

VAMPIRE

DIE MASKERADE



CHAPTERS



REGELN

Version 2

VORWORT

WAS IST DIE WELT DER DUNKELHEIT?

Die **Welt der Dunkelheit** sieht aus wie unsere, aber in den Schatten lauern uralte, monströse Verschwörungen. Untote vom Anbeginn der Zeit manipulieren die Welt, und ihr Einfluss ist überall zu spüren. Die Menschen sind unwissende Opfer und Handlanger riesiger geheimer Organisationen unter Führung übernatürlicher Wesen. Vampire – und andere Kreaturen – liegen in Fehde miteinander. Von den Menschen unbemerkt können diese Auseinandersetzungen manchmal Jahrhunderte andauern.

WAS IST VAMPIRE: DIE MASKERADE?

Vampire: Die Maskerade ist ein Rollenspiel, im englischen Original von White Wolf Publishing erstmals 1991 und von Feder & Schwert auf Deutsch erstmals 1993 veröffentlicht. Es war das erste mehrerer im Erzählkosmos der **Welt der Dunkelheit** angesiedelter Spiele. **Vampire: Die Maskerade** spielt in einer Version unserer Gegenwart, und die Spieler:innen verkörpern Vampir:innen. Diese bezeichnen sich selbst oft als „Blutsverwandte“. In dieser Welt tragen diese Blutsverwandten ihre allnächtlichen Kämpfe aus — aber das ist noch nicht alles. Vampire in der **Welt der Dunkelheit** ringen auch mit dem Tier in sich und bekommen es mit Vampirjägern und anderen Gefahren zu tun. Das Tier ist der urtümliche Drang nach Gewalt und Dominanz. Nacht für Nacht müssen Vampir:innen es sättigen, um nicht zu bloßen Tieren zu degenerieren.

Man kann das Tier nur friedlich halten, indem man es mit Blut füttert. Wo dieses Blut herkommt, ist ihm egal, es kann von Tieren, Menschen, ja auch von anderen Vampir:innen stammen. In der Vampirgesellschaft gilt das Trinken von Tierblut als Fauxpas, den man nur in höchster Not begehen sollte. Das komplette Austrinken eines Vampirs, Diablerie genannt, ist verboten, damit sich die Blutsverwandten nicht gegenseitig karnibalisieren und sich ihr Unleben nicht in eine endlose Blutfehde verwandelt.

Wenn Vampir:innen Menschen in Untote verwandeln, bezeichnet man das als Umarmung. Vampir:innen in der **Welt der Dunkelheit** altern nicht und sind schwer zu vernichten. Nur Enthauptung, Feuer oder Sonnenlicht führen zu ihrem endgültigen Tod, während ein Holzpflöck im Herzen sie nur lähmt, bis man ihn wieder entfernt. Allerdings können Vampir:innen durch Hunger oder ausreichend körperlichen Schaden in **Starre** fallen, einen todesähnlichen Zustand, aus dem sie sich erst nach Wochen oder gar Jahren wieder erheben.

Um sicherzustellen, dass sie nicht zu Raubtieren degenerieren, haben die Blutsverwandten eine Gesellschaft geschaffen, die sich lose am mittelalterlichen Lehnswesen orientiert. An der Spitze dieser Camarilla genannten Gesellschaft steht der Prinz, ein geschlechtsneutraler Titel, den Vampir:innen tragen, die alle Blutsverwandten einer Stadt zu kontrollieren vermögen. Unterstützt wird der Prinz bei seinen Pflichten durch den Rat der Erstgeborenen, ein Gremium, in dem die jeweils einflussreichsten Vampir:innen der Stadt sitzen. Der Prinz herrscht zwar durch Angst, Gefallen oder Brutalität, macht sich aber in jedem Fall nur selten die Hände schmutzig. Dafür hat er den Sheriff. Dieses Amt bekleiden häufig enge Verbündete des Prinzen, deren Loyalität außer Frage steht.

Muss der Prinz mit seinem Hofstaat interagieren, so beruft er ein Elysium ein, eine Versammlung an einem vorher bestimmten Ort, den man ebenfalls als Elysium bezeichnet. Das Elysium leitet die Heroldin, eine besonders gesellige Blutsverwandte. Die Heroldin ist immer auf dem Laufenden, was das Kommen und Gehen von Vampir:innen und ihren sozialen Auf- und Abstieg angeht und erweist denen, denen sie ihre Gunst schenken möchte, Gefallen. Die Heroldin ist auch unter dem Namen Harpyie bekannt, weil hinter dem Lächeln und den höflichen Worten ein heimtückisches Wesen lauert. Aber das sollte man ihr nicht ins Gesicht sagen.

TRADITIONEN

Die Vampir:innen sind in Sekten organisiert, die jeweils ein gemeinsames Interesse verbindet, und die größte davon ist die Camarilla. Die Traditionen bilden das juristische Rückgrat der Gesellschaft der Camarilla, wobei der Prinz in den heutigen Nächten eher die Funktion eines Ahnen einnimmt, wie die Traditionen sie beschreiben. Der Großteil der Camarillakultur erwächst aus den Traditionen. Die Vorstellung beruht auf der Tradition der Gastfreundschaft, die Blutjagd auf der der Vernichtung und die Aufteilung der Gebiete auf der der Domäne.

DIE ERSTE TRADITION

DIE MASKERADE

“Du sollst dein wahres Wesen niemandem enthüllen, der nicht vom Geblüt ist. Wer solches tut, verwirkt seine Blutrechte.”

DIE ZWEITE TRADITION

DIE DOMÄNE

“Deine Domäne ist dein eigener Belang. Alle anderen schulden dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen dein Wort auflehnen, solange er in deiner Domäne weilt.”

DIE DRITTE TRADITION

DIE NACHKOMMENSCHAFT

“Du sollst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen. Zeugst du andere ohne Einwilligung deines Ahnen, sollen sowohl du als auch deine Nachkommen erschlagen werden.”

DIE VIERTE TRADITION

DIE RECHENSCHAFT

“Wen du erschaffst, der ist dein eigenes Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst du ihm alles befehlen. Du trägst seine Sünden.”

DIE FÜNFTE TRADITION

DIE GASTFREUNDSCHAFT

“Ehre die Domäne anderer. Wenn du in eine fremde Stadt kommst, so sollst du dich dem vorstellen, der dort herrscht. Ohne das Wort der Aufnahme bist du nichts.”

DIE SECHSTE TRADITION

DIE VERNICHTUNG

“Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten. Das Recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei deinen Ahnen. Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.”

Clans und Disziplinen

In der Frühzeit der Blutsverwandten war ihre Zahl gering. Diese ersten Vampir:innen, die sogenannten Vorsintflutlichen, sollen die Gründer:innen der ursprünglichen Clans sein. Ein Clan ist so etwas wie eine Großfamilie von Blutsverwandten. Es teilen zwar nicht notwendigerweise alle Clansmitglieder dieselben Werte und politischen Loyalitäten, doch alle Vampir:innen stammen von einem dieser dreizehn Urahnen ab.

Darüber hinaus verfügt der Clan über eine spezielle Kombination übernatürlicher Fähigkeiten, die sich im Blut weitervererbt. Diese nennt man **Disziplinen**. Es ist zwar theoretisch möglich, dass Vampir:innen **Disziplinen** anderer Clans lernen, doch im Allgemeinen fällt es ihnen leichter, sich die in ihrer Blutlinie weitervererbten anzueignen.

WAS IST VAMPIRE: DIE MASKERADE – CHAPTERS?

Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS ist ein in der **Welt der Dunkelheit** angesiedeltes, kooperatives Erzählbrettspiel. Es ist ein spannendes Abenteuer, in dem taktischer Kampf, vielschichtige **Dialoge** und Ermittlungstechniken das Spielerlebnis bestimmen.

Dieses Rollen-Brettspiel schlägt eine Brücke zwischen narrativen Brettspielen und Tischrollenspiel. Das Ergebnis ist ein einzigartiges Erlebnis, das wir als „Rollenspiel-Kampagne in einer Schachtel“ bezeichnen.

Die Handlung spielt in Montreal, über zehn Jahre nach den **Ereignissen** der Zweiten Inquisition und dem Untergang des Sabbat.

Der Sabbat ist eine Sekte von Vampir:innen, die die Camarilla und ihre Bemühungen, das Tier in Schach zu halten, ablehnen. Sie glauben daran, ihr vampirisches Wesen zu akzeptieren und ihre **Menschlichkeit** abzulegen, um zu echten Monstern zu werden.

Nach drei Jahrhunderten der unumschränkten Herrschaft über Montreal und den Großteil des restlichen Kanadas ist der Sabbat **gefallen**. Agenten von FIRSTLIGHT, einem Teil der sogenannten Zweiten Inquisition, löschten mithilfe geheimer US-Streitkräfte alle bekannten Vampir:innen Montreals aus. Vampir:innen bezeichnen dieses Ereignis als **Nacht der Asche**.

Die **Nacht der Asche** war für den Sabbat eine Katastrophe. Mit einem Schlag löschte sie fast alle Vampir:innen Montreals gleichzeitig aus – ein Desaster für die Hauptstadt des dunklen Glaubens des Sabbat.

In den heutigen Nächten herrscht weitgehend die Camarilla über Montreal, eine gut organisierte, neo-feudale Sekte, die sich an den Prinzipien der Maskerade und den Traditionen (S. 4) orientiert. Sie besteht vorrangig aus den folgenden Clans: Ventrue, Toreador, Malkavianer, Nosferatu, Banu Haqim und Tremere, in letzter Zeit ergänzt um den oder die eine:n oder andere:n Lasombra.

Montreal ist auch die Heimat einer kleinen Gruppe von Anarch:innen. Die Anarch:innen sind eine Sekte unorganisierter, rebellischer, freier, gefährlicher Blutsverwandter. Sie stellen sich der Camarilla entgegen, halten sich aber an das Prinzip der Maskerade. Obwohl die beiden Sekten derzeit nicht im Krieg miteinander liegen, kommt es regelmäßig zu Spannungen zwischen ihnen. Anarch:innen können jedem Clan angehören, sind meist aber Gangrel, Brujah oder Angehörige der Priesterschaft.

Eine Ausnahme bilden die Hecata, ein Clan, der nur sich selbst und dem geheimnisvollen Rat der Aziani treu ergeben ist. Offiziell gehören sie keiner Sekte an, können sich aber nach Belieben mit jedem verbünden, der ihre Ziele fördert.



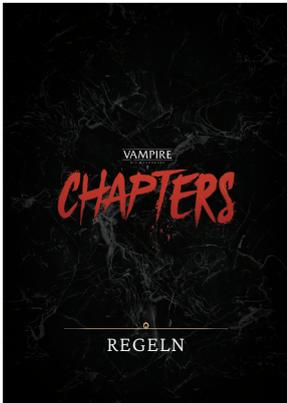
Alle Spielenden verkörpert einen der acht Spieler:innencharaktere (SC) des Spiels (oder, wenn sie im Laufe der Geschichte verfügbar werden, einen der vier zusätzlichen SC), um in dieser Rolle die dunklen, verborgenen Geheimnisse Montreals zu ergründen.

Alle SC sind Neugeborene — junge Vampir:innen, die noch kein Jahrhundert alt und auf der Suche nach ihrem Platz in der jüngst umstrukturierten Stadt sind. Ihre Geschichte fängt gerade erst an, und die Spieler:innen entscheiden, wie ihre Charaktere handeln, sprechen und sich entwickeln. Ihre Entscheidungen werden sich sowohl auf ihr Spielerlebnis als auch auf die Geschichte auswirken.

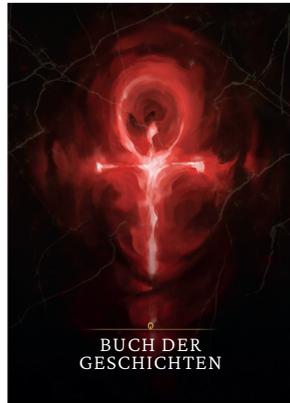
INHALT

VORWORT	S.3	DIALOG IM DETAIL	S.41
Traditionen.....	S.4	NACHFORSCHUNGEN IM DETAIL	S.42
Was ist Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS?	S.5	KAMPF IM DETAIL	S.44
INHALT	S.6	Initiative, Verzögern und aktive Hand.....	S.44
WAS ENTHÄLT DIESE BOX?	S.7	NSC-Kampfdeck, Kampfkarten und Positionierung.....	S.45
ÜBERSICHT	S.9	Zielen.....	S.46
CHARAKTERAUSWAHL	S.11	Kampfablauf.....	S.46
Charaktere.....	S.12	Verbündete und Herbeigerufene im Kampf.....	S.48
Zusätzliche Clans.....	S.16	Bosskämpfe.....	S.49
Charakterbögen.....	S.18	HEIMLICHKEITS-MODUS	S.50
Charakterblätter.....	S.19	Sichtbereich, Heimlichkeits-Check und -marker.....	S.50
Letzte Handgriffe.....	S.20	Beispiele für Heimlichkeit.....	S.51
VORBEREITUNGEN	S.22	GLOSSAR	S.54
Vor Beginn eines Kapitels.....	S.22	INDEX	S.56
Beginn eines Kapitels.....	S.25	MITWIRKENDE	S.57
Ende eines Kapitels.....	S.26	Problembehebung und gesunder Menschenverstand... S.57	
NSC und Verbündete.....	S.27		
Marker.....	S.29		
Hauptleiste.....	S.31		
Andere Leisten.....	S.33		
SPIELABLAUF	S.34		
Fähigkeits-Checks.....	S.34		
Zustände.....	S.35		
Hauptsequenzen.....	S.36		
Dialog-, Nachforschungs- und Kampfsequenz.....	S.37		
Beispiel für die Vorbereitung eines Kapitels.....	S.38		
Spielbeispiel.....	S.39		

WAS ENTHÄLT DIESE BOX?



1 Regelwerk



1 Buch der Geschichten (enthält alle Kapitel)



56 Kapitel-Hefte



1 Heft „Ereignisse beim Trinken“



5 Geschlossene Umschläge



8 Charakterminiaturen*



84 NSC- + BOSS-Statuskarten



74 NSC- + BOSS-Kampfkarten



150 Charakter-Kampfkarten

134 Disziplin-karten

40 Marker-abdeckungen



12 Verbündeten-Statuskarten



9 Verbündeten-Kampfkarten



8 Charakterbögen*

8 Charakterblätter*



89 Gegenstandskarten



28 Menschlichkeits-karten



203 Effektkarten



150 NSC- und Verbündetenmarker (15 Plastikständer)

*Enthält nicht die zusätzlichen Charaktere und die kickstarterexklusiven Inhalte.

30 Marker „Kleiner GEFALLEN“



66 Effektmarker



34 Initiativemarker



31 Geländemarker



5 Marker „Großer GEFALLEN“



4 Hinweismarker



12 Nachforschungserfolgsmarker



19 Beschwörungsmarker



10 Marker



1 Sanduhr



1 Hauptleiste



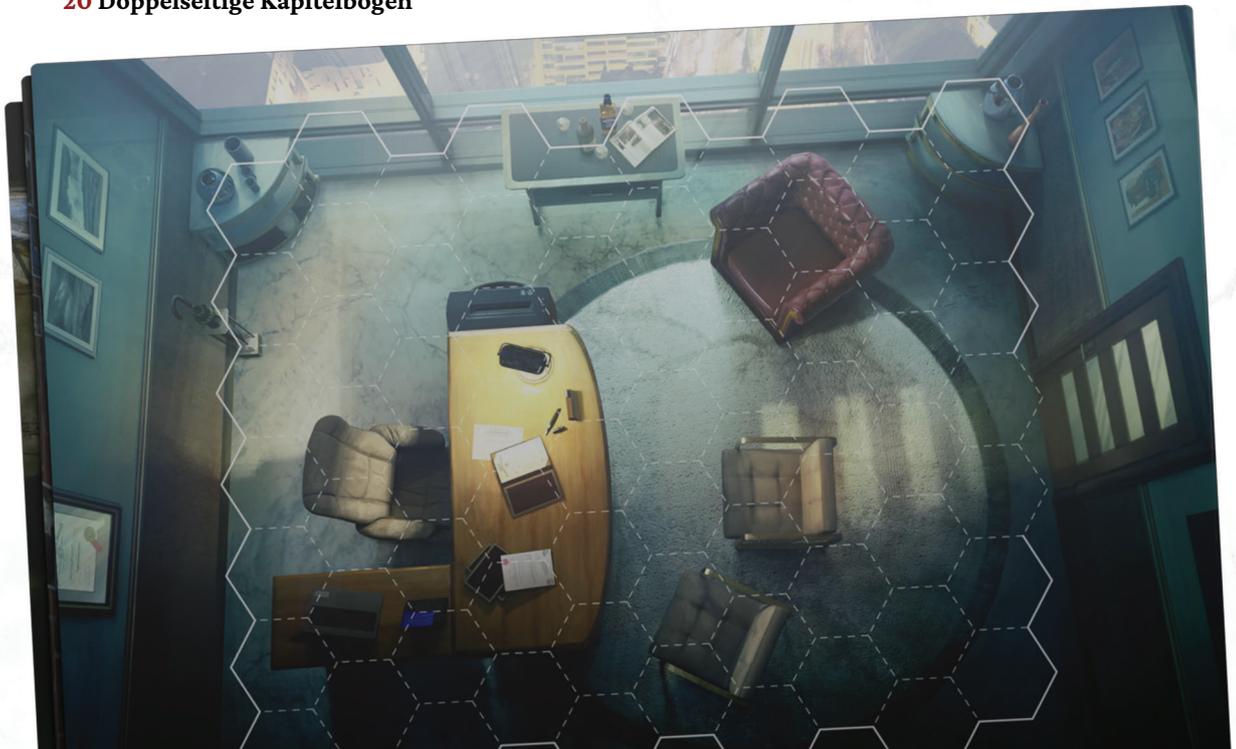
16 Markierungswürfel



1 Initiativeleiste



20 Doppelseitige Kapitelbögen



15 Würfel

ÜBERSICHT

Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS ist ein kooperatives Spiel, bei dem man einen Klüngel (eine Gruppe) von Vampir:innen verkörpert. Das Spiel spricht stets diesen Klüngel an. Wer nur einen Charakter (Solo) spielt, kann **Verbündete** haben (s. **Verbündete**, S. 28). Das ist nicht erforderlich, doch das Spiel wird von der Anredeform her immer vom Klüngelspiel ausgehen.

Anmerkung: Es ist möglich, solo ohne **Verbündeten** zu spielen. Doch das erschwert das Spiel.



Die Kampagne

Die Kampagne unterteilt sich in mehrere Szenarien. Jedes hat seine eigenen Ziele.

Um ein Kapitel abzuschließen, muss der Klüngel das im Einstieg des Szenarios im **Buch** der Geschichten spezifizierte Ziel erreichen. Lest auf Aufforderung den Schluss des Kapitels auf der Rückseite des Einstiegs.

Ihr könnt erst dann zum nächsten Kapitel übergehen, wenn euer Klüngel das Ziel des Kapitels oder ein alternatives Ende erreicht hat. Wenn ein Kapitel gescheitert ist, verliert ihr alles, was ihr in diesem Kapitel angesammelt habt (s. S. 26) und fangt dann so lange wieder von vorne an, bis euer Klüngel das Ziel erreicht.

Eure Entscheidungen und die Konsequenzen eurer Handlungen in den Szenarien wirken sich auf die gesamte Geschichte aus und haben Einfluss auf den Verlauf eures Abenteuers.

Ihr werdet während des gesamten Spiels auch vielen NSC

(Nicht-Spieler:innencharakteren) begegnen. Sie alle haben je eigene Hintergrundgeschichten und Motive. Manche werden euch **angreifen**, andere mit euch reden oder gar zu **Verbündeten** werden.

Die Spieler:innen können ihre Taktik frei wählen. Da dies ein kooperatives Brettspiel ist, ermutigen wir euch, darüber zu diskutieren und dann gemeinsame Handlungsentscheidungen zu treffen.

Das Buch der Geschichten beinhaltet:

- eine **KARTE** zu den **Ereignissen beim Trinken**
- **8** Prologe für die Hauptkapitel
- **41** Hauptkapitel
- **7** optionale Kapitel
- **Alex Simards** Sortiment
- **3** Zwischenspiele
- **8** Prologe für die Erweiterungen

Prologe (Soloabenteuer)

Alle Prologe sind zum Solospiel gedacht und vollkommen optional (doch wir empfehlen sie dringend). Sie dienen als:

- Einführung in die **Welt der Dunkelheit**.
- Einführung in die Hintergrundgeschichte deines Charakters und seine Verknüpfung zur **Hauptgeschichte**.
- Möglichkeit, die Spielregeln zu lernen (Tutorial).

Kapitel

Alle Szenarien verbindet eine übergreifende Geschichte. Eure Entscheidungen im Laufe des Spiels beeinflussen diese. Spielt die Szenarien in der im **Buch der Geschichten** vorgegebenen Reihenfolge durch. **Jedes Szenario dauert pro Spieler:in etwa 30 Minuten.**

Optionale Kapitel

Optionale Kapitel kann man jederzeit zwischen **Hauptkapiteln** einflechten, sobald man sie im Verlauf der **Hauptgeschichte** freigespielt hat. Manche sind Solo-, andere Gruppenabenteuer. Erstere haben einen entsprechenden Vermerk auf der jeweiligen Seite des **Buchs der Geschichten**, der auch angibt, ob sie einen spezifischen Charakter erfordern. Alle, die keinen solchen Vermerk haben, kann man mit dem gesamten Klüngel spielen. Optionale Kapitel bieten folgende Vorteile:

- zusätzliche **Gegenstandskarten**
- zusätzliche **Kampfkarten**
- zusätzliche Handlungsstränge und tieferen Einblick in die Handlung

Erweiterungskapitel (Soloabenteuer)

Die Erweiterungen sind separat erhältliche Zusätze zum **Hauptspiel**. Diese Kapitel enthalten:

- zusätzliche **Gegenstandskarten**
- zusätzliche **Kampfkarten**
- neue **Disziplinen**
- neue **NSC** (samt **Statuskarten**)
- neue Charaktere (samt Miniaturen).

Diese Charaktere gehören zu den Clans Banu Haqim, Hecata, Lasombra und Priesterschaft.

Kapitelvorbereitung

1. Um ein Kapitel zu spielen, öffnet das **Buch der Geschichten** auf der Seite des Szenarios, bei dem ihr gerade seid. Lest den Abschnitt „Aufbau“ (Vorderseite unten).
2. Legt alle angegebenen Elemente auf den Spieltisch (Bodenplan, Marker, NSC-Aufsteller usw.).
3. Lest dann das entsprechende Kapitel-Heft.

Beispiel: Wenn ihr Kapitel 17 spielen wollt, lest Kapitel-Heft 17.

Anzahl der Spieler:innen und Schwierigkeitsmodifikator

Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS kann man mit 1-4 Spieler:innen spielen. Dazu zählen die **Verbündeten** des **Klüngels**, nicht aber die **Kapitel-Verbündeten**. (s. **Verbündete**, S. 28)

Je nach Anzahl der Spieler:innen bei Kapitelbeginn unterscheiden sich die **Schadensleiste**, der **Angriffswert** und die **Initiative** der **NSC** und der **Verbündeten** (s. **NSC-Statuskarten**, S. 27).

Die Spieler:innen können ihr Spielerlebnis außerdem an ihren persönlichen Geschmack anpassen, indem sie optional für Szenarien mit **Kampfsequenzen** verschiedene **Modifikatoren** nutzen (dies muss vor dem Szenario entschieden werden). Man kann **Erleichterungen** und **Erschwernisse** nicht mischen.

Erleichterungen:

- **PAZIFIST:** Alle **NSC** haben **Widerstand -1**.
- **UNVORBEREITET:** Alle **NSC** haben **Angriffswert -1**.
- **SCHWACH:** Alle **NSC** haben die **Schadensleiste** für **1&2 Spieler:innen**.

Man kann auch mehrere Erleichterungen anwenden und damit den **Kampf** stärker vereinfachen.

Erschwernisse:

- **LAUT:** Alle **NSC** haben zu Beginn des **Kampfes Initiative +1**.
- **VORBEREITET:** Alle **NSC** haben die **Schadensleiste** für 4 Spieler:innen [dieser Modifikator ist nur anwendbar, wenn man das Kapitel mit weniger als 4 Spieler:innen (Charaktere und **Verbündete**) spielt].
- **AGGRO:** Alle **NSC** haben **Angriffswert +1**.
- **HART:** Alle **NSC** haben **Widerstand +1**.
- **AGIL:** Alle **NSC** haben **Bewegung +1**.

Man kann auch mehrere **Erschwernisse** anwenden und damit den **Kampf** stärker erschweren.

Es folgen die Belohnungen für die jeweilige Anzahl von **Erschwernissen**. Der Klüngel erhält sie bei erfolgreichem Abschluss eines Szenarios, bei dem es mindestens einmal zum **Kampf** gekommen ist.

1 Erschwernis:

1 GEFALLEN

2 Erschwernisse:

2 GEFALLEN

3 Erschwernisse:

1 EP (pro Spieler:in)

4+ Erschwernisse:

1 EP (Spieler:in) + 2 GEFALLEN

Belohnungen für **Erschwernisse** sind nicht kumulativ.

CHARAKTERAUSWAHL

Charaktere

Jeder Charakter (jeder Vampir:in) beginnt sein Abenteuer mit einem vorausgefüllten Charakterblatt und einem Charakterbogen. Manche Vampir:innen sind eher für den **Kampf** geeignet, andere für **Dialoge** oder **Nachforschungen**. Bedenkt, dass nichts in Stein gemeißelt ist und Charaktere sich im Laufe der Kampagne entwickeln.

Als Spieler:in entscheidest du, wie sich dein Charakter mithilfe seiner **Erfahrungspunkte (EP)** während der Kampagne entwickelt. Der Abschluss eines Kapitels oder bestimmte Erfolge werden mit **EP** belohnt, mit denen ein Charakter **Attribute**, **Fähigkeiten** oder **Disziplinen** steigern kann.

Der Charakter, den du wählst, begleitet dich durch das gesamte Abenteuer.

Allerdings kann man an bestimmten Stellen der Kampagne möglicherweise den Charakter wechseln. Legt während des Spiels euer Charakterblatt rechts oben auf euren Charakterbogen.

Anmerkung: Um den richtigen Charakter zu wählen (vor allem, wenn man die Kampagne zum ersten Mal spielt), empfehlen wir dringend, alle Charakterprologe durchzuspielen. So lernt man spezifische Regeln, die Hintergrundgeschichten der Charaktere, aber auch die Einleitung zur **Hauptgeschichte** kennen.

Die Prologe beginnen auf S. 27 im **Buch der Geschichten**.

Hauptclans

Vampir:innen sind einzigartige Kreaturen mit je eigener Persönlichkeit und Hintergrundgeschichte, doch spezielle Gruppen von Vampiren gehören zu Clans, die eine gemeinsame Herkunft und ein gemeinsames Erbe ebenso verbindet wie eine spezielle Kombination von **Disziplinen**.

Jeder Charakter hat auch Schwächen, eine Tatsache, die eure Entscheidungen während der gesamten Kampagne beeinflussen wird.





Brujah

THOMAS CHARTRAND

Als Teenager geriet Thomas Chartrand oft in Schwierigkeiten mit dem Gesetz. Ob es darum ging, Schlägereien anzuzetteln oder Proteste anzuführen, es schien kaum eine Woche zu vergehen, in der Thomas nicht mindestens eine Nacht wegen der einen oder anderen Verfehlung in einer Zelle saß. Als er älter und, wie manche sagen würden, weiser wurde, fand er seine Berufung als Arbeiter:innenführer. Sein Pragmatismus und sein Geschick bei der Schlichtung von Konflikten zwischen Gewerkschaften und Unternehmensleitung brachten ihm einen Sitz im Gewerkschaftsvorstand ein. Während eines Treffens der militanten Separatistengruppe FLQ wurde Thomas in einer ziemlich unruhigen Nacht aus einer Bar gelockt und gezeugt.

Um sein Köken zu schützen, schaffte ihn sein Erzeuger aus dem damals vom Sabbat geprägten Montreal weg, damit er sich mit seinem neuen Leben und seiner neuen Position innerhalb der Machtstruktur der Blutsverwandten arrangieren konnte.

Als Blutsverwandter ist er Anarch und verachtet alle Formen des Machtmissbrauchs, insbesondere die der Camarilla und die der Ventrue. Die Brujah sind die Initiatoren und Begründer der Anarchenbewegung. Sein Verhandlungsgeschick kam ihm bei der Rückkehr nach Montreal zugute, wo er nun als Sprecher der Anarchen bei der Camarilla fungiert.

Disziplinen: **STÄRKE** **GESCHWINDIGKEIT** **PRÄSENZ**

Schwäche:

ZORN: HUNGER-HÖCHSTWERT 4.



Gangrel

AREN KONWAY

Aren Conway ist in Kahnawá:ke südlich von Montreal geboren und aufgewachsen. Aren war in ihrer Jugend eigenwillig und schreckte vor keiner Herausforderung zurück, deswegen geriet sie in mehr Schwierigkeiten, als sie sich erinnern kann. Von ihrer Mutter erbt sie einen tiefen Respekt vor den Traditionen der Mohawks. Als sie Anfang 20 war, begann die Oka-Krise, und Aren war an vorderster Front dabei, um das Land und die Menschen, mit denen sie aufgewachsen war, zu verteidigen. Als die Armee die Mohawk zwang, ihre Barrikaden aufzugeben, ging Aren besiegt nach Hause. Statt eines warmen, lebendigen Heims fand sie ein Haus vor, in das jemand eingebrochen war. Im Haus befand sich ein Mann, der den Leichnam ihres Bruders in den Armen hielt. Der Mann trug eine kanadische Uniform. Das war der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Aren stürzte sich auf ihn, fest entschlossen, ihn für das, was er getan hatte und für alles, wofür er stand, bezahlen zu lassen. Der Soldat erwies sich als übermenschlich überlegen. Trotz allem kämpfte sie bis zum bitteren Ende, und das rettete sie vielleicht.

Ohne dass sie es wusste, beobachtete ein gewisser Yuma McKenzie, ein Gangrel, den Kampf. Noch heute fragt sich Aren, warum dieser Mann ihr Haus beobachtete, aber sie ist trotzdem dankbar für ihre Umarmung. Aren verkörpert alles, was die Gangrel sein wollen. Sie ist kämpferisch, mutig und stark. Da sie nun über übernatürliche Widerstandskraft und fiese Krallen verfügt, hat sie sich das Motto ihres Clans zu Herzen genommen. In der Welt der Vampire überleben nur die Starken, und Aren ist entschlossen, stark zu sein. Sie wird vor nichts zurückschrecken, um den Mörder ihres Bruders zu finden.

Disziplinen: **GESTALTWANDEL – WILDHEIT** **SEELENSTÄRKE** **TIERHAFTIGKEIT**

Schwäche:

TIERHAFT: -1 GEISTIGER WÜRFEL PRO 2 PUNKTE HUNGER (ABRUNDEN, MAXIMAL 2 WÜRFEL ABZUG).



Malkavianer

HAROLD BEAULIEU

Harold ist Psychologe mit einer Leidenschaft für Logik und den menschlichen Geist. In der Pubertät war er introvertiert und fand Trost in Rätseln und Neo-Noir-Filmen aus den Vierzigern. Sein Leben bis zu seiner Umarmung war ereignislos. Nun, als Sohn Malkavs, macht ihn seine scharfe Analysefähigkeit zu einem großartigen Ermittler. Die Umarmung verschlimmerte seine ohnehin schon lästigen Ängste, verlieh ihm aber auch Erkenntnisse, die für Menschen unerreichbar sind.

Ob durch Visionen oder seine unfassbare Kombinationsgabe, Harold hat ein sehr gutes Gespür für seine Umgebung und die Gefühle anderer. Viele Blutsverwandten Montreals blicken auf ihn herab und halten ihn für einen fragilen Vampir, der nur ein Wort davon entfernt ist, ein Wrack zu werden. Das liegt zum Teil an seinem malkavianischen Erbe – für viele Blutsverwandte gilt sein Clan als geistig instabil. Was sie nicht wissen, ist, dass Harolds Fähigkeiten und vampirischen Kräfte ihm Vorteile gegenüber anderen Mitgliedern der Camarilla verschaffen. Mühelos erkennt er die wahren Motive hinter dem Handeln seiner Blutsverwandten und ist ihnen stets einen Schritt voraus. Natürlich weiß das niemand, nicht einmal seine Erzeugerin Lydia. In der Camarilla ist es immer besser, sich nicht in die Karten schauen zu lassen und dann im richtigen Moment aufzutrompfen.

Disziplinen: **BEHERRSCHUNG – IRRSINN** **AUSPEX** **VERDUNKELUNG**

Schwäche:

ANGSTSTÖRUNG: -1 GESELLSCHAFTLICHER WÜRFEL PRO 2 PUNKTE HUNGER (ABRUNDEN, MAXIMAL 2 WÜRFEL ABZUG).



Nosferatu LUCIANNA RICCI

Lucianna war während der Sechziger eine berühmte Opernsängerin, die sich anschickte, die Stimme des künstlerischen Umbruchs ihrer Generation zu werden. Als sie nach einem besonders triumphalen Auftritt heimging, sprach sie ein Bettler in einer Nische an. Sie ignorierte ihn, doch er folgte ihr stur und aufdringlich. Erschöpft vom widerlichen Wesen dieser Stadt und ihrer Bürger drehte sich Lucianna zu dem Mann um, einen besonders grausamen, beißenden Spruch auf den Lippen.

Ironische Bestrafungen waren schon immer ein Faible ihres Erzeugers gewesen. Er schlug die Fänge in ihren Hals und machte sie zum Teil der Hässlichkeit, die sie an dieser Stadt so verabscheute. Der Fluch der Nosferatu nahm ihr Schönheit und Stimme. Doch sie war zäh und willensstark. Lucianna passte sich an und genoss irgendwann ihre neue Existenz, auch wenn Spiegel sie bis heute auf schmerzliche Weise daran erinnern, was aus ihr geworden ist.

Sie schreckte vor dem damaligen Montreal im brutalen Würgegriff des Sabbat zurück und arbeitete als Informantin für die Camarilla hinter den feindlichen Linien. Ihre luxuriöse Vergangenheit wich der Einsamkeit der entlegenen Ecken der Kanalisation. Sie kannte das erblühende U-Bahn-System wie ihre Westentasche, genau wie das ständig wachsende Abwassersystem, und beides bot ihr Zuflucht vor der Sonne, dem Sabbat und ahnungslosen Bürgern, die ihre schreckliche Fratze angafften.

In der Nacht der Asche versteckte sie sich, erleichtert, die Camarilla-Präsenz in ihrer Stadt wachsen zu sehen. Sie sah sich nach verbleibenden Sabbatmitgliedern um und entdeckte schockiert einen Priester der gefallenen Sekte, der in ihrer Kanalisation herumlungerte und sie brutal ansprach ...

Disziplinen: **VERDUNKELUNG** **STÄRKE** **TIERHAFTIGKEIT**

Schwäche:

ABSCHEULICHE PRÄSENZ: NIMM DIE VERDUNKELUNG-1-KARTE MASKE DER TAUSEND GESICHTER.



Toreador NICO MILLER

Nico Miller war es bestimmt, Toreador zu werden. Zu Lebzeiten war Nico eine begabte Malerin und Bildhauerin. Sie/er konnte von ihrer/seiner Kunst mehr schlecht als recht leben. Ihr/sein bester Freund Philippe Charest gestand Nico sein wahres Wesen. Danach bat Nico Philippe jahrelang um die Umarmung. Sie/er wollte sehen, welchen Einfluss der Untod auf die Kunst hatte und welche neue Perspektive die Unsterblichkeit bringen würde. Philippe zögerte zunächst und ließ Nico jahrelang warten, während beide ihre Entscheidung genau durchdachten. Schließlich empfing Nico die Umarmung eines Nachts auf einer Retro-Party.

Als Toreador hat Nico ein Auge für Schönheit, ist aber nicht so oberflächlich und eitel wie viele Clansgeschwister. Nico verfügt vielmehr über einen scharfen Geist und ein gutes Herz sowie große Loyalität gegenüber denen, die ihr/ihm etwas bedeuten. Auch nach der Umarmung ist Nico mit Sterblichen von früher befreundet. Philippes Verschwinden und das vieler anderer Toreador hat Nico hart getroffen, und sie/er bemüht sich, ihnen Gerechtigkeit zuteilwerden zu lassen und herauszufinden, wer für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist.

Disziplinen: **PRÄSENZ** **AUSPEX** **GESCHWINDIGKEIT**

Schwäche:

ÄSTHETISCHE EMPFINDLICHKEIT: IN KAPITELN, DIE MIT DIESEM SYMBOL* GEKENNZEICHNET SIND, FÜHLT SICH NICO UNWOHL UND ERHÄLT EINEN MALUS VON -1 WÜRFEL BEI ALLEN KOMPETENZTESTS.



* Dieses Symbol wird im Abschnitt "Einrichtung" der **Geschichtsbuchseite** erwähnt, die dem Kapitel entspricht.



Tremere JADE LIHN-DUPLESSIS

Jade Lihn-Duplessis ist eine junge Frau mit chinesischen und Quebecker Wurzeln. Zu Lebzeiten war sie eine brillante Studentin an der McGill University und schrieb ihre Masterarbeit. Jades Fachgebiet ist Mikrobiologie, speziell Hämatologie und Blutkrankheiten. Über ihre Forschung hielt sie einen Vortrag bei der alljährlichen Hämatologiekonferenz in Atlanta, Georgia. Wegen ihres Ehrgeizes und ihrer Gelehrsamkeit interessierten sich sowohl der Clan Ventrue als auch der Clan Tremere Montreals für sie. Die Tremere waren schneller, sie setzten darauf, dass ihr Wissensdurst sie zur Blutmagie führen würde. Das Gildehaus Montreal, Zentrum der örtlichen Tremere, ist begeistert, Jade zu seinen Mitgliedern zählen zu dürfen. Sie ist ein Naturtalent in Sachen Blutmagie, was zeigt, dass das Gildehaus Montreal sie zurecht rekrutiert hat. Jade verband ihre Kenntnisse in Hämatologie mit ihrem neu erworbenen Wissen über Blutresonanz und befasst sich mit dem Zusammenhang zwischen Vampirkräften und dem Gefühlszustand der Beute.

Caleb, Montreals Sheriff, interessiert sich ebenfalls für Jade und involviert sie oft in die Untersuchung von Verstößen gegen die Traditionen. Ihr Ehrgeiz wird sich als ungeheuer wertvoll für ihren Klügel und die Stadt erweisen.

Disziplinen: **BLUTMAGIE – THAUMATURGIE** **AUSPEX** **BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN**

Schwäche:

BLUT DES USURPATORS: KANN KEINE BLUTSCHÜBE NUTZEN (S. 36).



Ventrué

SAMUEL ARMSTRONG

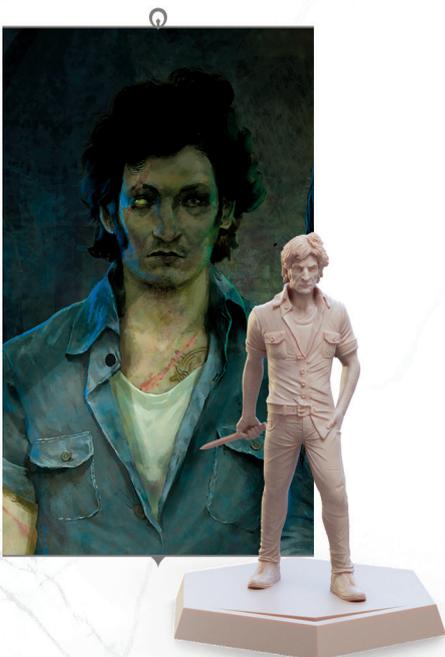
Samuel Armstrong ist ein direkter Nachfahre des Prinzen von Vancouver. Vor seiner Verwandlung war Samuel ein wohlhabender Anwalt, ein Beruf, den er zur Tarnung auch nach der Umarmung weiter ausübt. Samuel sieht Montreal als Chance, seine *dignitas* zu erhöhen und ist freiwillig von Vancouver dorthin gezogen, um am Hofe Martin Hilkers' als Mediator tätig zu sein. Zu Samuels Enttäuschung musste er in den Jahren, die er seither in der Stadt verbracht hat, feststellen, wie miserabel der Prinz seine Domäne regiert. Samuel möchte in den Augen der ortsansässigen Blutsverwandten nicht mit Hilkers in einen Topf geworfen werden und hat begonnen, der Gemeinschaft zu zeigen, wie echte Ventrué agieren. Dadurch kümmert er sich aktiver um die Folgen von Hilkers' Führungsfehlern und verbringt seine Nächte jetzt damit, metaphorische Brände überall in Montreal zu löschen. Seine unermüdlichen Bemühungen haben Samuel Armstrong zum Hauptansprechpartner bei Problemen gemacht, manchmal sogar noch bevor ein Elysium einberufen wird. Er weiß, er wandelt auf einem schmalen Grat, aber für Samuel steht der Ruf seiner gesamten Blutlinie auf dem Spiel, und er wird nicht tatenlos zusehen, wie ein inkompetenter Emporkömmling den ruiniert.

Dank seiner Diplomatie und seiner angeborenen Führungsqualitäten müssen selbst die Anarchen zugeben, dass Samuel „nicht wie andere Ventrué ist.“

Disziplinen: ✦ PRÄSENZ ✦ BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN ✦ SEELENSTÄRKE

Schwäche:

HOHE STANDARDS: TIERBLUT STILLT SEINEN HUNGER NICHT.



Caitiff

GABE TREMBLAY

Für erfahrene Spieler:innen empfohlen! Es gibt auch clanlose Vampir:innen, die sogenannten Caitiffs. Sie werden nach der Umarmung einfach sich selbst überlassen und müssen allein klarkommen. Caitiffs haben keinen Clan, sie sind ein unbeschriebenes Blatt, das ihr euch zu eigen machen könnt.

Gabriel ist Caitiff, das bedeutet, er hat keinen Clan und verfügt auch nicht über die charakteristischen Eigenschaften eines solchen. Als wäre das noch nicht schlimm genug, leidet er auch unter Gedächtnisverlust und hat keinerlei Erinnerung an seine Vergangenheit. Er weiß nur, dass er die Umarmung empfangen hat, als der Sabbat noch das Sagen in der Stadt hatte. Normalerweise schauen andere Blutsverwandte auf Caitiffs herab und empfinden entweder Mitleid oder Verachtung für sie. Weil er so attraktiv und dekadent ist, hat ihn Betty, die Toreador-Harpyie, aufgenommen. Betty weiß alles über jeden – was auch bedeutet, dass sie niemals den Mund hält. Das hat für Gabriel Vor- und Nachteile. Er nutzt sie zu seinem Schutz und kommt dank ihrer besser in der Gesellschaft der Blutsverwandten zurecht, während er versucht, mehr über seine Vergangenheit herauszufinden.

Disziplinen: 3 NACH WAHL (KEINE EINSCHRÄNKUNG)

Schwäche: FEHLENDE BLUTLINIE: DISZIPLINEN KOSTEN MEHR EP (X6 STATT X5).

Anmerkung: Obgleich wir für Gabe Tremblay der Einfachheit halber während der gesamten Kampagne männliche Pronomen verwenden, kann der/die Spieler:in das Geschlecht seines/ihrer Caitiffs frei entscheiden. Es obliegt damit dir, welchen der Tremblay-Zwillinge du verkörperst.



ERSCHAFFUNG EINES EIGENEN CHARAKTERS

(durch Auswahl des Caitiffs)

Eigentlich hat jeder SC eine Vergangenheit, eine Geschichte, eine Persönlichkeit und ein vorgegebenes Charakterblatt, doch Gabe Tremblay ist Caitiff. Er/sie hat keinen Clan und ist quasi ein unbeschriebenes Blatt, das du frei gestalten kannst. In der Welt der Dunkelheit gelten Caitiffs oft als Blutsverwandte zweiter Klasse. Doch daraus erwächst auch eine gewisse Freiheit. Caitiffs geben Spieler:innen die Möglichkeit, das Charakterblatt von Grund auf selbst auszufüllen.

Verteile
nach
Belieben
folgende
Punkte:

- 1 **Attribut** auf 3 /
2 **Attribute** auf 2

Beispiel: Du verkörperst in diesem Spiel Gabe Tremblay. Du beschließt, 3 Punkte auf Gabes **Attributwert** bei **GEISTIG** zu vergeben und je 2 auf **GESELLSCHAFTLICH** und **KÖRPERLICH**.

- ✓ 60 **EP** auf **Fähigkeiten** (unter Berücksichtigung der Einschränkungen für **Attribute/Fähigkeiten** [s. S. 19])

Beispiel: Gemäß der **EP**-Regeln auf S. 22 steigerst du mit 18 **EP** Gabes Tremblays **SUCHEN** von 0 auf 3 (3 + 6 + 9 **EP**). Mit 9 **EP** steigerst du Gabes **ÜBERZEUGEN** auf 2 (3 + 6 **EP**). Jetzt hast du noch 33 **EP** übrig. Du vergibst sie nach denselben Regeln, bis keine mehr übrig sind.

Anmerkung: Bei Erschaffung des Caitiffs muss man alle 60 **EP** ausgeben.

- ◆ 2 **Disziplinen** auf 1 (beliebige Kombination)

SCHADENSLEISTE:
Attributwert bei **KÖRPERLICH**
x 2

WILLENSKRAFTLEISTE:
Attributwert bei
GESELLSCHAFTLICH +
Attributwert bei **GEISTIG**

MENSCHLICHKEIT : 7

AKTIVE HAND: Attributwert
bei **KÖRPERLICH** +
Attributwert bei **GEISTIG**

WEITERE CLANS

In der Welt der Dunkelheit gibt es viele Vampirclans. Manche von ihnen sind selten oder auf ein bestimmtes geographisches Gebiet beschränkt. **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** bietet die Gelegenheit, Vertreter vierer dieser selteneren Clans zu verkörpern. Jede Erweiterung muss einzeln erworben werden.

Während diese Charaktere zu bestimmten Zeiten in der **Hauptkampagne** auftauchen, kannst du sie so früh spielen, wie du möchtest. Jedoch bedeutet das, dass du keine characterspezifischen Entscheidungen sehen wirst, bis du den Moment in der Kampagne erreichst, in dem diese Charaktere vorgestellt werden.



Banu Haqim

AARON WISSAL

Aaron Wissal ist extrem rätselhaft. Außer seinem wahrscheinlich falschen Namen weiß man sehr wenig über ihn. Gerüchte, die frühere Auftraggeber und Leute, die ihn zu kennen behaupten, verbreiten besagen, er sei möglicherweise ein buddhistischer Mönch, der nach einem brutalen Überfall auf sein Kloster die Umarmung empfangt. Andere sagen, er hat sie bewusst angestrebt, um Rache für eine alte Schmach nehmen zu können. Aaron bestätigt diese Gerüchte nicht, dementiert sie aber auch nicht - sollen die Leute doch spekulieren!

Aaron ist mit einem androgynen Körperbau und einem Allerwelts Gesicht gesegnet und deshalb in einer Menge oder bei einer Gegenüberstellung schwer wiederzuerkennen, was ihm schon oft zum Vorteil gereicht hat. Aaron denkt wie ein Söldner, ist geradezu nervtötend still und nutzt das oft, wenn ein Auftrag erfordert, jemanden einzuschüchtern. Er ist in Blutsverwandtenkreisen ein bekannter Auftragskiller und findet diesen Beruf nicht widerlicher oder schöner als jeden anderen. Er arbeitet stets methodisch und effizient und überlässt nichts dem Zufall.

Aaron fällt es schwer, zu Sterblichen und noch schwerer, zu Blutsverwandten Kontakte zu knüpfen. Stattdessen fühlt er sich der Stadt Montreal verbunden. Ihre neonehellen Straßen, die Düfte, die aus den lange geöffneten Restaurants auf den Gehsteig dringen, die schwüle, schwitzige Atmosphäre der Festivals im Sommer ... Aaron hat auf Aufträgen schon die ganze Welt bereist, doch hätte er die Wahl, würde er in der Stadt der hundert Kirchtürme jagen, töten und trinken.

Disziplinen: **BLUTMAGIE – QUIETUS** **GESCHWINDIGKEIT** **VERDUNKELUNG**

Schwäche:

BLUTFLUCH: WENN AARON IN RASEREI GERÄT, NEHMEN ALLE CHARAKTERE UND NSC IM UMGEBUNG VON 2 HEX-FELDERN 2 PUNKTE UNVERMEIDBAREN SCHADEN. CHARAKTERE IN DER UMGEBUNG ERHALTEN +1 HUNGER.



Hecata

AURORA ROSSELINI

„Ancora Tra Noi“, „Zirkus der verschwindenden Kinder“, „Winter der Gesichtslosen“. Nur die eingefleischtesten Horrorfilmfans sprechen noch von diesen obskuren Kultklassikern. Wer einen davon kennt, kennt auch Aurora Rosselini, die Hauptdarstellerin und oft tragische Heldin. Die in Montefalco geborene Aurora stand schon in jungen Jahren unfreiwillig vor der Kamera. Ihr blasser Teint, ihre seltsam ruhige Stimme und ihr reifes Auftreten bezauberten das Publikum und machten sie perfekt für die beliebten Giallo-Filme, Horrorthriller, die ihr Markenzeichen wurden, bis sie die Aufmerksamkeit von Hollywood-Produzenten erregte und ins Rampenlicht trat.

Die unheimliche Aura, die Aurora umgab, passte gut zu der frisch gekrönten „Scream-Queen“, und es besteht kein Zweifel daran, dass sie zum Star aufgestiegen wäre, wären da nicht die seltsamen Unglücke gewesen, die Produktionen mit ihr immer zu befallen schienen. Brände, Ungeklärte Verschwindensfälle. Verblüffende Unschärfe einer ansonsten perfekten Aufnahme. Bei den Dreharbeiten zu „Ewige Wacht“ begann der männliche Hauptdarsteller plötzlich in Zungen zu reden, und sein Körper krümmte sich auf unnatürliche Weise, als er die Crew der Reihe nach abschlachtete. Der Film kam natürlich nie in die Kinos, aber sollte sich jemand die letzte gedrehte Szene ansehen, würde er eine tödlich verwundete Aurora sehen, die um Hilfe schreit, und eine große, hagere Frau, die dem rasenden Schauspieler das Genick bricht, ehe Aurora aus dem Bild und für immer aus dem Rampenlicht verschwindet.

Obwohl die Zeitungen etwas anderes behaupteten, war Auroras Geschichte in dieser Nacht noch nicht zu Ende. Vor einem schmerzhaften Tod gerettet, empfand sie nur unendliche Dankbarkeit und Liebe für Charlotte Milliner, ihre Retterin. Jahrelang lernte sie von den Blutsverwandten und den Hecata, und informierte sich über die seltsamen Phänomene, die sie ihr ganzes Leben lang geplagt hatten, um ihnen nicht länger zum Opfer zu fallen und sie stattdessen nach ihrem Willen zu formen.

Als sie mit ihrer Erzeugerin nach New Orleans zog, fanden sie heraus, dass der Chirurg, der rachsüchtige Geist, der von ihrem Co-Star Besitz ergriffen hatte, sein Werk beenden und Auroras letzten Schrei zu seinem machen wollte ...

Disziplinen: **VERGESSEN – NEKROMANTIE** **AUSPEX** **SEELENSTÄRKE**

Schwäche:

KALT UND DISTANZIERT: STARTET MIT MENSCHLICHKEIT 5.
SCHMERZHAFTER KUSS: WÜRFLE 1 ROTEN WÜRFEL, WENN DU WÄHREND EINES KAPITELS VON EINEM NSC TRINKST.
SCHÄDELSYMBOL: MENSCHLICHKEIT -1.



Lasombra EDWARD HARVEY

Edward Harvey wuchs auf den Straßen New Yorks auf, doch sein scharfer Geist und sein skrupelloser Ehrgeiz sicherten ihm einen Jura-Studienplatz in Harvard. Seine bestens vernetzten Freunde zahlten seine Studiengebühren, und nach seinem Abschluss arbeitete er für die Mafia, half ihr Geld waschen und ihre Geschäfte legitim wirken lassen. Er hatte auch keine Angst, sich die Hände schmutzig zu machen und verließ den Raum nicht, wenn es um Erpressung und Schlimmeres ging.

Edward hatte nur wenige Freunde, hielt aber engen Kontakt zu seiner Familie, die nichts von den Grenzen, die er überschritten hatte, und den Geheimnissen, die er hütete, wusste. Das änderte sich, als ihn ein sadistischer Lasombra aus Chicago ansprach, der seine steile Karriere beobachtet hatte. Nachdem er ihm sein wahres Wesen offenbart hatte, machte ihm der Vampir ein einmaliges Angebot: Unsterblichkeit gegen das Leben von Edwards Schwester und Nichte. Edward sträubte sich zunächst, aber in den dunklen Nischen seines Geistes ging die Saat auf. Im Laufe der nächsten Monate zerstörten die Lasombra Edwards Leben aus den Schatten heraus und zwangen ihn, das Angebot anzunehmen.

In den Jahren nach der Umarmung quälte sein Erzeuger Edward in der perversen Hoffnung, ihn so widerstandsfähiger und rücksichtsloser zu machen. Die Situation eskalierte, bis das Kind seinen Erzeuger ausschaltete, zumindest dachte Edward das. Frei von ihm machte sich Edward Harvey auf den Weg nach New York, in der Absicht, dort weiterzumachen, wo er gezwungenermaßen aufgehört hatte. Zu seiner Enttäuschung fand Edward bei seiner Rückkehr in den Big Apple seinen Erzeuger gut vernetzt in der New Yorker Unterwelt vor. Da er nicht in der Lage war, seinen teuflischen Erzeuger ein zweites Mal zu stürzen, nahm Edward das Angebot Lady van Buraces an, als ihr Agent nach Montreal zu gehen. Hier sollte er die Freiheit haben, sich ein Netzwerk, eine Armee und Macht aufzubauen und sich ein für alle Mal an seinem Erzeuger zu rächen.

Disziplinen: VERGESSEN – SCHATTSPIELE STÄRKE BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN

Schwäche:

SKRUPELLOS: MENSCHLICHKEITS-STARTWERT 5.
NIMM ZU BEGINN JEDES KAPITELS DIE EFFEKTKARTE STÖRUNG (#80).



Priesterschaft MELISSA SANTOS

Melissa Santos war einst der Inbegriff der Freiheit. Ihr unerschütterlicher Glaube an die Verantwortung der Presse gegenüber den Menschen eines Landes wurde schon früh deutlich. In der High School gründete sie eine unabhängige Zeitung, in der sie die Korruption der Schulverwaltung anprangerte, und flog trotz Bestnoten fast von der Schule. Nach Abschluss und Studium widmete sie sich der lokalen und nationalen Politik und ermittelte gegen die größten Verbrecher in der Region. Ihr Blog und die Liste ihrer Feinde wuchsen mit jeder neuen Tatsache, die sie über die Unmoral, Korruption und Geschäftemacherei der Regierung ans Licht brachte.

Als sie über die FARC, eine Gruppe von Drogenbaronen und Terroristen, recherchierte, erregte sie deren Aufmerksamkeit, und man entführte sie am helllichten Tag von einem Wochenmarkt. Die Zeugen waren zu verängstigt, um zu helfen.

Man brachte sie in ein Camp im Amazonasdschungel und verlangte von ihr, den Blog zu löschen und nicht weiter über die FARC zu recherchieren. Sie weigerte sich. Täglich wiederholten ihre Häsher die Forderung. Täglich weigerte sie sich. Täglich folterte man sie schlimmer. Eines Nachts kam statt der üblichen Peiniger ein „Priester“. Er war jung und attraktiv, seine Methoden waren seltsam und grausam. In einer Nacht befriedigte er all ihre Bedürfnisse, dann verabreichte er ihr starke Psychedelika, bedeckte sie mit Spinnen oder lauschte einfühlsam ihrer Lebensgeschichte. Unerschütterlich ertrug sie all das. Unbewusst lernte sie die Methoden des Mannes und begann, ihre Wärter auf ihre Seite zu ziehen, indem sie ihnen mit der gleichen Intensität und dem gleichen vorgetäuschten Interesse zuhörte und Verbindungen zu ihnen knüpfte, wie er es tat.

Es dauerte Monate, aber durch diese hinterhältigen neuen Methoden gelang es ihr, sich mit einigen FARCs, die sie bewachen sollten, „anzufreunden“ und sie schließlich so zu manipulieren, dass sie ihr die Möglichkeit zur Flucht gaben. Drei Tage und drei Nächte rannte sie durch die Wildnis, bis sie erschöpft zusammenbrach. Der Priester folgte ihr und schlug ihr beeindruckt von ihrem unerschütterlichen Glauben und ihrer Redegewandtheit mitten in der abgeholzten Einöde des Amazonasdschungels die Reißzähne in den Hals.

Melissa erfuhr von der Priesterschaft und ihren Zielen: Lügen aufzudecken, den Schleier von den Augen der Blinden zu lüften, den Menschen durch die neun Pforten ihrer eigenen Wünsche ihre wahre Natur zu zeigen, die herrschenden Verhältnisse zu destabilisieren. Obwohl Melissa nicht alle Überzeugungen ihres Erzeugers teilte, stimmten ihre Ansichten soweit überein, dass sie nicht gegen ihn war. Sie verbrachten die nächsten Monate damit, ihre ehemaligen Entführer zu jagen, wobei der Priester seinem neuen Kind die Gabe der Rache anbot, um ihre Beziehung mit Blut und göttlicher Vergeltung zu besiegeln.

Disziplinen: GESTALTWANDEL – SERPENTIS PRÄSENZ VERDUNKELUNG

Schwäche:

FEINDIN DES LICHTS: +1 UNVERMEIDBARER SCHADEN, WENN DU ZU BEGINN DEINES ZUGS AUF EINEM HEX-FELD NEBEN EINEM FEUER-MARKER BEGINNST.

CHARAKTERBOGEN



Neben dem Charakterblatt finden sich auf dem Charakterbogen auch die **Schadens-**, **Willenskraft-**, und **Hungerleiste**.

► Schadensleiste

Attributwert bei **KÖRPERLICH** x 2 (d. h. Attributwert bei **KÖRPERLICH** = 3: Schadenswert = 6)

► Willenskraftleiste

Attributwert bei **GESELLSCHAFTLICH** + **GEISTIG**. (d. h. Attributwert bei **GESELLSCHAFTLICH** = 3 und Attributwert bei **GEISTIG** = 2 : Willenskraftwert = 5)

► Hungerleiste

Alle SC (außer dem Brujah Thomas Chartrand) verfügen über 5 **Hungerpunkte**.

Die **Attribute** eines Charakters steigen im Laufe der Kampagne und damit auch sein **Schadens-** und **Willenskraftwert**. Decke mit den **Markerabdeckungen** die Punkte ab, zu denen du noch keinen Zugang hast.

Beispiel: Wenn du einen **Schadenswert** von 6 (Attributwert 3 bei **KÖRPERLICH**) hast, deckst du mit 4 **Markerabdeckungen** die 4 rechten Punkte der Leiste ab. Dasselbe gilt für die **Willenskraftleiste**.



Schadensleiste

Die **Schadensleiste** zeigt an, wie viel **Schaden** ein Charakter erleiden kann, ehe er in **Starre** fällt. Ein Charakter in **Starre** wird vom Bodenplan genommen und kann nicht mehr mit dem Kapitel interagieren.

Der **Schadenswert** eines Charakters errechnet sich aus der Multiplikation seines **Attributwertes** bei **KÖRPERLICH** mit 2.

Beispiel: Der Gangrel-Charakter hat zu Spielbeginn einen **Attributwert** von 3 bei **KÖRPERLICH**. Damit hat er 6 **Schadenspunkte** (Attributwert von 3 bei **KÖRPERLICH** x 2).

Ein Charakter kann zwei Arten von **Schaden** erleiden: „normalen“ und nicht absorbierbaren. Ersteren kann man mit **Widerstandsmarkern** verringern (das nennt man **Schaden** vermeiden).

Anmerkung: Im Folgenden bezeichnen wir „normalen“ **Schaden** einfach als **Schaden**.

Ein Charakter kann sich von erlittenem **Schaden** durch die Vampirfähigkeit **SCHADEN HEILEN** erholen (s. S. 36).

Die **Schadensleiste** eines Charakters wird zu Beginn eines neuen Kapitels automatisch auf den Anfangswert gestellt.

Den **Schadenswert** kann man steigern, indem man den **Attributwert KÖRPERLICH** mit **EP** steigert. Bewege, um deinen **Schaden** im Blick zu behalten, den roten Würfel auf der **Schadensleiste** von links nach rechts.

Beispiel: Im **Kampf** nimmt die Gangrel 4 Punkte **Schaden** und ist verletzt (nach der **Kampf**runde hat sie noch 2 **Schadenspunkte**).



Willenskraftleiste

Willenskraft steht für die Fähigkeit, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren. Für 1 **Willenskraftpunkt** kann man nach einem **Fähigkeits-Check** bis zu 3 schwarze Würfel erneut werfen, um mehr Erfolge zu erzielen.

Die maximale **Willenskraft** eines Charakters errechnet man aus **Attributwert** bei **GEISTIG** + **Attributwert** bei **GESELLSCHAFTLICH**.

Anmerkung: Man kann *pro Runde* beliebig viele **Willenskraftpunkte** einsetzen (bis zur maximalen **Willenskraft**).

Die **Willenskraft** regeneriert sich zu Beginn jedes neuen Kapitels.

Beispiel: Der Ventrue beginnt mit **GESELLSCHAFTLICH** 3 und **GEISTIG** 2, hat also 5 **Willenskraftpunkte**.

Um einen Vampir-NSC im Gespräch zu **ÜBERZEUGEN**, braucht der Ventrue 4 Erfolge. Mit je 3 Punkten in **ÜBERZEUGEN** und **GESELLSCHAFTLICH** hat der Ventrue 3 automatische Erfolge. Leider erzielt der Ventrue mit 3 Würfeln (wegen **GESELLSCHAFTLICH** 3) keine weiteren Erfolge (Pech!).

Beispiel: Der Ventrue setzt 1 **Willenskraftpunkt** ein (und schiebt den Marker auf der Leiste von 0 auf 1). Dann verwendet sein Spieler:in aufgrund seiner 3 Punkte **GESELLSCHAFTLICH** 3 schwarze Würfel und erzielt 2 weitere Erfolge. Somit hat er insgesamt 5 Erfolge und schafft damit den Check.

Die einem Charakter zur Verfügung stehenden **Willenskraftpunkte** steigert man, indem man mithilfe von **Erfahrungspunkten (EP)** seinen **Attributwert** bei **GEISTIG** oder **GESELLSCHAFTLICH** erhöht.

Ist die **Willenskraft** aufgebraucht, und man gibt 1 weiteren **Willenskraftpunkt** aus, erschöpft das den Charakter. Regeln für **Erschöpfung** s. S. 35.

Hungerleiste

Der **Hunger** ist Ausdruck des Tiers. Das Tier ist eine egoistische, machtgierige, sadistische Wesenheit, die in allen Vampir:innen schlummert. Es drängt sie, zu töten und ihr Umfeld zu kontrollieren.

Wenn man versucht, eine Aufgabe zu erledigen, ersetzt man für jeden **Hungerpunkt** 1 schwarzen durch 1 roten Würfel.

Anmerkung: Rote Würfel dürfen durch den Einsatz von **Willenskraft** **NICHT** neu gewürfelt werden. Sollte dein **Hunger** dir mehr Würfel geben, als du normalerweise würfeln würdest, zum Beispiel, wenn du normalerweise 3 schwarze Würfel hättest, aber bei **Hunger** 5 bist, würfelst du mit 5 Würfeln.

Die Charaktere beginnen jedes Szenario mit 1 **Hungerpunkt** (vor den **Ereignissen beim Trinken** – s. S. 24).

Sammelt ein Charakter mehr **Hungerpunkte** an, als er auf seiner **Hungerleiste** noch frei hat, und scheitert dann bei einem weiteren **WALLUNGS-CHECK** (oder steigert seinen **Hunger** aus irgendeinem

anderen Grund weiter), verfällt er in **Raserei** und verliert die Kontrolle über sich (s. S. 35).

Manche **Ereignisse** und **Dialoge** verlaufen je nach **Hungerwert** unterschiedlich. Vorsicht: Je größer der **Hunger**, desto gravierender die Konsequenzen!

CHARAKTERBLATT

Attribute

Die angeborenen Fähigkeiten eines Charakters. Für **Fähigkeits-Checks** (s. S. 34) benutzen Spieler:innen so viele Würfel, wie sie Punkte beim jeweiligen Attribut haben.

- **KÖRPERLICH:** Steht für die allgemeine **körperliche** Leistungsfähigkeit des Charakters (Körperkraft, Geschick oder Widerstandsfähigkeit) bei einem **körperlichen Fähigkeits-Check** (d. h. im **Kampf Körperlich + Handgemenge**).
- **GESELLSCHAFTLICH:** Steht für die allgemeinen **gesellschaftlichen** Fähigkeiten des Charakters (Charisma, Manipulation oder Fassung) bei einem **gesellschaftlichen Fähigkeits-Check** (d. h. bei einem **Dialog Gesellschaftlich + Überzeugen**).
- **GEISTIG:** Steht für die allgemeinen **geistigen** Fähigkeiten des Charakters (Intelligenz, Geistesschärfe und Entschlossenheit) bei einem **geistigen Fähigkeits-Check** (z. B. bei **Nachforschungen Geistig + Suchen**).

Fähigkeiten

Fähigkeiten definieren das Maß an Erfahrung eines Charakters und bringen automatische Erfolge, wenn er bestimmte **KÖRPERLICHE**, **GESELLSCHAFTLICHE** oder **GEISTIGE** Checks versucht.

Die Anzahl der automatischen Erfolge entspricht der Punktzahl der entsprechenden **Fähigkeit**. Die **Fähigkeiten** sind nach **Attributen** geordnet (**KÖRPERLICH**, **GESELLSCHAFTLICH** und **GEISTIG**).

GEISTIG

- ✓ **SUCHEN**
Das Suchen und Finden von Hinweisen und Spuren.
- ✓ **WAHRNEHMUNG**
Der Grad des Bewusstseins für die eigene Umwelt.
- ✓ **OKKULTISMUS**
Das Wissen um die übernatürliche Welt.
- ✓ **TECHNOLOGIE**
Das Hacken von Computern, Alarmanlagen und Telefonen und der Einsatz moderner Geräte.

Einschränkung für Attribute/Fähigkeiten:

Die **Fähigkeitspunkte** eines Charakters dürfen das dazugehörige **Attribut** nicht übersteigen. Ein Charakter mit **GESELLSCHAFTLICH 2** darf also nicht **ÜBERZEUGEN 3** haben.

Disziplinen

Disziplinen sind die Vampirkräfte der einzelnen Clans.

Der Einsatz einer **Disziplin** verbraucht einen Teil des (Vampir-)Blutes im Körper des Charakters.

Dieser Bluteinsatz erhöht den Durst des Charakters, was dazu führt, dass das Tier in ihm mächtiger wird.

Bei jedem Einsatz einer **Disziplin** muss man einen „**WALLUNGS-CHECK**“ machen, durch den man dem Tier näherkommt (s. S. 35).

KÖRPERLICH

- ✓ **SPORTLICHKEIT**
Wie weit und schnell man sich bewegen kann.
- ✓ **HANDGEMENGE**
Die Fähigkeit, zu kämpfen und auszuweichen.
- ✓ **WAFFEN**
Der Kampf mit **Waffen** (Nah- und Fernkampf).
- ✓ **HEIMLICHKEIT**
Schleichen, Hinterhalte, unerkannt bleiben.

GESELLSCHAFTLICH

- ✓ **ÜBERZEUGEN**
Andere durch Charme und Logik überreden und **überzeugen**.
- ✓ **MENSCHENKENNTNIS**
Verstehen, was andere motiviert.
- ✓ **AUSFLÜCHTE**
Lügen und Täuschungen.
- ✓ **EINSCHÜCHTERN**
Der Einsatz von Ängstigung, Zwang oder Drohungen, um andere zu **überzeugen**.

The image shows two character sheets. The top sheet is for Harold Beaulieu, a Malkavian. The bottom sheet is for Luciana Ricci, a Nosferatu. Red callout boxes point to various elements on the sheets:

- Name und Clan des Charakters:** Points to the character's name and clan at the top.
- Charakterschwäche:** Points to the character's weakness.
- Attribute:** Points to the attribute section.
- Fähigkeiten:** Points to the skills section.
- Disziplinen:** Points to the disciplines section.
- EP:** Points to the Experience Points (EP) section.
- EP-Kosten-übersicht:** Points to the EP cost overview table at the bottom.

Überblick über die Disziplinen:



TIERHAFTIGKEIT

Kommunikation mit und Manipulation von Tieren; betrifft auch das Tier im Inneren der Blutsverwandten.



AUSPEX

Übernatürliche Sinne und Verständnis für die Umgebung.



BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN

Zwingt das Opfer zum Gehorsam.



BEHERRSCHUNG – IRRSINN

Einsatz **geistiger** Fähigkeiten, um den Geist anderer anzugreifen.



PRÄSENZ

Übernatürliche Ausstrahlung und Überredungskunst.



STÄRKE

Übernatürliche Kraft.



GESCHWINDIGKEIT

Übernatürliche Schnelligkeit.



GESTALTWANDEL – WILDHEIT

Erfüllt den Körper mit wolfsartigen Fähigkeiten.



GESTALTWANDEL – SERPENTIS

Erfüllt den Körper mit schlangenartigen Fähigkeiten.



VERDUNKELUNG

Die Fähigkeit, unentdeckt zu bleiben und sich zu tarnen.



SEELENSTÄRKE

Übernatürliche geistige und körperliche Widerstandsfähigkeit.



BLUTMAGIE – THAUMATURGIE

Rituale und magische Fähigkeiten.



BLUTMAGIE – QUIETUS

Blutalchemie, die **Kampffähigkeiten** verbessert.



VERGESSEN – SCHATTENSPIELE

Schatten unterstützen den Anwender im **Kampf**.



VERGESSEN – NEKROMANTIE

Befehlsgewalt über die Toten.

Anmerkung: Die Auswirkungen der einzelnen **Disziplinen** finden sich auf den **Disziplin**karten.

EP

Während der verschiedenen Kapitel dieses Spiels werdet ihr mehrere Dinge ansammeln: **Erfahrungspunkte (EP)**, **Gegenstände**, **Hinweise**, **GEFALLEN** und vieles mehr. Notiert euch eure EP, die ihr sammelt, auf eurem **Charakterblatt**. Alle im Spiel verdienten EP werden unter den **Mitgliedern** des **Klüngels** aufgeteilt, sofern nicht anders angegeben, und unter allen Charakteren, die ein:e Spieler:in spielen mag.

Möchtet ihr während der Kampagne einen anderen Charakter spielen, beginnt euer **neuer Charakter mit der gleichen Menge EP**, die euer früherer hatte. Charakterwechsel sind permanent. Ihr könnt später in der Kampagne nicht zu eurem **alten Charakter** zurückwechseln. Wenn ihr nach Kapitel #1 zu einem anderen Charakter wechselt, könnt ihr nicht zu eurem vorherigen zurückkehren. Nur EP werden zwischen Charakteren aufgeteilt, ihr müsst die Effekt- und Menschlichkeitskarten ablegen, wenn ihr den Charakter wechselt.

Anmerkung: Nur EP werden übertragen, Effekt- und Menschlichkeitskarten hingegen werden abgelegt.

Anmerkungen

Im Laufe jedes Kapitels erhaltet ihr neben EP Hinweise, GEFALLEN, Informationen zu spezifischen Charakteren und mehr. Auf der Rückseite des Charakterblatts könnt ihr all diese wichtigen Informationen festhalten. Wir empfehlen, auch alle Ereignisse beim Trinken zu notieren, die ihr abgeschlossen habt, da man sie jeweils nur einmal erleben kann.

LETZTE HANDGRIFFE

Nachdem ihr euren Clan gewählt oder einen Caitiff erstellt habt, müsst ihr eine **Menschlichkeitskarte** ziehen, euer **Kampfdeck** zusammenstellen und eure **Disziplin**karten wählen.

Menschlichkeitskarten

Menschlichkeit ist euer letzter Schutz gegen das Tier, den Teil eurer selbst, der ständig nach Macht, Blut und Kontrolle giert. Sie ist das Maß dafür, wie nah man dem Menschen noch ist, der man einst war. Wenn Vampir:innen altern, nagt das Tier an ihrer **Menschlichkeit** und zerfetzt sie im Laufe der Jahrzehnte.

Charaktere verlieren **Menschlichkeit** durch Gräueltaten (Mord, Dablerie und andere unmoralische Dinge). Einmal verlorene **Menschlichkeit** kommt nie zurück.

Die meisten Charaktere beginnen mit Menschlichkeit 7 (Ausnahmen sind explizit bei den Charakteren aufgeführt).

Nehmt zu Beginn des Spiels die **Menschlichkeitskarte**, die eurem aktuellen **Menschlichkeitswert** entspricht. Wenn ihr **Menschlichkeit** verliert, werft die Karte ab und ersetzt sie durch eine, die eurem neuen **Menschlichkeitswert** entspricht. Einige Werte bringen auch Vorteile mit sich. Diese sind am unteren Rand der Karte aufgeführt.



Kampfdeck



Euer **Kampfdeck** besteht aus allen **Kampfkarten**, auf die euer Charakter Zugriff hat. Stufen in **SPORTLICHKEIT**, **HANDGEMENGE**, **HEIMLICHKEIT** und **WAFFEN** steuern dazu bei, Karten zu eurem Kampfdeck hinzuzufügen. Einige Karten haben eine Anforderung des Disziplinwertes anstatt eines Fähigkeitswerts.

WAFFENKAMPFKARTEN kann man nur in Kombination mit einer **WAFFENKARTE** verwenden. Die **WAFFENKARTE** muss mit dem **WAFFENTYP** übereinstimmen, den die **Kampfkarte** benötigt: **FERNKAMPFKARTEN** erfordern eine **FERNKAMPFWAFFENKARTE**, **NAHKAMPFKARTEN** erfordern eine **NAHKAMPFWAFFENKARTE**.

Wenn euer Charakter die Anforderungen der Karte erfüllt, kommt sie in euer **Kampfdeck**. Standardmäßig hat jeder Charakter Zugang zu den Karten **BISS**, **DECKUNG**, **FLACHER TRITT**, **HIEB**, **AUFSCHLITZEN** und **SALVE**.

Das Basis-**Kampfdeck** eines Charakters besteht aus folgenden Karten:

CHARAKTER-BASIS-KAMPFDECK:	
HANDGEMENGE	<i>Waffe</i>
<ul style="list-style-type: none"> · Hieb · Flacher Tritt · Deckung · Biss 	<ul style="list-style-type: none"> · Aufschlitzen · Salve

Wenn ihr euren Charakter verbessert und seine Werte in **SPORTLICHKEIT**, **HANDGEMENGE**, **HEIMLICHKEIT** und **WAFFEN** erhöht, fügt alle neu verfügbaren Karten zu eurem **Kampfdeck** hinzu.

Beispiel: Lucianna Ricci beginnt mit **HANDGEMENGE 2**. Zusätzlich zum **Anfangskampfdeck** bekommt sie für den 1. Punkt in **HANDGEMENGE HOHER TRITT**, **KINNHAKEN** und **HAKEN**. Für den 2. Punkt in **HANDGEMENGE** bekommt sie außerdem die **Kampfkarten IPPON**. Erhöht sich Luciannas **HANDGEMENGE** auf 3, erweitert sie ihr **Kampfdeck** um die **Kampfkarten ARMHEBEL** und **SCHÄDEL EINSCHLAGEN**.

Einige **Kampfkarten** gewähren auch einen zusätzlichen **Effekt**. Diese **Effekte** treten ein, nachdem die Karte zum **Angriff** oder zur **Verteidigung** eingesetzt wurde, ob der Wurf erfolgreich war oder nicht.

Aktive Hand

Zieht zu Beginn des Kampfes Karten eurer Wahl aus eurem **Kampfdeck**, um eure aktive Hand zu bilden. Die Anzahl an Karten in eurer **aktiven Hand** ist gleich der **KÖRPERLICHEN + GEISTIGEN** Attribute eures Charakters.

Das **Basis-Kampfdeck des Charakters** besteht aus mehreren **Kampfkarten**, die es ihm ermöglichen, sich während einer **Kampfsequenz** zu verteidigen oder anzugreifen. Viele zusätzliche **Kampfkarten** werden im Laufe der Kampagne freigeschaltet

Disziplinkarten



Schaut euch die **Disziplinen** eurer Charaktere und ihre jeweiligen Stufen an. Wählt aus den **Disziplinkarten** die aus, die dem Wert des Charakters in der jeweiligen **Disziplin** entsprechen.

Ein Charakter darf nur 1 **Disziplinkarte** pro Stufe der **Disziplin** haben, die er besitzt.

Beispiel: Wenn du Samuel Armstrong spielst, beginnst du die Kampagne mit der **Disziplinkarte ERINNERUNG VERNEBELN** (**BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN – Stufe 1**) und entweder **EHRFURCHT** oder **BLICK DER FURCHT** (**PRÄSENZ – Stufe 1**). Der Grund für diese Auswahl wird im Folgenden erläutert.



Im Laufe der Kampagne wird euer Charakter seine **Disziplinstufe** erhöhen und damit **Disziplinkarten** höherer Stufen freischalten können.

Einschränkung für Kräfte:

Wenn ihr eure **Disziplinstufe** erhöht, müsst ihr euch 1 neue **Disziplinkarte** aussuchen. Manchmal müsst ihr euch dabei zwischen zwei **Disziplinkarten** entscheiden und könnt diese Entscheidung für den Rest der Kampagne nicht mehr ändern.

Arten von Disziplinkarten:

Es gibt zwei Arten von **Disziplinkarten**: **aktive** und **unmittelbare**.

- Eine **unmittelbare Disziplinkarte** spielt man einmal, und nach der Nutzung endet ihre Wirkung sofort.
- Eine **aktive Disziplinkarte** bleibt für die gesamte auf der Karte angegebene Dauer oder bis der Spieler/die Spielerin beschließt, eine andere **aktive Disziplin** einzusetzen, wirksam (je nachdem, was zuerst geschieht). Manchmal macht es ein Ereignis erforderlich, die Wirkung einer aktiven **Disziplin** zu unterbrechen.

Eine **unmittelbare Disziplin** kann man auch nutzen, wenn bereits eine **aktive Disziplin** wirkt.

VORBEREITUNGEN

VOR BEGINN EINES KAPITELS

Ehe ihr ein Kapitel beginnt, könnt ihr der Reihe nach Folgendes tun:

- EP ausgeben, um **Attribute**, **Fähigkeiten** und **Disziplinen** zu steigern,
- mit **GEFALLEN** Gegenstandskarten aus **Alex Simards Sortiment** erwerben,
- ein **Ereignis beim Trinken** abschließen,
- eure **Gegenstände** für das Kapitel wählen,
- **Klüngelverbündeten** wählen, falls ihr welche habt.

Lest dann die Einleitungsseite des Kapitels im **Buch der Geschichten**. Dort findet ihr:

- den narrativen Einstieg ins Kapitel,
- die Aufbauanleitung des Kapitels (welcher Bodenplan kommt zum Einsatz, welche **NSC** stehen wo usw.)
- das Ziel des Kapitels (z. B. herausfinden, was der Ghul tut),
- die Handlung, die das Spiel eröffnet (z. B. „Lest **Ereignisse** E.1.“)

EP-Einsatz

Zu Beginn eines Kapitels können die Spieler:innen verdiente **EP** verwenden, um **Attribute**, **Fähigkeiten** und **Disziplinen** ihrer **SC** zu verbessern.

Die Kosten könnt ihr den folgenden Tabellen entnehmen:

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP-Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP-Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP-Kosten	5	10	15

Einschränkung für Attribute/Fähigkeiten:

Die **Fähigkeitspunkte** eines Charakters dürfen nie das entsprechende **Attribut** übersteigen (maximal gleicher Wert). Damit könnte etwa ein Charakter mit einem Attributwert von 2 bei **GESELLSCHAFTLICH** niemals einen **Fähigkeitswert** von 3 bei **ÜBERZEUGEN** haben.

Regel: Schrittweise Steigerung

Ein Charakter muss seine **Attributs-**, **Fähigkeits-** und **Disziplinswerte** Schritt für Schritt steigern.

BEISPIEL: Spieler:innen, deren **SC** bei **SUCHEN** einen **Fähigkeitswert** von 2 hat und die einen Wert von 4 anstreben, müssen zunächst 9 **EP** ausgeben, um ihren Wert auf 3 zu steigern. Erst dann können sie weitere 12 **EP** ausgeben, um ihn auf 4 zu steigern.

EP-Tipp: Führt stets Buch über eure insgesamt erhaltenen **ES**. Nutzt dafür den Bereich „**Notizen & EP**“ auf dem Charakterblatt.

_____ **EP** _____

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTSPUNKT						EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT						EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5	Stufe	1	2	3	4	5	Stufe	1	2	3		
EP-Kosten	4	8	12	16	20	EP-Kosten	3	6	9	12	15	EP-Kosten	5	10	15		

EP, die ihr während der Kampagne erhaltet, gehören euch, den Spieler:innen, und werden auf jeden **neuen Charakter übertragen**, den ihr euch zu spielen entscheidet. Ihr könnt die **EP**, die ihr bereits verdient habt, diesem **neuen Charakter zuordnen**. Dies bezieht sich auch auf **Charaktere der Erweiterungspacks**, die später in der Kampagne erscheinen könnten.

Anmerkung: **EP** gehen an Spieler:innen, nicht an einen spezifischen Charakter.

Austausch von GEFALLEN

GEFALLEN sind unter Vampir:innen eine Währung. Im Laufe der Kampagne werden die Charaktere in mehreren Szenarien **GEFALLEN** finden, verdienen und einsetzen.



Kleiner GEFALLEN

Großer GEFALLEN

Nach den Prologen können Spieler:innen ihre **GEFALLEN** bei dem **NSC Alex Simard** gegen bestimmte Gegenstände eintauschen. Sein Sortiment findet sich im **Buch der Geschichten**, S. 171. In manchen Kapiteln werdet ihr vielleicht aufgefordert, **GEFALLEN** einzusetzen, um neue Dialogoptionen oder Nachforschungsmöglichkeiten freizuschalten.

GEFALLEN gehören dem gesamten Klüngel. Die Entscheidung, sie einzusetzen, muss kollektiv fallen.

Es gibt zwei Arten von **GEFALLEN**, große und kleine. Ein großer **GEFALLEN** ist 5 **GEFALLEN** wert, ein kleiner 1. Ihr könnt, wenn nötig, einen großen **GEFALLEN** in 5 kleine aufteilen.



Gegenstandskarten

Gegenstandskarten können **WAFFEN**, Werkzeuge und Hilfsmittel sein.

Man kann sie während der gesamten Kampagne zwischen zwei Kapiteln (also bis zum Beginn des nächsten Kapitels) bei dem **NSC Alex Simard** gegen **GEFALLEN** eintauschen. Sie dienen mehreren Zwecken, zum Beispiel der Steigerung von **Fähigkeiten**, der Versorgung mit Blut zur Senkung des **Hungers** oder als **Waffen** im **Kampf**. Viele **Gegenstände** gelten als hochwertige Funde. Ihr könnt **Gegenstände** sammeln, indem ihr mit diversen **NSC** sprecht, Orte **untersucht** oder sie als Belohnung erhaltet.

Gegenstände gehören dem Klüngel, können aber immer nur von einem Charakter auf einmal eingesetzt werden.

Beispiel: Wenn ein Charakter im Rahmen eines **Dialogs** oder einer Ermittlung einen **Gegenstand** erhält, behält er ihn bis zum Ende des Kapitels (es sei denn, er will ihn an einen anderen Charakter weitergeben). Nach dem Kapitel gehört der **Gegenstand** dem Klüngel, der gemeinsam entscheidet, wer im nächsten Szenario welchen **Gegenstand** hat.

Definiert zu Beginn eines Kapitels, welche **Gegenstände** ihr mitnehmen möchtet (maximal 3 pro Spieler:in) und wer sie hat.

Beispiel: Der Klüngel hat die **Gegenstände** **BLUTKONSERVE**, **KÜCHENMESSER**, **HANDFEUERWAFFE** und **SPEZIELLER SCHIRM**. Verteilt die **Gegenstände** vor Beginn des Kapitels so, wie ihr es für richtig haltet, unabhängig davon, wer sie zuvor erworben hat. Ein Charakter kann die **HANDFEUERWAFFE** und den **BLUTKONSERVE** bekommen, die anderen beiden das **KÜCHENMESSER** und den **SPEZIELLEN SCHIRM**. Umgekehrt kann ein Charakter bis zu drei **Gegenstände** tragen und nur einen **Gegenstand** an einen der beiden anderen SC weitergeben.

Während eines Kapitels könnt ihr mit anderen Spieler:innen als Aktion einen **Gegenstand** tauschen (wenn die SC auf zwei angrenzenden **HEX-FELDERN** stehen). Beide Spieler:innen müssen mit dem Tausch einverstanden sein.

Beispiel: Dein SC besitzt das **KÜCHENMESSER**, hat aber keine Punkte in **WAFFEN**. Ein anderer SC in deinem Klüngel dagegen schon. Dieser kann das **KÜCHENMESSER** verwenden, wenn du es nicht brauchst, auch wenn nicht er den **Gegenstand** gefunden hat.

Gegenstände, die man während eines Szenarios findet, fallen nicht unter den Höchstwert von 3 **Gegenständen** und können dadurch zusätzlich zum aktuellen Inventar mitgenommen werden.

Regel: Tauscheinschränkung

Während eines **Dialogs** oder einer **Nachforschung** kann man keine **Gegenstandskarten** tauschen. Im **Kampf** kann man mit SC in angrenzenden Feldern tauschen, statt anzugreifen.

Manche **Gegenstände** muss man nach Benutzung ablegen. Wenn man einen **Gegenstand** ablegt, kommt er in die Schachtel zurück. Man muss ihn für eine weitere Nutzung wieder in seinen Besitz bringen (durch Tausch oder indem man ihn während eines Kapitels wiederbekommt). Wenn man einen **Gegenstand** ablegt, den man bei dem **NSC Alex Simard** gegen **GEFALLEN** ertauscht hat, kehrt er in **Alex' Sortiment** zurück. Man kann ihn dann wieder ertauschen.

Beispiel: Auf der **Gegenstandskarte** **SCHLÜSSELBUND** steht: „Wird am Ende des Kapitels abgelegt“. Auf der des Gegenstandes **HANDFEUERWAFFE** steht das nicht. Deshalb muss der Spieler/die Spielerin den **SCHLÜSSELBUND** nach Gebrauch in die Schachtel zurücklegen, kann aber die **HANDFEUERWAFFE** über mehrere Kapitel hinweg (so lange er/sie will) behalten.

Gegenstandskarten kann man nicht gegen **GEFALLEN** zurücktauschen. Einmal erworbene **Gegenstände** kann man nicht wieder verkaufen.



Ereignisse beim Trinken

Der Klüngel kann beschließen, vor einem Kapitel ein **Ereignis beim Trinken** zu spielen (sofern nicht anders angegeben). Diese Jagdpartie bietet den Spieler:innen die Möglichkeit, ihren Blutdurst zwischen den Kapiteln zu stillen. Die **Hungerstufe** erfolgreicher SC sinkt auf 0. Manchmal kann ein **Ereignis beim Trinken** auch dazu führen, dass der Charakter bestimmte Belohnungen oder Behinderungen erlangt.

Menschen können sich nicht daran erinnern, wenn Blutsverwandte von ihnen trinken. Dieser Schutz ist zum Teil darauf zurückzuführen, dass der Kuss – so nennen Vampir:innen das Trinken – ein Gefühl der

Euphorie und zugleich Ruhe vermittelt, außer bei Angehörigen des Clans Hecata. Das besänftigt die Beute, während der der/die Vampir:in damit beschäftigt ist, ihr Blut zu trinken. Es stellt auch sicher, dass die Person nicht plötzlich von der Existenz der Blutsverwandten erfährt. So können Vampir:innen jagen, ohne töten zu müssen, und die Menschen haben keine Ahnung davon.

Ereignisse beim Trinken sind wie die Kapitel der **Hauptkampagne** eine Gruppenaktivität. Die Spieler:innen nehmen gemeinsam daran teil.

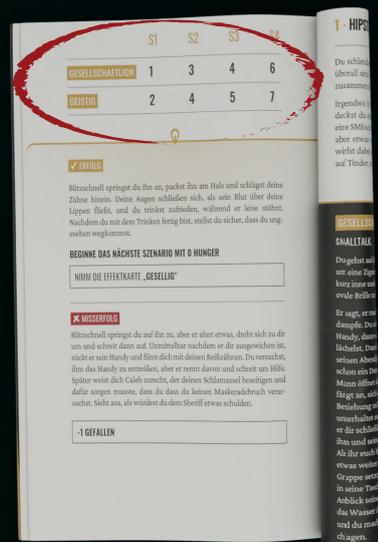
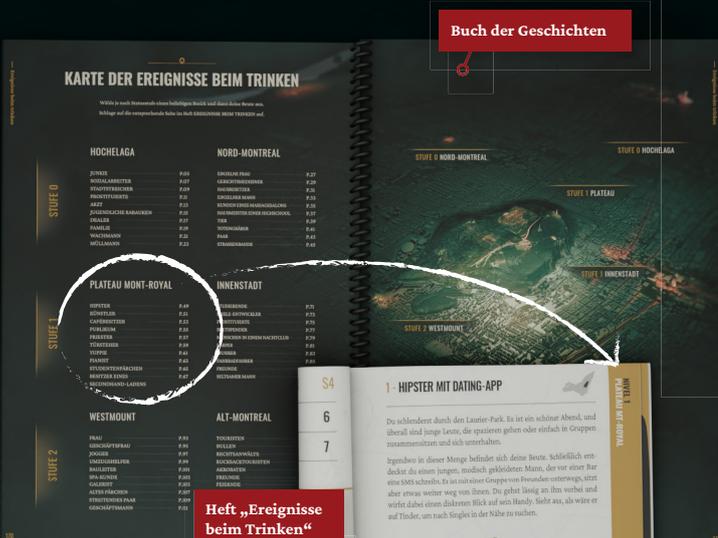
Einleitung eines Ereignisses beim Trinken

Um ein **Ereignis beim Trinken** zu beginnen, seht euch zunächst die Karte von Montreal auf S. 168 des **Buchs der Geschichten** an. Euer **Status** bestimmt, wo ihr jagen dürft. Ihr dürft nur einen **Bezirk** auswählen, dessen Stufe kleinergleich eures aktuellen **Status** ist. Alle **Bezirke** der Stufe 0 sind immer verfügbar, unabhängig von eurem Status. Sobald ihr einen **Bezirk** ausgewählt habt, wählt euer **Ereignis beim Trinken** aus der Liste aus.

Ihr könnt ein **Ereignis beim Trinken** nur einmal spielen. Wenn ihr ein **Ereignis beim Trinken** abschließt, solltet ihr es irgendwo notieren, damit ihr es nicht vergesst. Wenn ihr bereits alle für eure **Statusstufe** verfügbaren **Ereignisse beim Trinken** abgeschlossen habt, müsst ihr das nächste Kapitel ohne **Ereignis beim Trinken** beginnen.

Abwicklung eines Ereignisses beim Trinken

Lesen den erzählerischen Einstieg im Heft **Ereignisse beim Trinken**. Er bietet euch die Wahl zwischen zwei Ansätzen zum Trinken. Diese basieren auf einem der 3 **Attribute (KÖRPERLICH, GESELLSCHAFTLICH, GEISTIG)**. Entscheidet euch als Gruppe für eine der beiden Möglichkeiten.



Anmerkung: Einige Charaktere können bei bestimmten Entscheidungen Bonuswürfel geben. Das bedeutet nicht, dass diese Option leichter ist als die andere. Die Wahl erfolgt stets auf eigene Gefahr!

Beispiel:

+1 WÜRFEL, WENN SAMUEL ARMSTRONG ZUM KLÜNGEL GEHÖRT

Sobald eure Wahl feststeht, würfeln alle Spieler:innen mit einer Anzahl schwarzer Würfeln, die dem gewählten Attribut entspricht. Addiert die Anzahl aller gewürfelten Erfolge pro Spieler:in, dreht dann die Seite um und schaut in der Tabelle nach, um die entsprechende **SCHWIERIGKEIT** für euren Check zu finden. Wenn die Anzahl eurer Erfolge größergleich der in der Tabelle angegebenen **SCHWIERIGKEIT** ist, hat der Klüngel Erfolg. Lest den Abschnitt „Erfolg“. Wenn nicht, lest den Abschnitt „Misserfolg“.

Beispiel: Wenn ihr euch für eine **KÖRPERLICHE** Herangehensweise entschieden habt, müssen alle Spieler:innen eine Anzahl von Würfeln werfen, die ihrem Attribut **KÖRPERLICH** entspricht. Wenn die Summe aller gewürfelten Erfolge größergleich der **SCHWIERIGKEIT** des Checks ist, habt ihr Erfolg. Sonst scheitert ihr.

Anmerkung: Ihr könnt für ein **Ereignis beim Trinken Willenskraft** einsetzen. Diese regeneriert sich bei Kapitelbeginn nicht.

Anmerkung: Ihr könnt für ein **Ereignis beim Trinken weder Blut (Disziplinen oder Blutschub) noch Gegenstandskarten** einsetzen.

Wenn das **Ereignis** euch mit einem **Effekt** oder einer **Gegenstandskarte** belohnt, wählt, wenn nicht anders angegeben, den Spieler/die Spielerin aus, der/die sie bekommt. Dann könnt ihr das nächste Kapitel beginnen.



Auswahl eines Kapitels

Wählt ein Kapitel aus den am Ende des vorherigen angebotenen aus. Wenn nicht anders angegeben, könnt ihr an jedem beliebigen Punkt zwischen den Hauptkapiteln ein optionales („Alte Pfade“, „Das Hollow“ und „Dunkle Vergangenheit“) spielen, sobald es in der Hauptgeschichte verfügbar wird.

Sie können das Prolog eines Charakters jederzeit während der Kampagne spielen. Um jedoch das eindringlichste Spielerlebnis zu gewährleisten, empfehlen wir, die Kapitel der Erweiterungscharaktere nur dann zu spielen, wenn sie im Verlauf der Hauptkampagne freigeschaltet werden.

BEGINN EINES KAPITELS

1. Zu Beginn eines Kapitels öffnet ihr das **Buch der Geschichten** auf der Seite, die dem Kapitel entspricht, in dem ihr euch gerade befindet. Lest die Einleitung (oberer Teil der Seite), dann den Abschnitt Vorbereitungen (unterer Teil der Seite).
2. Legt alle angegebenen Elemente auf den Spieltisch (Bodenplan, Marker, NSC-Aufsteller usw.)
3. Öffnet schließlich das Heft des entsprechenden Kapitels.

Anmerkung: Wenn ihr Kapitel 17 spielen wollt, nehmt das Heft zu Kapitel 17.

Buch der Geschichten (erzählerischer Einstieg eines Kapitels)

Jedes Kapitel beginnt mit dem Lesen des erzählerischen Einstiegs auf der ersten Seite des **Buchs der Geschichten**. Er informiert euch über den Schauplatz der Geschichte, ihre Hintergründe und ihren Kontext. Dadurch wisst ihr, was ihr aktuell tun, welches Ziel ihr verfolgen, wo ihr anfangen und was ihr erreichen wollt. Die Rückseite (**SCHLUSS**) dürft ihr nur bei Erfolg lesen. Sie beschreibt die Nachwehen der **Ereignisse** des Kapitels und eure nächsten Schritte.

Beispiel: Der Einstieg ins erste Szenario berichtet von den **Nachforschungen** des Klüngels über das Verschwinden anderer Vampir:innen. Ziel der Charaktere ist es, mit einem **Sabbatpriester** fertig zu werden. Auf der Vorderseite steht, welche **NSC** am Szenario beteiligt und welche davon **Dialog-NSC** sind, außerdem ist angegeben, wo auf dem Bodenplan sie stehen. Dessen Abbildung zeigt auch, wo Geländemarker hinkommen. Der Schluss beschreibt, welche Hinweise der Klüngel entdeckt hat und wie es weitergeht.

Die Spieler:innen können auch den erzählerischen Schluss des letzten Kapitels erneut lesen, um ihr Gedächtnis aufzufrischen. Wir raten davon ab, den erzählerischen Einstieg in noch ungespielte Szenarien vorab zu lesen, weil euch das den Spaß verderben und euer Spielerlebnis beeinträchtigen könnte.

Anmerkung: Vampire: Die Maskerade — CHAPTERS ist darauf ausgelegt, mehrfach spielbar zu sein. Jede neue Kampagne bietet ein anderes Spielerlebnis. Außerdem kann man durch andere Entscheidungen neue Szenarien freispielen. Das kann zu neuen Taktiken, neuen Dialogoptionen und überraschenden Ereignissen führen.

Titel des Kapitels

Die Kampagne spielt in Montreal. Ihr werdet berühmte Örtlichkeiten, geheime Zufluchten und unterirdische Schauplätze kennenlernen. Sie alle verankern die Charaktere in der Geschichte und stellen Herausforderungen für erfahrene Spieler:innen dar.

Alle Spielbretter sind beidseitig bedruckt, sodass jedes zwei Bodenpläne aufweist. Jedes Kapitel beginnt auf einem Bodenplan. Manche spielen sogar auf mehreren (das ist dann während des Kapitels angegeben). Nehmt den zu dem Kapitel, das ihr zu spielen gedenkt, gehörigen Bodenplan (wie im Bereich Vorbereitungen auf der Einstiegsseite des Szenarios beschrieben).

Beispiel: Ihr wollt das zweite Kapitel, „Ein Ghul in der Mühle“, spielen. Zuerst nehmt ihr Bodenplan 09 aus der Schachtel und bereitet ihn wie auf der Einstiegsseite des Kapitels beschrieben vor.

Jeder Bodenplan ist durch gestrichelte Linien in Sechsecke unterteilt. Diese Sechsecke nennt man **HEX-FELDER**. Bestimmte **HEX-FELDER** haben feste Grenzen. Dies sind Mauern, und kein Charakter oder **NSC** kann sich durch sie hindurch bewegen. Sie blockieren auch das **Sichtfeld**.



Kapitel-Heft

Pro Kapitel gibt es ein „Kapitel-Heft“.

Es enthält alle möglichen **Dialoge**, **Nachforschungen** und **Ereignisse**. Haltet es griffbereit, ihr werdet es häufig brauchen.

Dialog (D):

Um einen **Dialog** zu beginnen, muss man sich auf einem **HEX-FELD** neben dem **NSC** befinden, mit dem man sprechen möchte.

Anmerkung: Man kann immer nur mit einem NSC auf einmal sprechen.

NSC mit **Dialogoption** sind in der Aufbauanleitung auf der Einstiegsseite des Kapitels entsprechend gekennzeichnet. Wenn man einen **Dialog** mit einem solchen **NSC** beginnt, liest man seinen **Dialog** D. 1. Folgt den Anweisungen bis zum Ende der **Dialogsequenz** mit besagtem **NSC**. Weitere Informationen zu **Dialogen** s. S. 41.

Anmerkung: Manche **NSC** haben keine **Dialogoption** und finden sich daher nicht im **Dialogabschnitt** des Kapitel-Hefts.

Nachforschungen (N):

Zu Beginn einer **Nachforschung** müsst ihr euch auf einem **HEX-FELD** neben dem **Nachforschungsbereich-Marker** eurer Wahl befinden. Die **Nachforschungsbereiche** sind von 1-4 durchnummeriert. Lest die entsprechende Seite im **Nachforschungsbereich** des Hefts. Weitere Informationen zu **Nachforschungen** s. S. 42.

Anmerkung: **Nachforschungsbereiche** kann man in beliebiger Reihenfolge erkunden. Die Spieler:innen müssen nicht mit dem ersten anfangen.

Ereignis (E):

Verschiedene Situationen lösen **Ereignisse** aus. Folgt in diesem Fall den Anweisungen auf der entsprechenden Seite. **Ereignisse** bieten auch einen narrativen Kontext, der die Immersion ins Spielerlebnis erhöht. Sie können gelegentlich auch **zusätzliche NSC** enthüllen. Weitere Informationen zu **Ereignissen** s. S. 37.

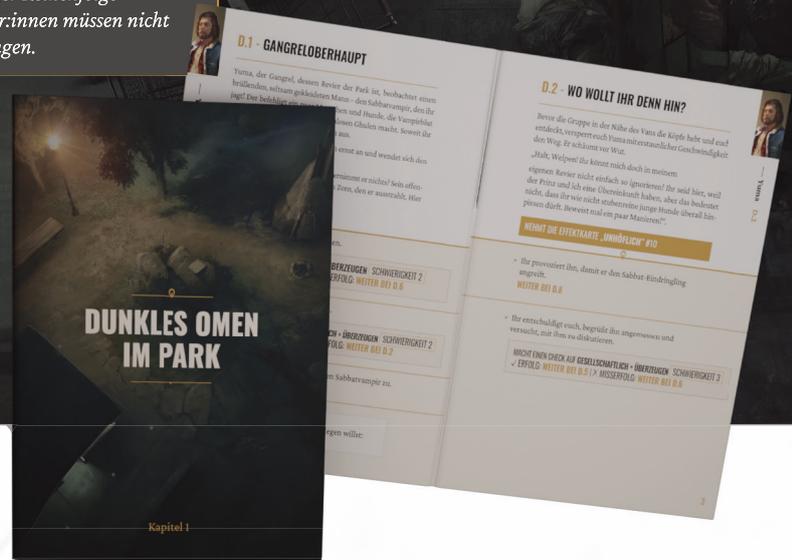
ENDE EINES KAPITELS

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Kapitel zu beenden: **Erfolg** oder **Misserfolg**. Ein Kapitel ist ein Erfolg, wenn ihr das auf der **Einstiegsseite** angegebene Ziel erreicht habt. Eine **Ereignis-** oder **Dialogseite** zeigt das Kapitelende an, indem sie euch anweist, den Schluss auf der Rückseite des narrativen Einstiegs zu lesen.

Manche Entscheidungen in **Ereignissen** und **Dialogen** können zum Scheitern eines Kapitels führen. In diesem Fall müsst ihr es erneut spielen. Ähnlich verhält es sich, wenn alle Charaktere in **Starre** fallen und das Kapitel scheitert.

Wenn ein Kapitel endet, legt alle **Hinweismarker** und **Nachforschungs-Erfolgsmarker** ab.

Bei **Misserfolg** musst man auch alle **Effekt-** und **Gegenstands-Karten** abwerfen, die man beim Spielen dieses Kapitels erhalten hat.



NSC UND VERBÜNDETE

NSC-Statuskarten



NSC-Kampfdeck



Mehrere Nichtspieler:innencharaktere (NSC), denen ihr während der Kampagne begegnen werdet, verfügen über eine **NSC-Statuskarte**. Gegen solche NSC kann man kämpfen. Die **Initiative-, Angriffs-, Widerstands- und Schadensmarker**-Werte eines NSC hängen von der Anzahl der Spieler:innen ab (s. S. 10).

Anmerkung: Gegen NSC ohne Statuskarte kann man nicht kämpfen.

Legt diese Karte verdeckt aus, sodass nur Name, **Sichtfeld** und **Einstellung (aggressiv oder neutral)** lesbar sind.

Einstellung:



Ein **aggressiver NSC** greift sofort an, wenn ein Charakter in sein **Sichtfeld** tritt (es sei denn, der SC befindet sich im **Heimlichkeits-Modus**).



Ein **neutraler NSC** wird sich gegen Angriffe wehren, aber nicht **von sich aus angreifen**.

Dreht die **NSC-Statuskarte** um, wenn:

- ein **Kampf** beginnt.
- ihr die **Kraft „BLICK IN DIE SEELE“** anwendet.
- ein **Ereignis** euch dazu auffordert.

Alle NSC, die über eine **Statuskarte** verfügen, haben auch ein **Kampfdeck**. Es enthält verschiedene **Kampftechniken**, die auf den Fähigkeiten und der Art des NSC beruhen. Es gibt folgende **NSC-Kampfdecks**:

- Tier
- Mensch
- Ghul:in
- Behördenvertreter:in
- Vampir:in

NSC-Kampfdecks bestehen aus 3 Arten von Karten:

Angriffskarten: Der NSC greift die SC oder **Verbündeten** an und verursacht **Schaden**.

Verteidigungskarten: Der NSC konzentriert sich auf seine **Verteidigung** (und greift in dieser **Kampfrunde** nicht an).

Spezialkarten (1&2): Der NSC verwendet die auf seiner **Statuskarte** beschriebene **Spezialfähigkeit**.

Wählt das Deck aus, das zu dem NSC passt, dem ihr im Spiel begegnet seid.

Beispiel: In Szenario 1 begegnet ihr den NSC „STRASSENSCHLÄGER“ und „ALTER STADTSTREICHER“. Beide sind Ghule und benutzen dasselbe **Kampfdeck**, in diesem Fall das für **GHULE**.



Verbündeten-Statuskarten



Verbündeten-Kampfdeck



Es gibt zwei Arten von **Verbündeten**: **Kapitel-** und **Klüngelverbündete**.

Kapitelverbündete:

- werden während Kapiteln eingeführt.
- spielen nur in dem Kapitel eine Rolle, in dem sie eingeführt werden.
- verleihen dem Klüngel keinen **passiven Effekt**.

Klüngelverbündete:

- sind die 8 **Hauptcharaktere**.
- bieten allen anderen Spieler:innen einen **passiven Effekt**, solange der/die **Verbündete** im Szenario vorkommt und nicht in **Starre** liegt.
- kann man zu Beginn eines Kapitels wählen.
- kommen erst bei **Kampfbeginn** auf den Bodenplan.
- beginnen auf **Stufe 1** und steigen nach dem zweiten Zwischenspiel der Kampagne auf **Stufe 2** auf.
- können nicht gewählt werden, wenn jemand den betreffenden **Verbündeten** bereits als SC spielt.
- zählen im Bezug auf **Schwierigkeitsmodifikatoren** und **NSC-Werte** als SC.
- sind nie an Dialogen oder Ermittlungssequenzen beteiligt, aber ihre **passiven Effekte** kommen zum Tragen.

Wenn der **Kampf** beginnt, stellt eure **Verbündeten** auf ein **HEX-FELD** neben eurem Charakter. Die Werte für **Initiative**, **Angriff**, **Widerstand** und **Schadensmarker** eines **Verbündeten** hängen von der Spieler:innenanzahl ab (s. S. 10).

Beispiel: Der Klüngel besteht maximal aus 4 Charakteren + etwaigen **Szenarioverbündeten**. Wenn man solo spielt, kann man bis zu 3 **Klüngelverbündete** mitführen. 2 Spieler:innen können die Gruppe um bis zu 2 **Klüngelverbündete** ergänzen. 3 Spieler:innen können die Gruppe nur um 1 **Klüngelverbündete** ergänzen. 4 Spieler:innen können die Gruppe nicht um **Klüngelverbündete** ergänzen.



Verbündete benutzen im **Kampf** das **Verbündetendeck**. Alle **Verbündeten** ziehen im **Kampf** Karten aus diesem Deck.

Beispiel: Wenn ihr sowohl Samuel als auch Aren als **Verbündete** habt, ziehen diese bei **Kampfbeginn** ihre **Angriffe** und **Verteidigungen** aus demselben Deck.

Miniaturen und Aufsteller

Jeder **SC** hat eine eigene Miniatur. Ihre Position auf dem Bodenplan kennzeichnet, wo sich der **SC** befindet und in welche Richtung er schaut. Der Pfeil auf der Miniatur kennzeichnet die Vorderseite und Blickrichtung.

Jeder **NSC** hat einen eigenen Aufsteller. Seine Position auf dem Bodenplan kennzeichnet, wo sich der **NSC** befindet und in welche Richtung er schaut. Der Pfeil auf dem Aufsteller kennzeichnet die Vorderseite und Blickrichtung. Um **NSC** zu platzieren, **sucht** den entsprechenden **NSC-Aufsteller** und steckt ihn auf einen Plastikfuß.

Auf der Kapittelseite im **Buch der Geschichten** sind die **aufzustellenden NSC** auf dem Bodenplan mit einem Pfeil angezeigt. Ihr müsst die Ständer der **NSC** so drehen, dass ihre Blickrichtung mit den Pfeilen übereinstimmt.

Wenn der **NSC** im **Vorbereitungs-**Abschnitt der Kapittelseite im **Buch der Geschichten** mit einem **roten Tröpfchen** abgebildet ist, bedeutet dies, dass ihr während des Kapitels von ihm trinken könnt. Solche **NSC** bezeichnet man als „**Beute**“. In diesem Fall solltet ihr einen roten Fuß für den **NSC** verwenden, wenn ihr ihn auf den Bodenplan stellt. Bedenkt, dass **Beute flieht**, wenn ihr übernatürliche Kräfte vor ihren Augen einsetzt oder es nicht schafft, von ihr zu trinken, was einen **Maskeradebruch** verursachen kann (s. S. 32).

Boss-Kampfdeck

Bosse sind spezielle Gegner:innen, denen ihr während der Kampagne begegnen werdet. Wenn der **Kampf** beginnt, mischt das gemeinsame **Bossdeck** (3 **SPEZIAL 1-** und 3 **SPEZIAL 2-**Karten) und das **Bossdeck**. Am Ende des Kampfes entfernt ihr die **Bosskarten** wieder aus dem gemeinsamen Deck.



MARKER

Geländemarker

In den verschiedenen Kapiteln kommen Marker zum Einsatz, etwa, um anzuzeigen, dass ein Bereich durchsuchbar ist. Sie können auch ein **HEX-FELD** als **schwieriges Terrain** kennzeichnen. Der Vorbereitungstext des jeweiligen Kapitels verrät euch, welche Marker in welche **HEX-FELDER** gehören.

Anmerkung: Bestimmte Ereignisse können dazu führen, dass während eines Szenarios neue Marker ausgelegt werden.

Es gibt folgende Marker:



Schwieriges Terrain:

Es kostet **2 Bewegung**, um diesen Marker zu betreten und **1**, um ihn zu verlassen. Ihr könnt euren Zug auf einem Schwierigen Terrain-Marker beenden. Ziele hinter diesem Marker sind für **Fernkampfangriffe** nicht zu treffen.

Beispiel: In dieser Konstellation kann der **NSC** den Charakter mit **Fernkampfangriffen** nicht treffen und umgekehrt.



In dieser Konstellation kann der **NSC** den Charakter mit **Fernkampfangriffen** treffen und umgekehrt.



Nachforschungsbereich:

Nachforschungsbereiche sind von 1-4 durchnummeriert. Jeder Marker steht für einen Bereich, den sich **SC** näher anschauen können und entspricht einer **Nachforschungsseite** im Kapitel-Heft. Lest, wenn ihr einen Bereich **untersucht**, diese Seite. **Nachforschungsbereichsmarker** blocken **Bewegung** und **Sichtfeld** wie eine Mauer. Wenn Spielende mit der Erforschung des Gebiets fertig sind, müssen sie den entsprechenden **Nachforschungsbereichsmarker** vom Bodenplan nehmen. **GEISTIGE Fähigkeiten** kommen oft zum Einsatz, wenn man mit einem **Nachforschungsbereich** interagiert.



Aktion

Aktionmarker sind durchnummeriert (1-4). Jeder entspricht einem bestimmten Ereignis im Kapitel-Heft. Sie blocken **Bewegung** und **Sichtfeld** wie eine Mauer. **Aktionmarker** werden sofort ausgelöst, wenn ihr euch auf ein **HEX-FELD** daneben bewegt, was eure Bewegung für den Zug beendet.



Ahrimans Arme

Charaktere (**SC**, **Verbündete** und **NSC**), die einen Zug auf einem **HEX-FELD** neben diesem Marker beginnen, nehmen **1 Punkt nicht absorbierbaren Schaden**.



Feuer

Charaktere (**SC**, **Verbündete** und **NSC**), die ein brennendes **HEX-FELD** betreten oder einen Zug in einem solchen beginnen, nehmen sofort **2 Punkte nicht absorbierbaren Schaden**.

Anmerkung: Der **Schaden** von **Feuermarkern** ist kumulativ. Wer durch **3 HEX-FELDER** mit **Feuermarkern** geht, nimmt **6 Schaden**. Wer sich in ein brennendes **HEX-FELD** bewegt und seinen Zug dort beendet, erleidet zu Beginn des nächsten Zuges zusätzlich **2 Schaden**, es sei denn, der **Feuermarker** wird vorher entfernt.



Legt zu Beginn jeder Runde **1 Feuermarker** neben den zuletzt gelegten, und zwar in Richtung des nächsten Charakters oder **NSC**. Charaktere erleiden keinen **Schaden** mehr, wenn sie ihren Zug auf einem **HEX-FELD** beginnen, das nicht brennt.

Anmerkung: Sollte der nächste Charakter oder **NSC** bereits auf einem **Feuermarker** stehen, dann wird der zweitnächste Charakter oder **NSC** zum Ziel. Sollten alle **NSC** und **SC** bereits in Flammen stehen, wählen die Spieler:innen, wo sie den Marker platzieren.



Nachforschungsmarker

In bestimmten Kapiteln kennzeichnen **Nachforschungsmarker** Bereiche, die man sich näher anschauen kann. Während der **Nachforschungen** sammelt ihr Beweise (in Form von **Hinweismarkern**) und erhaltet **Nachforschungserfolgsmarker** als Belohnung für die Richtigkeit eurer Schlussfolgerung.

Es gibt folgende **Nachforschungsmarker**:



HINWEIS

Hinweismarker sind von 1-4 durchnummeriert. Sie bieten wichtige Erkenntnisse und vereinfachen die **Nachforschungen**, indem sie genauere **Vermutungen** ermöglichen, sei es im **Dialog** oder in anderen **Nachforschungsbereichen**.



NACHFORSCHUNGSERFOLG

Durch **Nachforschungen** können Spieler:innen wertvolle Informationen sammeln. Mehr **Nachforschungserfolge** bedeutet, der Klügel hat fundiertere Entscheidungsgrundlagen in der **finalen Schlussfolgerungsphase** einer **Nachforschungssequenz**. **Finale Schlussfolgerungen** gibt es nur in Kapiteln mit **Nachforschungserfolgsmarkern** (s. „Nachforschungen“, S.42).

Effektmarker

In einem Kapitel können sich **Effekte** auf **SC** und **NSC** auswirken. Die jeweiligen Spieler:innen nehmen den entsprechenden Marker und legen ihn auf ihren Charakterbogen. Wenn der **Effekt** endet, wird der Marker abgelegt. Erhält ein **NSC** einen **Effektmarker**, kommt er auf dessen **Statuskarte**. Lässt den Marker dort, solange er aktiv ist.

Es gibt folgende **Effektmarker**:



GIFT

Der **Angriff** hat +1 **Schaden**. Dieser **Zusatzschaden** fällt weg, wenn der eigentliche **Angriff** komplett absorbiert wird. Wird abgelegt, wenn du **SCHADEN HEILEN** einsetzt. **NSC** gelten als **vergiftet**, bis sie besiegt werden. Giftmarker **sind kumulativ**.



BLUTUNG

Dein **SC** nimmt am Ende jeder Runde 1 Punkt **nicht absorbierbaren Schadens**, bis du eine **Verteidigungskarte** spielst. Blutungsmarker **sind kumulativ**.



BETÄUBUNG

Während eures des aktiven Zuges kann der **SC** weder **angreifen** noch sich **bewegen**, wohl aber **Blut** einsetzen (**SCHADEN HEILEN**, **BLUTSCHUB** oder **Disziplinseinsatz**). Der Marker wird am Ende des **aktiven Zuges** abgelegt.



WIDERSTAND

Der betroffene **SC** oder **NSC** absorbiert 1 Punkt **Schaden** pro Marker. Wird nach Gebrauch abgelegt. Spieler:innen können ungenutzte **Widerstandsmarker** auch am Ende einer Runde ablegen, um (maximal) +1 **Initiative** zu erhalten. Widerstandsmarker **sind kumulativ**.



BEWEGUNGSUNFÄHIGKEIT

Während deines **aktiven Zuges** kann sich dein **SC** nicht **bewegen**. Der Marker wird am Ende des Zuges abgelegt.



VERLANGSAMUNG

Die **Bewegung** deines **SC** ist um 1 reduziert. **Verlangsamungsmarker** sind kumulativ. Lege zu Beginn der nächsten Runde alle in deinem Besitz befindlichen **Verlangsamungsmarker** ab.



HEIMLICHKEIT

Spiele:innen können eine **Aktion** nutzen, um in den **HEIMLICHKEITS-Modus** zu wechseln. Sie legen dann diesen Marker auf ihren Charakterbogen. Entdeckt ein **NSC** den **SC**, lege den Marker ab (s. „HEIMLICHKEIT“, S.50).



BLUTSCHUB

Erhöhe für eine Runde deine **Initiative**, ein **Attribut** deiner Wahl und deine **Bewegung** um 1. Lege zu Beginn deiner nächsten Runde den **Blutschubmarker** ab.



Effektkarten

Während der Kampagne werden eure SC oder euer Klüngel manchmal **Effektkarten** erhalten. Dies sind Vor- und Nachteile, die gelten, bis ihr sie ablegt.

Manche davon muss man sofort spielen, während man andere szenarioübergreifend behalten kann.

Es gibt **Klüngel-** und **Charakter-Effektkarten**. Erstere gehören dem **Klüngel** und wirken sich auf alle SC aus. **Charakter-Effektkarten** gelten nur für einen SC. Sie gehen an den SC, der den Check gemacht hat, der zu dieser Belohnung geführt hat. Wird eine Karte ohne Check vergeben, erhält der SC die Karte, der als letzter einen Check durchgeführt, eine **Disziplin** eingesetzt oder einen **Gegenstand** benutzt hat.

Wenn eine **Effektkarte** deinen Würfelvorrat auf 0 oder weniger senken würde, scheiterst du automatisch, selbst wenn du durch **Fähigkeiten** automatische Erfolge hättest. Wenn dies während eines **Dialogs** geschieht, musst du die Option „Misserfolg“ wählen. Bei **Nachforschungen** zählt es als 0 Erfolge, und im **Kampf** scheiterst du automatisch.

Wer eine **Effektkarte** noch einmal bekommt, die sie/er schon hat, behält die aktuelle und nimmt keine weitere.



HAUPTLEISTE

Die **Hauptleiste** setzt sich aus 3 Unterkategorien zusammen: **Status**, **Maskeradebruch** und **Runden**.

Statusleiste

Die **Statusleiste** misst das Ansehen des Klüngels bei den anderen Blutsverwandten der Stadt. Dieser Wert kann im Laufe der Kampagne steigen oder fallen.

Vampir:innen reagieren auf hohen oder niedrigen **Status** unterschiedlich. **Status** hilft, Bezirke für **Ereignisse beim Trinken** oder zusätzliche **Dialogoptionen** freizuschalten.

Der Klüngel beginnt die Kampagne mit **Status 0**.

Maskeradebruchleiste

Die **Maskeradebruchleiste** misst den Grad eurer Diskretion im Umgang mit eurem Vampirismus. Fast alle Blutsverwandten haben das gleiche Interesse daran, ihre wahre Natur geheim zu halten.

Die Enthüllung eurer vampirischen Natur kann zu einer weiteren **Nacht der Asche** führen und die Inquisition wieder auf den Plan rufen. Manchmal ist sie jedoch unvermeidlich, weshalb die Camarilla über Möglichkeiten zur „Löschung“ von Beweisen für übernatürliche Aktivitäten verfügt.



Der öffentliche Einsatz übernatürlicher Fähigkeiten kann unerwünschte Aufmerksamkeit erregen und einen so genannten **Maskeradebruch** verursachen. Wenn dies geschieht, werden **NSC-Zeugen** versuchen, auf dem schnellsten Weg zu fliehen. Nur **NSC**, von denen man trinken kann, sogenannte **Beute**, fliehen, wenn sie Zeugen übernatürlicher Fähigkeiten werden. Beute erkennt man an ihrer roten Basis. Außerdem könnt ihr immer im **Kapitel** Vorbereitungen im **Buch der Geschichten** nachsehen. **NSC**, von denen man trinken kann, sind mit einem roten Tropfen gekennzeichnet.

Ein **Beute-NSC**, der einen **Maskeradebruch** mit ansieht, wird auf dem schnellsten Wege versuchen, zu fliehen. Dazu muss er sich über ein **HEXFELD** ohne dicken Umriss vom Bodenplan bewegen. Er legt 3 **HEXFELDER** pro Zug zurück. Sollte der **Beute-NSC** ein Tier sein, gibt es keinen **Maskeradebruch** und er wird einfach vom Bodenplan entfernt.



Was führt dazu, dass NSC fliehen?

- **Diszipleneinsatz** während der **Hauptsequenz** (s. S.35) im **Sichtfeld** eines **NSC**.

Anmerkung: Der Einsatz einer **Disziplin**, wenn euch ein **Dialog** oder **Nachforschungen** dazu auffordern, erschreckt Zeugen nicht, aber eine ohne **Aufforderung** durch das Heft zu nutzen, tut es. Zum **Beispiel**, wenn ihr **VORAHNUNG** nutzt, um eine zukünftige Seite anzusehen, flieht der **NSC** sobald die **Dialogsequenz** vorbei ist.

- Trinken von einem **NSC** im **Sichtfeld** eines anderen.
- Gescheiterte Versuche, von einem **NSC** zu trinken.

All das gilt nur für **Beute**, **NSC** mit rotem Fuß unter dem Aufsteller.

Anmerkung: Man kann nur von **NSC** mit rotem **Fuß trinken**, es sei denn eine **Aufforderung** im Heft erlaubt es euch, von einem anderen **NSC** zu trinken.

Fliehende NSC

Fliehende **NSC** bewegen sich sofort nach dem Zug des SC, der sie zur Flucht veranlasst hat. Sie ziehen in jeder Runde weiter zum nächstgelegenen Bodenplanausgang (Rand ohne dicke Umrandung).



Um zu fliehen, muss sich ein **NSC** ohne **Statuskarte** über ein **HEX-FELD** ohne dicken Umriss vom Bodenplan bewegen. Er bewegt sich 3 **HEX-FELDER** pro Runde.

Beispiel: Thomas Chartrand nutzt in der **Hauptsequenz** eines Kapitels vor einem neutralen **NSC STÄRKE**, was diesen in die Flucht schlägt. Thomas' **Grundinitiative** ist 3. Der **NSC** bewegt sich mit **Initiative** 3, aber nach Thomas. Wenn Thomas seine Initiative verbessert (z. B. durch **BLUTSCHUB**), ändert sich die Initiative des **NSC**, so dass dieser immer noch direkt nach Thomas spielt.

Wie verhindert man, dass NSC fliehen?

Um **NSC** an der Flucht zu hindern, könnt ihr versuchen, sie zu fangen. Dazu muss ein SC auf ein **HEX-FELD** neben dem fliehenden **NSC** ziehen und ihn mit einer der folgenden drei Aktionen gefangennehmen, um den **Maskeradebruch** zu verhindern:

- Die **Disziplin „BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN: Erinnerung vernebeln“** lässt den **NSC** vergessen, was er gesehen hat. Dies erfordert einen **WALLUNGS-CHECK** (s. S. 35). Es führt nicht dazu, dass andere **NSC**-Zeugen fliehen, selbst wenn es in ihrem **Sichtfeld** geschieht.
- den Zeugen töten (-1 **Menschlichkeit**).
- Samuel Armstrongs **passiven Effekt** nutzen, wenn er als **Verbündeter** im Spiel ist.

Anmerkung: **Passive Effekte** von **Verbündeten** sind nicht verfügbar, wenn diese stattdessen als **Charakter** gespielt werden (s. S. 28).

Fängt der SC den **NSC** nicht, ehe er vom Bodenplan flieht oder das Kapitel endet, erhöht sich die **Maskeradebruch**-Stufe um 1 Punkt.

Bei einigen **Dialogen** oder **Ereignissen** führen manche Entscheidungen zu einem **Maskeradebruch**. Befolgt die Anweisungen im Kapitel-Heft.

Wenn ihr ein Kapitel oder **Ereignis** beim Trinken abschließt, bei dem die **Maskeradebruch-Stufe** ansteigt, müsst ihr **Folgendes** tun, je nachdem, wo die **Maskeradebruchleiste** steht:

- 1 PUNKT**
Öffnet Umschlag 1
- 2 PUNKTE**
Spielt das Kapitel *Maskeradebruch 2*
- 3 PUNKTE**
Spielt das Kapitel *Maskeradebruch 3*
- 4 PUNKTE**
Öffnet Umschlag 4. Viel Glück!

Anmerkung: Die **Maskeradebruch-Stufe** kumuliert und nimmt im Laufe der Kampagne fast nie ab! Seid vorsichtig und bleibt diskret.

Rundenleiste

Die **Rundenleiste** zählt Runden, wenn dies durch ein **Ereignis**, einen **Dialog** oder **Nachforschungen** ausgelöst wird. Nachdem alle Spieler:innen und **NSC** am Zug waren, gilt eine Runde als vorbei.

Legt auf Anweisung einen Würfel an der angegebenen Stelle auf die Leiste und bewegt ihn nach jeder Runde um 1 nach links, es sei denn, es gibt anderslautende Anweisungen. Folgt den Anweisungen zur Nachverfolgung von **Ereignissen** im Heft.

- Verwendet den roten Würfel als Runden-Marker
- Verwendet den schwarzen Würfel als Behörden-Marker

Anmerkung: Ihr könnt mehrere Elemente gleichzeitig verfolgen. Vergesst nicht, die Würfel auf der Leiste nach jeder Runde oder auf Aufforderung zu verschieben.



ANDERE MARKER

Sanduhr

Gelegentlich haben Spieler:innen für Entscheidungen nur begrenzte Zeit. Dreht die **Sanduhr** um und entscheidet in der vorgegebenen Zeit. Gelingt euch das nicht, erhalten alle betroffenen Spieler:innen die **Effektkarte UNENTSCHLOSSEN (#62)**.

Beispiel: Bei einem Spiel mit 4 Spieler:innen beginnst du zusammen mit einer anderen Spielerin/einem anderen Spieler einen **Dialog**, der euch anweist, die Sanduhr umzudrehen. Dann müsst ihr eine **Dialogoption** wählen. Gelingt euch das nicht, ehe die **Sanduhr** abgelaufen ist, erhaltet ihr beide die Karte **UNENTSCHLOSSEN**, weil ihr beide an dem **Dialog** beteiligt wart.

Initiativeleiste

Die **Initiativeleiste** hilft den Spieler:innen, den Überblick zu behalten, wer in einer **Kampfsequenz** wann dran ist (s. S. 37).

Legt die **Initiativeleiste** und eure Charaktermarker neben den Bodenplan des Szenarios. Achtet bei **Kampfbeginn** darauf, auch die Marker aller **Verbündeten** und **NSC** dazuzulegen.

Anders als die der SC sind die **NSC-Initiativemarker** nicht einzigartig. Stattdessen sind sie von 1-8 nummeriert. Es gibt je 2 Marker mit der gleichen Nummer. Zu Beginn des **Kampfes** kommt ein Marker auf die **Statuskarte** des **NSC** und der andere auf die linke Seite der **Initiativeleiste**. Während des **Kampfes** nutzt man den Marker auf der **Statuskarte** des **NSC**, um seinen **Initiativemarker** zu identifizieren und umgekehrt. Ihr entscheidet, welches Paar **Initiativemarker** ein **NSC** erhält.

Beispiel: Der **Kampf** zwischen dem Klüngel und einem Ghul beginnt. Dreht die **Statuskarte** des Ghuls um und wählt dann ein Paar **NSC-Initiativemarker**, z. B. das mit der Nummer 1. Legt den einen auf die **Statuskarte** des Ghuls und den zweiten links neben die **Initiativeleiste**.

Die **Reihenfolge** der Initiative geht von der höchsten zur niedrigsten, was bedeutet, dass **Charaktere und NSCs** mit einer Initiative von 6 anfangen und jene mit einer **Initiative von 0** das Schlusslicht bilden.

Die **Initiative** der Charaktere und **NSC** kann sich während des **Kampfes** ändern. Haben ein **NSC** und ein Charakter dieselbe **Initiative**, kommt immer der **SC** zuerst. **Verbündete** gelten in diesem Zusammenhang als **SC**. Haben zwei **SC** dieselbe **Initiative**, sprechen sie sich ab, wer zuerst agiert.

Haben zwei **NSC** dieselbe **Initiative**, beginnt der mit dem höheren **Angriffswert**. Herrscht auch hier Gleichstand, beginnt der mit dem höheren **Widerstandswert**. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheiden die Spieler:innen, welcher **NSC** zuerst an der Reihe ist.



SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 4 Sequenzen (**Haupt-, Kampf-, Dialog- und Nachforschungssequenzen**). Die **Hauptsequenz** zerfällt in Runden, in denen alle Spieler:innen nacheinander an der Reihe sind.

Wenn Spieler:innen eine **Dialog-** oder **Nachforschungssequenz** beginnen, müssen sie sie abschließen, ehe sie zu einer anderen Sequenz übergehen. Unbeteiligte Spieler:innen müssen warten, bis sie am Zug sind.

Bei **Kampfsequenzen** gelten alle Spieler:innen als am **Kampf** beteiligt.

Beispiel: Wenn du einen **Dialog** mit einem NSC begonnen hast, musst du die gesamte **Dialogsequenz** abschließen (bis zu „**Spielt weiter**“ im Kapitel-Heft), bevor jemand anders an der Reihe ist.



FÄHIGKEITS-CHECKS

Während der gesamten Kampagne wird es immer wieder zu **Fähigkeits-Checks** kommen. Sie bestimmen den Erfolg eines SC bei unterschiedlichen Unternehmungen, sei es ein Schlag gegen einen Feind, das **Überzeugen** eines Gegenübers oder die Suche nach Beweisen an einem Tatort. Bei einem **Fähigkeits-Check** spielen ein **ATTRIBUT** und eine **FÄHIGKEIT** eine Rolle. Bei **Fähigkeits-Checks** zählen die **Fähigkeitspunkte** als automatische Erfolge. Der **Attributwert** des SC gibt den Würfelvorrat an, um möglicherweise zusätzliche Erfolge zu erzielen.

Man muss würfeln, auch wenn man genügend automatische Erfolge hat, um den **Fähigkeits-Check** zu bestehen.

Wenn dein **Würfelvorrat** durch einen **Fähigkeits-Check** auf 0 sinken würde (vielleicht durch Erschöpfung, eine Effektkarte, etc.), scheiterst du **automatisch**, selbst, wenn du normalerweise ohne Würfel genügend **automatische Erfolge** zum Bestehen hättest.

Beispiel: Harold Beaulieu untersucht einen Bereich. Die **Ereignisseite** verlangt einen Check auf **GEISTIG + SUCHEN**, **SCHWIERIGKEIT** 4. Harold hat aufgrund seines Wertes bei **SUCHEN** (3) bereits 3 Erfolge. Harolds Spieler:in würfelt für das **Attribut GEISTIG** des Charakters noch mit 3 Würfeln und erzielt 2 Erfolge. Insgesamt hat Harolds Spieler:in 5 Erfolge und besteht damit den **Fähigkeits-Check**.

Die Schwierigkeit von Fähigkeits-Checks

Die **SCHWIERIGKEIT** ist die Anzahl der Erfolge, die der SC erzielen muss, damit sein **Fähigkeits-Check** gelingt.

- **Dialog-Fähigkeits-Checks** haben eine festgelegte **SCHWIERIGKEIT**. Sie steht auf der **Dialogseite** dort, wo der **Fähigkeits-Check** verlangt wird.
- **Nachforschungs-Fähigkeits-Checks** haben keine festgelegte **SCHWIERIGKEIT**. Entscheidend sind die Erfolge. Jede Nachforschung hat mehrere mögliche Resultate. Die Anzahl der Erfolge führt zu einem davon.
- **Kampf-Fähigkeits-Checks** haben keine festgelegte **SCHWIERIGKEIT**. Vielmehr gibt die Anzahl der erzielten Erfolge den zugefügten oder absorbierten **Schaden** an.
- **HEIMLICHKEITS-Checks** haben eine variable **SCHWIERIGKEIT**, die von der Entfernung zwischen Charakter und **NSC** abhängt.
- **Ereignisse** können **Fähigkeits-Checks** enthalten, geben dann aber immer deren **SCHWIERIGKEIT** an.

Würfeln

Rote Würfel stehen für das Tier, das allen Vampir:innen innewohnt.

Ersetzt für jede eurer **Hungerstufen** einen schwarzen durch einen roten Würfel. Rote Würfel kann man auch mit Einsatz von **Willenskraftpunkten** nicht erneut würfeln.

Beispiel: Deine **Hungerstufe** steigt auf 2. Du versuchst einen **Fähigkeits-Check** und würfelst auf ein **ATTRIBUT** (z. B mit 3 Würfeln). 2 davon sind jetzt rot (**Hungerstufe**), der dritte bleibt schwarz.



1 Ankh
steht für 1 Erfolg.



1 Ankh mit 2 Fängen
steht für 2 Erfolge.



leere Seite, kein Ankh
steht für 0 Erfolge.



Schädelsymbol (nur bei roten Würfeln)
erhöht deinen **Hunger um 1**, wenn du während eines **Fähigkeits-Checks** mehr Schädel als die Gesamtanzahl der **Erfolge** (**ATTRIBUTE + automatische FÄHIGKEITSERFOLGE**) hast

WALLUNGS-CHECK

Ein **WALLUNGS-CHECK** ist ein Wurf mit 1 roten Würfel.



Bei Erfolg (1 Ankh oder doppelte Fänge) verändert sich der **Hunger** nicht.



Bei einem Misserfolg (kein Ankh) steigt der **Hunger** um 1.



Bei einem Totenschädel steigt der **Hunger** um 2.

Der Einsatz von Blut (**Disziplin**, **BLUTSCHUB** oder **SCHADEN HEILEN**) führt zu einem **WALLUNGS-CHECK**. Dieser wirkt sich nur auf die **Hungerstufe** aus und wird nach dem Bluteinsatz gewürfelt.

Anmerkung: Ersetzt bei **Fähigkeits-Checks** für jede **Hungerstufe** 1 schwarzen durch 1 roten Würfel. Rote Würfel kann man auch mit Einsatz von **Willenskraftpunkten** nicht erneut würfeln.

ZUSTÄNDE

Starre

Wenn die **Schadensleiste** eines SC voll ist und er einen weiteren Punkt **Schaden** erleidet, fällt er in **Starre**.

Dann verfällt der Charakter in körperliche und geistige Inaktivität und kann nicht mehr am Szenario teilnehmen.

Wenn ein Charakter während eines **Dialogs**, eines **Ereignisses** oder einer **Nachforschungssequenz** in **Starre** fällt, hört sofort auf zu lesen und beendet die Sequenz, es sei denn, es ist noch ein anderer Charakter daran beteiligt.

Ein Kapitel scheitert, wenn alle Charaktere in **Starre** liegen.

Wenn ihr ein Kapitel erfolgreich abschließt, erwachen Charaktere vor dem nächsten aus der **Starre**.

Wenn alle SC in **Starre** sind, scheitert das Kapitel, auch wenn noch ein **Klüngel**- oder **Kapitelverbündeter** übrig ist.

Erschöpfung

Wenn die **Willenskraftleiste** eines SC voll ist und er einen weiteren Punkt **Willenskraft** einsetzt, leidet er unter **Erschöpfung**.

Er macht dann alle **Fähigkeits-Checks** mit 2 Würfeln weniger. Fällt der **Würfelvorrat** dadurch auf 0, scheitern alle seine **Fähigkeits-Checks** automatisch.

Erschöpfung endet mit dem Szenario.

Raserei

Wenn die **Hungerleiste** eines SC voll ist und seine **Hungerstufe** um einen weiteren Punkt steigt, gerät er in **Raserei**. **Raserei-Effekte** wirken sich nur auf den betroffenen Charakter aus.

Anmerkung: **Blutkonserven** sind teuer, aber nützlich und können die Auswirkungen von **Raserei** beenden.

HAUPTSEQUENZ

Die **Hauptsequenz** ist die Zeit, die nicht aus **Dialog**, **Nachforschung** oder **Kampf** besteht. Das ist meistens der Fall, wenn Spieler:innen ihre SC bewegen, um ihre nächste Aktion vorzubereiten. In dieser Sequenz haben Spieler:innen folgende Optionen, wenn sie am Zug sind:

BEWEGUNG:

(**SPORTLICHKEIT** +1 — s. S. 35).

BLUT EINSETZEN:

(**SCHADEN HEILEN**, **BLUTSCHUB** oder eine **Disziplin** – s. S. 36)

EINE AKTION DURCHFÜHREN:

- einen **Gegenstand** verwenden.
- **HEIMLICHKEITS-Modus** ansagen.
- mit einem SC auf einem angrenzenden **HEX-FELD** einen **Gegenstand** tauschen.
- von einem **NSC** trinken.
- eine **Dialogsequenz** einleiten.
- eine **Nachforschungssequenz** einleiten, indem sie einen **Nachforschungsbereich untersuchen** oder
- einen **Kampf** beginnen.

NICHTS TUN

Bewegung

Die **SPORTLICHKEIT** eines Charakters +1 ist seine **Bewegung**.

Die **Bewegung** ist die Menge an **HEX-Feldern**, durch die sich ein Charakter während seines Zuges bewegen kann. Mehrere **Modifikatoren** können die Bewegung beeinflussen, etwa **Geländemarker**, **Gegenstände**, **BLUTSCHUB** und bestimmte **Disziplinen**. Ein **SC** kann sich durch einen anderen oder einen **Verbündeten** hindurchbewegen, aber seinen Zug nicht auf demselben **HEX-FELD** beenden.

Beispiel: Ein SC soll sich über den Bodenplan bewegen, um mit einem 3 **HEX-FELDER** entfernten **NSC** zu interagieren. Der SC hat **SPORTLICHKEIT** 2, wozu der/die Spieler:in 1 addiert. Der Gesamtwert des Charakters bei **Bewegung** ist damit 3, was bedeutet, er kann den **NSC** innerhalb 1 Runde erreichen.

Um Tempo zu machen, kann man die **Bewegung** von SC verbessern, indem man ihre **SPORTLICHKEIT** erhöht. Der Einsatz von Blut zur Verbesserung der **Bewegung** ist auch eine Möglichkeit, die **Hauptsequenz** zu beschleunigen.

Wenn sich die Gruppe aufteilt, um mehrere Sequenzen zu starten, müssen Spieler:innen, die eine Sequenz starten, diese abschließen, ehe die anderen ihre beginnen können. Das bedeutet, sie müssen warten, bis sie an der Reihe sind, ehe sie einen **Dialog** beginnen oder sich bewegen können, da die **Hauptsequenz** pausiert.

Wenn ein **NSC** aufgrund einer Anweisung auf ein anderes **HEX-FELD** zieht, wo sich bereits ein SC oder ein anderer **NSC** befindet, verschiebt deren Miniatur oder Aufsteller um 1 **HEX-FELD** in eine beliebige Richtung. Platziert dann den **NSC** dort, wo er hin soll (s. Bild im Heft).

Wenn **Aktions-** oder **Nachforschungsmarker**, **NSC** oder SC aufgrund einer Anweisung auf demselben **HEX-FELD** landen, führt folgende Schritte der Reihe nach aus:

- Marker platzieren,
- **NSC** platzieren. Landen sie auf einem **HEX-FELD** mit Marker, stellt sie auf ein freies **HEX-FELD** daneben.
- SC platzieren. Landen sie auf einem **HEX-FELD** mit **NSC**, stellt sie auf ein freies **HEX-FELD** daneben.

Wenn ein **NSC** auf einem **Aktions-** oder **Nachforschungsmarker** landen würde, platziert ihn stattdessen auf einem benachbarten **HEX-FELD**. Das Gleiche gilt, wenn ein SC auf einem Feld landen würde, das bereits von einem **Aktions-** oder **Nachforschungsmarker** oder einem **NSC** belegt ist.

Teleportation, Schieben und andere Bewegungsformen

Bestimmte **Disziplinen** und **Kampfkarten** sowie Fähigkeiten einiger **NSC** ermöglichen verschiedene **Bewegungsformen**.

Schieben: Bewegt das Ziel um die angegebene Anzahl von **HEX-FELDERN** vom **NSC** oder **SC** weg. Die **Bewegung** endet vorzeitig, wenn ein **HEX-FELD** durch einen anderen **NSC**, einen **Schwieriges-Gelände-Marker** oder eine Wand blockiert ist.

Teleportation: Legt den Marker aufs Ziel-**HEX-FELD**, es sei denn, dieses ist durch einen **Schwieriges-Gelände-Marker**, **NSC** oder **SC** besetzt. Beim Teleportieren ignorieren **NSC** **schwieriges Gelände**, Mauern und **Feuer**. Wenn der teleportierende **NSC** auf einem **HEX-FELD** mit einem **Feuermarker** landet, erleidet er dessen **Effekt** gemäß den entsprechenden Regeln (**Feuermarker**, S. 29).

Betäubungsmarker verhindern Teleportation, aber nicht, dass ein **SC** oder **NSC** durch eine **Kampfkarte** oder eine **Disziplin** zurückgedrängt wird.

Einsatz von Blut

Der Einsatz einer **Disziplin**, **SCHADEN HEILEN** und ein **BLUTSCHUB** wecken das **Tier** im jeweiligen **SC**, weil alle drei sein Blut nutzen.

Ein Charakter kann nur einmal pro Runde Blut einsetzen.

Anmerkung: Der Einsatz von Blut erfordert immer einen **Wallungs-Check** (s. S.35).

- **SCHADEN HEILEN:** Heilt bis zu 2 Punkte **Schaden** auf der **Schadensleiste**.
- **BLUTSCHUB:** Erhöht für 1 Runde die **Initiative**, ein **Attribut** nach Wahl und die **Bewegung** um 1.
- **Disziplin:** Einsatz einer **Disziplin** (s. S. 21).

Anmerkung: Der Einsatz des Blutes wirkt sich vor dem **Wallungs-Check** aus. Man kann immer nur eine **Disziplin** auf einmal aktiv haben.

Trinken (während der Hauptsequenz)

Nur Blut stellt das Tier zufrieden, und nur Blut kann die **Hungerstufe** eines Charakters senken. Um während der **Hauptsequenz** eines Szenarios von einem **NSC** zu trinken, stelle deinen Charakter auf ein **HEX-FELD** neben diesem und sage deine Absicht zu trinken an. Man kann nur von **Beute-NSC** trinken, deren Aufsteller einen roten Fuß oder die im Abschnitt Vorbereitung der Seite des aktuellen Kapitels im **Buch der Geschichten** ein Blutstropfensymbol haben. Im **Kampf** kann man von einem **NSC** per **BISS** trinken, unabhängig von der Farbe des Fußes oder dem Vorhandensein eines Blutstropfensymbols.

Nutze einen der folgenden **Fähigkeits-Checks**, um zu trinken. Der **Fähigkeits-Check** hat immer **SCHWIERIGKEIT** [5-deine Hungerstufe].

- **KÖRPERLICH + HANDGEMENGE**
- **GESELLSCHAFTLICH + AUSFLÜCHTE**

Beispiel: Aren Conway hat eine **Hungerstufe** von 4 und will von einem **NSC** trinken. Ihre Spieler:in würfelt **KÖRPERLICH + HANDGEMENGE**, **SCHWIERIGKEIT 1** (5-ihre Hungerstufe von 4) und erzielt 2 Erfolge bei dem Wurf +3 automatische Erfolge durch Arens **HANDGEMENGEWERT**. Damit besteht Aren den Check und kann von dem **NSC** trinken.

Das Trinken von verschiedenen Lebewesen außerhalb des Kampfes wirkt sich unterschiedlich auf den **Hunger** aus:

- **Tiere (Ratten, Hunde, Katzen usw.):** Du regenerierst 1 **Hungerpunkt**. Das Tier stirbt. Nimm seinen Marker vom Bodenplan.
- **Menschen/Ghul:innen/Behördenvertreter:innen:** Du regenerierst bis zu 2 **Hungerpunkte**. Nimm den entsprechenden Marker vom Bodenplan.

Anmerkung: Von **Vampir:innen**, **Bossen** und **Dialog-NSC** kann man nicht trinken.

Wenn der Versuch, von einem **NSC** zu trinken, scheitert, geschieht Folgendes:

- Hat der **NSC** eine **Statuskarte**, kommt es zum **Kampf**.
- Ist der **NSC Beute** (hat also einen roten Aufsteller-Fuß oder ein Blutstropfensymbol im Abschnitt Vorbereitung der Kapitelseite im **Buch der Geschichten**), flieht er (s. S. 32).
- Ist der **NSC** ein Tier ohne **Statuskarte**, nehmt ihr seinen Marker vom Bodenplan.

Anmerkung: **SC** können auch trinken:

- während eines **Ereignisses beim Trinken** (vor einem neuen Kapitel)
- im **Kampf** mithilfe der **Kampfkarte BISS**
- während spezifischer **Ereignisse/Dialoge**

HEIMLICHKEITS-MODUS

Während der **Hauptsequenz** könnt ihr versuchen, unauffällig und unbemerkt einen Bereich zu durchqueren. Dies bezeichnet das Spiel als „**HEIMLICHKEITS-Modus**“. Im Gegensatz zu den Dialog- und Nachforschungssequenzen ist der **HEIMLICHKEITS-Modus** Teil der Bewegung, die eure Charaktere während eines **Zuges in der Hauptsequenz** ausführen. Beim Eintritt in eine **Dialog-, Nachforschungs- oder Kampfsequenz** verlassen alle beteiligten Charaktere den **HEIMLICHKEITS-Modus**.

Weitere Informationen zum **HEIMLICHKEITS-Modus** finden sich im gleichnamigen Abschnitt auf S. 50.



DIALOGSEQUENZ

Eine **Dialogsequenz** beginnt, wenn ein:e Spieler:in ihre Miniatur auf ein **HEX-FELD** neben einem **Dialog-NSC** stellen und den Anfang des **Dialogs** ansagt. Das Kapitel-Heft verrät euch, welche **NSC Dialog-NSC** sind. Ihr könnt dies auch auf der Seite des betreffenden Kapitels im **Buch der Geschichten** unter „Vorbereitung“ nachlesen.

Wenn ein **Dialog** beginnt, lest S. D. 1 für den **NSC**, mit dem ihr reden möchtet, im Kapitel-Heft.

Während einer **Dialogsequenz** können Spieler:innen folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- Auswahl einer der auf der jeweiligen **Dialog**-Seite im Kapitel-Heft angegebenen Optionen, die von den vorherigen Entscheidungen des Charakters abhängen.
- Einsatz von **Blut (SCHADEN HEILEN, BLUTSCHUB** oder Einsatz einer **Disziplin** (s. S. 36).
- Einsatz von **Willenskraftpunkten** (s. S. 18).

Während einer **Dialogsequenz** können Spieler:innen keine andere Sequenz einleiten. Sie müssen den kompletten **Dialog** mit dem **NSC** beenden (s. S. 41).

NACHFORSCHUNGSSEQUENZ

Die **Nachforschungssequenz** beginnt, wenn ein SC einen **Nachforschungsbereich** untersucht (s. S. 42). Während einer **Nachforschungssequenz** kann man keine andere Sequenz einleiten. Ihr müsst die **Nachforschungen** im jeweiligen Bereich (gekennzeichnet durch einen Marker mit einer Nummer zwischen 1 und 4 auf dem Bodenplan – s. S. 29) abschließen.

Während einer **Nachforschungssequenz** können Spieler:innen folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- Auswahl einer der auf der jeweiligen Seite im Kapitel-Heft angegebenen Optionen, die von den vorherigen Entscheidungen des Charakters abhängen.
- Einsatz von **Blut (SCHADEN HEILEN, BLUTSCHUB** oder Einsatz einer **Disziplin**) (s. S. 36).
- Einsatz von **Willenskraftpunkten** (s. S. 18).

KAMPFSEQUENZ

Eine **Kampfsequenz** beginnt, wenn:

- ein:e Spieler:in einen **Kampf** mit einem **NSC** mit **Statuskarte** im **Sichtfeld** ihres/seines Charakters ansagt.
- Spieler:innen, die keine **HEIMLICHKEIT** angesagt haben, ins **Sichtfeld** eines **aggressiven NSC** treten (s. S. 50).
- ein:e Spieler:in im Sichtfeld eines aggressiven NSCs bei einem **HEIMLICHKEITS-Check** versagt.
- eine **Anweisung** im Kapitel-Heft sie auslöst.

Während einer **Kampfsequenz** können Spieler:innen keine andere Sequenz einleiten. Alle Spieler:innen nehmen an dem **Kampf** teil (selbst wenn sie auf dem Bodenplan weit voneinander entfernt sind). Die Spieler:innen müssen den **Kampf** abschließen, um die Sequenz zu beenden.

Wenn ein **Kampf** beginnt, nimmt jeder **NSC** mit **Statuskarte** daran teil. Dreht eure **Statuskarte** um und legt euren **Initiativemarker** neben die **Initiativeleiste**.

Ihr könnt wählen, welches Paar nummerierter **Initiativemarker** jeder **NSC** bekommt. Legt einen davon auf die **Initiativeleiste** und den anderen auf die **Statuskarte** des **NSC**. (s. S. 27)

Zu Beginn einer **Kampfsequenz** müssen die Spieler:innen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen:

1. Ihre **aktive Hand** aufbauen (s. S. 44).
2. Die **Initiative** festlegen, indem sie ihren Charaktermarker an der **Initiativeleiste** anlegen (s. S. 33).
3. Wenn sie an der Reihe sind, führen sie eine der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge je einmal aus:
 - **Bewegung (SPORTLICHKEIT +1)**.
 - Einsatz von **Blut (SCHADEN HEILEN, BLUTSCHUB** oder Einsatz einer **Disziplin**) (s. S. 36).
 - Durchführen einer Aktion: Nutzung eines **Gegenstandes**, Austausch eines **Gegenstandes** mit einem Charakter auf einem angrenzenden **HEX-FELD**, Spielen einer **Kampfkarte** (s. S. 45).
 - nichts tun und damit den Zug beenden.

Anmerkung: *Stellt zu Beginn jeder Kampfsequenz eure aktive Hand neu zusammen, selbst wenn es im selben Szenario mehrere Kämpfe gibt.*

Ereignisse

Ereignisse sind Wendepunkte in einem Kapitel. Vielleicht tritt ein neuer **NSC** auf, es kommt zum **Kampf**, die Zeitmessung in **Runden** beginnt usw.

Ereignisse kommen während der gesamten Kampagne vor. Sie treiben die Handlung der einzelnen Kapitel voran und enthalten Spielanweisungen, außerdem bieten sie mehr Kontext und sorgen für ein immersiveres Spielerlebnis.

Folgt den Anweisungen auf der jeweiligen **Ereignisseite**.

Während eines **Ereignisses** können Spieler:innen nichts anderes tun. Eine einmal begonnene **Ereignissequenz** muss von allen Beteiligten beendet werden. Dazu muss man die **Ereignisseite** mit der Aufforderung zum Weiterspielen erreichen. Manchmal münden **Ereignisse** direkt in eine **Kampf**-, **Dialog**- oder **Nachforschungssequenz**.



BEISPIEL FÜR DIE VORBEREITUNG EINES KAPITELS

Es folgt eine Übersicht der Schritte zur Vorbereitung eines Kapitels.

1. Schlagt das **Buch der Geschichten** auf der Seite „Vorbereitung des Kapitels“ auf



2. Legt den Bodenplan auf den Tisch.
3. Schlagt im **Buch der Geschichten** nach, welche Marker (**Nachforschungsbereiche**, **schwieriges Gelände**, **Aktionen**) ihr braucht und legt sie wie auf der Abbildung auf den Bodenplan.



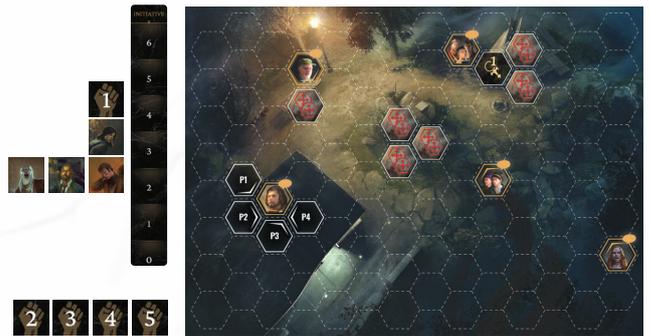
4. Stellt alle **NSC**, die zu Beginn des Kapitels aktiv sind, wie in der Abbildung gezeigt auf. Wenn ein **NSC** eine Statuskarte hat, legt sie verdeckt neben den Bodenplan. Wenn ein **NSC** ein Blutstropfensymbol hat, verwendet einen roten Fuß für seinen Aufsteller. Zum Schluss dreht ihr die Ständer der **NSC** so, dass sie in die Richtungen zeigen, die die Pfeile im **Buch der Geschichten** angeben.



5. Stellt eure Charaktere in den Startbereich des Bodenplans.



6. Legt **Haupt-** und **Initiativeleiste** neben den Bodenplan.
7. Legt die **Initiative**-Marker aller im Kapitel vorkommenden Charaktere links neben die **Initiativeleiste**.



8. Lest die Einführungsseite des Kapitels im **Buch der Geschichten**, um in die Geschichte einzutauchen.
9. Schaut euch die erste Aktion an, mit der das Kapitel beginnt (dies ist oft eine Aufforderung, eine **Ereignisseite** im Kapitel-Heft zu lesen).



10. Nehmt das entsprechende Kapitel-Heft aus der Schachtel. Alle **Dialoge**, **Ereignisse** und **Nachforschungen**, die während des Kapitels stattfinden, sind darin zu finden.

SPIELBEISPIEL

Sobald das Kapitel vorbereitet ist, ist es Zeit zu spielen. In diesem Abschnitt werden wir das 1. Kapitel, „DUNKLES OMEN IM PARK“ als Beispiel verwenden.

1. Die Anweisung auf der Einleitungsseite des Kapitels im **Buch der Geschichten** lautet: „Lest den Prolog eures Charakters (E.1-E.8)“. Diese Abschnitte sind im Kapitel-Heft zu finden.

Anmerkung: In diesem Beispiel spielen wir Aren, die Gangrel, also lesen wir ihre Einleitung auf S. E.3.

2. Nachdem ihr die Einleitung gelesen habt, lautet die nächste Anweisung am Ende der Einleitung Arens: „Lest die **Dialogseite** D.1 mit ‘Yuma’“.
3. Wenn man das Kapitel-Heft durchblättert, kommt man zum **Dialog** D.1 mit Yuma. Wenn man eine **Dialogsequenz** startet, die immer mit dem Lesen der S. D.1 des entsprechenden **NSC** beginnt, friert das Spiel ein, und nur die am **Dialog** beteiligten Charaktere können agieren. Weitere Informationen zu **Dialogsequenzen** s. S. 41.
4. Wenn man S. D.1 liest, hat man 4 Auswahlmöglichkeiten, von denen eine nur zur Verfügung steht, wenn jemand im **Dialog** Aren spielt. Zwei der Möglichkeiten erfordern einen **Fähigkeits-Check**. Weitere Informationen zu **Fähigkeits-Checks** finden sich auf S. 34. Schließlich gibt es noch eine Wahlmöglichkeit, die keine Anforderungen stellt.
5. Trefft eure Wahl und folgt den Anweisungen, während ihr durch den **Dialog** navigiert. An einem bestimmten Punkt, etwa wenn ihr auf S. D.12 angekommen seid, lest ihr, dass der **Dialog** beendet ist. Damit endet auch die **Dialogsequenz**, und das Spiel geht in die **Hauptsequenz** über.
6. Während der **Hauptsequenz** dürfen alle Spieler:innen der Reihe nach ihren Charakter über das Spielfeld bewegen und weitere Sequenzen beginnen. Mehr Informationen zu **Hauptsequenz** und **Bewegung** s. S. 35.
7. In Kapitel 1 gibt es 4 **NSC**, mit denen die Spieler:innen interagieren können, und einen **Nachforschungsbereich**.



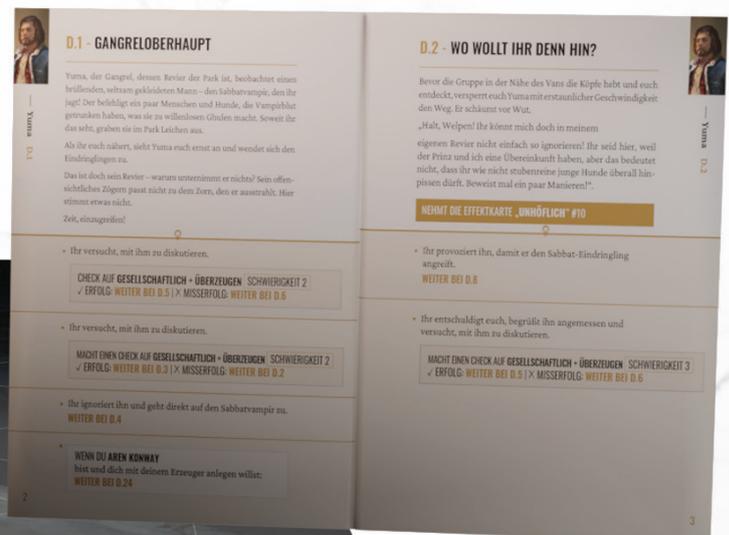
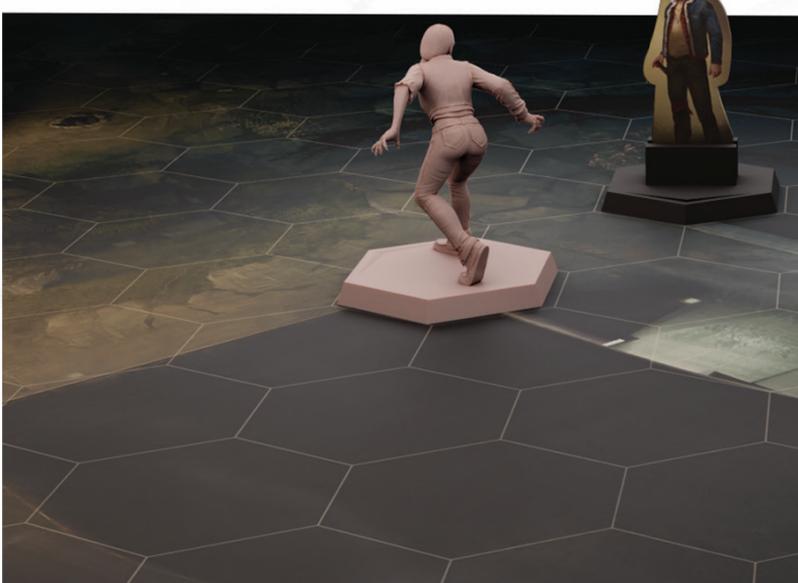
Dieser Marker symbolisiert einen **Nachforschungsbereich**.

8. Nehmen wir für dieses Beispiel an, ihr wollt zuerst mit dem Parkwächter sprechen. Ihr müsst euren SC auf ein benachbartes **HEX-FELD** bewegen und eine **Dialogsequenz** einleiten.

Anmerkung: Man kann nach Belieben mit jedem **NSC** sprechen und alle **Nachforschungen** und **Kämpfe** abwickeln – es gibt keine vorgegebene Reihenfolge.

Anmerkung: Denkt daran, dass die **Hauptsequenz** pausiert, bis der **Dialog** abgeschlossen ist. Wenn ihr andere Mitglieder des Klüngels in den **Dialog** einbeziehen wollt, müsst ihr warten, bis deren SC ebenfalls auf einem **HEX-FELD** neben dem **NSC** stehen, ehe ihr die **Dialogsequenz** startet.

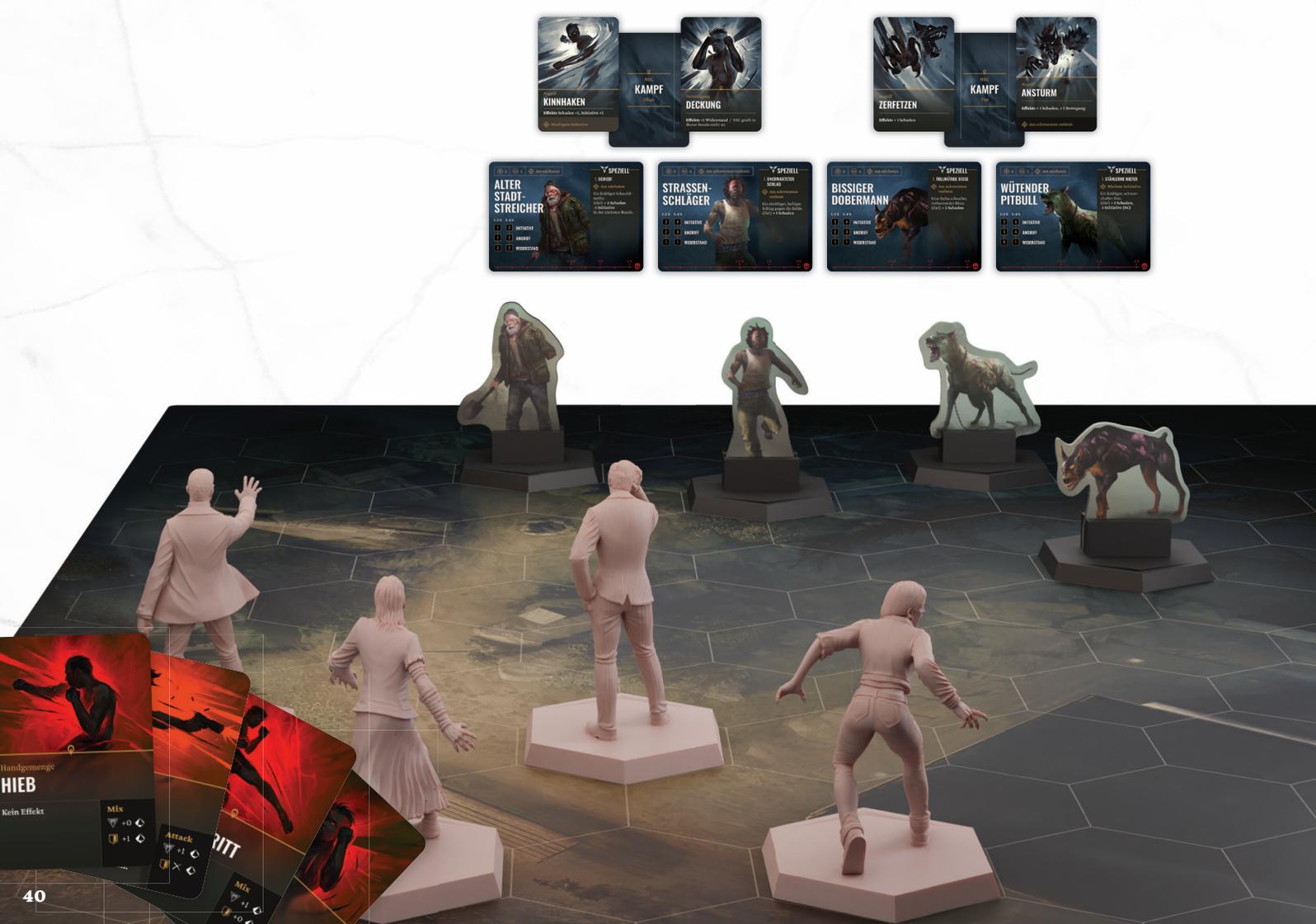
9. Wenn die **Dialogsequenz** beginnt, **sucht** die Seite D.1 des Parkwächters im Kapitel-Heft. **Sucht** dazu nach einer ganzseitigen Illustration des Parkwächters. Es ist die gleiche Abbildung wie die auf dem Aufsteller.
10. Folgt ähnlich wie bei Yuma den Aufforderungen und Anweisungen, bis ihr das Ende des **Dialogs** erreicht. Der Parkwächter bietet zu Beginn des **Dialogs** eine besondere Wahl, die erfordert, dass einer der Charaktere die **Disziplin** **TIERHAFTIGKEIT** beherrscht. Ihr könnt diese nur wählen, wenn ihr mindestens 1 Stufe in der gewünschten **Disziplin** habt.
11. Am Ende des **Dialogs** werdet ihr vielleicht überrascht sein, dass der Parkwächter euch einen Schlüsselbund überlässt. Dabei handelt es sich um eine **Gegenstandskarte**, die ihr aus der Spielschachtel nehmen müsst. **Gegenstände** sind in vielen Kapiteln nützliche Werkzeuge, und meist kann ein in einem Kapitel erworbener **Gegenstand** spezielle Optionen in **Dialogen** und **Nachforschungen** im selben oder in späteren Kapiteln freischalten. Weitere Informationen zu **Gegenständen** s. S. 23.
12. Sagen wir, nachdem der **Dialog** mit dem Parkwächter abgeschlossen ist, teilt sich die Gruppe auf. Du willst das **Tipi untersuchen**, das der links abgebildete Marker symbolisiert, während die anderen mit den anderen **NSC** sprechen.
13. Wenn sich die Gruppe aufteilt, um mehrere Sequenzen zu starten, müssen die jeweils ersten Spieler:innen, die eine Sequenz starten, diese abschließen, ehe die anderen ihre beginnen können. Das bedeutet, die anderen Spieler:innen müssen, während du das **Tipi untersuchst**, warten, bis sie an der Reihe sind, ehe sie einen **Dialog** beginnen oder sich auch nur bewegen können, da die **Hauptsequenz** ebenfalls pausiert.



14. Wenn du ein **HEX-FELD** neben dem **Nachforschungsbereichsmarker** erreichst, lies auf der Kapitel-Vorbereitungsseite im **Buch der Geschichten** nach. Dort erfährst du, auf welche Seite im Kapitel-Heft dieser Marker sich bezieht. Ähnlich wie bei den **Dialogen** enthält die erste Seite eines **Nachforschungsbereichs** eine ganzseitige Illustration dessen, was dein SC untersucht.
15. Im Gegensatz zu einem **Dialog** stellst dich eine **Nachforschung** nicht vor eine Wahl, sondern vor eine Herausforderung. Im Fall des Tipis musst du einen Check auf **GEISTIG+SUCHEN** machen. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, welchem Ergebnis du folgen musst. Weitere Informationen über die **Nachforschungssequenzen** s. S. 42.
16. Bei genügend Erfolgen wird das Tipi einen **Gegenstand** enthalten. Wie zuvor bei den Schlüsseln musst du dir die Karte dieses **Gegenstandes** aus der Spielschachtel nehmen.
17. Nach deinem Zug führen die anderen Spieler:innen ebenfalls ihre **Dialogsequenzen** durch. Sie durchlaufen dabei die gleichen Schritte wie bei Yuma und dem Aufseher. Nachdem der Klüngel mit allen **NSC** gesprochen hat, beschließt er, sich dem mysteriösen Vampir in der rechten unteren Ecke des Bodenplans zu nähern.
18. Überraschung! Diese **Dialogsequenz** verwandelt sich schnell in eine **Kampfsequenz**. Dies geschieht durch ein **Ereignis** – in diesem Fall **Ereignis** E.13. Beachte, dass der **Dialog** mit dem Sabbatpriester (der mysteriöse Vampir gehörte zum Sabbat!) mehrere mögliche Resultate hat. Ihr könntet in Schwierigkeiten geraten, wenn noch Menschen auf dem Bodenplan sind. Gut, dass der Klüngel mit allen gesprochen hat, um sie wegzuschicken, ehe er den Priester umzingelt hat!
19. Blättern das Kapitel-Heft durch bis zu S. E.13. Tipp: Die **Ereignisse** stehen immer am Ende des Heftes, nach den **Dialogen** und **Nachforschungen**. E.13 mündet in E.15, und der **Kampf** beginnt.
20. Wenn ein geskripteter **Kampf** beginnt, d. h. einer, der nicht dadurch entsteht, dass Spieler:innen einen benachbarten **NSC angreifen**, ein **HEIMLICHKEITS-Check** fehlschlägt (weitere Informationen zu **HEIMLICHKEIT** s. S. 50) oder ein Trinkversuch scheitert, fordert das Kapitel-Heft euch auf, die SC auf dem Bodenplan anzuordnen wie auf der Seite abgebildet.
21. Dann beginnt der **Kampf**. Informationen zu **Kampfsequenzen** s. S. 44. Das Heft sagt euch auch, was bei Erfolg passiert – dann müsst ihr S. E.17 lesen. Ein gescheiterter **Kampf** führt, sofern nicht anders angegeben, immer zu einem gescheiterten Kapitel, und ihr müsst das Kapitel von vorn beginnen, wobei ihr alle **Gegenstände, Effekte, GEFALLEN** und **EP** verliert, die ihr in diesem Kapitel gewonnen hattet.
22. Nehmen wir an, ihr siegt. Dann würdet ihr S. E.17 lesen, die euch sagt, dass ihr gewonnen habt. Die letzte Aufforderung in einem Kapitel ist immer, die Rückseite des erzählerischen Einstiegs zu lesen, also der Seite, mit der ihr das Kapitel begonnen habt. Dort steht nicht nur, wie eure Handlungen die Geschichte vorangetrieben haben, sondern auch, welche Belohnungen ihr für euren Erfolg erhaltet.

Anmerkung: Wenn sich ein Kapitel als zu schwierig für den Klüngel erweist, könnt ihr jederzeit den **Schwierigkeitsgrad** senken, indem ihr einige der **Erleichterungen** auf S. 10 auswählt.

23. Addiert die während des Kapitels gesammelten **EP** zu den Gesamt-**EP** auf eurem Charakterblatt. Führt stets Buch über eure Gesamt-**ES**.
24. Sobald das erledigt ist, könnt ihr mit dem nächsten Kapitel fortfahren.



DIALOG IM DETAIL

Während der gesamten Kampagne müssen die SC Gespräche mit NSC führen und im Namen ihres Klüngels sprechen. **Dialogsequenzen** sind als interaktiver Entscheidungsbaum aufgebaut. Jede **Dialogseite** bietet Spieler:innen verschiedene Wege durch das Gespräch.

Einen Dialog beginnen

Dialog-NSC sind im **Dialog**-Abschnitt des Kapitel-Heftes aufgeführt. Die, die zu Beginn eines Kapitels sofort verfügbar sind, sind im Abschnitt „Vorbereitung“ des erzählerischen Einstiegs angegeben. Andere werden im Laufe des Kapitels an verschiedenen Stellen verfügbar.

Um einen **Dialog** zu beginnen, bewegt man seinen SC auf ein **HEX-FELD** neben einem **Dialog-NSC** und öffnet das Kapitel-Heft auf dessen S. D.1. Lest die Seite und befolgt die angegebenen Schritte. Entscheidungen, die ihr in einem **Dialog** trifft, haben spürbare Auswirkungen auf das aktuelle oder auf zukünftige Kapitel.

Wenn mehrere Spieler:innen einen **Dialog** mit einem **NSC** führen wollen, müssen alle ihren SC auf ein **HEX-FELD** neben diesem stellen. Dann müssen die beteiligten Spieler:innen alle Entscheidungen gemeinsam treffen. Im Falle von Unstimmigkeiten während eines **Dialogs** hat der/die Spieler:in mit dem höchsten Wert bei **GESELLSCHAFTLICH** das letzte Wort.

Entscheidungen während eines **Dialogs** sind irreversibel.

Anmerkung: Manche passiven **Verbündeten-Boni** haben Einfluss auf **Dialoge**.

Dialog-Fähigkeits-Checks

Auf Aufforderung führt nur ein Charakter einen **Fähigkeits-Check** durch.

Sind mehrere Spieler:innen an dem **Dialog** beteiligt, entscheidet der Klüngel, welcher Charakter den **Fähigkeits-Check** durchführt. Spieler:innen, die am selben **Dialog** beteiligt sind, können sich mit **Fähigkeits-Checks** abwechseln. Hat ein:e einzelne:r Spieler:in einzelner Spieler den **Dialog** begonnen, darf nur sie/er während des gesamten **Dialogs** die **Fähigkeits-Checks** durchführen.

Anmerkung: Auch ein gelungener **Fähigkeits-Check** kann übel ausgehen. Ihr könntet einen **Brujah** in seinem eigenen Revier einschüchtern... aber ob das eine gute Idee ist? Wählt Optionen nicht nur, weil ihr die erforderliche Fähigkeit besitzt. Entscheidet klug und achtet auf Einzelheiten. Ihr könnt wenn nötig auch **Willenskraft** einsetzen, um bis zu 3 schwarze Würfel neu zu würfeln.

Bluteinsatz in Dialogen

In einer **Dialogsequenz** können an einem **Dialog** beteiligte Spieler:innen einmal pro Seite Blut einsetzen (**BLUTSCHUB** oder **Disziplinen**). Die **Boni** halten nur für die aktuelle Seite an.

Disziplineinsatz in Dialogen

Wenn eine **Dialogoption** den Zugang zu einer bestimmten **Disziplin** erfordert, könnt ihr diese nur wählen, wenn ihr die Anforderung erfüllt.

Mehrere Charaktere in einem Dialog

Bei der Verwendung von **Disziplinen** und **Fähigkeits-Checks** in einem **Dialog** gelten die Ergebnisse auf der folgenden Seite nur für den Charakter, der den Check durchgeführt oder die **Disziplin** verwendet hat. Wenn eine Wahlmöglichkeit nur für einen bestimmten Charakter zur Verfügung steht, erleidet nur dieser die Konsequenzen oder erhält die Boni auf der folgenden Seite, sofern nicht anders angegeben. Wenn die folgenden Seite eine Wahlmöglichkeit bietet, trifft der Klüngel diese Wahl. Meist wird auf der folgenden Seite ein **Wallungs-Check** fällig.

Beispiel: In Kapitel 12, S. D.1 bietet der **Dialog** mit Marie Dumont die Möglichkeit, **AUSPEX** zu verwenden. Angenommen, Nicos Spieler:in entscheidet sich dafür. Dann ist es Zeit für den **Wallungs-Check** auf der folgenden Seite, D.4. D.4 bietet jedoch die Wahl zwischen einem Pfad, für den Harold anwesend sein muss, und einem **Fähigkeits-Check**. Da es sich um eine Wahl handelt (Charakterpfad oder **Fähigkeits-Check**), entscheidet der Klüngel, nicht nur Nicos Spieler:in. Jeder SC kann den verlangten **Check** versuchen, auch wenn Nico den Klüngel mit **AUSPEX** so weit gebracht hat.

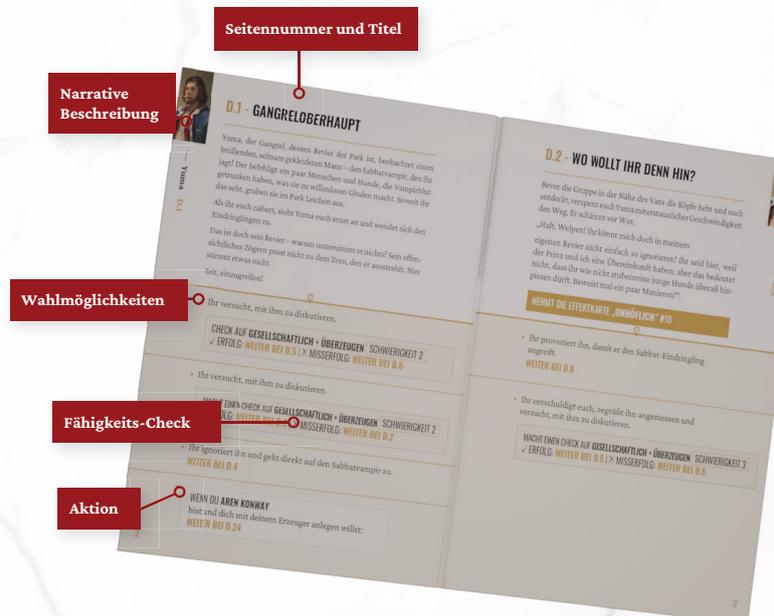
Als Gedächtnisstütze hier eine Tabelle mit den Konsequenzen, die nur den SC betreffen, der die **Disziplin** verwendet oder den **Fähigkeits-Check** gemacht hat, und denen, die den gesamten Klüngel betreffen, unabhängig davon, wer einen **Fähigkeits-Check** gemacht oder eine **Disziplin** verwendet hat.

BETRIFFT 1 SPIELER:IN	BETRIFFT DEN GANZEN KLÜNGEL
Wallungs-Check <i>Erhalt oder Ablegen einer Effektkarte</i>	Status gewinnen o. verlieren
<i>Erhalt oder Ablegen einer Gegenstandskarte</i>	Maskeradebruch
Hunger steigern oder senken	EP gewinnen
Schaden nehmen oder heilen	Neuer Fähigkeits-Check
Willenskraft gewinnen oder verlieren	Gefallen gewinnen o. verlieren
Menschlichkeit gewinnen o. verlieren	Wahl einer neuen Dialogoption
<i>Entfernung vom Bodenplan</i>	

Dialogende

Während eines **Dialogs** können Spieler:innen nichts anderes tun. Eine einmal begonnene **Dialogsequenz** muss von allen Beteiligten beendet werden. Dazu muss man die Seite erreichen, auf der **Ende des Dialogs** steht (oder eine entsprechende **Ereignisseite**).

Beispiel: Hat ein:e Spieler:in einen **Dialog** mit einem **NSC** begonnen, muss sie/er diesen beenden, ehe andere Spieler:innen am Zug sind. Ein **Kampf** und ein **Dialog** können nicht parallel stattfinden. Man muss jede Sequenz zu Ende spielen, ehe man mit der nächsten weitermacht.



NACHFORSCHUNGEN IM DETAIL



Das Ziel von **Nachforschungen** ist es, mit Hilfe von Logik und dem **Attribut GEISTIG** ein Geheimnis zu ergründen. **Nachforschungen** bestehen aus mehreren Bereichen auf dem Bodenplan, in denen Spieler:innen **Nachforschungserfolge** und **Hinweismarker** sammeln können. Je mehr Indizien die Spieler:innen finden, desto mehr **Nachforschungserfolgsmarker** erhalten sie. So kommen sie zu besseren **finalen Schlussfolgerungen**.

Nachforschungsbeginn

Um **Nachforschungen** zu beginnen, kann sich der Klüngel entscheiden, mit welchem **Nachforschungsbereich** er starten möchte. Zieht auf ein **HEX-FELD** neben einem **Nachforschungsbereichsmarker** und schlägt die entsprechende Seite im Szenario-Heft auf. Wie bei **Dialogsequenzen** können nur SC auf einem **HEX-FELD** neben einem **Nachforschungsbereichsmarker** an dieser **Nachforschung** teilnehmen.

Auf der ersten Seite eines **Nachforschungsbereichs** findet sich eine Beschreibung desselben. Sie enthält wichtige Hinweise. Diese Informationen werden euch später helfen, bessere Entscheidungen zu treffen.

Spieler:innen müssen einen **Fähigkeits-Check** auf die für diesen Bereich relevante Kombination aus **Attribut + Fähigkeit (OKKULTISMUS, SUCHEN, WAHRNEHMUNG oder TECHNOLOGIE)** machen.

Je nach Anzahl der Erfolge bei diesem **Fähigkeits-Check** stehen unterschiedliche Auswahlmöglichkeiten und Optionen zur Verfügung.

Anmerkung: Man kann bei **Nachforschungen** auch **Willenskraftpunkte** einsetzen.

Schlussfolgerung

Nach dem einleitenden **Fähigkeits-Check** erhaltet ihr auf der entsprechenden Seite eine Beschreibung eurer Analyse. Basierend auf ihrer Intuition und ihrem Wissen müssen alle an der **Nachforschungssequenz** beteiligten Spieler:innen die beste Hypothese für den jeweiligen **Nachforschungsbereich** wählen und die entsprechende Seite lesen.

Können sie sich nicht auf eine **Schlussfolgerung** einigen, hat der/die Spieler:in mit dem höchsten Wert bei **GEISTIG** das letzte Wort.

Je nachdem, wie zutreffend ihre Antwort ist, werden die Spieler:innen möglicherweise mit **Nachforschungserfolgsmarkern**, einem nummerierten **Hinweismarker** oder gar beidem belohnt.

Der **Nachforschungsbereichsmarker** wird vom Bodenplan entfernt, sobald die Spieler:innen den Bereich untersucht haben. Damit endet die Runde.

Hinweismarker



Hinweismarker kann man durch die Untersuchung eines **Nachforschungsbereichs** (oder durch einen **Dialog**) erhalten.

Manchmal können **Hinweismarker** neue **Dialog-** oder **Nachforschungsoptionen** eröffnen und eine Abkürzung zum erfolgreichen Abschluss einer **Nachforschung** bieten. **Hinweismarker** gehören dem Klüngel, egal wer sie findet.

Nachforschungserfolgsmarker



Nachforschungserfolgsmarker symbolisieren die Ideen und Hinweise, die ein Charakter während seiner **Nachforschungen** anhäuft.

Man kann sie während eines Szenarios erhalten. Bei der **finalen Schlussfolgerung** des aktuellen Kapitels kann man sie gegen bessere Wahlmöglichkeiten eintauschen. **Nachforschungserfolgsmarker** gehören dem Klüngel, nicht einzelnen Spieler:innen.

Je mehr **Nachforschungserfolgsmarker** man ansammelt, desto wahrscheinlicher wird man eine zutreffende **finale Schlussfolgerung** wählen können.

Beispiel: Ihr beschließt, dass der Klüngel sich aufteilt, um schneller voranzukommen. Die eine Gruppe sammelt in ihrem **Nachforschungsbereich 3 Nachforschungserfolgsmarker**. Erhält die andere nur 1 Marker, stehen dem Klüngel für die **finale Schlussfolgerung 4 Erfolgsmarker** zur Verfügung.

Nachforschungsende

Während einer **Nachforschung** können Spieler:innen nichts anderes tun. Einmal begonnene **Nachforschungen** müssen von allen Beteiligten beendet werden. Dazu muss man die Seite erreichen, auf der **SPIELT WEITER** steht (oder eine entsprechende **Ereignisseite**).

Finale Schlussfolgerung

Wenn der Text sie dazu auffordert, müssen die Spieler:innen eine sogenannte **finale Schlussfolgerung** äußern. **Finale Schlussfolgerungen** sind Wahlmöglichkeiten während einer (oft fallbezogenen) **Dialogsequenz** mit einem **NSC**. Die **finale Schlussfolgerung** erfordert den Einsatz der Intuition der Spieler:innen.

Je nachdem, wie viele **Nachforschungserfolgsmarker** der Klüngel gesammelt hat, stehen unterschiedliche Hypothesen zur Auswahl.

Die Spieler:innen sollten sich gemeinsam für eine davon entscheiden. Diese Auswahl muss einstimmig erfolgen (alle Spieler:innen sind stimmberechtigt).

Je nachdem, wie die Entscheidung ausfällt, kann die **finale Schlussfolgerung** Belohnungen nach sich ziehen oder den Klüngel in Schwierigkeiten bringen. Wenn die Entscheidung über die **finale Schlussfolgerung** gefallen ist, werden alle **Nachforschungserfolgsmarker** abgelegt.

Finale Schlussfolgerung

Einleitungsseite der Nachforschungen

Schlussfolgerungen

S.3 - REGAL

Du bist kein Okkultismusspezialist, und Aberglaube interessiert dich nur, wenn er Patienten das Leben schwermacht. Wörtlich bedeutet okkult „verborgen“, „versteckt.“ Diese Bücher deuten an, dass dir etwas entgeht, vielleicht etwas Entscheidendes.

NIMM 1 ERMITTLUNGSERFOLG-MARKER

NIMM NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER 4 VOM BODENPLAN

WENN KEINE NACHFORSCHUNGSBEREICH-MARKER MEHR AUF DEM BODENPLAN LIEGEN, LIES EREIGNIS E.2

Ansonsten:
SPIEL WEITER

ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG

Die **abschließende Vermutung** beendet deine **Nachforschungen**. Deine **Nachforschungserfolgsmarker** bestimmen ihren **endgültigen Ausgang**.

Einige gesammelte Hinweise können dir helfen, Lydias wahres Wesen und die Ereignisse des heutigen Abends zu begreifen.

WENN DU 0-3 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HAST, WEITER BEI ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG AV.1

WENN DU 4-6 NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HAST, WEITER BEI ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG AV.2

WENN DU 7+ NACHFORSCHUNGSERFOLGSMARKER HAST, WEITER BEI ABSCHLIESSENDE VERMUTUNG AV.3

REGAL

Die Bücher auf deinem Regal gehören nicht dir. Normalerweise bewahrst du hier Referenzmaterial über Psychotherapie, Verhaltenstherapie und kognitive Dissozanz auf. Heute Abend siehst du statt deiner vertrauten Bücher Folgendes im Regal:

- *Gelohrte Verhandlung der Materie von den Erscheinungen der Geister, und der Vampire in Ungarn und Mähren* von Antoine Augustin Calmet
- *Das Haus beim Kirchhof* von Joseph Sheridan le Fanu
- *Jenseits der Tore des Traums* von Lin Carter (Belmont-Ausgabe)
- *Plaidoyer pour Gilles de Rais* von Jean-Pierre Bayard

Enthalten diese Titel einen Hinweis?

MACH EINEN CHECK AUF GEISTIG + WAHRNEHMUNG

0-3 ERFOLGE: LIES N.1
4+ ERFOLGE: LIES N.2

Unterschiedliche Optionen je nach Anzahl der Erfolge beim Fähigkeits-Check

Für diesen Bereich erforderliche Kombination aus Attribut + Fähigkeit

KAMPF IM DETAIL

Kampfbeginn

Während der Kampagne wird es manchmal zu **Kämpfen** kommen. In diesem Abschnitt findet ihr alles, was ihr wissen müsst, um eine **Kampfsequenz** erfolgreich abzuwickeln.

Eine **Kampfsequenz** beginnt für alle Mitglieder des Klüngels, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Eine **Dialog-** oder **Ereignisseite** verkündet den Beginn eines **Kampfs**.
- Ein Charakter gerät ins **Sichtfeld** eines **aggressiven NSC**.
- Jemand sagt einen **Kampf** mit einem **NSC** an, der über eine **Statuskarte** verfügt (indem sie/er diese umdreht).

Kampfende

Eine **Kampfsequenz** endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die **Lebensleisten** aller **NSC** stehen auf 0, und sie wurden vom Bodenplan entfernt.
- Alle **SC** liegen in Starre.
- Ein **Ereignis** beendet den **Kampf**.

INITIATIVE

Die **Initiative** eines Charakters entspricht seinem Wert bei **KÖRPERLICH**. Die **Statuskarte** eines **NSC** gibt dessen **Initiative** an. Sie kann je nach Anzahl der Spieler:innen variieren. Die **Initiative** eines Charakters oder **NSC** liegt immer zwischen 0 und 6.

Legt bei **Kampfbeginn** die **Initiativemarker** aller **SC** auf die linke Seite der **Initiativeleiste**. **NSC-Initiativemarker**, die von 1 bis 8 nummeriert sind, gibt es paarweise. Wählt ein Paar pro **NSC**, der an der **Kampfsequenz** beteiligt ist. Legt dann einen Marker auf die **Statuskarte** des **NSC**, den anderen auf die linke Seite der **Initiativeleiste**. Die **Initiative** dieses **NSC** symbolisiert auf der **Initiativeleiste** der Marker mit der gleichen Nummer wie auf seiner **Statuskarte**.

Anmerkung: Wenn man einen **Kampf** aus dem **HEIMLICHKEITS-Modus** heraus initiiert, hat man +2 **Initiative**.

Wenn die **Initiativeleiste** den **Initiativemarker** eines **SC** oder **NSC** erreicht, sind sie am Zug. **Initiative** funktioniert in absteigender **Reihenfolge**, in der Charaktere mit der höchsten Initiative zuerst handeln.

Wenn ein **SC** oder ein **NSC** ihre **Kampfhandlungen** beendet haben, wandert ihr Marker auf die rechte Seite der **Initiativeleiste**.

Anmerkung: Modifikatoren zur Initiative bleiben bis zum Ende des Kampfes gültig.

Initiative-Modifikatoren bleiben, sofern nicht anders angegeben, bis zum Ende des Kampfes in Kraft.

Haben ein **NSC** und ein **SC** dieselbe **Initiative**, handelt der **SC** immer zuerst. **Verbündete** zählen in diesem Zusammenhang als **SC**. Haben zwei **SC** dieselbe **Initiative**, sprechen sie ab, wer zuerst handelt.

Eine **Kampfrunde** endet, wenn alle **Initiativemarker** auf der rechten Seite der **Initiativeleiste** liegen. Um eine neue Runde zu beginnen, wandern alle Marker wieder auf die entsprechende Stelle auf der linken Seite der **Initiativeleiste**.

VERZÖGERN

Statt dann zu handeln, wenn sie am Zug sind, können Spieler:innen auch beschließen, bis zu einem späteren Zeitpunkt in der **Initiativereihenfolge** abzuwarten.

Rückt den **Initiativemarker** des betreffenden **SC** an die entsprechende tiefere Stelle der **Initiativeleiste**. Dies ist sein neuer **Initiativwert** für den Rest der Kampfsequenz. So kann dieser nach allen **SC**, **Verbündeten** und **NSC** handeln, die eine höhere **Initiative** haben.

Die **Initiative** kann weiterhin durch Karten oder **Effekte** verändert werden.

Man kann nur einmal pro **Kampfrunde** verzögern.

Wenn man **verzögert**, gelten dieselben Regeln wie beim **Vorziehen**.

AKTIVE HAND

Bei **Kampfbeginn** müsst ihr für diesen **Kampf** eine **aktive Hand** von Karten zusammenstellen. Eine **aktive Hand** besteht aus einer Anzahl von Karten, die der Summe der **Attributwerte** eures Charakters bei **KÖRPERLICH + GEISTIG** entspricht (s. S. 19). Diese findet ihr auf eurem Charakterblatt. **Sucht** euch aus allen **Charakterkampfkarten**, die euch zur Verfügung stehen, die aus, die ihr möchtet.

Beispiel: Du spielst Aren Konway (Gangrel). Sie hat **KÖRPERLICH** 3 und **GEISTIG** 2. Ihre **aktive Hand** besteht aus 5 Karten.

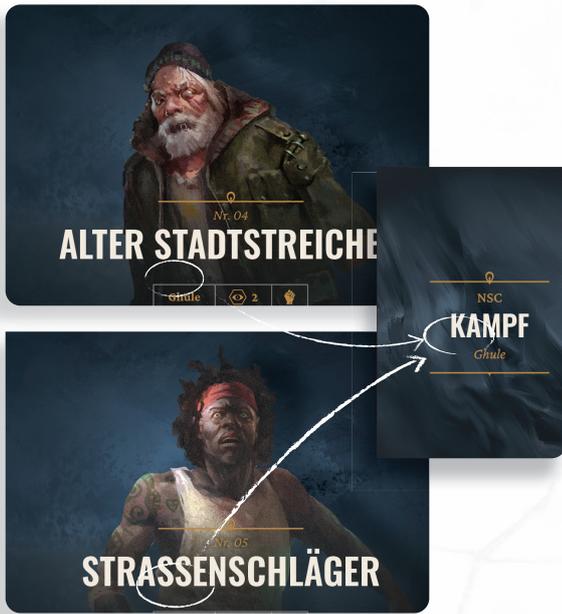


Du kannst einen **Willenskraftpunkt** ausgeben, um benutzte **Kampfkarten** wieder auf die Hand zu nehmen.

Wenn deine **aktive Hand** leer ist, weil du all deine **Kampfkarten** gespielt hast, nimm all deine abgelegten **Kampfkarten** wieder auf, ohne einen **Willenskraftpunkt** auszugeben.

NSC-KAMPFDECK

Beim **Kampf** mit einem **NSC** verwendet man für diesen das auf seiner **Statuskarte** angegebene Deck. Jede **NSC-Art** hat ihr eigenes **Kampfdeck** mit je eigenen **Kampfkarten**:



<ul style="list-style-type: none"> · Tier · Mensch · Ghul:in 	<ul style="list-style-type: none"> · Behördenvertreter:in · Vampir:in · Boss
---	---

Das **NSC-Kampfdeck** wird bei **Kampfbeginn** und dann wieder, wenn alle **Kampfkarten** benutzt und abgelegt sind, gemischt.

KAMPFKARTEN

Wenn sie am Zug sind, wählen die Spieler:innen eine Karte aus ihrer **aktiven Hand** aus. Damit haben sie die Werte Angriff, Mix oder Verteidigung:



Angriff
Bringt Bonuswürfel zum **Angriff**, aber keinen **Verteidigungswert**.



Verteidigung
Bringt Bonuswürfel zur **Verteidigung**, aber keinen **Angriffswert**.



Mix
Bringt **Angriffs-** oder **Verteidigungswert**.



Spezial
Eine **NSC-spezifische Kampfkarte**. Kann nur von **Verbündeten** und **NSC** gespielt werden.

Beispiel: Eine Spieler:in ohne **Verteidigungswert** und **Widerstandsmarker** nimmt den vollen **Schaden** von **Angriffen** der **NSC**.

Du kannst **Kampfkarten** nicht gegen **Verbündete** einsetzen, es sei denn, es gibt andere Anweisungen. Sollte ein **NSC** oder **Verbündeter** nur einen **SPEZIALANGRIFF** auf seiner **Statuskarte** haben und er zieht eine **Kampfkarte** mit „**SPEZIAL 2**“, nutzt er stattdessen seinen „**SPEZIALANGRIFF 1**“.

Zusätzliche Effekte:

Wenn eine **Kampfkarte** zusätzliche **Effekte** hat, finden sie statt, wenn die Karte gespielt wird (s. S. 46). Für **Effekte**, die eine:n **Gegner:in** betreffen, finden sie nur statt, wenn der **Angriff** mindestens **1 Schaden** zufügt. **Effekte**, die eure **Charaktere** betreffen, treten zu Beginn eures Zuges in dieser **Runde** in Kraft.

Beispiel: Du hast die **Kampfkarte** „**DECKUNG**“ für diese **Runde** gewählt. Sobald du am Zug bist, erhältst du **+1** auf deine **Initiative**. Hättest du stattdessen „**Flacher Tritt**“ gewählt, würdest du deinem/ deiner **Gegner:in** einen **VERLANGSAMUNGSMARKER** geben, solange du während deines Zuges mindestens **1 Schaden** zufügst.

Für **NSCs** muss der **Effekt** jedoch angewandt werden, sobald die **Karte** enthüllt wird (sollte es also eine **Verteidigungskarte** sein, wenn der **NSC** angegriffen wird oder zu Beginn seines **aktiven Zuges**).

Bonus von Mix-Karten:

Eine **Mix-Karte** kann **SC** einen Bonus auf **Verteidigung** ODER **Angriff** geben. Der zusätzliche **Würfelbonus** einer **Mix-Karte** gilt nur für die gewählte **Aktion**. Wenn man eine **Mix-Karte** verwendet, muss man sie direkt danach abwerfen und kann sie in dieser **Runde** nicht mehr verwenden.

Beispiel: Die **Kampfkarte** **HIEB** bringt **+1** **Verteidigungs-**, aber keine zusätzlichen **Angriffswürfel**. **Greift** man mit ihr **an**, erhält der **angreifende SC** durch ihre Verwendung keine **Bonuswürfel**.

Zusätzliche **Effekte**, die von **Mix-Kampfkarten** verliehen werden, gelten nur in bestimmten Situationen. Wenn der **Effekt** nur euren **Charakter** betrifft, dann gilt er nur, wenn die **Karte zur Verteidigung** genutzt wird. Sollte der **Effekt** eine:n **Gegner:in** betreffen, gilt er nur, wenn ihr mindestens **1 Schaden** zufügt, zum Beispiel mit einer **Angriffskarte**.

POSITIONIERUNG

Damit ein **Charakter** eine **Kampfkarte** nutzen kann, muss er sich auf einem an sein Ziel angrenzenden **HEX-FELD** befinden. Hast du eine **Gegenstandskarte** für eine **Fernkampfwaffe**, kannst du sie in Verbindung mit einer **Fernkampfwaffenkarte** in deinem gesamten **Sichtfeld** einsetzen. Befindet sich das Ziel nicht im **Sichtfeld** oder hinter einem **Marker** für **schwieriges Gelände**, kannst du die **Fernkampfwaffe** nicht einsetzen.

Anmerkung: *Wände, andere SC und NSC in einer geraden Linie von HEX-FELDERN blockieren Sichtfelder.*

Damit ein **NSC** eine **Kampfkarte** nutzen kann, muss er sich auf einem an sein Ziel angrenzenden **HEX-FELD** befinden. Manche **NSC-Kampfkarten** bilden Ausnahmen von dieser Regel.

SC und **Verbündete** können keine **HEX-FELDER** durchqueren, auf denen ein feindlicher **NSC** steht. **SC** und **Verbündete** können jedoch **HEX-FELDER** durchqueren, auf denen ein **SC** oder eine **Verbündeter** steht, aber ihren Zug nicht auf ihnen beenden. **NSC** können **HEX-FELDER** durchqueren, auf denen andere **NSC** (außer **Verbündete**) stehen, aber ihren Zug nicht auf ihnen beenden. **NSC** können **HEX-FELDER** durchqueren, auf denen andere **SC** stehen.

Beispiel: Ein feindlicher **NSC** kann sich nicht durch ein **HEX-FELD** bewegen, das von einem mit dem Klügel **verbündeten NSC** besetzt ist. Das gilt auch für **Verbündete**, obwohl beide laut der Regeln **NSC** sind.

Wenn ein **NSC angreift**, wird er so gedreht, dass der **Pfeil** auf dem **Fuß** auf das Ziel zeigt. Wenn sie am Zug sind, können Spieler:innen ihre **Miniatur** beliebig oft drehen, aber nur dann.

Angriffsbonus: Wenn man einen **NSC** von hinten (also aus der entgegengesetzten Richtung des Pfeils auf dem **Fuß**) **angreift**, erhöht sich der insgesamt verursachte **Schaden** um **1**, ehe der **Widerstand** abgezogen wird.

Da die Spieler:innen die **Verbündeten** kontrollieren, dürfen sie entscheiden, ob diese von hinten **angreifen**. **NSC greifen** immer entsprechend ihrem Ziel **an**. Wenn das Ziel ihres **Angriffs** zufällig in die entgegengesetzte Richtung steht, **greift** der **NSC** von hinten **an**. **NSC** umrunden **Charaktere** nicht, um sie von hinten **anzugreifen**.

ZIELEN

Jede **Statuskarte** hat ein festgelegtes Ziel für **Angriffe** dieses **NSC** (s. S.27). Manchmal verändern **Kampfkarten** oder **spezielle Statuskarten** die Zielrichtung eines **NSC**. **NSC** zielen immer auf eine der folgenden Kategorien:



das nächste Ziel



sich selbst



das am schwersten verletzte Ziel



das am leichtesten verletzte Ziel



das Ziel mit der höchsten Initiative



das Ziel mit der niedrigsten Initiative

Falls zwei **Ziele** infrage kommen, zielt der **NSC** auf den **Verbündeten** oder Charakter mit der höchsten Initiative. Gibt es auch hier einen **Gleichstand**, darf der **Klüngel** entscheiden, welcher Charakter zum Ziel wird.

Falls der **NSC** sein ursprüngliches **Ziel** nicht erreichen kann (weil sich niemand in seinem **Sichtfeld** befindet), legt er die **Kampfkarte** ab und er hat dafür **+2 Bewegung**, wenn er am Zug ist, um sich auf sein ursprüngliches Ziel zuzubewegen (entweder auf der **Kampfkarte** oder der **Statuskarte** des **NSCs** spezifiziert).

Zielen durch Charaktere

Bei jedem **Angriff**, der nicht mit einer Fernkampf-Waffe stattfindet, muss der **SC** auf einen benachbarten **NSC** zielen.

Angriffe mit Fernkampf-Waffen erfolgen im **Sichtfeld** des **SC**. Sie sind nur möglich, wenn sich das Ziel innerhalb des **Sichtfelds** des **SC** von 3 **HEX-Feldern** (bestimmte Gegenstände können dies modifizieren) und nicht hinter einem **Schwieriges-Gelände**-Marker oder einer Mauer befindet.

Ein Ziel gilt als hinter schwierigem Gelände, wenn der entsprechende Marker auf einer geraden Linie zwischen seinem **HEX-FELD** und dem des **SC** liegt.



KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

Beginn einer Kampfrunde

Zu Beginn der Kampfrunde wählen alle Spieler:innen je eine **Kampfkarte** und legen sie verdeckt aus. Spieler:innen dürfen ansagen, was für eine Art von Karte (**Angriff**, **Verteidigung** oder **Mix**) sie spielen.

Dann wird vom **Kampfdeck** jedes **NSC** die oberste Karte verdeckt neben seine **Statuskarte** gelegt.

Danach sind die Spieler:innen und **NSC** in der Reihenfolge der **Initiative** am Zug.

Anmerkung: **NSC** derselben Art haben dasselbe Deck.

Beispiel: Alle Ghul:innen nutzen das **GHUL:INNENDECK**. Dennoch müsst ihr für Ghul:innen zu Beginn jeder neuen Runde eine Karte ziehen, weil sie nicht dieselben Karten haben.

SC am Zug

Wenn ihr am **Zug** seid, könnt ihr in beliebiger Reihenfolge die folgenden Aktionen durchführen:

BEWEGUNG

(SPORTLICHKEIT +1 — s. S. 35).

EINSATZ VON BLUT

(SCHADEN HEILEN, BLUTSCHUB oder Einsatz einer **Disziplin** — s. S. 36).

UND EINE DER FOLGENDEN:

- **Kampfkarte** verwenden (**Angriff**, **Verteidigung** oder **Mix** — s. S. 45).

Anmerkung: **Willenskraftpunkte** erlauben Spieler:innen, bis zu 3 schwarze Würfel erneut zu werfen (unbegrenzt).

- Eine **Gegenstandskarte** verwenden.
- **Kampfkarte** ablegen, um **Bewegung** um 2 **HEX-FELDER** zu steigern.
- **Gegenstand** mit einem **SC** auf einem angrenzenden Feld tauschen.

NICHTS TUN UND ZUG BEENDEN

Wenn ihr eure **Kampfkarte** verwenden wollt, deckt sie auf.

Anmerkung: Ihr könnt eure **Verteidigungskarte** als Antwort auf einen **Angriff** auf euch einsetzen, ehe ihr am Zug seid. Legt die Karte danach ab. Ihr könnt erst wieder **Kampfkarten** spielen, wenn ihr am Zug seid. Wenn euer **Fähigkeits-Check** mehr Erfolge bringt, als ihr **Schaden** erlitten habt, dürft ihr eure zusätzlichen **Widerstandsmarker** bis zum Ende der Runde behalten.

Wenn ihr als Reaktion auf den **Angriff** eines **NSC** eine **Verteidigungs-** (oder **Mix-**) Karte gespielt habt, ehe ihr am Zug wart, könnt ihr in eurem Zug nur andere Aktionen durchführen (**Bewegung**, Einsatz von Blut, **Willenskraft**).

Anmerkung: Ihr könnt eure **Bewegung** nicht auf vor und nach eurer Aktion aufteilen. Ihr müsst nicht jede Kampfhandlung durchführen, wenn ihr am Zug seid (und könnt auch nichts tun, wenn ihr möchtet).

Beispiel 1: Du bist 3 **HEX-FELDER** von einem **NSC** entfernt. Du nährst dich ihm, um **anzugreifen**. Dein **SC** hat **SPORTLICHKEIT** 2, damit kannst du ihn 3 **HEX-FELDER** auf den **NSC** zubewegen. Dann beschließt du, deine **Kampfkarte HIEB** einzusetzen. Du könntest noch Blut einsetzen, entscheidest dich aber dagegen, und damit endet dein Zug.

Beispiel 2: Du beschließt, Blut einzusetzen, um **SCHADEN** zu **HEILEN**, den du letzte Runde erlitten hast. Danach entscheidest du dich für deine **Kampfkarte KINNHAKEN** gegen einen **NSC**. Du würfelst, erzielst aber keine Erfolge. Also setzt du 1 **Willenskraftpunkt** ein, um alle 3 schwarzen Würfel erneut zu würfeln. Du erzielst 2 Erfolge, sodass dein **Angriff** gelingt. Dann entfernst du dich von dem **NSC**.

Beispiel 3: Du beschließt, nichts zu tun, wenn du am Zug bist.

Wie man angreift

1. Wenn man eine **Angriffs-** oder **Mixkarte** als **Angriff** spielt, schaut man zuerst, wie viele automatische Erfolge man durch seine **Fähigkeitspunkte** hat. Es geht um die **Fähigkeit**, die man auch für den **Angriff** nutzt.

Anmerkung: **HANDGEMENGE-Karten** erfordern die **Fähigkeit HANDGEMENGE**, **WAFFEN-Karten** erfordern die **Fähigkeit WAFFEN**, usw.

2. Würfle mit so vielen Würfeln, wie du Punkte bei **KÖRPERLICH** hast, + eventuelle Zusatzwürfel von der Karte, die du gespielt hast.
3. Addiere deine automatischen Erfolge durch die **Fähigkeit** zu den erwürfelten. Die Summe ist der **Schaden** deines **Angriffs**.
4. Ziehe den **Widerstand deines Ziels** (von seiner **Kampfkarte** modifiziert) von deinem **Schadenswert** ab, um den **Gesamtschaden**, den du deinem Ziel zufügst, zu berechnen.

Anmerkung: Spieler:innen müssen die **NSC-Kampfkarte** kurz aufdecken, um zu schauen, ob es sich um eine **Verteidigungskarte** handelt, die Einfluss auf den erzielten **Schaden** hat. Erhält ein **NSC** aufgrund einer **Verteidigungskarte** einen **Widerstandsbonus**, zählt er für die gesamte Runde.

Beispiel: Spieler:in 1 greift den **NSC** „ALTER STADTSTREICHER“ an. Sie dreht die **Kampfkarte** des **NSC** um und sieht, dass er **DECKUNG** nutzt. Diese **Kampfkarte** gewährt dem **NSC** **Widerstand +1**. Wenn Spieler:in 2 den **NSC** angreift, wirkt sich dieser Bonus auch auf ihren / seinen **Angriff** aus. Nach der Runde verfällt er.

Hier die Formel für den **Schaden**, den ein **NSC** erleidet:

Schaden = (erwürfelte Erfolge* + automat. Erfolge durch die FÄHIGKEIT) - (Widerstandsstufe des NSC + Kampfkartenbonus)

* **Attribut KÖRPERLICH** + Würfelbonus von der **Kampfkarte**

5. Lege die verwendete(n) **Kampfkarte(n)** auf den Ablagestapel.

Spieler:innen können ihre abgelegten **Kampfkarten** zurückerhalten, indem sie 1 **Willenskraftpunkt** ausgeben, egal wie viele Karten sie abgelegt haben. Das ist während der **Kampfsequenz** jederzeit möglich. Wenn ihre **aktive Hand** leer ist, erhalten sie all ihre abgelegten **Kampfkarten** wieder zurück, ohne einen **Willenskraftpunkt** ausgeben zu müssen.

Beispiel: Du hast letzte Runde die Karte **BISS** gespielt und diese Runde die Karte **HAKEN**. Du willst sie vor der nächsten **Kampfrunde** zurück, damit du erneut zubeißen kannst. Also gibst du 1 **Willenskraftpunkt** aus und erhältst all deine Karten zurück.

Wie man sich verteidigt

1. Wenn man eine **Verteidigungs-** oder **Mixkarte** (als **Verteidigung**) spielt, schaut man zuerst, wie viele automatische Erfolge man durch die auf der Karte benannte **Fähigkeit** hat.
2. Dann würfelt man so viele Würfel, wie man Punkte bei **KÖRPERLICH** hat, + eventuelle Zusatzwürfel von der Karte, die man gespielt hat.
3. Addiere deine automatischen Erfolge durch die **Fähigkeit** zu den erwürfelten Erfolgen. Die Summe ist die Anzahl der **Widerstandsmarker**, die du erhältst.
4. Man kann **Widerstandsmarker** nutzen, um den erlittenen **Schaden** um je 1 zu reduzieren.

Anmerkung: Man kann **Verteidigungskampfkarten** nutzen, um sich gegen **Fernkampfangriffe** zu verteidigen, selbst, wenn ein solcher **Angriff** von außerhalb der **Sichtweite** kommt.

5. Lege am Ende der **Kampfrunde** alle verbleibenden **Widerstandsmarker** ab und erhalte **Initiative +1** für die nächste. Der Bonus beträgt immer +1, egal wie viele **Widerstandsmarker** du ablegst.

Anmerkung: Man muss nicht alle **Widerstandsmarker** auf **Angriffe** verwenden, sondern kann einige bis zum **Ende der Runde** behalten, um durch **Ablegen +1 Initiative** zu erhalten.

NSC am Zug

Wenn ein **NSC** am Zug ist, wird seine **Kampfkarte** aufgedeckt und der **Angriff** abgewickelt. **NSC** wählen ihre Ziele immer entsprechend der Angaben auf der **Statuskarte**, es sei denn, die **Kampfkarte** sagt etwas anderes.

Ein **NSC** kann sich nur bewegen, um sein Ziel zu erreichen. Er bewegt sich, ehe er einen **Angriff** versucht, und zwar auf dem schnellsten Weg. Kann er sein Ziel nicht erreichen, ändert er es (Zielen von **NSC** s. S. 46).

Kann er sein Ziel nicht erreichen, legt er seine **Kampfkarte** ab, um **+2 auf Bewegung** zu erhalten und zu versuchen, sein Ziel zu erreichen.

Anmerkung: Wenn Spieler:innen einen **NSC** angreifen, müssen sie seine **Kampfkarte** kurz aufdecken, um zu sehen, ob es sich um eine **Verteidigungskarte** handelt. Wenn ja, setzt der **NSC** sie sofort ein.

Legt dann die **Kampfkarte** auf den **Kampfablagestapel** des entsprechenden **NSC** ab. Wenn der **NSC** all seine **Kampfkarten** gespielt hat, werden die abgelegten Karten zu einem neuen Deck gemischt.

Erhöht eine **NSC-Kampfkarte** den **Widerstand**, zählt der Bonus für die gesamte Runde.

Wie NSC angreifen

1. Wenn ein **NSC** eine **Angriffs-** oder **Spezialkarte** (als **Angriff**) spielt, ist der **Schaden** die Summe aus seinem **Angriffsattribut** und dem Bonus auf der Karte.
2. Setzen Spieler:innen, die Ziel des **Angriffs** sind, eine **Verteidigungskarte** ein, dann s. o., **Wie verteidigt man sich?**, um ihren **Widerstand** zu berechnen.

Haben Spieler:innen, die Ziel eines **Angriffs** sind, keine **Verteidigungskarte** gespielt, erleidet ihr **SC** den vollen **Schaden** (Berechnung s. Schritt 1).

Hier die Formel für den **Schaden**, den ein **NSC** verursacht:

Schaden = (Angriffsstufe + Kampfkartenbonus) - (von der Spielerin/ dem Spieler eingesetzte Widerstandsmarker)

3. Legt die benutzte **Kampfkarte** auf den Ablagestapel des **NSC**. **NSC** erhalten ihre **Kampfkarten** erst zurück, wenn sie ihr gesamtes **Kampfdeck** gespielt haben.

Anmerkung: **NSCs** wenden immer ihren **Basiswiderstand** gegen jeden **Angriff** an, selbst, wenn sie keine **Verteidigungskarte** spielen.

Wie NSC sich verteidigen

1. Wenn ein **NSC** eine **Verteidigungskarte** spielt, ist der **Widerstand** die Summe aus seinem **Widerstands-Attribut** und dem Bonus auf der Karte.
2. Reduziert den von dem **NSC** erlittenen **Schaden** um seinen **Widerstand**. Dieser kommt in dieser Runde bei jedem **Angriff** auf diesen **NSC** zur Anwendung.

Hier die Formel für den **Schaden**, den ein **NSC** erleidet:

erlittener Schaden = (Erfolge der Spielerin/des Spielers) - (Widerstandsstufe des NSC + Kampfkartenbonus)

* **Attribut KÖRPERLICH** + Würfelbonus von der **Kampfkarte**

3. Legt die benutzte **Kampfkarte** auf den Ablagestapel des **NSC**. **NSC** erhalten ihre **Kampfkarten** erst zurück, wenn sie ihr gesamtes **Kampfdeck** gespielt haben.
4. Fällt die **Lebensleiste** des **NSC** auf 0, nimmt seinen Marker vom Bodenplan.



VERBÜNDETE UND HERBEIGERUFENE IM KAMPF

Verbündete und Herbeigerufene sollen Spieler:innen bei ihrer Mission unterstützen. Sie **kämpfen** nach den gleichen Regeln wie **NSC** (**Bewegung, Angriff, Widerstand, Spezialfähigkeiten, Initiativereihenfolge**). **Verbündete**, die anderen Spieler:innen einen passiven Bonus gewähren, tun dies auch während des **Kampfes**, solange sie nicht in **Starre** sind.

Herbeigerufene sind schwächer als **Verbündete** und haben kein **Kampfdeck**, sind aber ideal, um **Angriffe** von der Gruppe abzulenken.

Der kluge Einsatz von Herbeigerufenen kann den **Kampf** zu euren Gunsten wenden!

Verbündete am Zug

Wenn **Verbündete** am Zug sind, wird ihre **Kampfkarte** aufgedeckt und der **Angriff** abgewickelt. **Verbündete** wählen ihre Ziele immer entsprechend der Angaben auf ihrer **Statuskarte**, es sei denn, die **Kampfkarte** sagt etwas anderes.

Verbündete können sich nur bewegen, um ihr Ziel zu erreichen. **Verbündete** bewegen sich, ehe sie **anzugreifen** versuchen. Kann der **NSC** sein Ziel nicht erreichen, **greift** er nicht an.

Legt nach dem **Angriff** die **Kampfkarte** auf den **Verbündeten-Kampfablagestapel** ab. Wenn **Verbündete** all ihre **Kampfkarten** gespielt haben, werden die abgelegten Karten zu einem neuen Deck gemischt.

Erhöht eine **Verbündeten-Kampfkarte** den Widerstand, zählt der Bonus für die gesamte Runde.

Wie Verbündete angreifen

1. Wenn **Verbündete** eine **Angriffs-** oder **Spezialkarte** (als **Angriff**) spielen, ist der **Schaden** die Summe aus ihrem **Angriffsattribut** und dem Bonus auf der Karte.
2. Hat der **NSC**, der Ziel des **Angriffs** ist, eine **Verteidigungskarte** gespielt, s. **Wie NSC sich verteidigen**, um den Widerstand des **NSC** zu berechnen. War er noch nicht an der Reihe, dreht seine Karte um, um zu prüfen, ob es sich um eine **Verteidigungskarte** handelt.

Hier die Formel für den **Schaden**, den **Verbündete** verursachen:

Schaden = (Verbündeten-Angriffsstufe + Verbündeten-Kampfkartenbonus) - (Widerstandsstufe des NSC + NSC-Kampfkartenbonus)

3. Legt die benutzte **Kampfkarte** auf den **Verbündeten-Ablagestapel**. **Verbündete** erhalten ihre **Kampfkarten** erst zurück, wenn sie ihr gesamtes **Kampfdeck** gespielt haben.

Wie Verbündete sich verteidigen

1. Spielt ein **Verbündeter** eine **Verteidigungskarte**, ist sein **Widerstand** die Summe aus seinem **Widerstands-Attribut** und dem Bonus durch die Karte.
2. Reduziert den von dem **Verbündeten** erlittenen **Schaden** um seinen **Widerstand**. Dieser kommt in dieser Runde bei jedem **Angriff** auf diesen **Verbündeten** zur Anwendung.

Hier die Formel für den **Schaden**, den **Verbündete** erleiden:

erlittener **Schaden** = (NSC-Angriffsstufe + NSC-Kampfkartenbonus) - (Verbündeten-Widerstandsstufe + Verbündeten-Kampfkartenbonus)

3. Legt die benutzte **Kampfkarte** auf den **Verbündeten-Ablagestapel**. **Verbündete** erhalten ihre **Kampfkarten** erst zurück, wenn sie ihr gesamtes **Kampfdeck** gespielt haben.

Herbeigerufene

Greifen **Herbeigerufene** in einen **Kampf** ein, berücksichtigt sie wie **NSC** auf der **Initiativeleiste** und stellt den entsprechenden Aufsteller auf den Bodenplan. Herbeigerufene agieren in der Runde, in der sie ins Spiel kommen, nicht.

Herbeigerufene funktionieren genau wie **Verbündete**, nur dass sie kein **Kampfdeck** haben. Die **Angriffsstufe** von Herbeigerufenen gibt an, wie viel **Schaden** sie feindlichen **NSC** zufügen. Herbeigerufene verteidigen sich nicht und setzen ihre **Widerstandsstufe** nur ein, um Schaden zu reduzieren. Im Gegensatz zu **Verbündeten** und **NSC** haben sie weder eine **Statuskarte** noch ein **Kampfdeck**. Wenn Herbeigerufene sterben, nimmt ihre Marker vom **Bodenplan**. Ihr könnt sie erneut beschwören, wenn ihr wieder am Zug seid.

Herbeigerufene haben **3 Bewegung**.



Ahrimans Arme

Ahrimans Arme sind besondere **Herbeigerufene**. Charaktere (Spieler:innen, Verbündete, NSCs) können nicht auf sie zielen und sie **bewegen sich nicht**.



BOSSE IM KAMPF

Bosse sind spezielle NSC, denen man nur im **Kampf** begegnet. Man erkennt sie am Aufdruck **BOSS** auf ihrer **Statuskarte**.

BOSS-KAMPFDECK

Wenn der **Kampf** gegen einen Boss beginnt, mischt die gemeinsamen **Bosskarten** mit den **Kampfkarten** dieses speziellen **Bosses** zu einem neuen Deck. Der Boss verwendet während der gesamten **Kampfsequenz** **Kampfkarten** aus diesem Deck. Die gemeinsamen **Boss-Karten** bestehen aus 3 **SPEZIAL 1**- und 3 **SPEZIAL 2**-Karten. Die Anzahl der persönlichen **Kampfkarten** des **Bosses** beträgt normalerweise 4, kann aber variieren.

Am Ende der **Kampfsequenz** werden die Karten getrennt, so dass die gemeinsamen **Boss-Karten** für den nächsten **Boss** bereit liegen. **Bosse** sind gegen bestimmte **Effektmarker** immun. Das Kapitel-Heft beschreibt genau, gegen welche.

BOSS-IMMUNITÄTEN

Bosse werden nicht von **Betäubungsmarkern** beeinflusst.

PHASEN

Die meisten **Bosse** haben 2 Phasen. Ihr **Angriff**, ihre **Widerstandsstufe** und ihre **Spezialangriffe** können je nach Phase variieren. Jede Seite der **Statuskarte** des **Bosses** zeigt eine andere Phase. Wenn ihr den **Kampf** mit einem Boss mit 2 Phasen beginnt, deckt auf seiner **Statuskarte** „Phase I“ auf.

Wenn ihr die **Lebensleiste** der ersten Phase eines **Bosses** auf 0 bringt, lest die **Ereignisseite**, die am Ende der Leiste (dort, wo normalerweise ein Totenkopfsymbol ist) angegeben ist. Der **Boss** ist besiegt, wenn ihr die **Lebensleiste** seiner zweiten Phase auf 0 bringt.

PASSIV

Einige **Bosse** haben eine **PASSIVE** Fähigkeit auf ihrer **Statuskarte**. Diese funktioniert ähnlich wie der **PASSIVE Effekt** eines **Verbündeten** des Klüngels. Die **PASSIVE** Fähigkeit eines **Bosses** bleibt aktiv, bis er besiegt ist.



HEIMLICHKEITS-MODUS

Während der **Hauptsequenz** können SC versuchen, unauffällig und unbemerkt einen Bereich zu durchqueren.

Dies bezeichnet das Spiel als „**HEIMLICHKEITS-Modus**“. Wenn man im **HEIMLICHKEITS-Modus** eine **Kampfsequenz** initiiert, erhält man einen **Initiativebonus** (s. S. 44).

SICHTFELD

Jeder **NSC** hat ein **Sichtfeld**, den Bereich, in dem er Charaktere sehen kann. Ein **Sichtfeld** ist immer ein Dreieck von **HEX-FELDERN** ausgehend vom **NSC** in dessen Blickrichtung.

Der **Sichtfeld-Wert** eines **NSC** steht auf dessen **Statuskarte**. Hat ein **NSC** keinen, kommt der **Standard-Sichtfeld-Wert** von 3 zur Anwendung.



Das **Sichtfeld** eines **NSC** erstreckt sich über eine Anzahl von **HEX-FELDERN**, die diesem **Wert** entspricht, aber nicht durch Mauern, SC oder **NSC**.

Anmerkung: Die Blickrichtung eines **NSC** gibt der Pfeil am Fuß der Figur an.

Zusätzlich zu diesem Dreieck erstreckt sich das **Sichtfeld** eines **NSC** auf das **HEX-FELD** direkt links und rechts von seinem und die beiden hinter ihm.

Innerhalb dieser Zone sind **NSC** vor den Blicken von SC verborgen, wenn man eine gerade Linie von der Mitte des **HEX-FELDS**, auf dem der **NSC** steht, zur Mitte dessen, auf dem der SC steht, zieht und diese eine Wand, einen **Schwieriges-Gelände-**, **Nachforschungsbereich-** oder **Aktionsmarker**, einen anderen **NSC**, einen SC, einen **Verbündeten** oder **Herbeigerufenen** schneidet. Dasselbe gilt umgekehrt auch für SC.



HEIMLICHKEITS-CHECK

Ihr müsst zunächst den Wechsel in den **HEIMLICHKEITS-Modus** ansagen, was nur geht, wenn ihr euch nicht im **Sichtfeld** eines **NSC** befindet. Dann müsst ihr versuchen, euch unbemerkt durch das **Sichtfeld** eines **NSC** eurer **Wahl** zu bewegen. Wenn ihr das **Sichtfeld** eines **NSC** betretet, müsst er einen **HEIMLICHKEITS-Check** machen.

Ein **HEIMLICHKEITS-Check** ist ein normaler **HEIMLICHKEIT** **Fähigkeits-Check** (**KÖRPERLICH** + **HEIMLICHKEIT**). Dies gibt euch euren **Heimlichkeitswert**. Um unentdeckt zu bleiben, muss euer **Heimlichkeitswert** größergleich **Sichtfeld** + **Nähemodifikator** des **NSC** sein. Das ist die **SCHWIERIGKEIT** des **HEIMLICHKEITS-Checks**.

Bewegt ihr euch durch das **Sichtfeld** eines **NSC**, müsst ihr einen **HEIMLICHKEITS-Check** machen, dessen **Schwierigkeit** der höchsten auf eurem Weg entspricht. Sollte sich ein **NSC** bewegen und ihr endet in seinem **Sichtfeld**, müsst ihr um ungesehen zu bleiben, einen **HEIMLICHKEITS-Check** machen, solltet ihr vorher den **HEIMLICHKEITS-Modus** ausgerufen haben.

Gelingt der **HEIMLICHKEITS-Check**, bemerkt der **NSC** euch nicht. Misslingt er, bemerkt der **NSC** euch. Dann geschieht das Folgende:

- Hat der **NSC** eine **Statuskarte** und ist **aggressiv**, beginnt sofort ein Kampf, und der **NSC** erhält **Initiative +1**.
- Hat der **NSC** eine **Statuskarte** und ist **neutral**, erhält er **1 Widerstandsmarker** (für den Fall, dass später ein Kampf beginnt).
- Hat der **NSC** keine **Statuskarte**, verliert ihr nur euren **Heimlichkeitsmarker**.

Anmerkung: Im Falle eines Scheiterns gegen einen **neutralen NSC** oder einen ohne **Statuskarte** kann man einen erneuten Check versuchen, sofern man sich vorher aus deren **Sichtfeld** entfernt.

Nähemodifikator:

Je näher ein SC im **HEIMLICHKEITS-Modus** einem **NSC** ist, desto höher die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung. Der **Nähemodifikator** hängt vom **Sichtfeld-Wert** des **NSC** ab. Ein **HEX-FELD** direkt neben dem **NSC** hat **Nähemodifikator** = **Sichtfeld-Wert**. Der **Nähemodifikator** sinkt mit zunehmendem Abstand um je 1. Die **HEX-FELDER** des **Sichtfelds** breiten sich dreiecksförmig vor dem **NSC** aus.

Die **HEX-FELDER** links und rechts eines **NSC** haben einen Modifikator von 0, die hinter ihm -1.

Beispiel: Hat der **NSC** ein **Sichtfeld** von 4, hat ein **HEX-FELD** direkt neben dem, dem er zugewandt ist, einen **Nähemodifikator** von +4, die danach haben +3, die wiederum danach +2 und die am weitesten entfernten +1.

Wer im **HEIMLICHKEITS-Modus** einen **Kampf** beginnt, hat **Initiative +2**.

Man muss pro **NSC**, in dessen **Sichtfeld** man sich befindet oder durch dessen **Sichtfeld** man sich bewegt, einen **HEIMLICHKEITS-Check** durchführen.

HEIMLICHKEITS-MARKER

Wer in den **HEIMLICHKEITS-Modus** übergeht, legt einen **Heimlichkeitsmarker** auf seinen Charakterbogen. Er bleibt dort, solange der Charakter im **HEIMLICHKEITS-Modus** ist. Wenn der Charakter entdeckt wird, wird der **Heimlichkeitsmarker** entfernt.

Bei **Kampfbeginn** endet der **HEIMLICHKEITS-Modus** automatisch.

Entferne den Marker. Du darfst erst nach dem **Kampf** wieder in den **HEIMLICHKEITS-Modus** übergehen.

Bei **Dialog-** oder **Nachforschungsbeginn** endet der **HEIMLICHKEITS-Modus** ebenfalls automatisch. Entferne den Marker. Du darfst erst nach dem **Dialog** bzw. den **Nachforschungen** wieder in den **HEIMLICHKEITS-Modus** übergehen.

Anmerkung: In den **HEIMLICHKEITS-Modus** kann man nur wechseln, wenn man nicht im **Sichtfeld** eines **NSC** steht.

HEIMLICHKEIT: BEISPIELE

Ein aggressiver NSC mit Sichtfeld 3 steht auf einem HEX-FELD.

Beispiel 1:

Dein Charakter versucht, im HEIMLICHKEITS-Modus das Sichtfeld des NSC zu queren.

Um unbemerkt zu bleiben, muss dir ein HEIMLICHKEITS-Check gelingen. Der NSC hat ein Sichtfeld von 3. Der Nähemodifikator des HEX-FELDES, das du durchqueren möchtest, beträgt +1. Du musst einen Check auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 4**, machen (d. h., 4 Erfolge sind erforderlich, um den Fähigkeits-Check zu schaffen).



Beispiel 2:

Dein Charakter versucht, sich 2 HEX-FELDER ins Sichtfeld des NSC hineinzubewegen.

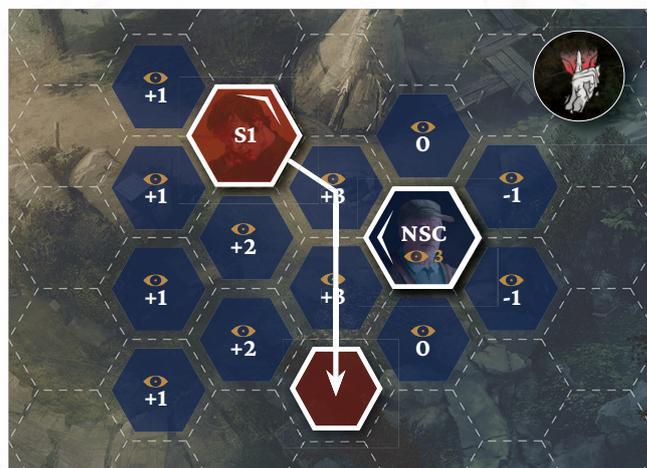
Um unbemerkt zu bleiben, muss dir ein HEIMLICHKEITS-Check gelingen. Der NSC hat ein Sichtfeld von 4. Der höchste Nähemodifikator, den du durchquerst, beträgt +2. Du musst einen Check auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 5**, machen (d. h. 5 Erfolge sind erforderlich, um den Fähigkeits-Check zu schaffen).



Beispiel 3:

Dein Charakter hat den HEIMLICHKEITS-Check aus dem letzten Beispiel geschafft und steht jetzt im Sichtfeld des NSC. Er beschließt, dieses zu verlassen, indem er die beiden HEX-FELDER direkt neben dem NSC durchquert.

Damit dies unbemerkt bleibt, muss dir ein weiterer HEIMLICHKEITS-Check gelingen. Der NSC hat ein Sichtfeld von 3. Der Nähemodifikator, den der SC durchqueren möchte, beträgt +3. Du musst einen Check auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 6**, machen (d. h. 6 Erfolge sind erforderlich, um den Fähigkeits-Check zu schaffen).



Beispiel 4:

Dein Charakter bewegt sich am Rand des **Sichtfelds** des NSC.

Damit dies unbemerkt bleibt, muss dir ein **HEIMLICHKEITS-Check** gelingen. Der **NSC** hat ein **Sichtfeld** von 3, doch hier kommt kein **Nähemodifikator** zum Tragen. Du musst einen Check auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 3**, machen (nur **Sichtfeld-Wert**).



Beispiel 5:

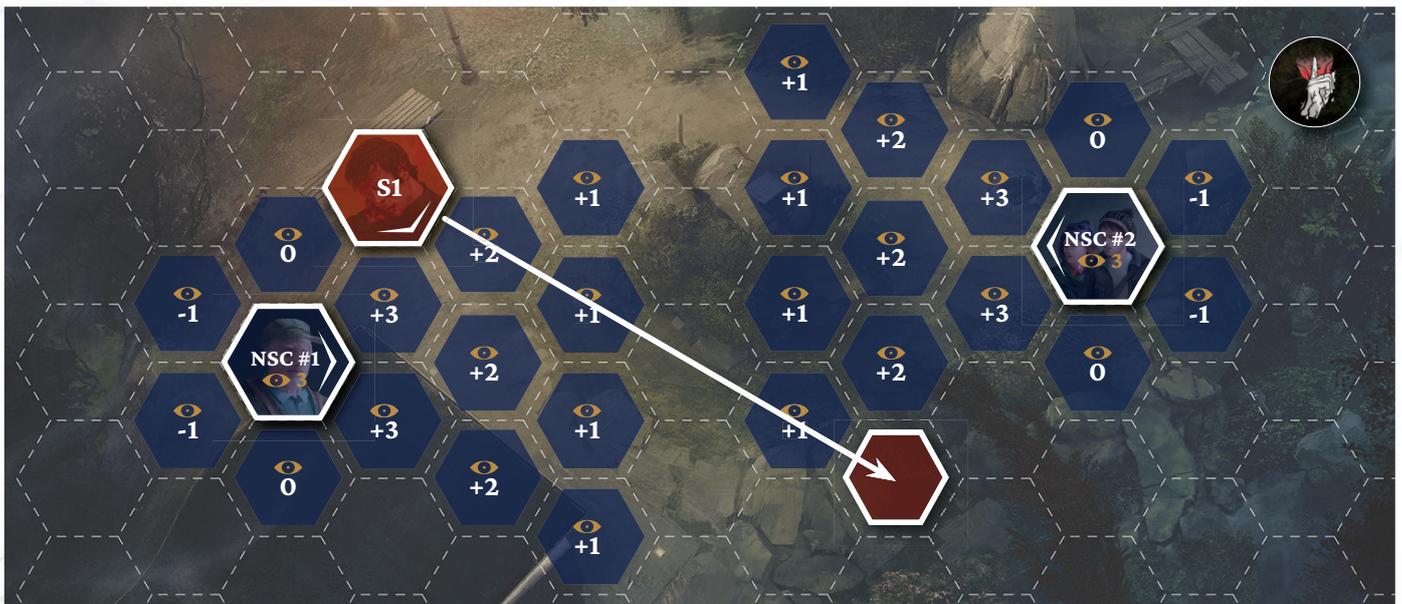
Dein Charakter bewegt sich durch die **Sichtfelder** zweier **NSC**.

Damit dies unbemerkt bleibt, müssen dir 2 **HEIMLICHKEITS-Checks** gelingen, einer pro **NSC**. Beide **NSC** haben ein **Sichtfeld** von 3. Der **Nähemodifikator** des ersten **NSC**, dessen **Sichtfeld** dein SC durchquert, beträgt +2, der des zweiten +1.

Du musst einen Check auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 5**, machen, wenn dein SC das **Sichtfeld** des ersten **NSC** durchquert, und einen mit **SCHWIERIGKEIT 4** für den zweiten (d. h. 5 Erfolge sind erforderlich, um den ersten **Fähigkeits-Check** zu schaffen und 4 für den zweiten).

Misslingt einer der beiden Checks, wird der betreffende **NSC** seiner Einstellung gemäß reagieren (ein **aggressiver NSC** beginnt einen **Kampf** mit **Initiative +1**, während ein **neutraler 1 Widerstandsmarker** erhält, es aber nicht zum **Kampf** kommt, es sei denn, du greifst an).

Anmerkung: Der SC vollendet, wenn er gesehen wird, seine **Bewegung**, ehe der **Kampf** beginnt.

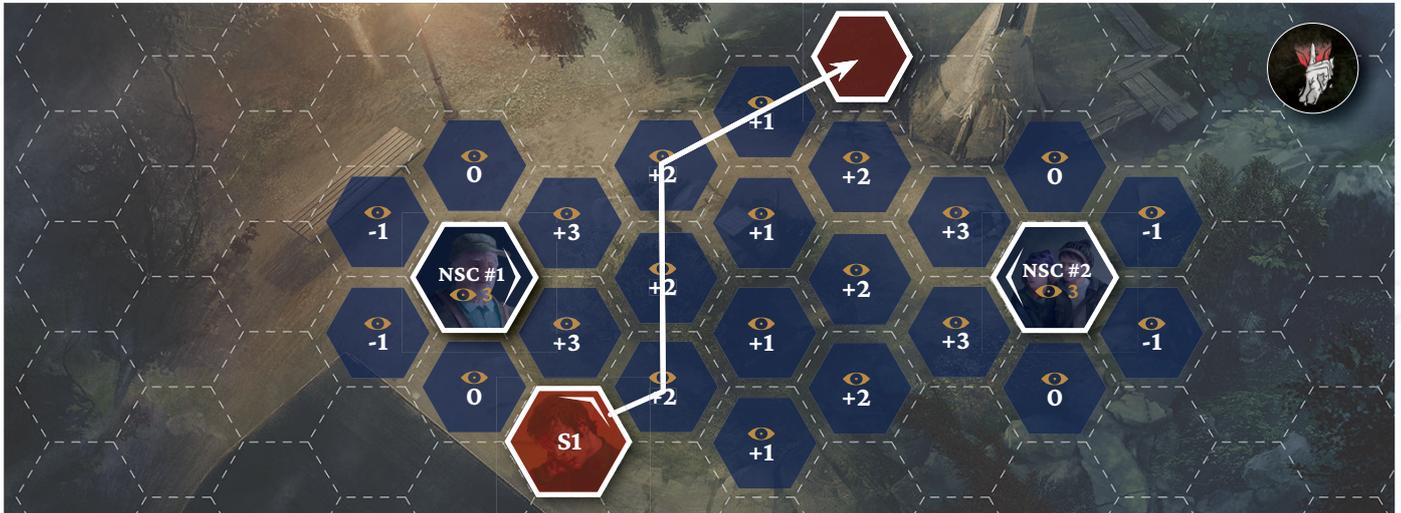


Beispiel 6:

Dein Charakter bewegt sich durch die **Sichtlinie** zweier **NSC**. Damit dies unbemerkt bleibt, müssen dir **2 HEIMLICHKEITS-Checks** gelingen, einer pro **NSC**. Beide **NSC** haben eine **Sichtlinie** von 3. Der **Nähemodifikator** des ersten **NSC** beträgt „+2“. Du musst für ihn einen **Check** auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 5**, machen (d. h. 5 Erfolge sind erforderlich, um den ersten **Check** zu schaffen). Der **Nähemodifikator** des zweiten **NSC** beträgt „+1“. Du musst für ihn einen **Check** auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 4**, machen (d. h. 4 Erfolge sind erforderlich, um den zweiten **Check** zu schaffen). Selbst wenn die **Sichtlinien** zweier **NSC** überlappen, musst du ihre **Nähemodifikatoren** getrennt behandeln. Sie werden nicht addiert

Misslingt einer der beiden **Checks**, wird der betreffende **NSC** seiner **Einstellung** gemäß reagieren (ein **aggressiver NSC** beginnt einen **Kampf** mit **Initiative +1**, während ein **neutraler NSC 1 Widerstandsmarker** erhält, es aber nicht zum **Kampf** kommt, es sei denn, du **greifst an**).

Anmerkung: Der **SC** vollendet, wenn er gesehen wird, seine **Bewegung**, ehe der **Kampf** beginnt.



Beispiel 7:

Dein Charakter bewegt sich hinter einen **NSC**.

Damit dies unbemerkt bleibt, muss dir ein **HEIMLICHKEITS-Check** gelingen. Das **Sichtfeld** des **NSC** ist 3. Der **Nähemodifikator**, der zum **Tragen** kommt, beträgt -1. Du musst einen **Check** auf **KÖRPERLICH + HEIMLICHKEIT, SCHWIERIGKEIT 2**, schaffen (d. h. zum **Bestehen** dieses **Fähigkeits-Checks** sind 2 Erfolge erforderlich).



Beispiel 8:

Dein Charakter befindet sich nicht im **Sichtfeld** des **NSC**, weil man keine **gerade Linie** zwischen ihm und dem **NSC** ziehen kann, ohne einen **Schwieriges-Gelände-Marker** zu kreuzen. Bewegt sich dein Charakter **1 HEX-FELD** in eine beliebige Richtung, gerät er ins **Sichtfeld** des **NSC**, weil man dann eine **gerade Linie** zwischen ihm und dem **NSC** ziehen kann, ohne etwas zu schneiden.



GLOSSAR

Ahn:innen:

Vampir:innen, die mindestens zwei Jahrhunderte Unleben auf dem Buckel haben.

Aktionsmarker:

Generischer Marker, der ein Objekt oder einen Bereich darstellt, mit dem ein SC interagieren kann.

Aktive Hand:

Die Kampfarten, die Spieler:innen im Kampf verwenden können.

Anarch:in:

Vampirin, die/der sich gegen die Tyrannei der Ältesten auflehnt und außerhalb der Camarilla steht.

Angriffs-Bonus:

Wenn man einen NSC von hinten angreift (entgegengesetzt zur Pfeilrichtung auf dem Fuß des Aufstellers), addiert man 1 zum Gesamtschaden, ehe man den Widerstand anwendet.

Angriffskarte:

Kampfkarte, die einen Bonus auf den Würfelwurf eines SC gibt, um Gegner:innen zu verletzen.

Arme des Ahriman:

Schattenhafte Ranken, die bestimmte Vampir:innen durch den Einsatz der Disziplin Vergessen erschaffen und kontrollieren.

Attribut:

Allgemeines Maß für die Leistungsfähigkeit eines Charakters auf einem Gebiet (KÖRPERLICH, GESELLSCHAFTLICH oder GEISTIG). Im Spiel wird jede Attributstufe zu 1 Würfel, den Spieler:innen bei Fähigkeitsprüfungen benutzen.

Aufsteller:

Pappbild eines NSC, das man auf einen Plastikfuß steckt.

Beute-NSC:

NSC, dessen Fuß rot ist und mit dem man während der Kapitel nicht interagieren kann, außer zum Zweck der Nahrungsaufnahme.

Bewegung:

Anzahl der HEX-FELDER, die ein Charakter in einer Runde überqueren kann. SPORTLICHKEIT +1 eines SC bestimmt seine Bewegung pro Runde.

Blut, das:

Das übernatürliche, halb-intelligente Blut von Vampir:innen, nicht zu verwechseln mit dem Sterblicher oder von Tieren.

Blutjagd:

Eine Strafe, die Vampir:innen zum endgültigen Tod durch die Reißzähne ihrer Artgenossen verurteilt.

Blutschub:

Die Verwendung vampirischen Bluts, um die Attribute von Vampir:innen zu erhöhen.

Blutsverwandte:

Bezeichnung der Camarilla für Vampir:innen. Gerüchten zufolge entstand dieser Begriff im 15. oder 16. Jahrhundert nach dem Anarch:innenaufstand.

Boss-Phase:

Teil einer Kampfsequenz gegen Boss-Gegner:innen. Jede Phase bringt zusätzliche Herausforderungen mit sich.

Caitiff:

Vampir:innen mit unbekanntem oder ohne Clan.

Camarilla:

Sekte von Vampir:innen, die sich hauptsächlich der Aufrechterhaltung der Traditionen, insbesondere der Maskerade, widmet.

Charakterblatt:

Ein Blatt Papier, auf dem der Name des Charakters, sein Clan, seine Schwäche, seine Attribute, seine Fähigkeiten, seine Disziplinen und seine Erfahrung stehen. Enthält auch Richtlinien zum Einsatz von ES.

Charakterbogen:

Eine Spielkomponente, auf der man Hunger, Willenskraft und Schaden verfolgt. Auf den Charakterbogen legt man das Charakterblatt.

Clan:

Gruppe von Vampir:innen, die im Blut weitergegebene gemeinsame Charaktereigenschaften haben. Es gibt 13 Clans.

Diablerie:

Das Trinken des Blutes anderer Blutsverwandter bis zum endgültigen Tod des Opfers. Vampir:innen können durch diese abscheuliche Praxis enorme Macht erlangen.

Dialogsequenz:

Ein Moment im Spiel, in dem ein oder mehrere Charaktere mit NSC sprechen. Die Dialoge sind im Kapitel-Heft unter der gleichnamigen Rubrik zu finden.

Disziplin:

Eine Gruppe vampirischer Kräfte. Jede Stufe einer Disziplin schaltet neue Disziplin-Kraftkarten für den SC frei.

Disziplin-Kraftkarte:

Karte, auf der eine vampirische Kraft beschrieben ist.

Domitor:in:

Herr:in von Ghul:innen, die/der ihnen ihr/sein Blut zu trinken gibt und Befehle erteilt.

Dünnblütige:

Vampir:innen der 14. oder 15. (und möglicherweise noch höherer) Generationen, die der Kainsfluch nicht auf die gleiche Weise trifft wie andere Blutsverwandte.

Effektkarte:

Karte mit Modifikatoren für ein Attribut, eine Fähigkeit oder einen anderen Aspekt eines SC.

Einsatz von Blut:

Überbegriff für eine Gruppe von Aktionen im Spiel, die auf vampirisches Blut angewiesen sind.

Einstellung:

Allgemeines Verhalten eines NSC gegenüber den SC.

Elysium:

Ort, an dem sich Vampir:innen gefahrlos versammeln können. Hofhaltungen im Elysium finden ohne Sterbliche statt und sind streng geheim, aber das Elysium-Gebäude selbst könnte ein Museum, eine Galerie oder ein Club sein.

Endgültiger Tod:

Wenn Vampir:innen aufhören zu existieren und die Grenze vom Untod zum wahren Tod endgültig überschreiten.

Ereignis beim Trinken:

Mini-Ereignis, das zwischen den Kapiteln der Haupthandlung stattfindet, bei dem die SC jagen und Belohnungen erhalten können.

Erfahrungspunkte (EP):

Spielinterne Währung, mit der SC ihre Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen nach und nach steigern können.

Erzeuger:innen:

Die Erschaffer:innen von Vampir:innen. Die Blutsverwandten, die ihnen die Umarmung geschenkt haben.

Fähigkeit:

Bereich der Fähigkeiten des SC. Im Spiel gewährt jede Stufe einer Fähigkeit 1 automatischen Erfolg bei Fähigkeits-Checks.

Fähigkeits-Check:

Ereignis im Spiel, das einen Wurf erfordert, um Erfolg oder Misserfolg zu bestimmen.

Gefallen:

Vampir:innen wetteifern auf schwer greifbare Weise um Gefälligkeiten. Sie dienen sowohl als Währung als auch als Druckmittel.

Gegenstandskarte:

Karte, die die Wirkungen und Verwendungsmöglichkeiten eines im Spiel vorkommenden Gegenstandes beschreibt.

Generation:

Die Anzahl der „Schritte“ zwischen Vampir:innen und dem mythischen Kain, dem ersten Vampir. Misst die abstammungsmäßige Entfernung von diesem.

Ghul:innen:

Diener:innen, die entstehen, wenn man Sterblichen ein wenig vampirische Lebenskraft einflößt, ohne ihnen allerdings vorher das Blut komplett auszusaugen (was stattdessen Vampir:innen erschaffen würde).

Hauptleiste:

Spielkomponente, die dazu dient, die Anzahl der von den SC verursachten Maskeradebrüche, die seit einem Ereignis (oft dem Beginn eines Kapitels) verstrichenen Runden oder die Zeit bis zum Eintreffen der Obrigkeit festzuhalten. Zeigt auch die aktuelle Statusstufe des SC an.

Herbeigerufene:

Eine besondere Art von NSC, deren Attribute auf einem Kärtchen statt einer Statuskarte stehen. Herbeigerufene würfeln nicht, sondern verwenden im Bedarfsfall einfach die Zahlen auf diesem Kärtchen.

Hex-Feld:

Sechseckiges Feld auf einem Bodenplan, auf dem SC, NSC oder Marker liegen können.

GLOSSAR

Hunger:

Der Drang zu trinken. Bei Vampir:innen ersetzt der Hunger alle anderen Triebe. Im Spiel steht er für die Anzahl der möglichen Fehlversuche bei einem Wallungs-Check, ehe man in Raserei verfällt und aus dem Kapitel fliegt. Er wird auf dem Charakterbogen nachverfolgt.

Initiative:

Die Initiative eines SC entspricht seinem Attributwert bei KÖRPERLICH.

Initiativeleiste:

Spielkomponente, die die Handlungsreihenfolge der SC und NSC im Kampf anzeigt.

Kapitel:

Eine Spieleinheit, die eine Geschichte erzählt. Alle Kapitel sind miteinander verwoben und bilden die übergreifende Gesamtgeschichte von Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS.

Kind:

Vampir:in, die/der durch die Umarmung gezeugt wurde – das Kind ist ein Nachkomme seines Erzeugers/seiner Erzeugerin. Oft abwertend verwendet; deutet auf Unerfahrenheit hin.

Klüngel:

Kleine Gruppe Blutsverwandter, die das Bedürfnis nach Unterstützung und manchmal gemeinsame Interessen einen.

Kuss:

Akt des Bluttrinkens, besonders von Sterblichen. Der Kuss löst bei denen, die ihn empfangen, Ekstase aus.

Marker:

Ein rundes, quadratisches oder sechseckiges Pappstück mit einem Bild, das den Gegenstand des Markers darstellt. S. S. 29.

Maskerade:

Gewohnheit (oder Tradition), die Existenz von Vampir:innen vor der Menschheit zu verbergen. Die Maskerade dient dazu, Vampir:innen vor der Vernichtung durch die Menschen zu schützen und entstand, nachdem die Inquisition viele Blutsverwandte das Unleben gekostet hatte.

Menschlichkeit:

Die Verbundenheit von Vampir:innen mit ihrem früheren Leben und den Werten und Moralvorstellungen der Menschheit, die sie von gefräßigen Bestien unterscheidet. Wenn die **Menschlichkeit** schwindet, sind Vampir:innen mehr Monster als die Menschen, die sie einmal waren.

Menschlichkeitskarte:

Karten, die die verbleibende Menschlichkeit eines SC anzeigen. Auf ihnen sind der aktuelle Wert sowie alle damit verbundenen Boni und Mali vermerkt.

Miniatur:

Plastikfigur, die einen SC oder NSC darstellt.

Mix-Karte:

Kampfkarte, die einen Bonus auf den Wurf eines SC gibt, um entweder Gegner:innen im Kampf zu verletzen oder eine Verletzung durch Gegner:innen zu vermeiden.

Nachforschungsbereichsmarker:

Generischer Marker, der einen Gegenstand oder ein Gebiet anzeigt, die ein SC erforschen kann. Nachforschungsmarker verweisen auf eine Seite im Kapitel-Heft.

Nachforschungssequenz:

Ein Moment im Spiel, in dem ein oder mehrere SC mit einem Nachforschungsbereich interagieren. Die Nachforschungen sind im Kapitel-Heft im gleichnamigen Abschnitt zu finden.

Neugeborene:

Junge Blutsverwandte, die erst kürzlich die Umarmung empfangen haben, aber schon mehr als Küken sind.

NSC:

Nicht-Spieler:innen-Charakter. Bezeichnet jedes Wesen, dem man im Spiel begegnet und das nicht von Spieler:innen verkörpert wird.

Prinz:

Vampir:in, die/der ein bestimmtes Gebiet, in der Regel eine Stadt, für sich beansprucht und diesen Anspruch gegen alle anderen verteidigt. Der Begriff kann sich auf Blutsverwandte beiderlei Geschlechts beziehen.

Raserei:

Akt, bei dem man die Selbstbeherrschung verliert und sich dem Tier hingibt.

Sabbat:

Sekte von Vampir:innen, die die Menschlichkeit ablehnen und sich ihrer monströsen Natur hingeben. Man nimmt an, sie sei derzeit in den Gehenna-Krieg verwickelt, nachdem sie ihre Niederlassungen im Westen verlassen haben oder man sie aus ihnen verjagt hat.

Schaden heilen:

Die Verwendung vampirischen Blutes, um Wunden zu heilen, die Vampir:innen erlitten haben.

Schadensleiste:

Zu finden auf Charakterbögen und NSC-Statuskarten. Zeigt an, wie nah ein Charakter der Starre und wie nah ein NSC der Niederlage ist.

Schwierigkeit:

Die Anzahl von Erfolgen, die ein SC erzielen muss, um einen Fähigkeits-Check zu schaffen.

Sekte:

Gruppe von Vampir:innen, die sich wohl unter einer gemeinsamen Philosophie zusammengeschlossen haben. Die beiden bekanntesten Sekten, die derzeit die Nacht bevölkern, sind die Camarilla und die Anarchenbewegung.

Sichtfeld:

Bereich, in dem ein NSC einen SC im Heimlichkeits-Modus entdecken kann oder in dem SC und NSC Fernkampfangriffe durchführen können.

Starre:

Wenn Vampir:innen gelähmt sind, entweder durch Blutverlust oder durch einen Pflock im Herzen. Wenn ein SC in Starre verfällt, fliegt er aus dem aktuellen Kapitel. Er kann zu Beginn des nächsten Kapitels wieder einsteigen.

Status:

Zeigt an, wie wohlgehten die SC in der vampirischen Gesellschaft sind.

Statuskarte:

Charakterbogen für NSC.

Tier:

Summe der unausgesprochenen Triebe und Wünsche, die Vampir:innen in hirnlose, gefräßige Monster zu verwandeln drohen.

Traditionen:

Gesetze, die für Vampir:innen in von der Camarilla kontrollierten Städten gelten. Die Anarch:innen respektieren sie abgesehen von der Maskerade nur selten.

Trinken:

Die Handlung im Spiel, bei der man durch die Kampfkarte Biss oder indem man einem Beute-NSC das Blut aussaugt seinen Hunger verringert.

Umarmung:

Der Akt der Verwandlung Sterblicher in Vampir:innen. Dabei müssen Vampir:innen ihr Opfer ausbluten lassen und dann sein Blut durch einen Teil ihres eigenen ersetzen.

Verbündete:

NSC, die auf der Seite der SC stehen und ihnen in Kämpfen beistehen. Es gibt 2 Arten von Verbündeten: solche, die nur für ein Kapitel und solche, die für die gesamte Geschichte bleiben.

Verteidigungskarte:

Kampfkarte, die einen Bonus auf den Wurf eines Charakters zur Vermeidung von Schaden gibt.

Vieh:

Verächtlicher Begriff für Sterbliche. Der Ausdruck „Blutsverwandte und Vieh“ bedeutet so viel wie das Menschenidiom „Gott und die Welt“.

Wallungs-Check:

Wurf mit 1 Würfel, um festzustellen, ob der Hunger eines Charakters zunimmt oder nicht.

Widerstand:

NSC-Attribut, das angibt, wie viele Punkte Schaden der NSC bei Angriffen gegen ihn ignorieren kann.

Wolfling:

Ein Werwolf, der natürliche und tödliche Feind der Vampir:innen.

Zuflucht:

Das „Zuhause“ oder die Basis, wo Vampir:innen Schutz vor der Sonne finden.

Zweite Inquisition:

Unter Vampir:innen Sammelbegriff für die jüngsten koordinierten Bemühungen der Geheimdienste, die Blutsverwandten wie eine terroristische Bedrohung zu bekämpfen. Nur wenige Agent:innen wissen, was sie bekämpfen, und die gemeinsamen Operationen der Geheimdienste unter dem Codenamen FIRST LIGHT werden extrem geheim gehalten und als gewöhnliche Anti-Terror-Aktionen getarnt.

INDEX

AKTION			
Kampf	S.46	
Marker	S.29	
AKTIV			
Hand	S.21, 44	
Zug	S.46	
ANGRIFF			
Verbündete, NSCs, Spieler:innen	..	S.47, 48	
ANZAHL DER SPIELER-INNEN	S.10	
ATTRIBUTE	S.19	
AUFSTELLER	S.28	
BEUTE-NSC	S.31	
BEWEGUNG			
Schieben, Teleportation	S.35, 36	
BLUT			
Einsatz, Schub	S.36	
BOSSE	S.49	
Kampfdeck	S.28	
CHARAKTERBLATT	S.19	
CHECKS			
Fähigkeiten	S.19, 34	
Wallung	S.35	
DISZIPLIN	S.19-21	
EFFEKT			
Karten, Marker	S.30, 31	
EINSTELLUNG	S.27, 50	
ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)	S.22	
ERSCHÖPFUNG	S.35	
FÄHIGKEITEN	S.19	
Check	S.19, 34	
FINALE SCHLUSSFOLGERUNG	S.43	
GEGENSTÄNDE			
Karten, Tauschen	S.23, 35	
GEFALLEN	S.22, 23	
HEIMLICHKEIT	S.50-53	
HERBEIGERUFENE	S.48	
INITIATIVE	S.33, 44	
KAMPFDECKS			
Basis	S.21	
Bosse	S.28	
Verbündete, NSCs	S.27	
KAPITEL	S.10, 25-26, 38-39	
KARTEN			
Disziplin	S.21	
Effekt	S.30, 31	
Gegenstände	S.23, 35	
Kampfkartensymbole	S.45	
Menschlichkeit	S.20	
Mix	S.45	
Status	S.27, 28, 48	
LEISTEN			
Haupt	S.31	
Hunger	S.18	
Runden	S.32	
MARKER			
Aktion	S.29	
Ahrimans Arme	S.29	
Effekt	S.30, 31	
Feuer	S.29	
Hinweis	S.30, 42	
Schwieriges Terrain	S.29	
Nachforschungsbereich	S.29	
Nachforschungserfolg	S.30, 43	
MASKERADEBRUCH	S.31, 32	
MINIATUREN	S.28	
NSCS	S.27	
Beute	S.31	
Fliehen	S.32	
Kampfdeck	S.27	
Verteidigung	S.47, 48	
NACHFORSCHUNGEN	S.26	
Bereichsmarker	S.29	
Erfolgsmarker	S.30, 43	
Sequenz	S.37, 42	
POSITIONIERUNG	S.45	
RASEREI	S.35	
VERBÜNDETE			
Im Kampf	S.47-48	
Kampfdeck	S.27-28, 48	
Statuskarten	S.28, 48	
SANDUHR	S.33	
SCHADEN			
Heilen	S.36	
Leisten	S.18	
Zufügen, Erhalten	S.47	
SCHWIERIGES TERRAIN	S.29	
SCHWIERIGKEITSMODIFIKATOR	S.10	
SCHLUSSFOLGERUNG	S.42	
SEQUENZEN			
Dialog	S.37, 41	
Kampf	S.37, 44-49	
SICHTFELD	S.50	
STARRE	S.35	
STATUS	S.31	
TRINKEN	S.36	
Ereignisse	S.24	
VERTEIDIGUNG			
Verbündete, NSCs, Spieler:innen	..	S.47, 48	
WALLUNGS CHECK	S.35	
WILLENSKRAFT	S.18	

MITWIRKENDE

Spieldesign und Projektleitung

GARY PAITRE und THOMAS FILIPPI

Gast-Designer

BRIAN NEFF
NOAH COHEN
JON GILMOUR

QS, Spielbalance und Designbeiträge

GASPARD DAUVILLIER

Mitarbeit QS

LUCAS KOSMALKI
MELISSA MARCHAND
HUGO DESHAYES
GUILLAUME CINTAS

Hauptillustrator:innen

MARC SIMONETTI
SERGEY VASNEV
DOMINIK MAYER
RUSLAN IGOREVISH
ERLING SAEVARSSON
KIM VAN DEUN
EMILIS EMKA
KRZYSZTOF BIENIAWSKI
CARLA GOMEZ

3D-Artists

BAPTISTE COLLAY
FRANCESCO ORRÙ
DAVID ARBERAS
STEPHANE SIMON

Weitere Illustrationen und 3D

YOAN JALLAIS

Storyentwicklung und französische Adaptation

SIMON GOUDREAU
THOMAS M. FORTIER

Gastautor:innen

MATTHEW DAWKINS
FABIEN FERNANDEZ
MAUD MICHEL
PHILIPPE-ANTOINE MÉNARD
DEIRDRE DONLON
MIKE NUDD
BROOKLYN LUNDBERG

Weitere Texte

ANGELA GOULENE

Assistant Art Director

MARIE-MICHÈLE AYOTTE

Grafikdesign und Infografiken

CLAUDIA Mc ARTHUR

Mitarbeit Grafikdesign

EMILIE SALLES

Infografiken und Druckvorstufe

PATRICK CHARPENTIER
CAMILLE COLLAY

Überarbeitung des Regelwerks

JOSEPH PILKUS
ERIN HARPST

Übersetzung ins Französische

VICTOR ACHACHE
SANDY JULIEN
Jeffrey Campbell
Véronique Stahn

Korrektur der französischen Ausgabe

Véronique Stahn
Audrey Duplain
Jeffrey Campbell
GENEVIÈVE BERGERON

Übersetzung ins Deutsche

OLIVER HOFFMANN

Weitere Übersetzung ins Deutsche

EEVIE DEMIRTEL
DUSTIN D'ANDREA PIZZICON
Jelena Maedler

Korrektur der deutschen Ausgabe

DANIEL MAYER
JULIA BECKER
HANNAH BROSCHE
BIRGIT M. ARLT

Übersetzung ins Spanische

ERNESTO DIEZHANDINO COUCEIRO
ANDREA ALVARADO PASCUAL

Weitere Übersetzung ins Spanische

JEAN-BERNARD MENTOR

Korrektur der spanischen Ausgabe

Carolina Fraile Jiménez
JUAN CARLOS TREJO FERNÁNDEZ

Lektorat und Korrektur des englischen Textes

MONICA BOGZA
VÉRONIQUE STAHN
Erin Harpst

World-of-Darkness-Team bei Paradox Interactive

DHAUNAE DE VIR
MATS KARLÖF
JASON CARL
TOMAS ARFERT
JUSTIN ACHILLI
SEAN GREANEY
KARIM MUAMMAR

Soundtrack

JULIEN COCSET

Sprecher

MARK HARRIETHA

Video

ONIRO — GEORGE GEORGEADIS

Besonderen Dank an

Alle Unterstützer:innen bei Kickstarter, die durch ihre Geduld dazu beigetragen haben, dass dieses Projekt wahr werden konnte. Alle alpha- und betatester:innen, die uns wertvolle Ratschläge gegeben und uns geholfen haben, das Spiel erheblich zu verbessern. Alle Rezensent:innen, die an das Projekt geglaubt haben. Cedric Conti, Emilie Salles, Ellie & Alice Paitre, Sylvester Nørgaard Thorn, Kebhab, Alessa Malkavian, "La Voix", Chantal Campagna, Julie Ahern & Robert Geistlinger, Ryan Lumax, Es-Tu Game?, Ljt Avocats, Les Pirates, Yamli & Choub, Cedric Delobelle, Joe Wiggins, Maeghan, Nat & Bob, Quinn & Christian, Le Lycée Van Dongen, Zizou, Billy, Mark Rein*Hagen. Unsere Frösche: Fro, Guy, Gre, Nouille, Cra, Paud Und (Rip) Didier. Alle Kleingläubigen, die uns die Kraft gegeben haben, ihnen das Gegenteil zu beweisen. Montreal, weil es uns immer wieder inspiriert, schräg zu bleiben.



FLYOS GAMES inc.
Vampire: The Masquerade — CHAPTERS
© Flyos 2022 AB (publ)
Alle Rechte vorbehalten



Paradox Interactive
Vampire: The Masquerade
© Paradox Interactive 2022 AB (publ)
Alle Rechte vorbehalten



Vampire: The Masquerade - CHAPTERS: © der deutschen Ausgabe: 2022 FLYOS GAMES inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

PROBLEMBEHEBUNG UND GESUNDER MENSCHENVERSTAND

In **Vampire: Die Maskerade – CHAPTERS** kann es zu Situationen kommen, in denen Regeln aus dem Regelwerk im Widerspruch zu denen für bestimmte Spielkomponenten stehen. Es kann vorkommen, dass die Regeln einfach überhaupt nicht auf die jeweilige Situation passen. In solchen Momenten gelten folgende Faustregeln:

- **SPEZIFISCHES SCHLÄGT ALLGEMEINES:** Anweisungen auf Spielkomponenten haben immer Vorrang vor den Regeln aus diesem Regelwerk. (Spezifische Regeln > allgemeine Regeln)
- **DEN „GESUNDEN MENSCHENVERSTAND“ BENUTZEN:** Zögert im Zweifelsfall nicht, die Situation zu besprechen und auf die Weise zu lösen, die der Mehrheit der Spieler:innen sinnvoll erscheint.
- **BESUCHEN SIE UNSERE ONLINE-TOOLS:** Wenn Sie keine passende Antwort auf Ihre Frage finden, laden wir Sie ein, www.vampirethemasquerade-chapters.com zu besuchen. Unsere Website bietet zahlreiche Ressourcen, um Ihre Informationssuche zu erleichtern.

