

Einleitung	6	Kapitel Vier: Regeln	109	Kapitel Sieben: Rivalisierende Organisationen	219
Eine Aufforderung zum Handeln	7	Zeit	110	Organisationstypen	220
Rollenspiel und Erzählspiel	8	Die Würfel benutzen	110	Special Affairs Division (U.S Federal Bureau of Investigation)	227
Ein Jägerlexikon	10	Die Goldene Regel	124	Informationsbeschaffungsbüro (IBB)	232
Kapitel Eins: Die kommende Vergeltung	13	Regeln der Vergeltung	124	Die Leopoldgesellschaft	235
Eine Welt der Dunkelheit	14	Jägereigenschaften: Überzeugungen, Antriebe und Trümpfe	127	Das Arkanum	238
Was ist die Jäger-Überzeugung?	16	Kapitel Fünf: Geschichten erzählen	131	Bope-RJ (BOES von Rio de Janeiro)	242
Orgs	18	Grundsätze der Chronik	132	Manila Justizministerium: Spezielles Rehabilitationsprogramm	246
Jäger	18	Was macht eine Geschichte aus?	133	Monster-X	250
Übernatürliche Kreaturen	18	Deine Gruppe und dein Werkzeugkasten	135	Die Nägel Christi	253
Die Reise des Jägers	19	Geschichten strukturieren	137	Der Rosenorden	257
Die Jagd	24	Grundkonzepte	138	Orpheusgruppe	261
Überzeugungen: Jägerprotagonisten	31	Hinter den Kulissen des Erzählens	141	Re:Venge	264
Umtriebig	33	Spielerengagement	147	Org-Antagonisten	268
Gläubig	37	Charakterdesign	149	Andere gebräuchliche Antagonisten	271
Wissbegierig	41	Storydesign	150		
Kriegerisch	45	Die Kunst des Erzählens	157	Anhang: Ratschläge für Rücksichtnahme im Spiel	274
Untergrund	49	Kapitel Sechs: Übernatürliche Bedrohungen	165	Konsequenzsysteme	276
Kapitel Zwei: Charaktererstellung	53	Format für Antagonisten	166	Techniken zur Balance	277
Zusammenfassung der Charaktererstellung	54	Werkzeuge des Schreckens und Schwächen der Gegner	167	Index	280
Wer und Warum?	54	Vampire	169		
Überzeugung und Antrieb	57	Werwölfe	179		
Vorteile	70	Zauberer und ihre Schöpfungen	185		
Erfahrungspunkte	82	Geister	196		
Das Soziogramm	84	Feenvolk und noch seltsamere Dinge	208		
Kapitel Drei: Trümpfe und Ausrüstung	89				
Konzepte und Flexibilität	90				
Systeme	90				
Aktivposten	90				
Veranlagung	93				
Gaben	97				
Waffen	100				