Masters of the Night™

ARES

MASTERS OF THE NIGHT™

DAS RATTERN DES ZUGES LÄSST DICH AUS EINEM TRAUMLOSEN SCHLAF ERWACHEN und du merkst, dass ihr an einem neuen Ziel angekommen seid, einem Ort, der entweder ein Zufluchtsort oder das endgültige Grab deiner Familie sein wird. Eure gegenwärtige Lage ist allenfalls bescheiden – ihr seid dazu gezwungen, euch in einem Gepäckwaggon zu verstecken, eingeengt von dreckigen Koffern. Diese Demütigung schützt eure Familie, bis sie aus ihrem tiefen Schlummer erwachen kann. Ihr habt alle zu viel Zeit mit Träumen verbracht; Jahre, möglicherweise Jahrzehnte. Nun ist es endlich an der Zeit, die Sache wieder selbst in die Hand zu nehmen.

Wie hat sich die Welt während eurer Abwesenheit verändert? Der Schleier hat die Wahrheit eurer Existenz stets vor den Sterblichen verborgen – ist er immer noch stark genug? Durchforsten die Agenten der Inquisition immer noch die Welt nach euch? Und viel wichtiger, wird diese Stadt eurem Willen erliegen wie auch die Städte zuvor? Zuerst kommt der Kampf ums Überleben, dann der um Macht und schließlich kämpft ihr um die Vorherrschaft.

Die Geschichte hat euch vor langer Zeit aus Burgen und Krypten verbannt. In diesem neuen Jahrhundert seid ihr Umherziehende, die unaufhörlich nach einer neuen Heimat, neuen Dienern und frischem, warmen Blut suchen.

Neuste Ausgabe

City Daily Chronicle

DAS WETTER
Die Höchsttemperatur liegt heute voraussichtlich bei 7°C, der Tiefstwert liegt heute Nacht bei -6°C. Heute Nacht ist Vollmond. Außerdem ist es meist bewölkt mit vereinzelten Schauern. Morgen bleibt es kalt und dunkel.

JAHR 47, Ausgabe 165 | 32 SEITEN | NEW YORK, NEW YORK, MONTAG, DEN 17. NOVEMBER 1952 | PREIS: SIEBEN CENT | TELEFON: MADISON 2263

STRASSEN UNSERER STADT IN ANGST UND SCHRECKEN. GIBT ES VAMPIRE WIRKLICH?

Polizei ermahnt Bevölkerung, zu Hause zu bleiben

Die städtische Polizei hat alle gesetzestreuen Bürger dazu aufgerufen, in ihren Häusern zu bleiben, besonders bei Nacht. Mehrere Stadtviertel wurden aufgrund der anhaltenden Unruhen und brutalen Verbrechen als „Kriegsgebiet" beschrieben und die Versuche der Behörden, der Gewalt Herr zu werden, blieben bisher erfolglos. Kontrollpunkte wurden eingerichtet, um das beständige Chaos einzudämmen, aber die Polizei befürchtet, dass die Unruhen auf andere Stadtviertel übergehen könnten und weiter wilde Gerüchte über „Vampire" verbreitet werden.

Alle Bürger werden dazu aufgefordert, wachsam zu bleiben. Die Polizei hat eine besondere Telefonleitung für Hinweise eingerichtet, über die Bürger jegliches verdächtige Verhalten oder seltsame Vorfälle sofort melden sollen. Angesichts des großflächigen Schadens am

BÜRGERWEHR REGIERT DIE STRASSEN

Banden schwerbewaffneter Bürger haben die Kontrolle auf den Straßen erlangt, wo sie die Ausgangssperre erzwingen und mit rivalisierenden Banden umzugehen pflegen.

Unbestätigten Berichten zufolge jagen diese Banden außerdem angebliche „Vampire" und gehen vom Tier zu Tier, wo sie mutmaßliche Monster verhören.

Gemeindevertreter:

AUSGANGSSPERRE BEGINNT HEUTE NACHT

Straßenkriminalität steigt um 300%

Bürgermeister: „Vampire sind ein Mythos."

„So etwas wie Vampire gibt es nicht", behauptet der Bürgermeister in einer bizarren und beispiellosen Stellungnahme. „Es gibt weder Monster und Dämonen noch Geister und Kobolde." Bezichtigungen des Vampirismus' oder anderer Monster haben in den letzten Wochen erhebliche Konflikte in der Stadt verursacht und man glaubt, dass sie in Verbindung mit einer Reihe kürzlich geschehener Morde und Brandanschläge stehen.

Neben der Stellungnahme des Bürgermeisters haben sich Akademiker zu Wort gemeldet, die darauf bestehen, dass es keine Beweise für übernatürliche Wesen welcher Art auch immer gibt. Die Augenzeugenberichte, die in den letzten Tagen gemeldet wurden, seien auf Massenhalluzinationen zurückzuführen – „In Zeiten gestiegerter Angst, wie es aktuell der Fall ist", sagte Professor Murran, „entwickeln

Lösung für dieses Problem in der aktuellen Krise finden soll. Die Religionsvertreter bestreiten, dass etwas Wahres an den Gerüchten über Exorzisten und Vampirjäger, die mit den Kirchen zusammenarbeiten, dran ist.

Ruhig bleiben

Der Bürgermeister fordert außerdem alle Bürger dazu auf, ruhig zu bleiben und sich an die Augangssperre zu halten. „Das ist eine Frage der öffentlichen Ordnung. Es ist eine Sache der Polizei und, falls nötig, der Nationalgarde. Es gibt keine Vampire – nur Kriminelle, die zur Rechenschaft gezogen werden. Wir sollten das mit dem Richterhammer lösen, nicht mit einem Pfahl ins Herz."

Trotz der Unruhen und der Augangssperre werden die Geschäfte in manchen Stadtvierteln weiter betrieben. „Das Leben geht schließlich weiter",

Masters of the Night ist ein kooperatives Spiel, in dem ihr gemeinsam gegen das Spiel antretet und zusammen gewinnt oder verliert. Ihr schlüpft in die Rolle eines Vampirclans, der langsam seine frühere Macht zurückerlangt. Mit der Hilfe eurer Lakaien kämpft ihr gegen die Agenten der Inquisition, verbreitet auf euren Hetzjagden Furcht unter den Leuten und hinterlasst grauenhafte Siegel in verschiedenen Stadtvierteln. All das gehört zu den Vorbereitungen des großen Blutmond-Rituals, das euren Besitzanspruch auf die Stadt festigen und ihr Schicksal unabwendbar machen wird. Aber gebt acht: Je länger ihr für die Vorbereitungen des Rituals braucht, desto schwieriger wird es, es durchzuführen. Eure Feinde suchen ununterbrochen nach euch und wenn sie euch finden, kann nicht einmal eure Vampirmagie sie aufhalten.

Das Schicksal eurer Familie wird in den nächsten Tagen entschieden.
Werdet ihr diese neue Stadt eurer Macht unterwerfen – oder sie an unbedeutende Sterbliche verlieren?

Spielmaterial

Masters of the Night beinhaltet:

- diese Spielanleitung
- 9 Stadtviertelteile
- 2 Schleierleisten
- 6 Vampirminiaturen
- 6 Vampirbögen
- 54 Ereigniskarten (jeweils 18 der Stufen I, II und III)
- 13 Reliktkarten
- 10 sechsseitige Würfel
- 3 Stanzbögen mit Anzeigern und Plättchen:
  - 6 Vampirplättchen
  - 6 Opferanzeiger
  - 6 Siegelplättchen
  - 22 Blutstropfen
  - 1 Schleieranzeiger
  - 1 Plättchen „Anführender Vampir“
  - 12 Agentenplättchen
  - 9 Lakaienplättchen

Stadtviertelteile

Die Stadt besteht aus **9 Stadtviertelteilen**. Jedes Stadtviertel hat einen eigenen einzigartigen Effekt, der entweder bei Tag oder Nacht ausgelöst wird oder nachts von einem Vampir aktiviert werden kann.

Vampirbögen & -miniaturen/ -plättchen

Ihr könnt mit den sechs **Vampiren** Agnieszka, Imre, Ishtvan, Laszlo, Mila und Nevena spielen. Jeder Vampir hat seinen eigenen **Vampirbogen**, der seine Aktionen, Fähigkeiten und die Opferzahl anzeigt. Auf dem Spielplan wird jeder Vampir durch eine **Vampirminiatur** dargestellt. Ihr könnt auch stattdessen das passende Plättchen eures Vampirs verwenden.

Siegelplättchen

Jeder Vampir kann sein eigenes und einzigartiges **Siegel** beschwören, um ein Stadtviertel mit mächtiger Magie einzuhüllen. Dadurch wird dem Stadtviertel ein neuer Effekt hinzugefügt und eure Familie kommt dem Sieg näher.

Opferanzeiger

Verwendet diese Anzeiger für die **Opferleiste** links an euren Vampirbögen, indem ihr sie in die vorgesehene Aussparung legt. Hier zählt ihr, wie viele Agenten ihr besiegt habt.

Schleierleisten und -anzeiger

Die zwei doppelseitigen **Schleierleisten** haben eine Seite für jede Vampiranzahl. Mit dem **Schleieranzeiger** stärkt (nach links verschieben) oder schwächt (nach rechts verschieben) ihr den **Schleier** und zeigt damit an, wie erfolgreich ihr agiert, ohne das Geheimnis eurer Familie zu enthüllen. Je näher ihr der 0 (dem Feld mit dem Text „Vampire zur Strecke gebracht und besiegt“) kommt, desto näher seid ihr eurer endgültigen Enthüllung und somit eurer Niederlage.

Ereigniskarten

Von den 54 **Ereigniskarten** gibt es jeweils 18 Karten in den Stufen I, II und III. Mischt jede Stufe getrennt voneinander, bevor ihr zu spielen beginnt. Je nachdem für welche Schwierigkeit ihr euch entscheidet, wird der Ereignisstapel aus mehr oder weniger Karten gebildet.

Ihr zieht in jeder Runde eine Ereigniskarte, die zusammen mit dem **Schleieranzeiger** angibt, wie viele **Agenten** in welchen Stadtvierteln auftauchen. Viele der Ereigniskarten verändern das Spiel, indem sie neue Aktionsmöglichkeiten bieten oder weitere Herausforderungen hinzufügen.

Blutstropfen

Ihr verwendet **Blutstropfen** 🩸, um die Ausdauer eurer Vampire anzuzeigen. Gebt Blutstropfen aus, um ihre Fähigkeiten zu aktivieren. Ihr erhaltet sie wieder, indem ihr Sterbliche jagt. Jeder Vampir kann bis zu 4 Blutstropfen haben. Ein Vampir, der sein gesamtes Blut verloren hat, ist **erschöpft** (siehe Seite **16**).

Plättchen „Anführender Vampir“

Das **Plättchen „Anführender Vampir“** zeigt an, welcher Vampir in einer Runde zuerst am Zug ist und Entscheidungen in schwierigen Situationen trifft. Die unterschiedlichen Seiten zeigen außerdem an, ob gerade Tag oder Nacht ist.

Reliktkarten

Reliktkarten stellen wertvolle Artefakte dar, die ihr im Museum finden könnt. Um in den Besitz eines Relikts zu kommen und es verwenden zu können, muss ein Vampir zuerst eine bestimmte **Opferzahl** 💀 erreichen. Jeder Vampir kann maximal 2 Reliktkarten besitzen.

Agentenplättchen

Verborgene Seite

Enttarnte Seite

Agenten sind eure Hauptgegner. Sie sind Eingeweihte der **Inquisition** – einem uralten Orden von Vampirjägern. Sie agieren im Geheimen und müssen auf ihre enttarnte Seite umgedreht werden, bevor ihr euch um sie kümmern könnt.

Lakaienplättchen

Mann

Frau

Lakaien sind treue Diener eurer Familie. Sie helfen euch dabei, die Stadtviertel unter Kontrolle zu halten und beschützen euch vor den Agenten der Inquisition. Außerdem dienen sie als Opfergabe bei magischen Ritualen. Alle Vampire können Lakaien nutzen, unabhängig davon, wer sie angeworben hat. Ihr könnt euch aussuchen, welche Seite eines Lakaienplättchens ihr verwenden wollt (entweder eine Frau oder ein Mann). Das beeinflusst nicht den Spielablauf.

Würfel

Die sechsseitigen **Würfel** verwendet ihr im Kampf und für einige bestimmte Spieleffekte.

Spielaufbau

Unabhängig von der Spieleranzahl könnt ihr in jeder Partie 2 bis 5 Vampire verwenden. Jeder von euch kann mehr als einen Vampir kontrollieren. In einer Solopartie verwendest du 2 oder mehr Vampire. In einer Partie zu zweit könnt ihr mit 5 Vampiren spielen und sie so unter euch aufteilen, wie ihr wollt. Während einer Partie ist nur die Anzahl an beteiligten Vampiren relevant, nicht die Spieleranzahl.

Verwendet immer die Schleierleiste, die der Gesamtanzahl an Vampiren entspricht. Wenn ihr z.B. bei einer Partie zu zweit jeweils mit 2 Vampiren spielt, verwendet ihr die Schleierleiste für vier Vampire, nicht für zwei.

Das Plättchen „Anführender Vampir" bezieht sich immer auf einen Vampir, nicht auf einen Spieler. Um euch das Weitergeben des Plättchens zu erleichtern, könnt ihr die Vampirbögen so anordnen, dass sie in der Spielreihenfolge liegen.

Verwendet in euren ersten Partien diese Anzahl an Vampiren:

- **3, 4 oder 5 Spieler:** 1 Vampir pro Spieler
- **2 Spieler:** 1 oder 2 Vampire pro Spieler
- **Solopartie:** 2 bis 5 Vampire

Sobald ihr die Regeln besser kennt, kann jeder Spieler mit beliebig vielen Vampiren spielen.

Bei eurer ersten Partie sind folgende Vampir-Kombinationen zu empfehlen:

- **2 Vampire:** entweder Imre und Mila, Agnieszka und Laszlo oder Imre und Laszlo
- **3 Vampire:** Agnieszka, Ishtvan und Mila
- **4 Vampire:** Agnieszka, Imre, Nevena und Laszlo

1. Legt die **Stadtviertelteile** in einem 3-mal-3-Raster aus, sodass sie alle gleich ausgerichtet sind. Das Stadtviertel „Bahnhof“ muss immer in der oberen linken Ecke liegen, die anderen Stadtviertel werden zufällig ausgelegt. **Nur vertikal oder horizontal anliegende Stadtviertel gelten als angrenzend.**

2. Entscheidet, wie viele Vampire ihr in dieser Partie verwenden wollt und wie ihr sie verteilt.

   Nehmt euch jeweils die passenden **Vampirbögen**, **Vampirminiaturen** und **Siegel**. Das Material der Vampire, die ihr nicht verwendet, legt ihr zurück in die Schachtel.

   Legt 4 **Blutstropfen** auf jeden Vampirbogen. Legt den passenden farbigen **Opferanzeiger** in die Aussparung neben der 0 eurer Opferleiste.

3. Stellt alle **Vampirminiaturen** auf das Stadtviertel „Bahnhof“.

   - Falls ihr mit 2 Vampiren spielt, legt außerdem 2 Lakaien auf den Bahnhof.
   - Falls ihr mit 3 Vampiren spielt, legt außerdem 1 Lakaien auf den Bahnhof.
   - Falls ihr mit 4 oder 5 Vampiren spielt, legt keine Lakaien auf den Bahnhof.

4. Sucht entsprechend der Anzahl an Vampiren in der Partie die passende **Schleierleiste** heraus. Legt den Schleieranzeiger auf Feld 6.

5. Legt die Anzahl an **Agenten**, die links auf der Schleierleiste angegeben ist, als Agentenvorrat neben die Stadtviertel. Legt die übrigen Agenten zurück in die Schachtel.

6. Legt die übrigen **Lakaien** und 2 zusätzliche **Blutstropfen** neben die Agentenplättchen. Das ist euer Plättchenvorrat. Legt die übrigen Blutstropfen zurück in die Schachtel.

7. Mischt jeden **Ereignisstapel** separat. Wählt euren Schwierigkeitsgrad und zieht die folgende Anzahl an Karten von jedem Ereignisstapel, ohne sie euch anzusehen:

   - **Einfach:** 6 Karten von jedem Stapel
   - **Normal:** 5 Karten von jedem Stapel
   - **Schwer:** 4 Karten von jedem Stapel

   Bildet mit den gezogenen Karten einen Stapel. Dabei legt ihr die Karten der Stufe III nach unten, die Karten der Stufe II in die Mitte und die Karten der Stufe I nach oben. Das ist euer Ereignisstapel für diese Partie. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

8. Mischt den **Reliktstapel** und legt ihn in die Nähe des Stadtviertels „Museum“.

9. Legt für jeden beteiligten Vampir 2 **Würfel** bereit. Werft sie und legt sie neben den Plättchenvorrat, ohne die gewürfelten Werte zu verändern. Das ist euer Würfelvorrat, der von allen Spielern verwendet wird. Legt die übrigen Würfel zurück in die Schachtel.

10. Wer die schärfsten Zähne hat, erhält das **Plättchen „Anführender Vampir“** mit der Tagseite oben. Falls dieser Spieler mehrere Vampire kontrolliert, wählt ihr einen seiner Vampire, der anführender Vampir wird und das Plättchen auf seinen Bogen legt.

Nun seid ihr bereit, die Herrschaft über die Stadt an euch zu reißen!

Würfelvorrat

Die **Würfel** verwendet ihr im Kampf und für einige bestimmte Spieleffekte. Während der Partie bewahrt ihr die Würfel als Vorrat neben dem Plättchenvorrat auf. Dabei sind ihre Würfelwerte stets sichtbar.

Immer wenn ihr Würfel verwenden müsst, wählt ihr einen aus dem Vorrat aus und legt ihn beiseite. Der Wert des gewählten Würfels beeinflusst das Ergebnis eines Kampfes oder bestimmten Spieleffekts.

Sobald ein Würfel beiseitegelegt wurde, kann er nicht mehr verwendet werden, bis alle Würfel des Vorrats verwendet wurden.

Sobald der Würfelvorrat leer ist, nehmt ihr alle beiseitegelegten Würfel, werft sie und erzeugt so einen neuen Würfelvorrat, ohne die geworfenen Werte zu verändern.

Spielablauf

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Tagphase, gefolgt von einer Nachtphase. Am Tag werden Ereignisse abgehandelt und Agenten tauchen auf. Bei Nacht sind die Vampire am Zug.

Tagphase

Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Das Plättchen „Anführender Vampir" weitergeben

Gebt das Plättchen „Anführender Vampir" im Uhrzeigersinn an den nächsten Vampir weiter. Dreht es außerdem auf seine Tagseite, um daran zu erinnern, dass ihr die Runde mit der Tagphase beginnt. Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde der Partie.

Normalerweise bedeutet das, dass das Plättchen dem Spieler zur Linken gegeben wird. Falls es mehr Vampire als Spieler gibt, wird das Plättchen dem nächsten Vampir im Uhrzeigersinn gegeben, egal wer diesen Vampir kontrolliert.

2. Tageffekte der Stadtviertel abhandeln

Der anführende Vampir handelt alle **Tageffekte der Stadtviertel** ab. Diese sind mit einem ◉-Symbol markiert.

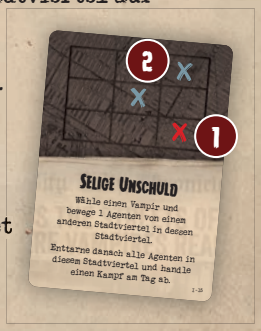
Sie können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden. Trotzdem muss der Effekt eines Stadtviertels erst vollständig abgehandelt werden, bevor der Effekt eines anderen Stadtviertels abgehandelt werden kann. Da die Situation in einem Stadtviertel andere Stadtviertel betreffen kann, dürft ihr die Reihenfolge bestimmen, in der die Stadtviertel abgehandelt werden. Die endgültige Entscheidung sollte immer vom anführenden Vampir getroffen werden.

Beispiel: *1 Agent sowie 1 Lakai sind im Museum und 1 Lakai ist in der Nervenheilanstalt. Der Effekt des Museums wird nur ausgelöst, falls sich mehr Lakaien als Agenten dort befinden. Die Spieler entscheiden sich dafür, die Nervenheilanstalt zuerst abzuhandeln und bewegen den Agenten vom Museum in die Nervenheilanstalt. Jetzt können sie den Effekt des Museums abhandeln und erhalten ein wertvolles Relikt.*

3. Ereigniskarte ziehen und abhandeln

Der anführende Vampir deckt die oberste Karte des Ereignisstapels auf und handelt sie ab. Auf jeder Karte ist ein Stadtraster abgebildet, das die Stadtviertel darstellt, in denen neue Agenten auftauchen. Legt die Agentenplättchen immer mit ihrer **verborgenen Seite** auf das jeweilige Stadtviertel.

Auf der Schleierleiste ist angegeben, wie viele Agenten in jedem Stadtviertel auftauchen, je nachdem auf welchem Feld sich euer Schleieranzeiger befindet. Falls der Schleier bei 4 bis 6 liegt, verwendet ihr die Zahlen auf der linken Seite. Falls der Schleier bei 1 bis 3 liegt, verwendet ihr die Zahlen auf der rechten Seite.



1. Für Stadtviertel, die mit einem roten Kreuz markiert sind, gibt es immer eine einzelne Zahl. Legt die angegebene Anzahl an Agenten auf das Stadtviertel, das auf dem Raster rot markiert ist.
2. Für Stadtviertel, die mit einem blauen Kreuz markiert sind, gibt es entweder zwei Mal dieselbe Zahl oder zwei verschiedene Zahlen. Falls die Zahlen gleich sind, legt ihr die angegebene Anzahl an Agenten jeweils auf beide Stadtviertel, die markiert sind. Falls die Zahlen verschieden sind, dürft ihr entscheiden, auf welches der blau markierten Stadtviertel ihr die jeweilige Anzahl an Agenten legt.

Nachdem eine Karte abgehandelt wurde, legt ihr sie normalerweise zurück in die Schachtel. Manche Karten haben allerdings dauerhafte Effekte und bleiben im Spiel.

Nachdem die Agenten platziert wurden, handelt der anführende Vampir den Text der Ereigniskarte ab. Manchmal fügt dieser Effekt der Stadt weitere Agenten hinzu.

Neue Agenten tauchen immer mit ihrer verborgenen Seite oben in der Stadt auf, außer es wird auf der Karte ausdrücklich anders angegeben.

Den Schleier schwächen

Falls ihr beim Abhandeln einer Ereigniskarte aus irgendeinem Grund einen oder mehrere Agenten in ein Stadtviertel mit einem Lakaien oder nicht erschöpften Vampir bewegen oder legen müsst, müsst ihr den Schleier um 1 schwächen (ein Mal pro Stadtviertel, nicht pro Agent).

Immer wenn ihr einem Stadtviertel einen Agenten hinzufügen müsst und ihr keine Agenten im Vorrat habt, müsst ihr den Schleier pro Agent, den ihr nicht platzieren könnt, um 1 schwächen.

Immer wenn ihr den Schleier aufgrund eines Ereignisses schwächen müsst, tut ihr das, nachdem ihr die Karte vollständig abgehandelt habt.

4. Die Agenten jagen die Vampire

Am Tag **kommt es in jedem Stadtviertel mit mindestens 1 nicht erschöpften Vampir und mindestens 3 Agenten zu einem Kampf**.

Falls das auf mehrere Stadtviertel zutrifft, entscheidet der anführende Vampir, in welcher Reihenfolge die Kämpfe abgehandelt werden.

Bevor der Kampf beginnt, dreht ihr alle Agentenplättchen in diesem Stadtviertel auf die **enttarnte** Seite. Der Kampf wird nach den **Kampf**regeln abgehandelt (siehe Seite **14**). Tageslicht schwächt Vampire: sie können nicht mit voller Stärke kämpfen und sind verwundbarer als nachts.

Beispiel: *Die Ereigniskarte „Letzter Kreuzzug“ wird abgehandelt. Es sind 3 Vampire im Spiel und der Schleieranzeiger liegt auf Feld 4. Das Stadtviertel links unten ist mit einem roten X markiert, also werden dort 2 neue Agenten platziert. Der Schleierleiste zufolge muss auf ein blau markiertes Stadtviertel 1 Agent gelegt werden und auf das andere 0. Der anführende Vampir entscheidet sich dafür, einen Agenten auf das Stadtviertel Bahnhof zu legen. Der Nervenheilanstalt wird kein Agent hinzugefügt.*

Nun muss der Spieler jedem nicht versiegelten Stadtviertel ohne Agenten, Vampiren oder Lakaien 1 Agenten hinzufügen. Es gibt 3 solcher Stadtviertel, aber es liegt nur noch 1 Agentenplättchen im Vorrat. Er fügt einem Stadtviertel seiner Wahl einen Agenten hinzu und schwächt dann den Schleier von 4 auf 2. Außerdem sind die Agenten im Museum, einem Stadtviertel mit 2 Vampiren, aufgetaucht, was bedeutet, dass der Schleier auf 1 sinkt. Jetzt haben die Spieler ein Problem, da die Vampire in diesem Stadtviertel im nächsten Schritt gegen die 3 Agenten kämpfen müssen!

Da die Karte „Letzter Kreuzzug“ abgehandelt wurde, befinden sich nun 3 Agenten im Museum. Diese werden einen der Vampire dort bekämpfen. Zunächst dreht ihr alle Agentenplättchen in diesem Stadtviertel auf ihre enttarnte Seite. Danach wird ein Kampf am Tag abgehandelt (siehe Seite 14).

Nachtphase

Während der Nachtphase darf jeder Vampir eine Reihe an Aktionen ausführen, indem er **Aktionspunkte (AP)** ausgibt. Zu Beginn jeder Nachtphase erhält jeder Vampir 2 Aktionspunkte. Diese Anzahl kann sich im Verlauf der Partie ändern.

Der anführende Vampir dreht das Plättchen „Anführender Vampir" auf die Nachtseite und führt seine Aktionen zuerst aus.

Danach ist der nächste Vampir im Uhrzeigersinn am Zug und führt seine Aktionen aus, gefolgt vom nächsten Vampir. Das geht so lange weiter, bis alle Vampire ein Mal am Zug waren. Du musst alle deine Aktionen ausführen, bevor der nächste Vampir am Zug ist.

> Falls ein erschöpfter Vampir am Zug ist, erhält er 1 Blutstropfen und der Schleier wird um 1 geschwächt. Danach führt der Vampir wie gewohnt seine Aktionen aus.

Wenn du am Zug bist, entscheidest du, wie dein Vampir die verfügbaren Aktionspunkte ausgibt, und du triffst alle Entscheidungen, die damit verbunden sind. Falls du möchtest, darfst du dieselbe Aktion mehrmals ausführen.

Die Aktionen sind auf euren Vampirbögen neben der Opferleiste beschrieben. Manche Aktionen habt ihr von Anfang an zur Verfügung, andere werden erst freigeschaltet, wenn ihr eine gewisse Opferzahl erreicht habt.

Beispiel: *Nachdem du auf deiner Opferleiste 4 erreicht hast, darfst du Wilde Jagden beginnen.*

„Dein Vampir" bezieht sich immer auf den Vampir, der gerade die Aktion ausführt.

Nachdem alle Vampire ihre Aktionspunkte ausgegeben haben, endet die Nachtphase und die Tagphase der nächsten Runde beginnt.

Vampiraktionen

Opferzahl	Verfügbare Aktion	Aktionspunkte
0+	Bewege dich in ein angrenzendes Stadtviertel.	1
0+	Enttarne alle Agenten in deinem Stadtviertel.	1
0+	Bekämpfe enttarnte Agenten in deinem Stadtviertel.	1
0+	Werbe einen Lakaien an und stärke den Schleier um 1.	2
0+	Aktiviere den Nachteffekt deines Stadtviertels.	1–2
0+	Nutze deine Blutfähigkeit.	0
1+	Jagd: Erhalte 1 Blutstropfen.	1
2+	Tausche ein Relikt mit einem anderen Vampir in deinem Stadtviertel.	0
4+	Beginne eine Wilde Jagd: Erhalte Blut bis zu deinem Maximum und schwäche den Schleier um 1.	1
6+	Nutze deine Dunkle Fähigkeit.	0
9+	Versiegle ein Stadtviertel (-1 Lakai).	1
9+	Leite das Blutmond-Ritual ein.	1

Bewegen

Manche bevorzugen es, die Stadt rasch in ihrer Fledermaus-Gestalt zu durchqueren, andere fahren in einer Limousine oder rasen auf einem Motorrad hindurch.

1 AP	nicht betroffen	0+

Bewege deinen Vampir in ein angrenzendes Stadtviertel. Während du dich bewegst, kannst du Lakaien aus deinem Stadtviertel mitnehmen. Bewege beliebig viele Lakaien zusammen mit deinem Vampir in ein angrenzendes Stadtviertel.

Agenten enttarnen

Einen Agenten kann man nicht einfach in einer Menschenmenge entdecken. Es ist ja nicht so, als würden sie Sonnenbrillen oder irgendeine Uniform tragen. Sie zu finden und zu entlarven, erfordert besonderen Einsatz.

1 AP	nicht betroffen	0+

Drehe alle Agenten in deinem Stadtviertel auf ihre enttarnte Seite. Agenten, die bereits enttarnt waren, bleiben enttarnt.

Agenten bekämpfen

Wenn du weißt, wer deine Feinde sind, warte nicht darauf, dass sie dich angreifen. Es ist immer besser, sich sofort um sie zu kümmern.

1 AP	nicht betroffen	0+

Dein Vampir bekämpft alle enttarnten Agenten in seinem Stadtviertel. Agenten, deren verborgene Seite oben liegt, nehmen nicht am Kampf teil. Anders als während eines Kampfes am Tag darfst du bei einem Kampf bei Nacht einen beliebigen Würfel aus dem Würfelvorrat verwenden.

Einen Lakaien anwerben

Um über Sterbliche zu herrschen, brauchen Vampire andere Sterbliche. Es gibt welche, die euch aus Angst, Eifer, Leidenschaft dienen – oder einfach, weil sie Geld brauchen. Nachdem sie eingeweiht wurden, könnt ihr über ihren Willen gebieten.

2 APs	um 1 stärken	0+

Nimm 1 Lakaienplättchen aus dem Vorrat und lege es auf dasselbe Stadtviertel, in dem dein Vampir ist. Du kannst keinen Lakaien anwerben, wenn sich keine Lakaienplättchen mehr im Vorrat befinden.

Ein neuer Lakai hilft deiner Familie, im Verborgenen zu bleiben: Stärke den Schleier um 1.

Nachteffekt aktivieren

Hinter der Fassade von Bürogebäuden, Restaurants, Läden und Eigentumswohnungen gibt es ein geheimes Netzwerk, das Vampire nutzen, um ihrem Ziel näherzukommen.

Siehe Stadtviertel	nicht betroffen	0+

Falls dein Vampir in einem Stadtviertel mit einem Nachteffekt ist, kannst du diesen aktivieren, indem du die angegebene Anzahl an Aktionspunkten ausgibst. Ein Stadtviertel kann in derselben Runde mehrmals aktiviert werden. Der Effekt bezieht sich immer auf den Vampir, der ihn aktiviert hat.

Blutfähigkeit nutzen

Die übernatürlichen Fähigkeiten, die Vampire in ihrer scheinbar ewigen Lebenszeit stets verbessern, gehören zu den einzigartigen Eigenschaften, die sie so mächtig machen.

Blutstropfen	nicht betroffen	0+

Jeder Vampir hat eine eigene Blutfähigkeit, die normalerweise aktiviert wird, indem du in der Nachtphase Blutstropfen ausgibst (Laszlos Fähigkeit kann hingegen bei jedem Kampf aktiviert werden, egal ob Tag oder Nacht). Blutfähigkeiten kosten keine Aktionspunkte. Falls dein Vampir durch das Bezahlen der Fähigkeitskosten erschöpft wird, handelst du den Effekt trotzdem komplett ab.

Agenten, die durch deine Blutfähigkeit besiegt werden, erhöhen deine Opferzahl. Allerdings stärken Lakaien, die durch deine Blutfähigkeit ins Spiel kommen, nicht den Schleier.

Jagd

Jagen ist für Vampire kein Zeitvertreib – es ist eine Frage des Überlebens. Aus reinem Hunger oder einfach, um sich zu verjüngen, bedienen sich Vampire in finsteren Nächten an ihrer Beute.

1 AP | nicht betroffen | 1+

Dein Vampir erhält 1 Blutstropfen. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf deinen Vampirbogen. Jeder Vampir darf bis zu 4 Blutstropfen haben (oder 6 mit dem Relikt „Makelloses Blut“).

Relikte tauschen

Obwohl die Beschaffung von Relikten schwierig ist, ist es zum Wohle der Familie unerlässlich, dass sich diese mächtigen Artefakte in den richtigen Händen befinden.

0 AP | nicht betroffen | 2+

Dein Vampir darf eine Reliktkarte mit einem anderen Vampir in seinem Stadtviertel tauschen. Du kannst auch einfach eine Reliktkarte abgeben oder eine von ihm erhalten. Das kostet dich keine Aktionspunkte, aber beide Vampire müssen das eigene Maximum an Relikten beachten.

Wilde Jagd

Manchmal wird ein Vampir von unersättlichem Hunger, einem hinterhältigen Plan oder dem Kampf ums Überleben dazu gezwungen, alle Vorsicht fallen zu lassen und die Stadt unsicher zu machen.

1 AP | um 1 schwächen | 4+

Dein Vampir erhält so viele Blutstropfen, bis die Anzahl seinem Maximum entspricht (4 Tropfen oder 6 mit dem Relikt „Makelloses Blut“). Nimm die erforderliche Menge aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Vampirbogen.

Die Wilde Jagd verursacht ein solches Chaos, dass sie unmöglich unbemerkt von den Sterblichen vor sich gehen kann: Schwäche den Schleier um 1.

Dunkle Fähigkeit nutzen

Während die Vampire immer mehr Leben nehmen, stärkt sich ihr Band mit der Dunkelheit selbst und offenbart mächtige und lang vergessene dunkle Künste.

Schleier | Siehe Fähigkeit | 6+

Anders als bei Blutfähigkeiten erhält ein Vampir seine Dunkle Fähigkeit erst, sobald er die 6 auf seiner Opferleiste erreicht. Dunkle Fähigkeiten werden während der Nachtphase aktiviert (mit Ausnahme von Laszlos) und müssen mit dem Schwächen des Schleiers bezahlt werden. Falls das Bezahlen dieser Kosten den Schleier auf 0 senkt, endet die Partie sofort und ihr verliert, auch wenn durch die Fähigkeit der Schleier gestärkt werden würde.

Agenten, die durch deine Dunkle Fähigkeit besiegt werden, erhöhen deine Opferzahl. Allerdings stärken Lakaien, die durch deine Dunkle Fähigkeit ins Spiel kommen, nicht den Schleier.

Ein Stadtviertel versiegeln

Vampire brauchen ihren eigenen Herrschaftsbereich. Mit der Zeit entwickelten sie mächtige Rituale, um einen Ort langsam in ihr eigenes Gebiet zu verwandeln.

1 AP, 1 Lakai | nicht betroffen | 9+

Dein Vampir kann sein Stadtviertel **versiegeln**, falls sich dort mindestens 1 Lakai und keine Agenten oder andere Siegel befinden. Gib 1 Aktionspunkt aus, lege 1 Lakaienplättchen von diesem Stadtviertel ab und lege dein Siegel auf das Stadtviertel.

Jeder Vampir besitzt nur ein einziges Siegel und kann nur ein Stadtviertel versiegeln.

Ein Siegel fügt dem Stadtviertel, in dem es beschworen wurde, einen neuen Effekt hinzu. Dieser Effekt ist passiv und muss nicht extra aktiviert werden.

Zudem werden versiegelte Stadtviertel immer so behandelt, als würde es dort mehr Lakaien als Agenten geben, selbst wenn dort gar keine Lakeienplättchen liegen. Versiegelte Stadtviertel behalten ihren ursprünglichen Effekt, der weiterhin aktiviert oder ausgelöst werden darf, nachdem das Siegel dort platziert wurde.

Das Blutmond-Ritual einleiten

Die Vollziehung des Blutmond-Rituals ist der Höhepunkt aller Anstrengungen eines Vampirclans und wird ihnen endgültig die Macht über die Stadt verschaffen.

1 AP | nicht betroffen | 9+

Falls dein Vampir diese Aktion erfolgreich ausführt, endet die Partie mit einem Sieg. Allerdings kann das Ritual erst eingeleitet werden, sobald die Siegel aller Vampire in den Stadtvierteln platziert wurden, alle Vampire im selben Stadtviertel ohne Agenten sind und mindestens genauso viele Lakaienplättchen wie Vampire in diesem Stadtviertel sind.

Sieg und Niederlage

Das Ritual vollziehen

Um zu gewinnen, müsst ihr das Blutmond-Ritual vollziehen. Dafür müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

1. Jeder Vampir muss ein Stadtviertel mit seinem Siegel versiegelt haben.
2. Alle Vampire müssen im selben Stadtviertel ohne Agenten sein. Außerdem müssen in diesem Stadtviertel mindestens genauso viele Lakaien wie Vampire sein.
3. Schließlich muss einer der Vampire das Ritual vollziehen, indem er die Aktion „Das Blutmond-Ritual einleiten" ausführt.

Falls ihr diese Bedingungen erfüllt, machen die Vampire sich mithilfe ihrer Magie die Menschen der Stadt untertan und sichern sich so eine Blutquelle für viele Jahre.

Ende einer Partie

In diesen 3 Fällen endet die Partie sofort:

1. Ihr habt das Blutmond-Ritual vollzogen und verwandelt die Menschen der Stadt in eure folgsame Herde. Ihr gewinnt.
2. Der Schleieranzeiger erreicht 0 (das Feld „Vampire zur Strecke gebracht und besiegt"). Die Menschen der Stadt haben die Wahrheit über Vampire herausgefunden und machen Jagd auf euch. Ihr verliert.
3. Ein Spieler muss eine Karte vom leeren Ereignisstapel ziehen. Die Agenten der Inquisition vereinigen ihre Armee von Vampirjägern in der Stadt. Euch läuft die Zeit davon. Ihr verliert.

Kampf

Zu Kämpfen kann es am Tag und bei Nacht kommen. Zu Beginn eines Kampfes ist immer nur genau ein Vampir verwickelt und kämpft gegen eine Gruppe von Agenten in seinem Stadtviertel. Andere Vampire können in den Kampf hineingezogen werden, falls der zuerst kämpfende Vampir erschöpft wird.

Allgemeine Kampfregeln

Zu Beginn des Kampfes darf der kämpfende Vampir eine beliebige Anzahl an Lakaien von seinem Stadtviertel ablegen, um genauso viele enttarnte Agenten von diesem Stadtviertel abzulegen.

Danach wählt der Spieler für jeden enttarnten Agenten, der noch im Stadtviertel ist, einen Würfel aus dem Vorrat (ein beliebiger Würfel bei Nacht und den Würfel mit dem niedrigsten Wert bei einem Kampf am Tag).

Handle den Effekt des verwendeten Würfels sofort ab:

1 oder 2: Der Agent bleibt in dem Stadtviertel und der Vampir verliert 1 Blutstropfen.

3 oder 4: Der Agent wird abgelegt und der Vampir verliert 1 Blutstropfen.

5 oder 6: Der Agent wird abgelegt.

Der Spieler fährt damit fort, Würfel auszuwählen, bis die Anzahl der verwendeten Würfel mit der Anzahl der enttarnten Agenten in diesem Stadtviertel übereinstimmt.

Falls nicht genügend Würfel im Vorrat liegen, muss der Spieler zuerst alle verfügbaren Würfel verwenden, dann alle beiseitegelegten Würfel neu werfen und damit fortfahren, die erforderliche Anzahl an Würfeln auszuwählen.

Falls der kämpfende Vampir alle Blutstropfen verliert und erschöpft wird, wird ein anderer nicht erschöpfter Vampir im selben Stadtviertel zum kämpfenden Vampir. Falls alle Vampire im Stadtviertel erschöpft sind, endet der Kampf sofort, auch wenn ihr weniger Würfel als die Anzahl an enttarnten Agenten verwendet habt.

Kämpfe am Tag und bei Nacht werden mit folgenden Ausnahmen gleich abgehandelt.

Kampf bei Nacht

Kämpfender Vampir: Der Vampir, der den Kampf mit der Aktion „Agenten bekämpfen" ausgelöst hat. Der Spieler darf beliebige Würfel aus dem Vorrat verwenden.

Gegnerische Agenten: Alle enttarnten Agenten im selben Stadtviertel. Verborgene Agenten beteiligen sich nicht am Kampf und werden ignoriert.

Kampf am Tag

Kämpfender Vampir: Ein nicht erschöpfter Vampir in einem Stadtviertel mit 3 oder mehr Agenten. Falls mehrere Vampire in diesem Stadtviertel sind, wählt ihr einen Vampir aus, der kämpfen soll. Der Spieler darf nur die Würfel mit den niedrigsten Werten verwenden.

Gegnerische Agenten: Alle Agenten im selben Stadtviertel. Dreht alle Agenten in diesem Stadtviertel auf ihre enttarnte Seite, bevor der Kampf beginnt.

Die Opferzahl erhöhen

Vampire erhöhen während eines Kampfes für jeden abgelegten Agenten ihre Opferzahl um 1. Für Agenten, die von Lakaien abgelegt werden, erhöht der erste kämpfende Vampir seine Opferzahl. Für Agenten, die aufgrund von verwendeten Würfeln abgelegt werden, erhöht derjenige Vampir seine Opferzahl, der in dem Moment kämpft, in dem ein Würfel verwendet wird.

Kampfbeispiel

In einer Partie zu dritt sind Ishtvan und Mila im Museum mit 1 Lakaien und 4 enttarnten Agenten. Die Würfel im Vorrat haben die Werte 6 und 2. Ishtvan gibt 1 Aktionspunkt aus, um einen Kampf zu beginnen.

Zuerst beschließt der Spieler, der Ishtvan kontrolliert, den Lakaien vom Museum abzulegen, um einen der Agenten abzulegen.

Jetzt muss Ishtvan 3 Agenten bekämpfen. Er wählt 3 Würfel aus dem Vorrat.

Ishtvan muss die letzten 2 Würfel im Vorrat mit den Werten 6 und 2 nehmen. Einer der Agenten wird abgelegt (indem er die 6 verwendet), allerdings verliert Ishtvan auch seinen letzten Blutstropfen (weil er nun die 2 verwenden muss) und wird erschöpft – er legt seine Miniatur hin oder dreht sein Plättchen um.

Mila befindet sich ebenfalls im Museum, also geht der Kampf weiter. Sie wirft alle 6 Würfel, um den dritten Würfel auswählen zu können. Die neuen Werte sind 1, 1, 3, 4, 4, 4. Mila wählt einen Würfel mit dem Wert 4, legt einen weiteren Agenten ab und verliert 1 Blutstropfen.

Insgesamt wurden 3 Agenten (einer für den Lakai sowie je einer für die Würfelwerte 4 und 6) vom Museum abgelegt. Einer der Agenten hat überlebt.

Ishtvans Opferzahl wird um 2 (1 für den Lakaien und 1 für den Würfel) erhöht und Milas Opferzahl wird um 1 erhöht.

Erschöpfte Vampire

Falls ein Vampir während eines Kampfes, nach dem Nutzen einer Fähigkeit oder aufgrund eines anderen Effekts keine Blutstropfen mehr hat, gilt er als **erschöpft**.

Legt in dem Stadtviertel, wo er erschöpft wird, seine Miniatur hin oder dreht das Plättchen auf die erschöpfte Seite. Falls dieser Vampir Aktionspunkte übrig hatte, verfallen diese.

Ein erschöpfter Vampir wird meist von Agenten ignoriert und für tot gehalten. Sie können am Tag nicht angegriffen werden. Falls durch eine Ereigniskarte ein Agent auf ein Stadtviertel gelegt wird, in dem nur ein erschöpfter Vampir ist, müsst ihr den Schleier nicht schwächen.

Falls ein erschöpfter Vampir durch einen beliebigen Effekt einen Blutstropfen erhält, ist er nicht mehr erschöpft. Dreht sein Plättchen wieder um oder stellt die Miniatur auf.

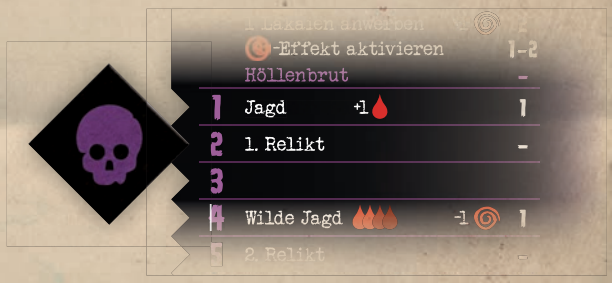
Sobald ein erschöpfter Vampir in der Nachtphase am Zug ist, erhält er 1 Blutstropfen. Allerdings geht die Auferstehung des Vampirs nicht unbemerkt vonstatten: Schwächt den Schleier um 1. Danach führt der Vampir wie gewohnt seinen Zug aus.

Reliktkarten

Während einer Partie können Vampire mächtige Artefakte finden, die sogenannten Relikte. **Jeder Vampir kann nur bis zu 2 Relikte besitzen.** Nachdem die Opferzahl eines Vampirs die 2 erreicht hat, darf er 1 Relikt besitzen und verwenden. Erst sobald seine Opferzahl die 5 erreicht, darf er 2 Relikte besitzen und verwenden.

Relikte erhaltet ihr, wenn der Stadtviertel-effekt des Museums ausgelöst wird. Immer wenn ihr das tut, zieht der anführende Vampir die oberste Karte des Reliktstapels und deckt sie auf. Er darf nun einen Vampir wählen, der das Relikt erhält. Dabei darf er jeden wählen, der gemäß seiner Opferleiste 1 oder 2 Relikte besitzen darf, einschließlich sich selbst.

Falls noch keiner von euch ein Relikt besitzen kann, wird keine Karte gezogen.



Vampire können Relikte tauschen, falls sie im selben Stadtviertel sind. Dafür müsst ihr keine Aktionspunkte ausgeben, allerdings muss einer der beteiligten Vampire gerade am Zug sein.

Ein Tausch kann in jeglicher Form stattfinden (auch einseitig), allerdings darf am Ende kein Vampir mehr Relikte besitzen als erlaubt.

Immer wenn ein Vampir ein Relikt erhält, das sein Maximum an Relikten übersteigen würde, muss er sofort ein Relikt ablegen – entweder eines der Relikte, das er schon hatte, oder das neue Relikt.

Relikte können nur während der Nachtphase verwendet werden, entsprechend dem Text auf der Karte. Die meisten Relikte eröffnen dem Besitzer neue Möglichkeiten. Manche Effekte sind passiv und andere können aktiviert werden, indem man Aktionspunkte bzw. Blutstropfen ausgibt oder den Schleier schwächt.

Manche Relikte werden auf ein Stadtviertel gelegt, was einen neuen Effekt hinzufügt, wie es auch die Siegel tun. Relikte, die auf einem Stadtviertel liegen, gehören keinem Vampir und können nicht aufgehoben oder erneut bewegt werden. Es dürfen mehrere Relikte auf demselben Stadtviertel liegen, sogar auf einem Stadtviertel mit einem Siegel.

Tipps zur Vampirauswahl

Wie flüssig die Partie läuft und welche Strategien ihr zur Verfügung habt, hängt hauptsächlich davon ab, welche Vampire ihr wählt. Lasst euch Zeit und erkundet alle Vampirfähigkeiten.

Manche Vampire, so wie Mila, können schon zu Beginn der Partie nützlich sein. Andere zeigen ihr wahres Potenzial erst gegen Ende, wie Ishtvan, dessen Siegel und Dunkle Fähigkeit am Ende schnell die Siegbedingungen erfüllen können.

Denkt darüber nach, wie sich eure Vampire gegenseitig ergänzen und so Vorteile erzielen können.

Agnieszka kann zum Beispiel die Agenten in ein Stadtviertel locken, damit Ishtvan seine Dämonenbeschwörung nutzen oder Laszlo einen Kampf am Tag abhandeln kann. Auf der anderen Seite kann sie auch die Agentengruppen aufteilen, um einen größeren Nutzen aus Nevenas Fähigkeiten zu ziehen.

Imre kann Mila dabei helfen, Blutstropfen zu erhalten, nachdem sie ihre Verführung genutzt hat, aber er hat auch die Möglichkeit, Laszlo beim Fokussieren auf enttarnte Agenten zu helfen.

Viel Spaß dabei, die Vampir-Kombinationen zu finden, die am besten zu eurem eigenen Spielstil passen!

Häufig gestellte Fragen

Kann der Wert eines Würfels niedriger als 1 oder höher als 6 sein?

Nein. Falls irgendein Effekt den Wert eines Würfels unter 1 senken oder über 6 erhöhen würde, bleibt der Wert bei 1 bzw. 6.

Welche Stadtviertel gelten als angrenzend?

Stadtviertel, die entweder vertikal oder horizontal (aber nicht diagonal) aneinander liegen, gelten als angrenzend.

Wird ein Tageffekt aktiviert, wenn genauso viele Agenten wie Lakaien in dem Stadtviertel sind?

Nein, eine Seite muss mit mindestens 1 Plättchen dominieren. Es gibt eine Ausnahme: Versiegelte Stadtviertel werden immer so behandelt, als würde es dort mehr Lakaien als Agenten geben (selbst wenn dort gar keine Lakaienplättchen liegt).

Was passiert, wenn wir den Schleier stärken müssen, er aber schon auf Feld 6 ist?

Der Schleier kann nicht höher als 6 sein, also passiert nichts.

Was passiert, wenn wir einen Agenten mit einem Lakaien ersetzen müssen, aber es keine Lakaien mehr im Vorrat gibt?

Entfernt das Agentenplättchen, ohne es zu ersetzen.

Was passiert, wenn wir einen Lakaien mit einem Agenten ersetzen müssen, aber es keine Agenten mehr im Vorrat gibt?

Entfernt das Lakaienplättchen. Vergesst nicht, den Schleier um 1 zu schwächen, falls diese Anweisung auf einer Ereigniskarte steht.

Manche Ereigniskarten werden auf ein Stadtviertel gelegt und müssen abgelegt werden, sobald die Bedingungen erfüllt sind. Wann müssen wir die Bedingungen überprüfen?

Diese Karten werden sofort abgelegt, sobald ihre Bedingungen erfüllt sind, aber nicht bevor sie auf ein Stadtviertel oder einen Vampirbogen gelegt wurden.

Falls zum Beispiel der anführende Vampir nur noch 1 Blutstropfen übrig hat und die Karte „Der Fluch unseres Clans“ gezogen wird, wird die Karte zuerst auf den Bogen des anführenden Vampirs gelegt. Danach verliert er 1 Blutstropfen und wird erschöpft. Die Bedingung, um die Karte abzulegen, ist nun erfüllt, also wird die Karte sofort abgelegt und der Schleier um 1 gestärkt.

Müssen wir den Schleier schwächen, wenn ein Agent die Nervenheilanstalt betritt, in der ein Lakai ist?

Nein, ihr müsst den Schleier nur schwächen, wenn bei der Abhandlung einer Ereigniskarte ein neuer Agent in einem Stadtviertel mit einem Lakaien oder einem nicht erschöpften Vampir auftaucht. Stadtvierteleffekte, Relikte, Siegel und Vampirfähigkeiten beeinflussen den Schleier nur, wenn es ausdrücklich angegeben ist.

Wie genau nutzen wir Laszlos Fähigkeiten?

Laszlo kann eine oder beide seiner Fähigkeiten immer im Kampf gegen Agenten nutzen, nachdem er Würfel ausgewählt hat. Er darf seine Fähigkeit beliebig oft nutzen, solange er die Kosten bezahlen kann.

Müssen wir eine Ereigniskarte abhandeln, die von Nevenas Fähigkeit genutzt wird?

Nein. Immer wenn Nevena eine Karte zieht oder ablegt, wird diese nur dazu verwendet, um zu entscheiden, in welchen Stadtvierteln sie ihre Fähigkeit nutzt.

Wenn ich das Relikt „Chronometer der Verzerrung“ verwende und es danach einem anderen Vampir gebe, darf er es dann sofort verwenden?

Nein. Dieses Relikt darf nur ein Mal pro Runde verwendet werden, egal wie oft es in dieser Runde getauscht wird.

Falls aufgrund einer Ereigniskarte einem Stadtviertel mit einem Lakaien ein Agent hinzugefügt werden soll, ich aber „Graburne“ verwendet habe, um stattdessen dem Stadtviertel mit „Graburne“ einen Agenten hinzuzufügen, müssen wir dann trotzdem den Schleier schwächen?

Falls in diesem Stadtviertel keine Lakaien oder nicht erschöpfte Vampire sind, nein.

Nur das Stadtviertel, auf das das Agentenplättchen letztendlich gelegt wird, wird überprüft, nicht das Stadtviertel, auf das es ursprünglich gelegt werden sollte.

Index

Agenten 5, 7–9, 11–13, 17

Aktionen 10–12

- Bewegen 10
- Agenten enttarnen 11
- Agenten bekämpfen 11
- Einen Lakaien anwerben 11
- Nachteffekt aktivieren 11
- Blutfähigkeit nutzen 11
- Jagd 11
- Relikte tauschen 12
- Wilde Jagd 12
- Dunkle Fähigkeit nutzen 12
- Ein Stadtviertel versiegeln 12
- Das Blutmond-Ritual vollziehen 12

Anführender Vampir,
Plättchen „Anführender Vampir“ 4, 6–10, 16

Angrenzende Stadtviertel 18

Anzahl an Vampiren in einer Partie 6

Blutmond-Ritual 13

Chronometer der Verzerrung 18

Dunkle Fähigkeiten 10, 12, 17

Ende einer Partie 13

Ereigniskarten 7–9, 13, 16

Erschöpfte Vampire 16

Häufig gestellte Fragen 18

Kampf 14–15

- Kampfbeispiel 15
- Kampf am Tag 14
- Kampf bei Nacht 14

Lakaien 5, 7, 9–14

Nachtphase 10

Opferzahl 4, 5, 7, 10, 12, 14, 16

Reliktkarten 5, 7, 10, 16, 17

Schleierleiste 5–9

Sieg und Niederlage 13

Siegel 4, 7, 10, 12, 13, 17

Spielablauf 8

Spielaufbau 6

Spielmaterial 3–5

Stadtraster 5,8

Stadtviertelteile 3, 8, 11

Tagphase 8

Tipps zur Vampirauswahl 17

Vampirbögen 4, 6, 7

Vampirplättchen 4

Würfelvorrat 7

MASTERS OF THE NIGHT™

Autor
Nikolay Aslamov

Entwicklung
Timofey Bokarev

Illustrationen
Timur Dairbaev, **Anton Kwasovarov**, **Irina Pechenkina** und **Ildar Alimov**

Grafikdesign
Peter Gifford und **Andrey Shestakov**

Layout
Peter Gifford und **Honda Eiji**

Redaktion
Pyotr Tulenev

Englische Übersetzung
Vladislav Goldakovsky

Zusätzliches Lektorat und Kontrolle
Roberto Di Meglio und **Fabrizio Rolla**

Produktion
Roberto Di Meglio und **Fabio Maiorana**

Deutsche Ausgabe
Asmodee Germany

Übersetzung
Franziska Wolf

Redaktion und Lektorat
Sebastian Klinge, **Sebastian Wenzlaff** und **Franziska Wolf**

Satz und Layout
Max Breidenbach

Ein Spiel von
Igrology

IGROLOGY

www.igrology.ru/eng

Ein Spiel produziert und weltweit veröffentlicht von
Ares Games Srl

ARES

Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU),
Italien.
www.aresgames.eu

Diese Information aufbewahren.

© 2020 Igrology. Masters of the Night ist ein Markenzeichen von Igrology. Englische Ausgabe © 2020 Ares Games Srl. Alle Rechte vorbehalten.