

Änderungsregelwerk 2.0

S.12 bei Ghulschablone und S. 31 bei Gefolgsmann:

Ghule müssen MINDESTENS einmal im Monat Blut bekommen. Sie fühlen sich allerdings damit nicht wohl. Besser wäre ein ein- bis zweiwöchiger Rhythmus.

S.18 Geschick, herausgenommen: Es macht keinen allgemeinen Schaden!

S.21 Hangemenge, Haltegriffe, geändert

Sollte sich das Opfer mit Gewalt befreien wollen, müssen **Kraftaktwert** der/des Angreifer(s) und **Kraftaktwert** des Opfers verglichen werden. Sollte der **Kraftaktwert** des Opfers höher sein gelingt die Befreiung aber das Körperteil ist die nächsten 5 Min. unbrauchbar.

S.23 Schadensangleichung, Nahkampf

Nahkampf (Melee)

Mit was ihr euren Gegner erfolgreich verprügeln könnt, wird von diesem Wert beeinflusst. Beim Enthaupten sagt der Spieler „**Kopf**“ an und setzt während dessen einen Schlag gegen den Oberarm. Trifft dieser gilt sein Gegner als enthauptet. Sollte der Schlag einen anderen Körperteil treffen gilt dies als „**Bruchangriff**“ und der Körperteil wird unbrauchbar bis zur Heilung. Das Enthaupten funktioniert nur, wenn man mindestens 5 Punkte Schaden nach Absorption verursacht. Der Enthauptete geht zu Boden und ist in Starre. Mit einem einfachen, weiteren Schlag gibt man dann noch einen Todesstoß an, sollte die Enthauptung den Charakter wirklich töten. (Da in unserem Spiel keine 'Versehentlichen Todesstöße' passieren.)

Nahkampf 0	Sie sollten fern bleiben
Nahkampf 1	+1 Schaden, Messer, Dolche, Knüppel
Nahkampf 2	Einhandwaffen
Nahkampf 3	Zweihandwaffen
Nahkampf 4	+2 Schaden, exotische/Stangenwaffen
Nahkampf 5	Enthaupten / Bruch zufügen / Entwaffne

S. 41, Hinzufügung von Einflussgebiet-Einflussnahme

Bürokratie [Fähigkeit: Politik]

- 1 Auskünfte bei den Behörden einholen (Einwohnermeldeamt, Stadtwerke, usw.), **öffentliche Pläne der Stadt bekommen**
- 2 Geburtsurkunde oder Führerschein ausstellen; Wohnung oder Wohnhaus von der Versorgung trennen; eine kleine Straße oder einen Park schließen.
- 3 Sozialhilfe in Anspruch nehmen (600 Euro); Todesurkunde, Personalausweis, Pass, oder Arbeitserlaubnis ausstellen; Schulen für einen Tag schließen; Einen Häuserblock von einem Typ Versorgung trennen; Eine kleine Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen.
- 4 Fang- oder Abhörschaltung einrichten; Waffenschein ausstellen; Grundbucheinträge manipulieren; Abteilungs- oder ressortweite Ermittlungen auslösen. Einsicht in Kartenmaterial der Stadt bekommen, **welches nicht öffentlich**

zugänglich ist.

- 5 **Stadtweites Programm starten, stoppen oder verändern; Eine größere Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen; Flächennutzungsplan manipulieren; Stadt- und Staatsweit die Aufzeichnungen einer Person löschen.**

S.45, hinzugefügt Sicherheit als Einflussbereich

Sicherheit [Fähigkeit: Sicherheit]

- 1 Buschfunk - Herausfinden, wo in der Stadt grade viel Security-Personal gebraucht wird
- 2 Drängler - Auf eine kleinere Feier kommen, auf dessen Liste man nicht steht, so Sicherheitspersonal eingestellt ist. Man kennt sich schließlich; einen unabhängigen Security-Mitarbeiter für eine Nacht anfordern
- 3 Nutznießer - Ein kleines Team (3) von Security-Leuten schwarz anheuern; Möglichkeiten besitzen die Zuflucht mit Hardware sicherer zu machen.
- 4 Der Spion - Für eine Nacht Leistungsstarke Soft- und Hardware und jemanden der sie bedienen kann um sich in ein bestehendes Sicherheitssystem einzuhacken. Solche Hacks ziehen meist Aufmerksamkeit auf sich. Auf jede exklusive Feier kommen - so Sicherheitspersonal eingestellt wurde. Pistole bekommen
- 5 Der Agent - Für eine Nacht auch Zugang und Zugriff bekommen, wo kein Sicherheitssystem installiert ist. Solche Hacks ziehen meist Aufmerksamkeit auf sich. Große Sicherheitsapparaturen (Tresorstahltüren etc.). Team von 10 Sicherheitsleute für einen Abend bekommen.

S.58 Präsenz 4, genauer beschrieben

4 Herbeirufung (Summon)

Durch die Anwendung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich, jemanden, der ihm bekannt ist (mindestens ein 15-Minütiges Gespräch als Grundlage zu 'bekannt' sollte gegeben sein. Es reicht nicht aus, das Opfer kurz gesehen zu haben), zu dem Ort zu rufen an dem er sich befindet.

Das Opfer wird versuchen recht zügig zu dem Aufenthaltsort des Anwenders zu gelangen. Dabei ist es sich bewusst, wer es gerufen hat und möglicherweise auch, dass es sich um eine übernatürliche Kraft handelt. Jedoch wird der Betroffene sich nicht freiwillig daran hindern lassen diesem Ruf zu folgen (Er wird sich also z.B. nicht freiwillig einen Pflock in die Brust jagen lassen). Der Ruf hält aber nur eine Nacht lang an. Sollte das Opfer bis dahin nicht angekommen sein verfällt der Ruf und das Opfer bleibt etwas desorientiert.

S.58 Präsenz 5, genauer beschrieben

5 Majestät (Majesty)

Durch Aktivierung dieser Disziplin und Ausgabe eines Willenskraftpunktes erzeugt der Charakter tiefsten Respekt bei alle Personen in 10m Umkreis, die daraufhin ehrfürchtig auf die Knie fallen. Selbst wenn das Opfer dieser Disziplin widersteht, muss es dennoch einen Punkt Willenskraft pro Runde ausgeben, falls es den Anwender angreifen will, sei es körperlich oder geistig.

Jeder, der betroffen ist, weiß, dass es sich um eine Disziplin handelt – aber bis zum Nachlassen des Effekts ist man wirklich und ganz eindeutig hingerissen von dem Anwender.

Im Rahmen seiner Möglichkeiten kann man gegen diese Disziplin Widerstehen. Hierfür sich bitte die Regeln zum Widerstehen geistiger Disziplinen genau durchlesen.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

S.76, Korrektur

Gesundheitsstufen-Basis = 10 GS

+ Widerstandfähigkeit = Stufe 2 und 4 jeweils +1

- Ausweichen = Stufe 1,2,4,5 jeweils +1

S.76 Kampfregekwerk an neuen Schaden angepasst UND von dem Nicht-Kumulativen-System zum Kumulativen System gewechselt

Als Basis hat **Jeder** einen Grundschaden von 1 – unabhängig von allen anderen Faktoren.

Der Nahkampfschaden wird wie folgt errechnet:

Grundschaden 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe/Handgemenge

Hier nochmals die meisten Boni im Überblick

Körperkraft

3 = + 1

4 = + 1

5 = + 1

Stärke

1. Stufe = + 1

3. Stufe = + 1

5. Stufe = + 1

Handgemenge

1. Stufe = + 1

4. Stufe = + 1

ODER

Nahkampf

1. Stufe = + 1

4. Stufe = + 1

Handgemenge und Nahkampf-Waffen

Benötigte Fertigkeit: Handgemenge

Faust +0

Klingenhandschuhe +1

Benötigte Fertigkeit: Nahkampf

Pflock +1

Dolch/Knüppel +1

Schwert/Axt +2 (einhändig)

Zweihänder +3 (muss beidhändig geführt werden)

7.3.2. Schaden im Fernkampf

Im Fernkampf gibt es keinen Bonus durch die Disziplin Stärke oder Geschwindigkeit. Allein der Wert in Geschicklichkeit, der entsprechenden Fähigkeit und dem Bonus durch die Waffe entscheidet über den Schaden. Auch hier gibt es den Grundbonus +1.

Es gilt folgende einfache Formel für den Fernkampf:

Grundschaden 1 + Geschickbonus + Waffe

Hier die meisten Boni in Übersicht:

Geschick

3 = + 1

4 = + 1

5 = + 1

S. 79 Pflochschwelle und Absorption

Ist der angesagte Schaden gleich oder größer als ein Viertel (abgerundet) der gesamten Gesundheitsstufen des Opfers ist dieses gepflöcht.

Absorption zählt im vollen Maß.

Greift man also an, zählt der Wert, der nach der Absorption übrig bleibt. Dieser muss immernoch höher sein, als $\frac{1}{4}$ der gesamten Gesundheitsstufen des Opfers

S. 80 Hinzugefügt: Punkt 7.8 Liste von Kampfmanövern

7.8. Liste von Kampfmanövern durch Talente und Disziplinen

Die folgende Liste verschafft einen Überblick über die möglichen Manöver und zum Teil auch, wie man ihnen entgehen kann.

So kommuniziert Ausweichen und Handgemenge miteinander, aber auch Nahkampf kann durch Ausweichen begegnet werden. Die Liste veranschaulicht es ganz gut. Drückt sie euch zur Not aus – grade jene, die es verwenden, sollten die Regeln genau kennen um sie unter Umständen auch erklären zu können.

Ausweichen:

3 - Haltegriffen ausweichen

5 - Bruch/Abtrennungen abwenden

Handgemenge:

2 - Haltegriff ansetzen

3 - (Knochen)-Bruch zufügen

5 - Entwaffnen

Nahkampf:

5 - Enthaupten, Bruch zufügen, Entwaffnen

Schusswaffen:

5 - Zielschuss/Kopfschuss [Schaumstoff muss den Spieler treffen. Zählt dann als Treffer am angesagten Körperteil]

Disziplins-Manöver

Geschwindigkeit [Pro Ansage 1BP]

- 1 Fair Escape - Weglaufen
- 2 Umlaufen - Hinter den Gegner kommen
- 3 Treffer ausweichen
- 4 Schuss ausweichen
- 5 Doppelschlag ausführen

Stärke

- 3 - Rückstoß - soweit wie Disziplinsstufe/Meter
- 5 - Allesbrecher

S.90, neuer Vorteil

Sabbat-Disziplin (Nur Caitiff, 7 Punkte)

Du weißt nicht woher du kommst, aber ein dunkles Geheimnis umtreibt deine Vergangenheit dennoch - und vielleicht auch für alle bald sichtbar. Vielleicht stammt dein Sire aus den Reihen des Sabbats oder aus einem Anderen Grund bricht in deinem Blut folgende monströse Disziplinen hervor, die es so nur bei der zerstörerischen Sekte gibt: Fleischformen **ODER** Schattenspiele.

Du kannst in Kombination **nicht** folgendes Wählen:
Mit Schattenspiel weder Beherrschung noch Stärke

Mit Fleischformen weder Auspex noch Tierhaftigkeit

S. 107, Ziele, EP rausgenommen

Herausgenommen sind die EP-Vorschläge, die man bei Zielen bekommen kann. In der Praxis hat es sich als deutlich variabler erwiesen. (Das Erreichen des Ziels wird bewertet, nicht das Vorhaben. Wenn man z.B. Prinz werden möchte, kann es ein sehr langfristiges, schweres Ziel sein – oder, man bekommt es plötzlich einfach geschenkt. Es wird also der Aufwand zum Erreichen des Ziels relevant sein.)

S. 109 Steigerungstabelle angepasst, Achtung! Wichtig!

Diese Tabelle gilt für jegliche EP

Eigenschaft	Lernkosten	Anmerkungen
Neue Fähigkeit	3	
Fähigkeit steigern	Aktueller Wert x2	
Attribute steigern	Aktueller Wert x5	
Hintergrund	2 je Punkt	nur bei Generierung
Einfluss	2 je Punkt	nur bei Generierung
Neue Disziplin	Lehrmeister	zusätzlich auch Blut bei clansfremden Disziplinen
Clansdisziplin	1->10 2->10 3->15 4->20 5->25	Damit auch Primär Pfad bei Thaumaturgie usw.
Clansfremde Disziplin	1->14 2->14 3->21 4->28 5->35	Lehrer und gegebenen-___

		falls Blut.
Caitiff Disziplinen	1->12 2->12 3->18 4->24 5->30	Nur aus dem Standard _____ Bereich
weit. Thaumaturgie Pfad	Siehe Clansdisziplin	Nur in Absprache mit der SL und Erlaubnis des _____ Regenten
Thaumaturgisches Ritual	Stufe x 2	Muss mit SL abgeklärt werden.
Willenskraft	Aktueller Wert x 2	
Menschlichkeit/Pfad	Aktueller Wert x 2	Muss ausgespielt werden
Tugenden	Aktueller Wert x2	