




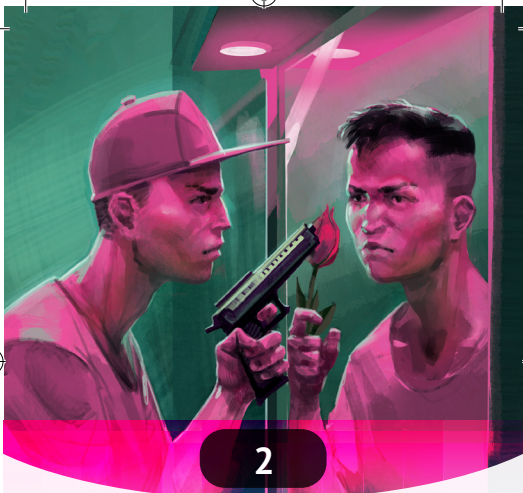
2

CHAOS

Du darfst wählen, 1 oder mehr deiner an deiner Position eingesetzte Karten auf die Hand zurückzunehmen, diese eingeschlossen. Pro Karte, die du zurücknimmst, stiehlt 1  von jedem Rivalen.

Manche Leute wollen einfach bloß die Welt brennen sehen.

MA05

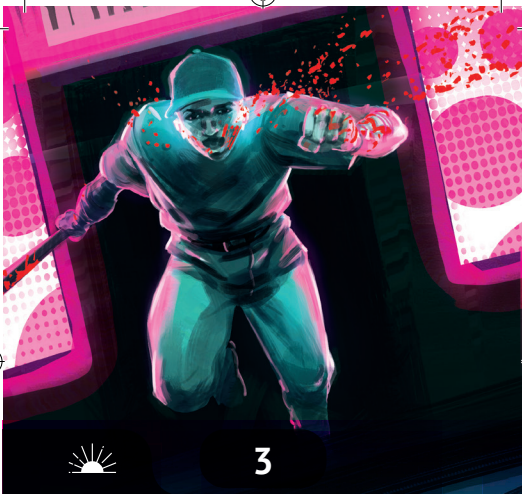


MALKAVS FLUCH

Sofort nach der Enthüllung ziehst du die oberste Karte deines Clan-Decks und spielst sie an diesem Ort aus. Mische am Ende der Ausführungsphase 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand zurück ins Deck.

Was, diese Pistole? Nein, die hatte ich schon immer dabei.

MA06



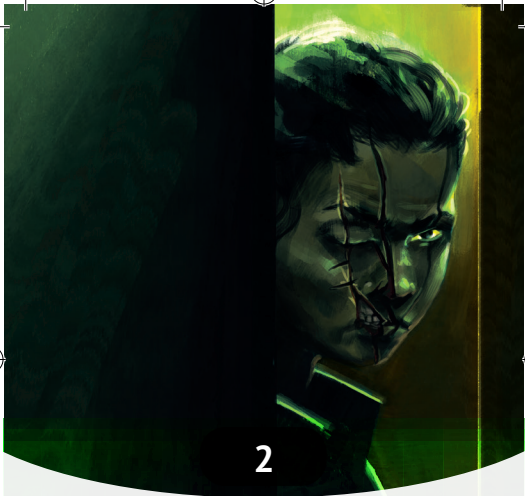
3

KOPFLOSER ANGRIFF

Du darfst wählen, 1 oder mehr deiner an dieser Position eingesetzten Karten zu verdecken: Jede deiner Karten, die an deiner Position dieses Ortes verdeckt liegt, hat 4 Macht.



Ein gruselig methodischer Amoklauf.

MA07

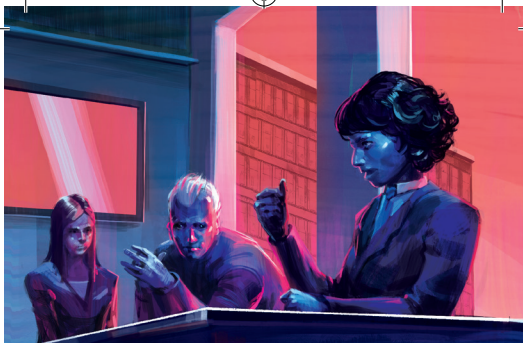


2

AUGEN IN DER FINSTERNIS

Während der Planungsphase müssen deine Gegner, um Karten an diesen Ort zu spielen,  ausgeben und ihre Karten verdeckt spielen. Du darfst dir diese Karten jederzeit ansehen. Immer wenn eine Karte hier verdeckt gespielt wird, nimm dir 1  aus der Bank und spiele es an diesem Ort aus.

N003



3


DIPLOMATIE

**Bevor irgendein anderer Effekt angewandt wird:
Die an diesem Ort eingesetzte Karte mit dem höchsten
aufgedruckten Machtwert (ignoreiere Karten an deiner
Position) hat stattdessen 0 Macht. Bei einem Gleichstand
sind alle daran beteiligten Karten betroffen.**

Ohne uns wäre es mit der Camarilla schon lange vorbei. VE02

ALAMUT-KLAUE



Stiehl zu Beginn der Ausführungsphase die Hälfte des  aus dem Vorrat von 1 Rivalen (aufgerundet).

„Ernährung ist eine Sauererei.“



1