

VAMPIRE

DIE MASKERADE

VENDETTA



VAMPIRE

DIE MASKERADE

VENDETTA

EIN KARTENSPIEL VOLLER STRATEGIE, BLUFF UND DEDUKTION FÜR 3 BIS 6 SPIELER IN 30 MINUTEN

Chicago. Das Kronjuwel der nordamerikanischen Camarilla. Nach einem erbitterten Kampf gegen die Werwölfe riss Prinz Kevin Jackson die Macht geschickt an sich und regiert die Stadt seither mit harter Hand. Die Kainiten Chicagos hüllen sich in einen Schleier des Friedens, heucheln Gefolgschaft für ihren Prinz, doch insgeheim planen einige bereits, ihn zu entmachten ...

SPIELÜBERSICHT

Vampire: Die Maskerade - Vendetta ist ein kompetitives Kartenspiel voller Strategie, Bluff und Deduktion, das in der Welt der Dunkelheit angesiedelt ist – einer Welt sehr ähnlich der unseren, jedoch durch einen dunklen Spiegel betrachtet (siehe Seite 21). Während des Spiels übernimmst du die Rolle eines **ränkeschmiedenden Vampirs** und ringst um die Unterstützung **einflussreicher Verbündeter**, um schlussendlich um den Thron Chicagos zu kämpfen.

Zu Beginn wählst du einen Clan, um dann über drei Runden hinweg **eine Kartenhand aufzubauen**, die zu deiner Strategie passt ... und mit der du gegen deine Mitspieler bestehen kannst. In jeder Runde spielst du **Karten und Blut** an einem der Orte der Stadt aus, um deine Stärke für die bevorstehenden Konflikte zu vergrößern. Karten können entweder **offen** oder **verdeckt** gespielt werden, was viele Möglichkeiten für Bluff und Täuschung bietet.

An jedem Ort werden am Rundenende Konflikte ausgetragen, **einer nach dem anderen**, indem alle Karten aufgedeckt werden und ihre Effekte zur Anwendung kommen. Der Spieler mit der **größten Macht** erhält den Verbündeten dieses Orts, womit er eine weitere Blutquelle, neue Fähigkeiten und kostbare **Einflusspunkte** gewinnt. Doch Vorsicht: Auch wenn du siegreich aus einem Konflikt hervorgehst, können dir die Verlierer noch Schaden zufügen, und sollte dir das Blut ausgehen, verfallst du in **Raserei** und kannst gezwungen sein, einen deiner mühsam gewonnen Verbündeten auszusaugen!

Der Spieler, der am Ende der dritten Runde den **meisten Einfluss** besitzt, gewinnt das Spiel ... und wird neuer **Prinz von Chicago!**



SPIELMATERIAL



7 Clanbögen,
1 pro Clan



63 Clankarten, 9 pro Clan
(2 Startkarten und 7 Clankarten)



8 Reliktkarten



30 Verbündetenkarten



35 Opferkarten



7 Ortskarten



4 Ortsplättchen



28 Positionsplättchen
(4 pro Clan)



1 Ehrgeizmarker



7 Marker
„Rückzug“



7 Marker
„Bleiben“



50 Einflussmarker
(15 mit Wert 3 Einfluss,
35 mit Wert 1 Einfluss)



40 Blut-Marker
(15 mit Wert 3 Blut,
25 mit Wert 1 Blut)



8 Diablerie-Marker

AUFBAU

- Bestimmt einen zufälligen Mitspieler, der zu Beginn **Startspieler** ist. Er nimmt sich den **Ehrgeizmarker**. Der Ehrgeizmarker dient zur Feststellung der **Zugreihenfolge** und zum **Auflösen von Gleichständen**, siehe Kasten rechts.
- Legt die **Ortplättchen** für eure Spielerzahl in die Tischmitte. Die Anzahl der Orte im Spiel ist von der **Spielerzahl** abhängig: Orte müssen nebeneinander in gerader Linie und aufsteigender Reihenfolge ausgelegt werden (Nr. 1 zuerst, dann Nr. 2 usw.), die **Zuflucht des Prinzen** ist dabei immer der **letzte** Ort.

EHRGEIZMARKER, ZUGREIHENFOLGE UND GLEICHSTÄNDE

Die Zugreihenfolge wird durch die Lage des Ehrgeizmarkers bestimmt: in einer Runde sind die Spieler nacheinander am Zug, beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn.

Die Zugreihenfolge entscheidet auch über Gleichstände, die im Spiel auftreten können: Wer in der Zugreihenfolge weiter vorne ist, gewinnt den Gleichstand.

3-4 SPIELER	ORTE 1, 2 UND ZUFLUCHT DES PRINZEN
5-6 SPIELER	ORTE 1, 2, 3 UND ZUFLUCHT DES PRINZEN
3 oder 6 SPIELER	Siehe zusätzlich: SPIELVARIANTEN S.18/20

3-4 SPIELER



5-6 SPIELER

ZUFLUCHT
DES PRINZEN

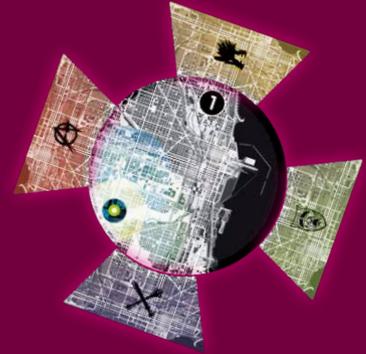
- Mischt die **Clanbögen**, zieht 1 mehr als Spieler teilnehmen und legt sie offen in die Tischmitte. Beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn **sucht sich jeder Spieler 1 Clanbogen aus**. Damit sind eure Clans für diese Partie festgelegt; kurze Einblicke in den Spielstil jedes Clans findet ihr auf Seite 22. Legt euren Clanbogen vor euch. Nachdem jeder Spieler seinen Clan gewählt hat, legt ihr alle ungenutzten Clanbögen zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht gebraucht.

- Jeder Spieler erhält **1 Marker „Bleiben“** und **1 Marker „Rückzug“** und legt sie verdeckt vor sich. Alle ungenutzten Marker dieser Art kommen zurück in die Schachtel.



5. Lege **1 Positionsplättchen** deines Clans an **jeden Ort**. Hier wirst du im Verlauf der Partie deine Karten für den jeweiligen Ort ausspielen. Ungenutzte Positionsplättchen kommen zurück in die Schachtel.
6. Legt die **Opferkarten** (grauer Hintergrund) für alle gut erreichbar als offenen Stapel neben die Orte. Dies ist der **Opferstapel**.
7. Mischt die **Verbündetenkarten** (sowohl **Menschen** als auch **Vampire**) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Opferstapel. Dies ist der **Verbündetenstapel**.
8. Nimm dir die **Clankarten** deines Clans, suche die **2 Startkarten** heraus („Jagen“ und „Bereit“) und lege beide beiseite. Diese beiden Karten wirst du zu Beginn der ersten Runde auf die Hand nehmen. **Mische** den Rest deiner Clankarten und lege sie als verdeckten Stapel auf den entsprechenden Platz deines Clanbogens. Dies ist dein **Clandeck**.
9. Legt die **Blutmarker**  und die **Einflussmarker**  gut erreichbar in die Tischmitte. Dies ist die **Bank**.

5. ORTSAUFBAU



10. Nimm dir **6 Blutmarker**  und **3 Einflussmarker**  und lege sie auf deinen Clanbogen. Dies ist dein anfänglicher **Vorrat**.
11. Ziehe **1 Opferkarte** und lege sie offen rechts neben deinen Clanbogen. Die Karten dort sind dein **Bündnis**. Jede weitere Opfer- oder Verbündetenkarte, die du im Spielverlauf erhältst, legst du zu deinem Bündnis.



Clandeck

Vorrat

CLANBOGEN-
AUFBAUBündnis
(mit Start-Opferkarte)

SPIELABLAUF

Hier folgen die Regeln für Partien mit 4 oder 5 Spielern. Zum Spiel mit 3 Spielern und zu weiteren Varianten siehe Seite 18.

Das Spiel dauert **3 Runden**, von denen jede aus **5 Phasen** in dieser Reihenfolge besteht:

- **Nähren** - Sammelt Blut aus eurem Bündnis
- **Ortsaufbau** - Fügt allen Orten neue Verbündete hinzu
- **Kartenwahl** - Wählt je eine Clankarte, die ihr auf die Hand nehmt
- **Planung** - Spielt nacheinander Karten/Blut aus; optional könnt ihr Karten eures Bündnisses aussaugen
- **Ausführung** - Tragt die Konflikte aus, nacheinander an jedem Ort

DIE PHASEN IM DETAIL

1. NÄHREN

Die Spieler sammeln Blut aus ihrem Bündnis.

Die Verbündeten und Opfer deines Bündnisses **liefern Blut** in dieser Phase (siehe unten). Nimm die Menge Blut, die du durch dein Bündnis erhältst und lege sie in deinen Vorrat.



Opferkarte



Verbündetenkarte – Mensch



Verbündetenkarte – Vampir

OPFER-/VERBÜNDETENKARTEN

- 1- Name und Beschreibung.
- 2- Stärke des Einflusses, den die Karte bei Spielende verleiht, sollte sie noch in deinem Bündnis sein.
- 3- Blutmenge, die du durch diese Karte in der Phase NÄHREN erhältst.
- 4- Blutmenge, die du durch diese Karte erhältst, wenn du sie aussaugst (siehe Seite 10).
- 5- Stärke des Einflusses, den die Karte bei Spielende verleiht, falls du sie ausgesaugt hast (siehe Seite 10).
- 6- Spezialfähigkeit des Verbündeten (falls vorhanden).

Hinweis: Alle Opferkarten haben dieselben Werte und keine Spezialfähigkeiten. Menschliche Verbündete können unterschiedliche Werte haben und dir Spezialfähigkeiten verleihen, solange sie sich in deinem Bündnis befinden. Die meisten Vampire verleihen dir ebenfalls Spezialfähigkeiten, falls du jedoch gezwungen bist, sie auszusaugen, begehest du Diablerie, das widerwärtigste Verbrechen, das ein Vampir in der Camarilla begehen kann (siehe Seite 11).



2. ORTSAUFBAU

Neue Verbündete werden zu allen Orten hinzugefügt.

Legt je **1 Verbündetenkarte** vom Stapel offen auf **jeden Ort**.

Hinweis: Die Verbündeten sind einer der wichtigsten Aspekte für die Wahl an welchen Ort du während der Runde deine Karten spielen möchtest. Vielleicht ist der Verbündete für dich interessant, der mehr Einfluss als andere liefert, oder aber einer, der eine Spezialfähigkeit verleiht, während andere keine haben.



3. KARTENWAHL

Die Spieler wählen 1 Clankarte, die sie auf die Hand nehmen, wie folgt:

Ziehe die **obersten 2 Karten** deines Clandecks und schaue sie dir **im Geheimen** an. Wähle 1 dieser Karten und **nimm sie auf die Hand** und lege die andere **unter** dein Deck.

In der ersten Runde umfasst die Kartenhand jedes Spielers die **2 Start-Clankarten** („Jagen“ und „Bereit“) sowie **1 weitere Karte** von seinem Deck (bei jedem Spieler eine andere).

Am Ende jeder Runde nimmst du alle deine ausgespielten Karten **wieder auf die Hand**. In der nächsten Kartenwahlphase wirst du 1 weitere Karte nehmen.

Auf Seite 9 wirst du die unterschiedlichen Clankarten deines Decks besser kennenlernen.

Hinweis: Da du deine ausgespielten Karten am Rundenende wieder auf die Hand nimmst, und sie wieder und wieder während des Spiels nutzen wirst, erhalten deine Gegner Wissen über deine möglichen Strategien. Durch die neue „Überraschkarte“, die du in jeder Runde erhalten wirst, bleibst du jedoch in gewisser Weise unvorhersehbar und kannst deine Gegner überrumpeln.

„Mittels Blutmagie können die Tremere vernichtende Angriffe auf Körper und Geist eines Gegners ausführen.“



4. PLANUNG

Ihr seid abwechselnd am Zug, um Karten (und optional Blut ) an Orten auszuspielen. Außerdem könnt ihr jederzeit während dieser Phase Karten aus eurem Bündnis aussaugen.

Anders als die vorhergehenden Phasen wird die Planungsphase **zugweise** gespielt. Beginnend beim Spieler mit dem **Ehrgeizmarker** sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug:

- **MUSST** du 1 Karte an einem der Orte spielen (siehe unten)
- **DARFST** du bis zu 3 Blut  am selben Ort ausspielen (siehe Seite 9)
- zu jedem Zeitpunkt deines Zugs **DARFST** du 1 oder mehr Karten aus deinem Bündnis aussaugen (siehe Seite 10)

Die Anzahl der Planungszüge, die du pro Runde ausführst, **erhöht** sich während des Spiels:

RUNDE	ANZAHL DER PLANUNGSZÜGE	Hinweis: Im Grunde gilt die Regel, dass du immer 1 Karte pro Planungsphase ausspielst, bis du nur noch 1 Handkarte hast, – außer ein Karteneffekt ändert die Anzahl deiner Handkarten.
1	2	
2	3	
3	4	

Es gibt ein paar Begriffe auf den Clankarten, mit denen du vertraut sein solltest, bevor du Karten ausspielst; siehe dazu das Kartenglossar auf Seite 24.

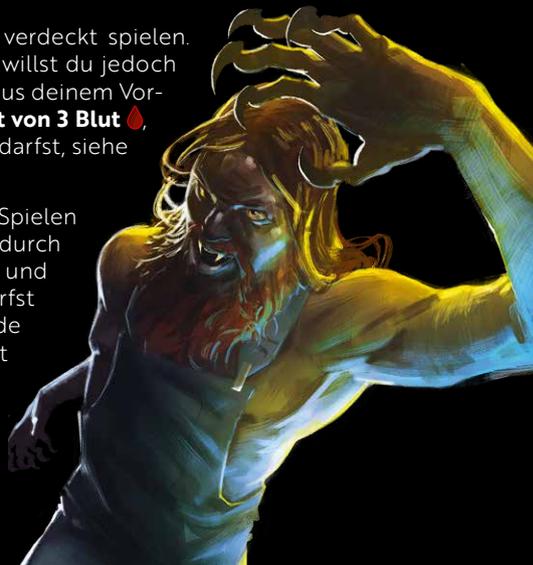
KARTEN AUSSPIELEN

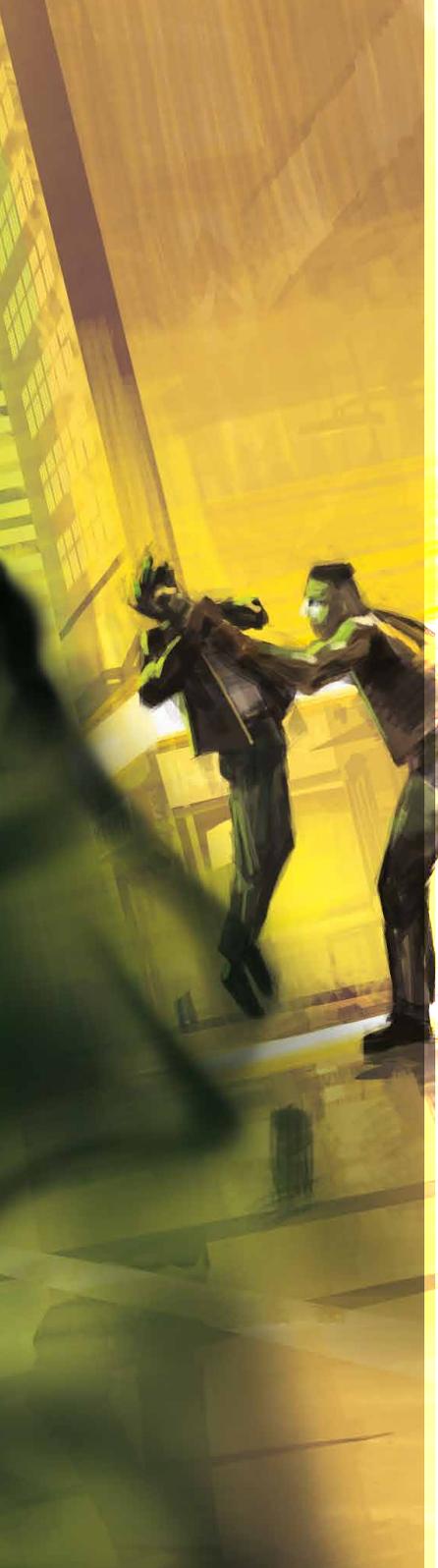
Während deines Zugs **musst** du 1 Clankarte aus deiner Hand an deine Position bei einem der Orte spielen. Nachdem eine Karte gespielt wurde, gilt sie als „**eingesetzte Karte**“ (siehe Seite 24). In späteren Zügen darfst du zusätzliche Karten an **demselben Ort** oder an **anderen Orten** spielen, ganz wie du möchtest.

Du darfst deine Karten entweder offen oder verdeckt spielen. Eine Karte **offen** zu spielen kostet dich nichts, willst du jedoch eine Karte **verdeckt** spielen, musst du **1 Blut**  aus deinem Vorrat in die Bank legen (das zählt nicht zum **Limit von 3 Blut** , das du in einem Zug an diesem Ort ausspielen darfst, siehe folgende Seite).

Beachte, dass trotz der Kosten das verdeckte Spielen einer Karte sehr nützlich sein kann: du hältst dadurch deine Absichten **geheim** oder kannst **bluffen** und deine Mitspieler in die Irre führen. Allerdings darfst du auch nicht vergessen, dass verdeckt liegende Karten **keinen Effekt** haben, solange sie nicht **aufgedeckt** wurden (siehe Seite 13).

Es gibt zwei Haupttypen von Clankarten: **aktive Karten** und **passive Karten** (siehe folgende Seite).





AKTIVE CLANKARTEN Karten mit schwarzem Hintergrund



Diese Karten werden erst in der Ausführungsphase wirksam, egal, ob sie in der Planungsphase offen oder verdeckt gespielt wurden. Oftmals sind sie effektiver, wenn sie verdeckt gespielt wurden, da du mit ihnen deine Gegner überraschen kannst, allerdings kannst du sie auch offen zur Abschreckung spielen oder weil du kein Blut  ausgeben willst oder kannst.

PASSIVE CLANKARTEN Karten mit weißem Hintergrund



Diese Karten haben Effekte, die unter bestimmten Voraussetzungen wirksam werden, jedoch nur, wenn sie beim Eintritt der Voraussetzung offen ausliegen. Spielst du sie verdeckt aus, werden sie erst im Schritt „Enthüllung“ der Ausführungsphase aufgedeckt. Sollten die Voraussetzungen für die Effekte der Karten dann nicht mehr gültig sein, haben die Karten dann zwar keinen Effekt, konnten aber immerhin zur Verwirrung der Gegner dienen.

BLUT AUSSPIELEN

Wenn du eine Clankarte spielst, kannst du auch **bis zu 3 Blut**  aus deinem Vorrat an deine Position desselben Orts ausspielen. Blut, das auf diese Weise an einem Ort ausgespielt wurde, gilt als „**eingesetztes Blut**“ . Du darfst dies für jede von dir gespielte Karte tun (also bis zu 3 Blut **jedesmal**, wenn du eine Karte spielst). Jedes eingesetzte Blut  **erhöht deine Gesamtmacht an diesem Ort um 1** im Schritt „Konflikt“ der Ausführungsphase (siehe Seite 14).

„Labilität kann dich manchmal mit großer Einsicht belohnen.“



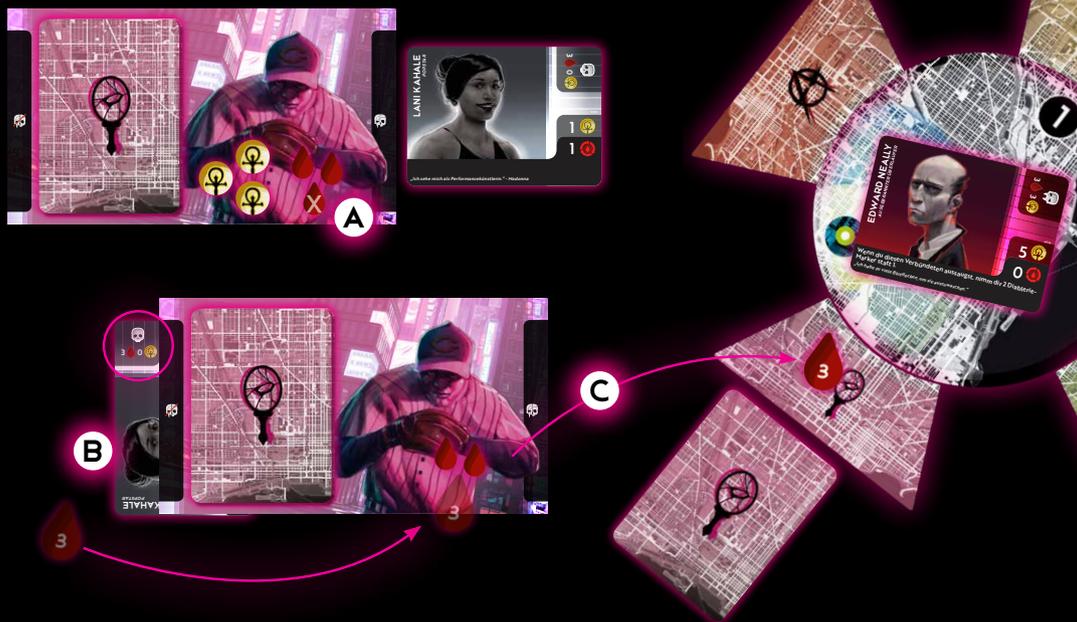
Nach dem Spielen einer Karte darfst du bis zu 3 Blut  am selben Ort ausspielen. Nimm dir die Menge an Blut  die du ausspielen möchtest, aus deinem Vorrat und lege sie an deine Position an diesem Ort.

AUSSAUGEN

In der Planungsphase darfst du jederzeit während deines Zugs 1 oder mehr Karten aus deinem Bündnis **ausaugen**, um **zusätzliches Blut**  **zu erhalten**, allerdings führt das normalerweise auch dazu, dass du **etwas Einfluss**  verlierst.

Um eine Karte deines Bündnisses auszusaugen, **drehe sie** um 90 Grad und schiebe sie unter den linken Rand deines Clanbogens, sodass ihre **obere linke Ecke** noch zu sehen ist (siehe Abbildung unten). Du **erhältst sofort** die in der Ecke der Karte angezeigte Menge Blut . Bei Spielende erhältst du die dort angegebene Menge **Einfluss**  (statt der Menge, die auf der Karte vor dem Aussaugen angegeben war). Eine Karte auszusaugen sorgt auch dafür, dass du **jegliche Spezialfähigkeit verlierst**, die sie dir verliehen hatte.

Das Schlimmste kommt aber noch: das entsetzlichste Verbrechen, das ein Vampir in der Camarilla begehen kann, ist das Aussaugen eines anderen Vampirs. Es nennt sich „**Diablerie**“. Wenn du eine Vampirkarte aussaugst, musst du **1 Diablerie-Marker** in deinen Vorrat legen; dieser wird bei Spielende deinen Einfluss verringern (siehe nächste Seite).



Claudia spielt ihre Karte in ihrem Zug verdeckt, was sie 1  kostet. Sie würde außerdem gerne 3  an diesem Ort ausspielen, um ihre Macht zu vergrößern, jedoch sind in ihrem Vorrat nur noch 2  (A). Sie saugt daher eine Opferkarte ihres Bündnisses aus, wodurch sie sofort 3  erhält (B). Nun spielt sie 3  am selben Ort aus, was ihren Zug beendet; sie hofft, dass es ihr so gelingt, einen wertvolleren Verbündeten zu erhalten (C). Andererseits war diese Karte 1  vor dem Aussaugen wert, jetzt nur noch 0 .



DIABLERIE

Diablerie ist der Begriff, mit dem Vampire den Akt des vollständigen Trinkens des Bluts eines anderen Vampirs beschreiben und dabei dessen Seele und Stärke in sich aufnehmen. Dieser Prozess sorgt für den „endgültigen Tod“, also die dauerhafte Vernichtung des Opfers. Daher halten die meisten Vampire diese Tat für das schändlichste Verbrechen, das ein Vampir begehen kann, vergleichbar mit Kannibalismus. Dennoch übt diese Vorgehensweise für einige großen Reiz aus, denn das Absorbieren der Seele eines anderen Vampirs verleiht dem „Diableristen“ größere Macht.

In diesem Spiel begehst du Diablerie immer dann, wenn du einen Vampir deines Bündnisses aussaugst (freiwillig oder durch Raserei; siehe Seite 16). Du musst dir für jeden durch dich ausgesaugten Vampir 1 Diablerie-Marker nehmen.

Sei vorsichtig! Durch das Stigma der Diablerie zählt jeder Diablerie-Marker, den du bei Spielende hast, als -1 🧟. Besonders wichtig: Solltest du jemals einen dritten Diablerie-Marker erhalten, scheidest du sofort aus!

Trotz des Risikos kann Diablerie dir mehr Macht verleihen. Während der Planungsphase, wenn du eine Karte an einem Ort spielst, kannst du außerdem 1 oder mehr deiner Diablerie-Marker auf die graue Seite drehen. Für jeden so umgedrehten Diablerie-Marker nimmst du dir 1 🩸 aus der Bank und legst es an deine Position am selben Ort, was es zu eingesetztem 🩸 macht. Dies zählt zusätzlich zu den normalen 3 🩸, die du in deinem Zug ausspielen darfst.

Umgedrehte Diablerie-Marker werden am Rundenende wieder auf ihre rote Seite gedreht (siehe Seite 16).

Beispiel: Louis spielt eine Clankarte und legt 3 🩸 aus seinem Vorrat an diesen Ort. Zusätzlich dreht er seine beiden Diablerie-Marker um, wodurch er 2 zusätzliche 🩸 aus der Bank an denselben Ort legen kann, was ihm dort in einem einzigen Zug enorme 5 eingesetzte 🩸 bringt!



5. AUSFÜHRUNG

Ihr ringt um Verbündete an jedem Ort, einen nach dem anderen.

Die Ausführung an **jedem Ort** erfolgt in diesen 5 Schritten:

- Rückzug
- Enthüllung
- Vorbereitung
- Konflikt
- Konsequenzen

Alle Schritte müssen nacheinander für **jeden Ort** ausgeführt werden. Also spielt ihr Rückzug, Enthüllung, Vorbereitung, Konflikt und Konsequenzen für Ort Nr. 1, dann alle Schritte **erneut** für Ort Nr. 2 usw. Die **Zuflucht des Prinzen** wird immer **zuletzt** ausgeführt. Anschließend ist die Runde vorbei.

5.1 RÜCKZUG

Ihr dürft euch für den Rückzug von einem Ort entscheiden, um dem Konflikt auszuweichen.

Alle Spieler, die „**an**“ einem Ort sind (die also mindestens **1 eingesetzte Karte** und/oder **1 eingesetztes Blut** an ihrer Position des Ortes haben) dürfen sich von diesem Ort **zurückziehen**, bevor der Konflikt überhaupt beginnt. Üblicherweise dient das dazu, die anderen Spieler auszutricksen, oder um einem Konflikt auszuweichen, der **zu gefährlich** geworden ist.

Alle Spieler, die sich am gerade auszuführenden Ort befinden, nehmen sich **im Geheimen** ihren Marker „**Bleiben**“ oder „**Rückzug**“ und legen den gewählten Marker verdeckt an ihre Positionen. Wenn das alle Spieler getan haben, **deckt ihr die Marker auf**. Wer seinen Marker „**Bleiben**“ aufdeckt, **nimmt am Konflikt teil**. Wer den Marker „**Rückzug**“ aufdeckt, verlässt den Ort, **ohne am Konflikt teilzunehmen**.

Wenn du dich zurückziehst, nimmst du sofort dein **eingesetztes Blut** von diesem Ort, falls vorhanden, und legst es zurück in deinen Vorrat. Danach **deckst du die Clankarten auf**, die du an diesem Ort gespielt hattest **und versetzt alle** offen an deine Position in der **Zuflucht des Prinzen**. Am Ort deines Rückzugs spielst du keinerlei Rolle mehr im Konflikt. Wenn du dich aus der Zuflucht des Prinzen zurückziehst (dem letzten Ort, der jede Runde ausgeführt wird), **nimmst du einfach alle deine Karten** zusammen mit deinem Blut von dort zurück.





5.2 ENTHÜLLUNG

Ihr deckt die eingesetzten Karten auf, die noch an diesem Ort liegen.

Nachdem die sich zurückziehenden Spieler ihre Clankarten versetzt haben, **deckt ihr die verdeckt liegenden Karten** aller Spieler auf, die geblieben sind.

Hinweis: Die Effekte einiger passiver Clankarten könnten direkt vor oder nach diesem Schritt ausgelöst werden (wie auf den Karten jeweils beschrieben).

Aktive Clankarten werden dagegen erst in den nun folgenden Schritten wirksam, abhängig vom Typ der Karte. Es gibt **3 Typen** aktiver Clankarten: **Vorbereitungskarten**, **Konfliktkarten** und **Konsequenzenkarten**. Alle besitzen einen **Machtwert**, der deine Gesamtmacht im Schritt „Konflikt“ erhöht, doch oft haben sie auch einen **Effekt**, der nur während eines **bestimmten Schritts** der Ausführungsphase eintritt:

Vorbereitung ☀️



Effekt wird im Schritt „Vorbereitung“ ausgeführt

Konflikt ⚔️



Effekt wird im Schritt „Konflikt“ ausgeführt

Konsequenzen 🌙



Effekt wird im Schritt „Konsequenzen“ ausgeführt

Vorbereitungs- und Konfliktkarten entscheiden oft über den Sieger des aktuellen Orts; Konsequenzenkarten kommen erst zur Anwendung, wenn der siegreiche Spieler am Ende des Schritts „Konflikt“ feststeht, beeinflussen aber die Auswirkungen des Konflikts und machen den Sieg für den Gewinner oftmals äußerst schmerzhaft.

5.3 VORBEREITUNG ☀️

Führt die Effekte eurer Vorbereitungskarten aus.

Beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn **wendet ihr die Effekte jeder Vorbereitungskarte an**, die ihr am aktuellen Ort habt. Hast du am selben Ort mehrere Karten, die in diesem Schritt ausgelöst werden, **entscheidest du über ihre Reihenfolge**. Jede Karte muss **komplett ausgeführt** sein, bevor die nächste ausgeführt wird.



Vorbereitungs-Clankarte



5.4 KONFLIKT

Wendet die Effekte eurer Konfliktkarten an und ermittelt dann, wer der Gewinner am aktuellen Ort ist.

Dieser Schritt besteht aus **zwei Unterschritten**:

- **Effekte der Konfliktkarten anwenden**
- **Gewinner des Konflikts ermitteln**

EFFEKTE DER KONFLIKTKARTEN ANWENDEN

Beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn **wendet ihr die Effekte** jeder Konfliktkarte an, die ihr am aktuellen Ort habt. Hast du am selben Ort mehrere Karten, die in diesem Schritt ausgelöst werden, **entscheidest du über ihre Reihenfolge**. Jede Karte muss **komplett ausgeführt** sein, bevor die nächste ausgeführt wird.



Konflikt-Clankarte

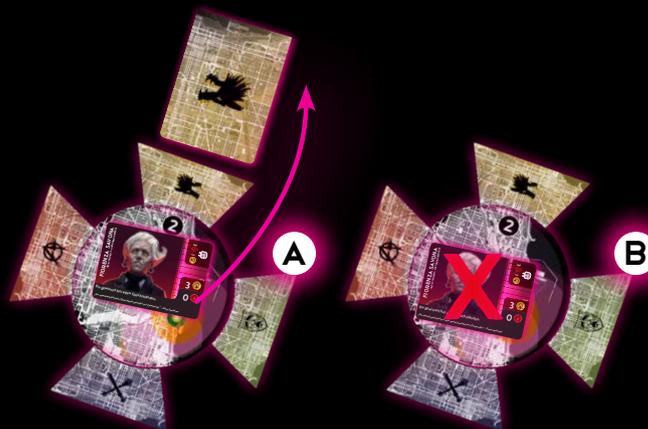
GEWINNER DES KONFLIKTS ERMITTELN

Nachdem die Effekte aller Konfliktkarten an diesem Ort angewandt wurden, wird es Zeit, **den Gewinner des Konflikts dort zu ermitteln**. Jeder Spieler muss seine **Gesamtmacht** berechnen. Sie besteht aus:

- der **Macht** aller seiner **eingesetzten Karten** an diesem Ort, **nachdem alle Effekte angewandt wurden**, plus
- der **Menge des eingesetzten Bluts** , das er an seiner Position dieses Orts hat.

Wer die **größte Gesamtmacht** an diesem Ort hat, gewinnt den Konflikt. Bei Gleichstand entscheidet die **Zugreihenfolge** der Spieler mit der höchsten Macht. Es gewinnt, wer früher an der Reihe ist.

Hinweis: Wenn nach dem Schritt „Rückzug“ nur noch 1 Spieler Clankarten an einem Ort hat, gewinnt dieser automatisch, erhält aber nur die Belohnung für den ersten Platz (A). Wenn nach dem Schritt „Rückzug“ kein Spieler mehr Karten an diesem Ort hat, gibt es keine Belohnungen an diesem Ort und der nicht genommene Verbündete kommt aus dem Spiel (B).



KONFLIKTBELOHNUNGEN

Der Gewinner des Konflikts (der Spieler mit der größten Gesamtmacht) nimmt sich die Verbündetenkarte vom aktuellen Ort; der Spieler mit der zweithöchsten Gesamtmacht nimmt sich eine Karte vom Opferstapel; die restlichen Spieler erhalten keine Karte. Wenn du am Ende eines Konflikts eine neue Opfer- oder Verbündetenkarte erhältst, legst du sie sofort zu deinem Bündnis.

Die Spieler mit den drei höchsten Gesamtmächten erhalten außerdem Einfluss 🗡️ abhängig vom Platz, den sie errungen haben, der Runde, die gerade gespielt wird, und dem Ort, um den es geht (siehe folgende Liste).

BELOHNUNGEN FÜR DIE ZUFLUCHT DES PRINZEN

Der Spieler, der einen Konflikt an der Zuflucht des Prinzen gewinnt, erhält 1 zusätzlichen Einfluss 🗡️. Außerdem nimmt er sich, nachdem er die Karte „Verbündeter“ von der Zuflucht des Prinzen genommen hat, den Ehrgeizmarker von dem Spieler, der ihn bisher besaß. Damit ist er sofort neuer Startspieler.

	ERSTER (Gewinner)	ZWEITER	DRITTER
RUNDE 1	VERBÜNDETER + 🗡️*	OPFER + 🗡️	🗡️
RUNDE 2	VERBÜNDETER + 🗡️ 🗡️*	OPFER + 🗡️ 🗡️	🗡️
RUNDE 3	VERBÜNDETER + 🗡️ 🗡️ 🗡️*	OPFER + 🗡️ 🗡️	🗡️

* Der Gewinner eines Konflikts in der Zuflucht des Prinzen erhält immer einen zusätzlichen 🗡️ und nimmt sich den Ehrgeizmarker.

5.5 KONSEQUENZEN ☾

Die Effekte der Konsequenzen werden angewandt.

Beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn **wendest ihr die Effekte** jeder Konsequenzenkarte an, die ihr am aktuellen Ort habt. Hast du am selben Ort mehrere Karten, die in diesem Schritt ausgelöst werden, **entscheidest du über ihre Reihenfolge**. Jede Karte muss **komplett ausgeführt** sein, bevor die nächste ausgeführt wird.

Nachdem der Schritt „Konsequenzen“ an einem Ort ausgeführt wurde, **lasst ihr eingesetzte Karten und Blut 🩸 vorerst dort liegen**. Die Karten werden erst am **Rundenende** zurückgenommen.



Konsequenzen-Clankarte

RASEREI

Wenn ein Vampir „geküsst“ wird (mit diesem Wort beschreiben Vampire die Verwandlung eines Menschen zum Vampir), erwacht in ihm gleichzeitig ein tief verborgenes, dämonisches Raubtier. Vampire nennen diesen inneren Dämon das „Tier“. Das Tier ist verantwortlich für viele der niederen Triebe, die Vampire des Nachts übermannen. In Zeiten extremer Bedrängnis kann das Tier einen Vampir übermannen und in einen Zustand animalischer Flucht- oder Kampfreflexe versetzen, der „Raserei“ genannt wird.

In diesem Spiel verfallst du sofort in Raserei, wenn in deinem Vorrat kein Blut  mehr ist (das passiert für gewöhnlich durch gegnerische Clankarten, deren Effekte dich auf unterschiedliche Weise Blut  kosten). Der Spieler, durch den du in Raserei verfallen bist, erhält sofort 1 Einfluss . Hinweis: Wenn du eine Menge Blut  verlierst

musst, die deinen aktuellen Vorrat übersteigt, verlierst du einfach all dein Blut , bevor du in Raserei verfallst. Das fehlende Blut „verfällt“ einfach.

Wenn du in Raserei verfallst, bist du gezwungen, den Durst des Tieres in dir durch das Aussaugen einer zufällig bestimmten Karte aus deinem Bündnis zu stillen. Nimm dir alle Karten deines Bündnisses (Opfer, Menschen und Vampire, jedoch keine, die bereits ausgesaugt sind), mische sie, ziehe 1 zufällige davon und sauge sie aus (siehe Seite 10). Wenn du beim Verfallen in Raserei keine verfügbaren Karten in deinem Bündnis hast, musst du 1  aus deinem Vorrat abgeben und erhältst lediglich 1  aus der Bank.

In Raserei zu verfallen kann dazu führen, dass du einen Vampir aussaugen musst; wenn das passiert, begehst du Diablerie (siehe Seite 11).

6. RUNDENENDE

Sobald in der Ausführungsphase **alle Orte** ausgeführt wurden, und es sich noch nicht um das Ende der dritten Runde handelt, bereitet ihr die nächste Runde wie folgt vor:

- alles **eingesetzte Blut**  von allen Orten kommt in die **Bank**
- nehmt euch eure **eingesetzten Karten**, die ihr auf dem Tisch habt (von beliebigen Positionen) zurück auf eure **Hand**
- wer verdeckt liegende **Diablerie-Marker** (grau) in seinem Vorrat hat, **deckt sie auf**

Wenn ihr soeben die **dritte Runde** beendet haben solltet, folgt ihr stattdessen dem Ablauf für das **Spielende** (siehe nächste Seite).

„Du bestellst wie alle anderen auch und ich besorge dir exakt was du brauchst.“
-Bronwyn



SPIELEND

Am Ende der **dritten Runde** endet das Spiel **sofort**.

Zähle den **Einfluss** ☹ zusammen, den du durch die Karten in deinem **Bündnis** erhältst, durch deine **ausgesaugten Opfer und Verbündeten** sowie die **Einflussmarker** ☹ in deinem Vorrat. Anschließend **ziehst du 1 Einfluss** ☹ pro **Diablerie-Marker** in deinem Vorrat ab.

Wer den **meisten Einfluss** ☹ hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der das **meiste Blut** 🩸 in seinem Vorrat hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler, der in der **Zugreihenfolge** früher an der Reihe ist (die Zugreihenfolge beginnt bei dem Spieler, der am Ende des letzten Konflikts des Spiels den Ehrgeizmarker erhalten hat).

REGELWIDERSPRÜCHE?

In diesem Spiel werden immer wieder **Regeln gebrochen**. Es werden also Situationen auftreten, in denen eine Karte einer anderen oder der Spielregel widerspricht! Die daraus folgenden Streitigkeiten werden folgendermaßen entschieden:

- Der Kartentext **hat immer Vorrang** gegenüber der Spielregel.
- Im Fall von **Timing-Problemen** zwischen Karten (wenn also Karten dasselbe Symbol haben), werden sie in **Zugreihenfolge** ausgeführt, beginnend beim Spieler mit dem Ehrgeizmarker und dann im Uhrzeigersinn (d. h. entsprechende Karten des Spielers mit Ehrgeizmarker wirken zuerst, dann Karten, die der nächste Spieler in Zugreihenfolge gespielt hat, usw.).
- Denkt daran, dass **Gleichstände immer in Zugreihenfolge** aufgelöst werden.
- Wenn ein einzelner Spieler mehrere Karten hat, die gleichzeitig ausgelöst werden **wählt dieser Spieler die Reihenfolge**, in der sie ausgeführt werden.
- Wenn ein Effekt nicht vollständig auf sein Ziel angewendet werden kann, führst du **so viel wie möglich davon aus**. Wenn beispielsweise eine Karte besagt, du sollst 3 Blut 🩸 von einem Spieler stehlen, der nur noch 2 Blut 🩸 hat, stiehst du bloß 2 🩸.
- Kann ein Effekt nicht angewendet werden, **ignorierst** du den Effekt.

*„Lass mich in deinem Namen sprechen
und wir werden das klären.“*

-Marcel



SPIELVARIANTEN

In diesem Abschnitt der Spielregel findet ihr besondere Regeln, um zu dritt spielen zu können (siehe unten). Außerdem gibt es Regeln für Fortgeschrittene, um das Spiel für erfahrene Spieler herausfordernder zu gestalten. Es empfiehlt sich daher, diese Varianten erst auszuprobieren, wenn man das Spiel ein paarmal mit den Grundregeln gespielt hat.

Ihr könnt mit nur einer Variante spielen, mit mehreren oder sogar mit allen gleichzeitig.

SPIEL FÜR 3 SPIELER

Mit dieser Variante ist das Spiel mit **bereits 3 Spielern** möglich. Es gelten die üblichen Regeln, mit folgenden Ausnahmen:

- **NUR IN DER ERSTEN RUNDE**, während der Kartenwahlphase, ziehst du die **obersten 3 Karten** deines Clandecks (statt 2). Von diesen nimmst du **2 Karten** auf die Hand (statt 1). Deine Startkartenhand besteht also aus **4 statt 3 Karten** (deine Startkarten „Jagen“ und „Bereit“ sowie 2 weiteren).
- Die Anzahl der **Planungszüge**, die du in jeder Runde hast, gilt gemäß der nachstehenden Tabelle:

RUNDE	ANZAHL GESPIELTER KARTEN
1	3
2	4
3	5

*„Dieses Dasein kann ein herrlicher
Spaß sein, wenn man es zulässt.“
-Portia*



ORTSKARTEN

Ortskarten verleihen jedem Ort im Spiel einen **Spezialeffekt**. Um mit dieser Variante zu spielen, legt ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus zusätzlich 1 zufällige Ortskarte offen **an jeden Ort** (außer der Zuflucht des Prinzen, die ja bereits einen Effekt hat). Schiebt die Karte so unter das Ortsplättchen, dass ihr Text noch lesbar ist.

Während des Spiels müsst ihr den Effekt jeder Ortskarte so anwenden, wie er auf der Karte beschrieben ist. Diese Effekte sorgen dafür, dass manche Orte **lohnenswerter** werden, manchmal aber auch **mit Nachteilen oder Kosten behaftet** sind!



RELIKTKARTEN

Relikte sind **mächtige Gegenstände**, die dir im Spiel Vorteile verschaffen können. Um mit dieser Variante spielen zu können, zieht ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus zusätzlich Relikt-karten (1 mehr als Spieler teilnehmen) und legt diese offen in die Tischmitte. Nachdem jeder Spieler seinen Clan gewählt hat, wählt jeder Spieler 1 der ausliegenden Reliktkarten und legt sie vor sich (der Spieler rechts vom Spieler mit dem Ehrgeizmarker wählt zuerst, dann **gegen den Uhrzeigersinn** die anderen). Nachdem die Reliktkarten gewählt wurden, kommen die ungenutzten zurück in die Schachtel.

Reliktkarten sind sehr mächtig, allerdings kannst du deine nur **einmal** in der gesamten Partie einsetzen, also überlege dir den Zeitpunkt gut. Wann und wie Reliktkarten eingesetzt werden können, ist auf den Karten selbst beschrieben. Sobald du dein Relikt eingesetzt hast, drehe die Karte auf ihre **verdeckte Seite**, um zu zeigen, dass es nicht mehr eingesetzt werden kann.

Außerdem ist jede Reliktkarte eine bestimmte Menge **Einfluss**  wert, was unten rechts auf der Karte angegeben ist. Diesen Einfluss erhältst du in jedem Fall, egal, ob du die Karte eingesetzt hast oder nicht.



TEAM-MODUS (NUR FÜR 4 ODER 6 SPIELER)

In dieser Variante kannst du **ein Team** zusammen mit einem anderen Spieler bilden (daher funktioniert dieser Modus nur zu viert oder sechst).

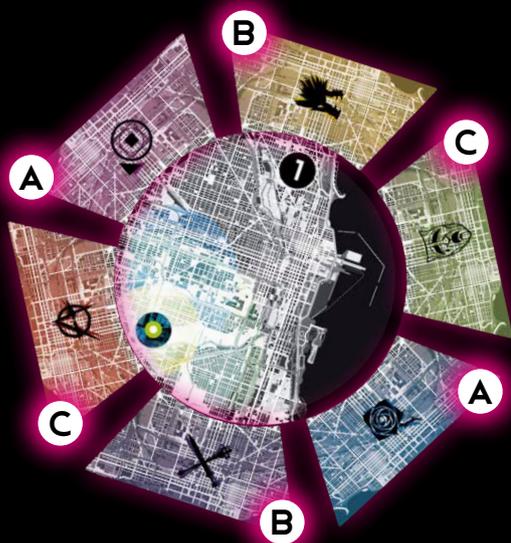
Um mit dieser Variante zu spielen, führt ihr den üblichen Spielaufbau durch (im Spiel zu sechst nehmt ihr die maximale Anzahl Orte, wie im Spiel zu fünft). Es empfiehlt sich, die Teams **vor** der Wahl der Clans zu bilden.

Wenn du deine Positionsplättchen an die Orte anlegst, musst du darauf achten, dass du und dein Teampartner auf **gegenüberliegenden Seiten** jedes Orts seid. Die Reihenfolge der Positionsplättchen gibt außerdem die **Zugreihenfolge** vor (z. B. 1 Spieler von Team A, dann 1 Spieler von Team B, dann 1 Spieler von Team C, dann der andere Spieler von Team A und so weiter).

Während des Spiels gelten die üblichen Regeln, mit folgenden Änderungen:

- Immer wenn du die Effekte einer deiner Karten anwendest, die „Gegner“ und/oder „Rivalen“ zum Ziel haben, **hast du die Wahl, ob dein Teampartner dazu gehören soll oder nicht** (je nachdem, was für euch vorteilhafter ist). Allerdings **erhältst du keinen Einfluss** 🗡️, wenn du deinen Teampartner in **Raserei** verfallen lässt.
- Wenn ihr den Gewinner eines Konflikts ermittelt, wertet ihr die beiden Partner eines Teams **separat**, im Idealfall landet der eine von euch auf Platz 1, der andere auf Platz 2.

Bei Spielende gewinnt das Team mit dem **meisten Einfluss** 🗡️ (der Einfluss beider Teampartner wird zusammengerechnet)! Bei Gleichstand gewinnt dasjenige dieser Teams mit dem **meisten Blut** 🩸 im Vorrat (auch hier werden die beiden Vorräte zusammengerechnet). Herrscht auch dann noch Gleichstand, gewinnt dasjenige dieser Teams mit dem Spieler, der in der **Zugreihenfolge** früher an der Reihe ist (die Zugreihenfolge beginnt bei dem Spieler, der am Ende des letzten Konflikts des Spiels den Ehrgeizmarker erhalten hat).



In diesem Beispiel sind Toreador und Tremere das Team „A“, Gangrel und Ventrue sind das Team „B“, Brujah und Nosferatu sind das Team „C“.



DIE WELT DER DUNKELHEIT

Vampire: Die Maskerade - Vendetta spielt in der **Welt der Dunkelheit**. Es ist eine Welt sehr ähnlich der unseren, jedoch durch einen dunklen Spiegel betrachtet. Während die nichtsahnenden Menschen schlafen, sind **monströse Vampire** auf der Jagd, die ihre untote Existenz durch **menschliches Blut** aufrechterhalten. Im Laufe der Jahre haben sich diese vollendeten Raubtiere (die **Kainiten**, wie sie sich selbst nennen) in einem **neo-feudalen System** organisiert, das auf Bündnissen des Blutes und der Gunst fußt.

Nach der Mythologie der Kainiten war der erste Vampir **Kain**, der wegen der Ermordung seines Bruders Abel auf ewig dazu verflucht wurde, das Sonnenlicht zu meiden und Jagd auf die Lebenden zu machen. Nach dem Mythos zeugte Kain drei Kinder, die ihrerseits Kinder hervorbrachten. Diese **dritte Generation** entstand noch vor der **großen Flut** – und manche sagen, die Ursache dafür seien ihre Sünden gewesen. Diejenigen, welche die Flut überstanden, **Vorsintflutliche** genannt, sind die Vorfahren der heutigen **Clans** (wie sich ihre Nachfahren nun nennen). Das Blut der Vorsintflutlichen besteht in ihren Nachkommen weiter und bestimmt deren gemeinsame Kräfte und Schwächen und womöglich sogar ihr Verhalten und ihre Überzeugungen.

„Ohne den Puppenspieler, der die Fäden zieht, kann die Puppe nicht tanzen.“



Sieben solcher Clans lernt ihr in diesem Spiel kennen, jeder durch ein **Clandeck** dargestellt. Ein **ränkeschmiedender Vampir** dieses Clans verkörpert die für diesen Clan typischen Kräfte und Disziplin. Das findet auch im Spielstil jedes Decks seine Entsprechung:



Die **Brujah**, die gegen Macht aufbegehren und gegen Tyrannei wüten, liebäugeln mit Gegenkultur und Revolution. Sie suchen Verbündete, die normative Ideen in Frage stellen. Sie würdigen das Feuer der Unterdrückten und fühlen sich zu den Underdogs hingezogen. In diesem Spiel werden die Brujah von **Jayla Parker** verkörpert, einer rebellischen jungen Frau mit klarer Haltung. Im Brujah-Deck dreht sich alles um **hohe Macht** und **schweren Schaden**; erhalte Bonuspunkte, indem du versuchst deine Gegner in Raserei verfallen zu lassen.



Die **Gangrel** sind wilde Fremdlinge, eine Mischung aus Vampir und Tier. Sie überschreiten die Grenze zwischen Spezies, Nationen und Revieren mit der Leichtigkeit des perfekten Raubtiers; sie gehören in die Wildnis und die Wildnis gehört ihnen. In diesem Spiel werden die Gangrel von **Clayton Jones** verkörpert, einem ungepflegten, ehemaligen Alkoholiker, der seinen Frieden fand, als er sich mit den Kreaturen der Wildnis zusammentat. Das Gangrel-Deck nutzt die **formwandlerischen Fähigkeiten** des Clans, um Blut zu manipulieren und Macht zu vergrößern.



Die **Malkavianer** werden von einem Wahnsinn geleitet, der manche Wahrheit verschleiert und manche offenbart. Sie nehmen für sich in Anspruch, in bestimmter Weise miteinander geistig verbunden zu sein und suchen nach Personen mit „besonderen Begabungen“ für ihre Reihen. In diesem Spiel werden die Malkavianer von **Sol Thurman** verkörpert, einem großen Fan der Chicago Cubs, dessen Gelassenheit von Gewaltschüben unterbrochen wird. Im Malkavianer-Deck geht es darum, **Gegner zu überraschen**: durch unvorhersagbare Züge und seltsame, aber mächtige Effekte.



Die **Nosferatu** verbergen ihr abstoßendes Äußeres in der Dunkelheit, um Geheimnisse auszuspionieren. Sie sind wohl die menschlichsten der Kainiten, da sie den Fluch eher äußerlich als innerlich tragen. In diesem Spiel werden die Nosferatu von **Yeongi** verkörpert, einer zielstrebigsten Frau, die sich von ihrem entstellten Gesicht und ihrer Armprothese nicht aufhalten lässt. Das Nosferatu-Deck liefert **verschlagnene Strategien**, wie den Rückzug mitten im Konflikt oder das mehrfache Nutzen von Karten innerhalb derselben Runde.





Die **Toreador** suchen inmitten ihres untoten Daseins die Aufregung von Kunst, Liebe und Grausamkeit. In diesem Clan findet man die größten Künstler, doch ihre Konzentration auf Schönheit und Unschuld bringt ihnen oft neue Mitglieder, die außer einem atemberaubenden Körper nichts zu bieten haben. In diesem Spiel werden die Toreador von **Winston Deville** verkörpert, einem in die Jahre gekommenen Topmodel. Das Toreador-Deck schöpft aus der schiereren Zahl seines **sehr großen Bündnisses**, um Karteneffekte mächtiger zu machen.



Die **Tremere** erforschen die Geheimnisse des Bluts, um ihre magischen Kräfte zu befeuern. Sie sehen wahre Macht darin, das Wissen zur Gestaltung der Welt zu besitzen, Zugriff auf das richtige Blut zu haben und die seltensten Artefakte anzusammeln. In diesem Spiel werden die Tremere von **Ajit Talwar** verkörpert, einem ruchlosen Studenten der okkulten Künste, der bereit ist, als „Söldner-Magus“ zu arbeiten. Das Tremere-Deck lässt dich Blut ausgeben, um **phänomenale Kräfte** zu entfesseln und es treibt dich dazu, immer kurz vor der Raserei zu spielen.



Die **Ventrue** zwingen allen anderen, die sie für minderwertiger als sich selbst halten, die „Maskerade“ auf. Sie waren lange Anführer der Camarilla und hatten mehr hohe Positionen inne als jeder andere Clan und sie sehen nicht ein, dass sich dies in Zukunft ändern sollte. In diesem Spiel werden die Ventrue von **Sofia Alvarez** verkörpert, einer strengen und befehlsgeübten Geschäftsfrau von außergewöhnlichem diplomatischen und politischen Geschick. Das Ventrue-Deck zwingt deine Gegner, sich entweder **deinem Willen zu beugen** oder einen hohen Preis zu entrichten!



Die meisten der in diesem Spiel verfügbaren Clans gehören formal zur **Camarilla**, der einflussreichsten Organisation in der Historie der Kainiten. Sie hat sich auf die Fahne geschrieben, die **Maskerade** aufrechtzuerhalten, einen sorgfältig ausgearbeiteten Schleier der Täuschung für die Blicke der Lebenden, um die Existenz der Kainiten zu verbergen.

Eine Camarilla-Stadt wird in Form eines **feudalistischen Hofes** regiert, auch wenn dessen Versammlungen eher wie elegante Vorstandstagungen oder auch Beratungen von Verbrecherkartellen wirken. Die **Hierarchie** ist absolutistisch. Ganz oben befindet sich der **Prinz**, eine Kreatur, die so beeindruckend oder durchtrieben ist, dass sie als absoluter Herrscher in ihrer Domäne anerkannt wird.

KARTENGLOSSAR

Es gibt ein paar häufig benutzte Begriffe auf den Clankarten, die ihr kennen solltet:

AUSGEBEN VON  - Lege die angegebene Menge Blut  aus deinem Vorrat in die Bank, als Bezahlung für einen Effekt. Hinweis: Dabei darfst du niemals dein letztes Blut  aus deinem Vorrat ausgeben (du darfst also nie willentlich in Raserei verfallen, siehe Seite 16).

AUSSPIELEN VON  - Immer wenn du eine Karte an einem Ort spielst, darfst du außerdem bis zu 3  aus deinem Vorrat an derselben Position ausspielen (siehe Seite 9). Das Blut gilt damit als eingesetztes . Als solches kann es Ziel der Effekte von Clankarten werden.

EINGESETZTE KARTe - Eine „eingesetzte Karte“ ist eine Karte an der Position eines Spielers. Als solche kann sie Ziel des Effekts anderer Clankarten werden (manchmal sogar von sich selbst). Wenn Effekte angewandt werden, die eingesetzte Karten an einem bestimmten Ort betreffen, spielt es keine Rolle, wo die Karte ursprünglich gespielt wurde, es zählt nur, wo sie sich in diesem Moment befindet.

EINGESETZTES  - Jedes eingesetzte  erhöht deine Macht an diesem Ort um 1 (siehe Seite 9). Auch wenn du lediglich eingesetztes Blut  an einem Ort hast (und keine Karten), nimmst du am Konflikt um diesen Ort teil.

ERHALTE  /  - Nimm dir die angegebene Menge Blut  / Einfluss  aus der Bank und lege sie in deinen Vorrat.

KARTEN SPIELEN - Wenn ein Effekt sich auf das „Spielen“ einer Karte bezieht, bezieht sich das auf die tatsächliche, gerade stattfindende Aktion des Spielens der Karte an diesem Ort. Sobald eine Karte gespielt wurde, wird sie zur eingesetzten Karte.

MACHT - Jede Clankarte besitzt einen aufgedruckten Machtwert. Dieser Wert kann sich durch Effekte der Karte selbst und/oder andere Karten verändern. Wenn eine Karte Bezug auf den „aufgedruckten Wert“ einer anderen Karte nimmt, gilt die aufgedruckte Zahl, bevor irgendwelche Modifikationen darauf ausgeführt wurden.

OFFEN/VERDECKT - Einzusetzende Karten können offen oder verdeckt gespielt werden. Liegt eine Karte verdeckt, ist keiner ihrer Effekte aktiv und ihre Macht ist 0 (es sei denn, der Effekt einer anderen Karte besagt etwas anderes).

POSITION - Die Position eines Spielers ist das „Pizzastück“, das an einen Ort gelegt wird, und quasi den Spieler an diesem Ort darstellt. Sowohl Clankarten als auch Blut  können „an die Position eines Spielers“ gespielt werden. Alles, was an der Position eines Spielers liegt, „gehört zu ihm“, auch wenn es nicht tatsächlich zu seinem Besitz gehört (z. B. Karten, die wegen eines Effekts dorthin versetzt wurden).

RIVALE - Ein Gegner, der Karten und/oder Blut  am selben Ort eingesetzt hat wie die Karte, die einen solchen Effekt erwähnt. Gegner, die an diesem Ort nichts eingesetzt haben (weil sie entweder gar nichts dort (aus)gespielt haben oder sich zurückgezogen haben; siehe Seite 12), gelten nicht als Rivalen an diesem Ort.

STIEHL  - Nimm dir die angegebene Menge Blut  aus dem Vorrat des Zielspielers und lege sie in deinen Vorrat. Hinweis: Es ist möglich, den letzten Blutmarker aus dem Vorrat eines Spielers zu stehlen. Wenn das vorkommt, verfällt dieser Spieler in Raserei (siehe Seite 16).

VERLIERE  /  - Lege die angegebene Menge Blut  / Einfluss  aus deinem Vorrat in die Bank, als Folge eines Effekts, der auf dich angewendet wurde. Hinweis: Verlierst du dabei dein gesamtes Blut , verfallst du in Raserei (s. S. 16).

	1. (GEWINNER)	2.	3.
RUNDE 1	VERBÜNDETER +  *	OPFER + 	
RUNDE 2	VERBÜNDETER +   *	OPFER +  	
RUNDE 3	VERBÜNDETER +    *	OPFER +  	

* Der Gewinner eines Konflikts in der Zuflucht des Prinzen erhält zusätzlich 1  und nimmt sich den Ehrgeizmarker.

IMPRESSUM

Spielautoren: Charlie Cleveland, Bruno Faidutti

Illustration: Martin Mottet

Entwicklung: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Flavio Mortarino

Art-Direction: Lorenzo Silva

Grafikdesign: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Spielregel: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Charlie Cleveland

Redaktion: William Niebling, Alessandro Pra'

Weitere Testspieler: Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico "Toy", Paolo "Banda" Andrighetto und viele mehr!

Paradox Licensing

Business Developer: Mats Karlöf

World of Darkness Brand Management

Art-Direction: Tomas Arfert

Brand Marketing Manager: Jason Carl

Brand Manager: Sean Greaney

Brand Editor: Karim Muammar

Community Developer: Martyna Zych

DANKSAGUNGEN

Charlie Cleveland und Bruno Faidutti danken: Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings, Lily Baker

Horrible Guild dankt: Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Andrea "Sgananzium" Bianchin, Sara D'Arca, Valentina Salimbeni, Karim Khadir, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli, Nicola Bocchetta

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Michael Kröhnert

Layout: Annika Brüning

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bitz

Besonderer Dank an: Roland Goslar, Peter Hägenläuer, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink, Frank Nauerz



www.heidelbaer.de