

# Errata der Jubiläumsausgabe von Vampire: Die Maskerade (V20)

**Stand 08.12.2021**

Trotz aller Sorgfalt bleibt es leider nicht aus, dass sich bei einem über 500 Seiten dicken Buch einige Fehler einschleichen. Jeder einzelne davon ist unschön und ärgert uns sehr und für jeden einzelnen möchten wir uns entschuldigen.

Nachstehend nun also die Korrekturen für das V20-Grundregelwerk.

## S. 82 – Freie Zusatzpunkte

- Falsch: Menschlichkeit/Pfad 1 pro Punkt  
Willenskraft 2 pro Punkt  
Richtig: Menschlichkeit/Pfad 2 pro Punkt  
Willenskraft 1 pro Punkt

## S. 162, 171, 275, 279, 319, 376 – Ausweichen

An einigen Stellen wird fälschlicherweise noch das veraltete „Ausweichen“ genutzt. Stattdessen muss es überall „Sportlichkeit“ heißen.

## S.181 – Präsenz

Falsch: Gegen Präsenz kann man Willenskraft einsetzen, um den Auswirkungen eine Runde lang zu widerstehen, wenn man einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) schafft, doch die betroffene Person muss weiter Willenskraftpunkte ausgeben, bis sie den Vampir nicht mehr anschaut (oder bis im Falle von Herbeirufen der Effekt nachlässt).

Richtig: Gegen Präsenz kann man Willenskraft einsetzen, um den Auswirkungen eine Szene lang zu widerstehen, wenn man einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) schafft, doch die betroffene Person muss weiter Willenskraftpunkte ausgeben, solange sie sich in der Gegenwart des Vampirs befindet. (oder bis im Falle von Herbeirufen der Effekt nachlässt).

## S.232 – Morsche Rüstung

Falsch: Für jede Generation des Opfers von der 7. abwärts sinken die Werte 1 Punkt weniger (das Ziel behält zuerst Widerstandsfähigkeit, darf aber seine ursprünglichen Werte nicht übersteigen).

Richtig: Für jede Generation des Opfers unterhalb der 8. behält es einen zusätzlichen Punkt in Widerstandsfähigkeit oder Seelenstärke. (Das Ziel behält dabei zuerst die Punkte in Seelenstärke, kann aber seine ursprünglichen Werte dadurch nicht übersteigen).

## S. 262 – Werfen

- Falsch: Athletik  
Richtig: Sportlichkeit

## S. 276 – Biss

- Falsch: Schaden: Stärke +1  
Richtig: Schaden: Körperkraft +1

## S. 277 – Packen

- Falsch: Geschick + Nahkampf  
Richtig: Geschick + Handgemenge

## S. 300 – Golconda

Falsch: Selbst die Werwölfe lassen die Meister Golcondas ihrer Wege ziehen, denn sie sind nicht verdammt, sondern heilig

Richtig: Selbst die Werwölfe lassen die Meister Golcondas ihrer Wege ziehen.

## S. 384 – Sidhe-Zauberin

- Falsch: Humanity: 2  
Richtig: Menschlichkeit: 2

