



## Natur/Fasad

Varje karaktärs personlighet kan beskrivas i formen av en slags arketyp: Natur och Fasad. Självklart är en karaktär mycket mer än ett par drifter och motivationer, men denna arketyp fungerar som en grundstomme som din karaktärs agerande kan utvecklas ifrån. Din karaktärs Natur speglar ditt sanna "jag", det vill säga den djupgående personligheten som sätter din karaktärs värderingar och regler för hur du lever. Din karaktärs Fasad beskriver den sida du visar utåt mot världen och kan ibland vara vitt skild från din Natur.

Rent regelmässigt sätter din karaktärs Natur gränser för hur du agerar, eller hur långt du kan gå i vissa extrema situationer. Detta betyder att du kan begära en Omtest på en förlorad Dygd-utmaning om din Natur förhindrar dig att gå i Frenzy under speciella omständigheter. Nackdelen är dock att någon som har listat ut din sanna Natur kan använda den emot dig genom att tvinga dig till en utmaning.

### Exempel:

*Herr Kärlek, en Malkavian med naturen "Fanatiker" och ett brinnande hat mot Nosferatus leder ett gäng kämpar mot en samling våldsamma nosies. En av dessa plockar fram en Molotov-cocktail och siktar mot Herr Kärlek, som testar för frenzy och misslyckas. Herr Kärleks spelare begär dock en omtest på grund av sin Natur - han är för fanatiskt hatisk mot nosferatus för att låta denne vederstyggelige fjutt-vampyr skrämma honom med en sådan billig taktik. Herr Kärlek får göra en ny test och vinner. Han stannar bara till ett ögonblick när han ser brandfacklan innan han kastar sig fram mot den förvånade Nosferatun.*

*Senare återvänder Herr Kärlek till prinsens hov, sårad och skadad. Då prinsen ber honom leda ytterligare ett anfall, vägrar Herr Kärlek tröttna som han är. Prinsen beordrar honom argt "Jag är din prins och du lyder mitt ord! Du är alltför Fanatisk för att låta dessa nosferatus komma undan." Prinsens spelare begär så en Social Utmaning och eftersom han gissade Herr Kärleks sanna natur måste Herr Kärlek satsa två egenskaper. Herr Kärlek förlorar och reser sig trött upp och släpar sig iväg mot nästa strid...*

Annorlunda, Normal? Vad är det? Du har ingen användning för sociala normer eller regler.

Arkitekt, Du strävar efter att lämna ett kvarstående arv, att bygga något för framtiden.

Barn, Du behöver andra som tar hand om dig och hjälper dig.

Buffel, Andra personer är bara i vägen för dig, och du tvekar inte att knuffa in dem i rätt fälla.

Diktator, Du vill bestämma, eftersom ingen annan klarar av att göra något rätt.

Direktör, Du har ett överväldigande behov av att ge andra order.

Domare, Du har en djup övertygelse om rätt och fel, och du vill att resten av världen skall leva efter detta.

Egoist, Först och främst så ser du till ditt eget bästa.

Exhibitionist, Allt du gör, gör du för att få uppmärksamhet.

Ensamvarg, Du passar inte in, vare sig du vill eller inte. Du håller dig för dig själv.

Fanatiker, En sak, en sanning, ett mål - du hänger dig totalt åt din övertygelse. Festprisse, Endast nöje och festiviteter kan lindra din annars tomma existens. Konformist, Du fogar dig till vad andra beslutar och trivs med att låta andra ta ansvar för saker.

Livsbejakare, Sann lycka kommer av att hänge sig till en överväldigande passion.

Lurendrejare, Varför göra något själv när man kan lura andra att göra det åt en?

Martyr, Alla tjänar på att du axlar den tunga bördan som dina ideal innebär.

Masochist, Du testar dig själv genom lidande, och finner mening i att uthärda smärta.

Monster, Ditt mål är att visa världen din ondska, vilket avspeglar sig i dina handlingar.

Omhändertagare, Du beskyddar och tar hand om andra.

Pedagog, Alla tjänar på att lära sig saker, och du ser det som ditt kall att lära ut.

Perfektionist, Du gör allting med en helhjärtad insats, och du nöjer dig inte förän allt är perfekt.

Rebell, Du slår bakut mot systemet och alla regler, och försöker bryta ner dem.

Skojjare, Existensen är absurd, så du försöker skämta bort allting för att slippa tänka på smärtan.

Surpuppa, Ingenting är perfekt, allting är kasst och du tänker se till att alla vet om det.

Synda-sonare, Du har syndat, och du får ingen vila förän du har gjort bot.

Traditionalist, Gammalt och beprövat fungerar bäst. Du jobbar för att det skall förbi så.

Tävlingsmänniska, Allt är en tävling och du tänker inte förlora.

Visionär, Ditt sinne fylls av ett mål, och dina drömmar skänker inspiration åt andra.

Äventyrare, Du letar efter spänning, fara och äventyr - det är bara då du verkligen lever.

Överlevare, Ingenting hejdar dig, då din drivkraft att klara skinnet är allt.

## Vapen

Varje vapen har en Skadebonus eller en fast skada. Skadebonusen läggs till ditt Attackvärde när du använder vapnet. Om vapnet istället har en fast skada räknas denna som ditt Attackvärde.

Vapen som står nämnda med tillgänglighet "fri" kan anförskaffas gratis utan Inflytande. Det enda ni behöver är att skaffa en prop som liknar vapnet och som godkänns av spelledningen.

Andra vapen kräver att Inflytande och kostar även inlajv-pengar, för att få fram.

### Negativa egenskaper

Vissa vapen har negativa egenskaper i Styrka eller Smidighet. Detta dras av från dina temporära egenskaper då du använder vapnet. Du kan inte bruka vapnet ifall du inte har tillräckligt många temporära egenskaper. Negativ Smidighet kan även betalas med relaterad Färdighet.

De negativa egenskaperna återfås efter det att du slutat använda vapnet.

### Avståndsvapen

För skjuta någon tar du upp din prop för vapnet och ropar antingen "Pang!", eller smäller av ett knallpulver-

skott åt din motståndares håll. Var noga med att peka ut, så att de vet vem du skjuter på. Svarar inte motståndaren inom tre sekunder på attacken anses hon överraskad och du får ett extra skott. Motståndaren kan bara räknas som överraskad vid första anfall.

Attacken kan undvikas på samma sätt som närstrid, genom att offra en temporär nivå i en stridsrelaterad färdighet.

Motståndaren kan själv bemöta elden i sin handling, med ett eget eldvapen. Har hon inget avståndsvapen kan hon försöka fly genom att använda Vaghet, gå tre steg per handling för att söka skydd eller nå fram till skytten.

### Specialegenskaper

Vissa vapen har speciella egenskaper, som innebär att de kan orsaka extra skada eller träffa multipla mål. Dessa står omnämnda under varje vapen.

Area(X), Dessa vapen påverkar flera mål samtidigt, som är upp till X steg från ursprungsmålet. För varje steg bort från ursprungsmålet halveras dock skadan.

Eld, Vapen som orsakar eld, ger svår skada till nästan alla typer av mål. En person som fattat eld kan måste använda en handling för att kunna släcka den, annars fortsätter hon brinna. Skadan halveras varje runda.

Pansarbrytande, Är speciella, teflonmantlade skott, som penetrerar skydd med lätthet. Även om de inte orsakar någon extra skada, ignorerar de all form av skydd. Pansarbrytande kan även innebära pilar, som lätt penetrerar rustningar.

Pålande, Pålande vapen paralyserar vampyrer, genom en lyckad träff mot hjärtat. Attackeraren måste vinna en enkel utmaning efter attacken för att lyckas med att påla vampyrens hjärta. Annars gör den enbart skada, utan att penetrera hjärtat.

Sköldförstörande, Även om sköldar är sällsynta nuförtiden, så använder en del olika grupperingar dem för att bekämpa vampyrer och andra monster, tillsammans med svärd. Ett sköldförstörande vapen kan automatiskt penetrera en sköld och förstöra den efter det att skölden absorberat ett visst antal skador. Oavsett storlek och styrka på skölden. Vapnet delar enbart ut skada på skölden, om den blockerar attacken.

### Kastvapen

Gör en utmaning mot motståndaren med er Smidighet. Vid förlust hamnar föremålet motståndarens nuvarande Smidighet antal steg från motståndaren. Motståndaren får välja åt vilket håll.

## Nya regler

Karaktärsbyte, För att de som börjat tröttna på sin karaktär ska slippa döda av den för att skapa en ny, har vi nu modifierat regeln som säger att man måste ha dött med sin karaktär för att spela en ny.

Ni kan istället överlämna den till oss, så löser vi dess uttåg ur plotten och ni får skapa en ny med extra freebies för varannan månad ni lyckats hålla er förra karaktär vid liv.

Äldreinvigning, Äldre inviger som bekant väldigt sällan, och om så skulle vara fallet, under en stor risk.

För att symbolisera detta och hålla nere antalet nyinvigda åttor och nior i lajvet har vi stiftat en ny regel som innebär att en Äldre måste genomföra en enkel utmaning mot en spelledare varje gång de inviger. Misslyckas denna utmaning blir de permanent beroende av vampyrblod och kan enbart nyttja det istället för vanligt människoblod. Detta skapar i sig själv en hel uppsjö ny problematik.

Personinformation, vi måste få tag på allas födelsedata, gatadress och helst också mobilnr. Står inte dessa på er karaktär under "Egenskaper", så bör ni omedelbarts meddela oss.

Detsamma gäller er bakgrundshistoria. Vi ger alla det första lajvet, som ett tillfälle att lära känna de andra och testa på lajvandet, men vi måste senast innan det andra lajvet ha er bakgrundshistoria skickad till oss.

Alla som inte hittar sin bakgrundshistoria under "karaktär", måste ovillkorligen maila den till oss. Annars kan vi inte plotta in er karaktär i stadens intriger och det blir tråkigare både för er och oss.