

Decernitur

Decennium

-Vampyr-lajv i Falun

Innehållsförteckning

Introduktion	2
Klaner	3
Rollen	6
Utmaningar	9
Strid	10
Discipliner	11
Rollformulär	15
Sammanfattning	15
Traditionerna	16

Vampyr-lajv

Levande rollspel är en ganska utbredd hobby som i princip handlar om att ha roligt genom att uppleva spänning och dramatik under skyddade former. Vi förutsätter att du är bekant med hobbyn.

På vampyr-lajv gestaltar du vampyrer, odödliga varelser som lever som parasiter på det mänskliga samhället. Det finns gott om publicerat material från spelföretaget White Wolf om du vill sätta dig in i exakt vad vampyr-lajv är, annars finns det säkert många trevliga spelare på lajvet som hjälper dig att greppa grunderna. Några saker kan dock vara viktigt att få reda på redan nu: Vampyrer faller bara ut sina tänder vid behov. Vitlök, vigvatten och kors är inte skadligt för vampyrer. Påle i bröstet, dvs genom hjärtat, paralyserar en vampyr. Eld och solljus är dödligt. Traditioner är vampyrernas lagar och de ska följas annars straffas man i regel hårt. Traditionerna återfinns på det här häftets baksida så att du lätt kan plugga dem varje vaken stund. Översättningen är den tolkning fursten gjort och som är gällande på Decennium.

Ansvar

Arrangörerna avsäger sig härmed allt ansvar för kroppsskador eller annat personligt lidande till följd av lajvet. Ha roligt, men under eget ansvar.

Arrangörer

Vi arrangörer nås lättast antingen på e-post: dihs-lajv@gmail.com eller på mobiltelefon:

Daniel Hellbom 070-7709570
Gunnar Nordström 070-2828092
Mats Sjögren 070-6258193
Thomas Wikstrand 070-5127656

Det här regelhäftet

Det har varit arrangörernas ambition att hålla regelhäftet så kortfattat som möjligt. Tanken är inte att regelhäftet ska stå för sig själv, utan ska istället vara ett komplement till White Wolfs böcker, och den information som kommer att delges av spelledningen i anslutning till arrangemangen. Regelhäftet är en omarbeting av häftet till 2002 års vampyr-lajv Gråskalor.

Hoppas att det här regelhäftet kommer till mycket nytta, och ha så roligt på lajven.

Mats Sjögren
Falun 2008-02-12

Besök också Lajvets hemsida:

<http://dihs.lajv.net/decennium>

Regler utvecklade av Thomas Wikstrand och Daniel Hellbom. Baserade på idéer av Jon Back, Jimi Olsén och Johan Lagerström. Regelhäftets form och innehåll är gjort av Mats Sjögren.

Vampire: The Masquerade and other corresponding terms are trademark of White Wolf Games.

Usage is not meant as a violation or challenge of these trademarks.

*When truth is your enemy, that's when you fight the hardest.
-Garth Ennis, Hellblazer - Damnation's Flame*

Brujah

Klan Brujah består till största delen av ofta frispråkiga och våldsamma rebeller. De har ofta tydliga övertygelser som de bär utanpå kläderna. I klanens historia var de lärda krigare och många Brujah har fört konceptet in i den moderna tiden.

Klanen består ytterst av individualister, men om flera Brujah delar samma uppfattning finns få saker som står emot klanens vrede. Anarkrörelsen är ett bra bevis på detta.

Den andra saken som utmärker Brujahklanen är deras hängivenhet åt förändring vare sig det gäller politiska revolutioner eller att hänga med i den moderna tidens modeströmningar. Detta gör att klanen är en av de som är mest benägna att umgås med människor nere på gatan. Det brukar sägas att en toreador kan fixa ett inbjudningskort åt dig till de häftigaste klubbarna, men att det är en Brujah som får dig förbi vakten.

Klanackdel: Brujahs har mycket lättare än andra vampyrer att förlora sig i besten. I alla situationer då en stressad normal person skulle kunna tänkas vilja slå till någon kommer en Brujah att göra det. Vid en allvarlig förolämpning kommer en Brujah instinktivt att attackera. Detta undviks genom att spendera 1 Vilja.

Klandiscipliner: Celebrity, Potence, Presence

Gangrel

Dessa ensamvargar har brutit sig loss från civilisationen och lever ofta kringströvande i den fruktade vildmarken mellan städerna. Gangrel är liksom Brujah fruktade krigare, men drar sin kringströvande inspiration från djurisk instinkt snarare än upprorisk ilska. De är



de mest rovdjurslika bland vampyrer och njuter av jakten. Gangrel har som regel sparsam kontakt med andra vampyrer, och betraktas allmänt som tysta och tillbakadragna.

Klanackdel: Gangrel har ett starkt band till besten inom sig. De utvecklar till och med djurdrag såsom spetsiga öron, hukande gång, fjällig hud, en ovana att lukta på folk eller bisarra röstlägen. På lajvet skall detta sminkas eller skådespelas tydligt, om du inte är beredd att göra det så ska du inte spela Gangrel. De djuriska dragen utvecklas baserat på hur många gånger man förlorat sig till besten och hur gammal man är. Alla Gangrel börjar spelet med minst ett djurisk drag, äldre eller våldsammare roller får fler. Varje gång du hamnar i besten utvecklar du ett, mentalt eller fysiskt, djuriskt drag.

Klandiscipliner: Animalism, Fortitude, Protean

Malkavian

Även andra vampyrer fruktar de oberäkneliga Malkaverna. Deras blod bär en förbannelse som gjort dem till obotliga galningar. Galanskapen kan anta vilken form som helst från ett maniskt begär att upprätthålla ett fiktivt lagverk till en övertygelse att alla andra ingår i en jättelik konspiration. I många fall är det omöjligt att på ytan skilja Malkaver från de andra 'friska' klanerna och de få vars psykoser är uppenbara tillhör de mest skräckinjagande vampyrer man kan träffa på.

Malkaverna har så vitt man vet alltid rört om i vampyrsmhället. Friheten från rationalitetens begränsningar verkar ha gett dem en underlig instinktiv insikt, en visdom som helt enkelt inte kan greppas av de normalt sinnade.

Klanackdel: Alla Malkaver är obotligt galna. När du skapar en Malkav väljer du en sinnesrubbing som varit med dig sedan omfamningen.



At the time the book was written this idea, that human beings are given free will in order to choose between sanity on the one hand and lunacy on the other, was one that I found amusing and regarded as quite possibly true.

- Aldous Huxley, Brave New World (Foreword)

Denna kan undertryckas i en scen med 1 Vilja, men aldrig botas permanent. Många Malkaver utvecklar dessutom fler sinnesrubbningsar till följd av den grundläggande (en manisk seriemördare kan lätt utveckla omfattande paranoia, medan paranoia leder till perfektionism, osv.). Det kan vara mycket krävande att spela sinnesrubbad, tänk på det innan du väljer att spela Malkav.

Klandiscipliner: Auspex, Obfuscate, Dementation (ibland Dominate istället för Dementation)

Nosferatu

Nosferatuklanens förvräda och deformerade utseenden vittnar tydligt om vampyrernas förbannelse, en påminnelse som gör att nosferatus ofta möts av förakt från de andra klanerna.

Nosferatu är ofta eftertänksamma och tålmodiga, men lika många finner också stort nöje i att chockera andra med sitt groteska utseende eller beteende.

Efter omfamningen genomgår de under några veckor smärtsamma fysiska förändringar som sakta vanställer deras utseenden, men även lämnar psykiska ärr.

På grund av deras utseenden gör sig Nosferatu ofta boningar under jord, i kloaker, katakomber, vattendraineringssystem eller liknande. De bemästrar smygandets och tjuvlyssnandets konst och ser till att alltid känna till de senaste händelserna och ryktena, både för nöjes skull och för sin överlevnad. Denna information delas fritt inom klanen, men till andra säljs den ofta till höga priser.

Ärtusenden av gemensamt utanförskap har skapat starka band av samhörighet och lojalitet inom klanen.

Klannackdel: Nosferatu är fruktansvärt fula och bär alla möjliga former av deformationer. Detta måste sminkas ordentligt och i viss mån skådespelar. Förmågan Presence 3 fungerar inte för Nosferatu. I övrigt får ni prata med spelleddningen då även ditt gröna värde påverkas något.



Klandiscipliner: Animalism, Obfuscate, Potence

Toreador

Toreadorer är eleganta, brillianta, fäniiga, visionära och utsvävande beroende på individ och humör. Det enda som säkert kan sägas vara gemensamt för denna klan är deras estetiska glöd. Vad en toreador än gör, så gör hon det med passion. Många Toreadorer var artister och konstnärer i livet och de anser sig odla allt det bästa hos mänskligheten.

Av alla klaner har Toreadorerna mest kontakt med den mänskliga världen. De glider behagfullt genom de dödligas samhälle, plockandes av

frukterna från varje era som en gourmand njuter sällsynta delikatesser. Toreadorer är de vampyrer som har lättast för att bli förälskade i dödliga, och de omger sig själva med de bästa och lyxigaste föremål - och människor - som världen har att erbjuda.

Toreadorerna är hängivna Camarillan. Som klan är de dock inte intresserade av att styra, utan verkar hellre som inspiratörer med sina kvicka tal och graciösa handlingar. De har en begränsad praktisk organisation, men deras sociala nätverk är legendariska. Klanen möts regelbundet, men mest i form av påkostade fester och visningar. Status bland Toreadorerna är nyckfull och ett subtilt leende kan leda till framgång eller katastrof.

Klannackdel: En toreador som ser eller upplever något vackert, såsom en målning, en sång, en person eller till och med en särskilt vacker soluppgång, blir helt uppslukad av upplevelsen. Hon

måste offra 1 Vilja för att göra något annat än att avnjuta konstverket.

Klandiscipliner: Auspex, Celerity, Presence

Tremere

Ursprungligen var Tremereklanen en samling mänskliga trollkarlar som giriga efter odödlighet tvingade hemligheten om vampyrism från ovilliga Kainiter. Sådana död förärade klanen ett ondskefullt rykte, och även idag skulle vissa vampyrer

Hon med sin trollångsnakt kan fångade stjärnor förbosa, vilken hon vill, och i andra hon kan tynjuna bekympner, - Vespilins, Aniden (jätte sången)

It has always been the prerogative of children and half-wits to point out that the emperor has no clothes. But the half-wit remains a half-wit, and the emperor remains an emperor.
-Neil Gaiman, Sandman - The Kindly Ones

Klaner

inget hellre vilja än att utplåna hela Tremeres blodslinje. Trots detta håller klan Tremere en plats i Camarillan. De bevisar ständigt att de är farliga fiender och mäktiga allierade. Tremere utövar fortfarande en version av de arkana konster de studerade i livet och på så sätt tillför de en användbar kraft till Camarillan.

Tremere är tveklöst den tätast organiserade klanen. Den är uppbyggd i någon sorts pyramid och har sitt huvudsäte i Wien.

Klannackdel: Klanens lag säger att alla nya tremerer måste dricka blodet från klanens sju ledare och är därmed steget närmare att vare blodsbundna. Detta medför att en som är över en annan i klanen har lättare att dominera denna.

Klandiscipliner: Auspex, Dominate, Thaumaturgy

Ventruer

Klanen Ventruer är gammeldags, traditionsbunden och sofistikerad. Dess medlemmar utgör majoriteten bland ledarna inom Camarillan och de är försiktiga, hedersamma och eleganta kainiter.

Ventruer anser sig vara en klan av den moderna världen och förnekar att de lever i det förflutna, trots att många av dem är oförmögna att ge upp de åsikter, vanor och klädstilar som var aktuella när de själva omfamnades.

De återfinns oftast i toppskiktet av den dödliga världen och kontrollerar inte sällan många av städernas mäktigaste medborgare. De har ofta monopol på politisk kontroll i städerna, och om något går fel är det i regel Ventruerklanen som de andra kainiterna vänder sig till. Det är en framträdande tradition bland Ventruer att klanmedlemmar alltid kan få skydd av



andra Ventruer.

De är väldigt stolta över sitt ledarskap över vampyrsamhället, och insisterar alltid på att de är Camarillans grundare. Trots att Ventruerklanen ofta har möten tenderar dessa att präglas av mycket prat och lite handling. Ventruerklanen insisterar dock på att detta är det enda civiliserade sättet att få något gjort på.

Klannackdel: Ventruer är finsmakare även när det gäller blod. De har en begränsning på vad de dricker av. T.ex. bara unga män, inga djur, bara oskulder, etc. Ventruer kommer inte bryta mot dessa begränsningar, inte ens om hon svälter eller är under press. Lägg till 15 minuter på jakttiden per människa.

Klandiscipliner: Dominate, Fortitude, Presence

Caitiff

Caitiff är vampyrer som, oftast beroende på hög generation, inte har det annars självklara bandet till en klan. De befrias på så sätt från klannackdelarna, men betraktas å andra sidan av klanerna som en lägre form av vampyr och når aldrig högre poster i vampyrsamhället.

Klannackdel: Caitiff har ingen klannackdel och höjer därför discipliner för normalkostnad.

Klandiscipliner: 3 valfria (inte Thaumaturgy).

Ghoul

En ghoule är en människa som dricker av en vampyr utan att först bli tömd på blod. De slipper alltså omfamningen men tar del av vampyrernas fördelar, såsom discipliner, blodsbränning, evigt liv, etc. I gengäld är de dock blodsbundna till den vampyr de dricker av. De är i regel svagare än vampyrer, men kan inte pålas, har ingen best och tar inte skada av solljus. Så fort de slutar dricka från vampyrer förlorar de sina krafter och kroppen återgår till sin naturliga ålder.

*Art is a three letter word.
-William S. Burroughs.*



*Jag är icke skapad såsom någon av dem jag sett - jag vågar tro
 icke skapad såsom något existerande väsen. Om jag icke är bättre, är jag åtminstone en annan.
 -Jean Jacques Rousseau*

Rollskapandet

Tänk noga igenom vilken typ av roll du vill spela innan du pratar med spelledningen eller börjar rota i de här reglerna. Det lönar sig i regel alltid.

Skapandet av din roll utgörs dels av en beskrivande del, med bakgrundshistoria, rollens betedande, mål, etc. och dels en regelmässig som du kan läsa mer om här. Din roll diskuteras fram i samspråk med spelledningen varför dessa regler inte kommer att ta upp vilka värden du kan placera ut på de olika egenskaperna.

När du skapar din roll använder du dig av det rollformulär som används i rollspelet. Du använder sedan detta för att fylla i det lajvformulär som finns på i det här häftet. Detta är enklare och har betydligt färre värden. Dessa formulär kommer att finnas tillgängliga via hemsidan.

Värdena i dessa regler avrundas alltid nedåt.

Klan

I Vampire börjar skapandet av rollen ofta med val av klan. De klaner (typer av vampyrer) som finns att välja på beskrivs i föregående kapitel. Varje klan har en unik klannackdel och tre klandiscipliner som är de discipliner du kan välja bland från början. Discipliner behandlas närmare längre fram i häftet. Om du spelar ghoul är det istället din herres klan och generation som är relevant.

Generation

Generationen avgör hur nära Kain, den första vampyren, du är. Ju lägre generation, desto starkare blod. De flesta effekterna av starkare blod sammanfattas i generationstabellen här intill. Det är också möjligt att spela 14:e- eller 15:e-generationare, men det medför även andra effekter.

Generation	attributtak*	disciplintak	blod	blodsbränning/runda
6	21	7	30	6
7	18	6	20	5
8	15	5	15	3
9	15	5	14	2
10	15	5	13	1
11	15	5	12	1
12	15	5	11	1
13	15	5	10	1
ghoul	15	**	halva din herres	1

* Nosferatu lyder under lite speciella regler, se klanbeskrivningen.

** Det beror på vilken generation vampyren du dricker av har, enligt följande tabell:

Generation:	13-11	10-9	8-7	6-5
Discipliner:	1	2	3	4

Generationstabell

Attribut

Attribut är de grundläggande värden som bestämmer hur väl din roll klarar sig när hon agerar mot omvärlden. Det finns tre attribut som i regel

har värden som sträcker sig från 6 till 15. Dessa attribut är i själva verket summan av tre attribut i rollspelet. Attributen är följande:

Fysiskt, avgör hur stark, smidig och uthållig du är. Den används oftast i strid och är summan av strength, dexterity och stamina.

Socialt, avgör hur vacker, karismatisk och manipulativ du är och är summan av charisma, manipulation, appearance.

Mentalt, avgör hur intelligent, perceptiv och kvicktänkt du är och är summan av perception, intelligence och wits.

Du kommer att få ett antal poäng av spelledningen att fördela mellan dessa kategorier baserat på din bakgrundshistoria och karaktärsbeskrivning. Observera att dessa sällan användas för sig under lajvet. Istället användas där ditt effektiva värde. Det kan låta lite krångligt, men kommer förhoppningsvis att klarna längre fram.

Abilities

När du sätter ut värden på rollformuläret kommer du även att välja abilities. Dessa sträcker sig i regel från 1-4, men kan ha ett värde på 5 om du verkligen är expert. Spelledningen tilldelar dig poäng att fördela mellan följande abilities:

Talents: Alertness (beredskap), Athletics (rörliga manövrer), Brawl (slagsmål), Dodge (ducka), Empathy (empati), Expression (uttrycksförmåga), Intimidation (hota), Leadership (ledarskap), Streetwise (klara sig på gatan), Subterfuge (dölja avsikter).

Skills: Animal Ken (djurkännedom), Crafts (hantverk), Drive (fordon), Etiquette (etikett), Firearms (skjutvapen, bestämmer vilken typ av vapen du får använda), Melee (närstridsvapen), Performance (uppträdande), Security (säkerhet), Stealth (smyga), Survival (överlevnad).

Knowledges: Academics (akademiska kunskaper), Computer (datorer), Finance (finans), Investigation (undersökning), Law (lagar), Linguistics (språk), Medicine (medicin), Occult (ockultism), Politics (politik), Science (teknik).

Effektiva värden

Ditt effektiva värde är i regel alltid desamma under hela lajven och är summan av dina attribut och olika bonusar. Observera att det är spelledningen som i samråd med dig väljer ut vilka bonus din roll får. De effektiva värdena kallas Rött (för fysiskt), Blått (mentalt) och Grönt (socialt).

Rött värde

Ditt röda värde är summan av ditt fysiska attribut

Nu är jag lätt, nu flyger jag, nu ser jag mig under mig, nu dansar en gud genom mig.
- Nietzsche

adderat med lämpliga abilities, eventuell bonus från discipliner, samt annan bonus såsom ett vapen du alltid använder, etc. Alltså:

Attribut + abilities + disciplin + ev. bonus.

Du får addera två abilities till ditt fysiska värde i samråd med spelledningen. En för anfall (brawl eller melee) och en för försvar (dodge).

Använder du Melee kan du också få bonus för eventuellt vapen du använder, dessa ger i regel skada från 2-6, se mer under kapitlet vapen.

Olika discipliner ger också effekter i strid.

Potence, celerity och fortitude är de vanligaste.

Länkingsvärde

Ditt länkingsvärde bestämmer hur många röda poäng du kan läka per blod du bränner. Har du ett länkingsvärde på tre läker du alltså tre röda poäng för varje blod du bränner.

Ditt länkingsvärde är ditt fysiska attribut adderat med fortitude delat på 5 avrundat nedåt.

Grönt och blått värde

Ditt gröna och blå värde är summan av ditt sociala respektive mentala attribut adderat med vardera två lämpliga abilities. Exempelvis kan en lömsk kille med hett temperament använda sig av Intimidation och Subterfuge när han använder Presence på någon.

Effektvärde

Ditt mentala och sociala attribut har även varsitt effektvärde som visar hur bra du är på att driva genom dina förmågor. När du gör en utmaning visar du upp lika många fingrar som du har i ditt effektvärde. Så många Vilja måste motståndaren bränna om hon har lägre än dig i blått eller grönt värde och inte vill drabbas av utmaningens eventuella effekter (se vidare under Utmaningar).

För Thaumaturgy tar ibland motståndaren lika mycket skada som effektvärdet minus de Vilja offret bränner. Detta är dock enda gången.

Effektvärdet är en femtedel av ditt mentala, respektive sociala värde. Inga discipliner räknas alltså in. 13 i mentalt ger alltså 2 i mentalt effektvärde.

Blod

Det är ur blodet vampyrerna får sina övernaturliga krafter. Alla vampyrer kan förvara ett visst antal blod i kroppen beroende på generationen (se kolumnen blod i generationstabellen).

Din blodsbränning avgör hur många blod du kan använda per runda (detsamma som en handling eller ca. 10 sekunder). Med blodsbränning 3 höjer du ditt fysiska värde med 2 och aktiverar en

disciplin i en runda. Din blodsbränning bestäms av generationen (se blodsbränning/runda i generationstabellen).

Under en röd utmaning kan du alltid göra en blodsbränning direkt. Om du utmanas kan du alltså genast bränna blod för att höja dina värden. Detta gäller inte för blå och gröna utmaningar.

Blodet används till att:

Vakna: När solen gått ned måste du bränna ett blod för att vakna.

Hela skada: För varje blod du bränner får du tillbaka dit länkingsvärde antal röda poäng. Aggskada kan inte läkas resten av natten och kostar sedan dubbelt så mycket blod att läka tills aggskadan är borta. Du kan hjälpa andra att hela sina skador genom att låta dem dricka ditt blod.

Aktivera Discipliner: En del discipliner kräver blod för att aktiveras.

Höja attribut: Du kan temporärt höja Attribut genom att bränna blod. Man får en poäng för varje blod, men kan med generation 8 eller högre maximalt höja sitt Attribut till 18 på detta sätt. På lajvformuläret är Max det du får om du bränner så mycket blod du kan för att höja respektive värde. Att höja mentalt och socialt kräver att du offerar 1 Vilja. Fysiskt kräver inte detta.

Skapa blodsband: Om någon dricker av en vampyrs blod tre gånger på tre olika nätter blir denne bunden till vampyren. Se närmare nedan.

Blodsband

Den som är blodsbanden kallas för slav och den som blodsbander för mästare. Ett barn kan aldrig blodsbinda sin skapare. Det går bara att vara blodsbanden till en person åt gången.

Blodsband har tre grader. Dricker man en gång blir man medgörlig, två gånger så anstränger man sig för att vara mästaren till lags. Efter tre gånger är man fullständigt blodsbanden och i princip en slav som älskar sin mästare.

De som blodsbandits har svårare att motstå disciplinutmaningar från mästaren. De räknar +1 på effektvärdet när de druckit två gånger. När fullständigt blodsband uppnåtts behövs inte längre ögonkontakt för att mästaren ska kunna dominera slaven. Om din karaktär blir/är blodsbanden, tala med spelledningen.

Jakt

Vampyrer återfår blod genom att dricka människors blod. Varje halvtimme du jagar hittar du en människa att dricka av (varken mer eller mindre). En människa innehåller 10 blodpoäng. Om du dricker 4 eller mer måste du meddela spelledningen då bytet löper risk att dö. Jagar du hänsynslöst flera gånger sjunker din Människlighet.

Vilja

Din viljestyrka mäts på en skala från 1 till 10 och är ett mått på din rolls psykiska stabilitet, men har även en del regelmässiga funktioner:

Motstå utmaningar: Om någon använder en social eller mental disciplin mot dig bränner du lika många Vilja som motståndarens effektivvärde för att motstå, dock högst era effektiva världens mellanskillnad.

Undvika att gå in i besten: Genom att bränna en vilja undviker du att gå in i besten. Om det fenomen som stimulerar besten fortfarande finns kvar måste du fortsätta bränna vilja så länge det finns kvar. Har du t.ex. bara 1 eller 0 blod kvar måste du bränna 1 vilja var 10: e sekund för att motstå tills du får mer blod. Även derangements kan motstås på samma sätt.

Aktivera discipliner: Vissa discipliner kräver vilja för att fungera.

Höja effektivvärde: Genom att bränna en vilja kan du höja ditt effektivvärde med ett. Du får endast bränna en vilja per utmaning för detta ändamål.

En extra blodsbränning:

Genom att bränna 1 Vilja får du göra en extra blodsbränning i en runda. På detta sätt kan du också använda blodsbränning för att höja blå och gröna värden.

Mänsklighet

En vampyrs Mänsklighet reflekterar hur mycket som finns kvar av den mänskliga, humana sidan hos henne. Den bestämmer hur bra du kan kontrollera dina vampyriska drifter.

Motstå blodslust: Med mindre än 6 blod kvar måste du inom din Mänsklighet x2 minuter skaffa blod eller börja jaga. Om inte så tar besten över.

Vakna: Vampyrer sover i en djup dvala när solen är framme och har svårt att vakna även om de hotas. Med hög Mänsklighet kan du lättare göra saker under dagen och vaknar tidigare.

Torpor: En vampyr med hög Mänsklighet har lättare att resa sig från torpor. Se tabell här intill.

Smälta in bland människor: Vampyrer med låg mänsklighet har en rovdjurslik utstrålning som skrämmer såväl djur som människor. Med mycket i Mänsklighet har du enklare att umgås med människor.

Mänsklighet och moral

Beroende på vilken nivå du har i mänsklighet får du inte utföra motsvarande brott i tabellen här

intill. Har du mänsklighet 8 och skadar någon frivilligt sjunker din mänsklighet alltså i regel till nivå 7. Undantaget är om brottet går att tydligt motivera ur ett humant perspektiv. Ex. skadar en sadist för att rädda ett oskyldigt barn.

Beteende beroende på Mänsklighet:

10-8: Dessa vampyrer är, ironisk nog, mer mänskliga än människor. De fördömer våld och tar sällan mer blod än absolut nödvändigt. Deras starka åskilnad mellan rätt och fel gör att de lätt uppfattas som uppblåsta och skenheliga.

Mänsklighet 7: De flesta människor har sju i Mänsklighet. "Det är fel att skada, döda och stjäla, men alla kör väl över hastighetsgränsen ibland."

Mänsklighet 6-5: Folk dör, saker går sönder. En vampyr på dessa nivåer har ingen ångest över att dricka blod för att överleva, eller att offren ibland skadas under processen. Denna attityd väcker

anstöt hos många mer moraliska individer och människor börjar ana att något är fel.

Mänsklighet 4: Dödande är acceptabelt så länge offret förtjänar det. Vid det här stadiet har vampyrens ego tagit en av de främsta positionerna i medvetandet. Även utseendet förändras negativt och vampyrens blekhet blir mer påtaglig.
Mänsklighet 3-2: Andras liv är irrelevant och vampyren har nu skaffat sig perversa eller sadistiska vanor. Det räcker inte att bara dricka offrets blod, det ska förnedras eller torteras. Både djur och människor anar besten hos vampyren.

Mänsklighet 1: De djuriska drifterna, jakt och vila, dominerar allt. Det finns ingen moralisk gräns längre och de flesta som när detta stadium kan inte ens tala förstäligt. Inget hindrar längre vampyren från att visa sin sanna natur för dödliga.

M	Tid i torpor
10	1 dag
9	3 dagar
8	1 vecka
7	2 veckor
6	1 månad a
5	1 år
4	10 år
3	50 år
2	100 år
1	500 år
0	Millenium+

M.	Du får inte:
10	Minsta ofrivilliga brott
9	Minsta brott med god avsikt
8	Frivilligt skada någon
7	Stjäla och råna
6	Ofrivilligt råka döda någon
5	Att döda någon
4	Mord i passionens hetta
3	Sadism och perversion
2	Överlagt mord
1	Det absolut värsta tänkbara
0	Besten har redan kontrollen

Blå utmaning

1. För två fingrar mot tinningen eller vid ögat. Detta är tecknet för blå utmaning.

2. Deklarera förmåga och ditt blå värde. Säg vilken förmåga du använder (t ex Auraläsning) och säg därefter ditt blå värde.

3. Visa effektvärde. Visa ditt effektvärde med andra handens fingrar och säg det gärna högt.

4. Räkna ut effekt. Om den som blir utsatt för utmaningen har lägre i sitt blå värde än personen som använder en förmåga måste denna spela effekterna av förmågan eller bränna lika många vilja som utmanarens effektvärde. Man behöver aldrig bränna mer än mellanskillnaden i det blå värdet på detta sätt (har anfallaren mental 17 och effektvärde 3 i Dominate, medan försvararen har 15 i mentalt behöver försvararen endast bränna 2 Vilja för att motstå).

5. Spela ut effekt. Spela helst effekten, men om det uppstår otydligheter så tala om ifall utmaningen lyckades eller misslyckades.



Röd utmaning

När det gäller röda utmaningar ser vi helst att ni gör upp om hur striden ska se ut och sluta i förväg. På så sätt blir det oftast mycket snyggare. Ta gärna hjälp av en spelledare om ni vill ha råd. Om ni inte har möjlighet att klara av det regelmässiga i förväg använder ni reglerna nedan.

1. Slå den ena handen i den andra. Detta är tecknet för Röd utmaning.

Om personen som blir utmanad svarar på utmaningen med samma tecken så går utmaningen vidare. Alternativet är att sätta fingrarna mot halsen för att visa att man inte gör motstånd.

2. Deklarera rött värde och räkna ut effekt.

Båda säger sina röda värden. Den som har högst vinner.

Båda förlorar lika många röda poäng som motståndaren sade. Förloraren hamnar alltså alltid på noll (0), då det inte går att ha ett minusvärde i sitt Röda värde.

Vinnaren tar ingen skada alls om hon har ett Rött värde som är dubbelt så högt eller mer än förlorarens.

Har man blod kvar i kroppen kan man läka upp sig och fortsätta striden. Gör då om punkt 2.



Grön utmaning

1. För ena handen till motsatta axel. Detta är tecknet för Grön utmaning.

2. Deklarera förmåga och ditt gröna värde. Säg vilken förmåga du använder (t ex Kärlekens gåva) och säg därefter ditt gröna värde.

3. Visa effektvärde. Visa ditt effektvärde med handens fingrar och säg det gärna högt.

4. Räkna ut effekt. Om den som blir utsatt för utmaningen har lägre i sitt gröna värde än anfallaren måste denna spela effekterna av förmågan eller bränna lika många vilja som utmanarens effektvärde.

5. Spela ut effekt. Spela helst effekten, men om det uppstår otydligheter så tala om ifall utmaningen lyckades eller misslyckades.



Fasthållning

Det finns en speciell fysisk utmaning som heter fasthållning, den används för att hålla fast motståndaren utan att tillfoga skada. I den enklaste formen säger du ditt värde i Potence så kan motståndare räkna med att hållas fast om de inte själva har högre i Potence.

Vill den du håller fast bryta sig fri kan denna göra en fysisk utmaning mot dig. Du har då ditt dubbla värde i potence i bonus.

Flykt

Om någon gör en fysisk utmaning mot dig kan du säga "Jag flyr". Då ger din Celerity dubbel bonus. Vinner du kan du dock bara fly och ingen tar skada av utmaningen.

Magi!

Det finns en fjärde form av utmaning.

Om någon säger kommandot Magi! följt av en beskrivning av vad du råkar ut för är det bara att spela med. Sådana utmaningar kan inte motstås, inte ens genom att bränna Vilja.

*I våldsamma konflikter mellan penna och svärd brukar,
alla ordspråk till trots, svärdet vanligtvis triumfera.*

-Dick Harrison

Strid mot flera

När flera personer slåss mot en lägger de som är flera ihop sina värden. Är det två roller i gruppen med vardera 15 i Rött och läkningsvärden på 2 så får gruppen alltså 30 i röda och 4 i läkningsvärde. Den ensamma och gruppen gör sedan en vanlig röd utmaning utifrån dessa förutsättningar.

Skulle det uppstå en situation där två grupper om flera stridande möts så kan man antingen göra som ovan och addera ihop stridsvärdena eller så delar man in sig i mindre grupper så att det hela tiden blir en mot flera eller en mot en.

Andra utmaningar under en strid

När någon gjort en röd utmaning så åker båda på stryk som det beskrivits tidigare. Efter att första rundan är avklarad kan någon av de inblandade dock välja att utföra en annan utmaning. För förloraren så gäller att denna först måste läka upp sitt röda värde från noll.

Du kan alltså följa upp en röd utmaning med en grön eller blå istället för att slå tillbaka. Motståndare kan dock fortfarande tillfoga skada den rundan eftersom det inte är en handling att försvara sig mot mentala eller sociala utmaningar, vissa discipliner gör det dock omöjligt att attackera tillbaks, såsom t.ex. Dread gaze.

Vapen

Alla vapen och särskilda föremål, såsom högteknologi och magiska artefakter, måste godkännas av spelledningen.

Närstridsvapen

Trästavar, batonger och knivar ger +2 röda.
Små svärd (kan döljas i klädseln) ger +4 röda.
Stora svärd (kan inte döljas) ger +6 röda.
Prata med spelledningen om vapen.

Eldvapen

Alla former av skjutvapen träffar där det är logiskt att de skulle träffa. Skott på 10 meters håll räknas alltid som träff.

Liten pistol (vanlig automatpistol, typ 9mm) ger 3 röda i skada per skott.

Stor pistol ger 5 röda i skada per skott.

Hagelgevär ger 7 röda i skada per skott.

Prata med spelledningen om du ska ha vapen eller har fyra eller mer i firearms.

Rustning

Har din roll en rustning (och ja, du måste ha något på dig som skulle kunna tas för en sådan), prata med spelledningen.

Effekterna av strid

Här behandlas i korthet vad som kan hända den som förlorar en fysisk strid eller på annat sätt utsätts för fysisk fara.

Slå någon medvetlös

Om du får ytterligare skador efter att ha hamnat på 0 fysiska poäng så svimmar du av i en scen. Som avsvimmad kan du inte företa dig något aktivt, inte ens krypa undan eller läka dig. Du blir även medvetlös om någon skjuter dig i huvudet med pistol från nära håll (om du inte har mycket i Fortitude). Du blir också medvetlös om motståndaren har dubbelt så mycket som du i rött värde.

Agg-skada och solsken

En vampyr står pall för det mesta, i alla fall nästan. Om du av en händelse råkar befinna dig i solen kan du räkna med att du är död om du inte har högt i Fortitude. Eld ger liksom Feral Claws agg-skada (försvenskning av engelskans aggravated damage). Denna typ av skada kan inte läkas under samma natt som den tillfogas utan först nästa natt och då till dubbla blodkostnaden.

Skulle du tillfogas agg-skada samtidigt som du inte har några fysiska poäng kvar (dvs ligger på 0) kommer du med all sannolikhet att dö, men spelledningen har sista ordet.

Torpor

Om du förlorat alla fysiska poäng och alla blodpoäng hamnar du i torpor. Beroende på din Människlighet så vaknar du efter olika lång tid. Se närmare under reglerna för Människlighet. När du är i torpor ligger du i fullständig dvala och kan inte göra någonting, inte ens tänka.

Pålning

Genom att spetsa en vampyrs hjärta med en träbit, förslagsvis i form av en spetsig träpåle, kan hon försättas i konstgjord torpor. För att offret ska kunna pålas måste det antingen vara Fasthållet eller Medvetlös. Vampyren är sedan paralyserad tills någon drar ut pålen.

På lajvet måste du vara extremt försiktig om du har med en riktig träpåle som rekvisita. Denna får aldrig riktas mot andra spelare. Det räcker med att säga "Pålning!"

Död

Karaktärer kan dö, men innan en roll dödas måste ni vända er till spelledningen. Detta gäller även om spelaren vars roll ska dö är med på det. Det finns nämligen ofta intrigaspekter som måste tas hänsyn till.

Discipliner är vampyrernas övernaturliga krafter. Om inget annat sägs kostar det alltid ett Blått eller Grönt poäng när du använder en disciplin.

Animalism (Animalism)

Animalism ger kontroll och kontakt med djuren runt omkring likväl som djuret inom vampyrerna. Animalism använder sig av ditt GRÖNA värde.

• Feral whispers (Tala med djur)

Du kan empatiskt kommunicera med ett djur åt gången, men det behöver inte lyda dig. Genom att offra en blod kan du också ge enkla kommandon.

•• Beckoning (Akallan)

Genom att sjunga på ett djurs språk (yla som en varg) kan du tillkalla ett djur per blod du bränner.

••• Quell the Beast (Kväsa besten)

Genom att sjunga en lugnande sång och vinna en social utmaning kan du lugna en vampyrs best.

Dödliga och djur faller istället i en sorts slummer.

•••• Subsume the spirit (Bestens mottagande)

Genom att stirra in i ögonen på ett djur kan du föra över ditt sinne till djurets kropp. Din egen kropp hamnar i en torporlik sömn. I djurkroppen kan du använda auspex, potence och andra discipliner som inte aktivt påverkar andra rollers beteenden (såsom dominate, etc.). Bränn 1 blod för att även kunna använda sådana discipliner.

••••• Drawing out the Beast (Kanaliserar besten)

När din best blir för stark för att kontrollera kan du genom att vinna en social utmaning överföra din best till ett valfritt offer inom synhåll. Offret måste ha Människlighet 7 eller lägre och du måste hela tiden ha uppsikt över offret medan Raseriutbrottet fortgår. Förlorar du utmaningen blir ditt vredesutbrott dubbelt så kraftigt.

Auspex (Klärvoajans)

Klärvoajans ökar din förmåga att uppfatta omvärlden. Du kan se personer som använder Fördunkla om du har en nivå högre i Auspex än de har i Fördunkla. Klärvoajans använder ditt BLÅ värde

• Heightened Senses (Förhöjda sinnen)

Du kan göra ett av dina fem sinnen dubbelt så effektivt. Du kan tjuvlyssna (sköts off-lajv genom att du ber någon redogöra för diskussionen du tjuvlyssnat på), registrera konstiga smaker, el.dyl. Du blir dock även känslig för skarpa ljud, smaker, etc. En skarp knall kan göra dig temporärt döv.

•• Aura Perception (Aurasyn)

Genom att vinna en blå utmaning kan du läsa en persons aura. Personen du avläser måste, off-lajv, svara sanningsenligt på två frågor gällande antingen vilken sinnesstämning hon är i, om hon ljuger, vilken varelse hon är (förutsätter att du är

bekant med varelsen ifråga), har några sinnessjukdomar, om hon är under inflytande av Besten eller om hon begått diableri det senaste halvåret.

••• The spirit's touch (Skärskåda)

Genom att ta i ett föremål kan du se en bild, likt ett suddigt fotografi, sett ur ögonen på den som senast tog i föremålet eller som senast lämnat störst intryck. Genom att offra en blod kan du få en bild av bärarens identitet i form av kön och aura. Bilden försvagas om andra hållit i föremålet. Kontakta en spelleddare för att få informationen.

•••• Telepathy (Telepati)

Genom att vinna en blå utmaning kan du läsa offrets tankar. Ställ en fråga som kan besvaras med ett ord, t.ex. ja/nej, ett namn, el.dyl. Du kan ställa en extra sådan fråga per offrad blod.

••••• Psychic projection (Animavandring)

Genom att offra en Vilja och en blod kan din själ lämna kroppen och vandrar iväg på egen hand. Lämna en off-lajvklapp på platsen där din kropp ligger, och håll handen ovanför huvudet när du går omkring. Du kan använda Auraläsning och Telepati, men i övrigt inte påverka omvärlden.

Celerity (Snabbhet)

Celerity kostar ett blod att aktivera och ger dig extra röda i strid enligt tabellen nedan.

Nivå	1	2	3	4	5
Extra röda	2	4	7	11	15

Du får även tillgång till kommandot "Snabbhet!". Genom att säga kommandot och den nivå du har (alltså ex: "Snabbhet tre!") kan du springa ifrån, eller ikapp alla som har lägre i Celerity än du själv. De ska röra sig saktare. Om någon kontrar med att säga ett högre värde än dig i Celerity är det du som lugnt får sakta in.

Dementation (Dementia)

Dementia är Malkavernas signaturdisciplin och använder ditt GRÖNA värde.

• Passion (Passion)

Genom att vinna över någon i en grön utmaning förstärker du dennes känslor tre gånger. En arg person kan gå in i besten, en småbetuttad person bli passionerat förälskad. Effekten varar i en scen.

•• The Haunting (Hjärnsnöken)

Genom att vinna en grön utmaning kan du få offrets hjärna att förföljas av syner, ljud, lukter eller känslor som egentligen inte finns. Du styr vilket sinne som påverkas, men inte vad offret ser. Effekterna är aldrig trevliga och blir mest påtagliga när offret är ensam. Effekten varar i en scen.

••• Eyes of chaos (Kaos ögon)

I kaosets förvirrande trådar kan du se ledtrådar om saker som t.ex. en vampyrs inre natur,

en mördares motiv, eller den rätta lottoraden. Förmågan tar oftast tid att använda. Särskilt andra individer måste ofta observeras länge för att få god effekt. Kontakta spelledningen.

•••• **Voice of madness (Dårens röst)**

Genom att tala med en person och vinna en grön utmaning kan du driva denna till blint raseri och galenskap i form av besten. Inget hindrar att offret attackera den som använder förmågan varför den brukar användas ganska restriktivt.

••••• **Total insanity (Total galenskap)**

Genom att tala till en person, se honom i ögonen och vinna en social utmaning kan du göra honom galen. Offret utvecklar till nästa natt fem Sinnesrubbingar. Du väljer en, offret själv väljer fyra. Hur länge offret plågas av dessa sinnesrubbingar görs upp i samråd med spelledningen

Dominate (Dominans)

Dominans används för att påtvinga andra personer din vilja. Den kräver ögonkontakt, fungerar inte på vampyrer av lägre generation än dig själv och kan inte tvinga någon att utföra saker som är direkt skadliga för dem själva. Dominans kräver alltid en BLÅ utmaning.

• **Command (Kommando)**

Du kan tvinga offret att omedelbart lyda ett enordskommando (t.ex. Hoppa! Skjut! Fly! etc.).

•• **Mesmerize (Suggerera)**

Du kan dominera folk med hela meningar och sätta in triggerar. En trigger är en dominans som först utlöses i en viss situation. Situationen och vad offret gör ska beskrivas in-lajv (ex. "Skrik klockan tolv?"). Offret minns allt men kan bara motstå det genom att bränna Vilja.

••• **The forgetful mind (Glömska)**

Du kan plantera eller ta bort minnen. Minnen du lägger till eller raderar får högst ha en sammanlagd tid om 15 min. Har ni diskuterat något i 30 min kan du alltså bara radera hälften av samtalet.

•••• **Conditioning (Lojalitet)**

Genom att dominera en person flera nätter i rad kan du programmera denne att vara lojal mot dig. Personen förlorar en del av sin egen personlighet, tar mindre egna initiativ och får dessutom 3 extra Vilja att sätta emot vid domineringar som skulle få honom att bryta mot lojaliteten gentemot dig.

••••• **Possession (Besättelse)**

Du kan fullständigt överta en dödlig eller ghouls kropp (samt blodsbinden vampyr). För att lyckas måste du offra 1 Vilja och bränna lika många blod som offret har permanenta Vilja. Din egen kropp ligger livlös och försvarslös under tiden. I en dödligs kropp kan du vara ute på dagen, men prata

med en spelldare för att få reda på hur länge (beror på din Mänsklighet). Genom att offra ytterligare en blod kan du använda dina förmågor i den kropp du besatt.

Du upplever allt som den besatta kroppen upplever. Om den besatta kroppen tar skada gör även din kropp det (men den använder ev. förmågor för att motstå skada). Om den kropp du befinner dig i dör eller hamnar i torpor med dig i sig faller också din egen kropp i torpor.

Fortitude (Uthållighet)

Fortitude gör dig extra stryktålig. Du får extra röda i strid, utan kostnad, enligt följande:

Nivå	1	2	3	4	5
Extra röda	1	2	4	6	9

Det här är den enda disciplin som skyddar mot aggskada; du kan behandla 5 aggskada per utmaning som vanliga skada för varje nivå.

Dessutom kan du ignorera två skott eller en hagelsalva per nivå i fortitude. Med nivå fem i fortitude kan du ignorera handeldvapen helt och hållet (inom rimliga gränser).

Obfuscate (Fördunkla)

Du kan få omgivningen att ignorera dig. Du registreras dock av kameror och rörelsedetektorer. När du använder Fördunkla ska du smyga och vara ur vägen. Det går att prata med varandra medan man använder Fördunkla, men viska när ni gör det. Om en person som använder Fördunkla vill att en person ska se honom men ingen annan måste han stå stilla och bränna 1 blod samt koncentrera sig 5 sekunder. De med högre nivå i klärvoajans ser igenom Fördunkla. När du rör dig sjunker din nivå i Fördunkla med ett steg.

• **Cloak of shadows (Skuggmantel)**

Du blir osynlig om du står i skugga. Lägg ena handen mot motstående axel för att visa att du använder Skuggmantel.

•• **Unseen presence (Osedd närvaro)**

Du kan gömma dig utan hjälp av skuggor eller annan hjälp. Korså båda armarna framför bröstet.

••• **Mask of a thousand faces (Tusenansiktet)**

Genom att föreställa sig en annan person och bränna 1 Vilja kan du inbilla folk att du ser ut som personen. När du är osynlig håller du ena handen mot motstående axel



Man is least himself when he talks in his own person. Give him a mask, and he will tell you the truth.

-Oscar Wilde

och den andra armen uppåt åt sidan.

●●● Vanish from the minds eye (Försvinna)

Du kan försvinna direkt ur någons synfält och även röra dig fritt utan att bli sedd. Håll båda armarna uppåt åt sidorna.

●●●● Cloak the gathering (Gömma följe)

Du kan gömma andra personer som du är i närheten av. De har en nivå under din och den sjunker ytterligare ett steg om de rör sig eller liknande. De andra personerna är inte medvetna om detta såvida du inte informerar dem. Du måste bränna en blod för varje extra person du vill dölja. Håll båda armarna korsade ovanför huvudet.

Presence (Utstrålning)

Utstrålning manipulerar folks känslor till dig och använder ditt GRÖNA värde.

● Awe (Hånför)

Genom att vinna en grön utmaning kan du få en person att bli vänligt inställd till dig och behandla dig respektfullt.

●● Dread gaze (Skräckslå)

Genom att säga kommandot "Skräckslå!" och vinna en grön utmaning får du offret att fly i panik. Offret kan motstå genom att bränna 1 Vilja, men undviker dig ändå resten av kvällen och betar sig väldigt kuvat mot dig. Agera hotfullt när utmaningen görs (t.ex. väs eller visa tänderna).

●●● Entrancement (Kärlekens gåva)

Genom att vinna en grön utmaning kan du få någon att bli förälskad i dig, eller bara allmänt uppskattande beroende på personens inställning. Känslorna som skapas är artificiella och tar inte bort offrets naturliga känslor, även om de temporärt överskuggas. Du måste agera ut ett tilltalande beteende. Är du allt för otrygglig bryts effekten.

●●●● Summon (Tillkalla)

Genom att vinna en grön utmaning kan du tillkalla en person som du har kontakt med tidigare. Bekantskaper är lättare att tillkalla, lägg till 1 på ditt effektvärde för vänner och 2 för goda vänner. Du tar kontakt med personen off-lajv (t.ex. via mobiltelefon eller ombud). Om den tillkallade har mer än 3 generationer lägre kan hon motstå gen. ått bränna 3 blod.

●●●● Majesty (Majestät)

Denna mäktiga förmåga kostar 1 Vilja att aktivera och manifesterar din utstrålning. Alla måste flytta på sig där

du kommer gående och ingen kan motverka dig eller ens säga emot dig utan extremt respektfulla formuleringar. Du kan kommendera folk i din direkta närhet utan utmaning och de måste lyda eller bränna 1 Vilja. Förmågan är aktiv en scen. Offer kan tillfälligt bryta effekten till en kostnad av 1 Vilja per 5 sekunder. Tecknet för Majesty är båda armarna utåt sidorna i ca. 45 graders vinkel.

Protean (Proteus)

Detta är Gangrels signaturdisciplin.

● Eyes of the beast, Gleam of red eyes (Bestens ögon)

Dina ögon kan förvandlas så att de blänker röda och ser i nästan kompakt mörker.

●● Feral claws (Vargklor)

Genom att offra 1 blod kan du samma runda fälla ut klor som gör aggskada i strid. Klorna fallts ut från fingrarna.

●●● Earth meld (Jordens vän)

Du kan sjunka ner ungefär 2-3 meter i jord. Du ligger i ett halvupplöst tillstånd och är omedveten om det som sker på ytan ovanför dig. Detta är ett bra sätt att fly undan strid eller solen. Förmågan kostar 2 blod. Tecknet är att gå ner på knä och korsa armarna över bröstet

●●●● Shape of the beast (Bestform)

Ditt kropp förändras invertes till ett rovdjurs. Muskulerna spänns och skelett och vävnad hårdnar.

Adrenalinet rusar och dina naglar förvandlas till klor. I bestform har du +5 röda poäng och ger aggskada i alla attacker.

●●●● Mist form (Dimform)

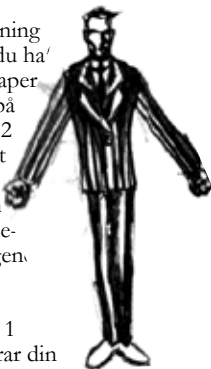
Genom att förvandla dig till en tunn dimma blir du nästan osynlig och kan ta dig igenom de smalaste springor i lika hög hastighet som du kan springa. Du tar inte skada av vanliga attacker. Förmågan fungerar inte när du sover. Tecknet är två händer över huvudet med öppna handflator. Förmågan kostar 3 blod att aktivera.

Potence (Styrka)

Potence ger dig extra röda i strid, utan kostnad, enligt tabellen nedan.

Nivå	1	2	3	4	5
Extra röda	2	4	6	9	12

Du får även kommandot "Styrka!". Säger du kommandot och nivå (alltså t.ex.: "Styrka tre!") ska alla som inte har mer i Styrka, och säger det, spela med på att du är starkare.



*Ma despoille me gardez!
(Må min [andra] päls beskydda mig!)
- Gammal varuh*

Discipliner

Thaumaturgy (Tamaturgi)

Detta är Tremeres signaturdisciplin. Den skiljer sig från andra discipliner då den är indelad i olika vägar (Paths). Dessutom kan en tamaturg även designa ritualer som ger flertalet olika effekter. Hör ni kommandot Magi! så kan ni anta att det är Thaumaturgy som ligger bakom effekterna. Den path som beskrivs här kallas Blood Thaumaturgy. Thaumaturgy använder ditt **BLÅ** värde.

• A Tast for Blood (Smak för blodet)

Genom att vidröra en vampyrs blod kan du avgöra dess generation, om den diableriserat det senaste året, om det finns några störningar i blodet och när den drack senast. Informationen är sällan exakt. Prata med en spelledare.

•• Blood Rage (Bryta kontroll över blodet)

Genom att vinna en blå utmaning kan du tvinga offret att bränna lika många blod som ditt blå effektvärde efter att offret bränt Vilja för att motstå. Dessa värden adderas till offrets röda

värde. Dessutom har offret under en scen lättare att frenza (se Brujahs klannackdel, sid 3).

••• Blood of Potency (Blodets kraft)

Du kan sänka din generation. Prata med spelledningen.

•••• Theft of Vitae (Stjåla blod)

Genom att vinna en blå utmaning kan du kan överföra blod (blodpoäng) från någon annan till dig själv på långt håll. Du för över lika många blod som ditt blå effektvärde efter att offret bränt Vilja för att motstå.

••••• Cauldron of Blood (Koka blod)

Genom att vinna en fasthållningsutmaning kan du bränna motståndarens blod. Offret tar lika många röda i skada och förlorar lika många blod som du har i ditt Blå effektvärde.



Namn: _____ **Bakgrunder etc.:** _____

Spelare: _____

Klan: _____

Generation: _____

Rött: **Grönt:** **Blått:**

Max: **Max:** **Max:**

Läkningsvärde: **Effektvärde:** **Effektvärde:**

Blod: ○○○○○ ○○○○○ **Vilja:** ○○○○○ ○○○○○

Discipliner: _____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Här kommer en kort sammanfattning av de regler som alla bör känna till. Siffran inom parentes är det sidnummer som man kan läsa om regeln på.

Skapa roll (6)

- Rött:** (fysiskt attribut+disciplin+2 abilities)
- Läkningsvärde:** (fysiskt attribut+fortitude)/5
- Grönt:** (socialt attribut+2 abilities)
- Blått värde:** (mentalt attribut+2 abilities)
- Blått:** (mentalt attribut)/5
- Grönt Effektvärde:** (socialt attribut)/5

Kommandon och Tecken

En tumregel är att de tecken där någon håller en eller flera händer ovanför huvudet så är det bara de med mycket i auspex som som kan se dem.

Kommandon

- Potence!** Följt av värde. Används t.ex. för fasthållning. Om någon säger Potence och du hjälpa till (13)
- Celerity!** Följt av värde. Används exempelvis för att springa ifrån, eller ikapp, folk. (11)
- Magi!** Följs av beskrivning av en effekt. Det går inte att motstå. (9)
- Jag flyr!** Alternativ i röd utmaning. (9)
- Fasthållning!** Alternativ i röd utmaning. (9)
- Pålning!** Sägs när du ska påla någon. (10)

Disciplintecken

- Obfuscate 1** Ena handen mot motstående axel.
- Obfuscate 2** Korsarmarna framför bröstet
- Obfuscate 3** Ena handen mot motstående axel och andra uppåt åt sidan
- Obfuscate 4** Båda händerna uppåt åt sidorna
- Obfuscate 5** Armarna korsade ovanför huvudet
- Majesty** Armarna snett ut åt sidorna.
- Earthmeld** Knäböj och korsarmarna.
- Mist form** Två öppna händer ovanför huvudet.
- Psychic Projection** Hand ovanför huvudet.

Tecken för utmaningar (9)

- Röd utmaning** Knuten näve i öppen hand
- Grön utmaning** Knuten näve mot motsatt axel.
- Blå utmaning** Fingrar mot tinning eller öga.
- Jag ger mig!** Två fingrar mot halsen

Sammanfattning av stridsreglerna (9)

- Möjliga Röda utmaningar:**
 - Jag anfaller (knuten näve i öppen hand)
 - Fasthållning! (Säg ditt värde i potence)
- Möjliga svar på Röd utmaning:**
 - Jag ger mig (två fingrar mot halsen)
 - Jag försvarar mig (knuten näve i öppen hand)
 - Jag flyr! (dubbel bonus för celerity)

Traditionerna

The First Tradition: The Masquerade

Thou shall not reveal thy true nature to those not of the blood. Doing such shall renounce thy claims of blood.

Du skall icke avslöja din sanna natur för de utanför släktet. Gör du det mister du din rätt till Blodet.

The second Tradition: The Domain

Thy domain is thine own concern. All other owe thee respect while in it. None may challenge thy word while in thy domain.

Din domän är din ensak. De som beträder den är skyldiga dig respekt. Ingen ska ifrågasätta ditt ord på din domän.

The third Tradition: The Progeny

Thou shall only sire another with the permission of thine elder. If thou createst another without thine elder's leave, both thou and thy progeny shall be slain.

Du får endast skapa en avkomma med din furstes tillåtelse. Skapar du en avkomma utan din furstes tillåtelse skall både du och ditt barn straffas.

The forth Tradition: The Accounting

Those thou create are thine own children. Until thy progeny shall be released, thou shall command them in all things. Their sins are thine to endure.

Din avkommor är dina egna barn. Innan de är fria att släppas skall du styra dem i allt. Deras synder är dina att uthärda.

The fifth Tradition: Hospitality

Honor one another's domain. When thou comest to a foreign city, thou shall present thyself to the one who ruleth there. Without the word of acceptance, thou art nothing.

Hedra en annans domän. När du kommer till en ny stad ska du presentera dig för fursten. Utan furstens accepterande är du intet.

The sixth Tradition: Destruction

Thou art forbidden to destroy another of thy kind. The rights of destruction belongeth only to thine elder. Only the eldest among thee shall call the blood hunt.

Du skall icke döda en annan av släktet. Endast de äldre har rätten att förgöra. Blott den