

# V5 – Errata (Stand November 2023)

Lieber Fan der World of Darkness, gestatte mir einige Worte vorweg.

Zunächst einmal: Viele der nachfolgenden Punkte wurden in späteren Auflagen bereits korrigiert. Es kann also gut sein, dass viele hier enthaltenen Errata in deiner gedruckten Ausgabe bereits korrekt erscheinen.

Außerdem haben wir darauf verzichtet, simple Tipp- und Formatierungsfehler mit aufzuführen, da diese keinen Einfluss auf das Spiel an sich haben. Natürlich wurden oder werden diese aber ebenfalls, nachdem sie uns bekannt sind, in späteren Druckauflagen behoben.

Viele der nachfolgenden Errata gehen zudem auf Veränderungen zurück, die in der englischen Originalausgabe des Spiels bei späteren Auflagen vorgenommen wurden. Wir versuchen stets, alle uns bekannten englischen Errata in dieses Dokument und spätere Druckauflagen einfließen zu lassen.

- Thomas Michalski

## Kapitel 3

### **SPIELHILFEN (S. 42)**

Ersetze: Charakterbilder

Durch: Charakterbögen.

## Kapitel 3

### **LEXIKON DER VERDAMMTEN:**

#### **BLUTSBAND (S. 58)**

Ergänze „**Blutband:** 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.“

#### **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 4

### **NIMM DIE HÄLFTE (S. 123)**

Ergänze: „Zusätzlich sollte die Erzählerin auch die Möglichkeit ergreifen, Spieler Nimm die Hälfte wählen zu lassen – dabei wird die Hälfte des Würfelvorrats als reguläre Erfolge gezählt, anstatt zu würfeln, wenn Spieler angesichts einer einfachen Probe ihren Erfolg sicherstellen oder keine Komplikationen durch Hunger riskieren möchten. Damit es interessanter wird, sollte die Erzählerin die genaue Schwierigkeit von Proben geheim halten, obwohl beschreibende Hinweise wie „das scheint wirklich unter deiner Würde zu sein“ oder „du bist dir nicht sicher, ob du das ohne ernsthafte Anstrengung schaffen kannst“ in Ordnung sind.“

## Kapitel 6

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

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

### **ÜBERZEUGEN (S. 168)**

Ersetze die Spezialisierungen durch:

„Feilschen, Schnellreden, Verhör, Juristische Argumentationen, Verhandlung, Rhetorik“

### **GEISTESWISSENSCHAFTEN (S. 168)**

Ersetze: „Für Fremdsprachen verwende den Vorzug **Linguistik** (S. 179).“

Durch: „Für Fremdsprachen verwende den Vorzug **Sprachen** (S. 179).“

### **BAUER (S. 176)**

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

Durch: „Du erhältst die Schwäche Trinken: (••) **Bauer**.“

### **OSIRIS (S. 177)**

Ersetze: „Verteile drei Punkte auf die Hintergründe **Bauernhof** und Herde“

Durch: „Verteile drei Punkte auf die Hintergründe **Ruhm** und Herde“

### **SZENEPRINZESSIN (S. 178)**

Ersetze: „Du erhältst die Schwäche Einfluss: (•) Unbeliebt (außerhalb deiner Subkultur) oder die Schwäche Trinken: (•) Beutebeschränkung (nur eigene Subkultur).“

Durch: „Du erhältst die Schwäche Einfluss: (•) Unbeliebt (außerhalb deiner Subkultur) oder die Schwäche Trinken: (•) Beutebeschränkung (eine andere als deine eigene Subkultur).“

### **SPRACHEN / LINGUISTIK (S. 179)**

Der Vorzug **Linguistik** muss korrekterweise **Sprachen** heißen.

### **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.“

**SCHWÄCHEN DER DÜNNBLÜTIGEN:  
MILCHZÄHNE (S. 1821)**

Ersetze: „Entweder musst du deine Opfer anschneiden und ihr Blut mit einer Spritze extrahieren.“

Durch: „Entweder musst du deine Opfer anschneiden oder ihr Blut mit einer Spritze extrahieren.“

**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

**SCHMUTZIGER TRIUMPH (S. 207)**

Ersetze: „Wenn keine der oben genannten Optionen in die Erzählung passt, wie beispielsweise bei einer Probe auf Heimlichkeit oder Wahrnehmung, wird der schmutzige Triumph einfach nur schmutzig und die Probe scheitert, da das Tier die Sinne vernebelt oder auf andere Art und Weise eine leise Lösung unmöglich macht.“

Durch: „Wenn keine der oben genannten Optionen in die Erzählung passt, wie beispielsweise bei einer Probe auf Heimlichkeit oder Wahrnehmung, muss der Charakter einen Zwang ausleben (siehe unten), oder die Probe scheitert vollständig, da das Tier seine Sinne vernebelt.“

Streiche: „~~Der Charakter muss einen Zwang ausleben, da das Blut unter-schwellig damit beginnt, sein Handeln zu bestimmen (siehe unten).~~“

**BISSATTACKEN (S. 213)**

Dieser Themenkomplex wurde in der englischen Ausgabe inzwischen mehrfach überarbeitet. Die aktuelle Formulierung lautet:

Vampire können ihre Fänge während eines Angriffs im Kampf als Waffen

einsetzen. Um einen Bissattacke zu versuchen, müssen die Spieler ihre Absicht zu beißen ansagen, bevor sie ihre Würfel werfen. Sie können dies auf zwei Arten tun: entweder nach einem erfolgreichen Ringen-Wettbewerb (S. 301) oder direkt mit einem Wurf auf Stärke + Handgemeine mit einem Malus von 1, da entblößte Haut mit Bissattacken schwieriger zu treffen ist, solange diese nicht Teil eines Ringen-Wettbewerbs sind.

Wenn der Wurf gelingt, bohren sich die Reißzähne des Angreifers in sein Opfer, der Feind gilt als festgehalten und erleidet ungeachtet der Differenz der Erfolge oder des Schadenswertes genau zwei Punkte schweren Schaden. Der gebissene Feind kann durch einen Wettbewerb mit Stärke + Raufen gemäß der Ringen-Regeln entkommen, während der Angreifer ohne den Malus von 1 weiter zubeißen kann. Das Fressen fügt Sterblichen pro Runde einen Punkt schweren Schaden zu und stillt 1 Punkt Hunger des Trinkenden. Ist das Ziel ein Vampir, steigert die Attacke durch das Trinken stattdessen den Hunger des Ziels (wie weiter oben unter *Trinken von anderen Vampiren beschrieben*).

Dies gilt nur für vampirische Bissangriffe. Behandle Bissattacken von anderen Kreaturen wie normale Attacken, es sei denn, ihre Regeln besagen etwas anderes.“

**BLUTMACHT-TABELLE (S. 216)**

Die Blutmacht-Tabelle wurde in späteren, englischen Auflagen grundlegend überarbeitet. Du findest eine aktuelle Version dieser Tabelle am Ende dieses Errata-Dokuments.

**BLUTMACHT 2 (S. 217)**

Streiche: Füge deinem Würfelvorrat beim Einsatz oder dem Widerstand von Disziplinen einen Würfel hinzu; ~~wenn~~ durch einen Blutschub ausführst.“

**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 pflöcken.“

**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.“

### BLUT DER MACHT (S. 253)

Ersetze: „Der Anwender würfelt auf Entschlossenheit + Blutmagie bei einer Schwierigkeit von 2 + den Wert seiner Blutmagie“

Durch: „Der Anwender würfelt auf Entschlossenheit + Blutmagie bei einer Schwierigkeit von 2 + den Wert seiner Blutmacht.“

### ZUTATEN/INGREDIENZEN (S. 255FF.)

In der ersten Auflage, wurde inkonsequent bei Ritualen von Zutaten und bei der Dünnblütigen Alchemie von Ingredienzien gesprochen. Wir haben das in Nachdrucken auf Zutaten vereinheitlicht.

### FIXATIO (S. 264)

Ersetze: „Der Alchemist gibt sein Blut zusammen mit unbelebten, meist seltenen Ingredienzien in den Athanor, bezahlt die Destillationskosten und destilliert sie im Ofen mit einem Wurf auf Intelli-

genz + Alchemie. Die daraus resultierenden Rezepturen sind feststehend, das heißt, der Alchemist kann sie mit sich rumtragen und zu sich nehmen, um ihre Kräfte zu aktivieren. (Die Destillationsprobe wird beim Trinken gewürfelt, nicht bei der Herstellung.)“ durch „Der Alchemist gibt sein Blut zusammen mit unbelebten, meist seltenen Ingredienzien in den Athanor, bezahlt die Destillationskosten und destilliert sie im Ofen. Die Destillationsprobe mit einem Wurf auf Intelligenz + Alchemie wird allerdings erst beim Trinken gewürfelt, nicht bei der Herstellung. Die daraus resultierenden Rezepturen sind feststehend, das heißt, der Alchemist kann sie mit sich rumtragen und zu sich nehmen, um ihre Kräfte zu aktivieren.“

### PROFANE HIEROGAMIE (S. 265)

Die Kraft wurde umfassend überarbeitet und unter Stufe 3 neu eingeordnet. Der aktualisierte Text lautet:

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 begehrten 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 begehrten Erscheinung hinter sich gebracht haben.

Dieses Wissen macht die Expertise des Alchemisten wertvoll und zu einer begehrten 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 katatonischen Fiebertraum, wobei in den Tiefen seiner Psyche seine idealisierte oder begehrte 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)**

Dieser Text wurde in späteren englischen Ausgaben vollständig geändert. Ersetze ihn daher mit:

Der Kuss eines Vampirs löst fast ekstatische Gefühle bei seinem Opfer aus, aber diese Kraft übertrifft alle anderen Küsse um Längen. Die Opfer, von denen der Anwender trinkt, werden vorübergehend gestärkt, werden aber auch süchtig nach dem Kuss. Dies führt zu einer Besessenheit davon, sodass sie sogar die Nähe des Vampirs suchen, damit er weiterhin von ihnen trinkt. Sterbliche werden oft anämisch, verletzen sich selbst oder sterben sogar an dieser Sucht. 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. Sobald ein Vampir unter einem Blutsband steht, ist er nicht mehr in der Lage, diese Kraft auf andere Vampire anzuwenden. Er kann sie dann nur noch bei Sterblichen verwenden.

**Kosten:** keine

**System:** Der Vampir kann während des Trinkens entscheiden, ob er die Kraft einsetzen möchte oder nicht, solange er dabei mindestens eine Stufe Hunger stillt. Das Opfer erhält einen Bonus in Höhe der halben Präsenz des Anwenders (aufgerundet) auf ein gesellschaftliches Attribut seiner Wahl. Dieser Vorteil hält für eine einzige Nacht an. Sobald der Vorzug vergeht, setzen Entzugserscheinungen ein und alle Handlungen, die nicht dazu dienen, der Sucht nachzukommen, erhalten einen Abzug, der dem anfänglichen Bonus entspricht. Das Opfer auf Entzug kann Willenskraft aufwenden, um die Abzüge für die Dauer einer Szene zu ignorieren. Die Abzüge verblassen nach einer Anzahl von Nächten, die dem Wert des Anwenders in Präsenz entsprechen.

Steht der Anwender unter einem Blutsband, kann er diese Kraft nicht mehr auf andere Vampire anwenden. Außerdem können Vampire mit dem Vorzug „Ewig Ungebunden“ diese Kraft nicht erwerben.

**Dauer:** eine Anzahl von Nächten, die dem Wert des Anwenders in Präsenz entspricht

**MARMORHAUT (S. 278)**

Ersetze: „... es sei denn, man landet einen glücklichen Treffer oder körperliche Einschränkung.“

Durch: „... oder er ist in seiner Bewegung eingeschränkt.“

**GLEITENDER SPRUNG (S. 279)**

Ersetze: „Der Anwender kann so viele Meter hoch springen wie seine Stärkestufe beträgt ...“

Durch: „Der Anwender kann dreimal so viele Meter hoch springen wie seine Stärkestufe beträgt ...“

**KÖNNEN (S. 279)**

Ergänze: „Sobald die Kraft aktiviert wurde, wird die Stärkestufe des Anwenders zu seinem unbewaffneten Schaden sowie Kraftakten dazu addiert. Zusätzlich wird die halbe Stärke-Stufe (aufgerundet) auf den Schaden seiner Nahkampfangriffe aufaddiert.“

**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: „Kopfjäger“

Durch: „Blutegel“.

**MARIHUANA (S. 310)**

Ersetze: „Alle Schwierigkeiten, um der Raserei zu widerstehen, erhöhen sich um 1“

Durch: „Alle Schwierigkeiten, um der Raserei zu widerstehen, sinken um 1“.



**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 Gefahrengefühl 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 Gefahrengefühl 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).“

**KONVENT VON THORNES/THORNS (BANDWEIT, ABER VOR ALLEM S. 387)**

An verschiedenen Stellen war in der ersten Auflage der Grundregeln vom „Konvent von Thornes“ die Rede; das ist ein Fehler und muss immer „Konvent von Thorns“ lauten.

**ANHANG 2: PROJEKTE (AB S. 417)**

Hier wurde gegenüber der Erstauflage der Begriff Voranschreiten mehrfach durch den Begriff Wirkungsbereich ersetzt. Das Voranschreiten beschreibt die Etappen, die zum Erreichen des Projektziels notwendig sind. Wirkungsbereich beschreibt die Punkte, die man durch ein erfolgreiches Projekt dazugewinnen möchte.

**WACHMANN (NACHSATZ, EINTRAG 50)**

Ergänze: „Resonanz: melancholisch (Ich fasse nicht, dass mir Afghanistan fehlt. Scheißleben!)“

## Weitere Produkte

### Der Fall Londons

**NICOLAS, NOSFERATU-PRIMOGEN (S. 19)**

Ersetze „Er ist zwar bis zu einem gewissen Grad loyal, doch ohne ihr Wissen informiert er das Internet und seinen Nosferatu-Meister Trajan über alles, was in London geschieht.“ durch „Er ist zwar bis zu einem gewissen Grad loyal, doch ohne ihr Wissen berichtet er alles, was in London geschieht, an das Netz sowie an seinen Nosferatu-Meister Trajan.“

**LADY CATHERINE MONTAGUE (S. 256)**

Ersetze „Disziplinbonus: keine“ durch „Disziplinbonus: Füge 1 Würfel hinzu“

**DOCTOR HENRY BANERJEE (S. 258)**

Ersetze „Disziplinbonus: keine“ durch „Disziplinbonus: Füge 1 Würfel hinzu“

### Kartenset - Disziplinen & Blutmagie

**FEHLT BEI DER DISZIPLIN BEHERRSCHUNG DIE STUFE 3: „EINGEPFLANZTER BEFEHL“?**

Ja und nein. Tatsächlich gibt es keine Karte zur Kraft „Eingepflanzter Befehl“, die im Regelwerk auf Seite 251 zu finden ist.

Unsere Ausgabe des Kartensets basiert auf der ersten, englischen Auflage des Sets, das die entsprechende Karte auch nicht enthalten hat. Wir hatten als reiner Lizenznehmer damals auch nicht die Möglichkeit, selbstständig weitere Karten zu ergänzen.

Falls wir das Set einmal neu auflegen werden, basierend auf einer Auflage inklusive der fraglichen Kraft, werden wir diese natürlich ergänzen.

<b>BLUT- MACHT</b>	<b>BLUTSCHUB</b>	<b>SCHADEN HEILEN (PRO WALLUNGS- CHECK)</b>	<b>BONUS AUF DISZIPLINKRAFT</b>	<b>WIEDERHOLUNG WALLUNGS- CHECK DISZIPLIN</b>	<b>SCHWERE DES FLUCHES</b>	<b>BEUTEAUSSCHLUSS</b>
0	1 zusätzlicher Würfel	1 Punkt Leichter Schaden	keiner	keiner	0	keiner
1	2 zusätzliche Würfel	1 Punkt Leichter Schaden	keiner	Stufe 1	2	keiner
2	2 zusätzliche Würfel	2 Punkte Leicht- ten Schaden	1 zusätzlicher Würfel	Stufe 1	2	Tier- und Blutkonserven stillen die Hälfte des Hungers
3	3 zusätzliche Würfel	2 Punkte Leicht- ten Schaden	1 zusätzlicher Würfel	Stufe 2 und darunter	3	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger
4	3 zusätzliche Würfel	3 Punkte Leicht- ten Schaden	2 zusätzliche Würfel	Stufe 2 und darunter	3	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger  stillt pro Mensch 1 Punkt Hunger weniger
5	4 zusätzliche Würfel	3 Punkte Leicht- ten Schaden	2 zusätzliche Würfel	Stufe 3 und darunter	4	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger  stillt pro Mensch 1 Punkt Hunger weniger  muss einen Menschen ausbluten und töten, um den Hunger unter 2 senken zu können
6	4 zusätzliche Würfel	3 Punkte Leicht- ten Schaden	3 zusätzliche Würfel	Stufe 3 und darunter	4	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger
7	5 zusätzliche Würfel	3 Punkte Leicht- ten Schaden	3 zusätzliche Würfel	Stufe 4 und darunter	5	stillt pro Mensch 2 Punk- te Hunger weniger  muss einen Menschen ausbluten und töten, um den Hunger unter 2 senken zu können
8	5 zusätzliche Würfel	4 Punkte Leicht- ten Schaden	4 zusätzliche Würfel	Stufe 4 und darunter	5	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger
9	6 zusätzliche Würfel	4 Punkte Leicht- ten Schaden	4 zusätzliche Würfel	Stufe 5 und darunter	6	stillt pro Mensch 2 Punk- te Hunger weniger  muss einen Menschen ausbluten und töten, um den Hunger unter 3 zu senken
10	6 zusätzliche Würfel	5 Punkte Leicht- ten Schaden	5 zusätzliche Würfel	Stufe 5 und darunter	6	Tier- und Blutkonserven stillen keinen Hunger  stillt pro Mensch 3 Punk- te Hunger weniger  muss einen Menschen ausbluten und töten, um den Hunger unter 3 zu senken