

## V5 – Errata (Stand 13.07.2020)

### Kapitel 3

#### LEXIKON DER VERDAMMTEN:

##### BLUTSBAND (S. 58)

Ersetze „Blutsband: eine mystische Beziehung der Macht zwischen zwei einzelnen Vampiren, bei der einer dreimal vom Blut des anderen getrunken hat. Die Annahme von Blut eines anderen Vampirs ist eine Anerkennung seiner Macht.“ durch „Blutsband: eine mystische Beziehung der Macht zwischen zwei einzelnen Vampiren oder einem Vampir und einem Sterblichen, bei der einer dreimal vom Blut des anderen getrunken hat. Die Annahme von Blut eines anderen Vampirs ist eine Anerkennung seiner Macht.“

### Kapitel 4

#### FLUCH [DER NOSFERATU] (S. 85)

Ersetze „Darüber hinaus greift bei jedem Versuch, sich als **Mensch** zu verkleiden, ein Abzug auf den Würfelvorrat in Höhe der Schwere des Fluches des Charakters (dazu gehören auch die Verdunkelungskräfte Maske der Tausend Gesichter und Verkleidung des Hochstaplers).“ durch „Darüber hinaus greift bei jedem Versuch, sich als **nicht deformiert** zu verkleiden, ein Abzug auf den Würfelvorrat in Höhe der Schwere des Fluches des Charakters (dazu gehören auch die Verdunkelungskräfte Maske der Tausend Gesichter und Verkleidung des Hochstaplers).“

Ergänze „Die meisten Nosferatu brechen die Maskerade nicht, wenn sie lediglich gesehen werden. Sie werden als groteske und oftmals abstoßende Sterbliche wahrgenommen, aber nicht als übernatürlich.“

### Kapitel 6

#### WÄHLE EINEN HINTERGRUNDBOGEN (S. 151)

Ergänze „Nach Ermessen der Erzählerin dürfen Spieler während des Spiels Punkte aus weiteren Hintergrundbögen erwerben.“

#### BAUER (S. 176)

Ersetze „Du erhältst die Schwäche Trinken: (••) Vegan.“ durch „Du erhältst die Schwäche Trinken: (••) Bauer.“

#### BINDUNG (S. 180)

Ersetze „ein Charakter kann zum Beispiel zwei Punkte in Bindungsjunkie und ein Kurze Bindung haben.“ durch „ein Charakter kann zum Beispiel ein Bindungsjunkie sein und eine Kurze Bindung haben.“

#### TRINKEN (S. 181)

Ersetze „Schwäche: (••) Vegan.“ durch „Schwäche: (••) Bauer.“

#### MAWLA (S. 188)

Ersetze „ein Zirkel älterer Mawáli wäre zum Beispiel eine Mawla-Gruppe mit einem 3-Punkte-Wert.“ durch „ein Zirkel älterer Mawáli wäre zum Beispiel eine Mawla-Gruppe mit einem 4-Punkte-Wert.“

### Kapitel 7

#### BISSATTACKEN (S. 213)

Aktualisierter Abschnitt: „Vampire können bei einem Angriff im Handgemenge ihre Fänge als Waffe einsetzen. Um eine Bissattacke zu versuchen, muss der Spieler vor dem Würfeln seine Absicht, zu beißen, ansagen. Das kann auf zwei Arten geschehen: ihm gelingt eine Probe auf Ringen (S. 301) oder ein gezielter Angriff (vgl. Gezielte Schüsse, S. 302) auf Körperkraft + Handgemenge mit einer Schwierigkeit von 1. Solange sie nicht durch einen Ringen-Angriff geschehen, sind Bissattacken auf nackte Haut leichter abzuwehren und schwerer auszuführen.“

Bei einem Erfolg versenkt der Angreifer seine Fänge im Opfer. Der Gegner gilt als gepackt und erleidet 2 Punkte Schwere Schaden unabhängig von der Anzahl der gewürfelten Erfolge oder dem Schadensmodifikator. Der gebissene Gegner kann gemäß den Regeln zum Ringen durch

einen Wurf auf Körperkraft + Handgemenge entkommen, während der Angreifer seine Bissattacke ohne den Abzug durch den gezielten Angriff auf seinen Bissvorrat fortsetzen kann.

Das Trinken fügt Sterblichen pro Runde 1 Punkt Schwere Schaden an ihrer Gesundheit zu und stillt beim Trinkenden 1 Punkt Hunger. Ist das Ziel ein Vampir, steigert die Attacke durch das Trinken stattdessen den Hunger des Ziels um 1 pro Runde, anstatt zusätzlichen Schaden zu verursachen. (Siehe dazu: Trinken von anderen Vampiren.)

Andere Kreaturen können ebenfalls Bissattacken ausführen, aber nur Vampire verursachen dabei Schwere Schaden der Gesundheit.

#### PFLÖCKE (S. 221)

Ergänze „Wenn Zeit und Störungen keine Rolle spielen, ist nach Ermessen der Erzählerin kein Wurf notwendig, um einen wehrlosen oder schlafenden Vampir zu pfählen.“

#### GHULE (S. 234)

Ersetze „Ein Sterblicher, der das Blut eines Vampirs trinkt, wird für eine gewisse Zeit zu etwas, das **menschlich und unmenschlich zugleich ist**. Von den westlichen Vampiren spöttisch als *Ghul* bezeichnet, erhalten diese Sterblichen einen kleinen Teil der Kraft eines echten Vampirs.“ durch „Ein Sterblicher oder ein Tier, welcher/welches das Blut eines Vampirs trinkt, wird für eine gewisse Zeit zu etwas, das gleichzeitig mehr oder weniger ist als das, was es zuvor war. Von den westlichen Vampiren spöttisch als *Ghul* bezeichnet, erhalten diese Wesen einen kleinen Teil der Kraft eines echten Vampirs.“

Ersetze „Der Wallungs-Check in der Höhe der eingenommenen Vitæ verleiht einem Sterblichen für etwa einen Monat folgende Vorteile: Der Sterbliche erhält den ersten Punkt in der höchsten Disziplin seines Meisters, zusammen mit einer Kraft der Stufe 1, über die der Vampir

verfügt.“ durch „Der Wallungs-Check in Höhe der eingenommenen Vitæ verleiht für etwa einen Monat folgende Vorteile: Der Sterbliche oder das Tier erhält den ersten Punkt in einer der Disziplinen seines Meisters, zusammen mit einer Kraft der Stufe 1, über die der Vampir verfügt.“

#### AUSWIRKUNGEN DER DIABLERIE (S. 235)

Ersetze „Er würfelt dann einen Wettbewerb auf Menschlichkeit + seine eigene Blutmacht gegen die Entschlossenheit des Opfers + Blutmacht des Opfers. Für jeden Erfolg erhält der Diablerist 5 Erfahrungspunkte, die er sofort für die Steigerung seiner Blutmacht (maximal bis zur Blutpotenz des Opfers) oder für die dem Opfer bekannten Disziplinen aufwenden kann.“ durch „Er würfelt dann einen Wettbewerb auf Menschlichkeit + seine eigene Blutmacht gegen die Entschlossenheit des Opfers + Blutmacht des Opfers. Selbst wenn der Diablerist bei dieser Probe, die Kontrolle zu behalten, scheitert, erhält er pro gewürfeltem Erfolg 5 Erfahrungspunkte, die er sofort für die Steigerung seiner Blutmacht (maximal bis zur Blutpotenz des Opfers) oder für die dem Opfer bekannten Disziplinen aufwenden kann.“

## Kapitel 8

#### KRÄFTE EINSETZEN (S. 244)

Ergänze „Setze den Bonus für Blutmacht und Intensives Temperament (S. 228) nur bei Würfelvorräten von Anwendern ein, die von zusätzlichen Würfeln in einer Disziplin profitieren oder die bei einer Probe eine Disziplin anstelle einer Eigenschaft verwenden. Wenn mehrere Disziplinen denselben Wurf verbessern würden, wie z. B. „Augen des Tiers“ (Gestaltwandeln 1) und „Abschreckung“ (Präsenz 1), füge den Bonus nur einmal hinzu.“

#### EIGENSCHAFTEN (S. 252)

Ergänze „Die Ghule von Blutmagiern oder Dünnblütigen, die von sanguinischen Temperamenten trinken, erhalten vorübergehend Zugriff auf Disziplinen, aber nicht auf Rituale.“

#### PROFANE HIEROGAMIE (S. 265)

Die Kraft wurde umfassend überarbeitet und unter Stufe 3 neu eingeordnet.

Aktualisierter Text:

„Für Alchemisten sind Wiedergeburt und Erneuerung nicht hinter dem Ritual einer heiligen Verbindung zweier Gegensätze verschlossen. Durch die Kraft seiner merkurianischen Vitæ kann der Alchemist dazu beitragen, dass der menschliche Körper dem geistigen Bild oder der vom Bewusstsein beehrten Form entspricht. Mithilfe seltener Reagenzien kann der Alchemist einem der fundamentalen Flüche des vampirischen Daseins trotzen und zwar durch Veränderung des immergleichen Zustands, in den die Untoten während ihres Tagschlafes fallen. Diese besondere Formel kann von Sterblichen oder Vampiren, die nicht der Alchemist sind, eingenommen werden, nachdem sie eine rituelle Reinigung und tiefe Meditation zu ihrer idealistischen oder beehrten Erscheinung hinter sich gebracht haben.

Dieses Wissen macht die Expertise des Alchemisten wertvoll und zu einer begehrenswerten Fähigkeit, selbst für die Blutsverwandten, die ihre schiere Existenz verabscheuen. Kinder der Dämmerung, die solche Dienstleistungen anbieten, werden eher zur Arbeit gezwungen oder entführt, statt anständig bezahlt zu werden.

**Ingredienzien:** das Blut des Alchemisten, melancholisches und phlegmatisches menschliches Blut, entheogene Substanzen

**Aktivierungskosten:** ein Wallungs-Check oder 1 Punkt Schwerer Schaden für Sterbliche

**Würfelvorräte:** Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

**System:** Wer diese Formel zu sich nimmt und einen Wallungs-Check für sein eigenes Blut ablegt, fällt augenblicklich bis zur nächsten Nacht in einen katonischen Fiebertraum, wobei in den Tiefen seiner Psyche seine idealisierte oder beehrte Form ausgelotet wird. Die Auswirkungen von Profane Hierogamie beschränken sich auf die äußere Morphologie der menschlichen Gestalt, wobei der Körper Transformationen zurückweist, die zu absonderlich oder phantastisch sind

und außerhalb des wundersamen Spektrums der menschlichen Anatomie liegen.

Der Trinkende legt einen Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit gegen eine Schwierigkeit von 8 ab, abzüglich der Erfolge bei der Probe zur Destillation. Handelt es sich beim Trinkenden um einen Vampir, füge die Schwere des Fluches der Schwierigkeit beim Check hinzu.

Bei einer erfolgreichen Probe ist der Transformationsprozess erfolgreich und der physische Körper verformt sich in die gewünschte Gestalt. Ein kritischer Triumph kann Vorzüge und Schwächen aus der Kategorie „Aussehen“ gewähren und entfernen, obwohl sie wie alle Vorteile mit Erfahrungspunkten erworben werden müssen (S. 180). Ein schmutziger Triumph oder ein bestialischer Fehlschlag können dazu führen, dass sich eine neue Schwäche manifestiert, die von abstoßend, Offensichtliches Raubtier, Stigmata bis sogar Organfresser reicht, da das Tier die Transformation behindert.

Nicht einmal das Blut der Kinder der Dämmerung kann die Nosferatu vor ihrem Fluch bewahren, weshalb der Prozess trotz der geistigen Vorlage des Anwenders das schreckliche Gebrechen des Clans miteinbezieht.

**Dauer:** permanent, bis das Verfahren erneut durchgeführt wird

#### TIERISCHE WAFFEN (S. 270)

Ersetze „System: Zur Aktivierung dieser Kraft ist keine Probe erforderlich. Sobald sie aktiviert wurde, fügt der Vampir seinem Schaden aus Handgemenge einen Modifikator von +2 hinzu und verursacht bei Sterblichen Schweren Schaden. Leichte Schäden, die von tierischen Waffen verursacht werden, werden nicht halbiert.“ durch „System: Zur Aktivierung dieser Kraft ist keine Probe erforderlich. Sobald sie aktiviert wurde, wird die bevorzugte tierische Waffe des Vampirs eine Handgemenge-Waffe mit Leichtem Durchschlag und einem Modifikator von +2. Vampirische Bissattacken fügen nach wie vor nur 2 Punkte Schweren Schaden zu, unabhängig von der Anzahl der Erfolge, aber sie erleiden nicht den Abzug des gezielten Angriffs. Leichte Schäden, die

von tierischen Waffen verursacht werden, werden nicht halbiert solange Tierische Waffen aktiviert ist.“

#### **ANHALTENDER KUSS (S. 274)**

Ersetze „Sterbliche, von denen der Anwender getrunken hat, werden abhängig von dem Kuss“ durch „Opfer, von denen der Anwender getrunken hat, werden abhängig von dem Kuss“.

Ersetze „Sterbliche werden oft anämisch, verletzen sich selbst und sterben sogar an der Sucht, aber Vampire finden die Kraft nützlich, um eine Herde zu halten.“ durch „Sterbliche werden oft anämisch, verletzen sich selbst und sterben sogar an der Sucht, aber Vampire finden die Kraft nützlich, um eine Herde zu halten und ihre bevorzugten Gefährten zu stärken. Andere Vampire von sich abhängig zu machen, ist ebenfalls möglich, mit dem Vorbehalt, dass süchtige Vampire, die verlangen, dass man von ihnen trinkt, sehr schnell dazu führen, dass Blutsbande entstehen.“

Ersetze „System: Der Vampir kann während des Trinkens entscheiden, ob er die Kraft einsetzen möchte oder nicht. Der Anwender fügt einem auf Charisma basierenden Würfelvorrat, der gegen das gebissene Opfer zum Einsatz kommt, Würfel in Höhe seiner Präsenz hinzu. Sterbliche, von denen mit dieser Kraft getrunken wird, können jede Woche auf Willenskraft würfeln (Schwierigkeit entspricht dem Wert des Anwenders in Präsenz), um sich gegen die Wirkung zu wehren. Haben sie dabei dreimal in Folge einen Triumph, endet die Wirkung, ebenso bei einem einzelnen kritischen Triumph.“ durch „System: Der Vampir kann während des Trinkens entscheiden, ob er die Kraft einsetzen möchte oder nicht. Das Opfer erhält einen Bonus in Höhe der halben Präsenz des Anwenders (aufgerundet) zu einer Kategorie von Würfelvorräten (körperlich, gesellschaftlich oder geistig). Dieser Vorzug bleibt für eine

Anzahl von Nächten gleich der Präsenz des Anwenders bestehen und wird zu voller Dauer erneuert, wenn in diesem Zeitraum erneut von ihm getrunken wird. Sobald der Vorzug vergeht, setzen Entzugerscheinungen ein, und alle Aktionen, die nicht dazu dienen, der Sucht nachzukommen, erhalten einen Abzug, der dem anfänglichen Bonus entspricht. Das beinhaltet alle Versuche, dem zu widerstehen, was der Anwender vom Süchtigen verlangen mag. Ein Opfer, von dem auf diese Weise getrunken wird, kann jede Woche einen Wurf auf Willenskraft ablegen (Schwierigkeit entspricht dem Wert des Anwenders in Präsenz), um sich gegen die Wirkung zu wehren.“

#### **KÖNNEN (S. 279)**

Ersetze „Sobald die Kraft aktiviert wurde, wird die Stärkestufe des Anwenders zu seinem unbewaffneten Schaden sowie Kraftakten dazu addiert.“ durch „Sobald die Kraft aktiviert wurde, wird die Stärkestufe des Anwenders zu seinem unbewaffneten Schaden sowie Kraftakten dazu addiert, außerdem wird die Hälfte (aufgerundet) des Wertes ins Stärke zu seinem Nahkampfschaden addiert.“

#### **BRUTALES TRINKEN (S. 279)**

Ersetze „Im Kampf folgt brutales Trinken sofort nach einem erfolgreichen Angriff im Handgemenge, bei dem die Fangzähne eingesetzt werden.“ durch „Das Opfer erleidet zunächst Schaden durch den Biss, gefolgt von einer Anzahl automatischer Erfolge beim Trinken, die dem Wert des Anwenders in Stärke entsprechen. Gegen Vampire werden die Handlungen zum Trinken halbiert (abgerundet).“

Ersetze „Rüstung schützt nicht gegen brutales Trinken, da die Wunden, zumindest am Anfang, innerlich sind.“ durch „Natürlich kann Rüstung vor dem Biss an sich schützen, wie bei normalen Angriffen.“

#### **DAS TIER SPÜREN (S. 282)**

Ersetze „Ein kritischer Triumph verrät dem Anwender genau, um welches Wesen es sich handelt und auf welcher Stufe sich sein Hunger oder Zorn befindet.“ durch „Ein kritischer Triumph verrät dem Anwender genau, um welches Wesen es sich handelt (zum Beispiel um einen Werwolf), auf welcher Stufe sich sein Hunger (oder vergleichbares) befindet und seine Resonanz.“

#### **RAUBTIERVORRÄTE (S. 307)**

Ersetze „Kopffjäger“ durch „Blutegel“.

#### **STERBLICHE (S. 370)**

Ersetze „Die Ausnahme dieser Regel kommt dann zum Tragen, wenn ihre Sekundären Attribute und ihr Beruf oder rollenspezifische Herausforderungen ins Spiel kommen, wie zum Beispiel bei einem Polizisten, dessen Zweck höher angesetzt ist als sein typischer Würfelvorrat, oder das Gefahrengespür eines Inquisitors.“ durch „Es gibt Ausnahmen zu dieser Regel, und zwar dann, wenn sekundäre Attribute, Beruf oder rollenspezifische Herausforderungen ins Spiel kommen, wie zum Beispiel wenn die Treffsicherheit eines Polizisten oder das Gefahrengespür eines Inquisitors höher angesetzt sind als ihr typischer Würfelvorrat.“

#### **OPFERUNG DER KINDER (S. 382)**

Ersetze „Wenn du dein Kind diablerierst, erhältst du drei zusätzlich Würfel für deinen Würfelpool auf Entschlossenheit + Menschlichkeit + Blutmacht, um Disziplinen zu absorbieren (siehe Diablerie, S. 234).“ durch „Wenn du dein Kind diablerierst, erhältst du drei zusätzliche Würfel für deinen Würfelpool auf Menschlichkeit + Blutmacht, um Disziplinen zu absorbieren (siehe Diablerie, S. 234).“