



B L O D S B A N D



B L O D S B A N D



Blodsbands vampyrregler för 2002.

Detta regelhäfte ämnar inte att ersätta White Wolfs regler, utan fungerar enbart som husregler för Blodsband.

För mer information om varje disciplin rekommenderar vi White Wolfs grundbok Vampire: The Masquerade, och för information om varje klan, så rekommenderar vi White Wolfs klanböcker som i detalj beskriver varje klan.

Det här regelhäftet innehåller regler för ett levande rollspel. Ett levande rollspel kan närmast liknas vid ett improviserat teaterspel där varje spelare agerar skådespelare i improviserade situationer. Den enda skillnaden är att levande rollspel har en regissör; spelledare som sätter upp förutsättningar för pjäsen och att det brukar finnas ett antal spelregler att följa för att beskriva sådant som inte kan gestaltas.



Blodsbands vampyrregler för 2002.

Detta regelhäfte ämnar inte att ersätta White Wolfs regler, utan fungerar enbart som husregler för Blodsband.

För mer information om varje disciplin rekommenderar vi White Wolfs grundbok Vampire: The Masquerade, och för information om varje klan, så rekommenderar vi White Wolfs klanböcker som i detalj beskriver varje klan.

Det här regelhäftet innehåller regler för ett levande rollspel. Ett levande rollspel kan närmast liknas vid ett improviserat teaterspel där varje spelare agerar skådespelare i improviserade situationer. Den enda skillnaden är att levande rollspel har en regissör; spelledare som sätter upp förutsättningar för pjäsen och att det brukar finnas ett antal spelregler att följa för att beskriva sådant som inte kan gestaltas.

Praktisk information

Primärt lajvområde

Inför varje lajvtillfälle utlyses ett Primärt lajvområde. Med detta så menas ett område där spelarna mestadels kan vara för sig själva utan att bli störda av förbipasserande. Innanför området så är det fritt att använda vapenreplikor. Sekundärt lajvområde är alltid hela Jönköpings stad. Där kan spelare komma ifrån spelartätheten för att diskutera hemligheter i fred på en restaurang, pub eller fik. Tänk dock på att det kryllar av icke-spelare utanför det Primära lajvområdet, så därför är vapenreplikor strikt förbjudna för att inte missförstånd och olyckliga incidenter ska uppstå. Använd sunt förnuft i ren allmänhet när ni spelar utanför lajvområdet.

Lajvstart

Varje lajv har en starttid. Efter detta klockslag är det förbjudet att som spelare beträda lajvområdet off-lajv. Sminkning och ombyte till lajvkläder skall ske innan tidpunkten eller på annan ort.

Praktisk information

Primärt lajvområde

Inför varje lajvtillfälle utlyses ett Primärt lajvområde. Med detta så menas ett område där spelarna mestadels kan vara för sig själva utan att bli störda av förbipasserande. Innanför området så är det fritt att använda vapenreplikor. Sekundärt lajvområde är alltid hela Jönköpings stad. Där kan spelare komma ifrån spelartätheten för att diskutera hemligheter i fred på en restaurang, pub eller fik. Tänk dock på att det kryllar av icke-spelare utanför det Primära lajvområdet, så därför är vapenreplikor strikt förbjudna för att inte missförstånd och olyckliga incidenter ska uppstå. Använd sunt förnuft i ren allmänhet när ni spelar utanför lajvområdet.

Lajvstart

Varje lajv har en starttid. Efter detta klockslag är det förbjudet att som spelare beträda lajvområdet off-lajv. Sminkning och ombyte till lajvkläder skall ske innan tidpunkten eller på annan ort.

Kostnad

Avgiften för lajvet är 20 kronor per tillfälle eller 100kr för ett årsmedlemskap. Om deltagare inte hinner betala avgiften innan lajvet finns möjlighet att göra så i lajvbaren eller efter lajvtillfället.

Sminkning

Spelledningen uppmantrar alla spelare att använda teatersmink till att gestalta karaktärsdrag. Alla med lägre Människlighet än tre har dock ett sminktvång. För varje nivå under tre måste de sminka sig mer och mer som vandrande lik, eller kontinuerligt bränna Blod för att simulera mänskliga drag. Nosferatus har per definition ett smink- eller masktvång, såvida de inte bränner en Egenskap och aktiverar De Tusen Ansikternas Mask.

Medlemskap i Sweden By Night

Blodsband är ett medlemslajv i det svenska vampyrlajvssamarbetet Sweden By Night. Gästlajvare från samarbetet är välkomna på de av oss arrangerade lajvtillfällen, och våra spelare är välkomna på andra lajv arrangerade i samma samarbete. Anmäl först dock ert gästlajvande inför den lokala spelledningen. På samma sätt önskar vi att gäster anmäler sig till vår spelledning.

Kostnad

Avgiften för lajvet är 20 kronor per tillfälle eller 100kr för ett årsmedlemskap. Om deltagare inte hinner betala avgiften innan lajvet finns möjlighet att göra så i lajvbaren eller efter lajvtillfället.

Sminkning

Spelledningen uppmantrar alla spelare att använda teatersmink till att gestalta karaktärsdrag. Alla med lägre Människlighet än tre har dock ett sminktvång. För varje nivå under tre måste de sminka sig mer och mer som vandrande lik, eller kontinuerligt bränna Blod för att simulera mänskliga drag. Nosferatus har per definition ett smink- eller masktvång, såvida de inte bränner en Egenskap och aktiverar De Tusen Ansikternas Mask.

Medlemskap i Sweden By Night

Blodsband är ett medlemslajv i det svenska vampyrlajvssamarbetet Sweden By Night. Gästlajvare från samarbetet är välkomna på de av oss arrangerade lajvtillfällen, och våra spelare är välkomna på andra lajv arrangerade i samma samarbete. Anmäl först dock ert gästlajvande inför den lokala spelledningen. På samma sätt önskar vi att gäster anmäler sig till vår spelledning.

Handel mellan lajven

Föremål av mindre betydelse, så som tresiffriga belopp i lajvvaluta eller föremål av fri tillgång kan handlas fritt mellan lajven. Alla övriga föremål och större transaktioner måste dock först godkännas av spelledningen genom att ni kontaktar denna medelst email eller telefon.

Föremål som inte godkänts existerar inte.

Arrangörsgupper

Varje lajvtillfälle arrangeras av en arrangörsgrupp bestående av spelare. Dessa planerar, köper in rekvisita, ställer i ordning och städar upp efter varje lajvtillfälle. Som belöning får gruppen en erfarenhetspoäng i bonus varje månad.

Mediagrupp

Varje lajvtillfälle skall ha en inlajvtidning och/eller radiosändning. Dessa produceras av en mediagrupp av spelare, som får rykten och information från spelledningen. Utöver att de är först med lajvnyheter, så får de även en erfarenhetspoäng i bonus varje månad som tack för hjälpen.

Varmt välkomna till Blodsband!

Handel mellan lajven

Föremål av mindre betydelse, så som tresiffriga belopp i lajvvaluta eller föremål av fri tillgång kan handlas fritt mellan lajven. Alla övriga föremål och större transaktioner måste dock först godkännas av spelledningen genom att ni kontaktar denna medelst email eller telefon.

Föremål som inte godkänts existerar inte.

Arrangörsgupper

Varje lajvtillfälle arrangeras av en arrangörsgrupp bestående av spelare. Dessa planerar, köper in rekvisita, ställer i ordning och städar upp efter varje lajvtillfälle. Som belöning får gruppen en erfarenhetspoäng i bonus varje månad.

Mediagrupp

Varje lajvtillfälle skall ha en inlajvtidning och/eller radiosändning. Dessa produceras av en mediagrupp av spelare, som får rykten och information från spelledningen. Utöver att de är först med lajvnyheter, så får de även en erfarenhetspoäng i bonus varje månad som tack för hjälpen.

Varmt välkomna till Blodsband!

Speltekniska Regler

Dessa är Blodsbands lajvregler. De har skapats för att få en fungerande lajvvärld i Jönköping utan att krocka med det vanliga livet. Det finns en god anledning till alla regler och de flesta bör redan vara självklara. För att delta i lajvet måste deltagarna skriva under på att lova att följa både lajv- och etiska regler.

Levande Rollspel – Blodsband är ett levande rollspel, en lek. Allt som utspelas under varje lajvsession är inget annat än ren och skär fantasi. Alla sammanträffanden med nu levande eller döda personer, företag eller händelser är enbart tillfälligheter.

Ansvär – Det är du själv som ansvarar för ditt eget handlande. Även om vi gestaltar personer i en fantasivärld, så gäller fortfarande svensk lag för det som egentligen händer. Du kan aldrig skylla ifrån ditt agerande på rollspelandet. Har du svårigheter att skilja dem åt ska du heller inte lajva.

Allt off är in – För att få till stånd en hemlighetsfull värld av intriger, så har vi infört regeln om att allt som en person säger off om lajvets händelser och sin karaktär,

säger han också in-character. Oavsett hur ologiskt det än må vara, så har er karaktär berättat det om ni inte kunnat hålla tyst off.

De enda undantagen är då spelledare själva informerar om hemliga saker off eller brott mot den lajvetiska regeln "Att rollspela off".

Respekt för privatliv – För att se vem som är in-character under ett lajv, så bär samtliga spelare en symbol eller klanpin väl synligt för att visa detta. Bär inte spelaren märket ska ni heller inte konfrontera spelaren in-character.

Alkoholförbud – Det är förbjudet att dricka alkoholhaltiga drycker på lajvområdet, eller anlända till lajvet berusad.

Ägarbevis – Alla föremål som en vampyr normalt sett inte kan få tag i smidigt kräver ett ägarbevis i form av ett vapen- eller rekvisitakort från spelledningen. Knivar och mobiltelefoner behöver inga ägarbevis, medan raketgevärv och övervakningskameror verkligen behöver det.

Alla uttagna lajvpengar symboliseras genom lajvets egentryckta sedlar. Acceptera ingen annan valuta eller löften off. Pengar kan dock förflyttas direkt genom lajvbanken på internet.

4

Speltekniska Regler

Dessa är Blodsbands lajvregler. De har skapats för att få en fungerande lajvvärld i Jönköping utan att krocka med det vanliga livet. Det finns en god anledning till alla regler och de flesta bör redan vara självklara. För att delta i lajvet måste deltagarna skriva under på att lova att följa både lajv- och etiska regler.

Levande Rollspel – Blodsband är ett levande rollspel, en lek. Allt som utspelas under varje lajvsession är inget annat än ren och skär fantasi. Alla sammanträffanden med nu levande eller döda personer, företag eller händelser är enbart tillfälligheter.

Ansvär – Det är du själv som ansvarar för ditt eget handlande. Även om vi gestaltar personer i en fantasivärld, så gäller fortfarande svensk lag för det som egentligen händer. Du kan aldrig skylla ifrån ditt agerande på rollspelandet. Har du svårigheter att skilja dem åt ska du heller inte lajva.

Allt off är in – För att få till stånd en hemlighetsfull värld av intriger, så har vi infört regeln om att allt som en person säger off om lajvets händelser och sin karaktär,

säger han också in-character. Oavsett hur ologiskt det än må vara, så har er karaktär berättat det om ni inte kunnat hålla tyst off.

De enda undantagen är då spelledare själva informerar om hemliga saker off eller brott mot den lajvetiska regeln "Att rollspela off".

Respekt för privatliv – För att se vem som är in-character under ett lajv, så bär samtliga spelare en symbol eller klanpin väl synligt för att visa detta. Bär inte spelaren märket ska ni heller inte konfrontera spelaren in-character.

Alkoholförbud – Det är förbjudet att dricka alkoholhaltiga drycker på lajvområdet, eller anlända till lajvet berusad.

Ägarbevis – Alla föremål som en vampyr normalt sett inte kan få tag i smidigt kräver ett ägarbevis i form av ett vapen- eller rekvisitakort från spelledningen. Knivar och mobiltelefoner behöver inga ägarbevis, medan raketgevärv och övervakningskameror verkligen behöver det.

Alla uttagna lajvpengar symboliseras genom lajvets egentryckta sedlar. Acceptera ingen annan valuta eller löften off. Pengar kan dock förflyttas direkt genom lajvbanken på internet.

Rekvisita – Alla föremål du planerar använda måste du skaffa fram en trovärdig rekvisita för. Det räcker inte med ägarbeviset för att bevisa att du burit med dig föremålet.

Vad det gäller vapen tillåts dock aldrig riktiga vapen, utan enbart lajvprops, skumgummiatrapper, tömda softairguns eller leksaks pistoler. Visa dock aldrig någon vapenrekvisita utanför lajvområden. Kommer det fram att ni vitfat med vapenreplikor på stan så utesluts ni omgående från lajvet. Vi vill absolut inte orsaka några olyckor för er eller övriga Jönköpingsbor.

Åldersgräns – Varje spelare är själv ansvarig för sitt eget handlande och kan aldrig skylla ifrån sig ansvaret på Blodsband. Av denna anledning har vi valt att sätta åldersgränsen på nya lajvare till minst 15 år och barn under 18 måste ha sin målsmans namnunderskrift på detta dokument för att få delta i lajvet.

En-karaktärsregeln – Spelare i Blodsband får aldrig ha mer än en karaktär i hela Sweden By Night. De kan dock bli tilldelade en spelledarperson.

Uteslutande – De som bryter mot någon av de speltekniska eller lajvetiska reglerna utesluts ur lajvet, utan chans att få lajvavgiften återbetald.

Rekvisita – Alla föremål du planerar använda måste du skaffa fram en trovärdig rekvisita för. Det räcker inte med ägarbeviset för att bevisa att du burit med dig föremålet.

Vad det gäller vapen tillåts dock aldrig riktiga vapen, utan enbart lajvprops, skumgummiatrapper, tömda softairguns eller leksaks pistoler. Visa dock aldrig någon vapenrekvisita utanför lajvområden. Kommer det fram att ni vitfat med vapenreplikor på stan så utesluts ni omgående från lajvet. Vi vill absolut inte orsaka några olyckor för er eller övriga Jönköpingsbor.

Åldersgräns – Varje spelare är själv ansvarig för sitt eget handlande och kan aldrig skylla ifrån sig ansvaret på Blodsband. Av denna anledning har vi valt att sätta åldersgränsen på nya lajvare till minst 15 år och barn under 18 måste ha sin målsmans namnunderskrift på detta dokument för att få delta i lajvet.

En-karaktärsregeln – Spelare i Blodsband får aldrig ha mer än en karaktär i hela Sweden By Night. De kan dock bli tilldelade en spelledarperson.

Uteslutande – De som bryter mot någon av de speltekniska eller lajvetiska reglerna utesluts ur lajvet, utan chans att få lajvavgiften återbetald.

Lajvetiska regler

De flesta lajvare kommer att finna dessa regler självklara. För säkerhets skull ber vi er dock att läsa igenom dem för att inse vårt mål med detta spel.

Sexuella trakasserier – Alla former av sexuella anspelningar, såväl verbala som fysiska, är strikt förbjudna. Detta gäller både In och Out of Character, såvida inte medspelaren själv uppmanat att det är ok. Var i så fall väldigt säkra på att detta är hans eller hennes verkliga önskan. Det blir då er egen plikt och ansvar att övervakna så att inget av detta spelande går över styr, varken gentemot er medspelare eller de spelare ni möter.

Nya och oerfarna spelare – Det är de äldre och mer erfarna spelarnas skyldighet att hjälpa nya spelare in i lajvet. Var inte lika hårda mot dem som de mer rutinerade spelarna, och ta gärna med dem i era grupper eller projekt så att de snabbt känner att de blir en del av gemenskapen.

Nya spelare får på intet sätt utnyttjas med utgångspunkt av att de är okunniga i reglerna eller spelvärlden.

Rollförbud – Av hänsyn till vissa personer så är allt rollgestaltande av våldtäkter eller rasistiska inslag strängt förbjudet i lajvet.

Lajvetiska regler

De flesta lajvare kommer att finna dessa regler självklara. För säkerhets skull ber vi er dock att läsa igenom dem för att inse vårt mål med detta spel.

Sexuella trakasserier – Alla former av sexuella anspelningar, såväl verbala som fysiska, är strikt förbjudna. Detta gäller både In och Out of Character, såvida inte medspelaren själv uppmanat att det är ok. Var i så fall väldigt säkra på att detta är hans eller hennes verkliga önskan. Det blir då er egen plikt och ansvar att övervakna så att inget av detta spelande går över styr, varken gentemot er medspelare eller de spelare ni möter.

Nya och oerfarna spelare – Det är de äldre och mer erfarna spelarnas skyldighet att hjälpa nya spelare in i lajvet. Var inte lika hårda mot dem som de mer rutinerade spelarna, och ta gärna med dem i era grupper eller projekt så att de snabbt känner att de blir en del av gemenskapen.

Nya spelare får på intet sätt utnyttjas med utgångspunkt av att de är okunniga i reglerna eller spelvärlden.

Rollförbud – Av hänsyn till vissa personer så är allt rollgestaltande av våldtäkter eller rasistiska inslag strängt förbjudet i lajvet.

Det må vara realistiska moment, men dessa bitar går vi i så fall med glädje miste om till fördel för våra spelares psykiska välbefinnande.

Handgemäng – Det är strängt förbjudet att på något som helst sätt orsaka fysisk skada eller smärta på en annan spelare. Undvik att försätta dig i situationer där det ens finns en snar möjlighet till detsamma. Var uppmärksam och diskutera hellre igenom scenen med medspelaren innan den utspelas.

Rolla av – Allt som händer In Character skall också stanna där. Detsamma gäller relationer Out of Character.

Det är viktigt med en god Out of Character stämning, särskilt där spelarnas rollpersoner i fråga är fiender In Character.

De spelare som har svårigheter med att separera andra spelares karaktärs-gestaltande från deras vanliga jag skall heller inte delta i levande rollspel.

Att rollspela off – Det är otillåtet att prata, och ännu värre ljuga, om situationer eller karaktärer Out of Character som er egen karaktär inte haft möjlighet att säga In Character. Klarar ni inte av att intrigera eller övertyga era medspelare In Character, så är det både fejt och omoraliskt att istället försöka Out of Character.

5

Det må vara realistiska moment, men dessa bitar går vi i så fall med glädje miste om till fördel för våra spelares psykiska välbefinnande.

Handgemäng – Det är strängt förbjudet att på något som helst sätt orsaka fysisk skada eller smärta på en annan spelare. Undvik att försätta dig i situationer där det ens finns en snar möjlighet till detsamma. Var uppmärksam och diskutera hellre igenom scenen med medspelaren innan den utspelas.

Rolla av – Allt som händer In Character skall också stanna där. Detsamma gäller relationer Out of Character.

Det är viktigt med en god Out of Character stämning, särskilt där spelarnas rollpersoner i fråga är fiender In Character.

De spelare som har svårigheter med att separera andra spelares karaktärs-gestaltande från deras vanliga jag skall heller inte delta i levande rollspel.

Att rollspela off – Det är otillåtet att prata, och ännu värre ljuga, om situationer eller karaktärer Out of Character som er egen karaktär inte haft möjlighet att säga In Character. Klarar ni inte av att intrigera eller övertyga era medspelare In Character, så är det både fejt och omoraliskt att istället försöka Out of Character.

Spelledningen – Spelledningen för Blodsband arrangerar dessa speltillfällen helt ideellt för spelarnas nöjes skull. Det är fullständigt acceptabelt att ha en annan avsikt om olika händelseförlopp, men det räcker att förmedla avsikten en gång till spelledningen och definitivt inte mitt under en In Character session.

Spelledningen agerar som objektiva domare i de flesta situationer och har ingen annan vinning förutom att föra vidare och utveckla spelet.

Det kan ibland framkomma situationer där spelledningens agerande verkar orättvist och oförsvarbart, men utgå i dessa fall från att spelledningen vill väl, har ett högre mål och större bild av situationen.

Det är nämligen oftast omöjligt för spelledningen att förklara eller försvara sitt agerande utan att avslöja hemligheter i plotten eller karaktärer.

Målet med spelet – Anledningen till varför vi spelar, är att ha kul och ge andra spelare samma glädje. Er karaktär må ha vilka mål som helst, men spelarens personliga anledning får aldrig vara hämnd, förtryck eller att på andra sätt skada sina medspelare fysiskt eller psykiskt.

Finns det personer som inte gillar lajvet skall de heller inte delta i det.

Spelledningen – Spelledningen för Blodsband arrangerar dessa speltillfällen helt ideellt för spelarnas nöjes skull. Det är fullständigt acceptabelt att ha en annan avsikt om olika händelseförlopp, men det räcker att förmedla avsikten en gång till spelledningen och definitivt inte mitt under en In Character session.

Spelledningen agerar som objektiva domare i de flesta situationer och har ingen annan vinning förutom att föra vidare och utveckla spelet.

Det kan ibland framkomma situationer där spelledningens agerande verkar orättvist och oförsvarbart, men utgå i dessa fall från att spelledningen vill väl, har ett högre mål och större bild av situationen.

Det är nämligen oftast omöjligt för spelledningen att förklara eller försvara sitt agerande utan att avslöja hemligheter i plotten eller karaktärer.

Målet med spelet – Anledningen till varför vi spelar, är att ha kul och ge andra spelare samma glädje. Er karaktär må ha vilka mål som helst, men spelarens personliga anledning får aldrig vara hämnd, förtryck eller att på andra sätt skada sina medspelare fysiskt eller psykiskt.

Finns det personer som inte gillar lajvet skall de heller inte delta i det.

5



Vanliga utmaningar

Vanliga utmaningar används mellan spelare. Reglerna för dessa är skapade så att de på ett så minimalt sätt som möjligt ska störa rollspelandet. Används tecknet för disciplinen kommer ni aldrig ens behöva diskutera off vad som händer.

1. Betala kostnad

Varje disciplin har en grundegen- skap och en färdighet bunden till sig. Dessa kan ni använda till att aktivera era krafter med. Betala ett valfritt antal temporära egenskaper från din grundegen- skap och/eller färdighe. Antalet egenska- per kan vara allt mellan 1 till 5, ju högre desto bättre. Detta blir utmaningens kraftnivå.

2. Signalera

Du kan antingen visa ett tecken för kraften eller säga vilken disciplin du använder och kraften du betalat för. I det senare fallet får ni dock tänka på att vara diskreta och eventuellt viska dina inten-

tioner. Om disciplinen har ett enkelt tecken så visar du enklast försöket genom att uppvisa samma antal fingrar som nivån du betalat för.

Ex tre fingrar mot tinningen för Domination om du betalat tre och fyra fingrar under ögat om du använder Djupseende där du offrat fyra.

3. Invänta resultat

Efter detta är det upp till motståndaren att avgöra om han vill försvara sig eller låta kraften gå igenom.

Försvaret sig inte offret har kraften lyckats och det är upp till utövaren själv att ta reda på resultatet i de fall då det inte är uppenbart.

Ex: En domination på "Tyst!" kan resultera i ett "Aldrig!" om utmaningen misslyckats, men offret kan lika gärna hålla tyst för att spela med.

Försvars- egenskaper

För offensiva egenskaper använder man de som står beskrivna under respek-

tive kraft, men i försvar används Viljestyrka.

Om försvararen har minst lika mycket Viljestyrka som attackens nivå kan hon motstå effekten genom att betala samma antal Viljestyrkor som attackens styrka.

Mellanlajvs- handling

En del utmaningar kräver en objek- tiv part eller hemlig vetskap i form av en spelldare. Dessa utmaningar utförs mellan lajven för att inte störa spelet med att tillföra en spelldare.

För att utföra dessa utmaningar loggar ni in på ert konto och meddelar spelledningen via intranätet vad ni ämnar göra. Resultatet får ni sedan beskrivet till ett av de kontaktsätt inläjv ni angivit i er bakgrund, beroende på vad som är lämpligt. Antingen medelst email, rekvi- sita, lajvbrev till er brevlåda eller telefonsamtalsrapport under lajvet, så att mellanlajvshandlingen också blir en del av själva lajvet.

7

Vanliga utmaningar

Vanliga utmaningar används mellan spelare. Reglerna för dessa är skapade så att de på ett så minimalt sätt som möjligt ska störa rollspelandet. Används tecknet för disciplinen kommer ni aldrig ens behöva diskutera off vad som händer.

1. Betala kostnad

Varje disciplin har en grundegen- skap och en färdighet bunden till sig. Dessa kan ni använda till att aktivera era krafter med. Betala ett valfritt antal temporära egenskaper från din grundegen- skap och/eller färdighe. Antalet egenska- per kan vara allt mellan 1 till 5, ju högre desto bättre. Detta blir utmaningens kraftnivå.

2. Signalera

Du kan antingen visa ett tecken för kraften eller säga vilken disciplin du använder och kraften du betalat för. I det senare fallet får ni dock tänka på att vara diskreta och eventuellt viska dina inten-

tioner. Om disciplinen har ett enkelt tecken så visar du enklast försöket genom att uppvisa samma antal fingrar som nivån du betalat för.

Ex tre fingrar mot tinningen för Domination om du betalat tre och fyra fingrar under ögat om du använder Djupseende där du offrat fyra.

3. Invänta resultat

Efter detta är det upp till motståndaren att avgöra om han vill försvara sig eller låta kraften gå igenom.

Försvaret sig inte offret har kraften lyckats och det är upp till utövaren själv att ta reda på resultatet i de fall då det inte är uppenbart.

Ex: En domination på "Tyst!" kan resultera i ett "Aldrig!" om utmaningen misslyckats, men offret kan lika gärna hålla tyst för att spela med.

Försvars- egenskaper

För offensiva egenskaper använder man de som står beskrivna under respek-

tive kraft, men i försvar används Viljestyrka.

Om försvararen har minst lika mycket Viljestyrka som attackens nivå kan hon motstå effekten genom att betala samma antal Viljestyrkor som attackens styrka.

Mellanlajvs- handling

En del utmaningar kräver en objek- tiv part eller hemlig vetskap i form av en spelldare. Dessa utmaningar utförs mellan lajven för att inte störa spelet med att tillföra en spelldare.

För att utföra dessa utmaningar loggar ni in på ert konto och meddelar spelledningen via intranätet vad ni ämnar göra. Resultatet får ni sedan beskrivet till ett av de kontaktsätt inläjv ni angivit i er bakgrund, beroende på vad som är lämpligt. Antingen medelst email, rekvi- sita, lajvbrev till er brevlåda eller telefonsamtalsrapport under lajvet, så att mellanlajvshandlingen också blir en del av själva lajvet.

7

Strid

I stridsituationer sker utmaningar anorlunda. Här räknar varje part ihop ett värde och skillnaden mellan dessa ger skadan som Försvaren får av attacken. För att snabba upp spelet rekommenderar vi dock att dessa värden räknas ut redan innan lajvet och skrivs ned på karaktärsbladet.

Strider genomförs i rundsystem. Detta innebär att varje part inväntar sin tur innan hon agerar. Varje handling kan vara en attack, förflyttning eller någon annan form av agerande. Varje spelare kan förflytta sig upp till tre steg varje runda. För varje steg man tar, så dras en nivå av från karaktärens värden i utmaningar den handlingen.

Attackvärde

= Styrka + Vitalitet

Attackvärdet är summan av Attackerar-ens nivå i Styrka och Vitalitet.

Försvärdvärde

= Fortitude + Stamina

Försvärdvärdet är summan av Försvarens nivå i Fortitude och Stamina. Vid Aggreverade attacker räknas dock enbart Fortitude.

Strid

I stridsituationer sker utmaningar anorlunda. Här räknar varje part ihop ett värde och skillnaden mellan dessa ger skadan som Försvaren får av attacken. För att snabba upp spelet rekommenderar vi dock att dessa värden räknas ut redan innan lajvet och skrivs ned på karaktärsbladet.

Strider genomförs i rundsystem. Detta innebär att varje part inväntar sin tur innan hon agerar. Varje handling kan vara en attack, förflyttning eller någon annan form av agerande. Varje spelare kan förflytta sig upp till tre steg varje runda. För varje steg man tar, så dras en nivå av från karaktärens värden i utmaningar den handlingen.

Attackvärde

= Styrka + Vitalitet

Attackvärdet är summan av Attackerar-ens nivå i Styrka och Vitalitet.

Försvärdvärde

= Fortitude + Stamina

Försvärdvärdet är summan av Försvarens nivå i Fortitude och Stamina. Vid Aggreverade attacker räknas dock enbart Fortitude.

Attack

Attacken går till som så att Attackeraren gör en tydlig gest för att hon ämnar attackera sin motståndare. Samtidigt så säger hon även sitt Attackvärde. Försvaren drar i hemlighet av sitt Försvärdvärde från Attackvärdet och resultatet räknas som skada. Skadan är dock alltid minst 1, så länge försvaret inte är dubbelt så stort som attacken.

Varje spelare börjar lajvet med 15 skadenivåer och när alla skadenivåerna är slut, så går vampyren i Dvala. Om den sista skadan är Aggreverad så möter hon istället den Slutgiltiga Döden.

Fasthållande

Fasthållande används för att hålla fast en vampyr så att den inte tillfogar mer skada, för att en medhjälpare ska påla vampyren eller för att du ska kunna börja dricka blod från vampyren.

Detta kostar egenskaper som tas från Smidighet och Slagsmålfärdigheten. Minst en och högst fem egenskaper får spenderas på detta sätt, precis som vid vanliga utmaningar. Till ditt resultat räknar du även till din Styrka och Vitalitet.

Du visar ditt försök att hålla fast vampyren genom att gestalta detsamma inlajv. Var noga med att inte skada varandra när ni gör

detta, utan spela hellre med. Samtidigt säger du antalet egenskaper du offrat för Fasthållningsförsöket.

Försöket kan sedan kontrast genom att även motståndaren betalar kostnaden (från sin Smidighet, Slagsmål eller Undvika, och lägger sedan också till sitt Styrke- och Vitalitetsvärde till resultatet) och samtidigt inlajv visar hur hon slingrar sig loss.

Pålande

Pålande används för att försöka påla igenom en vampyrs hjärta med en vässad träpåle. Vampyren måste dock vara villig, fasthållen eller i Dvala, och du måste först skaffa fram en vässad, men trubbig, påle som rekvisita.

En pålad vampyr förblir paralyserad tills pålen dras ur hennes hjärta.

Flykt

Så länge du inte är fullständigt omringad (i en situation där du inte kan komma iväg utan att röra vid någon motspelare) eller instängd i ett hörn, så kan du åberopa Flyktregeln.

Offra minst en och upp till och med fem egenskaper i Smidighet och Undvika, och såg sedan "Flykt" följt av antalet offrade egenskaper. På det här talet får du räkna in din

Attack

Attacken går till som så att Attackeraren gör en tydlig gest för att hon ämnar attackera sin motståndare. Samtidigt så säger hon även sitt Attackvärde. Försvaren drar i hemlighet av sitt Försvärdvärde från Attackvärdet och resultatet räknas som skada. Skadan är dock alltid minst 1, så länge försvaret inte är dubbelt så stort som attacken.

Varje spelare börjar lajvet med 15 skadenivåer och när alla skadenivåerna är slut, så går vampyren i Dvala. Om den sista skadan är Aggreverad så möter hon istället den Slutgiltiga Döden.

Fasthållande

Fasthållande används för att hålla fast en vampyr så att den inte tillfogar mer skada, för att en medhjälpare ska påla vampyren eller för att du ska kunna börja dricka blod från vampyren.

Detta kostar egenskaper som tas från Smidighet och Slagsmålfärdigheten. Minst en och högst fem egenskaper får spenderas på detta sätt, precis som vid vanliga utmaningar. Till ditt resultat räknar du även till din Styrka och Vitalitet.

Du visar ditt försök att hålla fast vampyren genom att gestalta detsamma inlajv. Var noga med att inte skada varandra när ni gör

detta, utan spela hellre med. Samtidigt säger du antalet egenskaper du offrat för Fasthållningsförsöket.

Försöket kan sedan kontrast genom att även motståndaren betalar kostnaden (från sin Smidighet, Slagsmål eller Undvika, och lägger sedan också till sitt Styrke- och Vitalitetsvärde till resultatet) och samtidigt inlajv visar hur hon slingrar sig loss.

Pålande

Pålande används för att försöka påla igenom en vampyrs hjärta med en vässad träpåle. Vampyren måste dock vara villig, fasthållen eller i Dvala, och du måste först skaffa fram en vässad, men trubbig, påle som rekvisita.

En pålad vampyr förblir paralyserad tills pålen dras ur hennes hjärta.

Flykt

Så länge du inte är fullständigt omringad (i en situation där du inte kan komma iväg utan att röra vid någon motspelare) eller instängd i ett hörn, så kan du åberopa Flyktregeln.

Offra minst en och upp till och med fem egenskaper i Smidighet och Undvika, och såg sedan "Flykt" följt av antalet offrade egenskaper. På det här talet får du räkna in din

Kinetik, så om du tex offrar tre egenskaper och har tre i Kinetik kan du säga "Flykt 6". Spring sedan iväg från platsen, men kontrollera samtidigt så att ingen förföljer dig.

Motståndarna får möjlighet att förfölja dig om de kommer upp i minst samma värde med sina offerade egenskaper i Smidighet och relevant färdighet (slagsmål för slagsmål och närstridsvapen för närstridsvapen). Även motståndaren får lägga till sin Kinetik.

Avbryts flykten en bit längre bort av att motståndaren följer efter, så fortsätter striden nu med motståndarens handling.

Närstridsvapen

Kräver inga specialfärdigheter för att användas, men vapnets specialegenskaper kan enbart hanteras med färdigheten Närstridsvapen.

Samtliga av följande närstridsvapen har fri tillgång.

Kniv/Dolk, Detta vapen är väldigt vanligt och lätt att dölja. +1 Skada.

Krossad Flaska, Ett snabbt framtvingat vapen. +1 Skada.

Klubba, Detta kan vara allt från ett stolsten till en större trädgren. +2 Skada.

Träpåle, Pålande. +1 Skada, Pålande.

Kinetik, så om du tex offrar tre egenskaper och har tre i Kinetik kan du säga "Flykt 6". Spring sedan iväg från platsen, men kontrollera samtidigt så att ingen förföljer dig.

Motståndarna får möjlighet att förfölja dig om de kommer upp i minst samma värde med sina offerade egenskaper i Smidighet och relevant färdighet (slagsmål för slagsmål och närstridsvapen för närstridsvapen). Även motståndaren får lägga till sin Kinetik.

Avbryts flykten en bit längre bort av att motståndaren följer efter, så fortsätter striden nu med motståndarens handling.

Närstridsvapen

Kräver inga specialfärdigheter för att användas, men vapnets specialegenskaper kan enbart hanteras med färdigheten Närstridsvapen.

Samtliga av följande närstridsvapen har fri tillgång.

Kniv/Dolk, Detta vapen är väldigt vanligt och lätt att dölja. +1 Skada.

Krossad Flaska, Ett snabbt framtvingat vapen. +1 Skada.

Klubba, Detta kan vara allt från ett stolsten till en större trädgren. +2 Skada.

Träpåle, Pålande. +1 Skada, Pålande.

Värjor, Styrka +2, Minst 1 Styrka.
Katana, Styrka +2, Minst 2 Styrka.
Bredssvärd, Styrka +3, Min 2 Styrka.
Tvåhandssvärd, Styrka +5, Minst 4 Styrka.

Piska, Styrka +1, Minst 1 Styrka.

Flera närstridsvapen

En karaktär kan använda fler än ett vapen samtidigt om han/hon innehar färdigheten Närstridsvapen och/eller Smidighet. Genom att offra tre temporära egenskaper, så får karaktären slå ett extra slag med vapnet i den andra handen i slutet av rundan.

Om karaktären innehar fördelen Ambidextrositet så sänks kostnaden med ett.

Eldvapen

Kräver inga specialfärdigheter för att användas, men vapnets specialegenskaper kan enbart hanteras med färdigheten Eldvapen. Alla vapenavfyringar kostar dessutom en temporär Smidighet. Om karaktären har färdigheten Eldvapen kan denna kostnad istället tas från de Mentala egenskaperna.

Varje vapen kan avfyra ett maximalt antal skott per runda, ni får dock bara skjuta

ett skott per handling under normala omständigheter. Vill ni skjuta fler i samma handling måste ni först inneha minst en nivå i färdigheten Eldvapen. För varje nivå i färdigheten som offras får ni avfyra ett skott till per handling om vapnet tillåter det.

Tänk dock på att ni totalt sett inte kan skjuta fler skott än vapnets max per runda oavsett hur många extra handlingar ni har.

Om vapnet har en tre-skotts-burst eller FA (Full Automatic) kostar det dock bara ett per salva.

Tre-skotts-burst ger +3 på attackvärdet och FA ger +5 plus att hela magasinet töms på ammunition.

Lätt Pistol, 4 Skada, Max 4.

Tung Pistol, 5 Skada, Max 3.

Jaktgevär Skada 7, Max 2.

Hagelgevär, Skada 8, Area 1, Max 2.

Sub Machine Gun, Skada 4, Max 3 FA.

Tung Sub Machine Gun, Skada 5, Max 3 FA.

Automatkarbin, Skada 7, Max 3 FA.

Splittergranat, Skada 8, Area 5.

Stor Compoundbåge, Skada 3, Min 2 Styrka. Tar en handling att ladda om.

Molotov Cocktail, Skada 8, Agg, Eld, Area 2.

9

Värjor, Styrka +2, Minst 1 Styrka.
Katana, Styrka +2, Minst 2 Styrka.
Bredssvärd, Styrka +3, Min 2 Styrka.
Tvåhandssvärd, Styrka +5, Minst 4 Styrka.

Piska, Styrka +1, Minst 1 Styrka.

Flera närstridsvapen

En karaktär kan använda fler än ett vapen samtidigt om han/hon innehar färdigheten Närstridsvapen och/eller Smidighet. Genom att offra tre temporära egenskaper, så får karaktären slå ett extra slag med vapnet i den andra handen i slutet av rundan.

Om karaktären innehar fördelen Ambidextrositet så sänks kostnaden med ett.

Eldvapen

Kräver inga specialfärdigheter för att användas, men vapnets specialegenskaper kan enbart hanteras med färdigheten Eldvapen. Alla vapenavfyringar kostar dessutom en temporär Smidighet. Om karaktären har färdigheten Eldvapen kan denna kostnad istället tas från de Mentala egenskaperna.

Varje vapen kan avfyra ett maximalt antal skott per runda, ni får dock bara skjuta

ett skott per handling under normala omständigheter. Vill ni skjuta fler i samma handling måste ni först inneha minst en nivå i färdigheten Eldvapen. För varje nivå i färdigheten som offras får ni avfyra ett skott till per handling om vapnet tillåter det.

Tänk dock på att ni totalt sett inte kan skjuta fler skott än vapnets max per runda oavsett hur många extra handlingar ni har.

Om vapnet har en tre-skotts-burst eller FA (Full Automatic) kostar det dock bara ett per salva.

Tre-skotts-burst ger +3 på attackvärdet och FA ger +5 plus att hela magasinet töms på ammunition.

Lätt Pistol, 4 Skada, Max 4.

Tung Pistol, 5 Skada, Max 3.

Jaktgevär Skada 7, Max 2.

Hagelgevär, Skada 8, Area 1, Max 2.

Sub Machine Gun, Skada 4, Max 3 FA.

Tung Sub Machine Gun, Skada 5, Max 3 FA.

Automatkarbin, Skada 7, Max 3 FA.

Splittergranat, Skada 8, Area 5.

Stor Compoundbåge, Skada 3, Min 2 Styrka. Tar en handling att ladda om.

Molotov Cocktail, Skada 8, Agg, Eld, Area 2.

9



DISCIPLINER



DISCIPLINER

Animalism

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Zoologi.*

1. Djurens tunga, tala med djur och ge det enkla order vid ögonkontakt. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 3-5 beroende på djurets intelligens och kommandots komplexitet.

2. Animalisk kallelse, kalla en valfri typ av djur till dig som är inom höravstånd. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 3-5 beroende på sannolikhet. Spelaren kan försöka kalla på flera djur samtidigt. Omöjliga efterfrågningar är dock fortfarande just omöjliga. Spelaren kan kalla till sig mindre, obetydliga djur under ett lajvtillfälle utan att kontakta en spelledare genom att betala tre egenskaper.

3. Besegra Besten, pacificerar och sätter skräck i en människa eller djur genom fysisk eller ögonkontakt. Individens förbjuds att använda sin Viljestyрка, förlorar samtliga Viljestyрkor och ger upp både fysiska som mentala strider. Hon kommer inte ens att försvara sig mot attacker. Vid livshotande situationer får hon dock en mental utmaning, men i övrigt släpper enbart kraften först då hon återhämtat hela sin Viljestyрка.

4. Ande Assimilering, besatt ett djur genom ögonkontakt. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 4. Karaktären måste offra en Viljestyрка varje gång hon önskar göra något som skulle bestrida djurets instinkter. Besättaren kan använda sina krafter inom disciplinerna Djupseende, Närvaro, Dementia, Domination, Illusionism, Nekromanti och Thaumaturgi om hon offerar en egenskap extra för Assimileringen vid varje användande.

Karaktärens kropp faller in i ett Dvalaliknande tillstånd medan själen besätter djuret. Det är fullt tillåtet att färdas genom djurkroppen dagtid, men vampyren måste hålla sin egen kropp vaken för att göra detta (läs regler om dagtid). Om karaktären väljer att återvända till kroppen så sker detta omedelbart. Genom länken mellan vampyren och djuret, så upplever vampyren allt som djuret upplever och får även samma skador som djuret. Karaktären har dock möjlighet att soaka skadan som normalt. Om djuret dör medan det fortfarande är besatt av vampyren så återvänder själen, men vampyren försätts omedelbart i Dvala.

5. Dra ut Besten, kan användas mot en annan varelse då du är på väg in i ett Raseriutbrott. Misslyckande innebär att Raseriutbrottets längd och intensitet fördubblas, lyckad att spelaren själv får välja varelse som Besten hamnar i. Varelsen anammar

vampyrens beteende och detta kan upptäckas genom färdigheten Undersöka. Om varelsen lämnar dig innan Raseriet lagt sig, så överger din Best dig permanent. Du får inte längre använda Viljestyрка och kan heller aldrig få Raseri. För att få tillbaka Besten kan du försöka uppsöka individen och locka tillbaka Besten genom att uppträda på ett Bestialiskt sätt, eller helt enkelt döda individen. Det senare alternativet resulterar dock i minst en Mänsklighetsänkning.

Djupseende

*Mentala grundegenskaper,
färdigheten Empati.*

1. Förhöjda Sinnen, se personer i Vaghet av minst samma nivå, aktivera förhöjd lukt, smak, hörsel. Samtliga är automatiska och kräver ingen utmaning, men kostar fortfarande en Mental egenskap att aktivera varje gång. Om det aktiverade sinnet bemöts av starka förtryck (strålkastare för syn, skott för hörsel osv) så bedövas sinnet under en timme. Tecknet är ett pekfinger mot aktiverat sinne.

2. Auraläsning, Mellanlajvshandling för att se en persons känslöstämning, kon-

Animalism

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Zoologi.*

1. Djurens tunga, tala med djur och ge det enkla order vid ögonkontakt. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 3-5 beroende på djurets intelligens och kommandots komplexitet.

2. Animalisk kallelse, kalla en valfri typ av djur till dig som är inom höravstånd. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 3-5 beroende på sannolikhet. Spelaren kan försöka kalla på flera djur samtidigt. Omöjliga efterfrågningar är dock fortfarande just omöjliga. Spelaren kan kalla till sig mindre, obetydliga djur under ett lajvtillfälle utan att kontakta en spelledare genom att betala tre egenskaper.

3. Besegra Besten, pacificerar och sätter skräck i en människa eller djur genom fysisk eller ögonkontakt. Individens förbjuds att använda sin Viljestyрка, förlorar samtliga Viljestyрkor och ger upp både fysiska som mentala strider. Hon kommer inte ens att försvara sig mot attacker. Vid livshotande situationer får hon dock en mental utmaning, men i övrigt släpper enbart kraften först då hon återhämtat hela sin Viljestyрка.

4. Ande Assimilering, besatt ett djur genom ögonkontakt. Mellanlajvshandling svårighetsgrad 4. Karaktären måste offra en Viljestyрка varje gång hon önskar göra något som skulle bestrida djurets instinkter. Besättaren kan använda sina krafter inom disciplinerna Djupseende, Närvaro, Dementia, Domination, Illusionism, Nekromanti och Thaumaturgi om hon offerar en egenskap extra för Assimileringen vid varje användande.

Karaktärens kropp faller in i ett Dvalaliknande tillstånd medan själen besätter djuret. Det är fullt tillåtet att färdas genom djurkroppen dagtid, men vampyren måste hålla sin egen kropp vaken för att göra detta (läs regler om dagtid). Om karaktären väljer att återvända till kroppen så sker detta omedelbart. Genom länken mellan vampyren och djuret, så upplever vampyren allt som djuret upplever och får även samma skador som djuret. Karaktären har dock möjlighet att soaka skadan som normalt. Om djuret dör medan det fortfarande är besatt av vampyren så återvänder själen, men vampyren försätts omedelbart i Dvala.

5. Dra ut Besten, kan användas mot en annan varelse då du är på väg in i ett Raseriutbrott. Misslyckande innebär att Raseriutbrottets längd och intensitet fördubblas, lyckad att spelaren själv får välja varelse som Besten hamnar i. Varelsen anammar

vampyrens beteende och detta kan upptäckas genom färdigheten Undersöka. Om varelsen lämnar dig innan Raseriet lagt sig, så överger din Best dig permanent. Du får inte längre använda Viljestyрка och kan heller aldrig få Raseri. För att få tillbaka Besten kan du försöka uppsöka individen och locka tillbaka Besten genom att uppträda på ett Bestialiskt sätt, eller helt enkelt döda individen. Det senare alternativet resulterar dock i minst en Mänsklighetsänkning.

Djupseende

*Mentala grundegenskaper,
färdigheten Empati.*

1. Förhöjda Sinnen, se personer i Vaghet av minst samma nivå, aktivera förhöjd lukt, smak, hörsel. Samtliga är automatiska och kräver ingen utmaning, men kostar fortfarande en Mental egenskap att aktivera varje gång. Om det aktiverade sinnet bemöts av starka förtryck (strålkastare för syn, skott för hörsel osv) så bedövas sinnet under en timme. Tecknet är ett pekfinger mot aktiverat sinne.

2. Auraläsning, Mellanlajvshandling för att se en persons känslöstämning, kon-

trollera om personen tillhör en specifik varelsetyp eller om den begått diablerie inom de tre senaste månaderna. Karaktären kan även använda denna disciplin till att se spöken. Detta kan även utföras under ett lajvtillfälle, men avslöjar i så fall åskådaren genom att han måste undersöka personen på ett hastigt sätt genom att gå fram och "känna av" personens aura med sina egna händer. Om kraften utförs under ett lajvtillfälle kostar den tre egenskaper och kräver ingen utmaning, utan personen måste svara på den frågan du ställer.

3. Andesberöring, Mellanlajvshandling för att ta i ett föremål och se dess starkaste och senaste intryck.

4. Telepati, Telepati gäller till personer inom synhåll, dock max 10 meter och de båda personerna måste vara ostörda. Du kan genom tankeläsning få reda på allt som Auraläsning skulle avslöja. Du kan också få reda på hennes innersta tankar om ett ämne hon nyligen diskuterat. Hur ett föremål/plats/person ser ut, vad den heter, vad personen undviker att säga, vilka minnen som existerar av ett ämne. Vid upprättandet av en Telepatisk förbindelse så måste du först vinna en utmaning mot personen. För varje fråga måste du vinna en ytterligare utmaning, men telepatisk kommunikation

med personen kräver inga ytterligare utmaningar. Genom att spendera ytterligare en egenskap för varje fråga så kan du istället titta under ytan i medvetandet. Du kan då ställa frågor som vad en av personens nackdelar eller en sinnesrubbnings är. Att använda Telepati på övernaturliga varelser kostar dock även ett Viljestyrka för att lyckas initiera den första länken.

Personen som utsätts för Telepati märker tydligt vad som händer och vem som utför kraften mot henne.

5. Psykisk Projektion, du kan genom att spendera en Viljestyrka låta din själ lämna din kropp. I detta tillstånd kan din okroppsliga själ färdas osynligt genom den fysiska världen i upp till 1600 km/h. Du påverkas inte av den fysiska världen och kan enbart använda sensoriska discipliner, såsom Auraläsning, Förhöjda Sinnen (enbart syn och hörsel) och Telepati. Genom att spendera en Viljestyrka kan du göra dig synlig under en runda innan du tynar bort, under denna period så hinner du även säga en kort mening. Genom att spendera en Mental egenskap kan du även använda din Animalism, Dementia, Djupseende, Domination, Nekromanti, Obtenebration, Närvaro och/eller Thaumaturgi denna runda.

Under tiden ligger din fysiska kropp i

ett komalniknande omedveten av vad som händer runt omkring den.

Dementia

Sociala grundegenskaper, färdigheten Empati.

1. Passion, förstärk eller dämpa ner en känsla för en person under en hel timme.

2. Mardrömmar, offra ett blodpoäng och genomför en utmaning för att förfölja en person med galna och förvirrade drömmar under en hel timme, som gör att hon ligger en egenskap kort i alla utmaningar under den givna timmen.

Kraften träder i kraft först då offret är ensam och gestaltas oftast av personens undertryckta rädsla eller skuldmedvetande. Den specifika effekten är dock upp till spelaren som lägger kraften, men en sak är säker och det är att visionerna aldrig är trevliga. Det är uppenbart för offret vem som lägger kraften.

3. Ögon av Kaos, Mellanlajvshandling för att se sanningen i något mysterium. Må det vara fallna löv på marken, mönster i en persons själ eller meddelandet i ett krypterat brev. Nästan allt innehåller dolda bitar av sanning.

4. Röster av Galenskap, du kan driva dina offer till ett stadie av blind, okontrollerad

trollera om personen tillhör en specifik varelsetyp eller om den begått diablerie inom de tre senaste månaderna. Karaktären kan även använda denna disciplin till att se spöken. Detta kan även utföras under ett lajvtillfälle, men avslöjar i så fall åskådaren genom att han måste undersöka personen på ett hastigt sätt genom att gå fram och "känna av" personens aura med sina egna händer. Om kraften utförs under ett lajvtillfälle kostar den tre egenskaper och kräver ingen utmaning, utan personen måste svara på den frågan du ställer.

3. Andesberöring, Mellanlajvshandling för att ta i ett föremål och se dess starkaste och senaste intryck.

4. Telepati, Telepati gäller till personer inom synhåll, dock max 10 meter och de båda personerna måste vara ostörda. Du kan genom tankeläsning få reda på allt som Auraläsning skulle avslöja. Du kan också få reda på hennes innersta tankar om ett ämne hon nyligen diskuterat. Hur ett föremål/plats/person ser ut, vad den heter, vad personen undviker att säga, vilka minnen som existerar av ett ämne. Vid upprättandet av en Telepatisk förbindelse så måste du först vinna en utmaning mot personen. För varje fråga måste du vinna en ytterligare utmaning, men telepatisk kommunikation

med personen kräver inga ytterligare utmaningar. Genom att spendera ytterligare en egenskap för varje fråga så kan du istället titta under ytan i medvetandet. Du kan då ställa frågor som vad en av personens nackdelar eller en sinnesrubbnings är. Att använda Telepati på övernaturliga varelser kostar dock även ett Viljestyrka för att lyckas initiera den första länken.

Personen som utsätts för Telepati märker tydligt vad som händer och vem som utför kraften mot henne.

5. Psykisk Projektion, du kan genom att spendera en Viljestyrka låta din själ lämna din kropp. I detta tillstånd kan din okroppsliga själ färdas osynligt genom den fysiska världen i upp till 1600 km/h. Du påverkas inte av den fysiska världen och kan enbart använda sensoriska discipliner, såsom Auraläsning, Förhöjda Sinnen (enbart syn och hörsel) och Telepati. Genom att spendera en Viljestyrka kan du göra dig synlig under en runda innan du tynar bort, under denna period så hinner du även säga en kort mening. Genom att spendera en Mental egenskap kan du även använda din Animalism, Dementia, Djupseende, Domination, Nekromanti, Obtenebration, Närvaro och/eller Thaumaturgi denna runda.

Under tiden ligger din fysiska kropp i

ett komalniknande omedveten av vad som händer runt omkring den.

Dementia

Sociala grundegenskaper, färdigheten Empati.

1. Passion, förstärk eller dämpa ner en känsla för en person under en hel timme.

2. Mardrömmar, offra ett blodpoäng och genomför en utmaning för att förfölja en person med galna och förvirrade drömmar under en hel timme, som gör att hon ligger en egenskap kort i alla utmaningar under den givna timmen.

Kraften träder i kraft först då offret är ensam och gestaltas oftast av personens undertryckta rädsla eller skuldmedvetande. Den specifika effekten är dock upp till spelaren som lägger kraften, men en sak är säker och det är att visionerna aldrig är trevliga. Det är uppenbart för offret vem som lägger kraften.

3. Ögon av Kaos, Mellanlajvshandling för att se sanningen i något mysterium. Må det vara fallna löv på marken, mönster i en persons själ eller meddelandet i ett krypterat brev. Nästan allt innehåller dolda bitar av sanning.

4. Röster av Galenskap, du kan driva dina offer till ett stadie av blind, okontrollerad

skräck under en hel timme. Spendera en blodpoäng och håll ett tal till en folkmassa. I slutet på talet förklarar du intentionen och gör en normal utmaning genom att förklara antalet satsade egenskaper och "Röster av Galenskap" till de församlade som lyssnade. Människor kommer börja fly i panik liksom i Rötschreck oavsett resultatet och vampyrer gör utmaningen för att inte gå i Skräckraseri.

5. Total Galenskap, du kan få en person att bli komplett galen för en hel timme. Först måste du dock skaffa dig personens odelade uppmärksamhet under en ett samtal på minst fem minuters tid. Sedan offrar du en blodpoäng och gör en normal utmaning med offret. Karaktären får du fem Sinnesrubningar och blir så galen som någon någonsin kan bli.

Domination

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Ledarskap.*

Såvida du inte redan med säkerhet vet din motståndares generation, måste du meddela din egen generation i samband med utmaningen. Motståndaren får inte ha lägre generation och måste kunna se dina ögon.

Kommandot uttalas verbalt på ett

språk offret förstår och kan inte kommenteras till en situation där hon uppenbarligen kommer till skada. Kommandona kan läggas in i meningar så att de inte är lika uppenbara för betraktare.

1. Kommando, en-ords-kommando som "sitt", "spring", "ramla", "gäspa", "hoppa", "skratta", "nys", "stanna", "kom", "gå", "tyst". Offret lyder omedelbart, men måste förstå kommandot. Om kommandot är det minsta otydligt kan offret tveka och utföra uppgiften sakta eller dåligt.

2. Mesmerism, ändra ett beteendemönster, tanke eller handling. Då denna kraft kräver mycket koncentration från båda parter, så måste de vara fria från distraktionsmoment. Domitorn kan även lägga in avtryckare som aktiverar kraften först under speciella omständigheter eller intryck.

Skulle offret redan vara dominerat så byts detta ut mot den nya om den nya nivån är minst lika hög som den förra. Annars så kvarstår den gamla och offret är opåverkat utan Domitorns vetskaper.

3. Glömska, radera/ändra en 15 minuters period i en persons minne. För varje extra egenskap utöver de första tilläts ytterligare 15 minuter. Istället för Sociala och Ledarskap använder du i denna nivå Mentala och färdigheten Smyga.

13

skräck under en hel timme. Spendera en blodpoäng och håll ett tal till en folkmassa. I slutet på talet förklarar du intentionen och gör en normal utmaning genom att förklara antalet satsade egenskaper och "Röster av Galenskap" till de församlade som lyssnade. Människor kommer börja fly i panik liksom i Rötschreck oavsett resultatet och vampyrer gör utmaningen för att inte gå i Skräckraseri.

5. Total Galenskap, du kan få en person att bli komplett galen för en hel timme. Först måste du dock skaffa dig personens odelade uppmärksamhet under en ett samtal på minst fem minuters tid. Sedan offrar du en blodpoäng och gör en normal utmaning med offret. Karaktären får du fem Sinnesrubningar och blir så galen som någon någonsin kan bli.

Domination

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Ledarskap.*

Såvida du inte redan med säkerhet vet din motståndares generation, måste du meddela din egen generation i samband med utmaningen. Motståndaren får inte ha lägre generation och måste kunna se dina ögon.

Kommandot uttalas verbalt på ett

För att ändra tillbaka en persons minne, måste du först veta om vilket minne som har ändrats. Om du inte redan vet om det kan du ta reda på det genom en Telepatisk utmaning.

4. Konditionering, Mellanlajvs-handling för att bearbeta ner en tjänares egna Viljestycka till att bli dig fanatiskt lojal och mer resistent mot andras Domination. Dessa tjänare förlorar dock snart all egen initiativförmåga och tankeverksamheten börjar senare allt mer påminna om en zombies.

För att indoktrinera en blivande tjänare med denna kraft måste du ha fullständig tillgång till henne under ett, på varandra följande, antal nätter lika med hennes totala antal Viljestyckor. Gör en utmaning för varje natt, vid misslyckande börjar ni om från början.

När Konditioneringen fullbordats så behöver du inte längre uppnå ögonkontakt med, och ej heller göra någon utmaning, för att Dominera henne så länge hon kan höra din röst. Om hon däremot är isolerad från dig (t ex i ett annat hus kommunicerandes via telefon) så krävs fortfarande utmaningen. Även om du misslyckats med utmaningen är det fortfarande troligt att hon följer dina order delvis.

För att ändra tillbaka en persons minne, måste du först veta om vilket minne som har ändrats. Om du inte redan vet om det kan du ta reda på det genom en Telepatisk utmaning.

4. Konditionering, Mellanlajvs-handling för att bearbeta ner en tjänares egna Viljestycka till att bli dig fanatiskt lojal och mer resistent mot andras Domination. Dessa tjänare förlorar dock snart all egen initiativförmåga och tankeverksamheten börjar senare allt mer påminna om en zombies.

För att indoktrinera en blivande tjänare med denna kraft måste du ha fullständig tillgång till henne under ett, på varandra följande, antal nätter lika med hennes totala antal Viljestyckor. Gör en utmaning för varje natt, vid misslyckande börjar ni om från början.

När Konditioneringen fullbordats så behöver du inte längre uppnå ögonkontakt med, och ej heller göra någon utmaning, för att Dominera henne så länge hon kan höra din röst. Om hon däremot är isolerad från dig (t ex i ett annat hus kommunicerandes via telefon) så krävs fortfarande utmaningen. Även om du misslyckats med utmaningen är det fortfarande troligt att hon följer dina order delvis.

13

Övriga besläktade kommer att uppfatta henne som mer svårdominerad och hon får +1 gratis egenskap i att motstå deras Domination (med detta kan hon beseгра en femma).

För att komma ur en Konditionering måste offret undvika all kontakt med Dominorn under en period av sex månader minus en månad för varje Viljestyрка, dock minst en månad. Under denna period återfår offret sakta sin gamla personlighet och vilja. Dominorn kan under denna tid när som helst blåsa nytt liv i Konditioneringen om hon får tillfälle att tala med sin undersäte, genom att lyckas med en utmaning. Om offret lyckas hålla sig ifrån sin Dominor under hela denna tidsperiod så är hon dock fortfarande mer sårbar för nya Konditioneringar från samma Dominor. En ny Konditionering från samma Dominor kräver bara halva tiden för att lyckas.

5. Besättelse, du kan besätta ett dödligt sinne genom att först offra en egen Viljestyрка och sedan en normal utmaning mot offret. Vid lyckad utmaning förlorar då offret lika många Viljestyрkor som kraften du betalat för. Om offret förlorar samtliga Viljestyрkor blir hon till fullo kontrollerad av Dominorn medan hennes egen

kropp faller i ett Dvalaliknande tillstånd då hon ägnar all kraft åt att kontrollera den nya kroppen.

Dominorn kan på samma sätt som i Ande Assimilering också utöva sina mentala discipliner inom Djupseende, Närvaro, Dementia, Domination, Illusionism, Nekromanti och Thaumaturgi mot att hon offerar en extra egenskap för Besättelsen vid varje tillfälle.

Besättaren kan färdas så långt hennes nya kropp är fysiskt förmögen, så även dagtid men Vampyren måste då hålla sig vaken (läs regler om dagtid). Om karaktären väljer att återvända till sin kropp så sker detta omedelbart. Genom länken mellan vampyren och människan, så upplever vampyren allt som människan upplever och får även samma skador som djuret. Karaktären har dock möjlighet att soaka skadan som normalt. Om människan dör medan den fortfarande är besatt av vampyren så återvänder själen, men vampyren försätts omedelbart i Dvala. Karaktären kan försöka hänga kvar vid människokroppen om dess egen kropp blir förstörd. En så här patetisk varelse blir dock inte långlivad, då hon måste spendera en permanent Viljestyрка varje soluppgång för att vara kvar.

14

Övriga besläktade kommer att uppfatta henne som mer svårdominerad och hon får +1 gratis egenskap i att motstå deras Domination (med detta kan hon beseгра en femma).

För att komma ur en Konditionering måste offret undvika all kontakt med Dominorn under en period av sex månader minus en månad för varje Viljestyрка, dock minst en månad. Under denna period återfår offret sakta sin gamla personlighet och vilja. Dominorn kan under denna tid när som helst blåsa nytt liv i Konditioneringen om hon får tillfälle att tala med sin undersäte, genom att lyckas med en utmaning. Om offret lyckas hålla sig ifrån sin Dominor under hela denna tidsperiod så är hon dock fortfarande mer sårbar för nya Konditioneringar från samma Dominor. En ny Konditionering från samma Dominor kräver bara halva tiden för att lyckas.

5. Besättelse, du kan besätta ett dödligt sinne genom att först offra en egen Viljestyрка och sedan en normal utmaning mot offret. Vid lyckad utmaning förlorar då offret lika många Viljestyрkor som kraften du betalat för. Om offret förlorar samtliga Viljestyрkor blir hon till fullo kontrollerad av Dominorn medan hennes egen

kropp faller i ett Dvalaliknande tillstånd då hon ägnar all kraft åt att kontrollera den nya kroppen.

Dominorn kan på samma sätt som i Ande Assimilering också utöva sina mentala discipliner inom Djupseende, Närvaro, Dementia, Domination, Illusionism, Nekromanti och Thaumaturgi mot att hon offerar en extra egenskap för Besättelsen vid varje tillfälle.

Besättaren kan färdas så långt hennes nya kropp är fysiskt förmögen, så även dagtid men Vampyren måste då hålla sig vaken (läs regler om dagtid). Om karaktären väljer att återvända till sin kropp så sker detta omedelbart. Genom länken mellan vampyren och människan, så upplever vampyren allt som människan upplever och får även samma skador som djuret. Karaktären har dock möjlighet att soaka skadan som normalt. Om människan dör medan den fortfarande är besatt av vampyren så återvänder själen, men vampyren försätts omedelbart i Dvala. Karaktären kan försöka hänga kvar vid människokroppen om dess egen kropp blir förstörd. En så här patetisk varelse blir dock inte långlivad, då hon måste spendera en permanent Viljestyрка varje soluppgång för att vara kvar.

Fortitude

Fortitude har ingen speciell grundegenskap eller färdighet knuten till sig då kraften är automatisk.

För varje nivå i Fortitude ökas ditt Försvarsvärde med ett. Detta försvar kan även absorbera aggreverad skada.

1. +1 Försvarsvärde
2. +2 Försvarsvärde
3. +3 Försvarsvärde
4. +4 Försvarsvärde
5. +5 Försvarsvärde

Kinetik

Kinetik har ingen speciell grundegenskap eller färdighet knuten till sig då disciplinen istället används till extra handlingar.

Varje nyttjande av disciplinen kostar ett blod och aktiveras i slutet av andra runda. Kinetik får aldrig användas i första rundan i en stridsituation och man kan inte aktivera Kinetik fler än en gång per runda.

Ett offerande av en Kinetikhandling kan användas till att kontra en motståndares Kinetikhandling. Signalera detta genom ett halt-tecken mot personen ifråga. Detta

Fortitude

Fortitude har ingen speciell grundegenskap eller färdighet knuten till sig då kraften är automatisk.

För varje nivå i Fortitude ökas ditt Försvarsvärde med ett. Detta försvar kan även absorbera aggreverad skada.

1. +1 Försvarsvärde
2. +2 Försvarsvärde
3. +3 Försvarsvärde
4. +4 Försvarsvärde
5. +5 Försvarsvärde

Kinetik

Kinetik har ingen speciell grundegenskap eller färdighet knuten till sig då disciplinen istället används till extra handlingar.

Varje nyttjande av disciplinen kostar ett blod och aktiveras i slutet av andra runda. Kinetik får aldrig användas i första rundan i en stridsituation och man kan inte aktivera Kinetik fler än en gång per runda.

Ett offerande av en Kinetikhandling kan användas till att kontra en motståndares Kinetikhandling. Signalera detta genom ett halt-tecken mot personen ifråga. Detta

kan dock aldrig kontra den ursprungliga, grundhandlingen först i rundan.

1. +1 Handling
2. +2 Handlingar
3. +3 Handlingar
4. +4 Handlingar
5. +5 Handlingar

Metamorfosis

Färdigheten Överlevnad.

1. Djurögon, dina ögon lyser svagt rött och låter dig se i mörker. Du får inte längre nackdelar av att agera i mörker och även en nivå enklare i Öbtenebration. Kraften kostar ingenting men tar en hel runda att aktivera.

2. Vargaklor, spendera ett blod och vid slutet av rundan har du klor som gör Aggreverad skada och +1 i Attackvärde.

3. Jordidka, spendera ett blod och en runda för att sjunka ned i jorden. Under nedsänkandet så hamnar karaktären i ett stadium precis ovanför Dvala och när kraften är fullbordad så har kroppen ett band till jorden. Hennes fysiska närvaro existerar mellan den fysiska världen och astral planet vilket gör vampyren väldigt svårt att hitta (+2 i svårighetsgrad).

All försök att skada vampyren på endera sidan, återför henne till sin fysiska form, sprutandes ut den jord till vilken hon varit bunden.

4. Bestens Skugga, spendera ett blod och tre runder för att förvandla dig till en djurform. Upp till två blod kan användas för att snabba upp förvandlingen med en runda per blod.

Stridsform (Varg) *ger dig Vargaklor, dubbel förflyttning och +1 Styrka, +2 i Smidighet och +2 i Stamina. Vargens attacker ger Sty+1 med klor och Sty+2 med huggtänder.*

Flyktform (Fladdermus) *låter dig flyga i tre gånger din normala hastighet, 1 i Styrka, +2 Smidighet och alla som försöker attackera dig måste först offra ett i Smidighet eller lämplig vapenfärdighet.*

Gangrels får själva välja vilken djurform deras strids- respektive flyktform ska ha när de lär sig denna kraft. Meddela spelledningen vilka. I Stridsformen delas fem grundegenskaper ut bland de fysiska och tre skadebonusar på olika attacker i enlighet med djurets egenskaper. Andra Kainiter kan inte lära sig andra djurformer än just varg och fladdermus, varför vet ingen. Dessutom kommer en icke-gangrel

som har denna kraft att jagas av alla Gangrels och troligtvis nedgöras. Även den som lärde ut kraften kommer att straffas väldigt hårt.

5. Dimform, spendera ett blod och tre runder för att förvandla dig till en dimma. Upp till två blod kan användas för att snabba upp förvandlingen med en runda per blod.

I denna form blir Vampyren immun mot alla vanliga fysiska attacker, fast övernaturliga attacker påverkar henne fortfarande. Hon tar dessutom en skada mindre av solljus och eld. Karaktären får själv dock inte attackera när hon befinner sig i denna form, inte ens andra vampyrer i Dimform. Hon får däremot fritt använda discipliner som inte kräver någon fysisk närvaro.

Närvaro

Sociala grundegenskaper, färdigheten Ledarskap.

Alla kan motstå Närvarokrafter en kortare tid genom att offra två Viljestyrkor för varje runda. Så fort du slutar offra påverkas du dock som vanligt igen.

15

kan dock aldrig kontra den ursprungliga, grundhandlingen först i rundan.

1. +1 Handling
2. +2 Handlingar
3. +3 Handlingar
4. +4 Handlingar
5. +5 Handlingar

Metamorfosis

Färdigheten Överlevnad.

1. Djurögon, dina ögon lyser svagt rött och låter dig se i mörker. Du får inte längre nackdelar av att agera i mörker och även en nivå enklare i Öbtenebration. Kraften kostar ingenting men tar en hel runda att aktivera.

2. Vargaklor, spendera ett blod och vid slutet av rundan har du klor som gör Aggreverad skada och +1 i Attackvärde.

3. Jordidka, spendera ett blod och en runda för att sjunka ned i jorden. Under nedsänkandet så hamnar karaktären i ett stadium precis ovanför Dvala och när kraften är fullbordad så har kroppen ett band till jorden. Hennes fysiska närvaro existerar mellan den fysiska världen och astral planet vilket gör vampyren väldigt svårt att hitta (+2 i svårighetsgrad).

All försök att skada vampyren på endera sidan, återför henne till sin fysiska form, sprutandes ut den jord till vilken hon varit bunden.

4. Bestens Skugga, spendera ett blod och tre runder för att förvandla dig till en djurform. Upp till två blod kan användas för att snabba upp förvandlingen med en runda per blod.

Stridsform (Varg) *ger dig Vargaklor, dubbel förflyttning och +1 Styrka, +2 i Smidighet och +2 i Stamina. Vargens attacker ger Sty+1 med klor och Sty+2 med huggtänder.*

Flyktform (Fladdermus) *låter dig flyga i tre gånger din normala hastighet, 1 i Styrka, +2 Smidighet och alla som försöker attackera dig måste först offra ett i Smidighet eller lämplig vapenfärdighet.*

Gangrels får själva välja vilken djurform deras strids- respektive flyktform ska ha när de lär sig denna kraft. Meddela spelledningen vilka. I Stridsformen delas fem grundegenskaper ut bland de fysiska och tre skadebonusar på olika attacker i enlighet med djurets egenskaper. Andra Kainiter kan inte lära sig andra djurformer än just varg och fladdermus, varför vet ingen. Dessutom kommer en icke-gangrel

som har denna kraft att jagas av alla Gangrels och troligtvis nedgöras. Även den som lärde ut kraften kommer att straffas väldigt hårt.

5. Dimform, spendera ett blod och tre runder för att förvandla dig till en dimma. Upp till två blod kan användas för att snabba upp förvandlingen med en runda per blod.

I denna form blir Vampyren immun mot alla vanliga fysiska attacker, fast övernaturliga attacker påverkar henne fortfarande. Hon tar dessutom en skada mindre av solljus och eld. Karaktären får själv dock inte attackera när hon befinner sig i denna form, inte ens andra vampyrer i Dimform. Hon får däremot fritt använda discipliner som inte kräver någon fysisk närvaro.

Närvaro

Sociala grundegenskaper, färdigheten Ledarskap.

Alla kan motstå Närvarokrafter en kortare tid genom att offra två Viljestyrkor för varje runda. Så fort du slutar offra påverkas du dock som vanligt igen.

15

1. Beundran, du kan tvinga människor att tycka om dig och utföra mindre tjänster. Du kan även tvinga dem till att följa med dig och hålla sig i din närhet som en beundrarskara under en timme. Tecknet för kraften är ett finger per offerad egenskap pekande underifrån mot ditt eget ögat.

2. Fruktansvärd Blick, skräm någon till flykt från dig under en hel timme. Misslyckas försöket blir offret fortfarande skrämt, men inte driven till flykt. Gör en skrämmande gest och meddela antalet offerade egenskaper.

3. Förtröllning, kontrollera en persons känslor till att tjäna dig. Under en hel timme känner sig personen manad att tjäna dig efter bästa förmåga genom sin nyfunna (fast något perverterade) kärlek. Till skillnad från Domination så behåller personen sin individualitet och kreativa tänkande. Den stora nackdelen är dock att kraften är högst temporär och du har svårt att ge allt för ologiska kommandon, utan får hålla det på en lite mer jordnära och vänskaplig nivå.

4. Kallelse, tvinga någon du känner att komma till dig genom en utmaning mot en svårighetsgrad mellan 2-5 beroende på hur väl vampyren känner personen.

Personen kommer att använda alla medel möjliga för att ta sig till dig och ef-

ekten varar till nästa soluppgång. Du kan själv flytta dig från plats till plats under tiden eftersom den utvalde kommer till dig och inte en förutbestämd plats.

Den utvalde vet inte vem som kallat, att han är kallad eller varför han färdas, utan rör sig intuitivt. Om det inte är meningen att hon ska veta vem, så kan du be en annan person eller spelledare att själv hämta personen.

Även om viljan är stark, så kommer personen inte utsätta sig för några faror på vägen dit. När den utvalde kommit fem steg från Kallaren så blir hon först tvungen att visa sig om hon dolt sitt utseende innan kraften bryts.

5. Majestät, kostar en Viljestyрка och ett antal egenskaper att aktivera och skapar i en timme respekt i samtliga personer runt omkring dig. Under tiden symboliserar du kraften genom att hålla ut armarna rakt ett par decimeter från kroppen visande så många fingrar på varje hand som du offerat egenskaper. Så länge kraften är aktiv, kan ingen attackera dig varken verbalt, mentalt eller fysiskt. Du har allas respekt och fullständiga uppmärksamhet.

Åhörare kan bryta igenom kraften genom att offra en Viljestyрка för varje egenskap du betalat.

1. Beundran, du kan tvinga människor att tycka om dig och utföra mindre tjänster. Du kan även tvinga dem till att följa med dig och hålla sig i din närhet som en beundrarskara under en timme. Tecknet för kraften är ett finger per offerad egenskap pekande underifrån mot ditt eget ögat.

2. Fruktansvärd Blick, skräm någon till flykt från dig under en hel timme. Misslyckas försöket blir offret fortfarande skrämt, men inte driven till flykt. Gör en skrämmande gest och meddela antalet offerade egenskaper.

3. Förtröllning, kontrollera en persons känslor till att tjäna dig. Under en hel timme känner sig personen manad att tjäna dig efter bästa förmåga genom sin nyfunna (fast något perverterade) kärlek. Till skillnad från Domination så behåller personen sin individualitet och kreativa tänkande. Den stora nackdelen är dock att kraften är högst temporär och du har svårt att ge allt för ologiska kommandon, utan får hålla det på en lite mer jordnära och vänskaplig nivå.

4. Kallelse, tvinga någon du känner att komma till dig genom en utmaning mot en svårighetsgrad mellan 2-5 beroende på hur väl vampyren känner personen.

Personen kommer att använda alla medel möjliga för att ta sig till dig och ef-

ekten varar till nästa soluppgång. Du kan själv flytta dig från plats till plats under tiden eftersom den utvalde kommer till dig och inte en förutbestämd plats.

Den utvalde vet inte vem som kallat, att han är kallad eller varför han färdas, utan rör sig intuitivt. Om det inte är meningen att hon ska veta vem, så kan du be en annan person eller spelledare att själv hämta personen.

Även om viljan är stark, så kommer personen inte utsätta sig för några faror på vägen dit. När den utvalde kommit fem steg från Kallaren så blir hon först tvungen att visa sig om hon dolt sitt utseende innan kraften bryts.

5. Majestät, kostar en Viljestyрка och ett antal egenskaper att aktivera och skapar i en timme respekt i samtliga personer runt omkring dig. Under tiden symboliserar du kraften genom att hålla ut armarna rakt ett par decimeter från kroppen visande så många fingrar på varje hand som du offerat egenskaper. Så länge kraften är aktiv, kan ingen attackera dig varken verbalt, mentalt eller fysiskt. Du har allas respekt och fullständiga uppmärksamhet.

Åhörare kan bryta igenom kraften genom att offra en Viljestyрка för varje egenskap du betalat.

Ritualer

Mentala grundegenskaper, färdigheten Ockult.

Blodsmagiker som Thaumaturger, Nekromantiker och Kolduner börjar med en nivå ett Ritual och måste sedan skaffa sig skrifter eller läromästare för att lära sig fler. Att lära sig en ny ritual tar två nätter för nivå 1, en vecka för nivå 2, en månad för nivå 3, fyra månader för nivå 4 och ett år för nivå 5. En vampyr kan endast lära sig ritualer som inte överstiger hennes nivå i sin Primära Väg. Meddela spelledningen om du vill börja lära dig en ritual.

För att genomföra en ritual så krävs alla ingredienser och den tid som står beskriven för varje enskild ritual, plus att Blodsmagikern offerar ett antal temporära egenskaper i förhållande till ritualens nivå. Om det inte står annat, så tar ritualerna 5 minuter per nivå att genomföra. Om ni lägger vissa ritualer innan lajven så skall ni ge en lista över vilka ni lagt till regelspelledaren. Om ni alltid lägger samma ritualer varje lajv kan ni hålla en permanent sådan lista, men glöm bara inte att ni får vänta med att börja lajva den tid ritualerna tar, efter dess att lajvet börjat.

Ritualer

Mentala grundegenskaper, färdigheten Ockult.

Blodsmagiker som Thaumaturger, Nekromantiker och Kolduner börjar med en nivå ett Ritual och måste sedan skaffa sig skrifter eller läromästare för att lära sig fler. Att lära sig en ny ritual tar två nätter för nivå 1, en vecka för nivå 2, en månad för nivå 3, fyra månader för nivå 4 och ett år för nivå 5. En vampyr kan endast lära sig ritualer som inte överstiger hennes nivå i sin Primära Väg. Meddela spelledningen om du vill börja lära dig en ritual.

För att genomföra en ritual så krävs alla ingredienser och den tid som står beskriven för varje enskild ritual, plus att Blodsmagikern offerar ett antal temporära egenskaper i förhållande till ritualens nivå. Om det inte står annat, så tar ritualerna 5 minuter per nivå att genomföra. Om ni lägger vissa ritualer innan lajven så skall ni ge en lista över vilka ni lagt till regelspelledaren. Om ni alltid lägger samma ritualer varje lajv kan ni hålla en permanent sådan lista, men glöm bara inte att ni får vänta med att börja lajva den tid ritualerna tar, efter dess att lajvet börjat.

Thaumaturgi

*Mentala grundegenskaper,
färdigheten Ockult.*

Thaumaturgiska utmaningar har ett annat tillvägagångssätt än vanliga utmaningar. Här räcker det att man betalar ett blodpoäng och kostnaden för disciplinens nivå i egenskaper för att kraften ska fungera. T ex ett blod och tre egenskaper för Eldthaumaturgi nivå 3 osv.

Extra egenskaper kan spenderas för att öka disciplinens effekt, dock inte fler extra egenskaper än Thaumaturgens nuvarande Viljestyrka.

Observera att motståndaren inte kan försvara sig mot dessa utmaningar.

Thaumaturgin är indelad i olika vägar och varje Thaumaturg får från början välja en väg som sin Primära och resterande blir då sekundära och dyrare att lära sig. Vanligast är att man tar Blodthaumaturgi som sin primära väg.

BLODSTHAUMATURGI - REGO VITAE

1. En Smak för Blod, Thaumaturgisk utmaning för att från ett Blodpoäng kunna

avgöra hur mycket vitae som för närvarande är i ägarens system, om ägaren är vampyr eller dödlig, hur nyligen det har intagit föda, ungefärlig generation för den besläktade, eller om hon är en diablerist (ingen tidsbegränsning gäller).

2. Blodsilksa, Thaumaturgisk utmaning för att tvinga ett offer till att spendera ett blodpoäng enligt Thaumaturgens önskemål.

För varje ytterligare offrad egenskap kan Thaumaturgen, utan begränsning för generationsmax, tvinga offret att offra fler blodpoäng.

3. Blodets Kraft, genom en Thaumaturgisk utmaning kan du nu sänka din generation magiskt ett steg temporärt under en hel timme. För varje ytterligare egenskap spenderad kan man antingen öka längden med en timme eller sänkningen med ett steg.

Lägsta möjliga generation är fyra och kraften får enbart användas en gång per kväll. Om Thaumaturgen diableriseras så återgår hon till sin ursprungsgeneration innan diableriseringen går i kraft. På samma sätt så invigs alla nya vampyrer hon skapar under Blodets Kraft i förhållande till skaparens ursprungsgeneration.

Eventuellt blod uppsamlat över Thaumaturgens normala generationsmax försvinner då kraften avslutas.

4. Vitaestöld, Thaumaturgisk utmaning för att bokstavligt talat suga ett blodpoäng ur en annan person på upp till 15 stegs avstånd. Offret måste dock vara inom synhåll och upprepas processen under tre skilda kvällar så leder det till att Thaumaturgen blir blods bunden till offret.

För varje ytterligare offrad egenskap kan Thaumaturgen suga ytterligare ett blodpoäng. Strålen av blod är synlig och Camarillans furstar anser det offentliga användandet av denna kraft som ett brott mot Maskeraden.

5. Blodskittel, du kan nu genom en Thaumaturgisk utmaning få en persons blod att börja koka genom kroppskontakt. I grund får du enbart ett blodpoäng till att börja koka, men det är tillräckligt för att döda vanliga människor. För varje ytterligare egenskap orsakar du ännu ett blodpoäng till att börja koka. En vampyr tar en aggreverad skada för varje förlorat blodpoäng och kan således inte skydda sig mot skadan genom sin Stamina.

17

Thaumaturgi

*Mentala grundegenskaper,
färdigheten Ockult.*

Thaumaturgiska utmaningar har ett annat tillvägagångssätt än vanliga utmaningar. Här räcker det att man betalar ett blodpoäng och kostnaden för disciplinens nivå i egenskaper för att kraften ska fungera. T ex ett blod och tre egenskaper för Eldthaumaturgi nivå 3 osv.

Extra egenskaper kan spenderas för att öka disciplinens effekt, dock inte fler extra egenskaper än Thaumaturgens nuvarande Viljestyrka.

Observera att motståndaren inte kan försvara sig mot dessa utmaningar.

Thaumaturgin är indelad i olika vägar och varje Thaumaturg får från början välja en väg som sin Primära och resterande blir då sekundära och dyrare att lära sig. Vanligast är att man tar Blodthaumaturgi som sin primära väg.

BLODSTHAUMATURGI - REGO VITAE

1. En Smak för Blod, Thaumaturgisk utmaning för att från ett Blodpoäng kunna

avgöra hur mycket vitae som för närvarande är i ägarens system, om ägaren är vampyr eller dödlig, hur nyligen det har intagit föda, ungefärlig generation för den besläktade, eller om hon är en diablerist (ingen tidsbegränsning gäller).

2. Blodsilksa, Thaumaturgisk utmaning för att tvinga ett offer till att spendera ett blodpoäng enligt Thaumaturgens önskemål.

För varje ytterligare offrad egenskap kan Thaumaturgen, utan begränsning för generationsmax, tvinga offret att offra fler blodpoäng.

3. Blodets Kraft, genom en Thaumaturgisk utmaning kan du nu sänka din generation magiskt ett steg temporärt under en hel timme. För varje ytterligare egenskap spenderad kan man antingen öka längden med en timme eller sänkningen med ett steg.

Lägsta möjliga generation är fyra och kraften får enbart användas en gång per kväll. Om Thaumaturgen diableriseras så återgår hon till sin ursprungsgeneration innan diableriseringen går i kraft. På samma sätt så invigs alla nya vampyrer hon skapar under Blodets Kraft i förhållande till skaparens ursprungsgeneration.

Eventuellt blod uppsamlat över Thaumaturgens normala generationsmax försvinner då kraften avslutas.

4. Vitaestöld, Thaumaturgisk utmaning för att bokstavligt talat suga ett blodpoäng ur en annan person på upp till 15 stegs avstånd. Offret måste dock vara inom synhåll och upprepas processen under tre skilda kvällar så leder det till att Thaumaturgen blir blods bunden till offret.

För varje ytterligare offrad egenskap kan Thaumaturgen suga ytterligare ett blodpoäng. Strålen av blod är synlig och Camarillans furstar anser det offentliga användandet av denna kraft som ett brott mot Maskeraden.

5. Blodskittel, du kan nu genom en Thaumaturgisk utmaning få en persons blod att börja koka genom kroppskontakt. I grund får du enbart ett blodpoäng till att börja koka, men det är tillräckligt för att döda vanliga människor. För varje ytterligare egenskap orsakar du ännu ett blodpoäng till att börja koka. En vampyr tar en aggreverad skada för varje förlorat blodpoäng och kan således inte skydda sig mot skadan genom sin Stamina.

17

Vaghet

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Smyga.*

Vaghet gör dig inte osynlig, istället påverkar det sinnen omkring dig till att förtränga bort din existens så att de lurar sig själva att tro att du inte är där. Föremål uppfattar och dokumenterar dig dock fortfarande. Personen som tittar på videospelningen kan däremot ändå inte se dig förrän de tittar om på bandet vid ett senare tillfälle.

Såvida inget annat står beskrivet är krafterna kostnadsfria och du lägger armarna i kors över bröstet som symbol för att visa att du inte syns. Visa fram det antal fingrar som är lika med din högsta nivå i Vaghet. Du kan dock inte bli osynlig för någon, medan hon ser dig.

1. Skuggornas Mantel, Du kan bli osynlig i mörka områden om du står stilla och är tyst.

2. Osynlig Närvaro, du kan röra dig osynlig så länge du inte interagerar med något.

3. De Entusen Maskerna, du kan byta utseende till vem du vill. Betala en egenskap vid aktivering och sätt ett fing-

rarna mot hakan som tecken om du inte hunnit sminka om dig eller hitta en ersättare.

4. Det Vakna Ögats Mantel, du kan nu bli osynlig framför näsan på folk. Betala en egenskap för alla du vill dölja dig för. Du försvinner i slutet av rundan och det tar ingen handling att utföra.

5. Den Döljande Manteln, du kan nu använda dina krafter inom Vaghet på flera personer. Karaktären kan påverka en extra person för varje nivå i färdigheten Smyga. När som helst kan han lägga en Vaghetskraft på hela gruppen av personer. Personerna får inte vara mer än fem meter från dig och måste också uppfylla kriterierna för kraften för att inte bli synliga.

Det är dock först när vampyren själv bryter mot ett kriterie som hela gruppen förlorar Manteln.

Vitalitet

Vitalitet har inga speciella grundegenskaper eller färdigheter knutna till sig då den för det mesta istället används i fysisk strid eller kraftmätningar. För varje nivå i Vitalitet kan du permanent öka på

ditt Styrke- och indirekt också Attackvärde med ett, eller två om du använder eggvapen eller attacker som orsakar aggreverad skada.

1. +1/+2 Attackvärde
2. +2/+4 Attackvärde
3. +3/+6 Attackvärde
4. +4/+8 Attackvärde
5. +5/+10 Attackvärde



Vaghet

*Sociala grundegenskaper,
färdigheten Smyga.*

Vaghet gör dig inte osynlig, istället påverkar det sinnen omkring dig till att förtränga bort din existens så att de lurar sig själva att tro att du inte är där. Föremål uppfattar och dokumenterar dig dock fortfarande. Personen som tittar på videospelningen kan däremot ändå inte se dig förrän de tittar om på bandet vid ett senare tillfälle.

Såvida inget annat står beskrivet är krafterna kostnadsfria och du lägger armarna i kors över bröstet som symbol för att visa att du inte syns. Visa fram det antal fingrar som är lika med din högsta nivå i Vaghet. Du kan dock inte bli osynlig för någon, medan hon ser dig.

1. Skuggornas Mantel, Du kan bli osynlig i mörka områden om du står stilla och är tyst.

2. Osynlig Närvaro, du kan röra dig osynlig så länge du inte interagerar med något.

3. De Entusen Maskerna, du kan byta utseende till vem du vill. Betala en egenskap vid aktivering och sätt ett fing-

rarna mot hakan som tecken om du inte hunnit sminka om dig eller hitta en ersättare.

4. Det Vakna Ögats Mantel, du kan nu bli osynlig framför näsan på folk. Betala en egenskap för alla du vill dölja dig för. Du försvinner i slutet av rundan och det tar ingen handling att utföra.

5. Den Döljande Manteln, du kan nu använda dina krafter inom Vaghet på flera personer. Karaktären kan påverka en extra person för varje nivå i färdigheten Smyga. När som helst kan han lägga en Vaghetskraft på hela gruppen av personer. Personerna får inte vara mer än fem meter från dig och måste också uppfylla kriterierna för kraften för att inte bli synliga.

Det är dock först när vampyren själv bryter mot ett kriterie som hela gruppen förlorar Manteln.

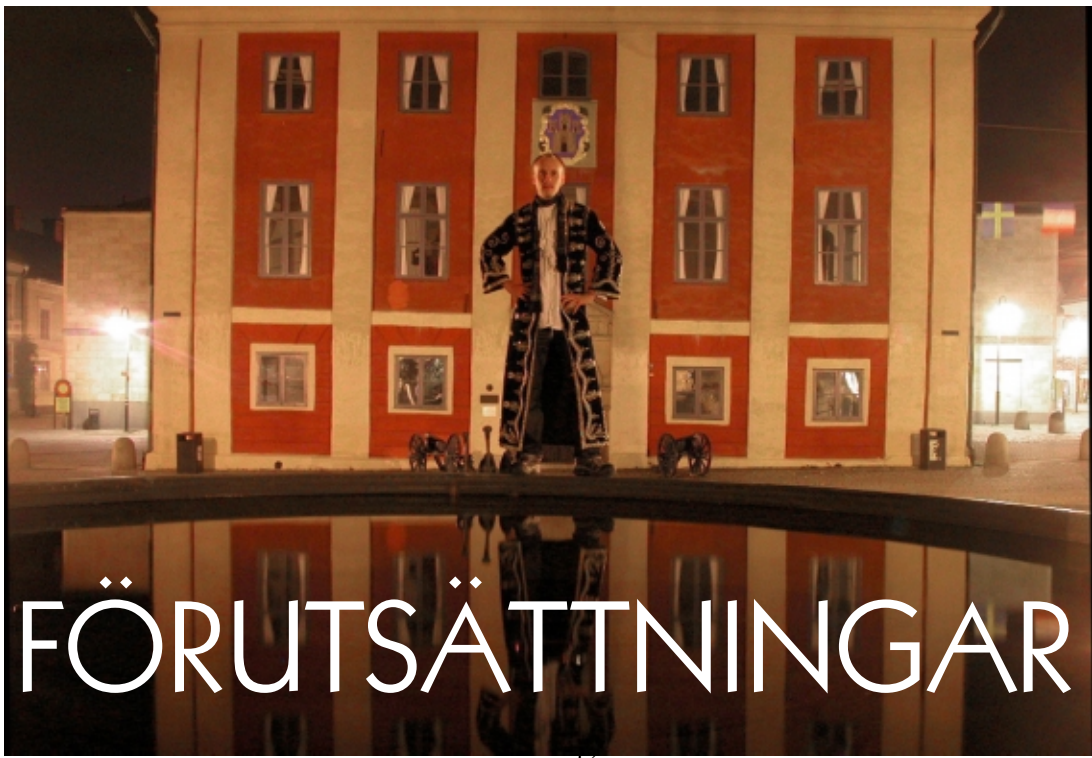
Vitalitet

Vitalitet har inga speciella grundegenskaper eller färdigheter knutna till sig då den för det mesta istället används i fysisk strid eller kraftmätningar. För varje nivå i Vitalitet kan du permanent öka på

ditt Styrke- och indirekt också Attackvärde med ett, eller två om du använder eggvapen eller attacker som orsakar aggreverad skada.

1. +1/+2 Attackvärde
2. +2/+4 Attackvärde
3. +3/+6 Attackvärde
4. +4/+8 Attackvärde
5. +5/+10 Attackvärde





Förutsättningar

En vampyrs styrka bedöms dels av dess generation. Generationen visar hur nära vampyren står Kain. Andra generationens vampyrer är barn till Kain, tredje generationens är barn till andra generationens och därigenom barnbarn till Kain osv.

Generationen avgör hur ädelt och rent ditt blod är av Kain och därför samtidigt hur mäktigt det är, eller tvärtomot hur upplandat och förmänskligt blodet är.

En annan sak som avgör prestige och styrka är vampyrens erfarenhet. En nyskapad Besläktad kallas Neonat. En vuxen vampyr, som lärt sig vara vampyr och kan deras lagar och etiketter kallas Ancilla. En vampyr som levtt mer än 300 år kallas Älder. En vampyr som blivit så gammal att han vuxit ifrån det övriga vampyrsamhället kallas Methuselah. De allra äldsta och mäktigaste vampyrerna kallas Antediluvianer och tillhör tredje generationens vampyrer.

BLODET

Blodpoolen indikerar din blodkapacitet, inte nödvändigtvis hur mycket blod du för tillfället har i omlopp. De kan användas till att höja dina fysiska egenska-

Förutsättningar

En vampyrs styrka bedöms dels av dess generation. Generationen visar hur nära vampyren står Kain. Andra generationens vampyrer är barn till Kain, tredje generationens är barn till andra generationens och därigenom barnbarn till Kain osv.

Generationen avgör hur ädelt och rent ditt blod är av Kain och därför samtidigt hur mäktigt det är, eller tvärtomot hur upplandat och förmänskligt blodet är.

En annan sak som avgör prestige och styrka är vampyrens erfarenhet. En nyskapad Besläktad kallas Neonat. En vuxen vampyr, som lärt sig vara vampyr och kan deras lagar och etiketter kallas Ancilla. En vampyr som levtt mer än 300 år kallas Älder. En vampyr som blivit så gammal att han vuxit ifrån det övriga vampyrsamhället kallas Methuselah. De allra äldsta och mäktigaste vampyrerna kallas Antediluvianer och tillhör tredje generationens vampyrer.

BLODET

Blodpoolen indikerar din blodkapacitet, inte nödvändigtvis hur mycket blod du för tillfället har i omlopp. De kan användas till att höja dina fysiska egenska-

per under en strid, eller för att läka två normala skadenivåer.

Varje vampyr har ungefär 10 pint eller 5½ liter blod i kroppen. Äldre vampyrer har dock en förmåga att koncentrera blodet bättre och kan därför inneha fler än 10 blodpoäng.

Om du har en Ghoul börjar du med ett blodpoäng mindre för varje Ghoul. Bakgrunden Flock gör istället så att du börjar med ett blodpoäng mer.

HUNGER

En vampyr anses hungrig då hon innehar fem eller färre blodpoäng, vilket gör att hon kan drabbas av Besten. Har hon tre eller färre blod är hon utsvulnen och kan enbart tänka på att Föda. Alla utmaningar för att motstå Besten går upp en kostnad. Varje påbörjad timme du högst har 3 Blodpoäng måste du bränna en Viljestyrka eller i blint Raseri börja kasta dig över första bästa blodkälla.

JAKTEN PÅ BLOD

Blodpoäng återbördas inte automatiskt efter varje kväll som dina egenskaper, och du förbrukar automatiskt en blodpoäng varje kväll du vaknar. Du måste därför jaga eller på annat sätt dricka blod, för att återställa förlusten.

20

per under en strid, eller för att läka två normala skadenivåer.

Varje vampyr har ungefär 10 pint eller 5½ liter blod i kroppen. Äldre vampyrer har dock en förmåga att koncentrera blodet bättre och kan därför inneha fler än 10 blodpoäng.

Om du har en Ghoul börjar du med ett blodpoäng mindre för varje Ghoul. Bakgrunden Flock gör istället så att du börjar med ett blodpoäng mer.

HUNGER

En vampyr anses hungrig då hon innehar fem eller färre blodpoäng, vilket gör att hon kan drabbas av Besten. Har hon tre eller färre blod är hon utsvulnen och kan enbart tänka på att Föda. Alla utmaningar för att motstå Besten går upp en kostnad. Varje påbörjad timme du högst har 3 Blodpoäng måste du bränna en Viljestyrka eller i blint Raseri börja kasta dig över första bästa blodkälla.

JAKTEN PÅ BLOD

Blodpoäng återbördas inte automatiskt efter varje kväll som dina egenskaper, och du förbrukar automatiskt en blodpoäng varje kväll du vaknar. Du måste därför jaga eller på annat sätt dricka blod, för att återställa förlusten.

Att jaga innebär att du springer ut på staden och letar upp ett ensamt, lovligt byte (läs: människa) och dricker av henne i hemlighet. När du föder från människor hamnar de i en magisk form av extas och glömmar hela incidenten. Du kan få i dig upp till tre blodpoäng per runda på detta sätt, men varje blodpoäng taget på detta sätt orsakar en skada på offret. Synliga sår orsakade av dina huggtänder kan slutas genom att du slickar på dem efteråt.

En vampyr kan högst dricka upp till 20% av en människas blodpool utan att hon blir allvarligt skadad. Lämnas människan med enbart halva sin blodpool blir hon döende.

Själv jakten är i lagtid standardiserad till 5 minuter (10 för Ventruie). För varje period om 5 minuter får du en blodpoäng. Under denna tid får du inte lajva utan det är istället ett lämpligt tillfälle att gå iväg och ta lite krubb som spelare istället.

LAGRING AV BLOD

För att kunna lagra blod, måste personen ha kunskap från färdigheten Medicin. Människoblod som lagrats under perfekta omständigheter håller sig i högst en månad innan det blir gammalt. En Neonsat blod håller i ungefär ett år och äldre vampyrers beller i ungefär ett år och äldre vampyrers beller

Att jaga innebär att du springer ut på staden och letar upp ett ensamt, lovligt byte (läs: människa) och dricker av henne i hemlighet. När du föder från människor hamnar de i en magisk form av extas och glömmar hela incidenten. Du kan få i dig upp till tre blodpoäng per runda på detta sätt, men varje blodpoäng taget på detta sätt orsakar en skada på offret. Synliga sår orsakade av dina huggtänder kan slutas genom att du slickar på dem efteråt.

En vampyr kan högst dricka upp till 20% av en människas blodpool utan att hon blir allvarligt skadad. Lämnas människan med enbart halva sin blodpool blir hon döende.

Själv jakten är i lagtid standardiserad till 5 minuter (10 för Ventruie). För varje period om 5 minuter får du en blodpoäng. Under denna tid får du inte lajva utan det är istället ett lämpligt tillfälle att gå iväg och ta lite krubb som spelare istället.

LAGRING AV BLOD

För att kunna lagra blod, måste personen ha kunskap från färdigheten Medicin. Människoblod som lagrats under perfekta omständigheter håller sig i högst en månad innan det blir gammalt. En Neonsat blod håller i ungefär ett år och äldre vampyrers beller i ungefär ett år och äldre vampyrers beller

tydligt längre. För att blodet ska räknas som vampyrblod innebär det inte bara att det filterats genom en vampyr, utan att det passerat genom dess blodsystem under minst en dag. Gammalt blod är något vampyrer undviker att dricka då det inte bara får vampyren att omedelbart spy upp det det druckna blodet under hemska plågor, utan hon kan även spy upp eget friskt blod.

ANVÄNDANDE

Blod kan användas på flera olika sätt.

Ett blodpoäng förbrukas varje kväll till att hålla dig vaken.

Ett blodpoäng kan användas till att läka två nivåer av Vanlig skada. Du kan fortfarande inte spendera fler blod per runda än vad din generation tillåter. Läkandet tar en hel rundas koncentration. Du kan därför inte göra något annat den rundan.

Ett blodpoäng (eller en pint) kan användas till att förvandla en människa till en ghoul för en månad.

Ett blodpoäng kan användas till att anta mänskliga egenskaper under en timma om Vampyren har för låg Mänsklighet. Det blir dock ett poäng dyrare för varje nivå under två. De som följer andra Dygder än Mänsklighet kan inte anta mänskliga drag alls.

tydligt längre. För att blodet ska räknas som vampyrblod innebär det inte bara att det filterats genom en vampyr, utan att det passerat genom dess blodsystem under minst en dag. Gammalt blod är något vampyrer undviker att dricka då det inte bara får vampyren att omedelbart spy upp det det druckna blodet under hemska plågor, utan hon kan även spy upp eget friskt blod.

ANVÄNDANDE

Blod kan användas på flera olika sätt.

Ett blodpoäng förbrukas varje kväll till att hålla dig vaken.

Ett blodpoäng kan användas till att läka två nivåer av Vanlig skada. Du kan fortfarande inte spendera fler blod per runda än vad din generation tillåter. Läkandet tar en hel rundas koncentration. Du kan därför inte göra något annat den rundan.

Ett blodpoäng (eller en pint) kan användas till att förvandla en människa till en ghoul för en månad.

Ett blodpoäng kan användas till att anta mänskliga egenskaper under en timma om Vampyren har för låg Mänsklighet. Det blir dock ett poäng dyrare för varje nivå under två. De som följer andra Dygder än Mänsklighet kan inte anta mänskliga drag alls.

BLODKÄLLOR

Vampyr	10-? Blodpoäng
Vårulv	25 Blodpoäng
Vuxen människa	10 Blodpoäng
Barn	5 Blodpoäng
Ko	5 Blodpoäng
Hund	2 Blodpoäng
Katt	1 Blodpoäng
Plasmapåse	1 Blodpoäng
Rätta	1/2 Blodpoäng
Fladdermus/fågel	1/4 Blodpoäng

VILJESTYRKA

Viljestyrkan ger din karaktär en möjlighet att övervinna hinder och lyckas, där andra skulle gett upp och förlorat. En viljestyrka kan offras till att använda en färdighet du inte har tillgång till. Om du tex har slut på Undvika kan du istället offra Viljestyrka. Du kan också använda Viljestyrka till att motstå vampyrkrafter, men detta står mer utförligt beskrivet under under de gällande krafterna.

En Viljestyrka kan spenderas för att temporärt bortse från Raseri, och tre för att ignorera det under en hel timme.

En Viljestyrka och tre blod kan användas till att läka en extra Aggreverad skada.

Förbrukad Viljestyrka återhämtas som vanligt varje morgon.

BLODKÄLLOR

Vampyr	10-? Blodpoäng
Vårulv	25 Blodpoäng
Vuxen människa	10 Blodpoäng
Barn	5 Blodpoäng
Ko	5 Blodpoäng
Hund	2 Blodpoäng
Katt	1 Blodpoäng
Plasmapåse	1 Blodpoäng
Rätta	1/2 Blodpoäng
Fladdermus/fågel	1/4 Blodpoäng

VILJESTYRKA

Viljestyrkan ger din karaktär en möjlighet att övervinna hinder och lyckas, där andra skulle gett upp och förlorat. En viljestyrka kan offras till att använda en färdighet du inte har tillgång till. Om du tex har slut på Undvika kan du istället offra Viljestyrka. Du kan också använda Viljestyrka till att motstå vampyrkrafter, men detta står mer utförligt beskrivet under under de gällande krafterna.

En Viljestyrka kan spenderas för att temporärt bortse från Raseri, och tre för att ignorera det under en hel timme.

En Viljestyrka och tre blod kan användas till att läka en extra Aggreverad skada.

Förbrukad Viljestyrka återhämtas som vanligt varje morgon.

UREARENHET

NN står för nuvarande nivå, dvs ditt nuvarande värde i färdigheten eller disciplinen.

Viljestyrka kostar 3 x NN

Färdigheter kostar 2 x NN, nya färdigheter kostar 3 och kan enbart köpas genom spelledare.

Egenskaper kostar 5 x NN för Fysiska, 1x NN för Sociala, Mentala.

Mänsklighet kostar 2 x NN, samt att ni uppfyller kriterierna för höjandet.

Discipliner kostar 5 x NN för klandiscipliner och 7 x NN för icke-klandiscipliner, nya discipliner kostar 10. Icke-klandiscipliner kan enbart höjas genom att ni lär er dem av någon som har den som klandisciplin, med minst nivå tre och minst en nivå högre än er själva. Träningen tar sedan en mellanlajvshandling och ni måste dricka minst en blodpoäng från läraren för att få tillgång till kraften. Efteråt bekräftar ni lärandet med en spelledare. Egna klandiscipliner kan ni lära er själva utan lärare.

Sekundära Vägar kostar 4 x NN, nya Vägar kostar 7.

Ritualer kostar ingenting, men du måste först ha minst samma nivå i din Primära Väg, sedan hitta Ritualen och sist lära dig den. Lärandet tar 2 dygn för nivå 1, en vecka för nivå 2, en månad för nivå 3, fyra månader för nivå 4, ett år för nivå 5. Äldre får räkna en nivå högre för tiden att lära sig.

UREARENHET

NN står för nuvarande nivå, dvs ditt nuvarande värde i färdigheten eller disciplinen.

Viljestyrka kostar 3 x NN

Färdigheter kostar 2 x NN, nya färdigheter kostar 3 och kan enbart köpas genom spelledare.

Egenskaper kostar 5 x NN för Fysiska, 1x NN för Sociala, Mentala.

Mänsklighet kostar 2 x NN, samt att ni uppfyller kriterierna för höjandet.

Discipliner kostar 5 x NN för klandiscipliner och 7 x NN för icke-klandiscipliner, nya discipliner kostar 10. Icke-klandiscipliner kan enbart höjas genom att ni lär er dem av någon som har den som klandisciplin, med minst nivå tre och minst en nivå högre än er själva. Träningen tar sedan en mellanlajvshandling och ni måste dricka minst en blodpoäng från läraren för att få tillgång till kraften. Efteråt bekräftar ni lärandet med en spelledare. Egna klandiscipliner kan ni lära er själva utan lärare.

Sekundära Vägar kostar 4 x NN, nya Vägar kostar 7.

Ritualer kostar ingenting, men du måste först ha minst samma nivå i din Primära Väg, sedan hitta Ritualen och sist lära dig den. Lärandet tar 2 dygn för nivå 1, en vecka för nivå 2, en månad för nivå 3, fyra månader för nivå 4, ett år för nivå 5. Äldre får räkna en nivå högre för tiden att lära sig.

Raseri

Vampyrer är monster, besatta av en inre Best, men liksom människor så har de även förmågan att förtrycka dessa primitiva instinkter. Det är dock inte alltid som de lyckas kuva Besten, och när detta händer så blir Besten och Hungren inom vampyren okontrollerbara, och vampyren träder in i Raseri.

Under ett raseri, så ger karaktären efter för de mörka instinkterna i sin vampyriska natur. Karaktären är helt uppslukad av ilska eller hunger och oförmögen, eller ovillig, att förutse konsekvenserna av sitt handlande. Vänner, fiender, älskade eller förbipasserande är alla likgiltiga för en vampyr i raseri. Om anledningen till raseriet är hunger efter blod, så kommer han ta blod från vemhelst som är närmast utan att ta hänsyn till personens välbefinnande. Om vampyren är förgärd, så kommer han göra vadhelst i sin makt för att utrota anledningen till denna ilska, oavsett konsekvenserna. I förenklade termer är en sådan vampyr ett med Besten.

Bland Camarillan, så anses det som ett tecken på svaghet att ge vika för raseri, en förödmjukande förlust av kontroll.

Vampyrer som ofta går i raseri, och speciellt offentligt, löper en stor risk för att bli utstötta socialt eller ännu värre. Även om många Besläktade inom Camarillan är monster då och då, så kräver Maskeradens lagar att Besten hålls i schack. De som inte klarar av det är inte vampyrer, utan djur, och bör avrättas för allas bästa.

Eftersom vampyrer i raseri är helt uppslukade med vad det var som utlöste handlandet, så är de immuna mot Röttschreck.

Några situationer som utlöser raseri hos samtliga vampyrer är **grova förolämpningar, synen eller lukten av blod vid tre eller färre blodpoäng, en älskad i fara eller fysisk provokation**. Utöver dessa så är det högst individuellt hur en vampyr agerar.

Karaktärer kan försöka kuva sin Best genom att betala en Viljestyрка temporärt och gå bort från källan eller direkt konfrontera den. Om karaktären önskar befinna sig i ett Status Quo, och varken attackera personen som retar upp henne, dricka blodet eller försvinna från platsen, så kan hon spendera tre Viljestyrcor för att helt ignorera situationen under en timme framöver.

22

Röttschreck

Även om få saker kan skada en vampyr, så finns det vissa saker som skrämmer dem. Solljus och eld kan få vilken vampyr som helst att börja fly i blind panik och slå sig bort med alla medel tillgängliga. Detta tillstånd kallas Röttschreck och är på många sätt likt andra Raserier. På samma sätt som Besten griper kontroll vid tillfällena av ilska, så gör den det också vid stor fara.

Kontrollerad fara, så som en cigarettändare, ljusstakar eller en avskrämd brasa, kan verka obehagligt, men kommer på intet sätt att framvinga Röttschreck. Däremot är det en annan fråga om samma cigarettändare riktar hotande mot vampyren, eller brasan plötsligt flammnar upp...

Precis som vid Raseri, så kan man ignorera effekterna av Röttschreck temporärt genom att betala en Viljestyрка och samtidigt ta sig undan från källan till faran, eller betala tre för att ignorera det helt och hållet. Märk dock att vampyren fortfarande tar skada, hon behåller bara kontrollen över sitt eget handlande. Vid mer direkt fara, så som när en vampyr håller på att brännas, är under direkt solljus, eller är instängd i ett brinnande hus, så är kostnaden dubbelt så dyr för att undvika effekterna av Röttschreck.

Raseri

Vampyrer är monster, besatta av en inre Best, men liksom människor så har de även förmågan att förtrycka dessa primitiva instinkter. Det är dock inte alltid som de lyckas kuva Besten, och när detta händer så blir Besten och Hungren inom vampyren okontrollerbara, och vampyren träder in i Raseri.

Under ett raseri, så ger karaktären efter för de mörka instinkterna i sin vampyriska natur. Karaktären är helt uppslukad av ilska eller hunger och oförmögen, eller ovillig, att förutse konsekvenserna av sitt handlande. Vänner, fiender, älskade eller förbipasserande är alla likgiltiga för en vampyr i raseri. Om anledningen till raseriet är hunger efter blod, så kommer han ta blod från vemhelst som är närmast utan att ta hänsyn till personens välbefinnande. Om vampyren är förgärd, så kommer han göra vadhelst i sin makt för att utrota anledningen till denna ilska, oavsett konsekvenserna. I förenklade termer är en sådan vampyr ett med Besten.

Bland Camarillan, så anses det som ett tecken på svaghet att ge vika för raseri, en förödmjukande förlust av kontroll.

Vampyrer som ofta går i raseri, och speciellt offentligt, löper en stor risk för att bli utstötta socialt eller ännu värre. Även om många Besläktade inom Camarillan är monster då och då, så kräver Maskeradens lagar att Besten hålls i schack. De som inte klarar av det är inte vampyrer, utan djur, och bör avrättas för allas bästa.

Eftersom vampyrer i raseri är helt uppslukade med vad det var som utlöste handlandet, så är de immuna mot Röttschreck.

Några situationer som utlöser raseri hos samtliga vampyrer är **grova förolämpningar, synen eller lukten av blod vid tre eller färre blodpoäng, en älskad i fara eller fysisk provokation**. Utöver dessa så är det högst individuellt hur en vampyr agerar.

Karaktärer kan försöka kuva sin Best genom att betala en Viljestyрка temporärt och gå bort från källan eller direkt konfrontera den. Om karaktären önskar befinna sig i ett Status Quo, och varken attackera personen som retar upp henne, dricka blodet eller försvinna från platsen, så kan hon spendera tre Viljestyrcor för att helt ignorera situationen under en timme framöver.

Röttschreck

Även om få saker kan skada en vampyr, så finns det vissa saker som skrämmer dem. Solljus och eld kan få vilken vampyr som helst att börja fly i blind panik och slå sig bort med alla medel tillgängliga. Detta tillstånd kallas Röttschreck och är på många sätt likt andra Raserier. På samma sätt som Besten griper kontroll vid tillfällena av ilska, så gör den det också vid stor fara.

Kontrollerad fara, så som en cigarettändare, ljusstakar eller en avskrämd brasa, kan verka obehagligt, men kommer på intet sätt att framvinga Röttschreck. Däremot är det en annan fråga om samma cigarettändare riktar hotande mot vampyren, eller brasan plötsligt flammnar upp...

Precis som vid Raseri, så kan man ignorera effekterna av Röttschreck temporärt genom att betala en Viljestyрка och samtidigt ta sig undan från källan till faran, eller betala tre för att ignorera det helt och hållet. Märk dock att vampyren fortfarande tar skada, hon behåller bara kontrollen över sitt eget handlande. Vid mer direkt fara, så som när en vampyr håller på att brännas, är under direkt solljus, eller är instängd i ett brinnande hus, så är kostnaden dubbelt så dyr för att undvika effekterna av Röttschreck.

Mänsklighet

Mänskligheten är det som tillåter vampyren att klamma sig kvar vid sina mänskliga värderingar och beteenden. I korta drag kan man säga att Mänskligheten är det enda som motverkar att vampyren inte förvandlas till ett okontrollerbart djur, förslavad av sin eviga törst efter blod.

Med mänskligheten tillåts vampyren simulera mänskliga drag som rodnande kinder, andningar, blinkningar, kroppsvärme och så vidare.

Utan mänsklighet så framstår vampyren som det odöda lik hon blivit och låter Besten, de djuriska instinkterna, styra hennes kropp helt.

I detta slutgiltiga stadium, då Besten besegrat vampyrens sista Mänsklighet, anses karaktären ospelbar och spelandet övertas av spelledningen. Sannolikt kommer också denna nyblivna och hjärndöda mordmaskin också snabbt jagas ned och avrättas av stadens övriga vampyrer, då sådana sinningslösa djur framstår som ett alltför stort hot mot Camarillan och Maskeraden.

Varje nivå av Mänsklighet har sina egna förbud som trappas upp ju högre upp man kommer. Om man går emot förbuden

sänks Mänskligheten omedelbart en nivå. Eftersom varje lägre nivå får karaktären på mer och mer bestialiska tankar, så hamnar karaktären snabbt i en nedåtgående spiral om hon inte aktar sig.

Enda sättet att höja sin Mänsklighet är genom att först meddela spelledningen och sedan agera efter den kommande nivåns normer under lika många lajtillfällen som den kommande nivåns värde. Om försöket lyckas får vampyren sedan tillfälle att köpa upp sin Mänsklighet med erfarenhetspoäng.

5 Helgon, Förbud: Lögner, Avsiktligt skada eller deltaga i planerande av att skada ett levande väsen.

På den här nivån har karaktären uppnått den högsta nivån av Mänsklighet och skulle kunna misstas för en skyddsängel. Karaktären har heller inte långt kvar till Golconda eller Sann Tro.

4 Omtänksam, Förbud: Avsiktligt orsaka smärta eller lidande.

Dessa vampyrer är, ironiskt nog, mer mänskliga än de flesta människor. De är strängt emot all form av psykiskt och fysiskt våld och sträcker ofta ut en hjälpande hand.

3 Normal, Förbud: Större stöld, Mord, Tortyr.

De flesta människor ligger på tre i Mänsklighet, så vampyrer på denna nivå kan med lätthet smälta in som människor. Det är fel att skada, stjåla och ta en annan människas liv, men ibland kan hastighetsgränserna vara förbannat låga.

2 Kallhjärtad, Förbud: Lustmord, Dödandet av oskyldiga.

En del människor förtjänar bara att dö. Mord är berättigt så länge offret förtjänar det (vilket förstås är väldigt subjektivt). Vampyren får på denna nivå en blek, obehaglig, likköttsaktig hy och kan kroppa få en del mindre deformationer i kroppen.

1 Bestialisk, Förbud: Diablerie och massmord.

Andras ägodelar och liv är fullständigt irrelevanta för en person som sjunkit så här lågt. Det finns bokstavligen talat inget en vampyr med Mänsklighet 1 inte kan tänka sig att göra, och de frossar ofta i de hemskaste perversiteter. Få vampyrer lyckas uppehålla en så här låg nivå särskilt länge. De får svårigheter att tala sammanhängande och antar allt mer bestialiska drag.

0 Monstruös, Saknar förbud.

Måste sova, måste föda, måste döda. Helt övertagen av Besten, ospelbar.

23

Mänsklighet

Mänskligheten är det som tillåter vampyren att klamma sig kvar vid sina mänskliga värderingar och beteenden. I korta drag kan man säga att Mänskligheten är det enda som motverkar att vampyren inte förvandlas till ett okontrollerbart djur, förslavad av sin eviga törst efter blod.

Med mänskligheten tillåts vampyren simulera mänskliga drag som rodnande kinder, andningar, blinkningar, kroppsvärme och så vidare.

Utan mänsklighet så framstår vampyren som det odöda lik hon blivit och låter Besten, de djuriska instinkterna, styra hennes kropp helt.

I detta slutgiltiga stadium, då Besten besegrat vampyrens sista Mänsklighet, anses karaktären ospelbar och spelandet övertas av spelledningen. Sannolikt kommer också denna nyblivna och hjärndöda mordmaskin också snabbt jagas ned och avrättas av stadens övriga vampyrer, då sådana sinningslösa djur framstår som ett alltför stort hot mot Camarillan och Maskeraden.

Varje nivå av Mänsklighet har sina egna förbud som trappas upp ju högre upp man kommer. Om man går emot förbuden

sänks Mänskligheten omedelbart en nivå. Eftersom varje lägre nivå får karaktären på mer och mer bestialiska tankar, så hamnar karaktären snabbt i en nedåtgående spiral om hon inte aktar sig.

Enda sättet att höja sin Mänsklighet är genom att först meddela spelledningen och sedan agera efter den kommande nivåns normer under lika många lajtillfällen som den kommande nivåns värde. Om försöket lyckas får vampyren sedan tillfälle att köpa upp sin Mänsklighet med erfarenhetspoäng.

5 Helgon, Förbud: Lögner, Avsiktligt skada eller deltaga i planerande av att skada ett levande väsen.

På den här nivån har karaktären uppnått den högsta nivån av Mänsklighet och skulle kunna misstas för en skyddsängel. Karaktären har heller inte långt kvar till Golconda eller Sann Tro.

4 Omtänksam, Förbud: Avsiktligt orsaka smärta eller lidande.

Dessa vampyrer är, ironiskt nog, mer mänskliga än de flesta människor. De är strängt emot all form av psykiskt och fysiskt våld och sträcker ofta ut en hjälpande hand.

3 Normal, Förbud: Större stöld, Mord, Tortyr.

De flesta människor ligger på tre i Mänsklighet, så vampyrer på denna nivå kan med lätthet smälta in som människor. Det är fel att skada, stjåla och ta en annan människas liv, men ibland kan hastighetsgränserna vara förbannat låga.

2 Kallhjärtad, Förbud: Lustmord, Dödandet av oskyldiga.

En del människor förtjänar bara att dö. Mord är berättigt så länge offret förtjänar det (vilket förstås är väldigt subjektivt). Vampyren får på denna nivå en blek, obehaglig, likköttsaktig hy och kan kroppa få en del mindre deformationer i kroppen.

1 Bestialisk, Förbud: Diablerie och massmord.

Andras ägodelar och liv är fullständigt irrelevanta för en person som sjunkit så här lågt. Det finns bokstavligen talat inget en vampyr med Mänsklighet 1 inte kan tänka sig att göra, och de frossar ofta i de hemskaste perversiteter. Få vampyrer lyckas uppehålla en så här låg nivå särskilt länge. De får svårigheter att tala sammanhängande och antar allt mer bestialiska drag.

0 Monstruös, Saknar förbud.

Måste sova, måste föda, måste döda. Helt övertagen av Besten, ospelbar.

23

A photograph of two men standing on a bridge at night. The man on the left is wearing a dark suit and a light-colored shirt, looking towards the man on the right. The man on the right is wearing a dark turtleneck and a dark jacket, looking off to the side. The background shows a city street with lights and a railing in the foreground.

FÄRDIGHETER
och
BAKGRUNDER

A photograph of two men standing on a bridge at night, identical to the one above. The man on the left is wearing a dark suit and a light-colored shirt, looking towards the man on the right. The man on the right is wearing a dark turtleneck and a dark jacket, looking off to the side. The background shows a city street with lights and a railing in the foreground.

FÄRDIGHETER
och
BAKGRUNDER

Färdigheter

Din karaktär kan utföra ett flertal avancerade handlingar, enbart genom utmaningar, fast i vissa fall krävs användandet av en speciell färdighet, för att lyckas.

Färdigheter låter din karaktär göra saker som hon normalt sett aldrig skulle kunnat försöka. Att genomföra dessa saker kräver ibland att hon offerar en egenskap, ibland en nivå i själva färdigheten och i vissa fall är handlingen gratis. Vad kostnaden är och vad som kan åstadkommas står beskrivet kortfattat.

För att få inneha färdigheter i ljuven kräver vi att ni läser på kunskap om dem så att ni på ett trovärdigt sätt kan gestalta karaktären. För första nivån i en färdighet måste ni ha ett grundläggande hum om vad färdigheten innebär och kunna föra kortare debatter i ämnet. För att kunna köpa nivå tre skall ni ha läst på bitar av expertkunskap som ni kan påvisa in-lägg muntligt, fysiskt eller både och. Enklast gör ni detta genom att låna en bok på biblioteket eller förhöra en kunnig kompis.

Det måste också finnas en anledning till varför och hur karaktären lärt sig färdigheten. Nyskapade karaktärer måste ha en klar beskrivning i sin bakgrundshistoria hur och varför karaktären kommit över just sin nivå i färdighete-

ma. Inte alla människor lär sig tex att skjuta med handeldvapen eller pluggar ockult. Förklara varför och hur ni kom över kunskaperna.

När det gäller in-lägg så måste karaktärer söka upp en läromästare (en annan karaktär med nivå 3 eller mer i den aktuella färdigheten) för att kunna lära sig en ny färdighet. Det tar sedan minst en vecka av intensivt studerande för att uppnå första nivån i färdigheten.

Akademi – När du väljer denna färdighet kan du välja en inriktning: Konstkriticism, Historia, Journalism, Teologi m.m. Du känner till historiska, konstnärliga och kulturella referenser. **Mellanläjvshandling** Få kunskap om något i din intressesfär från en spelledare.

Akrobatik – Du har en bred träning inom olika idrotter. **Offra** för att få simma eller klättra på branta ytor under en hel timme. **Offra** för att få extra steg på att kasta.

Bågsytte – Du har kunskap om, och kan hantera olika missilvapen. **Egenskaper** till attacker med missilvapen.

Data – Du är har kunskap om och är bra på att använda datorer. **Mellanläjvshandling** Du kan infiltrera system och stjäla hemligheter. Allt beroende på svårighetsgraden hos systemet och din dators kapacitet.

Eldvapen – Du har kunskap om en mängd olika eldvapen och kan hantera dem.

Detta inkluderar vapenvård, reparationer och mindre förändringar. **Egenskaper** Du kan använda färdighetens nivåer till attacker med skjutvapen och du får genom färdigheten även använda dina Mentala egenskaper.

Empati – **Offra** För att temporärt lugna ned en person i Raseri, som är fasthållen. **Egenskaper** till Disciplinerna Dementia och Djupseende.

Etikett – Du kan smälta in och imponera på tillställningar. **Mellanläjvshandling** Du kan få kunskaper om olika sällskaps etikettsregler.

Finans – Pengar har ett språk och du kan tala det flytande. **Mellanläjvshandling** Du kan spåra upp pengar, verifiera konton och förstå hur man bäst köper upp företag och gör investeringar.

Forдон – För varje nivå i färdigheten har du kunskap om och kan hantera ett förvalt forдон.

Hantverk – När du väljer denna färdighet, måste du välja en konstform; träslöjd, silversmide, elektronik, mekanik m.m. Du har gåvan att kunna skapa egna konsthantverk.

Juridik – När du väljer denna färdighet måste du välja Besläktad eller Mänsklig rättskunskap. Du kan dina och andras rättigheter. **Offra** Du kan skriva bindande kontrakt och försvara klienter.

25

Färdigheter

Din karaktär kan utföra ett flertal avancerade handlingar, enbart genom utmaningar, fast i vissa fall krävs användandet av en speciell färdighet, för att lyckas.

Färdigheter låter din karaktär göra saker som hon normalt sett aldrig skulle kunnat försöka. Att genomföra dessa saker kräver ibland att hon offerar en egenskap, ibland en nivå i själva färdigheten och i vissa fall är handlingen gratis. Vad kostnaden är och vad som kan åstadkommas står beskrivet kortfattat.

För att få inneha färdigheter i ljuven kräver vi att ni läser på kunskap om dem så att ni på ett trovärdigt sätt kan gestalta karaktären. För första nivån i en färdighet måste ni ha ett grundläggande hum om vad färdigheten innebär och kunna föra kortare debatter i ämnet. För att kunna köpa nivå tre skall ni ha läst på bitar av expertkunskap som ni kan påvisa in-lägg muntligt, fysiskt eller både och. Enklast gör ni detta genom att låna en bok på biblioteket eller förhöra en kunnig kompis.

Det måste också finnas en anledning till varför och hur karaktären lärt sig färdigheten. Nyskapade karaktärer måste ha en klar beskrivning i sin bakgrundshistoria hur och varför karaktären kommit över just sin nivå i färdighete-

ma. Inte alla människor lär sig tex att skjuta med handeldvapen eller pluggar ockult. Förklara varför och hur ni kom över kunskaperna.

När det gäller in-lägg så måste karaktärer söka upp en läromästare (en annan karaktär med nivå 3 eller mer i den aktuella färdigheten) för att kunna lära sig en ny färdighet. Det tar sedan minst en vecka av intensivt studerande för att uppnå första nivån i färdigheten.

Akademi – När du väljer denna färdighet kan du välja en inriktning: Konstkriticism, Historia, Journalism, Teologi m.m. Du känner till historiska, konstnärliga och kulturella referenser. **Mellanläjvshandling** Få kunskap om något i din intressesfär från en spelledare.

Akrobatik – Du har en bred träning inom olika idrotter. **Offra** för att få simma eller klättra på branta ytor under en hel timme. **Offra** för att få extra steg på att kasta.

Bågsytte – Du har kunskap om, och kan hantera olika missilvapen. **Egenskaper** till attacker med missilvapen.

Data – Du är har kunskap om och är bra på att använda datorer. **Mellanläjvshandling** Du kan infiltrera system och stjäla hemligheter. Allt beroende på svårighetsgraden hos systemet och din dators kapacitet.

Eldvapen – Du har kunskap om en mängd olika eldvapen och kan hantera dem.

Detta inkluderar vapenvård, reparationer och mindre förändringar. **Egenskaper** Du kan använda färdighetens nivåer till attacker med skjutvapen och du får genom färdigheten även använda dina Mentala egenskaper.

Empati – **Offra** För att temporärt lugna ned en person i Raseri, som är fasthållen. **Egenskaper** till Disciplinerna Dementia och Djupseende.

Etikett – Du kan smälta in och imponera på tillställningar. **Mellanläjvshandling** Du kan få kunskaper om olika sällskaps etikettsregler.

Finans – Pengar har ett språk och du kan tala det flytande. **Mellanläjvshandling** Du kan spåra upp pengar, verifiera konton och förstå hur man bäst köper upp företag och gör investeringar.

Forдон – För varje nivå i färdigheten har du kunskap om och kan hantera ett förvalt forдон.

Hantverk – När du väljer denna färdighet, måste du välja en konstform; träslöjd, silversmide, elektronik, mekanik m.m. Du har gåvan att kunna skapa egna konsthantverk.

Juridik – När du väljer denna färdighet måste du välja Besläktad eller Mänsklig rättskunskap. Du kan dina och andras rättigheter. **Offra** Du kan skriva bindande kontrakt och försvara klienter.

25

Kreativitet – När du väljer denna färdighet, måste du välja en konstform; film, poesi, teater, måleri, musik m.m. Du har gävan att kunna skapa egna originella verk.

Ledarskap – **Social utmaning** Du kan få en anställd eller någon annan du bestämmer över att lyda en order. **Egenskaper** till Disciplinerna Närvaro och Domination

Medicin – Ett specialområde måste väljas, detta sätter sedan svårighetsgraden. **Offra** Du kan läka en människas hälsoliv tre steg per kväll. **Offra** Du kan lagra blod om du har rätt utrustning. **Mellanlajvshandling** Du kan undersöka ett lik och ställa diagnoser. Du har kunskap om mediciner. **Offra** Du kan genom en genomgående undersökning avgöra hälsan och blodinnehållet hos en levande varelse.

Närstridsvapen – Du har kunskap om, och kan hantera olika närstridsvapen. **Egenskaper** till attacker och försvar med allt från tvåhands svärd till pålar.

Ockult – Du har kunskap om olika kulter och artefakter. **Mellanlajvshandling** Du kan identifiera och förstå synbara magiska trick och ritualer. **Egenskaper** till Disciplinen Thaumaturgi

Reparation – Du har ingående teknisk kunskap om mekaniska och elektroniska maskiner, och kan även utföra enklare reparationer. **Mellanlajvshandling** Du kan utföra mer

avancerade reparationer, förändra eller förbättra de flesta moderna prylar.

Slagsmål – Du har kunskap om och kan hantera en eller flera olika kampkonster. **Egenskaper** till attacker och försvar i allt från kampkonst till oglasröst krogslagsmål.

Smyga – **Mellanlajvshandling** Du kan smyga dig förbi vakter. **Egenskaper** till Disciplinen Vaghet

Språk – När du köper färdigheten kan du välja ett språk per nivå, som din karaktär kan tala flytande. För att få köpa språket måste du först ha lärt dig några av dess fraser som du kan använda in-lajv, ska du ha ett annat modersmål än svenska måste du dock själv som spelare kunna tala detta främmande språk flytande.

Säkerhet – Du har erfarenhet och kunskap om olika säkerhetssystem. **Mellanlajvshandling** Du kan slå ut eller komma förbi ett existerande larmsystem, fällor och vakter. Du kan infiltrera och tjuvkoppla.

Undersöka – Du kan utföra deckararbete. **Mellanlajvshandling** Du kan spåra personer.

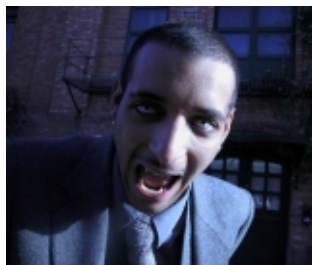
Undvika – Du har god defensiv träning. **Egenskaper** Du kan använda färdighetens nivåer som egenskaper när du försöker fly eller undvika.

Vetenskap – När du väljer denna färd-

ighet, måste du välja en vetenskap. Några exempel är Fysik, Biologi, Elektronik, Kemi m.m. **Mellanlajvshandling** Du kan utföra experiment och tillverka föremål. Du förstår och kan komma åt information, som är omöjlig för andra spelare.

Zoologi – Du har kunskap om olika djurarter. **Mellanlajvshandling** Du kan lära djur kommandon och sedan kommendera dem, som sitt, ligg osv. Desto svårare kommandon, desto svårare har djuret att förstå vad du säger. **Offra** Du kan lugna ned, samt bekanta dig med djur. **Egenskaper** till Disciplinen Animalism

Överlevnad – Du har vildmarks kunskap och kan hitta vatten och mat för en dag mitt ute i ödemarken. **Mellanlajvshandling** Du kan spåra personer eller djur i naturen. **Offra** För att kunna läka skada mitt i en strid.



Kreativitet – När du väljer denna färdighet, måste du välja en konstform; film, poesi, teater, måleri, musik m.m. Du har gävan att kunna skapa egna originella verk.

Ledarskap – **Social utmaning** Du kan få en anställd eller någon annan du bestämmer över att lyda en order. **Egenskaper** till Disciplinerna Närvaro och Domination

Medicin – Ett specialområde måste väljas, detta sätter sedan svårighetsgraden. **Offra** Du kan läka en människas hälsoliv tre steg per kväll. **Offra** Du kan lagra blod om du har rätt utrustning. **Mellanlajvshandling** Du kan undersöka ett lik och ställa diagnoser. Du har kunskap om mediciner. **Offra** Du kan genom en genomgående undersökning avgöra hälsan och blodinnehållet hos en levande varelse.

Närstridsvapen – Du har kunskap om, och kan hantera olika närstridsvapen. **Egenskaper** till attacker och försvar med allt från tvåhands svärd till pålar.

Ockult – Du har kunskap om olika kulter och artefakter. **Mellanlajvshandling** Du kan identifiera och förstå synbara magiska trick och ritualer. **Egenskaper** till Disciplinen Thaumaturgi

Reparation – Du har ingående teknisk kunskap om mekaniska och elektroniska maskiner, och kan även utföra enklare reparationer. **Mellanlajvshandling** Du kan utföra mer

avancerade reparationer, förändra eller förbättra de flesta moderna prylar.

Slagsmål – Du har kunskap om och kan hantera en eller flera olika kampkonster. **Egenskaper** till attacker och försvar i allt från kampkonst till oglasröst krogslagsmål.

Smyga – **Mellanlajvshandling** Du kan smyga dig förbi vakter. **Egenskaper** till Disciplinen Vaghet

Språk – När du köper färdigheten kan du välja ett språk per nivå, som din karaktär kan tala flytande. För att få köpa språket måste du först ha lärt dig några av dess fraser som du kan använda in-lajv, ska du ha ett annat modersmål än svenska måste du dock själv som spelare kunna tala detta främmande språk flytande.

Säkerhet – Du har erfarenhet och kunskap om olika säkerhetssystem. **Mellanlajvshandling** Du kan slå ut eller komma förbi ett existerande larmsystem, fällor och vakter. Du kan infiltrera och tjuvkoppla.

Undersöka – Du kan utföra deckararbete. **Mellanlajvshandling** Du kan spåra personer.

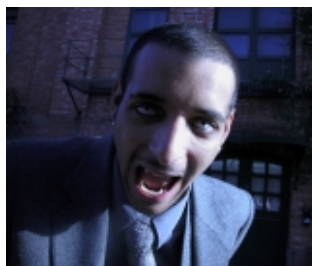
Undvika – Du har god defensiv träning. **Egenskaper** Du kan använda färdighetens nivåer som egenskaper när du försöker fly eller undvika.

Vetenskap – När du väljer denna färd-

ighet, måste du välja en vetenskap. Några exempel är Fysik, Biologi, Elektronik, Kemi m.m. **Mellanlajvshandling** Du kan utföra experiment och tillverka föremål. Du förstår och kan komma åt information, som är omöjlig för andra spelare.

Zoologi – Du har kunskap om olika djurarter. **Mellanlajvshandling** Du kan lära djur kommandon och sedan kommendera dem, som sitt, ligg osv. Desto svårare kommandon, desto svårare har djuret att förstå vad du säger. **Offra** Du kan lugna ned, samt bekanta dig med djur. **Egenskaper** till Disciplinen Animalism

Överlevnad – Du har vildmarks kunskap och kan hitta vatten och mat för en dag mitt ute i ödemarken. **Mellanlajvshandling** Du kan spåra personer eller djur i naturen. **Offra** För att kunna läka skada mitt i en strid.



Bakgrunder

Allierade

Allierade är människor som absolut aldrig får veta ens vampyriska natur. Man kan även ha en mäktigare allierad genom att kombinera nivåerna istället för att ta en allierad per nivå. Allierade har ett eget liv och familj och hänger därför aldrig omkring med dig.

De kan användas till att fortsätta en undersökning du påbörjat eller skugga en person. Till att jaga mellan två lajv (men då enbart föra personer till dig, eftersom de aldrig får veta vem du är).

Denna bakgrund kan enbart användas mellan lajven, genom att kontakta spelledningen via intranätet. Resultatet får du sedan antingen till en av de inlajvadress du angett eller via rekvisita eller samtal under nästa lajv. Allt beroende på vad det är som begärs.

Flock

Detta är en kär samling människor, som du använder för att dricka blod från utan att behöva jaga. För varje nivå i Flock börjar du varje lajvtillfälle med ett extra Blodpoäng. Det kan alltså användas till att kom-

pensera ut nackdelen av att ha Ghouls.

Du kan även offra en temporär nivå i Bakgrunden Flock under kvällen för att så gott som omedelbart få tag på ett Blodpoäng.

Kontakter

Genom dina kontakter kan du få reda på värdefull information eller bekräfta rykten.

Kontakter kan endast användas mellan lajvtillfällena genom att kontakta spelledningen för att få tag på information.

Resultatet får du meddelat via rekvisita, inlajvsamtal eller brev till någon av dina kontaktadresser. Tiden det tar varierar kraftigt beroende resurser och uppdragets karaktär. Är det ett riskabelt uppdrag brukar kontakterna även kräva en betalning och vid extrema situationer kan det även hända att vissa områden blir otillgängliga för dina kontakter eller rent av mördade.

Kändisskap

Somliga besläktade har sin bakgrund i den rika och talangfulla eliten. Som resultat klamrar sig många besläktade kvar i sitt forna kändisskap de hade då de fortfarande andades. Även fast kändisskapet mattas ut med årens lopp finner många en viss trygghet i det och en chans att behålla kontroll i den

dödliga värld. Självklart är denna bakgrund bara en stor nackdel, om du varit vampyr under en längre tid och framför allt om det redan är allmänt känt att du är död, eftersom detta på ett väldigt oangenämt sätt skulle bryta maskerad. Därför är förutsättningen att vampyren totalt sätt inte är mycket äldre än hon ser ut för att få bruka denna bakgrund. Rykten om plastikkirurgi fungerar, men inte hur länge som helst.

Det är ju inte så att du måste ha kändisskap för att få saker att hända, men det hjälper. Din totala nivå i kändisskapet bestämmer hur långt det sträcker sig och i vilken utsträckning du kan använda det i förhållande till andras inflytande, kontakter och resurser. Om du anger att du använder dig av din kändisstatus, så sänker varje nivå i Kändisskap svårighetsgraden för att använda Allierade och Inflytande. Dock så innebär det nackdelen att det också på ett eller annat sätt blir allmänt känt att du var involverad processen.

I ett mindre mekaniskt perspektiv berättar även ditt kändisskap hur pass ofta du är igenkänd i de dödligas samhälle av en eller annan anledning. Detta kommer i sig självt att hjälpa till dina egna affärer, då beundrare flockas kring dina föreläsningar, utställningar, nattklubbar, spelningar eller vad du

27

Bakgrunder

Allierade

Allierade är människor som absolut aldrig får veta ens vampyriska natur. Man kan även ha en mäktigare allierad genom att kombinera nivåerna istället för att ta en allierad per nivå. Allierade har ett eget liv och familj och hänger därför aldrig omkring med dig.

De kan användas till att fortsätta en undersökning du påbörjat eller skugga en person. Till att jaga mellan två lajv (men då enbart föra personer till dig, eftersom de aldrig får veta vem du är).

Denna bakgrund kan enbart användas mellan lajven, genom att kontakta spelledningen via intranätet. Resultatet får du sedan antingen till en av de inlajvadress du angett eller via rekvisita eller samtal under nästa lajv. Allt beroende på vad det är som begärs.

Flock

Detta är en kär samling människor, som du använder för att dricka blod från utan att behöva jaga. För varje nivå i Flock börjar du varje lajvtillfälle med ett extra Blodpoäng. Det kan alltså användas till att kom-

pensera ut nackdelen av att ha Ghouls.

Du kan även offra en temporär nivå i Bakgrunden Flock under kvällen för att så gott som omedelbart få tag på ett Blodpoäng.

Kontakter

Genom dina kontakter kan du få reda på värdefull information eller bekräfta rykten.

Kontakter kan endast användas mellan lajvtillfällena genom att kontakta spelledningen för att få tag på information.

Resultatet får du meddelat via rekvisita, inlajvsamtal eller brev till någon av dina kontaktadresser. Tiden det tar varierar kraftigt beroende resurser och uppdragets karaktär. Är det ett riskabelt uppdrag brukar kontakterna även kräva en betalning och vid extrema situationer kan det även hända att vissa områden blir otillgängliga för dina kontakter eller rent av mördade.

Kändisskap

Somliga besläktade har sin bakgrund i den rika och talangfulla eliten. Som resultat klamrar sig många besläktade kvar i sitt forna kändisskap de hade då de fortfarande andades. Även fast kändisskapet mattas ut med årens lopp finner många en viss trygghet i det och en chans att behålla kontroll i den

dödliga värld. Självklart är denna bakgrund bara en stor nackdel, om du varit vampyr under en längre tid och framför allt om det redan är allmänt känt att du är död, eftersom detta på ett väldigt oangenämt sätt skulle bryta maskerad. Därför är förutsättningen att vampyren totalt sätt inte är mycket äldre än hon ser ut för att få bruka denna bakgrund. Rykten om plastikkirurgi fungerar, men inte hur länge som helst.

Det är ju inte så att du måste ha kändisskap för att få saker att hända, men det hjälper. Din totala nivå i kändisskapet bestämmer hur långt det sträcker sig och i vilken utsträckning du kan använda det i förhållande till andras inflytande, kontakter och resurser. Om du anger att du använder dig av din kändisstatus, så sänker varje nivå i Kändisskap svårighetsgraden för att använda Allierade och Inflytande. Dock så innebär det nackdelen att det också på ett eller annat sätt blir allmänt känt att du var involverad processen.

I ett mindre mekaniskt perspektiv berättar även ditt kändisskap hur pass ofta du är igenkänd i de dödligas samhälle av en eller annan anledning. Detta kommer i sig självt att hjälpa till dina egna affärer, då beundrare flockas kring dina föreläsningar, utställningar, nattklubbar, spelningar eller vad du

27

nu håller på med. Du kan även dra fördel av det genom att begära mindre tjänster av dödliga i förhållande till din kändisstatus.

1. Lokal kändis
2. Kommunkändis (högre nivå förbudet)

Resurser

Detta visar hur stor inkomst du har, men även dina tillgångar. De som saknar värde i Resurser räknas som att de har 0 i Bakgrunden. Varje månad får du gratis det angivna beloppet i inkomst och vill du frigöra större belopp kan du spendera en permanent nivå och då får du 10 x den normala inkomsten.

0. Fattigdom, inkomst 2000 kr / månad, hydr en sämre lägenhet.
1. Mindre besparingar, inkomst 5000 kr / månad, äger en normal lägenhet.
2. Sparsamma tillgångar, inkomst 10.000 kr / månad, äger ett radhus och en MC eller en sämre bil.
3. Markanta resurser, inkomst 30.000 kr / månad, äger ett hus och en bil.
4. Stora tillgångar, inkomst 100.000 kr / månad, äger ett stort hus eller ett par små fastigheter och två fordon.
5. Rik, inkomst 300.000 kr / månad, äger en herrgård och markområden, ett fler-

nu håller på med. Du kan även dra fördel av det genom att begära mindre tjänster av dödliga i förhållande till din kändisstatus.

1. Lokal kändis
2. Kommunkändis (högre nivå förbudet)

Resurser

Detta visar hur stor inkomst du har, men även dina tillgångar. De som saknar värde i Resurser räknas som att de har 0 i Bakgrunden. Varje månad får du gratis det angivna beloppet i inkomst och vill du frigöra större belopp kan du spendera en permanent nivå och då får du 10 x den normala inkomsten.

0. Fattigdom, inkomst 2000 kr / månad, hydr en sämre lägenhet.
1. Mindre besparingar, inkomst 5000 kr / månad, äger en normal lägenhet.
2. Sparsamma tillgångar, inkomst 10.000 kr / månad, äger ett radhus och en MC eller en sämre bil.
3. Markanta resurser, inkomst 30.000 kr / månad, äger ett hus och en bil.
4. Stora tillgångar, inkomst 100.000 kr / månad, äger ett stort hus eller ett par små fastigheter och två fordon.
5. Rik, inkomst 300.000 kr / månad, äger en herrgård och markområden, ett fler-

tal mindre fastigheter och flera fordon.

Tjänare

Tjänare är i motsats till Allierade, alltid omkring dig i form av dina personliga slavar.

Tjänare kan mycket väl ghoulas, men för varje ghoul du äger, börjar du också varje lajvtillfälle med ett blodpoäng lägre.

Tjänare vaktar ditt hus medan du sover eller är bortrest.

En Tjänare kan utföra mindre uppgifter, som att tex hämta dina kläder från kemtvätten, städa eller handla dagtid.

Inflytande

Inflytande är den mekanism Besläktade använder för att styra människor till sina egna mål. Inflytandet är bundet till en eller flera specifika personer som du måste beskriva innan. Du måste utöver personens namn, befattning och arbetsområde även meddela spelledningen på vilket sätt du kontrollerar personen ifråga. Om det är genom *mutor*, *respekt*, *vänskap*, *släktskap*, *utpressning* eller *övernaturlig manipulation*. Alla tillvägagångssätt har sina för- och nackdelar. Via vänskap och släktskap kan det vara svårare att ge direkta order, medan du sällan förlorar kontrollen över inflytan-

28

tal mindre fastigheter och flera fordon.

Tjänare

Tjänare är i motsats till Allierade, alltid omkring dig i form av dina personliga slavar.

Tjänare kan mycket väl ghoulas, men för varje ghoul du äger, börjar du också varje lajvtillfälle med ett blodpoäng lägre.

Tjänare vaktar ditt hus medan du sover eller är bortrest.

En Tjänare kan utföra mindre uppgifter, som att tex hämta dina kläder från kemtvätten, städa eller handla dagtid.

Inflytande

Inflytande är den mekanism Besläktade använder för att styra människor till sina egna mål. Inflytandet är bundet till en eller flera specifika personer som du måste beskriva innan. Du måste utöver personens namn, befattning och arbetsområde även meddela spelledningen på vilket sätt du kontrollerar personen ifråga. Om det är genom *mutor*, *respekt*, *vänskap*, *släktskap*, *utpressning* eller *övernaturlig manipulation*. Alla tillvägagångssätt har sina för- och nackdelar. Via vänskap och släktskap kan det vara svårare att ge direkta order, medan du sällan förlorar kontrollen över inflytan-

det. Utpressning, domination och blodsbånd är dock mer kortvariga eftersom det väldigt effektivt nöter ner kontrollen över eller ibland till och med personen själv. Var försiktig med hur och hur ofta du använder dina inflytanden, så att du inte kör slut på dem.

För varje nivå av Inflytande kan ni ha kontroll över en vanlig arbetare inom en valfri verksamhet, men ni kan istället för detta lägga två poäng för att få kontroll över en person med chefsbefattning. Normal nivåbegränsning råder även på Inflytanden, oavsett hur ni fördelar poängen.

Allt inflytande kontrollerar enbart personer med makt på stads och/eller kommunnivå. Du tar själv initiativ till att kontakta en spelleddare per email mellan lajven för att använda dina inflytande. Denna spelledare avgör sedan hur lång tid det tar att utföra uppgiften och meddelar dig med resultatet då det färdigställts. Beröende på vad du ämnar göra, och hur du beskrivit tillvägagångssättet, så ges handlingen olika svårighetsgrader från 2-5. Med ditt mail skickas sedan automatiskt ett slumptal som visar hur väl operationen lyckats eller misslyckats. Resultatet meddelas dig sedan inlajv medelst rekvisita eller telefonsamtal.

det. Utpressning, domination och blodsbånd är dock mer kortvariga eftersom det väldigt effektivt nöter ner kontrollen över eller ibland till och med personen själv. Var försiktig med hur och hur ofta du använder dina inflytanden, så att du inte kör slut på dem.

För varje nivå av Inflytande kan ni ha kontroll över en vanlig arbetare inom en valfri verksamhet, men ni kan istället för detta lägga två poäng för att få kontroll över en person med chefsbefattning. Normal nivåbegränsning råder även på Inflytanden, oavsett hur ni fördelar poängen.

Allt inflytande kontrollerar enbart personer med makt på stads och/eller kommunnivå. Du tar själv initiativ till att kontakta en spelleddare per email mellan lajven för att använda dina inflytande. Denna spelledare avgör sedan hur lång tid det tar att utföra uppgiften och meddelar dig med resultatet då det färdigställts. Beröende på vad du ämnar göra, och hur du beskrivit tillvägagångssättet, så ges handlingen olika svårighetsgrader från 2-5. Med ditt mail skickas sedan automatiskt ett slumptal som visar hur väl operationen lyckats eller misslyckats. Resultatet meddelas dig sedan inlajv medelst rekvisita eller telefonsamtal.

BLODSBAND

NAMN: _____

SpELARE: _____

KLAN: _____

SIRE: _____ FÖDD: _____

GENERATION: _____ DÖD: _____

GRUNDEGENSKAPER

STYRKA	●0000	SOCIALA	MENTALA
SMIDIGHET	●0000	00000 00000	00000 00000
STAMINA	●0000	00000 00000	00000 00000

BAGGRUNDER

Allierade	_____ 00000	Kändisskap	_____ 00000
Flock	_____ 00000	Resurser	_____ 00000
Generation	_____ 00000	Tjänare	_____ 00000
Inflytande	_____ 00000	Kontakter	_____ 00000

VILJESTYRKA
00000 00000

MÄNSKLIGHET
00000

BLODPOOL SKADOR
00000 00000
00000 00000
00000 00000

ATTACKVÄRDE: _____
(STYRKA + VITALITET)

FÖRSVARSVÄRDE: _____
(STAMINA + FORTIFIKATION)

VAPEN: _____

BLODSBAND

NAMN: _____

SpELARE: _____

KLAN: _____

SIRE: _____ FÖDD: _____

GENERATION: _____ DÖD: _____

GRUNDEGENSKAPER

STYRKA	●0000	SOCIALA	MENTALA
SMIDIGHET	●0000	00000 00000	00000 00000
STAMINA	●0000	00000 00000	00000 00000

BAGGRUNDER

Allierade	_____ 00000	Kändisskap	_____ 00000
Flock	_____ 00000	Resurser	_____ 00000
Generation	_____ 00000	Tjänare	_____ 00000
Inflytande	_____ 00000	Kontakter	_____ 00000

VILJESTYRKA
00000 00000

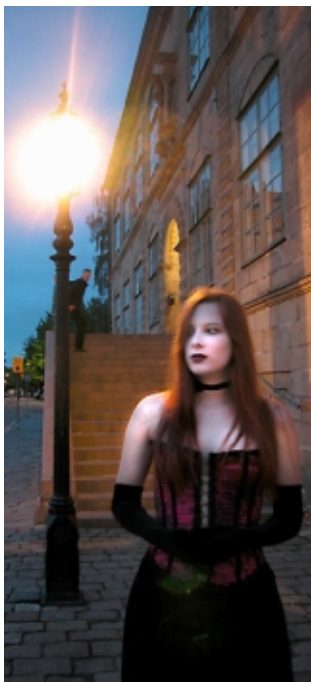
MÄNSKLIGHET
00000

BLODPOOL SKADOR
00000 00000
00000 00000
00000 00000

ATTACKVÄRDE: _____
(STYRKA + VITALITET)

FÖRSVARSVÄRDE: _____
(STAMINA + FORTIFIKATION)

VAPEN: _____



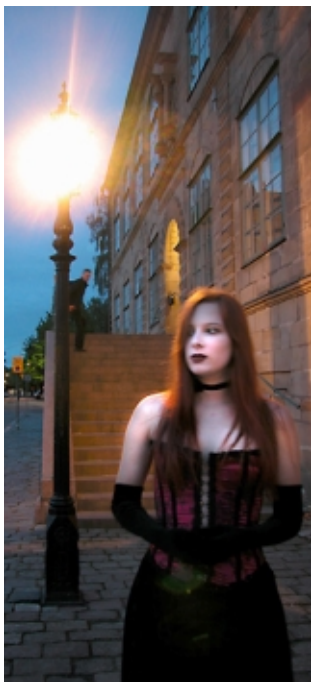
Maskeraden

Den världsordning som styr vampyr-samhället i Jönköping och större delen av världen kallas för Camarillan. Grundidén bakom denna vampyrsekt uppfanns av Ventruen Hardestadt 1398, som tyvärr mördades året efter. Han hann därför aldrig se sin idé bli verklighet, vilket Toreadoren Rafael de Corazon möjliggjorde genom sitt berömda tal 1450, som ledde till grundandet av Camarillan.

Camarillan införde Traditionerna och viktigast av allt, Maskeraden. Det var då av yttersta vikt att vampyrema skulle leva i hemlighet från människornas värld. Man hade haft nog av dåliga erfarenheter av inkvisitörer, som fått reda på vampyrens existens och fört korståg över hela världen mot dem. Detta hade inneburit att större delen av de yngre vampyrema hade avlidit gång på gång i vågor, efter ansträngda återhämtningar.

Något som kom att kallas de sju klanerna samlades och kom överens om lagar, som skulle följas för att få ordning och upprätthålla den så kallade maskeraden.

Dessa lagar kallas de sex traditionerna och det är upp till var vampyr att lära sig dem utan till och följa dem. De sägs även basera sig på Kains, alla vampyrs fader, egna ord.



Maskeraden

Den världsordning som styr vampyr-samhället i Jönköping och större delen av världen kallas för Camarillan. Grundidén bakom denna vampyrsekt uppfanns av Ventruen Hardestadt 1398, som tyvärr mördades året efter. Han hann därför aldrig se sin idé bli verklighet, vilket Toreadoren Rafael de Corazon möjliggjorde genom sitt berömda tal 1450, som ledde till grundandet av Camarillan.

Camarillan införde Traditionerna och viktigast av allt, Maskeraden. Det var då av yttersta vikt att vampyrema skulle leva i hemlighet från människornas värld. Man hade haft nog av dåliga erfarenheter av inkvisitörer, som fått reda på vampyrens existens och fört korståg över hela världen mot dem. Detta hade inneburit att större delen av de yngre vampyrema hade avlidit gång på gång i vågor, efter ansträngda återhämtningar.

Något som kom att kallas de sju klanerna samlades och kom överens om lagar, som skulle följas för att få ordning och upprätthålla den så kallade maskeraden.

Dessa lagar kallas de sex traditionerna och det är upp till var vampyr att lära sig dem utan till och följa dem. De sägs även basera sig på Kains, alla vampyrs fader, egna ord.

Första Traditionen: Maskeraden

Du skall icke avslöja din sanna natur till de utan Kains blod. Om du gör detta förlorar du rättigheten till blodet.

Andra Traditionen: Domänen

Din egen Domän är din angelägenhet. Alla besökare skall ge dig respekt. Ingen i din Domän får bestrida ditt ord.

Tredje Traditionen: Avkomman

Du får endast bilda avkomma med tillåtelse av de äldre. Om du skapar en avkomma utan de äldres tillåtelse skall både du och din avkomma förgöras.

Fjärde Traditionen: Ansvaret

De du skapar är dina barn. Tills din avkomma blir fri är ditt ord deras lag och deras syndar ditt ansvar.

Femte Traditionen: Gästfriheten

Respektera varandras domäner. När du besöker andra städer skall du presentera dig för de som styr staden. Utan deras tillåtelse är du ingen.

Sjätte Traditionen: Förgörandet

Du är förbjuden att förgöra andra av blodet. Rätten tillhör din äldsta. Endast den allra äldsta må kalla på Blodsjakten.

Första Traditionen: Maskeraden

Du skall icke avslöja din sanna natur till de utan Kains blod. Om du gör detta förlorar du rättigheten till blodet.

Andra Traditionen: Domänen

Din egen Domän är din angelägenhet. Alla besökare skall ge dig respekt. Ingen i din Domän får bestrida ditt ord.

Tredje Traditionen: Avkomman

Du får endast bilda avkomma med tillåtelse av de äldre. Om du skapar en avkomma utan de äldres tillåtelse skall både du och din avkomma förgöras.

Fjärde Traditionen: Ansvaret

De du skapar är dina barn. Tills din avkomma blir fri är ditt ord deras lag och deras syndar ditt ansvar.

Femte Traditionen: Gästfriheten

Respektera varandras domäner. När du besöker andra städer skall du presentera dig för de som styr staden. Utan deras tillåtelse är du ingen.

Sjätte Traditionen: Förgörandet

Du är förbjuden att förgöra andra av blodet. Rätten tillhör din äldsta. Endast den allra äldsta må kalla på Blodsjakten.

