

INHALT

KONZEPTE	33	TOREADOR	87	CHARAKTERE	133
Eine Welt der Dunkelheit	33	Wer sind die Toreador?	88	Grundlagen des Charakters	133
Rollenspiel und Erzählen	40	Disziplinen	90		
V5 Spielbeispiel	43	Fluch	91		
DIE GESELLSCHAFT		TREMERE	93	CHARAKTERERSTELLUNG	135
DER BLUTS-		Wer sind die Tremere?	94	Die Rolle der Erzählerin	135
VERWANDTEN	47	Disziplinen	97	Charakter, Klüngel, Chronik	139
Alte und		Fluch	97	Das Soziogramm	142
zeitgenössische Perspektiven	47	VENTRUE	99	Dein menschliches Leben	144
Djihad	48	Wer sind die Ventrue?	99	Umarmung und das Danach	148
Die Camarilla	49	Disziplinen	102	Zusammenfassung	152
Die Autarkis	56	Fluch	102		
Die Enden und die Anfänge	56	DIE CAITIFF	105	GRUNDLEGENDE	
CLANS	63	Wer sind die Caitiff?	105	EIGENSCHAFTEN	155
BRUJAH	65	Disziplinen	107	Körperliche Attribute	155
Wer sind die Brujah?	65	Fluch	107	Gesellschaftliche Attribute	155
Disziplinen	67	DIE DÜNNBLÜTIGEN	109	Geistige Attribute	156
Fluch	67	Wer sind die Dünnblütigen?	109	Willenskraft	157
GANGREL	69	Eigenschaften der Dünnblütigen	111	Körperliche Fähigkeiten	159
Wer sind die Gangrel?	70	Auswege	113	Gesellschaftliche Fähigkeiten	164
Disziplinen	72	REGELN	115	Geistige Fähigkeiten	168
Fluch	73	Zeit	115	PRINZIPIEN	172
MALKAVIANER	75	Einfache Proben	117	Überzeugungen	172
Wer sind die Malkavianer?	76	Wettbewerbe	123	Anker	173
Disziplinen	79	Konflikte	123	Ambition und Verlangen	173
Fluch	79	Beispiele für Proben	128		
NOSFERATU	81	Erfahrung und Verbesserung	130	JAGDVERHALTEN	175
Wer sind die Nosferatu?	82	Die Goldene Regel	130	Bauer	175
Disziplinen	84			Beuteltrinker	176
Fluch	85			Blutegel	176
				Kinvernehmlicher	176
				Metzger	177
				Osiris	177
				Räuber	177
				Sandmann	177
				Sirene	178
				Szeneprinzessin	178

VORTEILE	179	DISziplinen	243	Variationen des Zwangs	311	
Vorzüge	179	Allgemeine Regeln	244	In Memoriam	311	
Hintergründe	184	Auspex	244	Gegenleistungen	314	
ERSTELLEN		Beherrschung	248			
EINES KLÜNGELS	195	Blutmagie	251	STÄDTE	317	
Domäne	195	Rituale	255	Das Feudalsystem	319	
Hintergründe für Klüngel	196	Dünndlütige Alchemie	262	Atmosphäre	328	
Klüngelarten	197	Geschwindigkeit	268	Ihre Stadt bei Nacht	331	
VAMPIRE	201	Gestaltwandeln	270			
Wahrheit und Lügen	201	Präsenz	273	CHRONIKEN	337	
Hunger	205	Seelenstärke	276	Eine Chronik planen	337	
Hungerwürfel	205	Stärke	278	Spielstile	340	
Zwänge	208	Tierhaftigkeit	281	Ein Spiel leiten	354	
Das Blut in Wallung bringen	211	Verdunkelung	284	Die Zweite Inquisition		
Den Hunger stillen	211			in Chroniken	360	
DAS BLUT	214			Gejagte Jäger	366	
Generation	214	SZENEN UND SPIELMODI	290			
Blutmacht	215	Szenenarten	290	WERKZEUGE	369	
Gaben des Blutes	217	Spielmodi	291			
Preise des Blutes	219	ERWEITERTE PROBEN	293	ANTAGONISTEN	370	
Gefahren für das Blut	221	Versionen für Erweiterte Proben	293	Sterbliche	370	
DU BIST, WAS DU ISST	225	Sonderfälle und		Tiere	373	
Das Blut ist das Leben	226	Erweiterte Proben	294	Vampire	374	
Jagd und Säfte	228	ERWEITERTER KONFLIKT	295	Kreaturen des Schreckens	376	
Resonanz und Erfahrung	231	Drei, Zwei, Fertig	295			
ZUSTÄNDE DER		Weitere Konflikt-Optionen	296	GEGENSTÄNDE	378	
VERDAMMNIS	233	Bewegung in Konflikten	298	Ausrüstung	378	
Das Blutsband	233	Ein-Wurf-Konflikt	298	Herkömmliche Waffen	379	
Diablerie	234	Erweiterter Konflikt:		Übernatürliche Ausrüstung	381	
MENSCHLICHKEIT	236	Körperlicher Kampf	300			
Die Abwärtsspirale	236	Erweiterter Kampf:		HINTER-	GRUNDBÖGEN	382
Der Zähler für Menschlichkeit	239	Soziales Kräftemessen	304	Index	407	
		SYSTEME DES BLUTES	306	Anhang I: Standard-Handlungen	409	
		Jagd	306	Anhang II: Projekte	417	
		Intimität zwischen		Anhang III: Ratschläge		
		Blutsverwandten	310	für Rücksichtnahme im Spiel	421	