DIALOG „YUMA“ D.1“

## KAPITEL 29

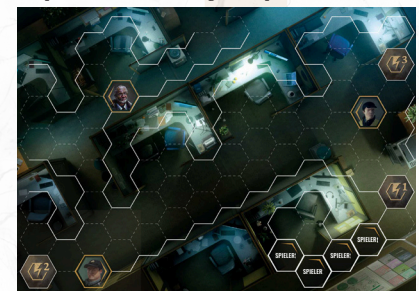
- † **N.2 – S.47**  
Ändere die erste Auswahlvoraussetzung zu: „WENN IHR HINWEISMARKER #1 oder #2 HABT“.
- ✦ **E.4 – S.55**  
Füge die folgende Anweisung oben auf der Seite hinzu: „ENTFERNT ALLE CHARAKTERE MIT BLUTMAGIE VOM BODENPLAN“
- † **Buch der Geschichten: Einleitung – S.99**  
Lege den Nachforschungsmarker #2 nicht wie gezeigt an, er erscheint später im Kapitel.

## KAPITEL 30

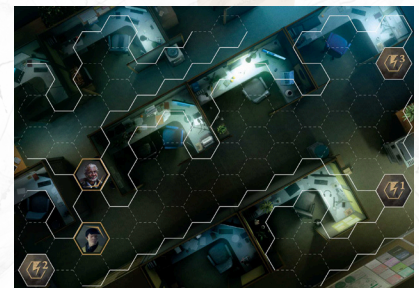
- † **E.33 – S.58**  
Es sollte lauten: „PLATZIERT AKTIONSMARKER #1, #2, #3 UND #4 (ALLE PHASE II) AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD.“ Derzeit fehlt der Phase-II-Teil.
- † **E.35 – S.60**  
Es sollte NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #1 und nicht #3 sein, der hier aufgestellt werden muss.
- † **E.43 – S.68**  
Der HEIMLICHKEITS-CHECK sollte von der Phrase begleitet werden: „Schnell weg von dort“, und der VERDUNKELUNG-Einsatz sollte von der Phrase begleitet werden: „Vertraue darauf, dass das Blut dich versteckt hält.“
- ✦ **E.3 – S.28**  
In der Abbildung fehlt ein Element. Aktionsmarker #4 sollte entsprechend der Abbildung unten platziert werden.



- ✦ **E.7 & E.8 – S.32, 33**  
Die Aktionsmarker fehlen im Bild. Sie sollten entsprechend der Abbildung unten platziert werden.



- ✦ **E.10 – S.35**  
Die Aktionsmarker fehlen im Bild. Sie sollten entsprechend der Abbildung unten eingerichtet werden.



✦ : Wichtiger Fehler, der in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führt.

† : Tippfehler, Versehen, Klarstellung oder Verbesserung - nicht spielerisch. In den meisten dieser Fälle können die Spieler die Lösung auch ohne dieses Dokument finden.

† E.45 – S.70

Der NSC auf dem Bild sollte in die andere Richtung schauen. Drehe ihn so, dass sein Blickpfeil nach links zeigt.



\* E.66 – S.91

Die Spieler:innen fehlen auf dem Bild. Sie sollten entsprechend dem Bild unten aufgestellt werden.



† E.1, E.3, E.7, E.25, E.66 – S.26-28-32-50-91

Die NSC-Aufstellernummer für „KRÄFTIGE WACHE“ ist inkorrekt auf diesen Seiten. Füge „#9“ nach jeder Erwähnung von „KRÄFTIGE WACHE“ auf diesen Seiten hinzu, anstelle von #43.

\* Buch der Geschichten: Einleitung – S.101

Die im vorherigen Kapitel gewonnenen Hinweismarker führen zu den falschen Seiten. Es sollte heißen:

„WENN IHR DEN HINWEISMARKER #1 HABT, seid ihr dank eurer Magie das Gebäude hinaufgekllettert. LEGT IHN AB UND LEST EREIGNIS E.1

WENN IHR DEN HINWEISMARKER #2 HABT, fahrt mit der Plattform nach oben. LEGT IHN AB UND LEST EREIGNIS E.3

WENN IHR DEN HINWEISMARKER #3 HABT, habt ihr Sids Karte benutzt, um mit dem Aufzug zu fahren. LEGT IHN AB UND LEST EREIGNIS E.4

WENN IHR DEN HINWEISMARKER #4 HABT, müsst ihr euch mit brachialer Gewalt durch weitere Sicherheitsvorkehrungen des Prinzen kämpfen. LEGT IHN AB UND LEST EREIGNIS E.2“

\* Buch der Geschichten: Schlussfolgerung – S.102

Es fehlt eine Anweisung bezüglich einer besonderen Mission, die du für einen anderen Blutsverwandten erfüllen musst. Füge die folgende Anweisung ein, nachdem du die Belohnung für das Kapitel erhalten hast: „WENN IHR DIE „VAMPIRSCHWUR“ EFFEKTKARTE #73 HABT UND DER NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #1 NOCH AUF DEM BODENPLAN LIEGT, NEHMT DIE „NICHTS ALS ÄRGER“ EFFEKTKARTE #78.“

KAPITEL 31

\* E.12 – S.67

Alle Marker hier sollten Nachforschungsbereichmarker sein. Die Anweisung sollte lauten: „PLATZIERT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #1, #2, #3 AUF DEM ENTSPRECHENDEN HEX-FELD“

KAPITEL 32

† Nachforschung 2 – S.20-21

Die Anweisung sollte lauten: „ENTFERNT NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #2“ und nicht „AKTIONSMARKER #3“.

\* E.55 – S.84

Die Startposition der Spieler:innen fehlen. Er sollte wie auf dem folgenden Bild dargestellt sein.



\* E.63 – S.92-93

Es fehlt eine Anweisung. Füge folgende Anweisung hinzu: „PLATZIERT NSC „SYLVESTER“ AUF EIN HEX-FELD AM LINKEN RAND DES BODENPLANS“ vor der Anweisung „DER KAMPF BEGINNT!“

KAPITEL 33

† Nyaya D.29 – S.104

Die erste Auswahlmöglichkeit, die JARTHIS' ZUNGE erfordert, sollte nicht existieren. Ignoriere sie.

† Melkiah D.5 – S.20

Es fehlt eine Anweisung. Füge nach dem Wallungs-Check die folgende Anweisung hinzu: „ERHALTET 1 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER FÜR EINE NACHFORSCHUNG“

† Buch der Geschichten: Schlussfolgerung – S.108

Entferne die Anweisung: „IHR KÖNNT EUREN HUNGER NICHT SENKEN UND WEDER WILLENSKRAFT REGENERIEREN NOCH SCHADEN HEILEN“

KAPITEL 35

† Betty, D.1 – S.30

Die letzte Option sollte zuerst erscheinen und lauten: „WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „ÜBERBRINGER DER SCHLECHTEN NACHRICHT“ #93 HABT, WEITER BEI D.5“

KAPITEL 38

\* Rednerpult, N.1 und E.1 – S.34 und 44

Die erste Auswahl sollte lauten: „WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „VERPFÄNDET“ #92 NICHT HABT“

KAPITEL 39

\* Rednerpult, N.1 – S.24

Diese Anweisung gibt den falschen Hinweismarker an. Es sollte sein: „NEHMT HINWEISMARKER #2“.

KAPITEL 40

† Jimmy, D.5 – S.10

Wenn der Kampf beginnt, füge die folgende Anweisung hinzu: „NSC „JIMMY SMYTHE“ BENUTZT DIE „JIMMY SMYTHE“ #48 STATUSKARTE“.

KAPITEL 41

\* E.37-E.39 – S.42-44

Die Anweisung hier fordert die falsche Effektkarte. Es sollte heißen: „WENN IHR DIE EFFEKTKARTE „AUSGESTOSSEN #95 NICHT HABT.“

BANU HAQIM #1

† Buch der Geschichten: Einleitung – S.151

Füge im Abschnitt AKTION die Anweisung hinzu: „Nehmt die Gegenstandskarte „MEIN ALTER FREUND“ #67“ vor „WEITER BEI E.1“. In der erzählerischen Einleitung steht zwar, dass ihr eure Waffe habt, aber ohne die Anweisung ist das vielleicht nicht so offensichtlich. Du hast immer noch nicht das KARAMBIT, das kommt später.

† E.15 – S.56

Füge oben auf der Seite die folgende Anweisung ein: „Stellt eure Miniatur auf ein HEX-Feld, das dem NSC „Die Fahrkartenverkäuferin“ gegenübersteht“. Es fühlt sich sonst komisch an, den Bediener von der anderen Seite des Raumes anzuschreien.

BANU HAQIM #2

† E.4 – S.67

Anstatt den Hunger um 1 zu reduzieren, reduziere ihn um 2, genau wie bei einem Beute-NSC.

\* Buch der Geschichten: Einleitung – S.153

Entferne den Nachforschungsmarker #3 vom Bodenplan bei der anfänglichen Einrichtung des Kapitels. Er erscheint später im Kapitel.

HECATA #2

\* Charlotte Milliner: D.1 – S.6

Füge die folgende Anweisung vor „WEITER BEI D.2“ ein: „WENN IHR EUCH AUF BODENPLAN H-02 (Kirchenraum) BEFINDET, WEITER BEI D.6“.

\* Charlotte Milliner: D.3 – S.8

Diese Seite führt zu einer falschen Seite. Sie sollte lauten: „WEITER BEI E.12“.

† Clarence Bleaker: D.19 – S.36

Um der Erzählung zu folgen, sollte Clarence vom Bodenplan entfernt werden, bevor du das Spiel fortsetzt. Füge die folgende Anweisung hinzu, nachdem die Rundenleiste gesetzt wurde: „NSC „CLARENCE BLEAKER“ VOM BODENPLAN ENTFERNEN.“

\* E.29 – S.102

Da Clarence sich dir anschließt, wird er die andere Sache, die er versprochen hat, nicht tun. Füge die folgende Anweisung hinzu, wenn der Kampf beginnt: „ENTFERNT DIE AUTORITÄTSLEISTE“

\* Charlotte Milliner: D.1 – S.6 und Mikael, D.6 – S.61

Du brauchst nicht beide Hinweismarker, sondern nur einen. Ändere die Anweisung in: „WENN IHR HINWEIS #1 ODER #2 HABT“.

† E.21 – S.94

Eine Anweisung fehlt. Füge vor „SPIELT WEITER“ Folgendes hinzu: „WENN CLARENCE BAKER AUF DEM BODENPLAN IST, MÜSST IHR DIE DIALOGSEITE D.23 VON CLARENCE BAKER LESEN“

LASOMBRA #1

† Gelagerte Gemälde N.1 – S.58

Es wird der falsche Hinweismarker angegeben. Es sollte lauten: „NEHMT HINWEISMARKER #1“.

\* Leinwand auf der Staffelei: N.1 – S.62

Es wird der falsche Hinweismarker angegeben. Es sollte lauten: „NEHMT HINWEISMARKER #2“.

\* Flachrelief: N.1 – S.66

Füge die folgende Anweisung vor „SPIELT WEITER“ ein: „NEHMT HINWEISMARKER #3“.

† Flachrelief: N.2 – S.67

Füge die folgende Anweisung nach „NEHMT HINWEISMARKER #3“ hinzu: „NEHMT DIE „WACHSAM“ EFFEKTKARTE #37“.

† Die Tür – S.69

Die Anweisung „WENN DER AKTIONSMARKER #2 AUF DEM BODENPLAN IST“ ist nicht notwendig. Du kannst sie ignorieren.

† E.4 – S.77

Die Anweisung „WENN DER AKTIONSMARKER #1 AUF DEM BODENPLAN IST“ ist nicht notwendig. Du kannst sie ignorieren.

LASOMBRA #2

\* E.2 – S.45

Diese Seite führt zu einer falschen Seite. Sie sollte lauten: „WEITER BEI E.9“, denn E.10 ist der zweite Teil von E.9 und enthält nur das Bild, nicht die Anweisung.

\* E.4 – S.47

Eine Anweisung fehlt. Füge am Ende des erzählerischen Texts Folgendes hinzu: „NEHMT HINWEISMARKER #1“.

\* E.38 – S.81

Die Anweisung, die es dir ermöglicht, mehr mit dem Spiegel zu tun, fehlt. Füge die folgende Anweisung am Ende des Paragraphen ein:

WENN AUF DEM BODENPLAN 2 NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER ODER WENIGER ÜBRIG SIND, WEITER BEI E.39

† Buch der Geschichten: Einleitung – S.161

Die Aktion ist spoilerhaft, sie sollte nur lauten: WEITER BEI E.1

PRIESTERSCHAFT #1

† Buch der Geschichten: Schlussfolgerung – S.164

Du kannst Alex zwar nicht besuchen oder ein Ereignis beim Trinken durchführen, weil du nicht in Montreal bist, aber du solltest in der Lage sein, deinen Hunger, deine Willenskraft und deinen Schaden

\* : Wichtiger Fehler, der in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führt.

† : Tippfehler, Versehen, Klarstellung oder Verbesserung - nicht spielentscheidend. In den meisten dieser Fälle können die Spieler die Lösung auch ohne dieses Dokument finden.

wiederzuerlangen. Ändere die Anweisung:

*„ZWISCHEN DIESEM KAPITEL UND DEM NÄCHSTEN GILT: IHR KÖNNT WEDER EURE VERBÜNDETEN WECHSELN, NOCH ALEX SIMARD BESUCHEN, NOCH EIN EREIGNIS BEIM TRINKEN DURCHFÜHREN.“*

#### DIE GRUBE

- † **Bösartig: E.3 – S.56**  
Ersetze die erste Hälfte der Anweisung durch:  
*„LEGT EINEN SCHWIERIGES TERRAIN-MARKER AUF DAS LINKE OBERE NACHBAR-HEX-FELD EURES STARTPLATZES.“*
- † **Bösartig: E.4, E.5, E.6 – S.57, 58, 59**  
Diese Anweisungen folgen nicht Sids Leiste auf seiner Statuskarte. Du solltest die Ereignissen nur lesen, wenn Sids Schadensleiste 4+ (E.4), 8+ (E.5) und 12 (E.6) ist.

#### URALTE PFADE #1

- † **Enzo: D.10, D.15, D.16, E.1 – S.15, 20, 21, 70**  
Enzo sollte trotz gewisser Umstände seine eigene Statuskarte benutzen, nicht „Rasender Vampir“.

#### URALTE PFADE #2

- † **Buch der Geschichten – S.2**  
Der Titel des Kapitels lautet „Hier lauern Ungeheuer“, aber sein richtiger Name, wie er auf dem Heftumschlag steht, ist „Eine makabre Entdeckung“.
- † **E.13 – S.68**  
Der Aufbau des Nachforschungsmarkers #4 fehlt. Wenn du die 3 NSCs hinzufügst, setze auch den Nachforschungsmarker #4 in die obere linke Ecke, wie auf dem Bild hier gezeigt.



- † **Stadträtin: D.11 – S.16**  
Der NSC „WARTUNGSTEAM“, der auf dieser Seite eingerichtet ist, ist in der Tat ein Dialog-NSC, und das Bild auf der Seite sollte die Sprechblase haben, um dies anzuzeigen.

#### DUNKLE VERGANGENHEIT #2

- † **Buch der Geschichten: Einleitung – S.147**  
Entferne die Nachforschungsbereichsmarker aus der anfänglichen Einrichtung, sie erscheinen später. Außerdem ist Yuma hier noch kein Dialog-NSC.

#### EREIGNISSE BEIM TRINKEN

- † **Hoichelaga: #6 – S.16**  
„SPRINGMESSER“ ist Gegenstand #51 und nicht #53.
- † **Westmount: #7 – S.106**  
„SCHÖNE STATUE“ ist Gegenstand #63 und nicht #68.

## KARTEN

#### KAMPFKARTEN

- † **Geschwindigkeit Stufe 1 — „Flink“**  
Es macht keinen Sinn, diese Disziplin nur auf den Kampf zu beschränken. Ändere die Dauer in: *Der Effekt endet am Ende der Sequenz.*
- † **Abgrundshunger, Vergessen 3**  
Der zusätzliche Effekt sollte lauten: „NSCs in Sichtweite“ anstelle von „Ziele ...“. Ihr habt keine Ziele, wenn ihr euch verteidigt, aber der Verlangsamungseffekt soll

jeden NSC betreffen, den ihr sehen könnt.

#### DISZIPLINKARTEN

- † **Beherrschung: Beherrschen Stufe 3 — „Hypnose“**  
Füge die Zeile „in deiner Sichtlinie“ nach „Wähle einen NSC“ hinzu.
- † **Blutmagie – Quietus Stufe 2 — „Ätzendes Blut“, „Vergessen“ – Schattenspiele Stufe 2 — „Stygisches Leichtentuch“, Stufe 3 — „Schattengestalt“**  
Die Dauer sollte nicht „Effekt endet nach Einsatz“, sondern „Effekt endet am Ende der Kampf-Sequenz“ lauten, um im Einklang mit anderen ähnlichen Disziplinen zu bleiben.
- † **Präsenz — Alle Stufen**  
Die Disziplinfähigkeit „BLICK DER FURCHT“ sollte auf Stufe 1 sein, und „EHRFURCHT“ auf Stufe 2.

#### EFFEKT-KARTEN

- † **Desorientiert #61**  
Die Dauer sollte sein: *Ablegen am Ende des Kapitels.*

#### AUFSTELLER

- † **Aufsteller #10 bis #19**  
Die NSC-Aufsteller #10 bis #19 haben einen Nummerierungsfehler. Sie tragen die Nummern #30 bis #39 auf ihrem Rücken. Die echten NSCs #30 bis #39 haben auf beiden Seiten die gleichen Nummern. Diejenigen, die andere Nummern haben, werden im Buch und in den Heften als #10 bis #19 bezeichnet. Im Falle einer Verwirrung, schau auf das Bild oder auf die niedrigste Nummer auf dem Aufsteller, um zu erkennen, welche die richtigen sind.
- † **Aufsteller #126**  
Es gibt keine #126, diese Nummer wurde bei der Nummerierung der Figuren übersprungen.

#### STATUSKARTEN

- † **Ghul 1 bis 4, #72 bis 75**  
Diese Ghule sollten das Ghul-Kampfdeck verwenden, nicht das Menschen-Kampfdeck.
- † **Präsenz Stufe 2, „Unterwerfen“**  
Die Dauer der Disziplin sollte „Sofort“ sein und nicht „Aktiv“
- † **Sid Statuskarte #26**  
Alle Spezialangriffe von Sid sind Fernangriffe. Seine beiden Spezialangriffe sollten anvisieren (Ziele in Sichtweite). Seinem passiven Effekt fehlt auch ein Teil. Ändere es zu Folgendem: *„WENN SID VON EINEM CHARAKTER SCHADEN ERHÄLT, BEWEGE DEN ANGREIFER 2 HEX-FELDER ZURÜCK.“*
- † **Werwolf-Boss Statuskarte #22**  
Der Spezialangriff #1 sollte als „Angriff“ und nicht als „Verteidigung“ geschrieben werden.

## REGELWERK

#### KAMPFKARTEN

- † **S.45**  
Der erste Absatz ist verwirrend. Ersetze ihn durch: *„Zu Beginn einer Kampfrunde müssen die Spieler:innen eine Karte aus ihrer aktiven Hand wählen. Wenn sie keine Karten mehr auf der aktiven Hand haben, nehmen sie alle ihre zuvor abgelegten Kampfkarten zurück. Wenn du einige (aber nicht alle) deiner Kampfkarten gespielt hast und deine abgelegten Karten wieder auf die aktive Hand nehmen möchtest, reduziere deine Willenskraft um 1 und ziehe sie zurück. Kampfkarten gehören zu einem der 3 unten genannten Typen.“*
- † **S.47**  
Nach dem Satz: *„Spieler:innen können ihre abgelegten Kampfkarten zurückerhalten, indem sie 1 Willenskraftpunkt ausgeben, egal wie viele Karten sie abgelegt haben“*, füge hinzu: *„Es sei denn, deine gesamte aktive Hand wurde abgelegt; in diesem Fall gewinnst du alle deine abgelegten Kampfkarten zurück.“*
- † **S.20**  
Ersetze den Abschnitt über die Erfahrungspunkte durch den folgenden Text: *„In den verschiedenen Kapiteln des Spielsammelst du verschiedene Dinge: Erfahrungspunkte*

*(EP), Gegenstände, Hinweise, Gefallen und mehr. Trage die gesammelten Erfahrungspunkte unten auf deinem Charakterbogen ein. Alle Erfahrungspunkte, die ihr während des Spiels erhaltet, werden unter allen Mitgliedern der Gruppe aufgeteilt, sofern nicht anders angegeben, und unter allen Charakteren, die ein:e Spieler:in spielen kann. Das heißt, wenn du während der Kampagne einen anderen Charakter spielen willst, beginnt dein neuer Charakter mit der gleichen Menge an EP wie dein vorheriger Charakter. Hinweis: Der Wechsel des Charakters ist dauerhaft. Wenn du nach Kapitel 1 zu einem anderen Charakter wechselst, kannst du nicht zu deinem vorherigen Charakter zurückkehren. Die einzige Ausnahme sind die Prologe. Du kannst jeden Prolog einmal spielen und erhältst die EP für jeden.“*

#### MASKERADEBRUCH

- † **S.32**  
Klarstellung, wann die Umschläge geöffnet werden sollen. Uns ist klar, dass es vielleicht nicht offensichtlich ist, wann man die Umschläge für den Maskeradebruch öffnen muss. Füge daher vor das Folgende direkt vor der Liste der Konsequenzen für das Brechen der Maskerade ein:  
*Wenn ihr ein Kapitel oder ein Ereignis beim Trinken abschließt, in dem ihr die Maskeradebruchleiste erhöht habt, tut das Folgende, je nachdem, wo die Maskeradebruchleiste steht:*

#### BEWEGUNG

- † **S.35**  
Klarstellung zur Bewegung: Ein Spielercharakter kann sich durch einen anderen Spielercharakter oder Verbündeten bewegen, aber seinen Zug nicht auf demselben Sechseck beenden.

#### NICO MILLER

- † **S.13**  
Für einfachere Spielen sind hier alle Kapitel aufgeführt, in denen Nicos Schwäche aktiv ist: *Kapitel 3, 4, 14, 19, 20, 24, 27, 37, 38, 39 und Alte Pfade 1.* Beachte, dass diese nicht unbedingt den Bodenplänen entsprechen – zum Beispiel erleidet Nico nur beim ersten Betreten der Höhle (Kapitel 14) eine Schwäche, nicht zu einem späteren Zeitpunkt danach.

#### FÄHIGKEITS-CHECKS

- † **S.34**  
Dies ist eine Klarstellung für einen Randfall, der während des Spiels auftreten könnte. Wenn ein:e Spieler:in bei einem Fähigkeitswurf 0 oder weniger Würfeln hätte (aufgrund einer Effektkarte oder Erschöpfung), schlägt der Wurf automatisch fehl, selbst wenn genügend Fähigkeitsstufen für einen garantierten Erfolg vorhanden wären.

#### HEIMLICHKEITS-MODUS

- † **S.50**  
Klarstellung zu Heimlichkeit und Feindbewegung: Es kann vorkommen, während du im HEIMLICHKEITS-MODUS bist, dass sich ein NSC so bewegt, dass du plötzlich in seinem Sichtfeld bist. In diesem Fall kannst du sofort einen HEIMLICHKEITS-CHECK versuchen, um dich zu verstecken. Wenn du bereits im HEIMLICHKEITS-MODUS warst, musst du einen neuen HEIMLICHKEITS-CHECK, um weiterhin vor Sicht geschützt zu sein.

#### MARKER

- † **S.29**  
Klarstellung: Es kostet 2 Bewegung, um sich auf einem Schwieriges Terrain-Marker zu bewegen, und 1, um sich davon weg zu bewegen. Du kannst deinen Zug auf einem Schwieriges Terrain-Marker beenden.

## CHARAKTERTAFELNS

#### NICO MILLER

Auf der Rückseite des Bogens wird Nicos Erzeuger Philippe Charest genannt, aber sein Name ist Philippe Ducharme.

† : Wichtiger Fehler, der in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führt.

† : Tippfehler, Versehen, Klarstellung oder Verbesserung - nicht spielerentscheidend. In den meisten dieser Fälle können die Spieler die Lösung auch ohne dieses Dokument finden.