

ERRATA

KAPITEL PROLOGE

- † Geschichtenbuch: Toreador Prolog Einführung - S.15 Fügen Sie unten auf der Seite die Anweisung hinzu:
Nimm 3 Segen.
- † Geschichtenbuch: Toreador Prolog Einleitung - S.15 Legen Sie die Hinweismarker #3 nicht auf das Spielfeld. Sie wird später im Prolog platziert.
- † GANGREL : E.8 and E.11 – S.11 & 14 Die Fertigkeit im Beschreibungsfeld sollte SPORTLICHKEIT und nicht HANDGEMENGE heißen, da die Kampfkarten ""SPRUNG"" und ""SCHLAG"" Sportlichkeit verwenden.
- † MALKAVIAN : D.10– S.15 Der Schwierigkeitsgrad der Fertigkeitprüfung sollte 3 statt 2 betragen.

KAPITEL 1

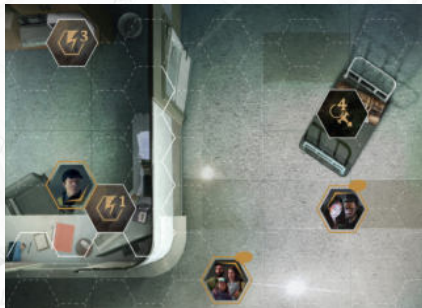
- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.29 Die erste Aktion sollte nicht direkt zu E.1 führen (da es sich um Lucianas Seite handelt). Sie sollte lauten: Lies die Einführung deines Charakters.
Sie sind zu finden auf den Seiten E.1 bis E.8

KAPITEL 2

- † Maschinenraum: Vorderseite – S.103 Wenn du die Kisten untersuchst, werden die Ergebnisse der beiden Fertigkeitprüfungen umgedreht.
Es sollte heißen:
MACHE EINE PROBE AUF GEISTIG + WAHRNEHMUNG 0 BIS 2 ERFOLGE: LESE IN.2 / 3+ ERFOLGE: LESE IN.1
- † Larry der Hausmeister: D.3, D.5, D.7, D.8 – S.44, 46, 48, 49 Larry, der Hausmeister, wird nie auf das Spielfeld gesetzt, das ist so gewollt. Die Anweisung, seinen Aufsteller von der Kachel zu entfernen, sollte nicht vorhanden sein, du kannst sie ignorieren.
- † Larry der Hausmeister: D.4 – S.45 Da Larry nie auf dem Spielfeld steht, können Sie ihm nicht hinterherlaufen, wenn er flieht. Entfernen Sie die folgende Anweisung: NSC "LARRY, DER HAUSMEISTER" FLIEHT. Fangt ihn ein, sonst droht ein Maskeradebruch.

KAPITEL 5

- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.37 Fügen Sie die Aktionsmarke #3 auf dem HEX hinzu, wie in der Abbildung unten gezeigt.



- † E.12 – S.77 Fügen Sie im ersten Kästchen oberhalb von "SIE MÜSSEN WEITER SPIELEN" folgende Anweisung ein: "TAUSCHE HINWEISMARKER NR. 2 MIT AKTIONSMARKE NR. 2"
- † E.12 – S.77 Fügen Sie im ersten Kästchen über "SIE MÜSSEN WEITER SPIELEN" die folgende Anweisung ein: "DAS KAPITEL ENDET, SOBALD DIE AKTIONSMARKE #3 VOM SPIELFELD ENTFERNT WIRD"

ZWISCHENSPIEL 1

- † Geschichtenbuch – S.43 Die "Nebenquest - Antike Pfade 1" steht auf Seite 129 und nicht auf Seite 43.

KAPITEL 6

- † Geschichtenbuch, ABSCHLUSS – S.40 Fügen Sie als Teil der Belohnungen für das Abschließen des Kapitels hinzu: "NIMM DIE GEGENSTANDSKARTE #54 „ERSTES SCHLÜSSELFRAGMENT"

KAPITEL 7

- † Inhaltsverzeichnis Fügen Sie am Ende des Inhaltsverzeichnisses die folgende Anweisung ein: AKTIONSMARKE 1...S.66. Die Seite existiert, aber der Link zu ihr im Inhaltsverzeichnis fehlt.
- † E.2 – S.63 Der NSC „STUDIERENDE“#35 ist in der Tat ein Dialog-NSC, und das Bild auf der Seite sollte die Sprechblase haben, um das anzuzeigen.
- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.45 Legen Sie die AKTIONSMARKE Nr. 1 auf das unten abgebildete Hex-Feld.
Entfernen Sie die NSCs "STUDIERENDE" und "WACHMANN".
Sie erscheinen später im Kapitel.



KAPITEL 8

- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.47 Die Aktion sollte lauten: "LESE SEITE E.37", und nicht "LESE SEITE E.1".
- † Inhaltsverzeichnis Seite 64 ist für die Phase I der Aktionsmarke, während Seite 65 für die Phase II der Aktionsmarke steht. Wenn die Spielmarke zum ersten Mal auf das Spielfeld gelegt wird, befindet sie sich in Phase I. Später während des Szenarios kann sie durch deine Aktionen in Phase II übergehen.
- † IN.7 – S.56 Die Aktionsmarke wird dieses Mal in Phase II aufgestellt, so dass die Interaktion mit ihr E.65 auslöst.

KAPITEL 10

- † E.8 – S.73 Der NSC „DAS PAAR“ #45 ist in der Tat ein Dialog-NSC, und das Bild auf der Seite sollte die Sprechblase haben, um das anzuzeigen.
- † FD.2 and FD.3 – S.59-60 Ersetzen Sie alle Erwähnungen von "LESE SEITE FD.4" durch "LESE SEITE FD.6", und umgekehrt. Die Seitenzahlen waren mit dem falschen Zweig verknüpft.

KAPITEL 11

- ‡ E.17 – S.114 Die dritte Option sollte lauten: "WENN SIE SOWOHL DIE HINWEISMARKER #2 ALS AUCH DIE GEGENSTANDSKARTE #58 „DAS ZWEITE SCHLÜSSELFRAGMENT“ HABEN"

KAPITEL 12

- ‡ Inhaltsverzeichnis In der Tabelle fehlt der Verweis auf Phase 2 von AKTIONSMARKE Nr. 2. Fügen Sie am Ende des Inhaltsverzeichnisses Folgendes hinzu: "AKTIONSMARKE #2 (PHASE 2).....S.109"
- † E.115 – S.216 Die Figuren haben die Nummern #47 für den NSC „Hart aussehender Wachmann“ und #50 für den NSC „JUNGER WACHMANN“.
- † E.116 – S.217 Die Aktionsmarke Nr. 2, die hier eingesetzt wird, ist die Aktionsmarke Nr. 2 (PHASE 2), die bei Aktivierung zur Seite E.8 führt.

KAPITEL 13

- † Inhaltsverzeichnis Im Inhaltsverzeichnis wurden die Seiten vertauscht. Die "Hart aussehender Wachmann" steht auf Seite 5 und die "Älterer Wachmann" auf Seite 19.

- † Sam: D.3 – S.80

Entfernen Sie den Zusatz "WENN SIE MENSCHLICHKEIT 7 haben" aus der zweiten Auswahlmöglichkeit. Jeder kann diese Wahl treffen.

KAPITEL 14

- † Valois Sang: D.1 – S.64 Fügen Sie die folgende Anweisung am Ende der Seite ein: "Andernfalls SPIELEN SIE WEITER"
- † Yuma McKenzie: D.3 – S.20 Entfernen Sie die Anweisung „Mit YUMA MCKENZIE NSC KANN NICHT MEHR INTERAKTIERT WERDEN".
Er sollte nicht auf dieser Seite erscheinen.
- ‡ Geschichtenbuch: Abschluss – S.60 Fügen Sie unten auf der Seite die folgende Anweisung hinzu:
Wenn du das HECATA EXPANSION PACK besitzt, wird der HECATA Charakter spielbar. Sie können das HECATA-KAPITEL N°1 am Ende eines beliebigen KAPITELS spielen. Sie können Aurora an jedem beliebigen Punkt der Kampagne spielen, aber dies ist der Moment in der Erzählung, in dem sie in Montreal erscheint. Von diesem Kapitel an werden Sie Aurora-spezifische Entscheidungen im Spiel treffen.
- † Geschichtenbuch: Einführung – S.59 Der NSC "WILLIAM" ist kein Dialog-NSC. Ignorieren Sie die Sprechblase auf seinem Aufstellungssymbol.

KAPITEL 15

- † Spiegel: IN.1 – S.5 Wenn du die Spiegel untersuchst, sind die Ergebnisse der beiden Fertigkeitprüfungen vertauscht. Sie sollten lauten: GEISTIG + OKKULTISMUS 0 BIS 2 ERFOLGE: LESE IN.1 3+ ERFOLGE: LIES IN.2
- ‡ E.11 – S.54 Die Anweisung für die zweite Wahl sollte lauten: "LESEN SIE DEN ABSCHLUSS SEITE FD.3".
- † E.18 – P.61 Fügen Sie die folgende Anweisung am Ende der Seite ein: NEHMEN SIE DIE GEGENSTANDSKARTE "DRITTES SCHLÜSSELFRAGMENT" #56
- ‡ Spielfeld: IN.2 – S.31 Es fehlt eine mögliche Anweisung zum Beenden des Kapitels. Fügen Sie die folgende Anweisung am Ende der Seite ein: WENN ALLE HINWEISMARKER AUS DEM SPIELBEREICH ENTFERNT WURDEN, MÜSSEN SIE DAS EREIGNIS E.2 LESEN

KAPITEL 16

- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.63 Unten auf der Seite fehlt ein Vermerk. Er sollte die folgenden Sonderregeln für Kapitel 16 enthalten:
- Am Ende der ersten Runde, LESEN Sie die Ereignisseite E.3.
- In diesem Kapitel können Sie nicht mit den Aktionsmarken interagieren.
Das "VERÄNGSTIGTES PAAR" zählt als "am meisten verletztter" NPC für die Zwecke der Zielerfassung im Kampf. Die "VERROTTETE AUFERSTANDENE LEICHE" NSCs bewegen sich 1 HEX pro Runde auf das Paar zu.
- Die "VERROTTETE AUFERSTANDENE LEICHE"-NSCs verwenden die Beschwörungskarte "VERROTTETE AUFERSTANDENE LEICHE".
- Der NSC "SCHLURFENDE AUFERSTANDENE LEICHE" verwendet die Zustandskarte "SCHLURFENDE AUFERSTANDENE LEICHE".
- Entferne die Karte "BISS" aus deinem Kampfstack für dieses Kapitel. Tote zu beißen ist eine schlechte Idee.
- Du kannst am Ende einer beliebigen Kampfrunde weglaufen und dieses Kapitel beenden. Wenn du dies tust, lies die Ereignisseite E.2

KAPITEL 18

- † E.23 – S.124 Nach "WENN DER RUNDEN-MARKER AUF 0 FÄLLT" die folgende Anweisung hinzufügen: "ENTFERNEN SIE DEN RUNDEN-MARKERE". Wenn der Runden-Marker zu diesem Zeitpunkt noch nicht 0 erreicht hat, ist er nicht mehr erforderlich.

‡ : Fehler von größerer Bedeutung, die in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führen.

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

KAPITEL 20

- ‡ E.2 – S.141

Es sollte eine weitere Möglichkeit geben, die Küche zu betreten, ohne Animalismus zu benötigen. Füge die folgende Anweisung zu den verfügbaren Möglichkeiten hinzu:

WENN SIE DIE GEGENSTANDSKARTE "HUNDEPFEIFE" #2 HABEN, PFEIFEN SIE HEIMLICH IN DIE PFEIFE UND SCHLEICHEN SIE SICH IN DIE KÜCHE, WÄHREND DER HUND KURZZEITIG ABGLENKT IST. LIES E.5

- ‡ Zimmer: D.13 – S.18

Die Anweisung bezieht sich auf die falsche Aktionsmarke. Sie sollte lauten: **ENTFERNE DIE AKTIONSMARKE #2, WENN SIE SICH AUF DEM SPIELFELD BEFINDET.**

- † E.1 – S.140

Es fehlt eine Anweisung, wenn Sie nach der Aktivierung von Aktionsmarke 1 nicht mit Zimmer interagieren wollen. Fügen Sie unten auf der Seite Folgendes hinzu:

Oder geben Sie dem Barkeeper zu verstehen, dass Sie später bestellen werden, und entfernen Sie sich vom Tresen. **WEITERSPIELEN**

- † Zimmer: D.8, D.10, D.12 – S.13, 15, 17

Um eine Schleife zu vermeiden, fügen Sie die folgende Anweisung vor der Wiederaufnahme des Spiels auf diesen Seiten ein: **AKTIONSMARKE #1 ENTFERNEN**

- † Kellnerin: D.5, D.6 – S.114, 115

Diese Spielmarke wird in diesem Kapitel nicht benötigt. Du kannst die Anweisung "Nimm Hinweismarke #3" ignorieren.

KAPITEL 21

- † E.12 – S.63

Die Konsequenz ist hier ein wenig zu leicht. Anstatt die Effektkarte „LOSE ENDEN“ #69 sofort zu nehmen, ist Folgendes zu verwenden:

WENN DU DIE KAMPFKARTE "BISS" ODER EINE ANDERE DISZIPLIN WÄHREND DIESES KAMPFES BENUTZT HAST, KOMMT ES ZU EINEM MASKENBRUCH, ANDERNFALLS NIMM DIE EFFEKTKARTE "LOSE ENDEN" #69

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.79

In der Ersteinrichtung werden die Aktionsmarken Nr. 1 und Nr. 2 angezeigt. Diese sollten nicht vorhanden sein. Entfernen Sie sie. Sie werden später im Kapitel eingesetzt.

- † Geschichtenbuch: Abschluss – S.80

Der Teil des Abschlusses, der die nächsten beiden Kapitel anreißt, fehlt. Sie können sich auf den Schluss von Kapitel 22 auf Seite 82 beziehen, um die Lücke zu füllen. Lesen Sie ab dem 2. Absatz: "Und tatsächlich, in der nächsten Nacht...".

KAPITEL 25

- † E.16 – S.19

Es fehlt eine Anweisung, die die Macht des Szenario-BOSS zeigt. Füge Folgendes hinzu, nachdem du ihn auf dem Spielfeld platziert hast, aber bevor der Kampf beginnt: "BEWEGE JEDEN CHARAKTER UND JEDEN VERBÜNDETEN 3 FELDER WEIT VOM BOSS WEG." (Der Name des Bosses wurde hier nur in BOSS geändert, um Spoiler zu vermeiden)

- † E.25 – S.28

Es ist unklar, welches Deck dieser neue, spezielle BOSS verwendet. Nachdem du ihn auf dem Spielfeld platziert hast, füge die folgende Anweisung hinzu: "MISCHEN SIE DIE DECKS "GEMEINSAMES BOSSDECK" UND "BOSS #8" ZUSAMMEN".

KAPITEL 26

- † Caleb D.1 – S.18

Das Blut, das dir Caleb gegeben hat, sollte dir auch einen Teil deines Hungers nehmen. Füge die folgende Anweisung hinzu, nachdem du Schaden und Willenskraft wiedererlangt hast: "Verringere DEINEN HUNGER UM 2".

- † E.17, E.21, E.23, E.29 – S.70, 74, 76, 82

Die hier angegebene Effektkarte ist falsch. Es sollte "MAL DES SABBAT" #89 sein.

- ‡ E.62 – S.115

Der Ort der Aktionsmarke #2 fehlt. Lege sie irgendwo neben eine Spielmarke für schwieriges Gelände.

KAPITEL 27

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.91

Ohne etwas zu spoilern, ist dieses Kapitel ein seltener Fall, in dem es dazu führen kann, dass ein Charakter aus verschiedenen Gründen nicht vom Spielfeld entfernt werden kann, wenn er in Raserei gerät. Fügen Sie daher die folgende Anweisung hinzu: **WENN DU WÄHREND DIESES KAPITELS IN RASEREI GERÄTST, DARFST DU DEINEN CHARAKTER NICHT ENTFERNEN. SPIELEN SIE WEITER, ABER SIE KÖNNEN IHR BLUT BIS ZUM ENDE DES KAPITELS NICHT MEHR VERWENDEN.**

KAPITEL 28

- † Melkiah D.5, D.8, D.11 – S.58, 61, 64

Mit "THE "MELKIAH" NSC kann nicht mehr interagiert werden" sollte nicht auf diesen Seiten stehen. Sie können ihn gerne ignorieren.

- † E.5 – S.94

Die Anweisung bezieht sich auf den falschen NSC.

Sie sollte lauten:

"LIES "YUMA" DIALOG D.1"

KAPITEL 29

- ‡ E.4 – S.55

Fügen Sie die folgende Anweisung oben auf der Seite ein:

ENTFERNE ALLE CHARAKTERE MIT BLUTMAGIE VON DER SPIELFLÄCHE

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.99

Richten Sie die Nachforschungsbereich-Marke #2 nicht wie gezeigt ein, sie erscheint später im Kapitel.

KAPITEL 30

- ‡ E.3 – S.28

Im Bild fehlt ein Element. Die Aktionsmarke #4 sollte entsprechend der Abbildung unten platziert werden.



- ‡ E.7 & E.8 – S.32, 33

Die Aktionsmarken fehlen auf dem Bild. Sie sollten entsprechend der Abbildung unten eingerichtet werden.



- ‡ E.10 – S.35

Die Aktionsmarken fehlen auf dem Bild. Sie sollten entsprechend der Abbildung unten eingerichtet werden.



- † E.33 – S.58

Sie sollte lauten: "SETZEN SIE DIE AKTIONSMARKEN #1, #2, #3, UND #4 (ALLE PHASE II) AUF DIE VORGESEHENEN FELDER". Derzeit fehlt der Phase-II-Teil.

- † E.35 – S.60

Hier muss die Nachforschungsbereich-Marke #1 und nicht #3 eingerichtet werden.

- † E.43 – S.68

Der Check auf Körperlich-Heimlichkeit sollte begleitet werden von dem Satz: "SCHNELL WEG VON DORT", und der Einsatz von VERDUNKELN sollte von dem Satz begleitet werden: "Vertraue darauf, dass das Blut dich versteckt hält."

- † E.45 – S.70

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



- ‡ E.66 – S.91

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



- ‡ Geschichtenbuch: Einführung – S.101

Die Hinweismarken aus dem vorherigen Kapitel führen zu den falschen Seiten. Es sollte heißen: **WENN DU DIE HINWEISMARKE #1 hast, bist du dank deiner Zauberei das Gebäude hinaufgekllettert.**

WIRF IHN AB UND LIES EREIGNIS E.1

WENN DU DIE HINWEISMARKE #2 hast, fahre mit der Plattform nach oben.

LEGE IHN AB UND LIES EREIGNIS E.3

Wenn du die HINWEISMARKE Nr. 3 hast, hast du Sids Karte benutzt, um mit dem Aufzug zu fahren.

LEGE SIE AB UND LIES EREIGNIS E.4

WENN SIE DIE HINWEISMARKE Nr. 4 HABEN, können Sie sich mit brachialer Gewalt einen Weg durch weitere Sicherheitsmaßnahmen des Prinzen bahnen.

WIRF IHN WEG UND LIES EREIGNIS E.2

- ‡ Geschichtenbuch: Abschluss – S.102

Es fehlt eine Anweisung für eine besondere Mission, die du für einen anderen Angehörigen der Familie erfüllen musst. Füge die folgende Anweisung hinzu, nachdem du die Belohnung für das Kapitel erhalten hast:

"WENN DU DIE EFFEKTKARTE "SCHWUR DES VAMPIRS" HAST #NR. 73 UND DIE HINWEISMARKE NR. 1 DES ERMITTLUNGSGEBIETS LIEGT NOCH AUF DEM SPIELFELD, NIMM DIE EFFEKTKARTE #NR. 78 "MEHR ALS DU ERWARTET HAST".

KAPITEL 31

- ‡ E.12 – S.67

Alle Spielmarken hier sollten Nachforschungsbereich-Marken sein. Die Anweisung sollte lauten:

"Nachforschungsbereich-Marken #1, #2, #3 **AUF DIE VORGESEHENEN FELDER SETZEN**"

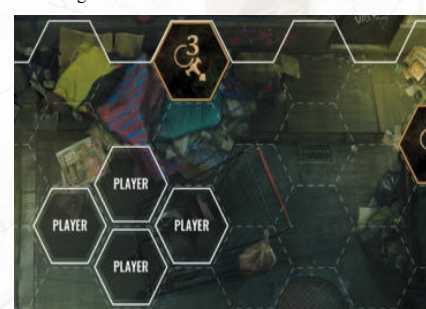
KAPITEL 32

- ‡ E.63 – S.92-93

Es fehlt eine Anweisung. Füge hinzu: "SETZE DEN 'SYLVESTER' NSC AUF EIN HEX-FELD AM LINKEN RAND DER KACHEL" vor der Anweisung "KAMPF BEGINNT!".

- ‡ E.55 – S.84

Die Startposition der Spieler fehlt. Er sollte wie auf dem folgenden Bild dargestellt sein.



‡ : Fehler von größerer Bedeutung, die in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führen.

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

KAPITEL 33

- † Nyaya D.29 – P.104

Die erste Wahl, die die Gegenstandskarte „JARTHIS' ZUNGE“ #60 erfordert, sollte nicht existieren. Ignoriere sie.

- † Melkiah D.5 – P.20

Es fehlt eine Anweisung. Füge nach der Überprüfung der Wut die folgende Anweisung hinzu: "Erhalte 1 Nachforschenerfolgsmarker"

- † Geschichtenbuch: Abschluss – S.108

Entfernen Sie die Anweisung: "SIE KÖNNEN WEDER IHREN HUNGER NOCH IHRE WILLENSKRAFT WIEDERERLANGEN ODER IHREN SCHADEN BEHEBEN".

KAPITEL 35

- † Betty, D.1 – S.30

Die letzte Option sollte zuerst erscheinen und lauten: "WENN SIE DIE EFFEKTKARTE "ÜBERBRINGER DER SCHLECHTEN NACHRICHT" #93 HABEN, MÜSSEN SIE D.5 LESEN".

KAPITEL 38

- † Rednerpult, IN.1 – S.34

Die erste Option sollte lauten: "WENN SIE DIE EFFEKTKARTE "VERPÄNDET" #92 NICHT HABEN"

KAPITEL 40

- † Jimmy, D.5 – S.10

Wenn der Kampf beginnt, fügen Sie die folgende Anweisung hinzu: "DER NSC "JIMMY SMYTHE" VERWENDET DIE STATUSKARTE "JIMMY SMYTHE" #48"

BANU HAQIM #1

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.151

Fügen Sie im Abschnitt AKTION die Anweisung hinzu: "Nimm die Karte mit dem Gegenstand "MEIN ALTER FREUND" #67" vor "LESE SEITE E.1". In der Einleitung der Erzählung steht zwar, dass du deine Waffe hast, aber ohne die Anweisung ist das vielleicht nicht so offensichtlich. Sie haben immer noch nicht die „bedeutsamen Dokumente“, das kommt später.

- † E.15 – S.56

Füge oben auf der Seite die folgende Anweisung hinzu: "Stellen Sie Ihre Miniatur auf ein HEX-Feld, das dem NSC „DIE FAHRKARTENVERKÄUFERIN“ gegenüber liegt. Es fühlt sich sonst komisch an, den Mitarbeiter von der anderen Seite des Raumes anzuschreiben.

BANU HAQIM #2

- † E.4 – S.67

Anstatt deinen Hunger um 1 zu reduzieren, reduziere ihn um 2, so wie du es bei einem Beute-NSC tun würdest.

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.153

Entferne die Hinweismarker #3 von der Spielfläche während der anfänglichen Einrichtung des Kapitels. Sie erscheint später im Kapitel.

HECATA #2

- † Charlotte Milliner: D.1 – S.6

Fügen Sie die folgende Anweisung vor "Ansonsten LESEN Sie D.2" ein: WENN SIE SICH AUF KACHEL H-02 (Kircheninnenraum) befinden, LESEN SIE D.6"

- † Charlotte Milliner: D.3 – S.8

Diese Seite führt zu einer falschen Seite. Sie sollte lauten: EREIGNIS E.12 LESEN

- † Clarence Bleaker: D.19 – S.36

Um der Erzählung zu folgen, sollte Clarence vom Spielfeld entfernt werden, bevor Sie das Spiel fortsetzen. Füge die folgende Anweisung hinzu, nachdem der Rundenanzeiger gesetzt wurde: ENTFERNE DEN NPC CLARENCE BLEAKER VOM SPIELFELD

- † E.29 – S.102

Da Clarence sich Ihnen anschließt, wird er nicht gehen und die andere Sache tun, die er versprochen hat. Füge die folgende Anweisung hinzu, wenn der Kampf beginnt: ENTFERNEN SIE DEN AUTORITÄTS-TRACKER

- † Charlotte Milliner: D.1 – S.6 und Mikael, D.6 – S.61

Du brauchst nicht beide Hinweismarken, sondern nur eine. Ändern Sie die Anweisung in: WENN DU Hinweismarke #1 ODER #2 HAST

LASOMBRA #1

- † Canvas on Easel: IN.1 – S.62

Der Hinweismarker ist falsch angegeben. Er sollte lauten: HINWEIS MARKE #2

- † Bas-Relief: IN.1 – S.66

Fügen Sie die folgende Anweisung vor Weiterspielen ein: NIMM HINWEISMARKE #3

- † Bas-Relief: IN.2 – S.67

Fügen Sie nach "Nimm Hinweismarker Nr. 3" folgende Anweisung hinzu: NIMM DIE EFFEKTKARTE „WACHSAM“ #37

- † The Door – S.69

Die Anweisung " WENN DIE AKTIONSMARKE #2 AUF DEM FELD IST" ist nicht erforderlich. Sie können sie ignorieren.

- † E.4 – S.77

Die Anweisung " WENN DIE AKTIONSMARKE #1 AUF DEM FELD IST" ist nicht erforderlich. Sie können sie ignorieren.

LASOMBRA #2

- † E.2 – S.45

Diese Seite führt zu einer falschen Seite. Sie sollte lauten: " LIES E.9", denn E.10 ist der zweite Teil von E.9 und enthält nur das Bild, nicht die Anleitung.

- † E.38 – S.81

Die Anweisung, die es Ihnen ermöglicht, mehr mit dem Spiegel zu machen, fehlt. Füge die folgende Anweisung am Ende des Erzählblocks ein:

WENN AUF DEM PLÄTTCHEN 2 ODER WENIGER SPIELMARKEN FÜR DEN ERMITTLUNGSBEREICH ÜBRIG SIND, MUSST DU DIE SEITE E.39 LESEN.

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.161

Die Aktion ist unpassend, sie sollte nur lauten: LIES E.1 PRIESTERSCHAFT #1

- † Geschichtenbuch: Abschluss – S.164

Du kannst Alex zwar nicht besuchen und auch kein EREIGNIS BEIM TRINKEN durchführen, weil du nicht in Montreal bist, aber du solltest in der Lage sein, deinen Hunger, deine Willenskraft und deinen Schaden wiederzuerlangen. Ändern Sie die Anweisung für: "ZWISCHEN DIESEM KAPITEL UND DEM NÄCHSTEN: KANNST DU WEDER DEINE VERBÜNDETEN WECHSELN, NOCH ALEX SIMARD BESUCHEN, NOCH EIN EREIGNIS BEIM TRINKEN UNTERNEHMEN."

DAS HOLLOW

- † Böseartig: E.3 – S.56

Ersetze die erste Hälfte der Anweisung durch: PLATZIERT 1 „SCHWIERIGES-GELÄNDE-MARKE“ AUF DAS OBERE LINKE ANGRENZENDE FELD ZU DEINEM STARTORT.....

ALTE PFADE #1

- † Enzo: D.10, D.15, D.16, E.1 – S.15, 20, 21, 70

Enzo sollte trotz bestimmter Umstände seine eigene Statuskarte #57 und nicht den "Rasenden Vampir"#56 verwenden...

ALTE PFADE #2

- † Geschichtenbuch - S.2

Der Titel des Kapitels lautet "HIER SIND MONSTER", aber sein richtiger Name, wie er auf dem Heftumschlag steht, ist "EINE MAKABRE ENTDECKUNG".

- † E.13 – S.68

Die Einrichtung der NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER #4 fehlt. Wenn du die 3 NSCs hinzufügst, setze auch die NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKE #4 in die obere linke Ecke, wie auf dem Bild hier gezeigt.



- † Stadträtin: D.11 – S.16

Die NSC der "WARTUNGSTEAMS #1 UND #2", die auf dieser Seite erscheinen, sind in der Tat Dialog-NSC's, und das Bild, das auf der Seite gezeigt wird, sollte die Sprechblasen haben, um das anzuzeigen.

DUNKLE VERGANGENHEIT #2

- † Geschichtenbuch: Einführung – S.147

Entfernen Sie die NACHFORSCHUNGSBEREICHSMARKER aus der anfänglichen Aufstellung, sie erscheinen später. Außerdem ist Yuma hier noch kein Dialog-NSC.

EREIGNISSE BEIM TRINKEN

- † HOHELAGA STUFE 0: #6 – S.16

Das "SPRINGMESSER" ist Gegenstand Nr. 51 und nicht Nr. 53.

- † WESTMOUNT STUFE 2: #7 – S.106

Die „SCHÖNE STATUE“ ist Gegenstand Nr. 63 und nicht Nr. 68.

‡ : Fehler von größerer Bedeutung, die in eine Sackgasse oder auf einen falschen Weg führen.

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

KARTEN

KAMPFKARTEN

- † Vergessen 3 ; HUNGER DES ABGRUNDS
Der zusätzliche Effekt sollte lauten: "NSCs in Sichtweite" anstelle von "Ziele...". Ihr habt keine Ziele, wenn ihr euch verteidigt, aber der Verlangsamungseffekt soll jeden NSC betreffen, den ihr sehen könnt.

DISZIPLIN-KARTEN

- † Geschwindigkeit 1— "FLINK"
Es macht keinen Sinn, diese Disziplin nur auf den Kampf zu beschränken. Ändere die Dauer in:
Der Effekt endet am Ende der Sequenz.
• † Beherrschung – Nötigen Stufe 3: "HYPNOSE"
Füge die Zeile "in deiner Sichtlinie" nach "Wähle einen NSC" hinzu.
• † Blutmagie - Quietus Stufe 2 - "Ätzendes Blut", Vergessen -Schattenspiele Stufe 2 - "Stygisches Leichentuch", Vergessen -Schattenspiele Stufe 3 „Schattengestalt“
Die Dauer sollte nicht "Effekt endet nach Einsatz", sondern "Effekt endet am Ende der Kampfsequenz" lauten, um im Einklang mit anderen ähnlichen Disziplinen zu bleiben.
• † Präsenz - Alle Stufen
„BLICK DER FURCHT“ sollte Stufe 1 sein und ENZÜCKEN sollte Stufe 2 sein.

EFFEKTKARTEN

- † DESORIENTIERT #61
Die Dauer sollte sein: Am Ende des Kapitels zu entfernen.

NSC Spielmarker

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

STATUSKARTEN

- † Ghoul 1 bis 4, #72 to 75
Diese Ghouls sollten das Ghoul Kampfdeck verwenden, nicht das der Menschen.
• † Werewolf Boss Statuskarte #22
Der Spezialangriff #1 sollte als "Angriff" und nicht als "Verteidigung" geschrieben werden.
• † Jede Verbündeten-Statuskarte im Klüngel
Es sollte keine Anzeige auf der Schadensanzeige für 4 Spieler geben, da es unmöglich ist, einen Verbündeten zu haben, wenn man mit einer vollen Klüngel von 4 Spielern spielt. Zur Erinnerung: Verbündete in der Gruppe sind: Aren, Harold, Lucianna, Thomas, Nico, Samuel, Jade und Gabe.
• † Erweiterungspacks Feindliche Statuskarten
Da die Erweiterungsszenarien dafür gedacht sind, im Alleingang gespielt zu werden, sind die Werte für mehrere Charaktere auf den Schadensanzeigern oder ihre Initiative-, Angriffs- oder Widerstandsstufen nicht erforderlich. Sie können sie ignorieren.

REGELBUCH

KAMPFKARTEN

- † S.45
Der erste Absatz ist verwirrend. Ersetze ihn durch: "Zu Beginn einer Kampfrunde müssen die Spieler eine Karte aus ihrer aktiven Hand wählen. Wenn sie keine Karten mehr auf der aktiven Hand haben, nehmen sie alle ihre zuvor abgeworfenen Kampfkarten zurück. Wenn du einige (aber nicht alle) deiner Kampfkarten gespielt hast und deine abgeworfenen Karten wieder auf die aktive Hand nehmen möchtest, verringere deinen Willenskraftanzeiger um 1 und nimm sie wieder auf die Hand. Die Kampfkarten gehören zu einem der 3 unten genannten Typen:"
• † S.47
Nach dem Satz: "Die Spieler können auch alle abgeworfenen Kampfkarten zurückgewinnen, indem sie 1 Willenskraftpunkt ausgeben, unabhängig davon, wie viele Karten abgeworfen wurden", füge Sie hinzu: "Es sei denn, Ihre gesamte aktive Hand wurde abgeworfen; in diesem Fall gewinnen Sie alle Ihre abgeworfenen Kampfkarten zurück."

ERFAHRUNGSPUNKTE

- † S.20
Ersetzen Sie den EP-Abschnitt durch den folgenden: "In den verschiedenen Kapiteln des Spiels werden Sie verschiedene Dinge sammeln: Erfahrungspunkte ("EP"), Gegenstände, Hinweise, Gefallen und mehr. Tragen Sie die gesammelten Erfahrungspunkte unten auf Ihrem Charakterbogen ein. Alle Erfahrungspunkte, die ihr während des Spiels erhaltet, werden unter allen Mitgliedern der Gruppe aufgeteilt, sofern nicht anders angegeben, und unter allen Charakteren, die ein Spieler spielen kann. Das heißt, wenn ihr während der Kampagne einen anderen Charakter spielen wollt, beginnt euer neuer Charakter mit der gleichen Menge an EP wie euer vorheriger Charakter. Hinweis: Der Wechsel des Charakters ist dauerhaft. Wenn du nach Kapitel 1 zu einem anderen Charakter wechselst, kannst du nicht zu deinem vorherigen Charakter zurückkehren. Die einzige Ausnahme sind die Prologe. Du kannst jeden Prolog einmal spielen und erhältst die EP für jeden."

MASKERADEBRUCH

- † S.32
Klärung der Frage, wann die Umschläge geöffnet werden sollen. Uns ist klar, dass es vielleicht nicht offensichtlich ist, wann die Umschläge für den Maskenbruch geöffnet werden müssen. Daher fügen wir das Folgende direkt vor der Liste der Konsequenzen für den Bruch der Maskerade ein:
Wenn ihr ein Kapitel oder ein EREIGNIS BEIM TRINKEN abschließt, in dem ihr den Maskenbruch-Tracker erhöht habt, macht Folgendes, je nachdem, wo sich der Maskenbruch-Tracker befindet:

BEWEGUNG

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

NICO MILLER

- † S.13
Zur Vereinfachung des Spiels sind hier alle Kapitel aufgeführt, in denen Nicos Schwäche aktiv ist: Kapitel 3, 4, 14, 19, 20, 24, 27, 37, 38, 39 und Uralte Pfade 1. Beachte, dass diese nicht unbedingt mit den Spielfeldern übereinstimmen - zum Beispiel erleidet Nico ihren Makel nur, wenn sie zum ersten Mal in die Höhle (Kapitel 14) tritt, nicht zu einem anderen Zeitpunkt danach.

FÄHIGKEITSPRÜFUNGEN

- † S.34
Dies ist eine Klarstellung für einen Grenzfall, der während des Spiels auftreten kann. Wenn ein Spieler, der eine Fertigkeitprüfung versucht, 0 Würfel oder weniger hat (aufgrund einer Effektkarte oder des Zustands "Ermüdung"), scheitert die Prüfung automatisch, auch wenn er genug automatische Erfolge hat, um den Erfolg zu garantieren.
Heimlichkeits-Modus
• † S.50
Klarstellung zu HEIMLICHKEIT und Feindbewegung: Während du dich im HEIMLICHKEITS-MODUS befindest, kann es passieren, dass sich ein NSC so bewegt, dass du in seine Sichtlinie gerätst. In diesem Fall musst du einen sofortigen HEIMLICHKEITS-Check durchführen, um dich zu verstecken. Wenn du dich bereits im HEIMLICHKEITS-MODUS befunden hast, musst du einen neuen HEIMLICHKEITS-Check machen, um nicht gesehen zu werden.
Schwieriges Gelände Marker
• † S.29
Zur Klarstellung: Es kostet 2 Bewegung, sich auf einer Spielmarke für schwieriges Gelände zu bewegen, und es kostet 1, sich von ihr wegzubewegen. Du kannst deinen Zug auf einer Spielmarke für schwieriges Gelände beenden.