

VAMPIRE

D I E M A S K E R A D E



50 OPFER

01 Anarchist

NAMEN: Jon Bailey, Faye Diaz

WER IST DAS: hat stets ein schwarzes Bandana zur Hand, falls plötzlich demonstriert wird; hat ein paar Flugblätter dabei, die andere zum Demonstrieren aufrufen

WAS WILL ER/SIE: revolutionären Wandel; das System ist korrupt und schlimmer noch: es ist beschissen

RESONANZ: cholerisch (tritt leidenschaftlich für seine Sache ein; schlägt liebend gerne Fensterscheiben ein, um dem Establishment eins auszuwischen)

02 Angehender Jungkapitalist

NAMEN: Zach Krantz, Maddie Fox

WER IST DAS: „Wollen Sie Süßigkeiten kaufen? Ist für meine Schule.“

WAS WILL ER/SIE: aufsteigen, einen Handel mit dem Kerl im Truck ausmachen und seine nutzlosen Freunde weit hinter sich lassen

RESONANZ: sanguinisch (muss für immer jünger und klüger sein als alle anderen)

03 Arbeitsunfähiger

NAMEN: Norman Robinson, Aline Dellinger

WER IST DAS: Er hat einen Beruf gelernt, der aber mittlerweile überflüssig ist oder nach Indien oder Mexiko oder in ein anderes, noch billigeres Land ausgelagert wurde. Er ist über vierzig, lebt von Spenden, Arbeitslosenhilfe oder nichts; je nach Land. Zumindest ist billiges Bier noch immer billig.

WAS WILL ER/SIE: herausfinden, warum die Dinge so schnell den Bach runtergegangen sind

RESONANZ: cholerisch (wütend auf Einwanderer, die ihm die Jobs wegnehmen, und auf Politiker, die die ganze Zeit lügen)

04 Barkeeper

NAMEN: Roman Sawicki, Phang Phan

WER IST DAS: Hemd offen über dem T-Shirt der Bar; hat gerade keine Schicht, aber bald, oder macht gerade Pause

WAS WILL ER/SIE: bessere Schichten, denn Trinkgeld und Schlaf sind ganz nett, hat er gehört

RESONANZ: phlegmatisch (die Hände immer unter Kontrolle; „Du erzählst es mir eh, also kann ich auch gleich so tun, als würde es mich interessieren.“)

05 Betrogener

NAMEN: Frank Meyer, Leslie Grant

WER IST DAS: Er weiß, dass der andere ihn betrügt und wird losziehen, ihn aufspüren und die Sache mit viel Geschrei klären.

WAS WILL ER/SIE: jetzt auf der Stelle ein beschissenes Taxi finden und die Leute auf frischer Tat ertappen

RESONANZ: cholerisch (wütend auf dieses Arschloch, das denkt, es könnte was Besseres finden)

06 Betrunkener

NAMEN: Vic Evans, Jordan Quezada

WER IST DAS: trüber Blick, unordentliche Kleidung, distanziert, riecht stark nach Whiskey

WAS WILL ER/SIE: den Heimweg finden, vorzugsweise ohne wieder das Handy zu verlieren

RESONANZ: melancholisch (Alkoholiker und gerade dabei, das zu begreifen)

07 Bezirksboss

NAMEN: Stephen Parnell O'Rourke, Bethany Soliz-Gordon

WER IST DAS: Leitet die lokale Klientenpolitik, holt die Wählerstimmen ein und sorgt dafür, dass sie richtig gezählt werden, besorgt treuen Arbeitern Jobs bei der Stadt, erweist Gefallen und fordert welche ein. Ach, und übernimmt ein paar rechtliche Aufgaben für eine Firma, die viele Stadtgeschäfte abwickelt.

WAS WILL ER/SIE: Ordnung in seinem Revier

RESONANZ: cholerisch (setzt sich leidenschaftlich für seine Partei ein, ist auf die reichen Spender neidisch und wütend auf die andere Partei)

08 Bibliothekar

NAMEN: Lei Tsao, Felicia Price

WER IST DAS: Wenn die Bibliothek noch geöffnet hat, dann ist er noch da. Hat sie geschlossen, ist er auf dem Heimweg von

einem Ort, der noch langweiliger ist als sein Zuhause.

WAS WILL ER/SIE: die süße Umarmung des Todes

RESONANZ: melancholisch (Es kümmert ja doch keinen.)

09 Bürodrohne

NAMEN: Phil Symanski, Kate Williams

WER IST DAS: Großraumbüroöffchen, Schreibtischwärmer, **sarariman**, „Volle Zusatzleistungen und Casual Friday, wer lacht jetzt?“

WAS WILL ER/SIE: Computerspiele spielen

RESONANZ: phlegmatisch (Die Welt änderst du nicht, aber die Firma zahlt in deine Rente ein.)

10 Busfahrer

NAMEN: Kevin Handler, Renee Forde

WER IST DAS: für Leute wie euch nur ein Lenkrad in Uniform

WAS WILL ER/SIE: Dichter werden – was ihm auch gut liegen würde, nach allem, was er auf seiner Arbeit so hört

RESONANZ: melancholisch (liest einen russischen Roman über Leute, die ihre Familie auch nicht verstehen)

11 Clubber

NAMEN: Lee Pan, Heather Salinas

WER IST DAS: geht heute Abend aus, tanzt, schleppt jemanden ab und legt ihn flach, und morgen von vorne

WAS WILL ER/SIE: flachgelegt werden oder tanzen

RESONANZ: sanguinisch („Eigentlich brauche ich kein Molly, ich liebe einfach die Szene!“)

12 Detektiv in zivil

NAMEN: Bastiano Ybarra, Mary Hawthorne

WER IST DAS: wurde zu dem Fall hinzugerufen, trinkt Kaffee und verzieht das Gesicht, aber nicht wegen des Kaffees

WAS WILL ER/SIE: den Fall lösen

RESONANZ: phlegmatisch („Wenigstens ist dieser Fall nicht so schlimm wie die Sache in der West Side.“)

13 Drogendealer

NAMEN: Nikodem Petrovsky, Ashley Robinson

WER IST DAS: dein bester Freund; „Klar kann ich dir was besorgen, ich kenn da einen Typen.“

WAS WILL ER/SIE: eine verlässliche Methode, das Zeug an den Mann zu bringen; hat eine große Schiffsladung im Auge, die er sich aber nicht leisten kann

RESONANZ: phlegmatisch (Geschäft ist Geschäft, nichts für ungut.)

14 Einbrecher

NAMEN: Roger Reed, Vicki Pedroia

WER IST DAS: auf dem zu – oder möglicherweise von – einem Einbruch

WAS WILL ER/SIE: jetzt in diesem Moment nicht angesehen werden

RESONANZ: cholerisch („Andere achten nur gerade für mich auf meine schönen Dinge, bis ich sie mir nehmen kann.“)

15 Escort

NAMEN: Antony Marzak, Juliet Cafferty

WER IST DAS: Sexarbeiter, der jetzt vorwiegend von zu Hause aus arbeitet. Hat eine Webseite und das drumherum, und erwägt, sich an ruhigen Abenden vor die Kamera zu setzen.

WAS WILL ER/SIE: nicht auf die Straße zurückkehren; da war er schon mal und hat es gehasst

RESONANZ: cholerisch (wütend auf lausige Freier, arbeitet leidenschaftlich gern für bevorzugte Klienten)

16 Fahrradkurier

NAMEN: Ben Ketchum, Chan Chiu

WER IST DAS: hat's verdammt eilig, hol dir den Auftrag, nimm das Trinkgeld, rase über die Kreuzung, das Koks muss ja irgendwie bezahlt werden

WAS WILL ER/SIE: Anerkennung seiner Freunde, vielleicht durch Koks oder von Koks inspirierte Klugheit

RESONANZ: cholerisch (fährt krass Fahrrad, hasst alle Autos und die Arschlöcher am Steuer)

17 Feuerwehrmann

NAMEN: Artie Edison, Kinga Kaminski

WER IST DAS: auf dem Weg zu einem Feuer oder auf dem Rückweg oder hängt vor der Feuerwache rum, wo er Tabak *kauf*, weil Rauchen Brände verursacht

WAS WILL ER/SIE: genug Schlaf, vielleicht das dieses Wochenende

RESONANZ: cholerisch (leidenschaftlich in seine aktuelle Partnerin verliebt, die er schon seit einer Woche nicht gesehen hat)

18 Filmemacher

NAMEN: Valenty Duda, Kathleen Villa

WER IST DAS: recherchiert gerade für sein neuestes Werk, nimmt vielleicht grad B-Roll-Material auf

WAS WILL ER/SIE: den perfekten Drehort, das perfekte Gesicht

RESONANZ: sanguinisch (Das hier ist der beste Teil des Filmens, wenn alles noch voller Möglichkeiten steckt und noch niemand das Ganze verkackt hat.)

19 Gauner

NAMEN: Orian Murrin, Diane Kim

WER IST DAS: Tut das im Moment nur, um über die Runden zu kommen. „Was ist? Was hast du da?“ Hat immer zitternde Hände, hängt ständig am Telefon.

WAS WILL ER/SIE: Anschluss, egal welcher Art

RESONANZ: phlegmatisch („Hasse die Spieler, nicht das Spiel.“)

20 Geistlicher

NAMEN: George Okasha, Elizabeth Park

WER IST DAS: auf dem Weg zum späten Gottesdienst oder gerade dabei, die Kirche, Moschee oder Synagoge abzuschließen

WAS WILL ER/SIE: ein Zeichen, dass das nicht nur hohle Phrasen sind

RESONANZ: melancholisch (Wenn der Allmächtige tatsächlich existiert, dann wäre das irgendwie sogar noch schlimmer.)

21 Geschäftsmann

NAMEN: Paul Carson, Stacey Thomas

WER IST DAS: „Ich arbeite gerade nicht, aber klar kann ich dir von dieser großartigen Gelegenheit erzählen.“

WAS WILL ER/SIE: den Auftrag

RESONANZ: melancholisch (kann nie eine Pause einlegen, weil er einfach nicht aus dem Hamsterrad kommt)

22 Ghul

NAMEN: Baal Acosta, Ila Santecristo

WER IST DAS: Nicht dein Ghul, aber du erkennst die Tattoos, die unter dem Hemdkragen vorragen, und riechst den Aasgeruch seines Atems.

WAS WILL ER/SIE: Vita, vielleicht deine

RESONANZ: sanguinisch (voller Blut und Liebe für seinen Meister oder für die Freiheit von seinem Meister)

23 Grufti

NAMEN: Rook Stormcrow, Ravyn Cazares

WER IST DAS: Dein Stil ist voll Neunziger – aber genauer betrachtet steht er dir richtig gut, also werden sie dich vorerst deswegen in Ruhe lassen.

WAS WILL ER/SIE: das verlorene Erbstück seiner Großmutter zurück, dass er in einem schwachen Moment verkauft hat, um seine Miete zu bezahlen

RESONANZ: melancholisch (Es ist nicht nur Show, sie achten einfach nur auf das, was in der Stadt vor sich geht.)

24 Hafenarbeiter

NAMEN: Martino Romero, Sue Ramsay

WER IST DAS: arbeitet an den Docks oder am Ladeplatz, wo er Kräne führt und Container löscht

WAS WILL ER/SIE: über die Runden kommen, wenn nur die Gewerkschaft nicht so nutzlos wäre

RESONANZ: melancholisch (hasst Ratten und sieht zu viele von ihnen an den Docks)

25 Hundeausführer

NAMEN: Justin Kucharski, Elaine Ardoin

WER IST DAS: Ist das Ihr Hund oder gehört er jemand anderem? Es ist ein sehr guter Hund, deshalb bellt er dich auch an, du Monster!

WAS WILL ER/SIE: Schauspieler sein, was er eigentlich auch ist, das andere ist nur ein Nebenjob

RESONANZ: sanguinisch (Hunde wissen es am besten: sie sind einfach nur glücklich, dass sie draußen sind und Dinge sehen.)

Wird im Nachsatz fortgesetzt

Inhaltswarnung

In den letzten Jahrzehnten hat sich *Vampire: Die Maskerade* durch das Medium der Horrorgeschichte mit der Dunkelheit der realen Welt beschäftigt. Es hat AIDS, kapitalistische Ausbeutung, sexuelle Nachstellung, den Wiederaufstieg rechts-extremer Politik, religiösen Fanatismus, staatliche und private Überwachung und viele andere Themen behandelt. Diese Version des Spiels schreckt vor nichts davon zurück, und wir glauben, dass Rollenspiele diese Themen genauso erforschen können wie jedes andere Medium. Ein problematisches Thema im Spiel zu behandeln, ist nicht dasselbe, wie es zu glorifizieren. Die Chance zu nutzen, sich kritisch damit zu beschäftigen, kann sogar das genaue Gegenteil sein. Wenn wir die Probleme, die sich uns stellen, verstehen, sind wir besser vorbereitet, sie anzugehen und zu bekämpfen.

Die V5 beinhaltet in ihrer Spielwelt Beschreibungen von und Referenzen auf: sexuelle Gewalt, politischen Extremismus, körperliche Gewalt und Gore, Gedankenkontrolle, Folter, Missbrauch, Gefangennahme und Entführung, Rassismus, Sexismus und Homophobie, um einige zu nennen. Es ist ein Spiel über Monster.

„Warum erzählst du mir das?“, magst du dich fragen.

Jemand in deiner Spielrunde kennt dieses Spiel noch nicht. Jemand in deiner Spielrunde musste sich in seinem realen Leben mit diesen Themen auseinandersetzen. Jemand in deiner Spielrunde wird wissen wollen, ob du diese Warnung gelesen hast und sie im Sinne deiner Spieler berücksichtigst, während du ihre Charaktere durch die Mangel drehst.

Im Appendix wirst du konkrete Hinweise und Techniken finden, wie du mit schwierigen Inhalten auf eine Weise umgehen kannst, die deinen Mitspielenden und ihren Erlebnissen Respekt zollt. Verständigt euch als Spielgruppe darüber, welche Sicherheitstechniken und Inhalte ihr verwenden wollt, bevor ihr mit dem Spiel beginnt. Leute haben unterschiedliche Bedürfnisse und nicht jede Methode funktioniert für alle.

Dies ist ein Spiel über Monster. Aber es ist nur ein Spiel.

Es ist keine Entschuldigung dafür, selbst ein Monster zu sein.

WIDMUNGEN

Euch, den Lesern, Spielern und Fans von Vampire: Die Maskerade widmen wir unsere Leidenschaft, Arbeit, Dankbarkeit und Liebe;
An unsere über 20-jährigen Ichs, die ziemlich darüber überrascht wären, was wir am Ende in unseren Händen halten sollten;

und

in liebender Erinnerung an Stewart Wieck, Mitbegründer von White Wolf und Mitschöpfer der Welt der Dunkelheit.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Tobias „Excel“ Sjögren – CEO | Martin „Ericsson“ Ericsson – HAUPT-ERZÄHLERIN | Karim „Karnak“ Muammar – CHEFREDAKTEUR
Dhaunae „Daphne“ De Vir – GESCHÄFTSENTWICKLUNG | Tomas „The Old One“ Arfert – KUNST UND REDAKTION

DESIGN

ENTWICKELT von Kenneth Hite und Karim Muammar
SYSTEMDESIGN – Karim Muammar, Kenneth Hite und Karl Bergström
GESCHICHTE & KREATIVE LEITUNG – Martin Ericsson

PRODUZENT – Jason Carl

GESCHRIEBEN VON – Kenneth Hite, Martin Ericsson, Matthew Dawkins, Karim Muammar und Juhana Pettersson
ZUSÄTZLICHE TEXTE VON – Mark Rein•Hagen, Karl Bergström, Jason Andrew und Freja Gyldenström
REDAKTION – Freja Gyldenström, Jennifer Smith-Pulsipher und Karim Muammar

ART

ART DIRECTION – Mary Lee, Tomas Arfert und Martin Ericsson | KÜNSTLERISCHE BERATUNG – Anders Davén
BUCHDESIGN UND LAYOUT – Christian Granath, Tomas Härenstam, Tomas Arfert, Johan Nohr und Fria Ligan AB
TITELBILD – Tomas Arfert | KUNST UND INNENILLUSTRATION – Mary Lee, Mark Kelly, Sarah Horrocks, Tomas Arfert,
Anders Muammar, Mike Mignola und das Künstlerteam von CCP Atlanta unter der Regie von Reynir Hardarson, bestehend aus Erling Ingi Sævarsson und vielen mehr. Illustration der Hintergründbögen durch John Van Fleet, Vince Locke, Michael Gaydos, Matthew Mitchell, Mike Huddleston, Drew Tucker, Emma Jonsson und durch Night Studios. | HANDSCHRIFTEN – Fiona Laura Stifter, Liselle Angelique Krog Awwal, Tomas Arfert, Martin Ericsson, Anders Davén | CLAN-SYMBOLIK, SCHRIFTEN DER CLANS UND VAMPIRE: DIE MASKERADE-LOGOS – Chris Elliott, Tomas Arfert
| CLAN-MODELDESIGN UND FOTOSHOOTINGS – Mary „TwistedLamb“ Lee
FOTOGRAFIE – Derek Hutchison (Gangrel, Malkavianer, Tremere, Ventrue), Sequoia Emmanuelle (Toreador), John-Paul Bichard (Nosferatu), Viktor Herak (Brujah, Dünablütige), Martin Ericsson (Dünablütige und weitere Fotografie in Städten), E-a, Lyra Jackson Arfert, Julius Kontrinen, James Vu

MODELS

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Alessandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIANER – Ramsey, Custis Donner | NOSFERATU – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom, Camilla Palermo, Louise Björlding | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin | TREMERE – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra | VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos
DÜNABLÜTIGE – Viktor Herak, Marta, Malakai | WEITERE MODELS – Sara Lego Kanerva, Gabriella Holmström, Lyra Jackson Arfert, Elisabeth Goedde, Ida-Emilia Kaukonen, Maiju Ruusunen, Freja Gyldenström, Mika Lopenen, Anders Davén

STELLVERTRETENDER ART DIRECTOR – Mitchell Kulklin | ASSISTENTEN FOTOGRAFIE – James Bianchi, Laura Howitt | HAARE UND MAKEUP – Ms. Vee, Joshua David, Kelsea Rae, Renee Cortez, Laura Palmer-Smith, Ozzy Salvatiera, Leslie Rodriguez, Mikael Anderson, Christian England, Jeanne Watson | PRODUKTIONSASSISTENTEN – Ms. Vee, Mitchell Kulklin | STORYBOARDS – Leslie Mavrin
| KOPRODUZENT – Sasha Travis | PRODUZENT FOTOSHOOTINGS – Jason Carl

SPIELETESTER

Dave Martin, Dawn Lynn und der Rest der The Wrecking Crew, Talesin Jaffe, Matt Mercer, Liam O'Brian, Laura Bailey, Sam Riegel, Travis Willingham, Marisha Ray, Molly McIsaac, Chris Handley, Daniel Krauklis, Marcus Vesterberg, Olle Bjerkås, Freja Gyldenström, Johan Lundström, Andreas Dahlqvist, Tommy Lindberg, Simona Dahlborg, Sanna Blomdahl, Emilie Korsgaard Andreassen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen, Björn Berggren, Markus Ögren, Karin Persson, Klas Claywood, Simon Bokvist, Jonny Hjort, Mia Sand, Karim Jebari, Holger Marklund, Patricia Garlov, Daniel Söderström, Axel Löfving, Martin Willför, Sofi Lundbäck, Hampus Carlsson, Adele Lindkvist, Brooks, Henrik Klippström, Oskar Gunnarsson, Sebastian Hellund, Alexander Sandrén, Thor Forsell und alle anderen Spieltester der GenCon, World of Darkness Berlin, Pax unplugged, Nordskan und PDX-con.

BESONDERER DANK AN

die Tausenden von freiwilligen Spieltestern, die während des gesamten Entwicklungsprozesses ihre Gedanken, Meinungen und Ideen mit uns geteilt haben!

Mike Tinney, Greg Fountain, Reynir Hardarson, Chris Birch, Lorenzo Melchor, Shane DeFreest, Elissa Ayadi, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ty van Hooydonk, Motoreycles.org, Fredrik Wester, Daniel Krauklis, Juliette Auvorny-Bennetot, Andreas Ruthberg Sällquist, Måns Byröd, Victor Aldegren, Gabriel Andersson, Adriana Skarped, Marcus Vesterberg, Johan Lundström, Jon Selin, Jenny Heldestad, John Wordsworth, Edin Sumar, Johanna Koljonen, Bjarke Pedersen, Ossian Reynolds, Teemu Vilen, Brody Condon, Chris Handley, Jenifer Fuss und all unsere Kollegen bei Paradox Interactive AB

SCHÖPFER VON VAMPIRE: DIE MASKERADE – Mark Rein•Hagen mit Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook und Stewart Wieck.

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION – Thomas Michalski und Jasmin Neitzel
ÜBERSETZUNG – Bettina Ain, Arne F. Kunz und Katrin Osieja
LAYOUT – Jörn Aust und Nadine Hoffmann
LEKTORAT – Jasmin Neitzel
KORREKTORAT – Frauke Forster, Kai Großkordt und Arne F. Kunz

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION – Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz | MARKETING Jens Ballerstedt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner
| VERLAG Zoe Adamietz, Mirko Bader, Steffen Brand, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Matthias Lück, Tia Masie, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt
Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich | VERLAG USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson
| VERTRIEB Florian Hering, Jan Hulverschmidt, Thomas Schwerfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

© 2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags außer zu Rezensionszwecken ist ausdrücklich untersagt. Die leeren Charakterbögen dürfen zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.
White Wolf, Vampire: Die Maskerade und die Welt der Dunkelheit sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Ausgabe © Ulisses Spiele 2020

BESUCHT WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE UNTER WWW.WHITE-WOLF.COM UND WWW.WORLDOFDARKNESS.COM
BESUCHT ULISSES SPIELE AUF WWW.ULISSES-SPIELE.DE



FREE LEAGUE



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

BRUJAH	65
Wer sind die Brujah?	65
Disziplinen	67
Fluch	67

GANGREL	69
Wer sind die Gangrel?	70
Disziplinen	72
Fluch	73

MALKAVIANER	75
Wer sind die Malkavianer?	76
Disziplinen	79
Fluch	79

NOSFERATU	81
Wer sind die Nosferatu?	82
Disziplinen	84
Fluch	85

TOREADOR	87
Wer sind die Toreador?	88
Disziplinen	90
Fluch	91

TREMERE	93
Wer sind die Tremere?	94
Disziplinen	97
Fluch	97

VENTRUE	99
Wer sind die Ventrue?	99
Disziplinen	102
Fluch	102

DIE CAITIFF	105
Wer sind die Caitiff?	105
Disziplinen	107
Fluch	107

DIE DÜNNBLÜTIGEN	109
Wer sind die Dünablütigen?	109
Eigenschaften der Dünablütigen	111
Auswege	113

REGELN	115
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, Klügel, 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

VORTEILE	179	DISZIPLINEN	243	Variationen des Zwangs	311
Vorzüge	179	Allgemeine Regeln	244	In Memoriam	311
Hintergründe	184	Auspex	244	Gegenleistungen	314
ERSTELLEN EINES KLÜNGELS	195	Beherrschung	248	STÄDTE	317
Domäne	195	Blutmagie	251	Das Feudalsystem	319
Hintergründe für Klüngel	196	Rituale	255	Atmosphäre	328
Klüngelarten	197	Dünnblütige Alchemie	262	Ihre Stadt bei Nacht	331
VAMPIRE	201	Geschwindigkeit	268	CHRONIKEN	337
Wahrheit und Lügen	201	Gestaltwandeln	270	Eine Chronik planen	337
Hunger	205	Präsenz	273	Spielstile	340
Hungerwürfel	205	Seelenstärke	276	Ein Spiel leiten	354
Zwänge	208	Stärke	278	Die Zweite Inquisition	
Das Blut in Wallung bringen	211	Tierhaftigkeit	281	in Chroniken	360
Den Hunger stillen	211	Verdunkelung	284	Gejagte Jäger	366
DAS BLUT	214	ERWEITERTE SYSTEME	289	WERKZEUGE	369
Generation	214	SZENEN UND SPIELMODI	290	ANTAGONISTEN	370
Blutmacht	215	Szenenarten	290	Sterbliche	370
Gaben des Blutes	217	Spielmodi	291	Tiere	373
Preise des Blutes	219	ERWEITERTE PROBEN	293	Vampire	374
Gefahren für das Blut	221	Versionen für Erweiterte Proben	293	Kreaturen des Schreckens	376
DU BIST, WAS DU ISST	225	Sonderfälle und		GEGENSTÄNDE	378
Das Blut ist das Leben	226	Erweiterte Proben	294	Ausrüstung	378
Jagd und Säfte	228	ERWEITERTER KONFLIKT	295	Herkömmliche Waffen	379
Resonanz und Erfahrung	231	Drei, Zwei, Fertig	295	Übernatürliche Ausrüstung	381
ZUSTÄNDE DER VERDAMMNIS	233	Weitere Konflikt-Optionen	296	HINTER- GRUNDBÖGEN	382
Das Blutsband	233	Bewegung in Konflikten	298	Index	407
Diablerie	234	Ein-Wurf-Konflikt	298	Anhang I: Standard-Handlungen	409
MENSCHLICHKEIT	236	Erweiterter Konflikt:		Anhang II: Projekte	417
Die Abwärtsspirale	236	Körperlicher Kampf	300	Anhang III: Ratschläge	
Der Zähler für Menschlichkeit	239	Erweiterter Kampf:		für Rücksichtnahme im Spiel	421
		Soziales Kräfteressen	304		
		SYSTEME DES BLUTES	306		
		Jagd	306		
		Intimität zwischen			
		Blutsverwandten	310		