

Sample file



Das Buch Nod

von Aristotle deLaurent, Beckett et al.

Impressum:

Geschrieben von: Sam Chupp und Andrew Greenberg

Entwickelt von: Andrew Greenberg

Lektorat: David D. Gragert

Original-Layout und Design: Michelle E. Prahler

Überarbeitetes Layout und Design: Marcos Manuel Peral Villaverde

Illustrationen: Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Schnell, E. Allen Smith,

Doug Alexander Gregory, Larry MacDougal, Robert MacNeill,

Craig Gilmore, John Cobb, Erik Hotz, Timothy Bradstreet,

Andrew Robinson, Ken Meyer Jr., John Bridges, Tom Berg, Steve Casper

Künstlerische Leitung: Richard Thomas

World of Darkness Brand Team

Brand Manager: Sean Greaney

Kreativer Leiter der Marke: Justin Achilli

Brand Art Director: Tomas Arfert

Brand Editor: Karim Muammar

Brand Community Developer: Martyna „Outstar“ Zych

Brand Marketing Manager: Jason Carl

Paradox Lizenzvergabe

Business Developer: Dhaunae De Vir

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Thomas Michalski, Michelle Weniger

Übersetzung: Daniel Mayer

Layout: Christian Lonsing

Lektorat: Michelle Weniger

Korrektorat: Frauke Forster

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin



paradox
INTERACTIVE

WORLD OF
DARKNESS



© 2021 Paradox Interactive, AB (publ). Vampire: The Masquerade und World of Darkness sind eingetragene Marken von Paradox Interactive, AB (publ). Alle Rechte vorbehalten.



Einleitung: Wie man das Buch Nod verwendet

4

Vorwort

5-11



Ein paar Worte zur Chronik des Kain

12-18

Die Chronik des Kain

19-61



Ein paar Worte zur Chronik der Schatten

62-64

Die Chronik der Schatten

65-93



Ein paar Worte zur Chronik der Geheimnisse

94-96

Die Chronik der Geheimnisse

97-115



Anhang: Die bekannte Geschichte der Ersten Stadt

116-123

Nachwort

124-133

Lexikon

134

Einleitung:

Wie man das Buch Nod verwendet

Das Buch Nod soll nicht das abschließende Buch über das Wesen der Vampire und ihren Erschaffer Kain sein. Es sind keine Spielregeln enthalten. Der Grund dafür ist, dass das Buch Nod vollkommen als Setting-Material gedacht ist. Im Idealfall sollten Erzählerinnen das Buch Nod als Requisite in ihrem Masquerade Mind's Eye Theatre-Spiel oder für ihre Chroniken in Vampire – Die Maskerade verwenden.

Sie können es auch nutzen, um ihre Spiele mit einer authentischen Kultur anzureichern: der Kultur der Vorsintflutlichen, die von Kain selbst überliefert wurde. Willst du einen Ahnen wirklich alt und ultrakonservativ wirken lassen? Lasse ihn aus der Chronik der Schatten zitieren. Möchtest du den Spielern das Gefühl geben, dass sie den Vorsintflutlichen nahe sind? Sie könnten eine Tafel finden, auf der ein Fragment der Chronik des Kain steht. Willst du ihnen mit Drohungen über Gehenna Angst machen? Lasse einen Malkavianer die Chronik der Geheimnisse zitieren.