

Blodsbands Vampyrskola del 2

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 tvärtemot hur uppblandat och förmånsligt 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 levt mer än 300 år kallas Alder. 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 egenskaper eller för att läka en normal skadenivå.

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 utsvulten och kan enbart tänka på att Föda. Alla utmaningar för att motstå Besten går upp en svårighetsgrad. Varje påbörjad timme du högst har 3 Blodpoäng måste du bränna en Kontrolldygd eller i blind Hysteri 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 drabbas de av Kyssen och de hamnar i ett extas och glömmer 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.

Själva jakten är i lajvtid standardiserad till 5 minuter (10 för Ventruen). 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.

Exempel på blodkällor

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

Lagring av blod Lagring av blod

För att kunna lagra blod, måste personen lyckas med färdigheten Medicin 2 eller tillgång till en tjänare eller inflytandeperson med likvärdig kunskap. Människoblod som lagrats under perfekta omständigheter håller sig i högst en månad innan det blir gammalt. En Neonats blod håller i ungefär ett år och äldre vampyrers betydligt längre. För att lagra vampyrblod innebär inte bara att det filtrerats genom en vampyr, utan att det passerat genom dess blodsystem under minst en dag. Att dricka gammalt blod innebär inte bara att vampyren omedelbart spy upp det gamla blodet under hemiska plågor, utan hon kan även spy upp eget friskt blod.

Användande

Blod kan användas på flera olika sätt.

- En blodpoäng förbrukas varje kväll till att hålla dig vaken.

- En 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.

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

- En blodpoäng kan användas till att anta mänskliga egenskaper under en scen (som rodnande kinder, blinkande, andningar, nysningar eller kylig hud istället för kall) Detta är dock svårare för vampyrer med låg Mänsklighet, de får spendera ett extra blod för varje Mänsklighetsnivå under 5. De som följer andra Dygder än Mänsklighet.

Blodboostning

Vampyrer kan med hjälp av sitt blod förändra sina fysiska egenskaper. Beroende på din generation kan du förändra din Styrka, Stamina och Smidighet dynamiskt genom att boosta dem med hjälp av ditt blod. Det tar dock en kväll att aktivera varje förändring, så om du vill förbättra dina egenskaper skriver du ned vilka egenskaper du vill höja inför kvällens lajv på ditt karaktärsblad. Detta förvarar du sedan i fickan under hela kvällen för verifiering om det skulle uppstå tvister. Ni får som max öka varje grundegenskaperna till 6, såvida ni inte har lägre generation än 8.

Generation 13-10 kan bara boosta sina fysiska egenskaper med ett, generation 9 kan boosta två och generation 8 kan boosta tre. Tänk bara på att blodet som används för att boosta egenskaperna spenderas, och du börjar därför kvällen med mindre blod.

Viljestyrka

Viljestyrkan ger din karaktär en möjlighet att övervinna hinder och lyckas, där andra skulle gett upp och förlorat.

Temporär Viljestyrka återhämtas som vanligt varje morgon.

Maskeraden

Den världsordning som styr vampyrsamhället 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 vampyrerna skulle leva i hemlighet från människornas värld. Man hade haft nog av dåliga erfarenheter av inkvisitörer, som fått reda på vampyrernas existens och fört korståg över hela världen mot dem. Detta hade inneburit att större delen av de yngre vampyrerna 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 utantill och följa dem. De sägs även basera sig på Kains, alla vampyrers 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: Ansvar

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.