

# INHALT

## KONZEPTE 33

Eine Welt der Dunkelheit	33
Rollenspiel und Erzählen	40
V5 Spielbeispiel	43

## DIE GESELLSCHAFT DER BLUTS- VERWANDTEN 47

Alte und	
zeitgenössische Perspektiven	47
Djyhad	48
Die Camarilla	49
Die Autarkis	56
Die Enden und die Anfänge	56

## CLANS 63

<b>BRUJAH</b>	<b>65</b>
Wer sind die Brujah?	65
Disziplinen	67
Fluch	67

<b>GANGREL</b>	<b>69</b>
Wer sind die Gangrel?	70
Disziplinen	72
Fluch	73

<b>MALKAVIANER</b>	<b>75</b>
Wer sind die Malkavianer?	76
Disziplinen	79
Fluch	79

<b>NOSFERATU</b>	<b>81</b>
Wer sind die Nosferatu?	82
Disziplinen	84
Fluch	85

<b>TOREADOR</b>	<b>87</b>
Wer sind die Toreador?	88
Disziplinen	90
Fluch	91

<b>TREMERE</b>	<b>93</b>
Wer sind die Tremere?	94
Disziplinen	97
Fluch	97

<b>VENTRUE</b>	<b>99</b>
Wer sind die Ventrue?	99
Disziplinen	102
Fluch	102

<b>DIE CAITIFF</b>	<b>105</b>
Wer sind die Caitiff?	105
Disziplinen	107
Fluch	107

<b>DIE DÜNNBLÜTIGEN</b>	<b>109</b>
Wer sind die Dünablütigen?	109
Eigenschaften der Dünablütigen	111
Auswege	113

<b>REGELN</b>	<b>115</b>
Zeit	115
Einfache Proben	117
Wettbewerbe	123
Konflikte	123
Beispiele für Proben	128
Erfahrung und Verbesserung	130
Die Goldene Regel	130

## CHARAKTERE 133

Grundlagen des Charakters	133
---------------------------	-----

## CHARAKTERERSTELLUNG 135

Die Rolle der Erzählerin	135
Charakter, Klüngel, Chronik	139
Das Soziogramm	142
Dein menschliches Leben	144
Umarmung und das Danach	148
Zusammenfassung	152

## GRUNDLEGENDE EIGENSCHAFTEN 155

Körperliche Attribute	155
Gesellschaftliche Attribute	155
Geistige Attribute	156
Willenskraft	157
Körperliche Fähigkeiten	159
Gesellschaftliche Fähigkeiten	164
Geistige Fähigkeiten	168

## PRINZIPIEN 172

Überzeugungen	172
Anker	173
Ambition und Verlangen	173

## JAGDVERHALTEN 175

Bauer	175
Beuteltrinker	176
Blutegel	176
Einvernehmlicher	176
Metzger	177
Osiris	177
Räuber	177
Sandmann	177
Sirene	178
Szeneprinzessin	178

<b>VORTEILE</b>	<b>179</b>
Vorzüge	179
Hintergründe	184

<b>ERSTELLEN EINES KLÜNGELS</b>	<b>195</b>
Domäne	195
Hintergründe für Klüngel	196
Klüngelarten	197

<b>VAMPIRE</b>	<b>201</b>
Wahrheit und Lügen	201
Hunger	205
Hungerwürfel	205
Zwänge	208
Das Blut in Wallung bringen	211
Den Hunger stillen	211

<b>DAS BLUT</b>	<b>214</b>
Generation	214
Blutmacht	215
Gaben des Blutes	217
Preise des Blutes	219
Gefahren für das Blut	221

<b>DU BIST, WAS DU ISST</b>	<b>225</b>
Das Blut ist das Leben	226
Jagd und Säfte	228
Resonanz und Erfahrung	231

<b>ZUSTÄNDE DER VERDAMMNIS</b>	<b>233</b>
Das Blutsband	233
Diablerie	234

<b>MENSCHLICHKEIT</b>	<b>236</b>
Die Abwärtsspirale	236
Der Zähler für Menschlichkeit	239

<b>DISZIPLINEN</b>	<b>243</b>
Allgemeine Regeln	244
Auspex	244
Beherrschung	248
Blutmagie	251
Rituale	255
Dünnblütige Alchemie	262
Geschwindigkeit	268
Gestaltwandeln	270
Präsenz	273
Seelenstärke	276
Stärke	278
Tierhaftigkeit	281
Verdunkelung	284

<b>ERWEITERTE SYSTEME</b>	<b>289</b>
-------------------------------	------------

<b>SZENEN UND SPIELMODI</b>	<b>290</b>
Szenenarten	290
Spielmodi	291

<b>ERWEITERTE PROBEN</b>	<b>293</b>
Versionen für Erweiterte Proben	293
Sonderfälle und	
Erweiterte Proben	294

<b>ERWEITERTER KONFLIKT</b>	<b>295</b>
Drei, Zwei, Fertig	295
Weitere Konflikt-Optionen	296
Bewegung in Konflikten	298
Ein-Wurf-Konflikt	298
Erweiterter Konflikt:	
Körperlicher Kampf	300
Erweiterter Kampf:	
Soziales Kräfteressen	304

<b>SYSTEME DES BLUTES</b>	<b>306</b>
Jagd	306
Intimität zwischen	
Blutsverwandten	310

Variationen des Zwangs	311
In Memoriam	311
Gegenleistungen	314

<b>STÄDTE</b>	<b>317</b>
Das Feudalsystem	319
Atmosphäre	328
Ihre Stadt bei Nacht	331

<b>CHRONIKEN</b>	<b>337</b>
Eine Chronik planen	337
Spielstile	340
Ein Spiel leiten	354
Die Zweite Inquisition	
in Chroniken	360
Gejagte Jäger	366

<b>WERKZEUGE</b>	<b>369</b>
------------------	------------

<b>ANTAGONISTEN</b>	<b>370</b>
Sterbliche	370
Tiere	373
Vampire	374
Kreaturen des Schreckens	376

<b>GEGENSTÄNDE</b>	<b>378</b>
Ausrüstung	378
Herkömmliche Waffen	379
Übernatürliche Ausrüstung	381

<b>HINTER- GRUNDBÖGEN</b>	<b>382</b>
-------------------------------	------------

Index	407
Anhang I: Standard-Handlungen	409
Anhang II: Projekte	417
Anhang III: Ratschläge	
für Rücksichtnahme im Spiel	421