



# *Vampyrregler*

Tredje utgåvan  
Första tryckningen  
1998, 1999, 2001

# Speltekniska Regler

*Dessa är Jönköping By Nights 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

Jönköping By Night 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.

## Ansvar

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 raketgevär 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 gället vapen tillåts dock aldrig riktiga vapen, utan enbart lajvprops, skumgummiatrappor, tömda softaiguns eller leksakspistoler. Visa dock aldrig någon vapenrekvisita utanför lajvområden. Kommer det fram att ni viftat 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 Jönköping By Night. 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 Jönköping By Night får aldrig ha mer än en karaktär i hela Sweden By Night. De kan dock bli tilldelade en spelledarperson, men aldrig ur en annan gruppering än sin egen.

## 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 övervaka 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 förbjudna 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 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 karaktärgestaltande från deras vanliga jag skall heller inte deltaga 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 Jönköping By Night arrangerar dessa speltillfällen helt ideellt för spelarnas nöjes skull. Det är fullständigt acceptabelt att ha en annan åsikt om olika händelseförlopp, men det räcker att förmedla åsikten en gång till spelledningen och definitivt inte mitt under en In Character sekvens.

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

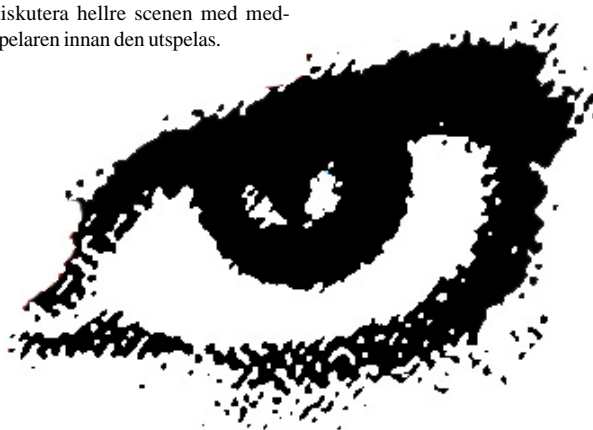
Det kan ibland framkomma situationer där spelledningens agerande verkar orättvist och oförsvarbart, men utgå i dessa fall från att spelledningen vill väl, har ett högre mål och större bild av situationen.

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 deltaga i det.



# 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 grundegenskap och en färdighet bunden till sig. Dessa kan ni använda till att aktivera era krafter med. Betala ett valfritt antal temporära egenskaper från din grundegenskap och/eller färdighe. Antalet egenskaper 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 intentioner. Om disciplinen har ett enkelt tecken så visar du enklast försöket genom att uppvisa samma antal fingrar som nivån du betalat för. *T 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.*

# Försvaregenskaper

För offensiva egenskaper använder man de som står beskrivna under respektive kraft, men i försvar används Viljestyrka.

Om försvaren har minst lika mycket Viljestyrka som attackens nivå kan hon motstå effekten genom att betala en temporär Viljestyrka, annars kostar det en permanent.

Permanent betalning måste tydligt visas genom ett slag av sin handflata mot bröstet. På detta vis minimeras fusk och motståndaren kan rapportera förlusten till spelledningen.

Där disciplinens effekt driver motståndaren till flykt ersätts Viljestyrka istället av dygden Mod och i fall där effekten försöker få motståndaren i Hysteri eller Bär-särk används dygden Kontroll. En permanent Vilje-

styrka kan dock användas till att försvara sig i alla mentala och sociala utmaningar.

# Spelledarutmaningar

Andra utmaningar kan kräva en spelledare som objektiv part i utmaningen. Dessa är markerade som "spelledarutmaningar" och karaktäriseras av att spelaren måste söka upp en regelspelledare för att utöva sin kraft och få reda på resultatet. Precis som i vanliga utmaningar så offrar du först ett antal egenskaper mellan 1 till 5 och meddelar sedan hur mycket och vad du planerar göra för spelledaren. Sedan utför ni en snabb sten-sax-påse om resultatet och vid lika så jämförs värdena för utmaningen.

Var noga med att inte störa spelledare som gestaltar spelledarroller, utan försök istället söka upp en regelspelledare i enrum för att inte störa övriga lajvare.

# Strid

I stridsituationer sker utmaningar annorlunda. Här räknar varje part ihop ett värde och skillnaden mellan dessa ger skadan som Försvaren får av attacken. För att snabba upp spelandet 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** = Vitalitet + Styrka

Attackvärdet är summan av Attackerarens nivå i Vitalitet och Styrka.

**Försvarvärde** = Fortifikation + Stamina

Försvarvärdet är summan av Försvarens nivå i Fortifikation och Stamina. Vid Aggreverade attacker räknas dock enbart Fortifikation.

**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 Försvarvärde från Attackvärdet och resultatet räknas som skada. Skadan är dock alltid minst 1.

Varje spelare börjar lajvet med 20 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.

## Precision

En attack kan användas till att försöka påla en annan vampyr. Detta görs genom att Attackeraren spenderar en nivå i sin Smidighet eller Färdigheten "Närstridsvapen". Detta kan dock kontrasteras av att motståndaren också spenderar Smidighet eller lämplig Färdighet. Om attacken misslyckas missar den hjärtat, men gör fortfarande skada.

## Undvika

En spelare kan försöka undvika all skada under en hel runda genom att Offra en temporär nivå i sin Smidighet eller färdigheten Undvika. Hon gör då ett slag mot bröstet och visar Undvikandet genom att tex ducka. Nackdelen är dock att hon inte får agera något i sin runda mer än gå enligt den normala förflyttningen.

## Närstridsvapen

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

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

*Krossad Flaska*, Ett snabbt framvingat vapen. +1 Skada, Fri tillgång.

*Klubba*, Detta kan vara allt från ett stolsben till en större trädgren. +2 Skada, Fri tillgång.

*Träpåle*, Om den penetrerar en vampyrs hjärta, försätts offret i Dvala. +1 Skada, Pålande, Fri tillgång.

## Flera närstridsvapen

En karaktär kan använda fler än ett vapen samtidigt genom att betala 3 egenskaper för varje slag med det extra vapnet. Det extra slaget räknas till den normala attacken, så lägg samman och meddela resultatet som attackvärde i handlingen. Egenskaperna betalas från grundegenskapen Smidighet och/eller lämplig färdighet. Om karaktären innehar fördelen Ambidextriösitet så sänks kostnaden med ett.

## Ammunition

*Pansarbrytande Härdad* och teflonmantlad ammunition, designad att penetrera rustningar. Pansarbrytande ammunition finns endast till vanliga pistoler. Pansarbrytande, Polis 4 och Undre Världen 3

*Dragon Breath* Dessa är försedda med fosfor som ger en stor eldslåga från hagelgevärets mynning. Samtliga vampyrer inom 6 steg från mynningen får aggreverad skada av flaman. Vid varje avlossning förlorar vapnet en skadebonus. När det förlorat samtliga skadebonusar är det förstörd och oanvändbart. Eld, Polis 5 och Undre Världen 5.

*Spårlyus* Ammunition bestyckad med fosfor. Ämnad för mörkerstrid, då enstaka patroner byts ut mot spårlyusammunition för att lysa upp skottets bana. Polis 3 och Undre Världen 3.

## Eldvapen

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

Varje vapen kan avfira 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 får ni avfira ett skott till per handling om vapnet tillåter det. Det kostar dessutom lika mycket i Mentala egenskaper som antalet skott per skott avfyrat. *Detta kan låta komplicerat, men om ni tex tänker avfira tre skott kostar det 1 för första normala skottet, 2 för andra och 3 för tredje skottet. Dvs  $1+2+3=6$  Mentala egenskaper.*

Tänk dock på att ni totalt sett inte kan skjuta fler skott än vapnets max per runda oavsett hur många extra handlingar ni har. Med de extra handlingarna kan ni dock skjuta fler skott "gratis" eftersom ni då delar upp skotten på olika handlingar.

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 Revolver*, mindre till mediumrevolver, Polis 3, Gatan 2 eller Undre Världen 2.

*Tung Revolver*, Riktiga monster, Polis 4, Gatan 4 eller Undre Världen 3.

*Lätt Pistol*, mindre till mediumpistoler, Polis 4, Gatan 3 eller Undre Världen 2.

*Tunga Pistoler*, Tyngre pistoler. Polis 5, Gatan 5 eller Undre Världen 4.

*Jaktgevär* Polis 4, Gatan 4 eller Undre Världen 3.

*Hagelgevär*, Polis 4, Gatan 4, Undre Världen 3.

*Semi-auto Hagelgevär*, Gatan 7 eller Undre Världen 6.

*Sub Machine Gun*, Polis 4, Gatan 4 eller Undre Världen 3.

*Automatkarbin*, Polis 6, Gatan 6 eller Undre Världen 5.

Riktiga vapen är förbjudna och vapenprops tillåts inte på allmän plats. Vapenprops är däremot obligatoriska i slutet sällskap av lajvare, då det inte finns någon som helst risk för missförstånd. Ett vapenkort från spelledningen krävs för att bevisa vapnets existens såvida inte tillgängligheten ej är fri.

# Animalism

*Sociala grundegenskaper, färdigheten Zoologi.*

**1. Djurens tunga**, tala med djur och ge det enkla order vid ögonkontakt. Spelledarutmaning 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. Spelledarutmaning svårighetsgrad 3-5 beroende på sannolikhet. Spelaren kan försöka kalla på flera djur samtidigt. Omöjliga efterfrågningar är dock fortfarande just omöjliga.

**3. Besegra Besten**, pacificerar och sätter skräck i en människa eller djur genom fysisk eller ögonkontakt. Individen 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**, besätt ett djur genom ögonkontakt. Spelledarutmaning 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 individerna och locka tillbaka Besten genom att uppträda på ett Bestialiskt sätt, eller helt enkelt döda individen. Det senare alternativet resulterar dock i minst en Mänsklighetssänkning.

# Djupseende

*Mentala grundegenskaper, färdigheten Undersöka.*

**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 förintryck (strålkastare för syn, skott för hörsel osv) så bedövas sinnet under en timme. Tecknet är ett pekfinger mot aktiverat sinne.

**2. Auraläsning**, se persons känslöstämning, kontrollera om personen tillhör en specifik varelsetyp, se om den senaste meningen var en lögn eller om den begått diablerie inom de tre senaste månaderna. Karaktären kan även använda denna disciplin till att se spöken. Spelledarutmaning.

**3. Andesberöring**, ta i ett föremål och se dess starkaste och senaste intryck. Spelledarutmaningar.

**4. Telepati**, Telepati gäller till personer inom synhåll, dock max 10 meter. Du kan genom tankeläsning få reda på allt som Auraläsning skulle avslöjat. Du kan också få reda på saker från 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 sinnesrubbing är. Att använda Telepati på övernaturliga varelser kostar dock även ett Viljestyрка för att lyckas initiera den första länken.

**5. Psykisk Projektion**, du kan genom att spendera en Viljestyрка 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 Viljestyрка 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 komaliknande 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**, du kan förfölja en person med galna och förvridna drömmar under en hel timme. Offra ett blodpoäng och gör en spelledarutmaning mot en svårighetsgrad mellan 3-5 beroende på motståndarens dygd i Kontroll.

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 spelledaren, men en sak är säker och det är att visionerna aldrig är trevliga.

**3. Ögon av Kaos**, du ser sanningen i allt du tittar på. 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.

Spendera en hel timme uppslukad av problemet och gör sedan en spelledarutmaning mot en svårighetsgrad mellan 3-5. Istället för Sociala och färdigheten Empati använder du här Mentala och färdigheten Ockult.

**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 mot samtliga församlade som lyssnade på en gång. Människor kommer börja fly i panik liksom i Röttschreck oavsett resultatet och vampyrer gör utmaningen för att inte gå i Skräckhysteri. Viljestyrka ersätts med dygden Kontroll som i andra Kontrollutmaningar.

**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 hel runda. Sedan offerar du en blodpoäng och gör en normal utmaning med offret.

Karaktern får du fem Sinnesrubbingar och blir så galen som någon någonsin kan bli.

# Domination

*Sociala grundegenskaper; färdigheten Ledarskap.*

Offer för denna disciplin kan inte vara av lägre generation och de måste kunna se dina ögon.

Kommandot uttalas verbalt på ett språk offret förstår och kan inte kommenderas 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 vetskap.

**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.

**4. Konditionering**, bearbeta ner en tjänares egna Viljestyrka 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 nivå i dygden Kontroll. 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.

Övriga besläktade kommer att uppfatta henne som mer svårdominerad och hon får +1 gratis egenskap i att motstå deras Domination (med detta kan hon besegra 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 Viljestyrka, 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 undersåte, 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 Viljestyrka och sedan en

normal utmaning mot offret. Vid lyckad utmaning för-  
lorar då offret lika många Viljestyrcor som kraften du  
betalat för. Om offret förlorar samtliga Viljestyrcor 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 Assimiler-  
ering också utöva sina mentala discipliner inom Djup-  
seende, 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. Ka-  
raktären har dock möjlighet att soaka skadan som nor-  
malt. Om människan dör medan den fortfarande är be-  
satt 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 Mod dygd varje  
soluppgång för att vara kvar.

## Fortifikation

Fortifikation har ingen speciell grundegenskap el-  
ler färdighet knuten till sig då kraften är automatisk.

För varje nivå i Fortifikation ökas ditt Försvars-  
värde med ett. Detta försvar kan även absorbera agg-  
reverad skada.

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

## Kinetik

Kinetik har ingen speciell grundegenskap eller fär-  
dighet 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 an-  
vändas i första rundan i en stridssituation och man kan  
inte aktivera Kinetik fler än en gång per runda.

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 Obtenebration.  
Kraften kostar ingenting men tar en hel runda att akti-  
vera.

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

**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  
rundor för att förvandla dig till en djurform. Upp till  
två blod kan användas för att snabba upp förvandlingen  
med en runda per blod.

*Vargform* ger dig Vargaklor, dubbel förflyttning och  
+2 i alla iakttagelseutmaningar.

*Fladdermusform* låter dig flyga i 32 km/h, +3  
Smidighet, men Styrkan sänks till 1, +3 på alla hörsel-  
baserade iakttagelseutmaningar.

**5. Dimform**, spendera ett blod och tre rundor 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 van-  
liga fysiska attacker, fast övernaturliga attacker påver-  
kar henne fortfarande. Hon tar dessutom en skada min-  
dre av solljus och eld. Karaktären får själv dock inte  
attackeras när hon befinner sig i denna form, inte ens  
andra vampyrer i Dimform. Hon får däremot fritt an-  
vända discipliner som inte kräver någon fysisk närvaro.

## Nekromanti

*Mentala grundegenskaper, färdigheten Ockult.*

Liksom Thaumaturgi är Nekromanti uppdelad i  
olika vägar. Alla Nekromantiker börjar dock med  
Sepulchres Väg som sin Primära Väg och kan sedan  
lära sig de övriga som sekundära.

Till skillnad från Thaumaturgin är inte  
Nekromantins effekter automatiska, utan oftast så be-  
höver man först besegra sin motståndare i en vanlig  
utmaning.



## ÅSKANS VÄG

**1. Det Livlösa Öga,** betala en egenskap för att kunna se igenom Svepningen (den barriär som skiljer den levande från den döda världen) under en hel timme.

Observanta odöda kan dock bli otrevliga när de märker att någon stirrar på dem.

**2. Den Livlösa Tungan,** betala en egenskap och en Viljestyrka för att kunna tala obehindrat med de Döda. Denna kraft aktiverar även Det Livlösa Ögat så att användaren kan se den hon talar med.

**3. Dödens Hand,** betala en egenskap och en Viljestyrka för att aktivera Dödens Hand. Nekromantikern kommer då i kontakt med Dödsriket. Hon kan påverka föremål i Dödsriket som om de funnits i de levandes värld. De döda är också de fysiska för den som använder kraften och kan även attackeras. Nekromantikern kan även plocka upp föremål i Dödsriket och tom klättra på dess byggnader som om hon klättrat i luften, vilket innebär att hon i princip existerar i två världar samtidigt. Dock så är hon även i allra högsta grad även fysisk för invånarna i Dödsriket och de vapen de må ha. För varje timme som Nekromantikern vill fortsätta ha kontakt med Dödsriket måste hon betala ett Blodspoäng.

**4. Ex Nihilo,** rita en dörr med krita eller blod och betala två Viljestyrkor, två Egenskaper och två Blodspoäng för att kliva in i Dödsriket genom den ritade dörren. Nekromantikern har kvar sina hälsnivåer, men kna inte såras på andra sätt än det som hade tillfogat aggreverad skada mot spöken. Vampyren kan passera genom föremål, men tar en skada då hon gör det, och stanna kvar i dem i upp till sin Stamina rundor. Hon är dock sårbar för alla faror i Dödsriket och dödas hon så är hon förevigt borta, även för andra Nekromantiker.

Att återvända kräver bara koncentration och förbrukandet av ytterligare en temporär Viljestyrka och Egenskap.

**5. Svepningskontroll,** betala två Viljestyrkor och tre egenskaper för att sänka eller höja Svepningen med en nivå i området där du står. Betala ytterligare en egenskap för varje ytterligare nivå, men Svepningen får dock ha en max nivå av 10 och lägst en minimum nivå av 3.

## DÖDENS VÄG

Denna kraft animerar döda kroppar till Zombies. Zombies har 25 hälsnivåer, 3 i Styrka, 2 i Smidighet, 4 i Stamina, 2 i Slagsmål. De har 5 Viljestyrka som enbart kan spenderas för att motstå attacker. Zombiens Mentala och Sociala värden är lika med noll och en Zombie försöker aldrig undvika attacker.

**1. Livsgnista,** betala ett blodpoäng och en egenskap för att ge rörelse åt en livlös kropp. Betala ytterligare en egenskap för att ge den direkta villkor, som att tex sätta sig upp och öppna upp ögonen då nästa person kliver in i rummet. Nekromantikern kan dock under

några som helst omständigheter få kroppen att attackera eller på andra sätt tillfoga skada.

**2. Lärjungens Kvast,** betala en egenskap och ett blodspoäng för att animera en död kropp och få den till att börja arbeta för dig i upp till en timmes tid. De kan tex bära tunga föremål, gräva eller helt enkelt röra sig från en plats till en annan. De kan varken försvara sig eller attackera utan försöker fortsätta med sitt arbete tills de är klara eller tiden gått ut. Efteråt faller de ihop i en hög.

Du kan betala en egenskap för att animera ännu en kropp eller utöka tiden med en timme per egenskap.

**3. Skallrande Horder,** betala en Viljestyrka för att aktivera kraften, och en Blodspoäng och en Egenskap för varje kropp han önskar återuppväcka från graven. De kommer följa dina order, som tex ”stanna här och vakta kyrkogården från inkräktare” eller ”mörda dem”. Zombiesarna kommer vänta och vänta för att uppfylla dina order, tom efter deras kött ruttnat eller fallit av från skelettet så är de fortfarande fullt kapabla att följa dina order.

**4. Sjalästöld,** gör en utmaning mot en levande varelse (inte döda) för att dra ut dess själ. I denna utmaning använder du inte dina normala egenskaper utan din Viljestyrka för att betala med. Motståndarens själ tvingas då ur sin värdkropp under en hel timmes tid. Kroppen själv överlever autonomiskt, men faller in i ett katoniskt tillstånd.

**5. Demoniskt Besättande,** du kan besätta en död kropp med en ande som frivilligt gått med på detta. Kroppen får inte vara mer än 30 minuter död och kan mycket väl vara ett offer av Sjalästöld. Själens nya hem är dock högst temporär då kroppen kommer förfalla efter en vecka.

Även en vampyrs nyligen döda kropp kan besättas innan den förvandlas till aska (då solstrålar når den, eller efter 30 minuter). Detta kostar dock fem Viljestyrkor.

## SEPULCHRES VÄG

**1. Insikt,** genom att stirra ett lik i ögonen kan du med denna förmåga se bilden av dödsögonblicket som bränts in i den dödes hornhinna. Du måste göra en spelledarutmaning mot en svårighetsgrad av 5. Inlajv sätts effekten i bruk medan du stirrar i den dödas ögon. Du ser genast den avlidnas sista minut i livet, vanligtvis som blixtrande bilder eller visioner. Denna kraft kan även användas på besläktade som mött den slutgiltiga döden (så länge de inte uppnått Golconda), den fungerar dock inte på besläktade som befinner sig i Dvala.

**2. Åkalla själ,** du kan göra en spelledarutmaning mot ett spöke för att tvinga fram det från Dödsriket. För att kalla spöket till dig måste du utropa dess namn och samtidigt ha ett föremål berett som betytt något för det kallade spöket. Spöken till vampyrer som nådde

Golconda eller blev Diableriserade kan inte kallas. Detsamma gäller flera andra dödas spöken, som är förstörda eller oförmögna att återvända till de levandes värld.

Spökerna är enbart synliga och hörbara för den som kallat dem. För varje egenskap du betalar kan du ställa en fråga till spöket innan det försvinner på nytt. Spöken som vill bli kallade kan välja att stanna kvar även efter effekten tagit slut.

**3. Själaoorder**, du kan tvinga en vålnad att vara din slav för en tid framöver genom att besegra honom i en vanlig utmaning. Vålnaden måste dock vara summonerad och kan betala Patos för att sänka din attacknivå. Vampyren kan försöka Själskuvning ett flertal gånger, så länge som vålnaden är kvar.

Vålnaden blir bunden och måste lyda dig i en timma. Hon måste även besvara alla sina frågor sanningsenligt och utföra din önskan, vålnaden stannar även synlig för dig och kan kommunicera med dig.

Om du utfört en lyckad Själaoorder kan du offra en temporär Viljestyrka och vålnaden blir bunden till dig för den resterande natten, om du offerar en permanent Viljestyrka kommer vålnaden att vara din tjänare i ett år och en dag.

**4. Hemsökandet**, du kan binda en själ till en plats, eller under extrema omständigheter, även en sak genom att utföra en vanlig utmaning mot själen. Vålnaden kan inte lämna platsen utan att riskera förstörelse. Varje runda vålnaden sedan försöker lämna området tar hon en Aggreverad skada till hon är förstörd eller återvänt.

Vålnaden är bunden till platsen under en hel vecka. Genom att spendera en temporär viljestyrka kan du öka Hemsökandets tidsgräns till en hel vecka och genom att spendera en permanent viljestyrka ökas tiden till ett helt år.

**5. Torment**, även att du själv befinner dig i den fysiska världen, så kan du genomföra fysiska utmaningar mot vålnader. Dina attacker ger dödlig skada på vålnader; en vålnad som förlorar sina krafter på detta sätt förvisas till de lägre nivåerna av skuggvärlden och kan inte återvända i närheten av den riktiga världen en hel månad framöver.

## Närvaro

*Sociala grundegenskaper, färdigheten Ledarskap.*

**1. Beundran**, du kan genom en undermedveten magnetism få folkmassorna med dig. Genom att betala en egenskap per person känner dessa ett plötsligt behov av att få vara nära vampyren och blir automatiskt mer inställsamma till hennes åsikter.

Effekten varar en hel timme och personerna kan försvara sig mot kraftens effekt genom att betala en Viljestyrka om de befinner sig i samma område som

vampyren. Personerna förlorar dock inte sin självbevaringsdrift, så fort en fara uppstår bryts förtrollningen.

Vad de upplevde under denna krafts påverkan kommer de för alltid bära med sig och påverka deras reaktion vid nästa möte med vampyren.

**2. Fruktansvärd Blick**, skräm någon till flykt från dig under en hel timme. Misslyckas försöket blir offret fortfarande skrämt, men inte driven till flykt.

**3. Förtrollning**, 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.

**4. Kallelse**, tvinga någon du känner att komma till dig genom en Spelledarutmaning 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 effekten 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 be spelledaren 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 Viljestyrka 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. Så länge kraften är aktiv, kan ingen attackera dig varken verbalt, mentalt eller fysiskt. Du har allas respekt och fullständiga uppmärksamhet. Kraften bryts så fort du själv agerar aggressivt.

Åhörare kan försöka bryta kraften genom att offra Mod som egenskap i en utmaning mot vampyren. Visa tydligt att du försöker bryta igenom kraften och signalera till vilken styrka du offerar. Den majestätiska vampyren kan då motverka genombrottet genom att betala fler egenskaper från Sociala eller Ledarskapsfärdigheten. Misslyckas genombrottet kommer vampyren på ett sjukligt sätt förödmjuka sig inför disciplinutövaren oavsett vem som tittar på.



# 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.

## Serpentis

**1. Ormens Ögon**, dina ögon färgas gyllene med stora, svarta irisar och dödliga i din närhet finner sig mystiskt attraherade av dig. En människa som möter din blick blir omedelbart paralyserad tills du tar bort blicken. Övernaturliga väsen kan enbart påverkas om du först spenderar en Viljestyrka. Signalera då för en kraftnivå av ett och motståndaren kan motstå som vanligt mot krafter med ett i styrka.

**2. Ormens Tunga**, du kan förlänga din tunga och klyva den som en orms. Tungan når upp till ett steg från dig och är ett effektivt vapen i närstrid där den tillfogar aggreverad skada i slagsmål med din vanliga styrka och Vitalitet. Dessutom kan du dricka blod genom den i följande handlingar om attacken träffat din motståndare.

Tungan är väldigt känslig för vibrationer och gör att Setiten enklare kan hitta i mörker genom att fladdra ut och in med tungan. Nackdelen för mörker sänks med en nivå.

**3. Ormens Skinn**, genom att spendera ett blodpoäng och en Viljestyrka kan du förändra din hud till det av en orms. Din stamina går upp med ett poäng och du kan nu försvara dig mot aggreverad skada från klor eller bett. Din mun breddas och får förlängda hörntänder, som ger dig +1 i bettskada. Genom din förhöjda smidighet kan du komma igenom alla öppningar som är större än ditt eget huvud.

**4. Ormens Form**, genom att spendera ett blodpoäng kan du nu förvandla dig till en gigantisk, tre me-

ter lång orm. Kläder och mindre ägodelar förvandlas tillsammans med Setiten och karaktären kan fortfarande använda samtliga discipliner som inte kräver händer.

Hon kan förbli i detta tillstånd till nästa soluppgång, eller då hon själv väljer att gå tillbaka. Alla iakttagelsebaserade utmaningar som grundas på lukt är en nivå enklare, men lukt är två nivåer svårare. Ormen kan bita offer med sin egen styrka, men behöver inte först lås fast dem. Dessutom är bettets gift dödligt för dödliga varelser.

**5. Mörkrets Hjärta**, Setiten kan under nymåna ta ur hjärtat ur sin egen odödliga kropp. Hon kan även göra detta på andra Kainiter, fast det kräver då ett flertal timmars plågsam kirurgi. När hjärtat avlägsnats förvaras det i en lerurna.

Fördelarna är att Setiten inte längre kan pålas, utan först måste hjärtat sökas upp. Hon får även två nivåer enklare att motstå raseri. Skulle dock hjärtat förstöras genom eld eller solljus, så dödar det även Setiten.

## 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. *Text 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.

## BLODTHAUMATURGI

### - 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. Blodsilka**, Thaumaturgisk utmaning för att tvinga ett offer till att spendera ett blodpoäng enligt Thaumaturgens önskemål.

För varje ytterligare offerad 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.

Kraften får enbart användas en gång per kväll och 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 bokstavligen 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 blodsbunden med offret.

För varje ytterligare offerad egenskap kan Thaumaturgen suga ytterligare ett blodpoäng. Strålen av blod är synlig och Camarillans furstar anser det oförentliga 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.

## ELDTHAUMATURGI

### - CREO IGNUM

Frammana magisk eld genom en Thaumaturgisk utmaning. Eld som skapas med denna kraft är på intet sätt "naturlig". Många vampyrer tror att den frammanats från helvetet självt. Den gör heller inte skada förrän den frigörs. Därför gör en "Hand av eld" inte skada på vampyrens hand, utan producerar bara ljus. När elden väl frigjorts gör den dock skada som normalt och skaparen förlorar all kontroll över den.

Elden kan frammanas varhelst vampyren önskar inom synhåll, dock max 10 meter bort. Beskrivningen under varje nivå antyder storleken av attacken.

**1. Stearinljus**, 1 aggreverad skada.

**2. Hand av eld**, 2 aggreverade skador.

**3. Lägereld**, 3 aggreverade skador.

**4. Majbrasa**, 4 aggreverade skador.

**5. Inferno**, 5 aggreverade skador.

## SINNETS FÖRFLYTTNING

### - REGO MOTUS

Du kan telepatiskt flytta, trycka och få föremål att flyga under en hel runda. För varje extra egenskap så är kraften aktiv ytterligare en runda.

Om en person motsätter sig att bli förflyttad, eller förflytta föremålet hon håller i, så måste du betala en Viljestyrka för varje runda kraften motsätts.

Flyghastigheten är normal gånghastighet.

Beskrivningen under varje nivå antyder hur mycket Thaumaturgen orkar lyfta med denna kraft. Kraften kan även användas till att få föremål att anfalla med en styrka lika hög som nivån i av kraften.

1. 1 kg

2. 10 kg

3. 100 kg

4. 250 kg

5. 500 kg

## THAUMATURGISKA

### RITUALER

#### 1. Introduktionsritualen,

denna ritual används av nyligen anländ Tremere när han formellt presenterar sig för en stads regent. Uppfinnandet av telefonen och email har gjort den här ritualen mer eller mindre urmodig, men en del regenter som håller hårt på traditionerna, vill inte acceptera en besökare som inte har använt den här ritualen. Användaren kokar en handfull mald tamariskrot i en kastrull med regnvatten. Därefter läser han en besvärjelse in i ångorna som formas över vattnet och lägger en droppe galangalolja. Därefter uttalar han ett kort meddelande (30 sekunder) där han introducerar sig för stadens regent. Regenten kan svara telepatiskt i upp till fem minuter om hon så önskar.

**1. Köttets rening**, användaren renar sin kropp från alla främmande föremål med hjälp av denna ritual. För att genomföra den, mediterar hon på ett stycke bar jord eller sten, omgiven av en cirkel bestående av 13 skarpa stenar. Under ritualens gång lämnar alla fysiska orenheter användarens kropp: Smuts, alkohol, droger, gift, kulor som sitter fast i köttet och tatuering blåck lämnar alla kroppen. Långsamt flyter det upp till ytan på användarens hud och flagnar bort, i form av en smutsig grå smet som lägger sig inne i cirkeln. Smycken, makeup och kläder som användaren har på sig, upplöses också. Spelaren spenderar ett blod-

poäng, köttets rening tar bort alla fysiska föremål från spelarens kropp, men påverkar inte trollformler, kontroll över hennes medvetande eller blodsjukdomar.

**1. Aktivera utbyteskärl**, den här ritualen förtrollar en behållare som fyller sig själv med blod från vilken, levande eller olevande varelse som än råkar hålla i den. Den byter ut den volym blod den tar med en lika stor mängd av det blod som tidigare befanns sig i behållaren. När ritualen utförs så förseglas behållaren fylld efter att ha fyllt med användarens blod och märks med det hermetiska sigill som ger ritualen dess kraft. Behållaren måste ha storleken mellan en liten kopp och ett fyraliterskärl. När en person berör behållaren med sin bara hud, känner han en svag ilning mot sin hud men ingen större oretnad. Behållaren fortsätter att byta ut det blod den innehåller till dess att den öppnas. De två vanligaste användningsområdena för denna ritual är att i hemlighet skapa ett blodsbånd och att skaffa sig ett prov på en persons blod för rituella eller experimentella användningsområden. Denna ritual tar tre timmar att utföra (detta reduceras med 15 min för varje lyckat test) och kräver en blodpoäng (dock inte nödvändigtvis användarens blod), vilket förseglas i behållaren. Ritualen byter bara blod mellan sig själv och ett ob-

jekt om den rörs vid med bara händer, till och med tunna bomulshandskar hindrar den från att fungera. Personer med åtminstone fyra nivåer i ockult känner igen det hermetiska sigillet om de offerar ett mentalt drag.

**1. Komunicera med Besläktad Skapare,** vampyrer av klan Tremere använder ofta denna ritual för att söka råd eller hjälp. Du behöver endast meditera i en halvtimme med ett föremål som en gång tillhört din Sire. När du avslutar ritualen kan du etablera en telepatisk kontakt med din Sire varthän denne är i världen, och kommunicera med denne. Denna länk varar i 10 minuter per lyckad tärning.

**1. Vakna med Aftonens Skärpa,** denna ritual måste utföras omedelbart före läggdags. Fullständig meditation krävs. Varje störning, eller utförande av andra handlingar mellan ritualens fullbordan och sänggåendet, ointetgör ritualen. Du kommer att vakna vid varje tecken på fara under dagen. Du kommer att kunna handla normalt utan de normala begränsningarna för vampyrer under dagtid, med undantag för solskada, under de två första rundorna. Askan av fjäder sprids över viloplatsen för att genomföra denna ritual. Du måste också spendera en Mental egenskap för att uppnå den passande meditationen.

**1. Det Heliga Sanktums Försvar,** denna ritual förhindrar att något solljus kommer in i ett utvalt rum. Du använder ett Blodspoäng, vilket du använder för att måla sigill över alla dörrar och fönster i rummet. Detta tar dig en hel timma. Så länge som du är kvar i rummet förhindras allt solljus på magiskt vis från att komma in i rummet.

**1. Avvärja Döden av Trä,** alla vampyrer frukar träpälarna, men denna ritual skyddar dig mot sådana attacker. Du måste sitta i en cirkel gjord av trä i en hel timma för att utföra denna ritual. När du är klar, placera du en liten sticka av trä under din tunga. Så länge som stickan är kvar, dock längst till nästa gryning eller skymning, så är du skyddad. Den första pälen som borde träffa ditt hjärta blir magiskt till aska, vilket även får skyddet att upphöra. Pälen måste verkligen gå in i din kropp för att ritualen skall träda i kraft - en päle som bara hålls mot dina kropp påverkas inte.

**1. Djävulens Beröring,** du kan magiskt märka en dödlig människa med denna ritual. Du behöver bara placera

ett mynt på ditt offer efter att du fullbordat ritualen, och denne kommer att automatiskt anses avskydd och önskad. Till och med uteliggare kommer spotta mot honom och barn reta honom.

**2. Iklädande av Skuggornas Mask,** denna ritual gör användaren genomskinlig. Hennes skepnad täcks av mörker och rök och djupet av hennes fotsteg dämpas. Denna ritual skapar inte sann osynlighet, men det gör det mindre troligt att någon hittar användaren med hjälp av syn och hörsel. Man blir alltså även svårare att se med kamera och sänt. Ritualen kan läggas på flera personer, men tar fem minuter extra per person som involveras. Man får dock inte göra fler osynliga än man har i ockulta färdigheten. Varje person extra kostar också ett extra mentalt poäng extra att använda. Man kan upptäckas med trean på Djupseende och då kostar det som vanligt ett mentalt drag. Annars kan man också ses om någon misstänker att man är i rummet (genom exempelvis Medvetande-färdigheten) och offerar ett mentalt drag. Ritualen bryts inte av offensiva handlingar, som Vaghet, men en motståndare förstår att den genomskinliga, rökiga individen existerar. Effekten varar en timma per lyckat test vid ritualens utförande, eller när man släpper den.

**2. Föremålsfokusering av Vitae,** genom att koncentrera ditt blod kan du låta det sjunka in i ett mindre föremål. Med en beröring och ett mentalt kommando kan du senare få föremålet att återigen brytas ner till en pöl av ditt eget blod. Du kan förtrolla ett föremål i storlek mellan ett mynt och en limpa bröd, så att det håller ett Poäng av ditt blod. Föremålet blir lätt rödaktigt och får en lite hal yta.

Alternativt kan du använda denna ritual för att skapa ett föremål av ditt blod som reagerar på någon annan individs beröring, så länge som den individen är närvarande under ritualen. Eftersom ditt egna blod måste användas så riskerar självklart en sådan individ ett blodsband om han inträffar ditt blod.

**2. Värn mot Ghûler,** Tremereerna skapade denna ritual för att skydda dem själva mot sina hämndlystna motståndares horder. Genom att genomföra denna ritualen skapar Tremereerna ett sigill som orsakar skada på alla Ghûler, som kommer i kontakt med det. Tremereerna håller försiktigt ett blodpoäng över föremå-

let hon önskar skydda (en bok, ett mynt, ett dörrhandtag osv) och börjar chanta i tio minuter. Tio timmar senare är sigillet fullbordat och tillfogar tre vanliga skador på alla Ghûler som har uturen att beröra föremålet.

Denna ritual skyddar bara ett föremål, om sigillet skrivs in på sidan av en bil påverkas bara dörren eller backspeglarna. Även vapen kan påverkas, så att de orsakar extra skada. Dock kan inte pistolkulor eller pilar påverkas, då sigillet förstörs vid användandet. Du kan specifikt exkludera vissa ghoular från effekten om de är närvarande när du genomför ritualen och om var och en av dem donerar en Blodspoäng för att kalibrera ritualen.

**2. Den Öppna Porten,** genom att i en timma teckna ett mönster med hjälp av ett Blodspoäng av ditt blod, så kan du göra en barriär (vägg, dörr, etc.) icke-materiell i en runda. Barriären vidhåller sitt normala utseende och egenskaper, och allt som redan vidrör barriären när ritualen genomförs blir tillfälligt icke-materiella samtidigt som barriären. Ritualen gör alltså att du kan gå igenom en vägg, eller låta dina allierade röra sig igenom en låst dörr eller liknande hinder.

**2. Doft av Varulvens Stig,** med hjälp av en mixtur av mjölkört, stormhatt och andra örter, så kan du göra en kokost som gör det möjligt för dig att lukta dig till varulvar. Kokosten är effektiv i en hel sen eller timme efter ritualens slut, och så länge du bär den med dig kan du upptäcka varulvar genom deras doft. Du måste dock vara inom två meter från din misstänke, samt vinna en Mental utmaning för att avgöra huruvida denne är varulv eller inte.

**2. Blodsvandring,** en thaumaturg utför den här ritualen på ett blodpoäng från en annan vampyr. Blodsvandring används för att spåra objektets besläktade familjelinje och de blodsbänd i vilka objektet är involverat. Ritualen tar tre timmar att lägga och gör en spellerdärutmaning. Lyckad utmaning tillåter utföraren att "se tillbaka" en generation, det riktiga namnet på förfadern, en bild av hans ansikte och möjlighet till ännu ett test för att ta reda på denna persons förfader. Utföraren får också reda på generationen och klanen (eller blodslinjen) från vilket ursprungsobjektet kommer. Med tre lyckade test får utföraren också reda på identiteterna på alla personer med vilka objektet har



ett blodsbänd, vare sig detta är som regnalt eller träl. Man kan aldrig spåra längre tillbaka än generation fyra.

**3. Okroppslig passage,** genom att titta djupt in i en skärva av en spegel, samtidigt som du uttalar en ramsa, så antar du en icke-solid form. Fysiska attacker passerar igenom dig, och du kan röra dig obehindrat genom solida föremål. Du kan endast röra dig rakt framåt eller stå still när du väl har aktiverat ritualen, du kan inte svänga åt sidorna eller gå baklänges. Ritualens effekt varar i en hel timme och ytterligare en varje extra egenskap, men du kan avsluta den genom att stoppa undan spegeln som du håller.

**3. Den Falska Närvaron,** för att bekämpa den vampyriska disciplinen Närvaro, så knyter du ett blått silkesband runt halsen samtidigt som du uttalar Den Vidriga Närvarons ramsa. Fram till nästa soluppgång är du skyddad mot Närvarokrafter. Om någon lyckas använda en Närvaro-effekt på dig, så reflekteras denna tillbaka mot personen i fråga istället för att påverka dig. Denna ritual är totalt okänd utanför klan Tremere, vilka håller den mycket hemlig som sitt vapen i kriget om vampyriska influenser.

**3. Rutors händer,** den vidriga varelsen som skapas med hjälp av Rutors händer, är inget mindre än din egna avhugna hand men av dina ögonglöber fäst ovanpå! Efter att du genomfört denna ritual, måste du hugga av dig din ena hand och plocka ut ditt ena öga, vilket ger dig 5 aggraverade skador i processen. (Skada inte dig själv på riktigt, det är din karaktär - inte du - som utför ritualen.) Ritualen förhindrar att dina kroppsdelar vittrar sönder till aska, och den animerar dem till en spion redo att lyda dina instruktioner. Skapelsen lyder dina mentala kommandon och tillåter dig att se och höra allt den upplever. Du kan skapa så många spejare som du vill, men du måste regenerera dina händer och ögon till fullo mellan varje ritual. Denna spionerande, krälände... sak, behöver ett Blodspoäng (från vilken källa som helst) varje vecka, annars vittrar den sönder till aska.

Du kan få props-kort för dina Rutors Händer, och sedan använda dem för att spionera på andra platser. Ge ett kort till en Spelledare och be honom spionera på en viss plats. Om handen upptäcks, kan den säklart förstöras genom en enda poäng i skada (den har ett i alla Fysiska

egenskaper, som enbart kan användas till försvar).

**4. Lögnernas Ben,** Genom att förtrolla ett fingerben från en människa, så binder du skelettets själ till benet. Om någon sedan håller i detta ben och ljuger, så absorberas lögnens korrupta essens in i fingerbenet vilket omedelbart svarnar då dess inbenede ande blir korrupt. Benet måste vara minst 200 år gammalt, och måste doppas i minst 10 Blodspoäng vid ritualens genomförande. Allt detta blod absorberas mystiskt in i benet. Därefter, så fort någon håller i det och ljuger medvetet så svarnar benet märkbart och lögnaren måste direkt därefter yppa sanningen om påståendet. Varje lögn som avslöjas bränner ett av de blodspoäng som användes vid ritualen. När alla 10 är använda så är benet kolsvart och värdeöst, och är endast hemvist för en mörk ande som är förtvinnad av lögnen.

**4. Homunculus Själ,** få vampyrer litat på någon, men ändå behöver de mystiska forskarna inom klan Tremere pålitliga assistenter. En Homunculus är en miniatyrkopia av besvärjaren, totalt lojal och tjänar sin herre som spion och hjälpre. Ritualen tar en hel månad att utföra. När den är färdig, så fungerar skapelsens som en slags förlängning av dig själv. Denna skapelse kan ha vingar vilket tillåter den att flyga, den kan vara en benlös snigel med ditt ansikte, eller något annat. En homunculus är blint lojal mot sin skapare, och fungerar som en extra lem. Den har ett i alla Fysiska värden och 2 Hälsonivåer, och kan inte slåss. Den kan dock spionera och rapportera tillbaka, eller utföra mindre sysslor. Du kan bara ha en enda homunculus, men kan skapa en ny om din förra dör.

**4. Splittertjänare,** Ytterligare en ritual för att göra en magisk päle. Splittertjänare är en förbättring av Den försenade stillhetens skaff. De två ritualerna är omöjliga att lägga på samma päle, vilket är en bra sak för många, eftersom en splittertjänare av försenad stillhet skulle vara ett totalt fruktansvärt vapen. En splittertjänare består av en päle skuren från ett träd vilket har livnäret sig självt på de döda. Splittertjänaren är inbunden i växande snören gjorda av belladonna. När man sliter loss snörena, så startar man upp splittertjänaren. Den blir levande och attackerar vem som användaren än ber den om. Om användaren inte säger till den att attackera

någon inom rimlig tid, hoppar den på användaren själv. Tjänaren splittrar sig själv i en grovt humanoid form och börjar envist försöka påla målets hjärta. Dess ansträngningar sliter den sönder och samman efter ett par minuter, men om den genomborrar offrets hjärta innan den förstör sig självt, så är den väldigt svår att ta bort, eftersom delar brukar stanna kvar om man rycker ut den större delen av den utan eftertanke och försiktighet. Ritualen tar 12 timmar att kasta, minus en timma per lyckat test och tjänaren måste skapas som har beskrivits ovan. När man rycker av snörena så måste karaktären som håller den peka med tjänaren på dess mål och verbalt beordra den att attackera under samma runda. Om det här kommandot inte ges, så kommer tjänaren att attackera närmaste levande eller olevande varelse - vanligen den olyckliga individ som fört tillfället bär den. En splittertjänare siktar alltid mot hjärtat.

Pålen har skaparens mentala egenskaper dividerat med tre, plus den ockulta färdigheten i smidighet. Den har ett i stamina. Skadan den orsakar samma som antalet nivåer skaparen har i sin primära väg och hoppar 30 meter per runda. Lägg märke till att dessa värden hänvisar till thaumaturgens som skapade tjänaren och inte den individ som aktiverar den. En tjänare kan inte flyga, men kan hoppa hela sin förflyttning varje runda. Varje handling den utför syftar till att attackera eller närma sig sitt mål. Den kan inte undvika och den kan inte göra multipla attacker. Tjänaren utför en normal pålningsattack, med sikte mot hjärtat (offrar en smidighet för att träffa hjärtat) och hur väl den lyckas bedöms efter reglerna för en normal pålning (se stridsreglerna).

En splittertjänare har sex hälsonivåer och attacker riktade mot den räknas som en precisionsutmaning på rund av dess lilla storlek och spasmsiska rörelsemönster. En splittertjänare varar fem stridsrundor per lyckat test när den skapades. Har den inte lyckats påla sitt offer vid sista runden av dess livslängd, så kollapsar den och blir en hög normala orörliga stickor. Betalar man tre i Smidighet (eller relaterad färdighet), kan man avlängsa en splittertjänare från ett offers hjärta, utan att stickor och bitar av pålen stannar kvar.

**5. Blodskontrakt,** genom att spendera tre nätter med att

skriva ett kontrakt i ditt eget blod, så kan du skapa ett obryttbart band mellan dig och en annan part som skriver under. Du använder två Blodspoäng till kontraktet, ett för att skriva det och ett för båda parter att signera det med. Informera spelledningen om. Informera spelledningen om det nysskrivna kontraktet, då Blodskontraktet bokstavligen tvingar bägge parter att följa vad som är skrivet i kontraktet. (Det är inte helt ovanligt att demoner materialiseras för att tvinga parterna in på rätt spår, och spelledaren är fri att använda vilka meddelanden som än behövs för ändamålet). Det enda sättet att lösa kontraktet är att antingen uppfylla dess villkor eller fysiskt bränna upp pappret.

**5. Nektar från den Bittra Rosen,** denna ritual är gömd bland de mest vedervärdiga diableristerna, och tillåter ett flertal vampyrer att dela på fruktarna av en annan vampyrs sista blod. Du måste hålla fast offret för ritualen på något sätt medan du utför denna ritual över honom. Vid ritualens fullbordande, kan upp till fem vampyrer försöka få tillgång till fördelarna av att diablerisera offret. För varje spenderad mental egenskap kan du dedikera ett tärningslag åt en av de deltagande vampyrerna. Varje vampyr som försöker måste lyckas med sitt tärningslag för att också lyckas med sin diablerisering och få ta del av fördelarna. Denna ritual gör det inte möjligt för en vampyr att dra fördelar från att diablerisera en vampyr av samma generation, den gör det enbart möjligt för flera att dela på en diablerisering av en mäktigare vampyr. Självklart är blotta vetenskapen om hur man utför denna ritual skäl för blodsjuka inom Camarilla.

**5. Umbravandring,** klan Tremeres kunskap inom Djupseende låter dem färdas genom olika medvetandeplan, men det finns även andra existensplan i det oändliga kosmos. Med hjälp av kraften från denna ritual, vilken kräver ett mänskligt offer (som garanterat kostar dig ett poäng i Människlighet), så kan du färdas i Umbran, en slags andevärld parallell till vår egen. Du använder naken, dock kan vissa magiska föremål följa med dig om en Spelledare tycker det är lämpligt. Du kan även ta med andra personer, men varje extra resenär kräver ytterligare ett offer. Umbran är ett farligt ställe, då det färdas varulvar och onda andar där. Umbravandringen varar tills du väljer att återvända till den materiella världen.



## 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. Om du använder ett svärd får du dubbla ditt Vitalitetsvärde.

1. +1 Attackvärde
2. +2 Attackvärde
3. +3 Attackvärde
4. +4 Attackvärde
5. +5 Attackvärde

### ERFARENHET

NN står för nuvarande nivå, dvs ditt nuvarande värde i färdigheten eller disciplinen. Äldrekaraktärer får betala +1 NN för allt eftersom de med åren börjat få allt svårare att utveckla sig.

**Viljestyrka** kostar 1x 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.

**Dygder** kostar 2 x NN, Mänskligheten kan enbart höjas genom att ni är genomhjärtat god under NN veckor och minst ett lajvillfälle.

**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 med minst nivå tre och minst en nivå högre än er själva. Personen måste även ha disciplinen som klandisciplin. Träningen tar i så fall en vecka 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.

## Vaghet

*Mentala grundegenskaper, färdigheten Smyga.*

Såvida inget annat står beskrivet är krafterna kostnadsfria och du lägger armarna i kors över bröstet som symbol om du är osynlig. 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 fingrarna 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. Gör en utmaning mot 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.

# 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 däri- genom barnbarn till Kain osv.

Generationen avgör hur ädelt och rent ditt blod är av Kain och därför samtidigt hur mäktigt det är, eller tvärtom hur uppblandat 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 levt 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 till- hör tredje generationens vampyrer.

## BLODET

Blodpoolen indikerar din blodkapacitet, inte nöd- värdigtvis hur mycket blod du för tillfället har i om- lopp. De kan användas till att höja dina fysiska egen- skaper under en strid, 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 Hjord 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 svårighetsgrad. Varje påbör- jad timme du högst har 3 Blodpoäng måste du bränna en Kontrolldygd eller i blind Hysteri börja kastar dig över första bästa blodkälla.

## VILJESTYRKA

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

Varje karaktär börjar spelet med olika antal vilje- styrka, för vampyrer beror antalet på karaktärens värde i Dygden Mod. Temporär Viljestyrka återhämtas som vanligt varje morgon.

## JAKTEN PÅ BLOD

Blodpoäng återbördas inte automatiskt efter varje kväll som dina egenskaper, och du förbrukar automa- tiskt en blodpoäng varje kväll du vaknar. Du måste därför jaga eller på annat sätt dricka blod, för att åter- ställa 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 män- niskor drabbas de av Kyssen och de hamnar i ett extas och glömmor hela incidenten. Du kan få i dig upp till tre blodpoäng per runda på detta sätt, men varje blod- poäng taget på detta sätt orsakar en dödlig skada på offret. Synliga sår orsakade av dina klor kan slutas ge- nom att du slickar på dem efteråt.

Själva jakten är i lajvtid standardiserad till 5 mi- nuter (10 för ventrue). 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 lyckas färdigheten Medicin 2 eller inflytandet Hälso/Sjukvård 1. Människoblod som lagrats under perfekta omstän- digheter håller sig i högst en månad innan det blir gam- malt. 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 hemska 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 mänsk- liga egenskaper under en scen (som rodnande kinder, blinkande, ändningar, 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 Dyg- der än Mänsklighet



# Maskeraden

Den världsrörning som styr vampyrsmåhålet 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: Tillflyktsorten**

Din egna tillflyktsort (Haven) är din angelägenhet. Alla besökare skall ge dig respekt. Ingen i din tillflyktsort 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 synden 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.

# Klannackdelar

## **Assamiter**

Om en Assamit dricker, eller smakar på vampyrblod, måste hon göra en Kontroll Spelledarutmaning mot en svårighetsgrad av det antal blodpoäng hon druckit. Misslyckas hon, så blir hon beroende. Om hon misslyckas testet även nästa gång hon kommer i kontakt med vampyrblod, så kommer hon ingå i en Blodshysteri där hon gör allt som står i hennes makt för att få tag i så mycket blod som möjligt.

## **Brujah**

En poäng lägre på Kontroll utmaningar

## **Gangrel**

Får djuriska drag varje gång de hänger sig åt Besten. Detta kan vara en svans, kattögon, väsende röst, vargöron eller till och med fjädrar, ormskinn eller päls. För var femte sådan här egenskap så förlorar Gangrelen även en permanent Social Egenskap

## **Giovanni**

Betten orsakar inte the Kiss. De gör dessutom en skada för varje blodpoäng som dricks från dödliga.

## **Malkaverna**

En Permanent Sinnesrubbing

## **Nosferatu**

Då motståndaren ser deras sanna ansikte måste de satsa tre extra egenskaper i Sociala utmaningar. De kan då heller aldrig påbörja Sociala utmaningar annat än för att skrämmas. Måste köpa tre i Disciplinen Vaghet.

## **Toreadorerna**

När Toreadoren hör, ser, känner eller luktar sig till något verkligen vackert, en person, målning, sång, speciell soluppgång, så måste hon lyckas med en vanlig Kontroll utmaning mot en svårighetsgrad av 3 eller bli trollbunden av dess skönhet. Toreadoren kommer då att stå fast där i en timme, eller tills föremålet förflyttats. Toreadorer i detta tillstånd får inte ens försvara sig emot attacker, men kan offra en Kontrollegenskap vid skada för att bryta sig loss.

## **Tremere**

Ett stegs blodsband till klanen

## **Ventruer**

Finsmakare av blod. Börjar alltid med ett lägre blod. Tar 5 min längre att jaga efter blod.

## **Setiterna**

En extra aggreverad skada av solljus.  
En Egenskap lägre i skarpt ljus.

# 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 egenkap, 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 lajvet 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-lajv 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 färdigheterna. 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-lajv 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. Gratis Du känner till historiska, konstnärliga och kulturella referenser. Mental spelledarutmaning Få kunskap om något i din intressesfär från en spelledare.

## Brottskunskap

Gratis Du hittar, känner personer, kan överleva och vet en stads hemligheter. Social spelledarutmaning Du kan få kunskap om händelser. Social spelledarutmaning Du kan kontakta gäng.

## Byråkrati

Mental spelledarutmaning Du kan förstå, samt hitta och sammanställa byråkratisk fakta. Social spelledarutmaning Du kan mingla på byråkratiska institutioner.

## Data

Mental spelledarutmaning Du kan infiltrera system och stjåla hemligheter. Allt beroende på svårighetsgraden hos systemet och din dators kapacitet.

## Eldvapen

Gratis Du har kunskap om en mängd olika eldvapen och kan hantera dem. Detta inkluderar vapenvård, reparationer och mindre förändringar. Aktiv Du kan med denna färdighet även använda dina Mentala egenkap till Eldvapenhandlingar, som att skjuta fler skott osv.

## Empati

Social spelledarutmaning Få reda på om en en person ljuger. Egenkap till Disciplinen Dementia

## Etikett

Social spelledarutmaning Du kan smälta in och imponera på tillställningar. Social spelledarutmaning Du har kunskaper om olika sällskaps etikettsregler.

## Expressionism

Social Spelledarutmaning Du kan förmedla budskap genom skrift, musik eller andra konstformer.

## Finans

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

## Fixa

Mental spelledarutmaning Du kan skapa föremål, genom kontakter och ren slughet. Råvarorna är inte alltid nya och sällan exakt korrekta. Det tar en hel del tid att använda färdigheten.

## Fordon

Mental spelledarutmaning Du kan skugga andra bilar, skaka av dig förföljare, samt använda en bil som vapen. Gratis För varje nivå i färdigheten, kan du hantera ett förvalt fordon.

## Hantverk

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

## Idrott

Offra Till skillnad från andra vampyrer, kan du nu simma. Offra för att få extra steg på att simma, springa, hoppa, klättra, kasta och akrobatik.

## Juridik

När du väljer denna färdighet måste du välja Besläktad eller Mänsklig rättskunskap. Du kan dina och andras rättigheter.

Mental Spelledarutmaning Du kan skriva bindande kontrakt och försvara klienter.

## **Kreativitet**

När du väljer denna färdighet, måste du välja en konstform; film, poesi, teater, måleri, musik m.m.

Social Spelledarutmaning Du har gåvan att kunna skapa egna originella verk.

## **Ledarskap**

Social utmaning Du kan få en anställd eller någon annan du bestämmer över att lyda en order. Egenska-per till Disciplinerna Närvaro och Domination

## **Medicin**

Ett specialområde måste väljas, detta sätter sedan svårighetsgraden. Offra Du kan läka en människas hälsolivå tre steg per kväll. Offra Du kan laga blod, om du har rätt utrustning. Mental spelledarutmaning Du kan undersöka ett lik och ställa diagnoser. Mental spelledarutmaning Du har kunskap om mediciner. Mental spelledarutmaning Du kan avgöra hälsan och blodinnehållet hos en levande varelse.

## **Medvetande**

Mental spelledarutmaning Du får förkännas om saker inte står rätt till, andra övernaturliga varelser närmar sig, Numina och andra övernaturliga fenomen.

## **Närstridsvapen**

Egenskaper till flera attacker med allt från tvåhands svärd till ölburkar.

## **Ockult**

Mental spelledarutmaning Du kan identifiera och förstå synbara magiska trick och ritualer. Mental spelledarutmaning Du har kunskap om olika kulturer och artefakter. Egenskaper till Disciplinen Thaumaturgi

## **Politik**

Social spelledarutmaning Du kan påverka den mänskliga politiska världen. Mental spelledarutmaning Du har kunskap om den politiska världen för de Besläktade eller Mänskliga.

## **Reparation**

Mental spelledarutmaning Du kan laga, förändra eller förbättra de flesta moderna prylar.

## **Slagsmål**

Egenskaper till flera attacker mot andra spelare eller föremål, allt från kampkonst till oglamoröst krogslagsmål.

## **Smyga**

Smidighet spelledarutmaning Du kan smyga dig förbi vakter. Egenskaper till Disciplinen Vaghet

## **Språk**

När du köper färdigheten, måste du välja ett språk, som du kan tala flytande, per nivå. För att få köpa språket måste du först ha lärt dig några av dess fraser som du kan använda in-lajv. Mental spelledarutmaning Du kan översätta texter i ditt förvalda språk.

## **Teologi**

Mental spelledarutmaning Du har den teoretiska och praktiska kunskapen om olika Religioner.

## **Säkerhet**

Mental spelledarutmaning Du har erfarenhet och kunskap om olika säkerhetssystem. Mental spelledarutmaning Du kan slå ut eller komma förbi ett existerande larmsystem, fällor och vakter. Mental spelledarutmaning Du kan infiltrera, tjuvkoppla och cracka.

## **Undersöka**

Mental spelledarutmaning Du kan se om en person bär ett dolt vapen.

Mental spelledarutmaning Du kan finna dolda saker. Mental spelledarutmaning Du kan utföra deckararbete. Mental spelledarutmaning Du kan spåra personer. Egenskaper till Disciplinen Djupseende

## **Undvika**

Undvika Genom att offra en temporär nivå kan du undvika all skada du tilldelats under hela denna runda. Du får dock inte göra något annat än normal förflyttning och undvika skada denna runda. Om du redan agerat i en tidigare handling i samma runda, så tar detta undvikande enbart bort kommande skador i handlingar som du inte agerar.

## **Vetenskap**

När du väljer denna färdighet, måste du välja en vetenskap. Några exempel är Fysik, Biologi, Elektronik, Kemi m.m. Mental spelledarutmaning Du kan utföra experiment och tillverka föremål. Mental spelledarutmaning Du förstår och kan komma åt information, som är omöjlig för andra spelare.

## **Zoologi**

Social spelledarutmaning 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**

Offra Du kan hitta mat och vatten för en dag. Mental spelledarutmaning Du kan spåra personer eller djur i naturen. Offra För att motstå en skada.

