



Sabbat

Regler

ARRANGÖRER

Jörgen Eriksson
Tel: 0706418523
Epost: Jorgen.ua@hotmail.com

Martin Wessman
Tel: 0702079225
Epost: Martin_wessman@yahoo.se

Joakim Blomkvist
Tel: 0723850333
Epost: Jykklo@hotmail.com

INDEX

Disclaimer	3
Din Karaktär	4
Discipliner	20
Utmaningar	46
Strid	48
Frenzy & Willpower	57
Sinnesundersökning	60
Begrepp & Annat	63
Ritualer	71
Koden	74

FÖRORD

DISCLAIMER

Detta är Uppsala Sabbatlajvs regelbok och de gäller för alla i lajvet. För att du skall få tillåtelse att lajva i Sabbatlajvet krävs att du accepterar att lyda samtliga regler. Även om du är helt ointresserad av regler borde du fortfarande ta till dig denna sida.

Regel nr 1: Arrangörerna har alltid rätt.

Regel nr 2: Om arrangörerna mot förmodan skulle ha fel gäller automatiskt regel nr 1.

Arrangörerna förbehåller sig rätten att, närsomhelst, hursomhelst och vartsomhelst ändra på vad som helst som rör lajvet. Detta gäller speciellt regler och vem som får vara med och lajva. Arrangörerna ifrånsäger sig allt ansvar för personskador, förlust av egendom samt förlust av karaktär eller socialt liv som kan ha uppkommit i samband med lajvet. Arrangörerna ifrånsäger sig allt ansvar för eventuella brottsliga handlingar som utförts utav privatpersoner eller grupper inom lajvet.

Tänk på att man inte har det roligare än man gör det, speciellt när man lajvar. Behandla dina medmänniskor såsom du själv skulle vilja bli behandlad och ta inga onödiga risker med dig själv eller andra. Vi arbetar alla tillsammans, såväl spelare som arrangörer, för att alla skall ha så kul som möjligt. Har du synpunkter på någonting inom lajvet så tveka inte att ta kontakt med arrangörsgruppen för att se om det går att göra någonting åt saken. Vi inom arrangörsgruppen är nästan aldrig omöjliga :)

Ha ett trevligt lajv!

Med vänliga hälsningar

Arrangörsgruppen

DIN KARAKTÄR

All karaktärsskapning i Sabbatlajvet sker med hjälp av minst en arrangör. Namn, telefonnummer och mailadress till arrangörerna finns angivet dels i regelhäftet samt på hemsidan (www.sabbat.se). Du måste få din karaktär godkänd av en arrangör för att få spela med i Sabbatlajvet.

Skapandet av en Sabbatkaraktär sker oftast inte genom att du tänker ut vad du vill spela, utan med vilka. Flocken är det viktigaste i Sabbaten och fungerande flockar är alltså det som är viktigast i Sabbatlajvet. Du måste se till att din karaktär passar in i flocken, IN som OFF. Detta betyder inte att din karaktär måste komma överens med alla i flocken, men det betyder att din karaktär är där av en anledning. Din politiska inriktning avgör ofta vilken flock som passar då de flesta i en flock tenderar att uttrycka samma politiska ideologi.

Efter att du kommit på vilken flock du vill tillhöra och hört med dem i flocken att det är ok att du går med så kan det vara bra att bestämma dig för om du ska följa en väg eller om du ska ha kvar din mänsklighet. Ha i åtanke vilket koncept din flock har, vissa flockar brukar ha två, tre vägar som alla i flocken följer. Däremot finns det ingen skam i att följa mänsklighetens väg i Sabbaten, faktum är att ungefär hälften av Sabbatens vampyrer följer just Humanity istället för en väg (Path).

När du har valt flock, politisk inriktning och väg är det dags att fungera kring personlighet och klan. För att välja personlighet så kan du bl.a. titta på Nature och Demeanor i *Vampire the Masquerade* eller *Guide to the Sabbat*.

Tänk på hur personligheten, din väg och din klantillhörighet påverkar din karaktär och hur den fungerar i en flock. En annan sak att tänka på är vad man ska göra på mässorna och hur du lajvar med karaktären. Det är t.ex. inte kul att ha en karaktär som sitter still och inte törs prata med folk.

Klan väljer du enklast genom att läsa på om dem i *Vampire the Masquerade* eller i *Guide to the Sabbat*. En lista på de vanligare klanerna i Sabbaten och deras klandiscipliner och klannackdelar följer i slutet på karaktärsskaparstycket. Du hittar även en beskrivning på de vanliga politiska inriktningarna där.

Det finns fyra åldersgrupper av vampyrer i Sabbatlajvet. Den yngsta av dessa är nyomfamnad, du är då max ett par veckor gammal och med största sannolikhet skapad av någon av de existerande vampyrerna i lajvet. Den andra och det troligaste att du kommer spela, är Neonat. Som Neonat är du omfamnad efter det andra inbördeskriget (det slutade 1933). Den tredje åldersgruppen som du kan tänkas spela, om det finns en öppning för en sådan karaktär, är Ancilla. Ancillor blev omfamnade runt det andra inbördeskriget. Titeln Ancilla kan även ges till en Sabbat som ett hedersutnämmande. Vanligtvis är en Ancilla i Sabbaten drygt 100 år.

Den sista och äldsta åldersgruppen är Äldste. Äldstarna omfamnades innan det andra inbördeskriget (ca. år 1800) och finns bara i ett väldigt fåtal i lajvet. De Äldstar som fortfarande lever trots Sabbatens krigiska natur är antagligen riktigt farliga i strid och/eller smarta och försiktiga nog att ha överlevt så pass länge i Sabbaten.

Du har nu tänkt igenom det grundläggande, vilket koncept din karaktär har och även bestämt en klan och din ungefärliga ålder. Då börjar det bli dags att sätta ut lite siffror på karaktären.

Det finns ett antal egenskaper hos varje karaktär, dessa beskrivs med siffervärden, ju högre siffra desto bättre är karaktären på det. Först av egenskaperna kommer grundegenskaperna.

Det finns tre grundegenskaper i Sabbatlajvet: Fysik (**Fys**) som avgör hur stark, stryktålig och smidig du är. Social (**Soc**) som avgör hur

socialt begåvad, charmig och övertalande du är och sist Mental (**Men**) som avgör hur smart, snabbtänkt samt hur bra iakttagelseförmåga du har.

Nästa egenskap är färdigheter (Skills). Dessa beskriver som det låter olika färdigheter du är bra på. Förklaringen över de färdigheter vi har i lajvet kommer senare i detta kapitel. Egenskap nummer tre är Lores som kort beskrivet är specialkunskap inom områden som endast vampyrer och andra insatta har kännedom om. Viljestyrka (Willpower) är nästa egenskap, den avgör till största del din motståndskraft mot social och mental påverkan. De sista egenskaperna en karaktär i lajvet har är disciplinerna. Dessa är de övernaturliga krafter som vampyrerna besitter. Dessa egenskaper ges alla ett värde vars maximum och minimum avgörs av karaktärens Generation (se tabell på nästa sida).

I tabellen nedan finns det angivet vad de tre första åldersgrupperna (Nyomfamnad, Neonat, och Ancilla) får för startvärden. Äldstarna utformas godtyckligt av arrangörerna och finns därför inte med. Du ska utgå från att du kommer spela en nyomfamnad eller en Neonat då Ancillorna är fåtaliga i Sabbatlajvet. De nyomfamnade får enligt tabellen nedan väldigt mycket färre poäng och XP än vad Neonaterna får.

Detta uppvägs av att de nyomfamnade får dubbel XP *de tolv första* mässorna de kommer på. Detta speglar den snabba utvecklingen en vampyr har när denne lär sig det mest grundläggande med sin nya natur.

Alla andra får 1 XP per mässa. Bonus-XP kan fås för att arrangera mässor (1 XP, max 1 gång/termin), betala terminsavgiften (2 XP) och för att rekrytera nya spelare (när den nya spelaren betalar terminsavgiften får ni båda 1 XP var).

Kostnaden för de olika egenskaperna kan ses i tabellen (XP, Kostnader & Lärare) på nästa sida. En Neonat får alltså placera ut en 7:a, en 5:a och en 3:a i sina grundegenskaper. Två stycken 3:or, två stycken 2:or och två stycken 1:or på färdigheter. Två poäng får placeras på Lores, alltså antingen en 2:a eller två 1:or.

En Neonat börjar med ett i Viljestyrka (Willpower) och får 30 start-XP. Dessa start-XP får spenderas nästan hur som helst, dock får endast en färdighet eller lore köpas upp till 4 och ingen disciplin får överstiga 3 samt att minst hälften av XP:na måste spenderas på klandiscipliner. Det är tillåtet att dela upp de färdigheter som man fått från början i mindre delar och det är tillåtet att flytta färdigheter till lores, men inte vice versa. Alla karaktärer börjar på generation 11 men kan höja den för att få två start-XP för första höjningen och ytterligare 3 XP för nästa höjning, se generationstabellen på nästa sida för en noggrannare förklaring. Nu är karaktären nästan klar, för att ge din karaktär lite krydda ska du som avslutning på karaktärsskapandet i samråd med arrangör välja några passande och rimliga Merits och Flaws av ungefär samma kaliber. Exempel på Merits och Flaws finns bl.a. i Vampire the Masquerade och Guide to the Sabbat.

	Nyomfamnad	Neonat	Ancilla
Grundegenskaper	7,5,3	7,5,3	9,7,5
Färdigheter	3,3,2,2,1,1	3,3,2,2,1,1	4,4,3,3,2,2,1,1
Lores	0 XP	2 XP	5 XP
Viljestyrka	1	1	2
Start-XP	20	30	70
Max i Färdigheter/Lores från start	1 st på 4 (får ej köpa Lores)	1 st på 4	3 st på 4 eller 1 st på 5
Max på OOC discipliner från start	Inga	Hälften	Hälften

Generation

Din karaktärs generation avgör hur många blod du har, hur många blod du kan använda/”bränna” per runda, hur högt du kan ha i dina grundegenskaper, discipliner, skills och viljestyrka. Listan nedan visar vad som gäller vid vilken generation.

<i>Generation</i>	<i>Blodpool</i>	<i>Blod/runda</i>	<i>Disciplinmax</i>	<i>Grundegenskapsmax</i>	<i>Skill/WP-max</i>
7	20	4	6	15	7
8	18	3	6	14	6
9	16	2	5	13	6
10	14	1	5	13	5
11*	12	1	5	12	5
12	10	1	4	11	4
13	8	1	4	10	4
14**	6	1	2	8	4

* Samtliga nyskapade karaktärer startar på Generation 11, men kan höja den till 12 för att få 2 start-XP eller till 13 för 5 XP. Lägsta generationsgränsen för klan Pander är 12, Antitribuklaner är 11 medan Lasombror och Tzimiscer får köpa ”ner” sin generation till 10 för 2 start-XP. Ancillor får oavsett klan köpa ner sin generation till 9 för 2 start-XP per steg om de så önskar. En vampyr av den 13:e generationen har även mycket svårt att omfamna nya vampyrer.

**Du kan inte blodsbinda, omfamna eller skapa ghoular. Du kan heller inte diablerisera.

OBS: Är du äldste får du skaffa övernivåer (6) i Discipliner oavsett generation.

XP, Kostnader & Lärare

XP är förkortning för eXperience Points. Varje mässa du är närvarande på ger dig ett XP. Ibland kan du få XP genom att göra andra saker, arrangör berättar för dig när. Med dessa XP kan du köpa färdigheter, discipliner, etc. till din karaktär. Tabellen nedan visar vad en karaktärs olika egenskaper kostar på olika nivåer. Samtliga köp måste godkännas av arrangör och vissa egenskaper kräver lärare för att få köpas. Icke klandiscipliner, kunskapsfärdigheter och färdigheter på nivå 4+ kräver alla lärare. Skulle läraren inte besitta disciplinen som klandisciplin kan denne endast lära ut disciplinen till maximalt tre steg under det denne har i disciplinen.

<u>Egenskap</u>	<u>Nivå</u>	<u>XP-Kostnad</u>	<u>Lärarkrav</u>
Grundegenskap	1-7	1/steg	Nej
Grundegenskap	8-11	2/steg	Nej
Grundegenskap	12-15	3/steg	Nej
Färdighet/Lore	1-3	1/steg	Vissa
Färdighet/Lore	4-5	2/steg	Vissa
Färdighet/Lore	6-7	3/steg	Vissa
Willpower	2-3	2/steg	Nej
Willpower	4-5	3/steg	Nej
Disciplin (clan)	1-2	3/steg	Nej
Disciplin (clan)	3-4	5/steg	Nej
Disciplin (clan)	5-6	7/steg	Nej
Disciplin (out-of-clan)	1-2	5/steg	Ja
Disciplin (out-of-clan)	3-4	7/steg	Ja
Disciplin (out-of-clan)	5-6	9/steg	Ja

Färdigheter

Färdighetsvärdet avgör din kompetens och skicklighet inom det specifika området som står beskrivet under varje färdighet. Vissa färdigheter är breda och innehåller dessutom fler områden än namnet antyder, detta förklaras i slutet av varje färdighet.

Nivåerna i färdigheten visar hur pass bra du är i den:

1. Du behärskar färdigheten hjälpligt och klarar av grundläggande uppgifter.
2. Du kan försörja dig yrkesmässigt i branscher relaterade till färdigheten.
3. Du är expert inom området och klarar dig mycket väl i de flesta situationer.
4. Du tillhör det ledande skiktet inom området.
5. Du är en mästare inom området. Endast ett ytterst fåtal besitter din skicklighet och kunskap.

Academics

Färdigheten är ett mått på hur lärd du är i humaniora. Här ingår litteraturvetenskap, historia, språkkunskap, teologi, filosofi, etc. Det är också den här färdigheten som avgör hur bra du är på att hitta information i exempelvis bibliotek. Detta är alltså färdigheten som hjälper dig forska. Varje poäng i Academics ger din karaktär ett extra valfritt språk. Vanligtvis har en karaktär två språk från start.

Brawl

Färdigheten visar hur bra du är på obehäpnad strid, så som sparkar, slag, klor, brottning, etc. (Se kapitlet om strid).

Bureaucracy

Färdigheten ger dig förståelse hur mänskliga institutioner och regelverk fungerar. Utan denna färdighet är det omöjligt att ha kontroll över komplicerade mänskliga influenser. (Se influensreglerna). Färdigheterna Finance och Law innefattas också i *Bureaucracy*.

Dodge

Med den här färdigheten så undviker du motståndares attacker och blir svårare att träffa. (Se kapitlet om strid). Färdigheten Athletics innefattas också i *Dodge*.

Firearms

Färdigheten avgör hur skicklighet du är med alla sorters handburna avstånds- och kastvapen. (Se kapitlet om strid.)

Fire Dance

Denna Sabbatunika färdighet gör dig extra motståndskraftig mot eld och Rötschreck. (Se kapitlet om Frenzy och Rötschreck).

Intimidation

Färdigheten används för att skrämma och få andra att lyda dig. Färdigheten Leadership innefattas också i *Intimidation*.

Investigation

Färdigheten avgör hur alert och uppmärksam du är samt hur duktig du på att undersöka personer och platser. Färdigheten Alertness samt till viss del Empathy innefattas också i *Investigation*.

Lores

Lores är speciella kunskapsfärdigheter som vanligtvis endast innehåser av övernaturliga varelser. Lores tas upp i ett eget stycke nedan.

Medicine

Färdigheten innefattar kunskap rörande den mänskliga kroppen, medicin, biologi och till viss del även kemi. Den är vital för läkare och forskare inom dessa områden. Färdigheterna Torture och Body Craft innefattas också i *Medicine*.

Melee

Färdigheten avgör din skicklighet med närstridsvapen, så som svärd, klubbor, knivar, yxor etc. (Se kapitlet om strid.)

Occult

Färdigheten ger en bred men inte särskilt djup teoretisk kunskap i det ockulta och övernaturliga. Färdigheten innefattar insikter

rörande allt från andar och spöken till magi och ritualer. Du kan med *Occult* lista ut vad olika magivägar och ritualer gör genom att studera dem.

Performance

Färdigheten är ett mått på hur pass talangfull du är. Den innefattar allt ifrån att måla tavlor och skulptera till att skriva poesi och dikta. *Performance* innefattar också skådespeleri som vissa Discipliner kräver då du måste spela någon du faktiskt inte är.

Technology

Med den här färdigheten förstår du dig på teknologi, fysik, matematik och kemi. Färdigheten är ett måste för forskare inom dessa områden. Färdigheten Computers, och Science innefattas också i *Technology*.

Ritual Knowledge

Denna Sabbatunika färdighet ger dig kunskap rörande hur Sabbatens "heliga" och halvmagiska ritualer utförs och vad de har för innebörd. Färdigheten är ett måste för en

präst i Sabbaten. Vid nivå 3 i *Ritual Knowledge* anses du vanligtvis tillräckligt kompetent för att få agera flockpräst då kan du samtliga Auctoritas Ritae och kan tillverka egna enklare Ignobilis Ritae.

Stealth

Färdigheten innefattar vetskapen hur man ska gömma sig, smyga, göra inbrott samt undvika att lämna några spår efter sig. Färdigheten Security och Streetwise innefattas också i *Stealth*.

Subterfuge

Färdigheten gör dig duktig på att övertala, ljuga och se igenom lögn. Färdigheten Empathy innefattas också i *Subterfuge*.

Survival

Färdigheten rör kunskapen om vildmark och djur. Du kan träna och föda upp djur, röra dig ljudlöst i skogen och spåra andra. Färdigheten Animal Ken innefattas också i *Survival*.



Lores

Lores är speciella kunskapsfärdigheter som vanligtvis endast innehåses av övernaturliga varelser. Alla Lores beskrivs nivå för nivå så du vet vilken nivå du behöver i dessa färdigheter för att veta vad du vill veta. Först hos alla Lores finns en allmänkunskapsbeskrivning som tar upp vad som är allmänt känt för alla karaktärer i lajvet.

Om din karaktär nyligen anlåtit till Sverige så är det troligt att de Lores som har med lokalkännedom att göra är baserad på annan ort tills vidare.

Med noll i en Lore har du bara "Allmänkunskap" i området vilket kan leda till att du drar totalt felaktiga slutsatser om saker du aldrig stött på tidigare även om du själv läst om det i någon bok från *World of Darkness*. Tänk på att din karaktär bara kan saker som den köpt för XP. Det räcker alltså inte att någon sitter på en mässa och berättar för dig om varulvar för att du ska få Garou Lore.

Alla karaktärer som har funnits i Sabbaten längre än en termin har fått lära sig vissa grunder om Sabbaten, Camarillan och sin nya natur. Denna information återfinns i början av beskrivningen på varje lore nedan. Vissa karaktärskoncept går självklart ut på att du inte skall känna till den grundläggande.

Sabbatkunskapen, tex. om du fått en felaktig uppfostran av någon anledning, är nyskapad eller infiltrator så saknar du denna kunskap av naturliga anledningar. Det kan tilläggas att alla nyskapade karaktärer räknas ha denna nackdel tills de varit med ett halvår i lajvet och på så sätt överlevt länge nog för att lära sig grunderna.

Lore - Black Hand

Allmänkunskap: Du vet att Svarta Handen är som en sekt inuti sekten. De används som elittrupper mot speciellt farliga och "tung" mål. Du vet att alla betitlade Sabbat av rangen Biskop och över får ge Svarta Handen medlemmar order och att koden säger att man skall stödja svarta handen när de utför sina uppdrag om man kan. Svarta Handen får inte bära andra titlar än

Flockpräst, Ductus eller Paladin/Templar och de bär en svart halvmåne i vänster hand.

1. Du känner till Svarta Handens grundläggande hierarki och att de tre specialistutbildningarna Lönnmördare, Städare och Emissarie finns. Svarta Handen agerar ibland som spioner och agenter även inom Sabbatens led och använder sig då och då av sk. Manchurianer. Du känner även till de mest grundläggande detaljerna i kaintisk taktik.

2. En sk. Dominion leder Handen i varje större geografiskt område, du vet vem som är Dominion i ditt område. Den högsta rank en statsbunden Handen medlem kan ha är Löjtnant. Under sig har Löjtnanten en till tre Sergeanter och Sergeanten har i sin tur ett obestämt antal korpraler under sitt befäl. De övriga medlemmarna är vanliga soldater, men alla soldater är specialister inom ett specifikt område. Du har en viss insikt i de taktiska hemligheterna hos båda sekterna.

3. Du känner till Handens interna regler, du vet hur de rekryterar och hur deras invigningsritualer går till. Du vet också att de har en egen version av Vaulderi. Du känner också till Handens historia och hur de agerat i Sabbatens historia. Lite undgår ditt taktiska sinne, du kan framgångsrikt leda mindre attacker mot Camarillastäder med färre förluster än de flesta.

4. Handen leds av fyra Serapher, som är direkt underställda Regenten. Du vet att det är förbjudet att ha rena Handen flockar men att dessa ändå existerar. Du kan nu också lista ut rangen på de flesta Handen medlemmar du känner till. Du vet vilka Handen ledare som finns i din generella omgivning. Du är så gott som komplett taktiskt skolad och vet hur allt från avledningsmanövrer till storskaliga angrepp skall genomföras. Du har även insikter i hur Camarillan vanligtvis reagerar och vilka mål som är viktiga för att försvaga fienden så mycket som möjligt.

5. Du vet vilka mål som Handen egentligen har och du har hört störande rykten om något som kallats "den sanna Svarta Handen" som numera inte existerar. Du är ett taktiskt geni

som med rätt trupper kan genomföra lyckade angrepp mot mångmiljonstäder. Du uppfinner egna taktiska manövrer och vet näst intill exakt hur Camarillan beter sig i strid. Taktiker hos Camarillan ryser när de hör att du är i närheten.

Lore - Camarilla

Allmänkunskap: De har lagar som kallas för Traditioner och den viktigaste traditionen är maskeraden som går ut på att vampyrer aldrig får avslöja sin sanna natur för människor. Deras städer styrs av Furstar som är enväldiga, vanligtvis maktgalna despoter. De kallar sig själva för släktet. Många yngre är blodsbundna till äldre och det finns inget förbud mot detta i Camarillan. Furst Johann av Stockholm är en Lasombra som svikit Sabbaten. Du har hört rykten om honom och vissa andra notoriska Camarillor men har svårt att filtrera mellan skräckhistorier och sanning.

1. Du vet att staden styrs av fursten och hans närmaste rådgivare som kallas primogener. Du kan traditionerna och att det är väldigt fritt för Camarillafurstar att tolka traditionerna helt själva i sina egna städer. Detta har lett till att traditionernas funktion är att ge fursten makt, inte ge enskilda camarillavampyrer rättigheter. Du börjar få viss rätsida på sanningar och rykten kring notoriska Camarillor som Avernus Franken, Hector Germanicus, Conrad Gripenstedt, etc. Du känner till att det i varje stad finns en mark som är fredad, där vampyrkrafter inte får brukas och att denna mark kallas Elysium. Du vet att vampyrerna i staden har regelbundna möten på denna mark. Du vet tillräckligt om Camarillan för att bete dig hjälpligt på ett Elysium.

2. Du vet att det oftast är primogenrådet eller specifika äldstar som egentligen styr städer, med fursten som galjonsfigur. Du vet när och hur Camarillan bildades. Du kan namnen på Sveriges furstar och några andra kända Camarillor, däribland Stockholms Camarillas samtliga äldstar, primogener och prokonsuler. Du vet tillräckligt om Camarillan för att veta hur kringresande

Camarillor beter sig när de tar sig in i en Camarillastad (hur de kommer i kontakt med de lokala vampyrerna etc.). Du vet att varje stads försvar oftast sköts av den lokala Skarprättaren/Sheriff (Camarillans furstes "Templar") och dennes anställda fogdar. Många Camarillastäder har också en vampyr som ser till att klanlösa och icke välkomna sektlösa "försvinner". Denna titel kallas "Rackare" och denna titel är långt ifrån lika fin och respekterad som Skarprättare.

3. Du vet att Camarillan ibland samlar till stormöten som kallas för konklaver där alla Camarillor av rang över ett stort geografiskt område möts. Du vet att Camarillans strateger och krigsherrar kallas Justicar och deras funktion verkar vara som en kombination av Inkquisitionen och Svarta Handen. Justicarernas närmsta soldater kallas Arkoner och det är vanligtvis dessa som skickas till områden som Sverige i krigstider. Du känner till de flesta av Camarillans större oskrivna regler och du kan nu vara på ett Elysium utan större risk för en faux pas.

4. Det finns enbart sex stycken Justicarer i Camarillan och du vet vilka de är och ett par av de mest kända arkonerna de har anställda för tillfället. Toreadoren Madame de Guil är ansvarig Justicar för Skandinavien. Du vet även att det finns en liten del av de oberoende klanerna som fulla medlemmar av Camarillan. Du känner till de politiska slitningarna i sekten och i klanerna rätt väl. Du är nu en mästare på Camarillans etikett och skulle (givet höga värden i *Performance*) kunna utge dig för att vara väktare av Elysiet.

5. Du vet att hela sekten leds av uråldriga vampyrer som har en gruppering som kallas för den Inre Cirkeln. Du vet som fakta att det finns flera antitribus av både klan Lasombra (utöver furst Johann och hans avkommor) och klan Tzimisce i Camarillan. Du vet för det mesta i vilket land Justicarerna befinner sig för tillfället och vilka taktiska misstag som dessa krisherrar brukar göra. Du vet flera smutsiga små hemligheter som enskilda vampyrer gjort i Camarillan.

Lore - Garou

Allmänkunskap: Varulvarna slåss i en otroligt farlig stridsform mitt emellan varg och människa. De har någon form av koppling till silver. Vissa Sabbat hävdar att silver är ett effektivt vapen mot varulvar medan andra säger att varulvar går i okontrollerad frenzy på personer som bär silver, det sägs att en varulv i människoform tvingas gå upp i stridsform om silver vidrör dennes nakna hud.

1. Varulvar kallar sig själva för Garou och namnet ”varulv” ses ofta som nedvärderande. Varulv är något man föds till och arten måste fortplanta sig med människor då avkommor mellan två varulvar ofta blir missbildade. De allra flesta varulvarna ser vampyrerna som någon form av ärkefiende och anfaller dem direkt när de ser dem.

2. De lever likt Sabbaten i flockar men är annars uppdelade i såväl klaner (stammar) som yrken (Auspices). De har magiska krafter som liknar discipliner. Deras krigarkast kallas för Ahroun och den stam som kallas Fenreir är vanligast i Skandinavien. Du känner även till en stadsboende stam som kallas för ”Svarta spiralens dansare”, åsikterna om huruvida de är infernalister eller varulvarnas Sabbat går isär. I vilket fall så är detta den enda stam som det brukar gå att förhandla med.

3. Det finns varulvar över hela världen och tidigare internationella stammar vid namn Silver Fangs, Shadow lords, Bone Gnawers, Glass Walkers och Red Talons finns nu för tiden i Sverige. Bone Gnawers och Glasswalkers bor i städer och kämpar där i någon form av krig mot Den Svarta Spiralens Dansare över herraväldet.

Övriga varulvsstammar bor ute i skogen och dyrkar naturandar och jordmodergudinnan. Varulvsflockarna är likt Sabbaten centrerade kring en form av flockpräst, i varulvsflockarna kallas denne för Theurge. Du vet att varulvar kan röra sig in och ut ur

andevärlden och du misstänker att denna förmåga är kopplad till Theurgernas magi. Varulvarna har även en revenantliknande mänsklig tjänarklass kallad Kinfolk som kan vissa av varulvarnas krafter. Silvrevapen ger stora sår på varulvar, men många av varulvarnas krafter går ut på att upptäcka silver så det är svårt att smyga sig på (eller ifrån) varulvar när man är utrustad med silvrevapen. Du känner igen varulvarnas ”tecken” men du förstår väldigt lite av dem.

4. Du känner till stammarna Uktena, Star-gazers och Children of Gaia och börjar få bra koll på varulvarnas stammpolitik. Du börjar se vilka stammar som har vilka krafter. Du vet att samtliga varulvar kan ta sig in i andevärlden via reflekterande ytor men att vissa varulvar har svårare än andra att göra detta. Vissa områden är otroligt heliga för varulvar och att de kan slåss till döden för att försvara dessa områden. Dessa områden kallas Caers och de befinner sig där barriären till andevärlden är extra svag (vilket leder till att det är områden som Tzimisceklanen ofta är intresserade av). Du känner till varulvarnas religion (Wyrms, Wyld, Weaver och syster Luna) och vilka stammar som dyrkar vilken ande. Du vet också att anledningen till att de flesta varulvar hatar de flesta vampyrer är för att deras krafter signalerar att vampyrer (som inte vandrat långt på Bestens väg) tillhör Wyrms. Om du har *Auspex* eller *Animalism* så kan du nu känna igen och förstå varulvarnas doftmarkeringar.

5. Du känner till samtliga stammar och du har oerhört bra koll på politiken mellan dem. Du känner till alla yrken (Auspice) och att varulvarna föds till dem beroende på månfasen. Du vet de vanligaste krafterna och hur de fungerar samt vilka andar som lärt dem detta. Du vet vilka vampyrkrafter som fungerar på varulvar och vilka som inte gör det. Du känner igen och kan läsa samtliga varulvstecken. Du kan även förfälska tecken och lura varulvarna att det är någon av dem som gjort det. Om du är i en situation så att varulvar lyssnar på dig så vet du så mycket

om deras religion att du ofta kan manipulera dem (men var försiktig för om de kommer på att du utnyttjat dem så är deras hämnd grov).



Lore - Kindred

Allmänskunskap: Du känner till vampyrismens grundläggande behov och natur. Du vet vilka som är de vanliga klanerna och vad dessa normalt är bra på. Du känner också till de stora händelserna i den vampyriska historien.

1. Du känner till de vanligare blodslinjerna som Salubri Antitribu och Gargoyle och vet på ett ungefär vad deras unika discipliner går ut på. Du vet i stora drag vad de klanunika disciplinerna som är vanliga i Sabbaten (Obtenebration, Protean och Vicissitude) går ut på. Du har god kunskap om de senaste 100 årens vampyrhistoria från din del av världen.

2. Du känner till de ovanligare blodslinjerna som t.ex. Kiasyd, Harbringers of Skulls, och Setit Tempelvakt, samt du känner till grunddragen hos deras unika klandiscipliner. Du vet att Troile diableriserade Brujah, det första diableriet. Du har en översiktlig kunskap om Sabbatens och Camarillans historia från deras skapelse fram till nu och du kan namnet på de flesta Antediluvianer.

3. Du känner nu till så gott som alla klaner och blodslinjer samt du har en mycket god inblick i de vanligare disciplinerna. Du är också väl bevandrad i det senaste milleniets vampyriska historia. Du vet hur Giovanniklanen skapades och att Cappadocierna var deras föregångare. Du känner till klan Tremeres krigiska förflutna och att de en gång var mänskliga magiker.

4. Dina kunskaper om de vampyriska klanerna och blodslinjerna är praktiskt taget kompletta. Du är nu välbevandrad även inom de unika klandisciplinerna och endast de högsta nivåerna på de vanliga disciplinerna är bortom dig. Din kunskap om den vampyriska historien är nu väldigt god och stäcker sig tillbaka till innan Kristi födelse. Du kan med viss efterforskning skaffa dig en uppfattning om vissa välkända vampyrers kompetensområden och disciplinuppsättning

5. Du känner nu till samtliga klaner och blodslinjer samt hur deras respektive klanhistoria ser ut. Du vet att Tremereklanen gjorde sig till vampyrer genom magi och Tzimisceblod och hur de tillverkade Gargoylerna. Du känner till var, hur och varför klan Cappadoc och Salubri försvann. Du känner till de flesta av de mer kända släktträden i de olika klanerna. Du känner till Ventrueklanens särskilda linjer och riddarordnar. Du har hört namnen eller uttrycken "Les Amis Noir", "Inconnu" och "Den sanna svarta handen". Du kan med viss efterforskning skaffa dig en god uppfattning om vissa mer eller mindre kända vampyrers kompetensområden och disciplinuppsättning.

Lore - Sabbat

Allmänskunskap: Du kan kodpunkterna (inklusive köpepakten) samt deras innebörd. Du känner till Sabbatens hierarki, vilka som sitter på de högsta befattningarna och vilka som är Sabbatens största städer. Du har också lös kunskap om de stora händelserna i Sabbatens historia.

1. Du kan den grundläggande historien bakom Koden och Köpepakten samt börjar förstå vissa kodtolkningar. Du känner till alla biskopar och över (i befattningsgrad) i ditt kardinalsdomme. Du har grundläggande kunskap om Sabbatens historia och om Sabbatens två inbördeskrig. Du känner till alla vanliga vägar i Sabbaten och vad de går ut på i huvuddrag.

2. Du vet i detalj hur koden och köpepakten grundades, du känner till alla de vanliga kodtolkningarna samt vilket syfte Kodens uttolkare har. Du känner de flesta Ductusar i ditt kardinalsdomme till namn och klan samt många Ärkebiskopar och uppåt utanför ditt kardinalsdomme. Din kunskap om Sabbatens historia kan klassas som god och du vet i detalj hur det Skandinaviska fredsfördraget tillkom. Du känner till så gott som alla vägar, vilka vägar som är förbjudna i Sabbaten och vad vägarna i stort går ut på. Du vet Inkquisitionens funktion, hur man kallar på dem och hur ont det vanligen gör.

3. Dina kunskaper om koden, köpepakten, Sabbatens vägar och historia börjar nu bli mycket goda. Du kan nu göra egna förnuftiga kodtolkningar och känner till alla de stora Sabbathändelserna i detalj. Du vet att det stora inbördeskriget (1800–1933) var en uppgörelse mellan klan Tzimisce och Lasombra, men att det urartade sig till ett krig, alla mot alla. Du känner till omständigheterna krig diableriet av Lasombra och Tzimisce (Sabbatens version). Du känner nu till de allra flesta Ductusar och Präster i samtliga flockar som finns i ditt kardinalsdomme och så gott som alla levande

Ärkebiskopar. Du vet nu vilka Revenanter som är tongivande i ditt kardinalsdomme och du vet också mycket om Revenatfamiljernas historia (både de som finns och de som numera är utdöda men en gång var Tzimisces ägodelar).

4. Din kännedom om Sabbatens historia, styre, kod och vägar är nu så gott som kompletta. Du känner till alla Vägar, deras exakta Hierarchy of Sins och mål. Du kan nu göra mycket intrikata kodtolkningar och vet hur man ska vränga och vinkla koden för att få ut så mycket som möjligt ur den. Du vet vilka som är de tongivande kainiterna i alla flockar i ditt kardinalsdomme och vilka de flesta biskopar och över i hierarkin är utanför kardinalsdommet. Du känner också till alla kända infernalister och vildjagade Sabbat som ännu är på fri fot och många av de som dödat. Du vet nu att Prisci tillsätter varandra och kan teoretiskt avsätta vilken ledare som helst så länge alla Prisci är eniga. Du vet vad som orsakade och löste de mindre inbördeskrigen.

5. Du vet nästan allt om Sabbaten. Du är en mästare i Sabbatens historia och kod. Dina kodtolkningar är svåra för en oinsatt att förstå och än svårare att säga emot. Du vet nu detaljer om alla flockar i ditt kardinalsdomme och vet vilka som är Ductusar och över utanför kardinalsdommet. Du känner till de smutsiga hemligheterna vid Sabbatens grundande. Du börjar känna till hemliga sällskap inuti Sabbaten bl.a. Le Amis Noir.

Lore - Spirit

Allmänskunskap: Enligt Tzimisceklanen, Inkv-isionen och Följare av Döden och Själens väg existerar såväl naturandar som rastlösa själar från de avlidna. Vidare hävdar Inkv-isionen att vanliga Sabbat som kommer i kontakt med icke-fysiska varelser skall vara ytterst försiktiga och uppsöka en expert på området istället för att försöka hantera situationen själva. Andar och själar av de

avlidna ryktas vara det enklaste sättet för en okunnig Sabbat att förvandlas till infernalist, något som hela inkquisitionens syfte är att se till att hitta, jaga ner och utrota.

1. Du vet att det finns olika typer av andar. Dels naturandar som styr verkligheten bakom en dold kuliss som kallas "the gauntlet", dels själar från de döda som residerar i sitt eget separata dödsrike, skilt via ett membran kallat svepningen, och sällan står i direkt kontroll över verkligheten. Umbran, som andarnas egen verklighet heter, har olika delar. Penumbra. Eller astralplanet är den region man färdas i om man besitter krafter som gör att man kan lösgöra sin själ från kroppen, drömmen har en egen region vars ingångar vaktas av starka väktare, de djupaste och mörkaste delarna av umbran är hemvist åt demoner och onda andar.

2. Vanliga andar delas in i tre grupper. Wylden skapar världen och substans genom sina primordiala energier, Vävarer ger struktur, ordning och syfte till kaoset, Wyrmen ger balans genom att bryta ner och förstöra delar av verkligheten så att den aldrig blir överfull och stagnerad. Du vet att något har gått fel med Wyrmen som gjort att denna del av andevärlden nu förstör och korrumpierar verkligheten utan målet att balansera. Detta har bland annat lett till att demoner ibland tar sig in i vår verklighet. Vävarer har blivit för bra på det den gör och hotar att kapsla in hela skapelsen, som heter Gaia, i sitt nät. Dess närvaro är som mest påtaglig i städer och platser förknippade med teknologi och vetenskap. Vävarer syftar till att stärka upp barriären som kallas "the gauntlet" så att inget kan passera igenom. Därför är väggen mellan vår verklighet och andeplanet stark i städer, medan den fortfarande är relativt svag i vildmarken. Vissa nyckelpunkter i verkligheten, kallade Caerns eller Noder, påverkar omgivningen såpass mycket med sina energier att barriären i stort sett försvinner helt där. Dödsriket är en egen ficka någonstans i Umbrans djup. Dess innevånare är antingen ointelligenta osaliga

själar som bara spelar upp sin död om och om igen, eller tragiska individer med själ och personlighet kvar, dömda att vandra omkring i livets skugga sökandes en väg ut till antingen himmel eller helvete. Dessa senare spöken delas in i goda "vålnader" och onda "gastar". Båda sorter har krafter som påminner om discipliner.

3. Andar kan manipuleras, och därmed de delar av verkligheten som är kopplade till dem. Alla andar utom de allra kraftigaste specialiserar sig på en unik uppgift. En mäktig magiker eller shaman kan ofta binda svagare andar i föremål, kallade fetischer, för att kalla på deras specifika krafter i den vanliga verkligheten. Andar verkar skapas genom avspjälkning/ celldelning av starkare andar. Överst är Gaia, som alla andar är en del av och lägst är mer eller mindre ointelligenta andar som kallas gafflings och jagglings som styr över tråkiga och rudimentära processer av verkligheten.

Även de dödas själar är en del av andevärlden, men de behandlas litet annorlunda. Dels för att de en gång varit människor och därför ofta är intelligenta, dels för att deras egen nisch av andeverkligheten lyder under sina egna spelregler. Magiker som specialiserar sig på att hantera spöken kallas ofta nekromantiker och kan även de binda själar till platser eller föremål när de blivit mäktiga nog. Spökriket har en egen hierarki som påminner mer om människornas egna styrelseskick. Något hände nyligen som härjade spökriket svårt. Den 6:e malströmmen har skadat och format om det som är de dödas viloplats. Vad detta kommer leda till i slutänden är ännu svårt att svara på.

4. Umbran består av sfärer mindre förknippade med vår fysiska verklighet ju längre bort man kommer. Ordningen är: The gauntlet, Penumbra (som ligger i stort sett vägg i vägg med barriären), near umbra, pocket realms, dark umbra/dödsriket, the dreaming, the horizon, deep umbra. Längst bort är umbran så abstrakt att det mesta får sin struktur och syfte upplöst. Kanske är deep

umbra gränsen till en helt ny verklighet och ett nytt Gaia. I dödsriket existerar varelser som inte är jämförbara med vanliga spöken. Enligt legenden finns färjkarlar som är de varelser som funnit all mark och grundat dödsrikets samhälle. Den viktigaste av dessa hette Charon. Landområdena i dödsriket är öar som omges av en storm kallad "the tempest". Under denna storm finns avgrunden/abyssen som är källan till alla gastar. Avgrunden är litet av en slags påtaglig portal till helvetet för spökena, som ofta härjas av varelser som kommer upp därifrån. Gastar är vålnader som förlorat kampen mot den inre skugga som åtföljer alla spöken. Vålnader släpas ner i avgrunden och återvänder som en slags demoner eller gastar med gemensamt hivemind. Motsvarigheten till avgrunden skulle vara de avlägsna stränderna som sägs vara små paradiser vars position endast färjkarlarna kan hitta till.

5. Du känner till gränsdragningarna i Umbran. Penumbra/astralplanet sträcker sig tex bara till månens omloppsbanan. Du vet vad de flesta mindre världarna/verkligheterna heter och vad de går ut på. De flesta har helt egna grundlagar och innevånare. Du känner till många hemligheter, till exempel en del saker om demonen Kupala samt om en avspegling av Enoch som en gång i tiden fanns i dödsriket. Du har hört rykten om samt misstänker egna sanningar angående labyrinten under avgrunden i dödsriket, och vad som finns ännu längre ner. Du vet att den 6:e malströmmen är ett mycket påtagligt gehennatecken som signalerar världens undergång. Du känner till grundläggande fakta om några av andeplanets och dödsrikets mest kraftfulla innevånare såsom Malfeans, Nexus Crawlers, Vortexes, Pattern Spiders och Demoner Skulle du vilja sälja din själ till satan för att bli infernalist vet du precis vem du ska "ringa".



Sabbatens klaner

Sabbaten består av en rad klaner och antiklaner. Sabbatens två ursprungsklaner, klan Lasombra och klan Tzimisce sägs ensamma stå för runt hälften av Sabbatens totala befolkning medan antitribuklanerna tillsammans står för den resterande hälften av Sabbaten. Där klan Brujah och Toreador är de vanligaste av antitribuklanerna. Nedan följer en lista på de vanligaste vampyrklanerna och blodslinjerna.

Lasombra

Discipliner: Dominate, Obtenebration, Potence

Klannackdel: Har ingen spegelbild och syns därför dåligt på kameror. Dock så när det är dåligt att synas i kameror syns Lasombran suddigt medan när det är bra att synas i kameror syns de inte alls. Tack vare sin närhet till mörkret tar Lasombror också ett extra Ag av eld och solljus.

Tzimisce

Discipliner: Animalism, Auspex, Vicissitude

Klannackdel: Måste sova i jord från den region (land) de omfamnades i. Två handfullar jord räcker. För varje dag de sover utan sin jord tar de en skadenivå som inte kan läkas, dessa skadenivåer försvinner i takten 1/dag de sover i rätt jord igen. Tzimiscer är också väldigt territoriella (Flaw: Territorial).

Tzimisce (Bratovich)

Discipliner: Animalism, Potence, Vicissitude

Klannackdel: Har både klan Tzimisce och klan Brujahs klannackdel.

Tzimisce (Old Clan)

Discipliner: Animalism, Auspex, Dominate

Klannackdel: Samma som klan Tzimisce.

Assamite Antitribu

Disciplier: Celerity, Obfuscate, Quietus

Klannackdel: Beroende av vampyrblod, måste klara ett simple test varje gång de ser vampyrblod eller gå i feedingfrenzy. Detta kan motverkas genom att bränna ett Willpower (WP).

Brujah Antitribu

Discipliner: Celerity, Potence, Presence

Klannackdel: Crimson rage, Brujahs har ett hett temprament ”faller” lättare i frenzy om de blir provocerade. (Se frenzyreglerna.)

City Gangrel Antitribu

Discipliner: Animalism, Obfuscate, Protean

Klannackdel: Måste välja ett djur från stadsmiljö som de påminner om till sitt utseende och beteende. Skall helst sminka djurdrag.

Country Gangrel Antitribu

Discipliner: Animalism, Fortitude, Protean

Klannackdel: Måste välja ett djur från naturen som de påminner om till sitt utseende och beteende. Skall helst sminka djurdrag.

Malkavian Antitribu

Discipliner: Auspex, Dementation, Obfuscate

Klannackdel: Har två permanenta darrangements från början som de aldrig kan bli av med, får ej spendera WP för att motstå besten på något sätt.

Nosferatu Antitribu

Discipliner: Animalism, Obfuscate, Potence

Klannackdel: Monstruöst utseende, kan inte umgås med människor utan att först ha maskerat sig mundant eller med Obfuscate.

Pander

Discipliner: Panders har inga egna klandiscipliner och köper vanliga discipliner (icke unika) för 3 XP för nivåerna 1-2, 8 XP för 3-4 och kräver ingen lärare. De unika disciplinerna kostar tre steg över kostnaden för en klandisciplin och kräver en lärare. Panders lär ut samtliga av sina discipliner som om de vore "out of clan", dvs. upp till två steg under den egna nivån.

Klannackdel: Panders kan aldrig (oavsett generation) skaffa sig discipliner över 4. Panders ses ned på av de flesta andra vampyrer, de anses vara smutsiga, klanlösa freaks.

Ventruer Antitribu

Discipliner: Dominate, Fortitude, Presence

Klannackdel: Måste välja en specifik grupp av människor som de jagar på. De får inte ut näring ur blodet från något annan sorts byte. Vampyrblod går dock alltid att dricka. Ventruer är också fascinerade/besatta av släktskap (Flaw: Obsession).

Toreador Antitribu

Discipliner: Auspex, Celerity, Presence

Klannackdel: Blir besatta/fascineras av ondskefulla intriger, snyggt utförda stabbar och allmän gemenhet. De är även själva ovanligt småsinta, elaka och intrigerande.

Serpent of the Light

Discipliner: Obfuscate, Presence, Serpents

Klannackdel: Får dubbel skada av solljus, får -2 i bid av starka ljus samt förblindas av starka ljussken.

Politiska fraktioner i Sabbaten

När det gäller sättet att se på sektens ideologi och interna politik, så kan man "destillera" fram fem stycken huvudgrupper. Namnen på dessa används mycket sällan i dagligt tal, och de som följer dem identifieras genom sina åsikter och inte med hjälp av några etiketter. Det är inte alla i Sabbaten som har någon bestämd eller uttalad åsikt om vilken av dessa grupperingar som har rätt, även om många faktiskt har det men inte bryr sig om att tala om det. Trots att dessa åsikter ibland går isär på ett mycket fundamentalt plan så har Sabbaten undvikit ett inbördeskrig, mycket tack vare Vaulderiet och Milankoden.

Även den Svarta Handen gör sitt för att hålla samman sekten genom att se till att de vampyrer som är lite för "outsproken" när det gäller sina åsikter, försvinner innan de hinner åsamka någon skada på sektens säkerhet. De olika fraktionerna följer i ordningen från mäktigast till minst mäktig.

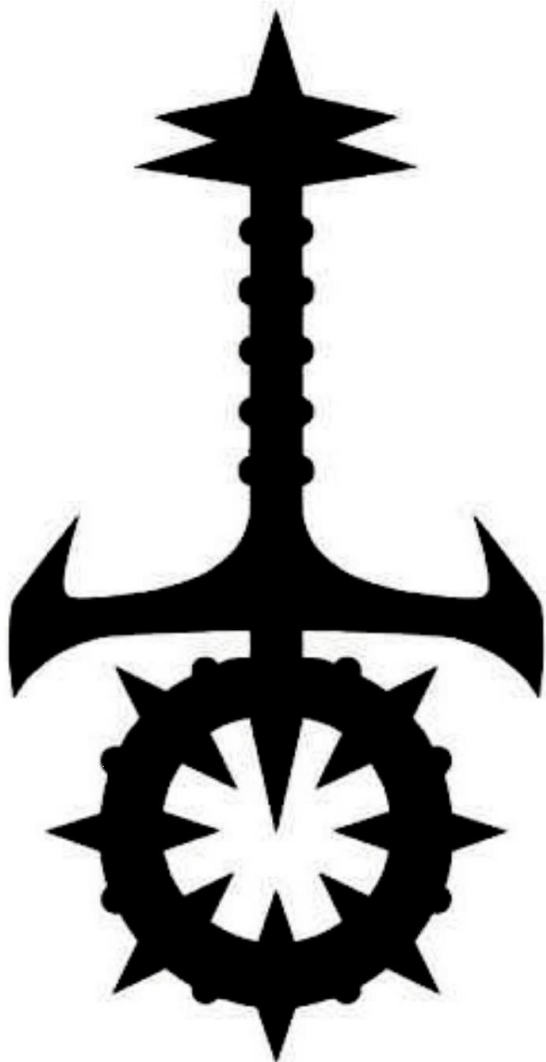
Status Quo

Denna grupp består av nästan samtliga medlemmar av Lasombra och Tzimiscie klanerna, en stor andel av Ventruer Antitribu samt den Svarta Handen. De föredrar att saker och ting förblir på det sätt de är. De vill inte ha ett mer auktoritärt styre, då de vet att detta endast leder till uppror, men de vill inte heller ge efter för de Lojalas eller Moderatas krav (se nedan). De är också övertygade att Lasombra borde fortsätta att vara de politiska ledarna och Tzimiscie ska vara de spirituella ledarna. De är även noga med att behålla den inre freden för att kunna upprätthålla ett starkt skydd mot Camarillan och det kommande Gehenna. Status Quo-ledare spelar ofta på det socialt opassande i att inte lyda deras önskingar (läs: order), en taktik som funkar speciellt bra mot de Moderata.

Moderata

Denna fraktion har stöd hos de flesta andra Sabbat som t.ex. Gangrel, Malkaver, Nosferatu, Serpents of the Light, och klan

Toreador. Denna grupp tycker sig se att sekten blir allt mer strukturerad trots Status Quos protester angående denna punkt. Denna stelningsprocess måste avstannas genom att ge hela Sabbaten mer frihet att göra vad de vill. De flesta av de Moderata följer orden men tvekar inte över att ifrågasätta sina ledare om de tycker annorlunda. Många av de Moderata lutar åt de Lojalias håll men fortsätter att följa sina ledare eftersom de inte vill förlora respekten från andra Sabbat. Den mest prominenta klanen i denna politiska falang är klan Toreador Antitribu. Dessa har nästan blivit en sorts informella språkrör eller nästan som ledare.



Ultrakonservativa

Det är oftast de äldsta medlemmarna från alla klaner som utgör denna grupp. De talar för en ökad centralisering och ett mer auktoritärt styre. De Ultrakonservativa tycker att tiden för den totala friheten måste få ett snabbt slut eftersom Gehenna närmar sig med stormsteg. Om Sabbaten ska ha någon chans att överleva så måste sekten bli mera stabil, och man börjar kunna se ett ökat stöd från klan Lasombra när det gäller denna grupp. Konstigt nog så är de Ultrakonservativa beredda att erkänna Panders som en helt jämlik klan, eftersom de tror att det är nödvändigt att få deras stöd när den slutliga konflikten kommer. De Ultrakonservativa följer starka ledare och gör vad de kan för att göra sig av med svaga dito. De ifrågasätter sina ledares beslut lika ofta som de Moderata, men utför/genomför dem alltid.

De Lojala (Lojalisterna)

Denna fraktion menar att de måste trotsa sina ledares ord för att vara lojala mot Sabbaten. De menar att Sabbaten grundades på total frihet men att sekten har rört sig bort från detta ideal. De Lojala är kända för sin olydnad men stödjer samtidigt alla handlingar som leder till att man återtar territorium som man förlorat till Camarillan. Denna extremistfraktion inom sekten består huvudsakligen av vampyrer från klan Pander och klan Brujah antitribu, men det finns även Ventrue antitribus i denna gruppering. Den devis som de existerar efter är "lojalitet mot Sabbaten genom illojalitet mot ledarna". De tror att de måste föra frihetsprincipen till den grad att de borde få göra precis som det faller dem in. De anser att sektens styrka och orubblighet består i dess formlöshet och kaos. De menar att utan denna totala frihet så blir Sabbaten endast ytterligare en till Camarilla. De hävdar att de är extremt lojala men fortsätter att vägra ta order, något som har lett till både filosofiska och fysiska dispyter i vilka många har förlorat livet. Hela flockar har vänt sig mot sina ledare och börjat agera oberoende. De kritiserar ledarna helt

öppet och försöker tvinga andra Sabbat att fundera över varför de gör som de blir tillsagda. Regenten har uttryckt sina tankar om att använda den extremt lojala Svarta Handen för att ta hand om problemet, men har hittills inte gjort något. Huruvida det beror på att hon vet mer än de flesta om den inneboende respekten som de Lojala och den Svarta Handen har för varandra eller om hon planerar att göra något annat med de Lojala framgår inte.

Panders

Priscus Joseph Pander har många skäl att vara stolt över sin klan, eftersom den faktiskt har åstadkommit en hel del på så kort tid. Men den har långt kvar innan den blir ens i närheten lika respekterad som de andra klanerna. Panders ställer sig bakom vilken eller vilka som helst som respekterar dem och som hjälper dem att få mer makt. Detta leder konstant till den lite paradoxala situationen att de samtidigt stödjer de Ultrakonservativa och Lojalisterna. De har ingen riktig politisk agenda annan än den som innebär att de får mer makt, och de följer order som de inte finner allt för degraderande eller suicidala. De tar nästan alla uppdrag som kommer att öka deras personliga eller klanens prestige. Ibland tar de även uppdrag som innebär säker död för att bli ihågkomna och martyriserade av sin klan.



DISCIPLINER

Disciplinerna (de övernaturliga krafter som vampyrer besitter) är beskrivna på följande sätt.

Det kan ibland finnas kursiv text innan disciplinen. Denna text kommer beskriva särskilda regler som gällande disciplinen.

Disciplinens namn

Nivå - Namn

Kostnad: Handling:

Utmaning:

Skada:

Soak:

Användning:

Regler:

Kostnad Här står kostnaden att aktivera disciplinen. Vissa discipliner har också en kostnad för att hålla dem aktiverade. Betänk att din generationsmax begränsar mängden blod du kan bränna i rundan (det tar därför en generation 11-vampyr två rundor att gå upp i Horrid Form (Vicissitude 4) eftersom generation 11-vampyrer bara kan bränna ett blod i rundan och det kostar två blod att aktivera Horrid Form).

Handling Här står det antingen J för Ja eller N för Nej. Står det J så är aktiverandet av Disciplinen en handling. Du kan enbart göra en sådan handling i rundan t.ex. kan du inte gå upp i Horrid Form och kasta upp Arms of the Abyss (Obtenebration 3) samma runda eftersom båda är en handling. Celerity kan inte användas till att aktivera andra discipliner. Ett utropstecken (!) betyder att det tar längre än en handling.

Utmaning Här står vilken grundegenskap (Fysisk, Social eller Mental) och vilken färdighet angriparen använder, mot för-

svararens grundegenskap och färdighet (eller WP). Utmanarens värde står först och den utmanades värde sist.

Skada Denna rad finns inte alltid utsatt. Ifall disciplinen kan ge skada på egen hand eller ökar din egen skada står det här.

Soak Denna rad finns inte alltid utsatt. Ifall Disciplinen är kapabel av att ge någon form av pansar står det här hur mycket den skyddar. Se kapitlet om strid för mer information.

Användning Här står en snabb förklarande text om vad disciplinsteget faktiskt gör.

Regler Här står svart på vitt exakt hur disciplinen fungerar regeltekniskt.

Kursiv text efter ett disciplinsteg berättar vad du behöver för att lista ut att just det disciplinsteget påverkar dig. Vanligtvis vet de vampyrer som själva besitter disciplinsteget när de blivit utsatta för kraften. I andra fall ställs ett Kindred Lore krav upp, oftast krävs samma nivå i Kindred Lore som kraftens nivå. Kindred Lore kravet sjunker en nivå för de vampyrer som besitter disciplinen som klandisciplin själva. Se även kapitlet om Sinnesundersökning för extra information.

Animalism

Animalism ger den som besitter kraften en bättre kontroll över sin best vilket påverkar hur "intelligent" kainen betar sig i Frenzy och Röttschreck. Se kapitlet om Frenzy och Röttschreck för mer information.

1 - Feral Whispers

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Survival VS Statiskt värde (djur har oftast bara ett statiskt skyddsvärde att räkna med om de är ghoulade eller hellhounds)

Användning: Kraften används för att tala med ett djur inom syn- och hörselavstånd. Man kan även få djuret att följa order. De flesta djur är rätt ointelligenta och har svårt att följa komplicerade order. Vidare är djuren inte rädda för din närvaro, vilket de är för vampyrer utan den här kraften. Du kan endast tala med ett djur åt gången. Denna kraft tillåter dig även att ghoulade djur samt kunna dra näring ur djurblod, något som inte är möjligt utan denna kraft (med undantag för de som har Meriten Animal Friendship). Den sista bonusen man får av denna kraft är att luktsinnet, synen och hörseln förstärks som vore de lika skarpa som olika rovdjurs (varg, falk, gglä etc.). Denna sinnesbon är inte lika kraftfull som Auspex men gör ändå vampyren något mer perceptiv.

Regler: Kontakt med ett djur inom synhåll uppnås utan test, beordring eller avancerad utfrågning kräver test. Man måste ha ögonkontakt med djuret för att kraften skall

fungera. De djuriska sinnen tillåter kainen att se och agera obehindrat i normalt mörker samt har lättare att upptäcka dofter och ljud.

2 - Beckoning

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Survival VS Statiskt värde (baserat på avstånd och djurart)

Användning: Med hjälp av närheten till din egen best kan du locka till dig vilda djur. Genom att yla som en varg kan du kalla på vargar, genom att kraxa som en kråka kalla på kråkor etc. Du kan bara kalla på en sorts djur i taget. Den som besitter denna kraft kan alltid se till att vara mätt oavsett andra jaktomständigheter då denne kan kalla till sig djur och dricka deras blod. Enda förutsättningen är att utövaren av disciplinen har möjlighet att ta sig utomhus och kalla på djur varje natt.

Regler: Det krävs ingen utmaning att kalla på vanliga djur, medan ovanliga djur kräver test. Det är alltid SL som avgör hur många djur som kommer och hur lång tid det tar. Denna kraft ger innehavaren +2 i blodpool så länge djur kan kallas på varje natt.

Då vampyren kommer ännu närmare sin Best med denna disciplin så får denne alltid en gratis WP att spendera under frenzy checks.



3 - Songs of Serenity/Cowing the Beast

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge (SoS) eller Intimidation (CtB) VS Soc + WP

Användning: Du kan skrämman andra att bli undergivna genom att påverka deras best. Den här kraften är väldigt bra om man vill komma levande ut ur en varulvsskog.

Regler: Om kraften används på någon i Frenzy (eller Rötschreck) så lugnar denne endast ner sig (blir ”normal”). Om den används på någon som inte är i Frenzy eller Rötschreck så blir denne lugn och passiv i en halvtimme (oförmögen att slåss, starta gräl, bråk eller ens ”käfta emot” någon) samt offret får heller inte använda sin WP i utmaningar eller bränna blod under tiden kraften är i effekt. Kraftens lugnande effekt (passiviteten) bryts om offret blir attackerat av någon den lugnade anser vara en fiende eller om någon denne anser vara en vän gör minst ett i skada på den lugnade. Om någon angriper en lugnad individ fysiskt får inte denne agera annat än defensivt i sin grundhandling den rundan. Pågår det strid runt någon som framgångsrikt utsatts för denna kraft kommer denne vara lugnad rundan efter det den utsatts för kraften, rundan efter det försvinner effekten (passiviteten) vid ett lyckat hardtest och rundorna efter det på ett lyckat simpletest. Angriper en vän en lugnad individ träffar denne automatiskt men måste göra skada på offret för att effekten ska släppa. Skillnaden mellan Songs of Serenity och Cowing the Beast är att den senare endast tar en handling att utföra men är uppenbar medan Songs of Serenity får sin verkan redan första rundan den aktiveras men kräver att sången fortsätter i ytterligare två rundor (dessa senare rundor kräver dock inga nya utmaningar) för att effekten skall bli bestående. Sången är däremot inte uppenbar och kan maskeras som ett lugnande samtal eller ett rogivande nynnande om så önskas.

Alla Sabbat känner igen Cowing the Beast.

4 - Subsume the Spirit

Kostnad: - / 1 WP **Handling:** J

Utmaning: Social + Survival VS Statiskt värde

Användning: Du kan nu lägga din själ inuti ett djur. Detta är ett utmärkt sätt att kunna röra sig i solljus på dagen. Nackdelen är att ett dygn framåt så tar du efter personlighetsdrag ifrån din gamla värdkropp.

Regler: Du måste ha ögonkontakt med eller vara i fysisk kontakt med djuret du ska besätta. Väl inne i djuret så har du full tillgång till alla dina sociala och mentala discipliner som inte kräver blod eller talade kommandon. Den som besätter ett djur kan välja att vara vaken under dagen för ett temporärt WP och vampyren somnar ögonblickligen när djurets kropp överges. Dör du i kroppen av ett djur får du en derangement och vaknar i din egen kropp igen.

När en vampyr uppnår denna nivå av Animalism får den ytterligare en gratis WP att spendera under frenzy checks.

5 - Embrace the Beast

Kostnad: - **Handling:** N

Utmaning: -

Användning: Du har valt att leva i symbios med din best. Du befinner dig i en form av halvfrenzy som du har full kontroll över, denna frenzy gör dig synnerligen resistent mot alla påverkande sociala krafter, du blir fysiskt starkare och den gör även att du slipper skademinus precis som i vanlig frenzy.

Regler: Kraften är ständigt aktiv och kräver inget test. Denna symbios med besten gör dig naturligt aggressiv och otrevlig. Fördelarna med att samarbeta med besten är dock många. Du blir resistentare mot påverkan av sinnespåverkande discipliner (retest mot alla

sociala krafter), du ignorerar skademinus, du blir fysiskt starkare (+2 i Fys-bid) och du blir immun mot Röttschreck och vanlig frenzy. Se kapitlet om Frenzy och Röttschreck för mer information.

Auspex

Denna kraft kan användas för att se igenom Obfuscate, detta kräver att Heightened Senses är aktiverad. För att se någon i Obfuscate jämför du antalet fi ngrar personen sträcker upp med din Auspex. Ifall du har lika mycket eller mindre i Auspex än vad den du försöker se har har i Obfuscate så har du ingen chans att se personen, ifall du har mer så ser du denne dock automatiskt.

1 - Heightened Senses

Kostnad: - **Handling:** N

Utmaning: -

Användning: Den här kraften gör sina sinnen mångdubbelt skarpare. Man kan inte aktivera enbart ett sinne utan alla aktiveras samtidigt. I vissa fall kan även personer med kraften aktiverad få clairvoyanta syner. Nackdelen är att kraftiga ljus och ljud kan blända eller göra karaktären temporärt döv. Den här kraften måste vara aktiverad för att man i huvudtaget ska kunna se igenom Obfuscate. Skulle man av någon anledning stöta på en Ravens Chimestryillusioner gäller att kraften måste vara aktiverad samt att man aktivt försöker se igenom föremålet för illusionen (t.ex. ett illusoriskt föremål), något man inte gör vanligtvis på mässgolvet.

Regler: Du väljer om Heightened senses är aktiverade eller inte, det är inte en handling. Betänk att du bör ha ett skäl att aktivera kraften för att se igenom folks Obfuscate, det är inte bara att "slå på" kraften för att någon promenerar förbi dig med Obfuscate-tecknet markerat. Skulle någon lysa en ficklampa i ansiktet på dig, avfyras en fotoblixt eller skjuta av en pistol i närheten så får du -2 i bid för resten av scenen på grund av att du har skadat det drabbade sinnet (syn eller hörsel).

Skulle du av någon anledning råka ut för både en kraftig synchock och ljudchock (t.ex. om en flashbang granat landar i knäet på dig) så har du -3 i bid för resten av scenen. Denna kraft kan även användas för att tjuvlyssna på konversationer längre bort eller viskade konversationer. Vid dessa tillfällen får du som spelare får gå fram med Off-tecknet markerat och tjuvlyssna eller fråga spelarna i efterhand vad de pratat om. Om du väljer det senare alternativet skall du ha stått i närheten och stirrat på dem under samtalets gång på ett väldigt intresserat sätt.

2 - Aura Perception

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Men + Investigation VS Men + Subterfuge

Användning: Du kan se auror, vibrerande färgglada fält kring levande och vampyrer. Färgerna skvallrar om vilka känslor som personen upplever för tillfället. Med hjälp av den här kraften kan en erfaren auraläsare se om någon ljuger, dock är kraften inte helt tillförlitlig för detta.

Regler: Det är det svårt att se vissa personers känslor, speciellt äldre vampyrers. När du lyckats använda den här kraften mot ditt offer har du rätt att få reda på Investigation antal fakta ur den avläses aura. Du kan endast få svar på en omgång frågor om en specifik individ på en och samma kväll, vill du ställa en rad nya frågor måste du vänta till nästa natt. Somliga auror är svårare att avläsa än andras. Följande lista visar vad/vilka anledningar som ger färre fakta (Avdragen är kumulativa).

Undersökt	Fakta
Ancilla	-1
Diablerist	-1
Malkav	-1
Äldste	-2

Fakta som man får välja från någons aura är följande:

- Någons känslor vid tillfället.
- Om personen har diableriserat och ungefär hur många.
- Om personen i fråga är en Människa/ Ghoul, Vampyr, Varulv eller Spöke.
- Om personen i fråga har darrangements och ungefär hur många.
- Andra underligheter som True Faith, kraftigare nivåer av infernalism, blods-magi som Thaumaturgy, Koldun eller Necromancy.

Det går även med viss möda att avslöja om någon ljuger genom att avläsa deras Aura. Detta kräver en vunden hardtest per förmodad lögn.

3 – Spirit's Touch

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Men + Investigation VS Statiskt värde

Användning: Du kan avläsa föremål på psykometrisk väg. Information som vad ett föremål använts till, vad som skett på en plats eller med en individ, vad som är syftet med föremålet etc. kan utvinnas med hjälp utav Spirits Touch. Information i föremål som har starka känslomässiga band är lättare att upptäcka där vissa saker är så kraftiga att ingen utmaning krävs för att avläsa informationen.

Regler: Leta upp en arrangör att göra utmaningen emot.

4 - Telepathy

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Men + Subterfuge VS Men + WP

Användning: Du kan läsa andras tankar och om du tar tid på dig gräva djupare i någons sinne. Kraften kan användas för att se om någon ljuger, har några underligheter i sitt sinne samt användas för att upprätta

tvåvägskommunikation med folk som också har den här kraften.

Regler: För att avläsa yttankar på någon inom synhåll eller att se om någon ljuger krävs bara en vanlig utmaning. För att gräva djupare i någons sinne krävs extensiv undersökning under en längre tid. Kraften kan också med stora svårigheter användas på vampyrer i torpor men detta tar ytterst lång tid. Se kapitlet om sinnespåverkan för mer information. Tvåvägskommunikationen mellan två individer med denna kraft kräver att dessa ser varandra eller är inom 100 meter.

Du märker denna kraft om du själv har telepati och den som undersöker dig misslyckas med testet. Du lägger även märke till vem som använde kraften.

5 - Psychic Projection

Kostnad: 1 WP

Handling: J

Utmaning: -

Användning: Du kan lämna din kropp och låta din själ resa ut i andevärlden, det sk. astralplanet. Därifrån kan du flyga vart som helst på jorden medan din tomma kropp ligger kvar. Astralplanets närmaste del är bara en avspegling av jorden medan dess djupare delar är en underlig och farlig plats.

Regler: Det tar en runda att lämna kroppen sedan kan du med sin själ osynligt sväva omkring hur du vill. Utanför kroppen har du en silverlina ifrån dig som visar vägen tillbaka till din kropp, om den skärs av eller om någon förstör din kropp är du för alltid fast på astralplanet. Folk med danger sense eller heightened senses igång känner sig alltid illa till mods när någon med astral projektion är i närheten. Denna kraft gör användaren till den ultimata osynliga spionen eftersom den osynligt kan betrakta verkligheten från astralplanet. Dock så varar astralfärden endast 10 minuter per WP som används. Det är också möjligt att göra sig synlig för individer i den mänskliga världen utan extra kostnad. När utövaren av kraften

väljer att göra detta framträder denne som en spöklik svävande gestalt. Begränsningar för denna kraft är, utöver den begränsade tiden den kan vara aktiverad, att endast Auspex kan användas av vampyrens discipliner. Väljer vampyren att göra sig synlig kan denne tala med omgivningen men kan fortfarande inte använda andra discipliner än Auspex. En kainit med denna kraft kan även för ett blod se in i umbran utan att behöva lämna sin kropp. För de djärvaste och mest världsfrånvända astralresenärerna finns ytterligare en tillämpning av kraften. Det är nämligen möjligt att vända sig bort från jorden in mot andeplanet. En utövare av kraften som besitter åtminstone ett i spirit lore kan resa in i Penumbran, den del av andeplanet som är en mörk spegelbild av jorden. Väl inne i Penumbran gör sig astralprojiceraren sårbar för attacker av andar men kan under rätt förhållanden kanske utvinna information eller tjänster av de residerande varelserna i umbran.

Enda sättet att se någon som färdas i astralprojektion är att själv åka ut till astralplanet eller ha krafter som tillåter dig att se andar, såvida inte astralprojiceraren själv gör sig synlig.

Celerity

1-5 - Celerity

Kostnad: 1 Blod/Runda **Handling:** N

Utmaning: -

Användning: Celerity gör dig snabbare och under en sekund så exploderar du som en virvelvind i handlingar och hastighet. Såvida inte Celerityn maskeras på något väldigt klurigt sätt så är den uppenbart övernaturlig.

Regler: Du aktiverar Celerity genom att bränna ett blod, sedan börjar den fungera rundan efter (om du inte har Celerity 5, läs om bonuseffekterna nedan). Det kostar sedan ett blod i rundan att hålla igång. När den är aktiverad så får du lika många extra handlingar som du har värde i Celerity, dock endast fysiska handlingar. Din tid accelereras inte, det är bara du som rör dig fortare fysiskt, du kan inte använda sociala discipliner, bränna mer blod, förvandla dig e.dyl. i celerityhandlingar.

Celerity 4 - Bonuseffekt

En vampyr som uppnår Celerity 4 får autoinitiativ i alla situationer som kräver initiativ. Detta gör även att vampyren hinner attackera med närstridsattacker även då fienden befinner sig på 3 meters avstånd och använder avståndsattacker.

Celerity 5 - Bonuseffekt

När den ultimata nivån av Celerity uppnåtts får utövaren bonuseffekten att Celerity inte längre har en rundas fördröjning. Samma runda som vampyren bränner blod för Celerity börjar därför disciplinens extrahandlingar att fungera.



Dementation

1 - Passion

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Du kan påverka en persons känslor, antingen höja dem eller sänka dem. Du kan inte välja vilka känslor du höjer eller sänker, utan du påverkar allihop. Vid höjning kan en sorgsen person falla i djup depression och en arg person gå i frenzy.

Regler: Vinner du utmaningen så kan du välja om du vill höja eller sänka den påverkades känslor. Effekten varar i ifrån ett par minuter till en timme. Väljer man att sänka en aggressiv persons känslor så får denne inte attackera dig om inte situationen är uppenbart hotfull eller om du själv skulle attackera den påverkade. Se kapitlet om Frenzy och Rötchreck för att se hur denna kraft påverkar offret mer exakt.

Denna kraft går inte att spåra. Har du kindred lore 4 vet du dock vad du blivit utsatt för.

2 - Haunting

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Du kan få offret att se saker i ögonvrån, dessa syner är otrevliga och hemska. Offret blir upprörd och orolig. Frenzande karaktärer har en tendens att försöka jaga det som kainten ser i ögonvrån istället för det som han har framför sig.

Regler: Vid vinst så ser ditt offer syner i ögonvrån resten av natten. Nästa sömntillfälle sker med kraftiga mardrömmar. Offret får - 2 på alla utmaningar. Används kraften på en frenzande kaint är det en simpletest för denne att inte slå på sina hjärnspöken istället för det riktiga målet.

Denna kraft går inte att spåra. Har du kindred lore 4 vet du dock vad du blivit utsatt för.

3 - Eyes of Chaos

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Men + Occult VS Men + Subterfuge

Användning: Sanningar, hemligheter och svar finns överallt i form av mönster och tecken, det gäller bara att kunna se och tolka dem så kommer de mest gömda hemligheterna och briljanta insikterna fram.

Regler: Det finns två sätt att använda den här kraften. Det ena är att titta på en person och försöka avgöra någons karaktär och "natur" samt vilken väg kainten följer. Det andra är att du då och då får smakprov av konspirationer, planer och hemligheter etc. från din arrangör. Informationen kan ibland vara svårtolkad och det händer även att man kan få reda på ytterst menlösa saker genom att t.ex. stirra på regnet en hel natt. Denna kraft är svår att aktivt fokusera på ett speciellt sammanhang eller ett speciellt mysterium. Istället ger arrangörerna vampyrer med denna kraft extrainformation fortlöpande om olika hemligheter, konspirationer och mysterier.

Det är denna kraft som ligger bakom den omtalade malkaviska insiktsfullheten.

4 - Voice of Madness

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Din röst lockar fram gömd fruktan och glömd ilska. Av hänryckningen i att se andras frenesi och skräck finns det en risk att du själv ansluter dig till galenskapens dans.

Regler: Du måste prata eller skrika med/åt personen/personerna för att den här kraften ska fungera. Om du vinner utmaningen så får du välja om du vill att ditt offer ska gå i antingen Frenzy eller i Rötchreck. Denna utmaning görs mot alla som du vill påverka, du kan dock maximalt påverka lika många som du har i Subterfuge. Om kraften

lyckades så ska även du göra ett simple test; förlorar du detta så hamnar du också i Frenzy eller Rötchreck beroende på om du fick flest att gå i Frenzy eller flest att gå i Rötchreck.

5 - Total insanity

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Du kan få en våg av ren galenskap att sköljas över ditt offer. Kraften gräver upp minsta spår av galenskaper inuti offrets sinne och manifesterar och förstärker dem tills offret blir en dreglande galning.

Regler: Ditt offer måste ha dig under full uppsikt för att kraften ska fungera. Kraften gör offret dreglande vansinnigt. Detta slår ut offret för en scen (max en halvtimme om scenen är en mässa). Befinner sig offret i en livshotande situation som den inte kacklande kan hasa sig bort ifrån (t.ex. en monomaci) kan han/hon agera. Dock kan den inte aktivera krafter som kräver djupare tankeverksamhet (Obfuscate, Obtenebration, Presence etc.), och alla motståndare har ett retest mot offret oavsett vad de försöker göra mot det.



Dominate

All Dominate kräver ögonkontakt och ett talat kommando som offret förstår. Du kan inte utdela ett kommando är uppenbart livsfarligt som t.ex. hoppa in i elden är felaktigt, medan anfall Ärkebiskopen är korrekt eftersom det är indirekt farligt. Om ett kommando är indirekt farligt men inte uppenbart livsfarligt kan offret spendera ett Willpower för att få ett retest för att motstå domineringen.

Tecknet för Dominate är handens pek- och långfinger mot tinningen samtidigt som man starkt betonar det som är ordern, observera att kommandot kan vara dolt i en mening. Vidare så är det inte vad du säger utan det som ditt offer tror du säger som han kommer att lyda. Utöver detta så kan man inte använda Dominate mot någon av bättre generation. Ge heller aldrig en Dominateorder som en person offlajv får obehag av. Är du osäker så fråga om det är ok eller inte. Dominate 1 & 2 kan endast användas till att ge folk order i imperativform (t.ex. "Sitt!" eller "Hämta mitt svärd.").

Dominate 3 är en kraft som gör att man kan klistra in ett falskt minne över någons riktiga minne. De går inte att läsa offrets tankar med Dominate 3, för den kraften behöver man ha 4 i Auspex. Det går inte att beordra någon att fortsättningsvis besvara en rad frågor sanningsenligt, för att få folk att avslöja sanningen mot sin vilja fungerar endast Auspex.

Dominate är en kraft som får folk att göra saker, begå handlingar de vanligtvis inte skulle komma på tanken att göra. Den som har utfört en handling på grund av Dominate kommer att rationalisera vad denne just gjort, vampyrer är egotrippade varelser som inte erkänner att det de gör kan bero på något annat än de själva. Yttermera lägger sig ett Dominatekommando i den drabbades undermedvetna, det går inte att tänka tillbaka i tiden och undra varför man

hoppade upp och ner i en minut” utan det anses vara ens egen idé. Se också kapitlet om sinnesundersökning för extra information.

1 - Command

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Soc + WP

Användning: Du kan säga ett ord som på kortast tid möjligt måste åtlydas av ditt offer.

Regler: Kommandot kräver en korrekt order på ett språk offret förstår. ("Sitt!" är en korrekt order, medan "Du vill sitta!" inte är korrekt). Om du vinner tvingas ditt offer lyda din order ögonblickligen. Detta är den enda Dominate nivån som fungerar någorlunda i strid. Offret kan dock spendera ett Willpower för att ignorera kommandot om denne är inblandad i strid.

Kommandot lägger sig i ditt undermedvetna och du kommer att rationalisera dina handlingar som dina egna om de inte är extrema. En misslyckad Dominate låter som en vanlig befallning och tolkas troligen bara som Dominate om den är orimlig.

2 - Mesmerize

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Soc + WP

Användning: Du kan lägga in posthypnotiska order i ditt offers undermedvetna. Det kan röra sig om order som ska lydas ögonblickligen eller order som ska utföras när ett visst villkor är uppfyllt.

Regler: Om du vinner utmaningen så är befallningen planterad. Ordern kan vara programmerad som en "if" sats, t.ex. "när detta inträffar gör si men om detta inträffar istället gör så". Du kan lägga in flera kommandon i samma persons sinne (dock krävs ett test per Dominate) och handlingarna kan vara utdragna, t.ex. "anteckna allt viktigt din Ductus gör under en vecka". Dina vanliga Dominatekommandon kan nu vara en mening långa.

Kraftens effekt upphör efter offret utfört den posthypnotiska ordern en gång. För löpande effekter krävs Dominate 4. Kommandot lägger sig i ditt undermedvetna och du rationaliserar dina handlingar.

3 - The Forgetful Mind

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Men + Subterfuge VS Men + WP

Användning: Nu kan du ändra på minnen och ta fram dolda minnen ur någons sinne.

Regler: Om du ska ändra på ett minne av något som precis hände så behövs bara en utmaning samt att du berättar för ditt offer vad som denne ska tro egentligen hände. Om du ska ta bort gamla falska minnen eller bygga om någons förflutna i någon form så krävs det hårt arbete under längre tid. Denna kraft låter dig inte läsa någons riktiga eller falska minnen, däremot kan du rensa bort falska minnen du stöter på så att personen i fråga kan komma ihåg något som tidigare varit blockerat med Dominate. Om man rensar bort ett falskt minne så är det omöjligt att utläsa vad minnet innehållit, man märker bara att det ligger ett artificiellt minne någonstans i offrets sinne och har möjlighet att ta bort det.

Vid en lyckad Forgetful Mind kan endast en annan dominate 3 få dig att komma ihåg det som suddats eller bytts ut.

4 - Conditioning

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Men + WP

Användning: Du har förmågan att göra folk till dina bästa vänner eller få dem att ändra uppfattning inom något specifikt ämne.

Regler: Conditioning kräver tre lyckade test under tre nätter inom en veckas tid. Varje gång ett test utförs så måste personen indoktrineras under en hel natts tid. Ett misslyckat test leder endast till att en natt slösats bort. En conditionad person kommer

att bete sig precis som normalt och har ingen aning om vad som skett med dess sinne. I fortsättningen har dock den conditionade personen en huvudregel den alltid följer: Gör alltid det som kan gynna dominatorn bäst! (T.ex. om den hjärntvättade får reda på att dennes flock planerar att döda dominatorn så kommer den conditionerade att varna sin "mästare" och troligtvis göra sitt yttersta för att skydda denne när saker och ting kommer till kritan). Conditioningen går automatiskt ur om offret inte hör av sin ägare på 6-WP antal månader. Avconditionering går till precis som en ny conditionering av offret med enda skillnaden att den som skall avconditionera testar Soc + Subterfuge VS Soc + Subterfuge mot den andre dominatorn vid tre olika tillfällen under tre nätter inom en veckas tid. När man har conditionat en person kan man dominera denne utan att utmaning krävs i fortsättningen. Någon med denna kraft kan även få någon annan att ändra uppfattning inom något specifikt ämne. (T.ex. få någon att bli intresserad av någon eller något, ogillande mot en klan, bli buddist istället för kristen etc.). Ämnet måste vara rimligt och får inte vara livsfarligt för offret, det ska kunna motsvaras av en 1-3 poängs flaw för offret. Kraften kräver en natts indoktrinering och ett lyckat test. Kraften håller i 6-WP antal veckor om den inte återaktiveras igen. Det är inte möjligt att bli av med flaws på detta sätt. När du uppnått denna nivå av Dominate är du en mästare på sinnesmanipulation. Om någon med lägre än 4 i Dominate försöker ta bort eller undersöka de Dominate 2 och 3:or du gjort måste de lyckas med ett retest för att upptäcka och/eller ta bort dessa.

Du förstår aldrig att något är fel oavsett vad dina vänner säger till dig, försöker någon övertyga dig för mycket blir du arg. Endast dominate 4 kan återställa ditt sinne. En misslyckad conditioning känns igen med kindred lore 4 men du råkar troligtvis ut för en dominate 3 om det händer.

5 - Possession

Kostnad: - /1 WP

Handling: J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Men + WP

Användning: Du kan besätta kroppen av en vampyr eller en människa eller Ghoul. Om du besatt i en människa eller Ghoul kan du till och med vara vaken på dagen.

Regler: Du kan besätta människor och Ghouler genom en enkel beröring, detta går automatiskt och kräver endast att du spenderar ett WP och en handling. Om du vill besätta en spelad Ghoul, Revenant, Vampyr eller något annat besjälad med en kropp krävs ett test. Om du misslyckas med besättningsförsöket paralyseras din kropp av chocken i tre rundor innan du åter får agera (runda 4). När du besatt någon kan du använda alla dina mentala och sociala förmågor och lika hög nivå av värdkroppens fysiska förmågor som du har i Kindred Lore. Om kroppen dör när du befinner dig i den så får du en derangement och slängs omedelbart tillbaka i din egen kropp. Du kan när som helst släppa värdkroppen och färdas då ögonblickligen tillbaks till din egen kropp. Om du har besatt en vampyr och sätter denne i en situation som är förenad med uppenbar livsfara kommer dennes best att spendera ett WP (om det finns) för att slänga ut dig ur kroppen. Följande runda hamnar du i din egen kropp och den du just besatt är förvirrad en runda innan denne åter kan agera som normalt. Den som varit besatt minns inget av det denne gjort medan den varit besatt. Om du besatt en människa, Ghoul eller Revenant kan du vara vaken på dagen om du spenderar ett WP, kom ihåg att själva besättningen kostar ett WP också. Denna bemästring av Dominate ger dig också möjligheten att använda Dominate 1 i strid utan att det krävs ett retest för att lyckas Under en possess är ditt sinne avstängt. Efter possessen kommer du att ha en minnesförlust från tiden du blev besatt tills personen i fråga lämnade dig. Ingen kraft kan hitta de försvunna minnena

eftersom ditt sinne inte registrerat vad som hänt.

Fortitude

1-5 - Fortitude

Kostnad: - **Handling:** N

Utmaning: -

Soak: 1 per nivå (all skada)

Användning: Fortitude är kraften som skänker övernaturlig tålighet och motståndskraft till vampyrer. Med höga nivåer i denna kraft kan vampyrer vada genom kulregn och skratta åt de allra dödligaste vapnen.

Regler: Du tar bort fiendens extra skadenivåer med din soak. Har du mer soak än fienden har extra skadenivåer har du en chans att ta bort fiendens grundskada. Se stridskapitlet för mer information om hur Fortitude fungerar.

Fortitude 4 - Bonuseffekt

Vid denna nivå av Fortitude är din kropp så pass hård att du inte tar någon skada utav skjutvapen

Fortitude 5 - Bonuseffekt

Denna nivå av Fortitude ger dig möjligheten att läka aggreverad skada. För att läka aggreverad skada krävs det att du spenderar ett WP och ett blod per skada du vill läka. Det finns ingen begränsning på hur många nivåer aggreverad skada du kan läka annat än antalet WP du har och hur många blodpoäng du kan spendera per runda.

Obfuscate

För att visa att du är osynlig ska du lägga armarna i kors över bröstet, med vänster hand knuten, och så många fingrar utsträckta på den högra som du har nivåer i Obfuscate. Om du rör dig ska du hålla upp ett finger mindre eftersom du då blir lättare att upptäcka med Auspex, genom att smyga ytterst långsamt kan man dock behålla sin

fulla Obfuscatenivå. Observera att du inte alltid vet om du lyckats gömma dig eller inte. Du får självklart underdriva, men aldrig överdriva dina förmågor.

Du kan bära små föremål och bränna blod i Obfuscate. Du kan dock inte dölja de ljud du ger ifrån dig i Obfuscate. Folk gör inte besynnerliga manövrar på grund av att du står i Obfuscate på fel ställe; T.ex. Om någon vill gå igenom en dörr och du står i dörröppningen i Obfuscate och inte lämnar plats så kommer denne knuffa till dig och bryta din Obfuscate.

Om du befinner dig på en plats där det är oundvikligt att göra ljud ifrån sig eller är svårt att dölja sin närvaro (t.ex. ett golv som knakar högljutt eller i ett vattendrag) så får vem som helst utmana dig (Soc+Stealth mot Men+Investigation) för att se igenom din Obfuscate. En person som ser igenom någons Obfuscate med Auspex anar inte nödvändigtvis att personen var i Obfuscate, men vanligtvis syns det att personen smyger.

Man blir extra perceptiv av att ha heightened senses (Auspex 1) igång och kan därför upptäcka folk man annars inte skulle hitta. Om någon står i Obfuscate mycket synligt och du avslöjar dem med Auspex är det däremot självklart att Obfuscate använts.

1 - Cloak of Shadows

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan göra dig osynlig i en skugga. Om du rör dig syns du dock omedelbart.

Regler: Så länge villkoren är uppfyllda är du osynlig. Cloak of Shadows fungerar inte mot någon som tittar på dig utan du måste hitta något att gömma dig bakom eller en skuggig plats att gömma dig i. Du kan även dölja mindre föremål du bär på dig med denna kraft, såsom knivar, mindre automatvapen etc. För att upptäcka dessa föremål krävs lika hög eller högre nivå av Auspex.

2 - Unseen Presence

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Stealth VS Men + Investigation

Användning: Du måste fortfarande börja med att aktivera Obfuscate i en skugga eller bakom något, men nu kan du röra dig i gångtakt och springa med vissa svårigheter.

Regler: Så länge du uppfyller alla villkor så är du osynlig. Du kan även springa i din grundhandling (inte i Celerityhandlingar) men detta kräver ett test varje runda (som lägst ett simpletest) för att behålla din Obfuscate. Observera att du måste testa för att behålla Obfuscaten även om ingen ser när du springer.

3 - Mask of a Thousand Faces

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + (Stealth eller Performance) VS Men + Investigation

Användning: Du kan väva en mask av lögnen för att kunna ändra ditt utseende till någon annans eller bara ändra utseende till ett ansikte i mängden.

Regler: Du kan använda den här kraften för att antingen se ut som en specifik person eller gömma dig i en folksamling. Om du gömmer dig i en folksamling så kommer alla som "sett dig" att ha ett varsitt annorlunda signalement på dig. Om du bara ska gömma dig i en folkhop så krävs det ingen Performance, men om du ska se ut som en specifik person så krävs det talang. Performance 1: Rätt kön och storlek, 2: Rätt bra liknelse, 3: Vänner har svårt att avgöra vem som är riktig och vem som är falsk, P4: Flockbröder och riktigt nära vänner har svårt att avgöra vem som är vem, 5: Du ser verkligare ut än originalet. Med denna kraft kan du även aktivera Obfuscate i en folksamling. Befinner du dig i en grupp bestående av åtminstone 5 personer förutom dig själv kan du "försvinna" (vanish) som med Obfuscate 4. Detta kallas på engelska



”lost in a crowd”. Gruppen med personer måste stå hyfsat nära dg (dvs. du kan inte stå i ena hörnet på mässgolvet och vanisha med hjälp av folk i det andra hörnet). När man använder Mask of a Thousand Faces för att se ut som någon annan räknas man som om man ständigt rör på sig, alltså har man -1 i Obfuscate.

4 - Vanish from Mind's Eye

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Stealth VS Men + Investigation

Användning: Du kan nu göra dig helt osynlig mitt framför ögonen på andra. Människor glömmer även bort att du var där, även om du använde kraften mitt framför ögonen på dem.

Regler: Korsarmarna som vanligt. Tittar fler än en person på den som försöker försvinna/vanisha testas man endast mot den med högst testvärde (man måste aktivt tittat på den som försöker vanisha för att få testa), misslyckas testet ser fortfarande alla den som försökte gömma sig medan om testet lyckas blir denne osynlig för alla.

I monomacier och instinktslekar som har de traditionella två förberedelserundorna får en person med vanish endast testa en gång för kraften sammanlagt under de två förberedelserundorna och den första stridsrundan. Därefter får kraften aktiveras/testas varje runda som vanligt.

5 - Soul Mask

Kostnad: - **Handling:** J/N

Utmaning: -

Användning: Du kan nu dölja, inte bara din fysiska kropp utan även dina tankar och din själ.

Regler: Du kan numera skraddarsy din aura så att den ser ut så som du själv önskar och du kan även ändra din aura med en handling. Skulle någon använda Telepathy (Auspex 4)

på någon med denna kraft får denne själv välja vad den som försökt läsa sinnet ska få för information. Soul Mask gör även att ingen kan påverka dina minnen med Dominate 3 (Forgetful Mind). Skulle dina minnen redan ha förändrats med denna kraft får du tillbaka dem när du köper Obfuscate 5 förutsatt att minnena ändrats av någon som inte hade övernivåer i Dominate. För att kunna ignorera någons Soul Mask krävs det att man har mer i den disciplin man använder än den drabbade har i Obfuscate, därmed kan man läsa någons sinnen om man har Auspex 6 när motståndaren har Obfuscate 5 och man kan ändra dennes minnen om man har Dominate 6.

Obtenebration

Samtliga Obtenebrationeffekter försvinner då användaren förlorar medvetandet/incapaciteras.

1 - Shadow Play

Kostnad: 1 Blod

Handling: N

Utmaning: -

Användning: Du kan nu se igenom och kontrollera de naturliga skuggor som finns i ett rum, du kan få dem att skölja ut ifrån sina mörka vrår för att lyda din minsta vink. Med dem kan du dölja dig själv eller försöka dränka dina offer genom att fylla deras strupar med fasta skuggor.

Regler: Denna kraft kostar ett blod att aktivera, sedan kan du kontrollera alla skuggor i din närhet (ett större rum) i en scen. Du kan använda kraften för att dränka andra (alla i din närhet) med dina skuggor, då sänks deras Fys med ett (denna effekt är inte kumulativ med andra Obtenebrationeffekter). Du kan också ge dig själv och andra (alla i din närhet) +1 i Stealth genom att låta dina skuggor dölja dem och du kan genom skuggorna själv ge dig ett mer skrämmande utseende vilket innebär att du får +1 i Intimidation. Denna kraft ger dig också möjligheten att se i Obtenebrationmörker

som om du hade heightened senses (Auspex 1) om du aktiverat kraften.

2 - Shroud of Night

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J/N

Utmaning: -

Användning: Du kan frammana ett virvlande, bläckliknande mörker direkt ifrån abysen som täcker upp ett stort område. Ett mörker som försöker dränka alla inklusive dig. Lasombror brukar ofta använda den här kraften i kombination med Arms of the Abyss (se Obtenebration 3) för att snabbt avrätta tjänare till sina fiender.

Regler: För att frammana mörkret krävs att ett blod spenderas. Mörkret dyker upp omedelbart när blodet spenderats och det centreras runt den som frammanade det. Mörkret täcker upp en sfär med en radie på lika många meter som din Occult Mörkret följer användaren men går att flytta inom användarens synhåll, detta kräver dock en handling. Mörkret flyttas då omedelbart varthelst användaren ser och kan utan handling återigen centreras på dig. Man ser perfekt i sitt eget Obtenebrationmörker, men inte i andras. Saknar man sinnesförhöjande discipliner (se förklaring nedan) kan man inte se i mörkret, detta innebär att allt fysiskt man tar sig för inne i mörkret kräver ett retest för att lyckas, det är också omöjligt att använda avståndsattacker och sociala attacker. För att hitta någon och för att hitta ut ur mörkret krävs dessutom ett vunnet hardtest (får testa en gång per person i mörkret). De med Animslism 1 hittar personer i mörkret på ett simplestest. De som har Heightened senses (Auspex 1), Tounge of the Asp (Serpentis 2) eller Shadow Play (Obtenebration 1) igång kan initiera närstrid med personer i mörkret utan negativa modifikationer, men de kan inte använda avståndsattacker i mörkret, dock kan de använda sociala attacker. Med Gleam of Red Eyes (Protean 1) ser man perfekt i mörkret (som om det inte fanns) och kan använda avståndsattacker in och ut ur

mörkret. Om man har Obtenebration 4 eller 5 aktiverad så ser man också igenom mörkret likt Protean 1. Alla levande varelser och vampyrer som befinner sig i mörkret (även användaren) tar en extra skadenivå av sin motståndare, skada som är aggreverad får dock ingen bonus av Obtenebrationmörkret. Vampyrer med Obtenebration 4 eller 5 aktiverad tar inte heller denna extraskada. Människor och Ghouler kvävs av mörkret och får vanligtvis panik. Man kan välja att upplösa sitt mörker utan att det är en handling, mörkret löser då upp sig i slutet på rundan (efter eventuella handlingar). Se även stridsreglerna för de exakta regeleffekterna av strid i mörker.

Man förstår att man står i ett onaturligt mörker eftersom det suger i sig styrkan från ens kropp. Alla Sabbat känner igen denna kraft.

3 - Arms of the Abyss

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: Obtenebration x 2 + Brawl (Bid)

Användning: Du kan dra fram mordiska tentakler ifrån Abysen som lyder din minsta vink. De piskar eller håller fast dina motståndare. Armarna är inte finkänsliga nog att kunna manipulera mindre föremål.

Regler: De frammanade tentaklerna fungerar som en entitet och du kan endast ha en omgång tentakler frammanade åt gången, däremot kan du frammana nya tentakler om de tidigare är skadade eller förstörda genom att aktivera kraften igen. Tentaklerna har en Bid (Fys) lika med Obtenebration x 2 + Brawl, de är ca. 2 meter långa och har samma initiativ som användaren men attackerar efter dennes grundhandling. De anfaller den (en individ) du vill så länge du kan se den du vill anfalla. Om du inte ser personen så kan du beordra tentaklerna (som inte blir påverkade av Shroud of Night) att besinningslöst slå alla som inte är du i närheten (tentaklerna känner inte igen dina flockbröder). Tentaklerna kan antingen slå dina motståndare eller förhindra

att de flyr från dig. (fungerar som fasthållning fast förhindrar endast fienden att ta sig från området). Tentaklerna har 3 hälsonivåer tillsammans och får inga negativa modifieringar (oavsett om modifieringarna kommer av skada eller av discipliner), armarna får använda din Fortitude för att motstå skada och du kan pumpa tentaklernas bid (Maxbid: Obtenebration x 3 + Brawl) eller öka deras längd med blod. Ett blod höjer tentaklernas bid med ett och ett blod ökar deras längd med 2 meter. Tentaklernas skada baseras på din Occult, de gör 1 i skada om man har 1-2 i Occult, 2 om man har 3-4 i Occult och 3 om man har 5-6 i Occult. Tentaklerna kan dra nytta av S.M.R, Obtenebrationmörker och andra skadeökande effekter. Om någon slår mot tentaklerna skadas de som vanligt (Aggreverad skada gör extra skada (som vanligt), eld gör dubbel skada, Quietus 2 gift har ingen effekt och Obtenebrationmörker påverkar inte) och de räknas vara förstörda när de tagit 3 i skada. Skulle den som tagit fram tentaklerna utsättas för en social kraft påverkas inte tentaklerna utan fortsätter med sin senaste "order".

4 - Black Metamorphosis

Kostnad: 2 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan nu tvinga in en del av Abyssen in i din kropp. Du blir en fasansfull legering av vampyrkropp och rent mörker. Ur din rygg sträcker sig fyra tentakler, på din hud seglar svarta skuggfläckar och dina ögon blir helt svarta. Du ser fruktansvärt demonisk ut.

Regler: För att gå upp i stridsformen måste du spendera en grundhandling samt två blod, när två blod bränts är du i stridsformen. I närstrid så tar din motståndare en extra skadenivå av att stå bredvid ditt mörker såvida inte denne också har Obtenebration 4 aktiverad. Stridsformen ger dig också en extra handling i varje runda. Extrahandlingen

utförs av kraftfulla mörkertentakler från din stridsform. Dessa får inte hålla i ett vapen men gör effektiv skada, träffar med användarens Fys+Brawl och får lägga till din Potence på skadan. Denna extraattack sker direkt efter din sista handling, alltså i Celerity 1 handlingen om du inte har någon Celerity. Du ser också igenom vilket mörker som helst i stridsformen samt ditt hemska utseende ger dig +3 i Intimidation (ej kumulativ med Obtenebration 1). I denna form får du inte använda någon annan förvandlingskraft (alltså ingen Serpents, Proteaneller Vicissitude etc.).

5 - Tenebrous Form

Kostnad: 3 Blod **Handling:** N

Utmaning: -

Användning: Du kan förvandla dig till en skugga som nästan är helt osårbar. Skuggan kan användas för att fly igenom sprickor och springor samt att man kan färdas längs väggar och tak.

Regler: Kraften är aktiverad när tre blod spenderats. Kraften kräver ingen handling för att aktiveras men de tre blodpoängen måste brännas i följd annars måste man börja om. Som skugga påverkas du inte av gravitationen och kan därför glida upp längs väggar och tak. Du tar inte skada av vanliga vapen, men tar dubbel skada av eld och solljus eftersom du är gjord av rent mörker. Du kan inte påverka något fysiskt utöver att du kan skölja över enstaka personer (denne blir då påverkad på samma sätt som om någon kastat Shroud of Night på denne). När du använder denna form kan du inte bränna blod på annat än helning och endast krafterna Auspex och Fortitude fungerar i Tenebrous Form. Att gå ur formen sker automatiskt, tar en runda och om du var i Black Metamorphosis (Obtenebration 4) innan du aktiverade Tenebrous Form (Obtenebration 5) kan du behålla den när du går ur formen.

Potence

1-5 - Potence

Kostnad: - **Handling:** N

Utmaning: -

Skada: 1 extra per nivå

Användning: Denna kraft skänker dig övermännisklig styrka. Något som kan användas antingen till att bära oerhört tunga saker eller till att slå sönder dina fiender.

Regler: Varje nivå i Potence ger dig en extra skadenivå i närstrid när du träffar din fiende. Se stridsreglerna för de exakta regel-effekterna kring Potence.

Potence 4 - Bonuseffekt

När denna nivå av Potence uppnåtts gör användaren som sämst effektiv skada i närstrid (t.ex. med sina nävar). Pålar och bett fungerar dock som vanligt. (Ingen effekt för tillfället.)

Potence 5 - Bonuseffekt

Med denna nivå på Potence kan användaren få sina offer att falla i torpor eller dö slutgiltigt (Final Death). För att detta ska kunna göras måste offret få den 8:e skadenivån av användaren (likt när aggreverad skada "askar" någon).

Presence

Om du använder Presence på någon och misslyckas så har denne retest mot din Presence resten av kvällen. Detta gäller bara om själva testet misslyckas, om Presencen misslyckades tack vare en Thamathurgy-ritual, en merit eller något annat så har denne inte retest. Detta gäller också enbart om du aktivt kastar Presence på någon, t.ex. om någon lyckas gå igenom din Majesty så har denne inte retest för resten av kvällen för att du inte kastade aktiv Presence på offret. En person som har 3 steg bättre generation än den som använder Presence har alltid en retest mot användaren.

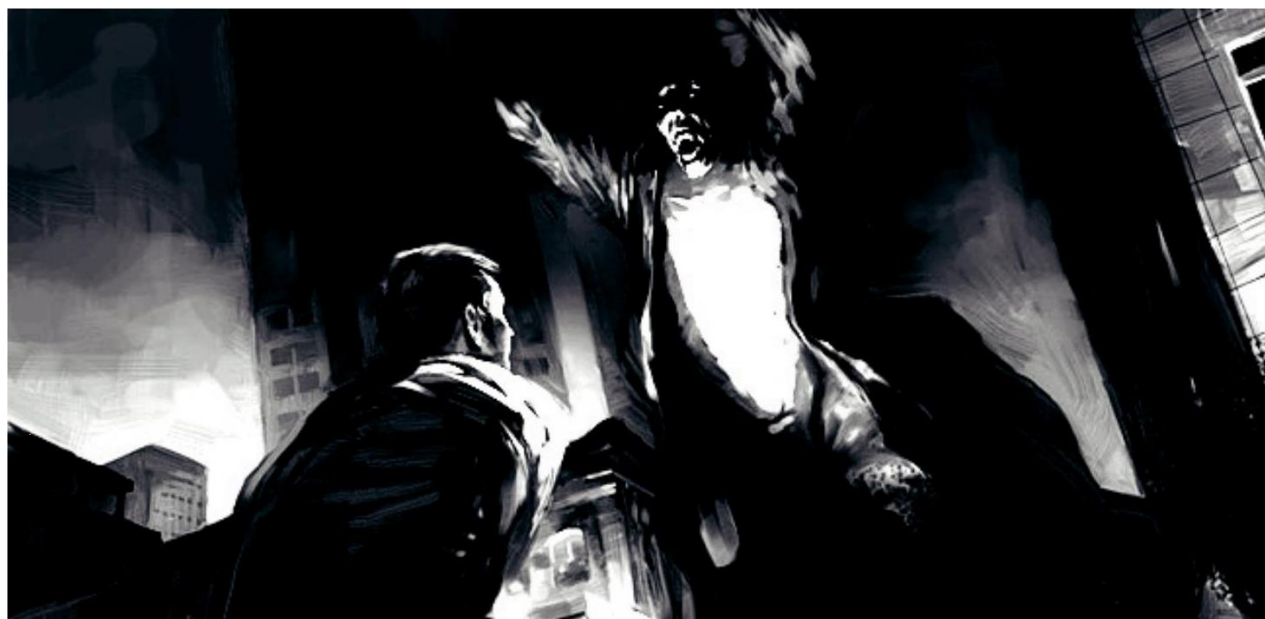
1 - Awe

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Performance VS Soc + WP

Användning: Denna kraft brukar oftast användas av präster för att påkalla uppmärksamhet innan en ritual eller av betitlade Sabbat under viktiga tal för att ge extra krydda.

Regler: Sträck upp båda händerna till axelhöjd med öppna handflator uppåt. Alla som ens sneglar åt ditt håll måste vända sig om och titta på dig.



Medan kraften är aktiverad så lyssnar folk på vad du säger och de får en tendens att antingen hålla med dig eller åtminstone försöka se din sida av historien (dock så förhindrar kraften inte folk att tycka illa om dig eller attackera dig eller något åt det hållet). Kraften behöver normalt ingen utmaning, men om du vill använda kraften för att tvinga till dig ögonkontakt ifrån någon så måste du vinna en utmaning (Soc+Performance mot Soc+WP). Om du vinner så måste denne söka ögonkontakt med dig i hela nästa runda. Om denna kraft används rundan innan man ger någon ett dominatekommando så får man +1 i bid på sin Dominate (inget test krävs).

Om du har kraften själv eller kindred lore 1 så förstår du vad du blivit utsatt för efter att kraften stängts av.

2 - Dread Gaze

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Soc + WP

Användning: Du kan genom att visa upp din best skrämma människor och vampyrer till att fly ifrån din närvaro eller till och med lägga sig ner gråtande vid dina fötter.

Regler: Om du vinner testet så måste ditt offer genast fly ifrån din närvaro såvida inte denne bränner ett temporärt WP (då stannar denne men blir kuvad av dig, törs inte begå aggressiva handlingar mot dig och vill inte vara inom 3 meter ifrån dig). Ditt offer slutar vara rädd för dig efter 10 minuter eller om du själv attackerar offret. Om det är fysiskt omöjligt för ditt offer att fly (offret är fasthållet etc.) eller om du är snabbare (t.ex. genom Celerity) och lyckas med Dread Gaze 3 gånger på raken (i samma scen) så blir ditt offer totalt nedbrutet och katatoniskt, oförmögen att göra någonting under resten av scenen (minimalt 10 minuter). Offret får då inte använda sig av WP på något sätt emot dig för resten av kvällen (inte ens räkna den defensivt i test mot din Presence och Dominate etc.).

Denna kraft känner alla Sabbat igen.

3 - Entrancement

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Du kan få andra att bli förälskade i dig och/eller se dig som sin bästa vän.

Regler: Genom att vinna en utmaning (din Soc+Subterfuge mot ditt offers Soc+WP) efter att du samtalat minst ett par meningar med offret så blir denne förälskad i dig under en timmes tid eller till dess att användaren väljer att bryta kraften. Enbart Conditioning, blodsband och högsta möjliga Vinculi ger större lojalitet än denna kraft. Dina offer kommer inte alltid att följa dina order, men de kommer att försöka hjälpa dig så mycket de törs. Kraften kan ge bieffekter såsom svartsjuka och liknande, vidare så försvinner kraftens effekt direkt om du betar dig aggressivt mot ditt offer. Används Entrancement i pressande situationer såsom strid har offret ett retest på sig att motstå kraften. Se kapitlet om sinnespåverkan för mer information.

4 - Summon

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Du kan kalla en person till dig. Offret kommer komma till dig (inte platsen du stod på när du använde kraften).

Regler: Denna kraft fungerar på personer som befinner sig inom gränserna för staden och denne kan namnet på eller använt Dread Gaze (Presence 2) eller Entrancement (Presence 3) på. Kraften fungerar även oavsett avstånd på vampyrer som har Vinculum- eller blodsband (minst 2) till användaren eller människor och ghouls. Summon fungerar även på personer som befinner sig i samma stad som användaren om användaren har sett offret eller fått ett Spirits Touch-intryck av denne. Vinn testet

(Soc+Subterfuge mot Soc+WP) och ditt offer måste färdas till dig. Kraften sitter i offret fram till dess att det uppfyllt summonen. Detta måste påbörjas omgående. Är offret pålat, i incap eller torpor sitter summon i till dess att offret kan uppfylla den. Du vet om du lyckats använda kraften framgångsrikt och när offret anländer en tid innan det är framme. Dock så känner man inte till var offret är eller på vilket sätt det rör sig. Om du befinner dig på en plats som personen är rädd för (t.ex. någon ökad varulvsskog) så får offret ett retest på att motstå dig. Ditt offer vet vart denne är på väg och till vem men inte varför. Man måste ge sig själv till känna på något sätt, antingen via samtal eller anfall t. ex. Dock så får man använda flyktformer eller obfuscate. Den summonerade kommer att rationalisera varför denne är på väg till personen i fråga och vidta alla de åtgärder denne vanligtvis skulle ta inför ett möte med personen i fråga (t.ex. offret kanske skulle beväpna sig till tänderna inför ett möte med sin ärkefiende) dock kommer offret inte att förstå att denne har blivit styrd till platsen oavsett vad någon säger. Man kan skjuta upp att uppfylla sin summon en timme (och max en) för en temporär WP-poäng vid livsfarliga tillfällen men retestet försvinner då. Misslyckas testet så måste offret ses fysiskt innan man får tillgång till ett nytt testförsök. Summon går inte att lura eller förhindra med dominate om det inte är av nivå 5 eller högre.

Man kan snabbt jaga sig själv mätt i stadsmiljö med denna kraft, på motsvarande sätt som med animalism 2.

5 - Majesty

Kostnad: 1 WP

Handling: J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Soc + WP

Användning: Med den här kraften så kräver du allas uppmärksamhet och beundran. Du är vacker, smart och skräckinjagande på en gång. Du är så formidabel att ingen törs dra på sig ditt missnöje genom att höja rösten emot dig eller ännu värre anfalla dig.

Regler: Det krävs inget test att aktivera Majesty (håll dina händer knutna utsträckta ifrån kroppen åt sidorna) och kraften håller tills du slutar teckna Majesty. Du kan inte ha Majesty igång samtidigt som du gör något annat som kräver ansträngning, alltså varken slåss eller aktivera andra discipliner. Den som försöker bryta igenom effekten måste spendera ett WP. Först testas den med högst testvärde (Soc+WP) mot användarens testvärde (Soc+Intimidation), misslyckas detta får inga fler testa för att bryta Majestyn. Lyckas genombrottet får nästa testa. Vill den med högst testvärde inte försöka bryta effekten får de med lägre värde försöka i fallande turordning om de önskar. Majestyn bryts också då användaren träffas av ett angrepp och tar skada. Ett misslyckat genombrottsförsök leder till att den som försökte bryta Majestyn kastar sig framför användaren och krälade ber om förlåtelse. Om två personer samtidigt har denna kraft aktiverad påverkas de inte av varandras Majesty, alltså kan någon med Majesty själv aktivera sin Majesty om denne utsätts för kraften. Angrips användaren av någon som lyckats ta sig igenom Majestyn kommer de i användarens direkta närhet (3 meters radie) försöka försvara denne om de inte bränner ett WP för att ignorera detta.

Denna kraft rationaliserar psyket. Man inser inte att en kraft använts så snart den tar slut utan kommer tolka det som om den som använde kraften var mycket imponerande vid användandet.

Protean

All Protean hämtar sin kraft ifrån två djur (ett landdjur och ett flygande djur). Country Gangrels och vampyrer som lär sig kraften Out-of-clan har ett skogslevande rovdjur (vanligtvis Varg) och ett skogslevande flygdjur (vanligtvis Fladdermus), City Gangreler har istället stadslevande djur exempelvis som en Hund och en Skata.

1 - Gleam of Red Eyes

Kostnad: - **Handling:** N

Utmaning: -

Användning: Du kan få dina ögon att reflektera och samla ljus på samma sätt som de flesta rovdjur. När ljuset fångas i dina ögon så glänser de rött.

Regler: Det tar en hel runda att aktivera den här kraften (alltså är kraften i effekt i slutet av rundan), efter den är aktiverad så är den igång så länge du vill. Du ser som på dagen i allt mörker (även Obtenebrationmörker).

2 - Feral Claws

Kostnad: 1 Blod **Handling:** N

Utmaning: -

Skada: +1

Användning: Du kan fälla ut långa sylvassa klor ur dina fingrar. Dessa klor kan skära igenom kött som metall med lite problem.



Dessa klor hämtar sin kraft ifrån din egen best och är därför extra farliga i närstrid emot andra övernaturliga varelser.

Regler: Din handskada blir aggraverad samt ökar med ett efter du aktiverat den här kraften. Se stridsreglerna för de exakta detaljerna kring aggraverad skada.

3 - Earth Meld

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan sjunka ner i jorden för att där gömma dig för solen. När du väl sjunkit ner i jorden så är du omöjlig att gräva upp eftersom din kropp har blivit en del av jorden. Om någon börjar gräva där du befinner dig så vaknar du omedelbart, men kan välja att ligga kvar i jorden. Det går också att lägga sig i bakhåll genom att t.ex. lägga dig i jorden under en stig och vänta tills du hör dem du ska anfalla och då blixtnabbt resa dig ur jorden för ditt anfall.

Regler: Det tar en hel runda att sjunka ner i jorden, dock reser du dig ur jorden ögonblickligen utan handling. Du uppfattar det som sker Survival antal meter runt dig.

4 - Shape of the Beast

Kostnad: 2 Blod **Handling:** J,N

Utmaning: -

Skada: +1 (Wolf-shape)

Soak: +1 (Wolf-shape, vanlig skada)

Användning: Du kan förvandla dig till två fördefinierade djur (ett landlevande rovdjur och ett flygande djur) och du får fördelar baserade på vilken form du befinner dig i.

Regler: För att förvandlas till stridsformen (Wolf-shape) måste du spendera en grundhandling samt två blod. När två blodpoäng spenderats är du i stridsformen. Att förvandlas till flyktformen (Bat-shape) kostar också två blod men kräver ingen grundhandling. Ingen av djurformerna kan

använda sig av någon annan förvandlingskraft än Protean (ingen Serpentis, Vicissitude eller Obtenebration 4) inte heller någon form av magi (Thamaturgy, Necromancy etc.). Vargformen springer i dubbel hastighet och räknas att få en retest i alla test där det gäller att hitta något som har med doft att göra. Vargformen behöver inte ha lyckats med en fasthållning för att bita och ger +1 fys, +1 soak (mot vanlig skada) samt gör aggreverad skada med bett. Fladdermusformen kan flyga och har sonar.

Fladdermusformen kan inte användas för strid, den får däremot +3 i fys-bid på att undvika och fly. Skulle någon i Shape of the Beast ta så många hälsonivåer att denne skulle incapaciteras (vanligtvis vid 7 i skada) behåller denne sin form. I denna form får du inte använda någon annan förvandlingskraft (alltså ingen Serpentis, Protean eller Vicissitude etc.).

5 - Mist Form

Kostnad: 3 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan förvandla dig till en dimma som kan sväva dit du vill (såvida inte någon stark vind blåser dig åt ett annat håll).

Regler: Kraften är aktiverad när tre blod spenderats på formen. Kraften kräver ingen handling för att aktiveras men de tre blodpoängen måste brännas i följd annars måste man börja om. Som dimma påverkas du nästan inte av gravitationen och kan därför sväva mer eller mindre obehindrat i gånghastighet. Du tar inte skada av vanliga vapen utan kan enbart skadas av eld och solljus och tar ett mindre i skada av dem (dock minst ett). När du använder denna form kan du inte bränna blod på annat än helning och endast krafterna Auspex och Fortitude fungerar i Mist Form. Att gå ur formen sker automatiskt, tar en runda och om du var i någon av Shape of the Beast formerna (Protean 4) innan du aktiverade Mist Form

(Protean 5) kan du behålla den när du går ur formen.

Quietus

Två av krafterna i Quietus samt några ritualer till deras unika Thamaturgy-väg tillverkar gift som kan strykas på vapen. Man kan enbart stryka gift på eggvapen; vapnet kan max ha lika många doser gift som den som stryker på giftet har WP och varje dos kostar ett blodspoäng. Det som avgör hur många doser blod man kan stryka på sitt vapen varje runda är vampyrens generation precis som för vanlig blodsförbränning. En Assamit är alltid immun mot sitt eget gift, men inte mot andra Assamiters.

1 - Silence of Death

Kostnad: 1 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Tyst, osynlig och snabb död är Assamiternas kännetecken.

Regler: Genom att bränna ett blod så kan du, du och din utrustning, eller alla i en radie på 3 m omkring dig röra sig helt ljudlöst. Målen väljs vid aktiveringen och för att ändra effekten så måste man återaktivera kraften för 1 blod. Du kan till och med slåss i närstrid och avfyra vapen utan att det låter, enda problemet är att det bara är föremål och personer som är under effekten som inte låter, t.ex. kommer en kulkärve som så småningom träffar en bil en bit bort att låta. Med denna kraft kan du kringgå de vanligaste problemen med Obfuscate (du kan t.ex. gå över knarrande golv och springa utan att tappa din Obfuscate). Kraften är aktiv en scen eller tills du väljer att stänga av den om du vill kunna skapa ljud tidigare.

För att förstå att den här kraften är i bruk behöver du vara Assamit själv eller ha kindred lore 3.

2 – Scorpion's Touch

Kostnad: Se nedan **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Denna kraft är orsaken till varför så många i Sabbaten fruktar Assamiterna. Med enbart ett par snabba attacker så kan Assamiten se till att även den tåligaste krigaren besegras.

Regler: Varje blodspoäng man konverterar till gift (upp till ens permanenta WP) och lägger på vapnet räknas som ett "giftspoäng" och dessa blod kan inte återfås förrän giftet använts (dom tar effektivt upp plats i din blodpool). Giftet håller sig på vapnet i upp till en timme. Träffar man en ej förgiftad (av en själv) motståndare med vapnet (man behöver inte lyckas skada) så spenderas ett giftspoäng. En person som är förgiftad förlorar lika mycket av valfri soak som anfallaren har nivåer i Quietus. Det gäller dock inte den inledande träffen. Giftet håller sig kvar i kroppen i en scen.

3 – Dagon's Call

Kostnad: 1 WP **Handling:** J

Utmaning: Fys + WP VS Fys + WP

Skada: 2 per WP och gång

Användning: Med hjälp av den här kraften kan Assamiter skada sina fiender på långt avstånd. Antingen för att mjuka upp en fiende innan attack eller så kan de använda den för att göra sina fiender paranoida. Kraften gör så att offrets inre slits sönder av det egna blodet.

Regler: Användaren måste ha rört sitt offer inom en timme från aktiverandet av kraften. Du behöver inte vara i närheten eller ens se ditt offer, dock så krävs det att du använder ett temporärt WP. Efter att alla kriterier är uppfyllda så kan du få ditt offers blod att börja röra sig våldsamt inom offret (utmaningen är Fys+WP mot Fys+WP (Opumpad Fys för båda), skadan är alltid 2 och gynnas inte av S.M.R). Det är inte

uppenbart vad som händer och din motståndare kan inte skada dig på något sätt genom den här kraften. Inga andra discipliner spelar någon roll i detta (du får inte använda Potence och din motståndare får inte använda Fortitude t.ex.). Om du vill fortsätta senare efter att ha gjort ett test så måste du spendera en till temporär WP, du kan fortsätta så tills du har slut på WP. Om ditt offer går i torpor genom den här kraften så är det väldigt svårt att inse och bevisa vad som skett.

Denna kraft är extremt svår att spåra och kräver att man läser av sinnet hos den som använt kraften för att den skall avslöjas.



4 – Baal’s Caress

Kostnad: 1-2 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Skada: +1

Användning: Att använda sitt eget blod som ett dödligt vapen anses vara Assamiteklanens största stolthet.

Regler: Genom att bränna blod så kan du tillverka en strykning gift som gör att vapnet du slåss med ger aggreverad skada i en scen (Se stridsreglerna för de exakta detaljerna kring aggreverad skada). För mindre vapen (enhandsvapen, +1 i fys) behövs endast ett blod, medans större vapen (tvåhandsvapen, +1 i skada) kräver två blod för att ge aggreverad skada. Dessa vapen är bundna till användaren och kan inte ges bort. Blodet går heller inte att fylla på i den som använt giftet innan giftet försvunnit. Man kan ta bort giftet om och när man vill.

5 - Thin Blood

Kostnad: 1 WP **Handling:** J

Utmaning: Fys + WP VS Fys + WP

Användning: Denna kraft är en av de krafter som givit Assamiteklanen sitt fruktade rykte som lönnmördare och äldstedödare.

Regler: Genom att röra den användaren vill påverka, bränna ett blod och lyckas med ett test Fys+WP mot Fys+WP (Opumpad Fys för båda) kan denne få offrets skador att bli värre istället för att läkas när offret försöker hela. När offret spenderar blod för att läka skador spenderas blodet i onödan och offret tar osakbar skada, detta oavsett hur mycket blod som spenderades för att hela. Kraften är i effekt under resten utav natten. Användaren vet om aktiveringen av kraften lyckats eller inte. Endast ett försök per natt får göras.

Serpentis

1 - Eyes of the Serpent

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: Soc + Intimidation VS Soc + WP

Användning: Du kan paralysera en annan varelse tillfälligt genom att titta den i ögonen. Offret kommer då knappt ens att kunna försvara sig.

Regler: Kraften lyckas automatiskt på människor och ghouls. Den påverkade tappar grundhandlingen i kommande runda (och i nuvarande om kraften går in innan offret utfört sin handling). Under denna effekt får alla som använder sinnespåverkande krafter på eller anfaller offret +3 i bid. Offret får endast utföra offensiva handlingar under en runda där det påverkats av Serpentis 1 i sin Celerity (eller Obtenebration 4). Kraften håller normalt sett maximalt en scen. Under särskilt hotfulla situationer som t.ex. under strid håller kraften en runda.

2 - The Tongue of the Asp

Kostnad: 1 Blod **Handling:** N

Utmaning: -

Skada: +1

Användning: Du kan förvandla din tunga till en 50 cm lång ormtunga. Denna tunga kan skära igenom kött med lätthet och lämnar därefter fruktansvärda sår.

Regler: Tungan gör aggraverad skada (se stridsreglerna för de exakta detaljerna kring aggreverad skada). Du kan även använda tungan för att “lukta” dig till dina motståndare även i bekmörker (då kan du fortfarande anfalla med den). Om du träffat ditt offer så kan du i nästa runda dricka ifrån offret istället för att attackera på nytt. Ormtungan kan inte utnyttjas av användaren om denne greppat sin motståndare.

3 - Skin and Form of the Adder

Kostnad: 2 Blod **Handling:** J/N

Utmaning: -

Soak: 1 (vanlig skada)

Användning: Denna kraft har två möjliga effekter, antingen kan du omforma din kropp till något mellanting av en orm och en människa med torr och fjällig hud, samtidigt som din interna benstruktur blir mycket mer flexibel eller så kan du transformera dig till en större giftorm.

Regler: För att förvandlas till stridsformen (Skin of the Adder) måste du spendera en grundhandling samt två blod. När två blod bränts är du i stridsformen. Att förvandla sig till flyktformen (Form of the Cobra) kostar två blod men kräver ingen grundhandling. Stridsformen gör om all aggreverad skada du tar till vanlig (lethal) skada förutom skada från eld, solljus eller magi samt den ger även +1 i soak (dock endast mot vanlig skada). Du kan också ta dig ut ur alla öppningar som ditt huvud kommer igenom. Flyktformen gör på samma sätt som stridsformen om aggreverad skada till lethal skada och får ett extra i soak mot vanlig skada. Flyktformen får även +3 i fys på att försöka undvika och fly. Ormformen kan bitas utan att behöva utföra en grapplemanöver först. Ormformens gift dödar människor omedelbart och försätter ghouls och revenanter i omedelbar koma som de överlever om de får vampyrblod inom 48 timmar, ormen kan dock inte göra effektiv skada på en vampyr. Ormformen kan kräla sig ut ur hål stora som en knytnäve. Skulle någon i Skin and Form of the Adder ta så många hälsonivåer att denne skulle incapaciteras (vanligtvis vid 7 i skada) behåller denne sin form. I dessa former kan du inte använda dig av någon annan förvandlingskraft än Serpentis (ingen Protean, Vicissitude eller Obtenebration etc.).

4 - Heart of Darkness

Kostnad: - **Handling:** J!

Utmaning: -

Användning: Du kan under mer eller mindre ordnade former plocka ut hjärtat antingen på ett offer eller på dig själv. Genom att lura till dig någons hjärta så kan du lätt lära denne att lyda dig.

Regler: Att plocka ut hjärtat på ett villigt offer eller dig själv tar tre rundor och ingen skada erhålles. Det går även att slita ur hjärtat på ett ovilligt offer men det är svårare. Reglerna är de samma som för pålning (se stridsreglerna för de exakta detaljerna). En person utan hjärta blir känslökall och har lättare att hålla sig ifrån att gå i Frenzy och Rötschreck. Se frenzyreglerna för de exakta detaljerna rörande de fördelar denna kraft ger. Vidare så blir den utan hjärta omöjlig att påla (såvida du inte hittar hjärtat och pålar det). Så lite som en trätandpetare genom ett upphittat hjärta pålar vampyren omedelbart och det är även möjligt att diablerisera vampyren genom dennes hjärta eller bränna det för att döda offret.

Man vet om man saknar sitt eget hjärta.

5 - Temptation

Kostnad: 1 WP **Handling:** J

Utmaning: Soc + Subterfuge VS Soc + WP

Användning: Denna kraft ligger bakom mycket av ryktena kring setiternas korrupperande krafter.

Regler: För att kraften skall aktiveras krävs att användaren och offret umgås och samtalar under minst 10 minuters tid i lugn och ro. Ett lyckat test gör offret välvilligt inställd och fascinerad av kainten under resten utav natten (ungefär som Presence 3). Allt denne beordrar och säger kommer vara som ett automatiskt dominatekommando (ingen utmaning). Kraften kan automatiskt förnyas utan test om kainten träffar och umgås i 10 minuter med offret igen inom tre natters tid,

dock så funderar bara själva "dominateeffekten" och fascinationen under natten kraften aktiverats. Fascinationen och alla order användaren ger kommer offret att rationalisera och vägra förstå att denne utsatts för en kraft. Endast grundläggande undersökningar med Auspex kan avslöja att offret är påverkat av något. Se reglerna rörande sinnespåverkan för de exakta detaljerna kring denna kraft. Ett misslyckat test gör offret förvirrat en kortare period. Endast ett test får göras en kaint och kväll.

De med kindred lore 5 känner till denna kraft om de utsatts för den och märkt av dess effekt.

Vicissitude

Vicissitude kräver färdigheten Medicine (lajvets body craft) för att ändra kött och ben på rätt sätt och färdigheten Performance ifall man försöker göra sig vackrare eller tillverka ett konstverk etc. Alla vampyrer kan hela bort förändringar som är gjorda med Vicissitude av någon med samma eller sämre generation än en själv, men det kräver en dags sömn. Alla Nosferatu helar alltid tillbaks alla Vicissitudeförändringar vid första soluppgång, eller solnedgång, oavsett generation på den som förändrade Nosferatun. Betänk att om du använder Vicissitude för att förändra dig själv (eller någon annan) så måste du knåda om köttet själv, detta tar tid (om du letar efter kraften som snabbt ändrar utseende ska du titta på Obfuscate).

1 - Malleable Visage

Kostnad: 1 Blod/del **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Vampyren med den här kraften kan knåda om sin egen kropp. Dessa förändringar tar tid att göra och är enbart kosmetiska.

Regler: Bränn ett blod per kroppsdel du vill förändra. Hudkontakt på exakt varenda punkt som ska förändras krävs (om du ska ändra din hudfärg så måste du t.ex. gnugga dig själv

över hela kroppen). Om du använder kraften för att likna någon annan så använda följande regler. Performance 1: Rätt kön och storlek, P2: Rätt bra liknelse, P3: Vänner har svårt att avgöra vem som är riktig och vem som är falsk, P4: Flockbröder och riktigt, riktigt nära vänner har svårt att avgöra vem som är vem, P5: Du ser verkligare ut än originalet. Du kan även ändra dina stämband så att du låter likt någon annan givet att du hört denne tala. Tänk dock på att för att kunna likna någon annan krävs att personen man ska likna studerats och antagligen kommer det krävas Social+Suberfuge-test för att lura dem som känner personen väl.

Kraften kan även användas till att försköna sig själv och ger därför passivt +2 Soc som kan överskrida generationsmax.

2 - Fleshcraft

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Den här kraften påminner mycket om Malleable Visage men är mycket mer användningsbar. Du kan nu flytta omkring kött, fett och vävnad antingen på din egen kropp eller på andras.

Regler: Samma nackdelar som Malleable Visage (hudkontakt och tid) finns kvar. Dock kan denna kraft användas på andra vampyrer samt att den kan göra mer drastiska förändringar. Om du använder den på någon i strid så måste du först hålla fast ditt offer för att kunna använda kraften. Så länge ditt offer är fasthållet så kan användaren sänka offrets social med ett i rundan, första rundan ej inräknad. Användaren kan maximalt sänka offrets Social med Medicine+Performance antal nivåer. Förändringar som att dra kött framför någons ögon under strid är mycket svåra att lyckas med, kontakta alltid SL om du försöker dig på något sådant. Vidare är det bara att glömma manövrar som att kapa av någons nervtrådar i nacke/ryggmärg eftersom vampyrer fungerar utmärkt utan dem. Att

utsättas för denna kraft är mycket plågsamt och används framgångsrikt som tortyrmetod.

Genom att använda kraften kan man antingen ytterligare försköna sig själv (+1 Soc som kan överskrida generationsmax) eller förstärka kroppen (+1 Health Level utan skademinus). Båda effekterna är passiva.

3 - Bonecraft

Kostnad: - **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan nu förändra folks benstruktur. Denna kraft brukar oftast användas samtidigt med Fleshcraft för att undvika skada. Denna kraft lämpar sig mycket väl till tortyr.

Regler: Av alla saker du kan göra med den här kraften så finns följande exempel. Du kan dra ut benspikar och taggar ur kroppen på dig själv eller andra vilket kan ge dig eller dem ett närstridsvapen som ger effektiv skada, detta tar minst tre rundor att göra. Man kan även tillverka större vapen som svärdsarmar och liknande med denna kraft, detta tar minst en minut men ger däremot samma effekt som att slåss med ett svärd, alltså +1 fys eller +1 i skada beroende på det tillverkade vapnets storlek. Du kan tortera folk riktigt ordentligt med den här kraften, samt bygga om dina fiender så att de får en så dålig benstruktur att deras Fys är sänkt med ända upp till din Medicine+Performance antal nivåer. Att försämra någons Fys i strid fungerar på samma sätt som att försämra Soc med Fleshcraft, man håller fast sitt offer och varje runda man behåller greppet utöver den första så får man sänka dennes Fys med ett.

Genom att använda kraften kan man öka sin fysiska styrka (+1 Fys som kan överskrida generationsmax) eller förstärka kroppen (+1 Health Level utan skademinus). Båda effekterna är passiva.

4 - Horrid Form / Zulo shape

Kostnad: 2 Blod **Handling:** J

Utmaning: -

Skada: 1 extra skadenivå

Soak: 1 extra soak (lethal skada)

Användning: Du kan förvandla dig till ett stort monster som är fruktansvärt i närstrid. Alla Horrid Forms (även kallade Zuloshape) liknar varandra väldigt mycket. Enbart Tzimiscer verkar kunna se skillnad på en form och en annan.

Regler: Din Fys ökar med 3 (oberoende av generationsmax). Du får lägga på ett i skadenivå på alla dina närstridsträffar som ger effektiv skada samt du får en extra soak mot vanlig skada. Discipliner som kräver skillen Subterfuge kan ej användas i Horrid Form och ditt monstrosa utseende ger dig +3 i Intimidation. En Zuloshapes talsystem är mest utvecklat för vrål och skrik och det är omöjligt att förstå en Zuloshape om man inte själv är i Zuloshape. Skulle någon i Horrid Form ta så många hälsonivåer att denne skulle incapaciteras (vanligtvis vid 7 i skada) behåller denne sin form. I denna form får du inte använda någon annan förvandlingskraft (ingen Serpentin, Protean eller Obtenebration 4). Man kan inte använda andra vapen än stridsformens egna naturliga vapen.

5 - Blood Form

Kostnad: 3 blod **Handling:** J

Utmaning: -

Användning: Du kan förvandla dig till en pöl av blod som inte kan bli skadad av annat än eld och solljus.

Regler: Kraften är aktiverad när tre blod spenderats på formen. Kraften kräver ingen handling för att aktiveras men de tre blodpoängen måste brännas i följd annars måste man börja om. Du kan rinna åt vilket håll du vill i gånghastighet, även uppför väggar och över tak och du är så gott som

omöjlig att fånga. Du kan också manipulera mindre/ lättare objekt med en hands finkänslighet, du kan exempelvis öppna en dörr, trycka in en kod på ett kodlås, vrida om en nyckel etc. Om du sköljer över en människa så skrämmer du troligtvis denne till panik. I blodform tar du inte någon skada av vanliga vapen men tar vanlig skada av eld och solljus. Det går heller inte att dricka upp dig när du är i formen. När du använder denna form kan du inte bränna blod på annat än helning och endast krafterna Auspex och Fortitude fungerar. Att gå ur formen sker automatiskt, tar en runda och om du var i Horrid Form (Vicissitude 4) innan du aktiverade Blood Form (Vicissitude 5) kan du behålla den när du går ur formen.

UTMANINGAR

I en utmaning används nästan alltid någon av de tre grundegenskaperna (Fys, Soc eller Men), samt oftast en färdighet (t.ex. subterfuge och brawl). När du ska räkna ihop vad ditt slutgiltiga testvärde är så adderar du din grundegenskap med färdigheten du ska använda, beroende på vad du ska göra.

Exempel: Don Diego ska slå Henning på käften så deras testvärden blir; Don Diego: 13 (Fys:11 + brawl 2) samt Henning: 6 (Fys:5 + brawl 1).

Sten-Sax-Påse

När du ska göra en utmaning mot en annan så gör ni sten-sax-påse mot varandra, vin-naren vinner. På lika jämför ni värdet i era testvärden. Om en av er har tre (3) eller mer över den andras testvärde så vinner han även på lika. Om skillnaden är ett eller två så gör ni om utmaningen (retest), denna utmaning vinner den som har mer i testvärdet. Om båda har lika mycket i sina respektive testvärden så gör ni om utmaningen på lika tills någon vinner.

Exempel: Don Diego har 7 mer än Henning i det giltiga testvärdet ($13-6=7$) och träffar därför Henning på både vinst och lika.

Overbid

Ibland är det en sådan stor skillnad mellan två personer i en utmaning att det nästan är omöjligt för den svagare att ha en chans. Vid ett sådant tillfälle så kan den som har mer använda sig av ett overbid retest. För att få ett overbid-test måste man ha dubbelt så mycket eller mer i sitt testvärde än vad ens motståndare har; har man det så får man som sagt tillgång till ett retest. Det finns vanliga och negativa retest, där negativa retest innebär att du har ett retest mot dig istället för med dig. I reglerna betecknas detta som OB(-).

Exempel: Don Diego slår mot Henning men i utmaningen vinner Henning. Eftersom 13 är mer än dubbelt så mycket som 6 ($6 \times 2 = 12$) så Don Diego ett overbid retest på

utmaningen. På retest utmaningen så lyckas Henning vinna igen och Don Diego får en smocka av Henning.

Kvittning av retests

I en utmaning mellan två karaktärer kan vilken part som helst kvitta en återopad retest från sin motståndare om den har ett eget retest kvar att kvitta med.

Halvering av bid

Har du inte relevant skill i ett test halveras din (grundegenskapsbaserade men modifieringsbara) bid och avrundas uppåt. I sällfallet "Fys men inte dodge för att du inte ser den som skjuter mot dig) räknas fortfarande bristen på dodgeskillen vara det som halverar din bid.

Freeform vs Skakning

Sten-Sax-Påse-utmaningar är vidriga att behöva se på mässgolvet, så om du tvingas till en utmaning, skyl då sten-sax-påse-testet med t.ex. din kropp så vi andra slipper se det. Framförallt så rekommenderas det att låta folk vinna utmaningar såvida det inte är riktigt viktigt för dig att lyckas just där. Om du vet att en viss utmaning kommer att ske under mässan så gör utmaningarna innan (t.ex. vid Monomacy). Häpen över Hennings närstridskunskap så ändrar Don Diego taktik. Med rösten som tvingar till sig lydnad (Dominate) så ryter han "Spring!". Spelaren för Henning inser att han bara haft tur under tidigare utmaningar i striden och bestämmer sig för att springa inte alls är en dum idé. Spelaren låter Dominate handlingen lyckas automatiskt mot Henning och börjar springa sin väg.

Skador och Skademinus

Skada påverkar dina grundegenskaper negativt. Varje health level i skada sänker 1 i Fys (det är svårt att röra sig när man har ont i hela kroppen), samt sänker 1 i Soc och Men (svårt att se söt ut eller tänka klart med sår över hela kroppen). Skada tas upp mer utförligt i stridskapitlet. Det finns även vissa krafter som påverkar dina grundegenskaper

negativt (t.ex. Obtenebration). När du räknar ihop ditt testvärde gör du som vanligt och tar sedan bort lika mycket som kraften/skadan påverkar dig. En grundegenskap på noll gör att du inte kan lyckas med någon utmaning som kräver den grundegenskapen och att alla som utmanar dig lyckas automatiskt. Man går inte i torpor av att få sin Fys sänkt till 0.

Statiska utmaningar

Vissa discipliner kräver att du testas mot en arrangör eller gör någon annan form av statisk utmaning. De två vanligaste utmaningarna är hard test och simple test. Ett hard test är en vanlig Sten- Sax-Påse utmaning där du enbart vinner på vinst. Ett simple test är en utmaning där du även vinner på lika.

Avancerade utmaningar

Vissa disciplinkrafter kräver utmaningar där den som utmanar och den utmanade inte använder samma färdighet, eller ens samma grundegenskap. Det fungerar annars på helt

vanligt sätt genom att den som utmanar räknar ihop sitt värde av grundegenskapen och färdigheten och du räknar ihop din grundegenskap och färdighet. Alla andra regler med overbid och liknande gäller som vanligt. Om du på mässgolvet är osäker på vad du ska räkna ihop med din grundegenskap så räkna in din WP. Nästan alla Mentala och Sociala utmaningar som andra kan utsätta dig för ska du addera din WP till ditt försvarsvärde ("motbid").

För de discipliner du tänker använda måste du ta reda på vilka grundegenskaper och färdigheter de går ut på, sedan måste den som initierar handlingen upplysa personen som han utmanar vad han/hon ska räkna ihop. Såvida du inte är dösäker på vad du har för stats så är det bäst att alltid ta med dig en liten papperskopia på dina stats till varje mässa. Vissa dock för guds skull inte upp den inlajv. Om du glömt vad en Disciplin går på, fråga arrangör eller låt bli att använda den.



STRID

Det är i strid som din vampyr lider störst chans att dö, så det gäller att du har ett klart grepp på reglerna så du inte i efterhand inser att du dog på egen klant. Förhoppningsvis så kommer vi arrangörer att hjälpa dig, men det är rätt mycket regler och vi är inte mer än mänskliga. Det är helt enkelt bra men inte ett måste att kunna reglerna.

Turordningen i strid

Den ordning man följer i varje stridsrunda är som följer:

1. Uträknande av bid, fys, skador och tillgängligt blod samt genomförande av ev. Frenzy-/Rötschrecktest.
2. Bränna blod.
3. Beräkning av initiativ (ointressant om båda slåss fysiskt i närstrid).
4. Utföra sin handling (den som har initiativet först, sedan den andre om inte båda handlingar sker samtidigt).
5. Utföra extra handlingar (oftast till följd av celerity, tentakler etc.).
6. Avgöra vem/vilka som kan fortsätta striden.
7. Ny stridsrunda, gå till punkt 1.

Observera att initiativ även kan ändras under rundans gång, något som kan ha effekt vid extrahandlingar.

Handlingar och blod

En runda är ungefär 3-5 sekunder lång. I varje runda får du göra en grundhandling samt eventuella extrahandlingar. Betänk att aktiverandet av många disciplinkrafter räknas som en handling. I varje runda får du bränna lika mycket blod som din generation tillåter. Om du äger en disciplinkraft som kräver mer blod än vad du kan bränna på en runda så tar det dig flera rundor att aktivera den kraften.

För att se dina grundegenskapers maximala värde, den blodpool du har och hur många blod du kan bränna i rundan ska du titta i följande tabell.

Generation	Blodpool/Blod per runda
7	20/4
8	18/3
9	16/2
10	14/1
11	12/1
12	10/1
13	8/1
14	6/1

Vad du kan göra med ditt blod

Med ditt blod kan du aktivera discipliner, hela dig och pumpa din Fys. Discipliner har olika kostnad och funktion och tas upp mer utförligt i disciplinkapitlet. Du kan hela dig från skador som är av vanlig skadetyp (lethal) för ett blod per skada. Ifall du gör något annat (t.ex. slåss, springer etc.) än att hela dig i en runda så lyckas helningen bara på ett simple test om inte andra regler säger annorlunda. Om du använder blodet för att pumpa din Fys så får du ett mer i Fys för varje blod du spenderar. Dock så får du maximalt öka ("pumpa") din Fys till ditt generationsmaximum.

Initiativ

De flesta strider klarar sig utan initiativ. Men om ni ska göra två helt olika handlingar i samma runda (t.ex. du ska slå din motståndare på käften och han ska använda Dread Gaze på dig) så kan initiativ vara viktigt. Initiativvärdet är din opumpade Fys+Men och den som har mest är alltid vinnare av initiativet, dock kan man försöka vinna initiativet över någon som har bättre

värde än en själv. För att göra detta utmanar man sin motståndare med sitt initiativvärde mot hans, vid vinst har man nu själv initiativet i denna runda, vid förlust har man tappat sin grundhandling (men inte eventuella extrahandlingar). Den som vinner får sin handling utförd först. Betänk att initiativ är menlöst att reda ut om båda ska göra en likartad handling (om båda bara slår varandra så gör man utmaningar som vanligt och ignorerar initiativreglerna). Om ni är på avstånd (längre än tre meter ifrån varandra) så får även förmågor som inte kräver hudkontakt autoinitiativ mot dem som kräver det.

Att träffa i strid

För att träffa din motståndare i strid Testar du din Fys + Brawl, Melee eller Firearms (beroende på vilken sorts attack som används) mot din motståndare. Den som vinner handskakningen träffar och den andre missar. Om du och din motståndare använder helt skiljda attacker, tex. om din motståndare använder dread gaze, så testar man sin Fys + Lämplig färdighet mot motståndarens Fys + Brawl eller Melee (beroende på vilket vapen han använder) för att se om man träffar. Vid misslyckande så har man missat men är inte träffad själv eftersom motståndaren har valt en annan form av attack. Beroende på initiativet får motståndaren sedan (eller innan) testa just sin speciella utmaning mot dig utan att misslyckande för den skull innebär att du träffat honom.

Att skada i strid

Skadan i strid är beroende på de stridandes beväpning och vampyriska förmågor. I grund ger alla stridande parter ett i skada (s.k. grundskada), är man dessutom den som har högst bid (tex. Fys + Brawl) ger man ett extra i skada (Strong Man Rule (S.M.R.)). Vapen som tvåhandsvapen eller Zuloformen kan ge ytterligare skadenivåer och varje nivå av Potence ger en skadenivå. När man räknat ut skadenivåerna hos den som träffade är det dags att reducera skadan. Detta görs genom att den träffade räknar samman det pansar eller de krafter som ger soak och drar av denna soak från fiendens skadenivåer.

Skada =	Grundskada	(1)
	+ S.M.R.	(0-1)
	+ Vapen	(0-1)
	+ Stridsform	(0-1)
	+ Potence	(0-5+)
	+ Annat	(varierar)
Soak =	Rustning	(0-3)
	+ Stridsform	(0-1)
	+ Fortitude	(0-5+)
	+ Annat	(varierar)

Skulle man ha lika mycket eller mer soak än fiendens skadenivåer så drar man av tillräckligt med soak från fiendens skada för att endast en skall återstå (grundskadan). Därefter undersöker man hur många oanvända soaknivåer man har kvar. Har man 1-2 soak kvar när fienden bara har sin grundskada så får man ta bort den sista skadan med ett vunnet hard test, har man 3-4 soak kvar är det ett simple test, har man 5+ soak kvar kan man skrattande ignorera den sista skadan.

Skadetyper

Det finns två sorters skada, vanlig skada (Lethal) och aggreverad skada (AG). Vanlig skada kan helas snabbt och leder inte till den slutgiltiga döden om man skulle få 8 hälsonivåer i skada.

Aggreverad skada kan inte helas snabbt som vanlig skada (om inte andra regler säger annorlunda) och endast Fortitude skyddar mot skadan (om inte andra regler säger annorlunda). Vidare så gör all aggreverad skada ytterligare ett i skada. Aggreverad skada som kommer från eld och solljus gör dock inte ett extra i skada utan så mycket skada arrangör säger att det gör. Utöver vanlig aggreverad skada existerar också en kraftigare form av aggreverad skada. Denna skada är sällsynt och uppstår nästan undantagslöst av solljus. Kraftig aggreverad skada är svår att soaka och därför räknas Fortitudes första två nivåer inte när man försöker ta bort den. För att förtydliga skadereglererna något kommer ett par exempel.

Exempel 1: Leila, en aggressiv och farlig Bratovitch Tzimisce har bestämt sig för att förvandla Ragnar, en luden och vresig

gammal Gangrel, till en blodig hög i en fysisk instinktslek. Leila använder sin Zuloshape som ger +1 skadenivå, +3 fys och +1 soak mot lethalskada. Hon har Fys 8 (opumpad) och Brawl 3 (vilket ger en total bid på $8+3+3=14$), dessutom har hon Potence 2. Ragnar använder ett vanligt svärd (+1 i bid), en ringbrynja (+1 i soak mot lethal) och sina 4 nivåer Fortitude. Ragnar biddar 10 (Fys 7 & Melee 3). Striden inleds och Leila träffar Ragnar med ett slag. Hennes grundskada är av vanlig typ (lethal) och hon drar nytta av "Strong Man Rule", detta innebär att hon ger 1 i skada i grund +1 för "S.M.R", +1 för Zuloformen samt +2 för Potence = sammanlagt $1 + 4 = 5$ i skada. Ragnar tillgodoräknar sig sin fortitude och sin ringbrynja och kommer upp i 5 i soak. Efter att Ragnar har dragit av sin soak från Leilas extra skadenivåer återstår hennes 1 i grundskada och 1 nivå av hans soak. Detta betyder att Ragnar har ett hard test på sig att försöka ta bort den sista skadan.

Exempel 2: Gunnar Gangrel (bid 10, klor) slår och träffar Martin Malkav (bid 11, plårustning). Gunnar ger 1 i grundskada +1 för att han använder Feral Claws. Martin får inte tillgodoräkna sig sin soak från sin rustning (den skyddar bara mot vanlig skada) och tar snällt 2 AG i skada.

Vapen och Rustning

I lajvet kan man slåss med en rad olika vapen, från knytnävar eller klor till svärd och baseballträn eller pistoler och automkarbiner. Olika vapen är olika bra på att orsaka skada och har olika bonusar. Vampyrer är resistentare mot avståndsvapen än människor och tar därför mindre skada av dem. I lajvet uppdelas vapen i dessa kategorier.

Ofarliga vapen

Vanliga huggtänder och pålar. Dessa vapen ger ingen skada på karaktärer utan är till för andra manövrar.

Ineffektiva vapen

Vissa vapen är ineffektiva mot vampyrer då de saknar vitala organ. Här ingår knytnävar, skjutvapen (se nedan), de flesta improviserade vapen som stekpannor eller avbrutna grenar.

Avståndsvapen & Handgranater

Skjut- och kastvapen ger tre i skada utan väldigt sällsynta meriter eller ammunition. Denna skada kan inte bli högre på något sätt. Gevär och dylikt har avståndsfördelar mot exempelvis pistoler.

Automatvapen (Uzis, Kalashnikovs, etc.) är väldigt svåra att få tag på utan tillgång till ett vapenlager, särskilda meriter eller medlemskap i Svarta Handen. En person



utrustad med automatvapen kan utmana samtliga mål framför sig under en och samma attack. Detta förutsätter att målen inte är allt för långt från varandra. Man får göra detta oavsett vilka som står i skottlinjen, eftersom man kanske inte bryr sig om ifall man träffar sina vänner (för att de t.ex. är immuna mot kulor med Fortitude 4, för att fienden är fler eller bara för att man är en egotrippad vampyr som inte bryr sig om andra).

Om ett vapen ger någon form av areaeffekt (ex. handgranat eller eldkastare) måste man utmana alla som står inom 3 meter från huvudoffret, vänskapliga som fientliga mål. En handgranat gör vanligtvis 5 i skada på nära håll men minskar efter ett per meter.

Levande varelser som människor och ghouler tar dubbel skada av alla skjutvapen, då de inte är lika skadetåliga som vampyrer.

Vanliga vapen

Svärd, Baseballträn, kedjor, klubbor. Kort och gott, vapen som är skapade för att kunna skada folk effektivt. Dessa vapen ger alla +1 i Fys till den som använder dem.

Tunga vapen

Vapen som generellt används med tvåhandsfattning. Tunga vapen ger inget plus i Fys men i gengäld ger man en extra skadenivå när man använder dem. Nackdelen med tunga vapen är att man själv tar en extra skada per träff när man använder dem.

Militärvapen

Riktigt, riktigt tunga vapen såsom stativmonterade kulsprutor, granatkastande gevär eller artilleri kommer aldrig att tillåtas som standardbeväpning hos karaktärer i lajvet. Om din karaktär skulle få tillfälle att låna ett sådant vapen under en rollspelsession så kommer spelledaren att tala om för dig vilka regler som gäller just då.

Saker att tänka på angående vapen

Knivar är farligt, både i lajvet och utanför. Transportera därför aldrig knivar eller vapenreplikor på dig på vägen till en mässa. Stoppa alltid sådant i väskor eller dyl. (knivlagen gör det lagligt att transportera

eggvapen i väskor men ej att bära dem på sig). Att bära kniv/svärd på mässgolvet är inte olagligt eftersom det inte är en allmän plats. Små eggvapen som knivar får aldrig tas ur sin skida eftersom risken att någon knuffar till dig just då är för hög. Stora eggvapen som svärd behöver inte vara i skida, dock så måste dessa alltid peka lodrätt uppåt eller nedåt hela tiden samt att du aldrig får peka mot någon med vapnet.

Diskretion beträffande vapenreplikor krävs. Om vi får reda på att du springer runt på stan och viftar med vapenreplikor eller om du tar med dig en riktig pistol till Mässan så kommer du omedelbart bli utesluten ur Sabbatljaget. Var säker på att du har polisens stämpel på plomberingen om du vill använda en pluggad pistol som vapenreplika, tar du med en riktig pistol som du själv har gjort obrukbar får du ändå inte använda den. Alla vapen som förs in på mässgolvet måste ha kontrollerats av en arrangör innan.

Undantag för pluggade pistoler och antika vapen.

Rustning

Rustningar uppdelas i tre olika storlekar, lätt, medium och tung. Rustningar ger endast bäraren skydd endast mot vanlig skada (lethal) och ger minus lika mycket i bid som bonus i soak pga. att rustningen gör karaktären klumpigare. Lätta rustningar som skottsäkra västar och ringbrynjor ger bäraren +1 i soak, medeltunga rustningar som heltäckande kevlarrustning men benskylld och hjälm eller ringbrynja med plåthjälm ger +2 i soak medan tunga rustningar som bombskyddsrustning eller heltäckande metallrustning ger +3 i soak. De tyngsta rustningarna är ytterst ovanliga men kan komma att dyka upp i borsrollspelsessioner hos knarriga Ventrueäldstar. Sköld kan användas separat till rustningar och så ger den bäraren +1 i Dodge.

Ingen rustning eller vampyrisk stridsform skyddar mot aggreverad skada, enbart Fortitude klarar detta.

Hälsa

Alla vampyrer har 7 hälsonivåer (vissa meriter och vicissitude kan dock ändra på detta). Skada behandlas här för enkelhetens skull lite annorlunda än i rollspelet. För varje skadenivå man får så sänker man sin Fys, Men och Soc med 1. Denna negativa modifikation håller i sig ända tills du helar upp skadan. Om en grundegenskap når noll så misslyckas alla utmaningar som har med den grundegenskapen att göra. De flesta ger sig när de når sin 6:e skadenivån, när man får sin sjunde skadenivå så kan man inte röra sig (då har så mycket ben i kroppen gått av att du inte kan hålla balansen eller kontrollera dina armar längre). Så länge du har sju skadenivåer så misslyckas du med alla utmaningar du gör. All skada efter den 7:e skadenivån drar bort återstående blod i den slagnes kropp, när blodet är slut går den slagne i torpor som sin 8:e skadenivå. Om du fått 7 skadenivåer aggreverad skada förlorar du inte blod när du blir skadad med Ag en gång till, du når final death. Observera att reglerna i de flesta monomacier är att en person som når sin 7:e skadenivå har förlorat (det är inte troligt att du får ligga helt stilla och orörd för att hela i vilket fall). Människor och Ghouler tål mindre än vampyrer. De har vanligtvis mellan 3 och 6 hälsonivåer.

Läkning av olika typer av skador

Vanlig (Lethal): erhålles från de flesta attacker och är den vanligaste skadeformen. Helning sker genom att bränna ett blod per skada som ska helas om inget aktivt företas. Görs något aktivt krävs ett lyckat simpletest för att få hela, annars spenderas blodet utan att läkningen lyckades. Det krävs ett test per nivå som önskas läkas. Du läka lika mycket som du spenderar blod per runda.

Aggreverad (AG): erhålles från eld och solljus, samt vissa disciplinsteg. Människor och ghouler behandlar Aggreverad skada som vanlig och tar inte skada alls ifrån solljus. Aggreverad skada läks ett steg per tre nätter och under tiden du helar aggreverad skada har du halverad bloodpool. Vissa speciella krafter finns som tillåter helning av aggreverad skada utan att det tar tre nätter.

Torpor

I torpor är du i en sorts koma, du kan inte göra något i torpor, inte ens spendera blod. Längden det tar för dig att vakna ur torpor beror på hur mycket du har i din väg (path).

<i>Vägvärde</i>	<i>Längd i torpor</i>
1-2 (Låg)	Tre mässor
3-4 (Medel)	Två mässor
5+ (Hög)	En mäsas

Det ryktas om en blodslinje som nyligen gått med i Sabbaten som har förmågan att väcka upp vampyrer ur torpor. Har du tur så lyckas någon hitta dessa nästan mytomspunna Harbringers of Skulls* och lyckas betala deras extremt höga pris för att väcka dig.

En till anledning till att inte vilja vara i torpor är att om du råkar ut för aggraverad skada så dör du väldigt enkelt.

** Det krävs Sabbat lore 3 eller Kindred lore 4 för att ha hört talas om dem.*

Strong Man Rule (S.M.R.)

I vanlig strid ger man som grund ett i skada på sin fiende. Har man ett eller mer i bid än sin motståndare ger man en extra skadenivå. Har man ett eller mer mindre i bid än sin motståndare så får man hålla till godo med sin grundskada på ett (givetvis får man senare räkna in extraskador från potence, tvåhandssvärd och liknande).

Fysiska Discipliner

Potence, Celerity och Fortitude är tre fysiska discipliner som har mycket inverkan på strid. Varje steg i Fortitude ger dig en soaknivå som används till att ta bort extra skadenivåer. Har du fortitude (eller annan soak) kvar när endast grundskadan återstår är det en hard test att ta bort grundskadan om du har ett eller två i soak, simple test om du har tre eller fyra och om du har fem eller mer i soak så ignorerar du grundskadan automatiskt.

Varje steg i Celerity ger dig en till fysisk handling i varje runda (som kraften är aktiverad). Potence ger dig en till skadenivå för varje steg (utöver detta gör du ett extra i skada av en rad olika anledningar. T.ex. om

du har mer i bid än din motståndare, använder tvåhandsvapen, står i Obtenebration 2 mörker eller använder Zuloshape etc.

Övriga Discipliner som påverkar i strid

Lista över andra discipliner som kan påverka strid. Effekterna är inte förklarade i detalj utan för att få reda på disciplinernas exakta påverkan i strid bör disciplinreglerna konsulteras. Endast de discipliner som påverkar skada, soak och bid är med i listan.

<i>Disciplin</i>	<i>Effekt</i>
Animalism 5:	+2 i Fys Ignorerar skademinus
Dementation 2:	Ger offret -2 i Bid
Obtenebration 2:	+1 i skada
Obtenebration 4:	+1 i skada Extra attack
Obtenebration 5:	Se Obtenebration 2
Protean 2:	+1 i skada Aggreverad skada
Protean 4:	+1 i Fys +1 i soak +1 i skada Aggreverad skada
Quietus 2:	Tar bort offrets soak lika med din Quietus
Quietus 4:	+1 i skada Aggreverad skada
Quietus 5:	Offret kan ej hela
Serpentis 2:	+1 i skada Aggreverad skada
Serpentis 3:	+1 i soak Konverterar Aggreverad skada till vanlig
Vicissitude 4:	+3 i Fys +1 i soak +1 i skada

Presence, Animalism & Dominate i strid

Presence 2, Dominate 1 och Animalism 3 är alla krafter som potentiellt kan påverka strid. Antingen genom att man skrämmer motståndaren, gör honom passiv eller övertygar honom om att du är hans bästa vän och han borde ge sig självmant eller dylikt. Om någon av dessa krafter används i strid som offret (endast offret) absoult skulle dö om han/hon slutade slåss, flydde eller dylikt (t.ex. i monomaci) så påverkar kraften offret

istället på följande sätt: Ditt offer kan fortsätta slåss, även om kraften vanligtvis skulle förhindra detta. Offret får -1 i alla bid



om du har 1-2 i din disciplin, -2 i alla bid om du har 3-4 och -3 i alla bid om du har 5 i din disciplin. Den sista fördelen är att din motståndare tappar sin grundhandling (om han fortfarande har kvar den) för rundan. Eventuella extrahandlingar och mörkertentakler och dylikt blir omöjliga för din motståndare att använda under resten av rundan förutsatt att man själv inte använder extrahandlingar (då hoppar motståndarens hjärna igång igen och han får använda sina extrahandlingar för rundan).

Överfall (Ambush)

För att lyckas överfalla någon krävs att det tilltänkta offret inte vet att överfallaren är i närheten. Överfall görs vanligen med Obfuscate men det är också genomförbart genom att smyga, använda avståndsvapen, etc. det är dock aningen svårare. För att lyckas med överfallet krävs ett vunnet test, överfallarens bid är antingen Fys eller Soc+Stealth och offrets bid är Men+Investigation. Lyckas överfallet får anfallaren +3 i bid på sin första attack (i

grundhandlingen) och hela rundan räknas som en "gratisrunda" där motståndaren inte får slå tillbaka. Motståndaren får dock aktivera icke offensiva discipliner t.ex. Celerity. Vinner offret har denne känt på sig något och kan agera helt normalt. En försvarare som har Auspex 1 är extra svår att överraska och har +3 på sin försvarsbid (alltså: Men+Investigation+3). Andra saker som kan spela in på ett överfall är Danger sense som vanligtvis ger ett retest.

Ögonkontakt

Vissa discipliner kräver ögonkontakt för att fungera och det kan därför vara intressant att undvika ögonkontakt vid stridstillfällena. Det är dock svårt att slåss utan att ens snekta in i ens motståndares ögon. Skulle du slåss och undvika din motståndares ögon kommer du ha ett retest mot dig på alla dina fysiska handlingar.

Stridsmanövrer

Det finns ett antal olika manövrar som den smarte vampyren kan tänkas vilja använda sig av i strid. Här kommer regler för de vanligaste. Om du vill göra något riktigt exotiskt skall du antingen tala med en spelledare, eller förhandla med din motståndare om hur det bör gå till. Förhandla dock bara med folk som är vana vid reglerna, och se det inte som ett tillfälle att osta.

Pålning

Likt gamla vampyrmyter så är en träpåle genom hjärtat ett bra vapen mot vampyrer. Träpålen förhindrar vampyren att röra sig eller aktivera discipliner (utöver Auspex). Vampyren kan se genom sina ögon, men kan inte röra ögonen. Det är svårt att trycka en påle förbi revbenen och in i hjärtat på någon, vem som helst kan inte bara trycka in den. Till att börja med fungerar inte pålning i en stridssituation där din motståndare kan röra sig. Ditt offer måste antingen vara fasthållen av någon annan eller sova vara i torpor eller vara nedslagen ("incap") för att du ens skall få försöka påla honom. För att driva in en träpåle i någons hjärta krävs ett lyckat test, simplest om offret ligger helt still, hardest om offret är fasthållet men vaken och försöker ta sig loss, samt att den som försöker påla gör minst tre i skada. Pålningen måste inte ske på en runda utan kan ske under flera rundor om inte tillräcklig skada kan göras på den som ska pålas.

Kast med liten motståndare

Ett kast fungerar som en vanlig stridsmanöver med en bid Fys+Brawl. Du kastar iväg din motståndare, denne landar ett par meter bort och tar ett i skada. För varje nivå potence över 3 så krävs en handling för din motståndare att ta sig tillbaka (då har du kastat honom väldigt långt eller väldigt högt).



Undvika/Dodge

För att undvika att bli träffad används skillen Dodge. Att undvika är en handling och du kan enbart undvika fysiska attacker. Det är i nästan alla situationer tillåtet att undvika eftersom det går på ren instinkt, så länge du uppfattat att det finns ett hot. Det kostar dock en handling för varje gång du undviker.

När du undviker aktivt räknar du till färdigheten Dodge till testvärdet du försvarar dig med (Fys+Brawl eller Fys+Melee). Anledningen till att du får räkna in din Brawl (eller Melee) medan du duckar i närstrid är för att du använder dina närstridsfärdigheter till att parera motståndarens slag. Om du vinner utmaningen så lyckades duckandet och din motståndare missar. Betänk att din ökade bid kan leda till att din motståndare förlorar en eventuell "strong man rule". En karaktär som undviker får inte genomföra något annat fysiskt men får däremot genomföra en social eller mental handling istället. Exempelvis så går det att undvika och samtidigt använda Presence 2 (Dread Gaze). Färdigheten Dodge avgör också hur svårt det är att träffa karaktären även när denne inte aktivt försöker undvika, som när den blir skjuten på eller överfallen. Detta innebär att en karaktärs fysiska försvars-bid som lägst alltid är dennes Fys+Dodge.

Spelaren måste ha valt att aktivt undvika samt ha handlingar till det (Grundhandling eller Celerity) för att få räkna Dodge till sin Bid. Slåss man mot flera motståndare räknas ett undvikande fungera mot den första attacken samtliga motståndare utför mot den undvikande i rundan oavsett om den kommer först i celerityhandling 3 eller i grundhandlingen. Extra attacker i rundan utöver den första anses inte undvikta om inte den undvikande använder extrahandlingar på att fortsätta undvika.

Fasthållning (Grapple)

Fasthållning är en manöver som inte ger skada. Istället för att slå din motståndare så brottar du ner din motståndare och håller fast honom/henne (oftast med ansiktet vänt ifrån dig eftersom många discipliner kräver ögonkontakt). Utmaningen är en vanlig

närstridsutmaning (din Fys+Brawl emot det denne slåss med ex. Fys+Melee). Vinner du så är din motståndare fasthållen. Så länge du håller fast din motståndare så kan du inte slå honom på sedvanligt sätt. Detta är det enda sätt du kan lyckas bita en motståndare i strid. Din motståndare kan inte slå dig eller använda discipliner som kräver ögonkontakt emot dig.

Innan någons grundhandling (men efter frenzycheck) får alla som är grapplade en gratishandling för att bryta sig loss vilket kräver vinst i ett test med motståndarens Fys+Potence x 2 mot din Fys+Potence x 2. Man kan även försöka att ta sig loss som en handling, vilket kräver samma test som ovan.

Bett

Ett bett ger inte någon skada men ignorerar Fortitude. Efter att ha bitit ditt offer kan du dricka blod av ditt offer, ett blod i rundan.

Diableri

Diableri går till på så sätt att du börjar dricka upp vampyrens blod. När blodet är slut så fortsätter du dricka i tre rundor till. Det är nu du dricker själen av personen. Det är inte alltid du lyckas fånga själen, men om du gör det så får du en euforisk lyckokänsla som närmast kan efterlikna en orgasm (fast diablerikänslan är mycket starkare). Många vampyrer blir beroende av denna känsla. Diableri leder ibland till vissa fördelar och oftast till nackdelar (upp till spelledaren att avgöra) samt kan leda till en förbättring av Generation om den du diableriserade hade lägre Generation än dig. Under året efter ett diableri har diableristen svarta streck i sin aura. Vidare så får människor och vampyrer som följer mänsklighetens väg dåliga "vibbar" av diablerister. Följer man mänsklighetens väg så förlorar man automatiskt ett i humanity om man diableriserar (även om man bara har ett kvar).

"Dog Pile"

Ibland får spelare för sig att det enklaste sättet att avliva sin fiende är att hoppa på honom en masse. Om en hel flock kastar sig över en fiende på mässgolvet finns det inget enkelt sätt för den påhoppade att illustrera att han

kom undan (förutsatt att han har den möjligheten). Han försvinner troligtvis bara i ett gyttje av armar, ben och vapenreplikor. Vidare tycker långt ifrån alla spelare att det är ok att bli påhoppad av folk om man inte gjort upp det innan. I Sabbatlajvet tillåter vi inte att man besegrar sin fiende medelst ”dog pile”, det finns helt enkelt för många chanser att komma undan och en person som skaffat krafter för att kunna överleva skall ha en chans att använda dem. Exempel på krafter som motverkar ”dog piling” är t.ex. obtenebration 2, obfuscate 4, vicissitude 5, protean 4 och celerity i kombination med danger sense. Om ni planerar att klunga ihop er på en fiende på mässgolvet, tala först med personen och ha en arrangör närvarande.

Strid i mörker

Ibland händer det att en strid utspelar sig i mörker, antingen för att inga lampor är tända och det inte finns tillgång till naturliga ljuskällor eller så har någon använt Obtenebration för att skapa ett artificiellt mörker. Om man slåss i vanligt mörker (inga lampor, inget månljus) så har alla inblandade -3 i bid. Detta minus kan motverkas om man har Auspex 1, Protean 1, Serpentinis 2, Obtenebration 1, 4 eller 5 aktiverat. Slåss man i Obtenebrationmörker gäller dock andra regler. Den som lägger Obtenebrationmörket ser igenom det själv precis som om han haft Protean 1, de som har Obtenebration 4+ aktiverat ser igenom mörket som om det inte fanns.

För de som befinner sig i Obtenebration 2 eller 5 mörker som saknar (Animalism 1, Auspex 1, Obtenebration 1, 4 eller 5, Serpentinis 2 eller Protean 1) krävs ett hardtest för att hitta någon i mörket (ett test per person i mörket inom rimligt avstånd, hittar endast första) eller för att ta sig ut ur mörket. Allt denne tar för sig i mörket kräver en retest för att lyckas. Animalsim 1 sänker svårigheten att hitta någon i mörket eller hitta ut ur mörket till ett simpletest. Auspex 1, Obtenebration 1 och Serpentinis 2 får initiera närstrid med sin motståndare och slåss utan avdrag i närstrid.

Avståndsstrid (in och ut ur mörket) och ögonkontaktsdiscipliner är dock omöjliga att initiera. De med Obtenebration 4 eller 5 eller Protean 1 aktiverat har inga nackdelar av mörket utan kan agera i mörket som om det inte fanns. Dock är discipliner som kräver ögonkontakt fortfarande omöjliga om inte offret också ser i mörket.

Skulle någon falla till Frenzy i mörker använder denne alla förmågor den har för att bättre se i mörket och jagar efter motståndaren så gott det går för att hamna i närstrid.

Be om nåd

Att be om nåd, i t.ex. fysiska instinktslekar, är en gratishandling som sker före grundhandling och före eventuellt frenzytest.



FRENZY & WILLPOWER

En vampyr är ett rovdjur, ett monster, en best. När en vampyr skapas föds något som i folkmun kallas för besten. Besten skulle kunna liknas vid en inre röst som står för aggression, instinkter och överlevnad. En vampyr kan tappa kontrollen till sin best av ett flertal olika anledningar, men de vanligaste är ilska eller hunger. Att tappa kontrollen till sin best kallas att gå i Frenzy. Hur en vampyr agerar i Frenzy beror på dennes kontroll och samförstånd med sin best, ju bättre kontroll en vampyr har desto "intelligentare" frenzar vampyren. Många vampyrer har dock relativt dålig kontroll över sin best och är inkapabla att göra något åt sina handlingar när de överväldigas av vrede eller hunger. En vampyr kan även råka ut för något som kallas Röttschreck. Detta händer då vampyrens best skräms istället för att bli arg eller hungrig och tar över. Då flyr besten i vild panik istället för att slåss eller äta. Detta orsakas vanligtvis av eld eller solljus. När och hur en vampyr går i Frenzy eller Röttschreck beror på ett antal faktorer. En vampyr har ett s.k. frenzyvärde som avgör vad vampyren får och inte får göra när besten tagit över.

Frenzy

Vid provokation testar man för att inte gå i uncontrolled frenzy. Provokationens nivå avgör hur lätt det är att motstå (generellt simple/hard test för normal/svår provokation). Bratovitchar och Brujahs har ett steg svårare att motstå (hard test, auto). I strid är normal provokation är att få skada så att man hamnar på skadenivå 1, 2 eller 3. Svår provokation är skada som gör att man hamnar på 4-6. Man kan bränna ett temporärt WP för att få ett retest mot att gå i frenzy. De som följer instincts kan också betala ett temporärt WP för att gå i controlled frenzy eller få testa för att gå i uncontrolled frenzy utan provokation. För detta krävs ett lyckat hard test för låg väg, normalt test för medel väg eller simple test för hög väg. Animalism 2

samt 4 ger gratis WP som endast kan spenderas på dessa sätt.

En vampyr är i frenzy i 7-path rating antal rundor.

Uncontrolled frenzy

Uncontrolled frenzy gör att man måste attackera samtliga mål i sin närhet tills dess att de är oskadliggjorda (incap eller döda), inte får dodga, inte får fly, måste bränna blod på stridsoptimering tills endast 4 blod i blodpool återstår. I uncontrolled frenzy får man använda vapen man redan håller i men inte dra nya. Besten som tog kontrollen får vampyren att ignorera alla skademinus. Då det är svårare att komma åt den resonliga delen av vampyrens sinne så får man även retests mot sinnespåverkande discipliner (förutom animalism 3 samt obfuscate).

Controlled Frenzy

I controlled frenzy får man aktivera discipliner som gör att man slåss bättre (samt dreadgaze eller cow), dra nya vapen, bränna blod som man själv önskar, samt skilja vänner från fiender. I övrigt gäller uncontrolled frenzy-reglerna.



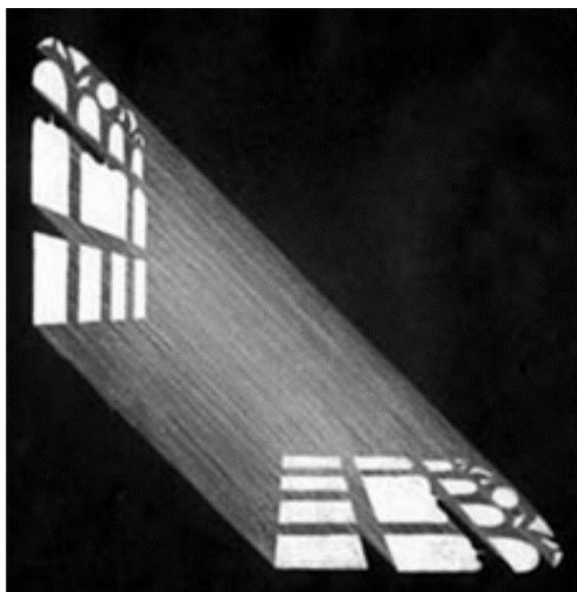
Påverkande faktorer

Några vanliga faktorer som kan spela in på hur lätt någon faller i Frenzy. Följande faktorer höjer repektive sänker provokationen ett steg:

- Flaws (Ex: Short Fuse, Intolerance, etc.): 1 steg lättare att falla i Frenzy.
- Merits (Ex: Calm Heart, Serpents 4, etc.): 1 steg svårare att falla i Frenzy.
- Dementation 1 (Förhöjda känslor): 1 steg lättare att falla i Frenzy.
- Dementation 1 (Sänkta känslor) 1 steg svårare att falla i Frenzy.

Rötchrecktest

Följande tabell förklarar vilket sorts test som skall genomföras för instinctväg respektive self-controlväg för att inte falla i Rötchreck. OB står för OverBid och OB(-) för negativ OverBid (Se Utmaningsreglerna för detaljerad beskrivning av vad det innebär). En karaktär i Rötshreck kan/får ej strida utan endast fly från hotet. För att få testa för att gå ur Rötchrecken måste dock vampyren ha lämnat/flytt ifrån det som orsakade Rötchrecken. Fire Dance 1-2 innebär Låg, 3-4 Medel och 5+ Hög.



Instinctsväg

Fire Dance	Hot		
	Lågt	Medel	Högt
Ingen	Hard test	Hard test OB(-)	Hard test OB(-) x2
Låg	Simple test	Hard test	Hard test OB(-)
Medel	Simple test OB	Simple test	Hard test
Hög	Auto	Simple test OB	Simple test

Self-controlväg

Fire Dance	Hot		
	Lågt	Medel	Högt
Ingen	Simple test	Hard test	Hard test OB(-)
Låg	Simple test OB	Simple test	Hard test
Medel	Auto	Simple test OB	Simple test
Hög	Auto	Auto	Simple test OB

Firedance

Förutom att Fire Dance gör dig mer motståndskraftig mot Rötchreck har du också härdat dig fysiskt. Fire Dance 2 ger dig därför ett extra soak mot eld och solljus på ett lyckat hardtest och Fire Dance 4 ger dig ett extra soak mot eld och solljus automatiskt, de är dock inte kumulativa.

En Frenzy/Rötchreck avbryts av följande anledningar:

- Vampyren har utsatts för en lyckad Animalism 3.
- Vampyren har förlorat alla sina hälsonivåer och incapaciteras.
- Antalet rundor vampyrens path säger att denne ska frenza har passerat och ett lyckat simple test gjorts. Ett misslyckat test leder till att man frenzar en runda till och får därefter testa igen.

- En vampyr “rötchreckar” tills hotet är borta samt ytterligare det antal rundor lika med 7-path rating har passerat. Dessutom måste ett lyckat simpletest ha gjorts där ett misslyckat test leder till att man rötchreckar en runda till och får därefter testa igen.

Feeding frenzy

Feeding frenzy innebär att besten vill ha blod och kommer göra allt för att mätta sin hunger, när någon går i feeding frenzy kommer denne att försöka suga blod ur närmaste varelse. För att kunna dricka blod på ett enkelt sätt måste denne greppas. Så steg ett den hungrige försöker sig på är att greppa närmaste möjliga för att sedan dricka dennes blod i runda två. En feedingfrenzy pågår minst i 7-path rating antal rundor sedan får man försöka gå ur frenzyn på ett simpletest som vanligt. Har vampyren fått i sig blod så att denne har mer än 3 blod igen innan denne egentligen ska kunna gå ur frenzyn får ett hardtest göras för att gå ur frenzyn direkt.

Willpower (WP)

Willpower används i lajvet främst i kombination med discipliner. De flesta mentala och sociala discipliner motstås med WP plus passande grundegenskap. Willpower behövs även om man vill gå in på en annan väg än mänsklighetens, för detta behövs nämligen WP 2, något som Neonater

inte startar med. Ett annat begrepp i lajvet är temporära WP. Detta är WP-poäng som kan brännas likt blod på en rad olika saker, som att aktivera vissa discipliner till att motstå besten till att få en engångsbonus i en grundegenskap vid Frenzy och WP ett tillfälle under kvällen. Man har lika många temporära WP som permanenta och man blir inte sämre på utmaningar som använder WP bara för att man gör av med sina temporära WP. Temporära WP återfås i takten en per dag.

Willpower kan användas till följande:

- Få ett retest mot Frenzy eller Rötchreck.
- Följare av instinctsvägar kan bränna WP för att få testa för att gå i Frenzy utan egentligt hot. För låg väg krävs ett hard test, medelväg ett normalt test och hög väg ett simple test.
- Hela i strid utan test.
- +2 i bid på kommande handling (aktiv handling), får endast användas en gång per natt.
- Ignorera skademinus i grundhandlingen.

Malkaver får ej bränna WP för att motstå Frenzy.

SINNESUNDERSÖKNING

En karaktärs sinne kan påverkas på många sätt, vissa mer subtila än andra. I detta kapitel ska vi reda ut lite mer i detalj hur de subtila/svårupptäckta sociala och mentala disciplinerna fungerar, hur de interagerar med varandra samt hur lätt respektive svårt det är att upptäcka användandet av dessa discipliner. Detta kapitel är endast ett komplement till disciplinernas beskrivningar i disciplin kapitlet.

Rationalisering

De sociala disciplinerna får vanligtvis din karaktär att agera annorlunda än vad den skulle göra under normala omständigheter. En social kraft kan antingen lyckas eller misslyckas. Om den misslyckas leder detta antingen till att den upptäcks eller till att den bara ignoreras.

Nedan reder vi ut vad detta innebär.

Lyckat

En social disciplin som används framgångsrikt ("går in") rationaliseras/bortförklaras av "offret" som då anser att det var han/hon själv som bestämde sig för att göra det han/hon gjorde. Detta är upp till spelaren till den utsatta karaktären att agera på detta. Den påverkade kommer ha väldigt svårt att acceptera att det inte var han/hon som beslutade att agera som denne gjort och bli aggressiv mot alla som påstår att dennes agerande är pga. någon annans påverkan.

Misslyckat

Vid ett misslyckat användande av en subtil social disciplin upptäcks försöket om "offret" har lika mycket i Kindred Lore som kraftens nivå, offret förstår då också vilken disciplin som någon försökte använda på honom/henne.

Kravet på Kindred Lore för att förstå vilken disciplin man utsatts för sjunker med ett steg om karaktären själv har disciplinen som

klandisciplin (denne måste dock ha minst ett i klandisciplinen), medan kravet ökar med ett om det är en unik klandisciplin man utsatts för. Det finns ett fåtal tillfällen då dessa två möjligheter inte gäller till 100%. T.ex. om det är väldigt svårt att rationalisera varför ens karaktär skulle ha agerat som den gjorde eller man utsatts för ett uppenbart disciplin användande och där kravet på Kindred Lore är ett för högt. Då kan dessa regler böjas på till viss del, men detta kräver explicit godkännande från arrangör.

Disciplinerna

Nedan följer en noggrannare beskrivning över de subtila sociala och mentala disciplinerna samt hur de korrelerar med varandra.

Auspex 4

Denna kraftfulla disciplin används för att läsa andra individers tankar och minnen. Dess vanligaste användningsområde är att avläsa yttankar (vad de tänker på just för stunden). Detta är ett utmärkt sätt att avgöra huruvida folk ljuger eller inte.

Moment	Tid		
	Kort	Medel	Långt
Yttankar	Vanlig	-	-
Minne (Vaken) Precis beskrivning och/eller rätt sökt	Retest	Vanlig	-
Minne (Vaken) Generell beskrivning och/eller fel sökt	-	Retest	Vanlig
Minne (Torpor) Precis beskrivning och/eller rätt sökt	-	-	Retest

Detta är den enklaste varianten av sinnesläsning och kräver endast ett lyckat Mental + Investigation VS. Mental + WP test för att

offret ska avslöja vad den tänker och tycker för stunden. Sinnesläsning kan även användas för att läsa av längre episoder i någons minne och, med stor svårighet, för att läsa minnen hos vampyrer i torpor. Tabellen nedan visar vad de olika momenten kräver och ungefär hur lång tid sökningen tar.

Förklaring

Hur lång tid en undersökning tar är ungefärlig och upp till arrangörerna att avgöra, men följande tumregler finns.

Kort = Omedelbart till tio minuter

Medel = Tio minuter till en natt

Lång = En natt till två veckor

För att snabbt hitta rätt bland någons minnen krävs att man vet vad man letar efter. Kan inte spelaren som använder Auspex 4 relativt precist beskriva vad denne letar efter kommer det krävas ett retest för att lyckas hitta det man söker efter. Att misslyckas med det andra testet (retestet) innebär inte att man får en massa annan intressant information ur den undersöktes sinne tack vare det första lyckade testet. Att söka generellt eller om man söker utan att ge någon ordentlig beskrivning på vad man letar innebär att undersökningen tar lång tid men den kan snabbas upp genom att ta ett retest (detta måste bestämmas innan första testet görs.).

Tänk på att undersöka någon innebär att denne (offret) måste antingen gå med på eller tvingas att bli undersökt under den tid som krävs för att undersökningen skall färdigställas, avbryts den innan räknas hela undersökningen som misslyckad.

Att söka bland minnena hos någon som befinner sig i torpor är svårt och kräver att användaren vet vad han/hon letar efter och lyckas med ett retest för att få ut någon information. Det är inte tillåtet att söka efter samma sak (eller ungefär samma sak) hos samma individ mer än en gång mellan två mässor. Ett sådant försök kommer endast att

Auspex vs. Dominate

För att upptäcka att någons sinne utsatts för Dominate 2 eller 3 krävs att den sökande först beskriver vad denne letar efter (upp till arrangörerna att avgöra vad som ok beskrivning), finns det en dominate 2:a eller 3:a där det söks krävs ett lyckat test mot dominatorns Social + Intimidation för Dominate 2 och Mental + Subterfuge för Dominate 3 för att upptäcka något. Är beskrivningen dålig eller sökandet generellt krävs ett retest för att lyckas. För att förstå att det är Dominate som använts krävs dessutom Kindred Lore 2 för att känna till Dominate 2 och Kindred Lore 3 för att känna till Dominate 3. Auspex i sig själv är heller inte tillräckligt för att avgöra vad för minne som ligger "under" en Dominate 3 a, men man kan i alla fall avgöra att minnet manipulerats och läsa av det falska minnet.

Om den som undersöker saknar tillräckligt hög nivå i Kindred lore kommer denne som bäst få reda på att något inte står riktigt rätt till och som sämst inte få reda på något alls av värde. En generell sökning (utan tillräcklig beskrivning) efter Dominate i någons sinne tar allt mellan tio minuter till en natt (arrangör avgör) och kräver ett retest. Den Dominate 2:a eller 3:a som lagts in med lägst bid är den som hittas först.

För att upptäcka att någon utsatts för Dominate 4 krävs extensiva undersökningar (minst två veckor och ett lyckat retest) mot dominatorns testvärde (Social + Subterfuge) samt Kindred Lore 4.

Dominate vs. Dominate

För att upptäcka Dominate 2, 3 eller 4 hos någon krävs först och främst att man innehar samma nivå i Dominate själv, att man korrekt beskriver vad man söker efter (arrangörerna avgör vad som är ok) samt ett lyckat test mot den andre dominatorns testvärde görs. Är beskrivningen dålig eller sökningen generell krävs ett retest för att lyckas. En generell sökning (utan tillräcklig beskrivning) i någons sinne tar allt mellan tio minuter till en natt (arrangör avgör) och kräver ett retest. Den Dominate 2:a eller 3:a som lagts in med lägst bid är den som hittas först. Tiderna för

att hitta och ev. plocka bort Dominate 2 och 3 avgörs av arrangör men ligger vanligtvis mellan tio minuter och en natt.

Den som plockar bort en Dominate 2:a eller 3:a vet att denne har plockat bort en trigger eller ett falskt minne, men denne kan inte läsa vad det triggern (Dominate 2:an) eller det falska minnet sade eller vad som låg under.

Att plocka bort en dominate 2:a och 3:a går snabbt men kräver också ett test mot den andre dominatorns testvärde. Dominate 4 tar lång tid att plocka bort, se Dominate 4 i disciplinreglerna.

Observera att om någon med Dominate 4 "lagt in" Dominate 2 och/eller 3 och någon utan Dominate 4 försöker plocka bort och/eller upptäcka dennes Dominate har den senare ett retest emot sig.

Dominate är en kraft där rösten används och undersökningar görs muntligt där den som undersöker letar efter Dominatepåverkan i den som undersöks tal.

Både Auspex 4 och Dominate

Skulle man inneha både Auspex 4 och Dominate är man en sann mästare i sinnesmanipulation. Detta ger ett retest på användandet och upptäckandet av Dominate 2, 3 och 4. Någon med både Auspex 4 och Dominate 3 kan dessutom se det falska (Dominate 3) minnet och det riktiga utan att plocka bort minnet.

Observera att många av dessa test skall göras dolt av arrangörer för att IN hemligheter inte avslöjas OFF.

BEGREPP OCH ANNAT

Infernalist

En infernalist är en vampyr som sålt sin själ till en demon för att vinna krafter och makt. Sabbaten fördömer infernalism som ses som förräderi mot sekten samt förfall av sabbatens andlighet. En intern gruppering existerar som givits fria händer att utrota infernalism på det sätt som de ser lämpligast, de kallas inkquisitionen och skall inte förväxlas med den mänskliga inkquisitionen som existerar för att utrota allt övernaturligt. Inkquisitionen har sitt högsäte i Montreal.

Vildjagad

Om någon har fått en vild jakt kallad över sig av ledaren över en stad eller högre så har man utnämnts till förrädare och alla Sabbat har rätt att jaga den dömda och döda honom. I vissa fall har den som jagar den vildjagade rätten att ta hans amaranth (dibba), men vanligen bränns han på bål. Den vilda jakten har en motsvarighet i Camarillan i och med blodsjakten (Lextalionis), skillnaden är att en vild jakt kan lyftas från en vampyr men Lextalionis kan aldrig lyftas.

Vaulderi

Sabbaten delar vaulderi, d.v.s. de blandar ihop sitt blod med varandra under en auktoritets ritual och dricker det. Alla som dricker vaulderiblod får ett svagt blodsband till varandra, kallat vinculum, och om man dricker vaulderi ofta förstärks bandet till de vampyrer som donerat blod till vaulderiet. Vaulderi bryter blodsband enligt följande princip: första gången man dricker vaulderi försvagas blodsbandet kraftigt, andra gången bryts det helt (måste vara olika nätter). Endast de som har skillen Rituals vet hur man blandar det magiska vaulderiet (det räcker inte att bara blanda blodet hursomhelst eftersom det blod med mäktigast generation då tar över helt och hållet). Vanligtvis är detta Sabbatens präster.

Vinculum

Vinculum är motsvarigheten till blodsband inom sabbaten. Det har fem nivåer som beror på hur ofta man delar vaulderi med andra sabbat. Om man ändrar frekvensen på vaulderierna så ökar eller sjunker Vinculumnivån ett steg i månaden. För att bli av med Vinculumnivån ett och bli helt fri måste man låta bli att dela Vaulderi på ett halvår. Du kan temporärt höja din vinculumnivå ett steg genom att dela ytterligare Vaulderier under en månad men de banden kommer att försvinna redan nästa natt om inte Vaulderiet upprepas med rätt intervall.

1. Acceptans

Du tolererar de individer du delar band med. Egenskaper som du vanligtvis inte skulle acceptera i din närhet går att stå ut med. Du känner samhörighet och broderskap med alla som delar ditt band. Du kan konspirera mot dem och hyser inga betänkligheter mot att döda dem om så skulle behövas.

Detta är det band alla Sabbat som delar mässvaulderiet har till varandra. Det innebär att man dricker vaulderiblod en gång per 14 dagar.

2. Intresserad

Du tar upp intresse för dem du är bunden till. Du är villig att hjälpa dem och diskuterar gärna litet privatare tankar med dem. Du känner att ni alla är förenade på en vänskaplig nivå.

Detta band brukar flockas med svagast sammanhållning ha, temporära flockar, kottier eller prästkollegier. Du delar vaulderi ett par gånger under en 14 dagars period.

3. Lojal

Du känner starka lojalitetsband till dem du är bunden till. Övriga personer som delar bandet är dina goda vänner och du hjälper dem gärna om det inte stör dina planer alltför mycket. Du är beredd att stödja det mesta dessa personer gör så länge det inte går mot dina egna eller Sabbatens mål. Du får inte ut någon behållning av att plotta mot personerna i fråga eller förolämpa dem. För att plotta emot en person som du är bunden såhär starkt till eller begå onda handlingar emot denne måste du vinna en simple test för att inte överge planen helt.

Detta är en standardnivå för flockar att hålla. Viktigare kottierier som aktivt strävar efter att uppnå mål utan tveksamhet håller också gärna denna grad av vinculum. Ni delar vaulderi tre gånger per 14 dagars period.

4. Familjärt

Med denna nivå av vinculum ser du på övriga i gruppen som familjemedlemmar. Du står inte ut med tanken att de skulle kunna råka illa ut och ser om deras fortsatta existens med den största vaksamhet. Du kommer självmant att försöka hjälpa personerna när du tror att det behövs och stödjer dem alltid om de kallar på dina tjänster utan en tanke på ersättning. Du är villig att försvara dem du har band till fram tills det blir livsfara för dig själv. Du vill undvika att dina vänner tar skada såväl fysiskt som känslomässigt och mentalt och kommer att försöka skydda dem så gott det går. För att plotta mot någon som du delar detta band med eller straffa honom måste du bränna ett temp WP och vinna ett simple test, för att döda personen i fråga måste du bränna ett temp WP och vinna ett hard test. Om någon du delar detta band med dör kommer du att känna av det direkt och gripas av smärtor och sorg, du vet automatiskt vem det är som har dött men inte varför. För att uppnå denna grad av vinculum måste du dela fyra-fem vaulderier per 14 dagars period. Att ha denna nivå av vinculum inom flocken gör den ytterst lojal men förhindrar också möjligheterna att straffa medlemmar effektivt om de gör något fel.

5. Romantiskt

Du är förälskad i dem du har såhär högt band till. De upptar hela din sinnesvärld och du går ständigt och tänker på dem. Du gör dit bästa för att få vara så nära dina vänner du kan och blir djupt deprimerad om du tvingas vara ifrån dem en längre tid. Du är villigt att ge ditt liv för dem du är bunden till och kommer insistera på att ta monomacier och dyl. för dem. Du skulle förråda Sabbaten och dra på dig dödsstraffet för att hjälpa dem du är bunden till. Du kan inte bränna WP för att skada eller plotta mot de personer du är bunden till, det är omöjligt att inte verka i deras bästa intresse alltid. Om någon som du delar denna nivå av Vinculum med dör kommer du att lamslås av smärta, sorg och vrede. Du får även flashar av de sista 30 sekunderna i den avlidnes existens till och från under perioden av ett dygn.

Denna nivå av vinculum är klassat som en säkerhetsrisk inom Sabbaten eftersom man värderar sina band högre än Sabbaten. Få makthavare inom Sabbaten tolererar så höga band och skulle gå till extrema längder för att bryta sådana band. För att uppnå denna grad behöver du dela Vaulderi sex eller fler gånger på 14 dagar.

Blodsband

Blodsband uppstår när någon dricker från en och samma vampyr vid tre olika nätter. Sabbaten har inte samma problem med detta band (som ofta används i Camarillan) som övriga vampyrer. Sabbatens vaulderi motverkar nämligen blodsbandet. (Se stycket om vaulderi för detaljer.) Det är endast vampyrer som kan skapa blodsband. Om en ghoul eller revenant försöker blodbinda någon händer inget. Ett relativt okänt undantag till denna regel är om ghoulen hade vampyrblod i ådrorna i vilket fall han börjar blodbinda sitt offer åt vampyren vars blod det är. De två första gångerna någon dricker vampyrens blod, ger svagare former av lojalitet och det är vid denna tidpunkt möjligt för den drabbade att vara partiellt blodsbunden till flera vampyrer samtidigt. När den tredje dosen blod dricks upp bryts däremot de svagare banden till de andra vampyrerna och kvar blir endast blodsbandet

till den vampyr man druckit tre gånger ifrån. Sabbatvampyrer går att blodsbinda, vinculum motverkar inte detta. Däremot bryts antagligen bandet rätt så snart om inte Sabbatvampyren förhindras från att dricka Vaulderiblod i fortsättningen Om flera vampyrer blandar sitt blod i hopp om att kunna blodsbinda en person tillsammans utan att skapa ett vaulderi fungerar det inte. Det starkaste blodet i blandningen tar över och "assimilerar" det övriga blodet. Detta innebär inte att man kan tillverka mer av en äldstes blod genom att blanda ut det med neonaters blod, det betyder bara att allt blod beter sig som om det kom från samma person när man räknar ut blodsband. Det som avgör vilket blod som tar över i en blandning är först och främst generation. Skulle det visa sig att flera personer delar den mäktigaste generationsnivån så räknas det äldsta blodet ta över.

1/3 blodsbanden

Denna nivå är lätt för en Sabbatvampyr att få då det inte är ovanligt att dricka andras blod i Sabbaten. En vampyr har även detta band till sin skapare (om det inte försvunnit p.g.a. vaulderi). Man har en åsikt om den man är bunden till, positiv eller negativ, och tänker ofta på personen.



2/3 blodsbanden

Två gånger på två olika nätter krävs för denna grad av band. Personen påverkar en och man är känslomässigt engagerad. En person som druckit två gånger av en vampyr har -2 i bid på att motstå befallningar från denne och måste vinna en simple test när han vill skada den han är bunden till.

3/3 blodsbanden

Nu är blodsbandet komplett och alla andra band försvinner helt. Den person som har blodsbandit dig är den viktigaste i ditt liv och du känner den starkaste kärlek till honom. Du skulle ge ditt liv för din dominator och hela ditt liv upptas av hans existens. En person som är blodsbanden till en annan får inte försvara sig mot dennes Presence och Dominate (som inte kräver ögonkontakt). Ingenting i världen är lika viktigt som den person man är bunden till. Ett blodsband sjunker en nivå om den som är bunden inte träffar sin dominator på 12-2*WP månader. Blodsbandet kan försvinna helt om man upplever sann (d.v.s. icke-artificiell) kärlek och det försvinner garanterat om den som blodsbandit sitt offer dör.

Titlar

Sabbaten har titlar av olika rang. Högst upp i hierarkin finns Regenten som styr hela sabbaten, den nuvarande regenten heter Melinda Galbraith och är Toreador Antitribu.

Under regenten finns Kardinalerna som styr över större geografi ska domäner som t.ex. Skandinavien. Kardinalerna tillsätter och avsätter Ärkebiskopar i städer.

Priscirådet är nästa instans som består av ett antal sabbat med erkända kunskaper. En Priscus är normalt sett äldste och har i uppgift att ge råd åt Kardinaler, Ärkebiskopar och övriga Sabbat. Priscirådet fattar sina beslut gemensamt och behöver ibland rösta inbördes för att komma överens.

Ärkebiskopar styr över större städer och svarar under Kardinalen och Priscirådet. Ärkebiskopen anses vara överstepräst och leder övriga präster i staden.

I mindre städer eller under Ärkebiskopen i större städer finns Biskoparna. Biskopar styr delar i större städer eller hela staden om staden är liten nog.

Paladiner (ibland kallade Templars) är livvakter, skarprättare och agenter som kan utnännas av sabbat med titeln Biskop och uppåt. Paladiner tjänar som andra betitlade Sabbats förlängda hand och har i sina uppdrag generellt samma makt som den som skickade ut dem.

Lägst på skalan finns flockprästerna och ducti som nästan alltid existerar i varje flock. Flockprästerna ansvarar för flockens ritualer och flockens själsliga hälsa. Ducti är flockens ledare. Flockledarens uppgift är att styra sin flock, dela ut straff eller belöningar när det behövs och ansvarar ytterst för sin flock när den har gjort något. Det är möjligt för en flock att vara utan ductus, i detta fall tar flockprästen över rollen tills en ny flockledare utsetts. Däremot är det inte möjligt för en flock att vara utan flockpräst eftersom flocken inte kan vara utan Sabbats ritualer (t.ex. vaulderiet).

Diableri

Att dricka en annan vampyrs själ kallas att ta dess Amaranth eller att begå diableri. Sabbaten praktiserar diableri i hög grad eftersom det finns fördelar att vinna. En vampyr som diableriserar en annan vampyr av lägre generation sjunker ett steg i generation själv. Camarillan har inte alls samma frikostiga syn på diableri och bestraffar det brottet med döden. Exakt vad man får av att diablerisera en vampyr är upp till arrangörerna att avgöra, exakta regler finns inte skrivna för spelarna. Några saker som kan vara värda att tänka på är att det cirkulerar rykten om att man kan ta åt sig av den diableriserades personlighet, särskilt om offret hade en stark vilja. Därför kan det vara värt att skaffa hög WP själv och bara dricka upp livsblodet och själen av de vampyrer man är säker på ger generationsförbättringar. Den obetänksamme diableristen får förr eller senare derangements från sina offer som stör ut hans funktion i Sabbaten.

Kombinationskrafter

Vissa vampyrer har utvecklat unika krafter genom att kombinera två eller flera discipliner. För att utveckla sådana krafter själv behöver en Sabbat känna till kraften i fråga, något man börjar göra på kindred lore 3+. Man behöver även hitta någon som behärskar kraften och är villig att lära ut den (förutsatt att man uppfyller de disciplinskriterier som ställs). Vid ett par sällsynta tillfällen kan arrangören tillåta att man kommer på en helt ny kraft alldeles själv men detta är sällsynt och kräver en mycket god in-lajv-anledning.

In-lajv / Off-lajv

Begreppet in-lajv refererar till "in character" och betyder att man agerar som ens karaktär skulle göra, den verkliga världen existerar inte. Off-lajv betyder att man stigit ur sin karaktärsroll och diskuterar saker precis som man skulle göra i verkliga livet.

Derangements

Sabbat är inte friska i huvudet. Oavsett om det kommer från de traumatiska händelserna förknippade med ens omfamning eller inträde i sabbaten eller senare omänskliga dåd så har de flesta sabbat derangements. Derangements är sinnessjukdomar. Det kan till exempel vara förföljelsetmani, megalomani eller en outsläckt hunger efter folks öron. En särskild klan i sabbaten har fler derangements än de flesta och det är klan Malkavian antitribu. Dessa vettvillingar är spritt sprängande tokiga och sabbat lär sig med tiden att stå ut med deras vansinne, att de sedan har en kraft som kan göra andra tokiga underlättar inte.

F-märkning

En Sabbat som fått ett F (läs: Faliure) inbränt i pannan har straffats för sin inkompetens och vekhet, ingen annan Sabbat kommer att respektera denna person eller hjälpa honom. Regeltekniskt räknas F-märkta rollpersoner endast vinna utmaningar som använder Social på en hard test (som bäst) oavsett vilka värden de än har.

Vaken på dagen

Att vara uppe på dagen är inte lätt för vampyrer. Vampyrismens förbannelser inkluderar ett närmast komaliknande tillstånd för vampyrer dagtid. Det är olika lätt att vakna för en vampyr beroende på hans path och tiden på dagen. Att sedan fortsätta vara vaken och inte somna igen är ännu svårare. Alla vampyrer som är vakna medan solen fortfarande är uppe får olika mycket minus på alla sina handlingar beroende på tidpunkten de är uppe.

Kvällstid

Vampyren kan vakna vid beröring av sin kropp eller störande ljud. Personer som har path rating 1-2 vaknar på en hard test varje gång de utsätts för störande ljud eller beröring, de som har högre path rating vaknar på ett simple test. Ett nytt test måste utföras varje runda man inte känner av faran/ det störande momentet, vid förlust kan endast förbrukandet av en temporär WP hålla vampyren vaken den rundan. Alla vampyrer som är vakna kvällstid får använda max 8 + sin path rating i bid (förutsatt att de har så mycket givetvis).

Morgon

Även här kan vampyren vakna om han angrips eller det låter allt för mycket där han sover. Personer med path rating 1-3 har en hard test på sig att vakna varje runda de störs och de som har mer får en simple test på sig. Det är lika svårt att hålla sig vaken som under kvällstid men temporära WP kan givetvis användas för att hålla sig vaken längre. Alla vampyrer som är vakna på morgonen får använda max 6 + sin path rating i bid.

Mitt på dagen

När solen står i zenit vaknar vampyren enbart om den angrips. Vampyrer med path rating 1 vaknar inte ens då. Det krävs vanligen ett hard test för alla vampyrer att vakna men detta ändras till ett simple test om de har fått åtminstone 3 i skada. När man är uppe vid denna tid på dygnet krävs det att man är inbegripen i strid varje runda. Är man inte det måste man vinna ett hard test för att inte somna igen, temporära WP kan som vanligt

skjuta upp detta. Alla vampyrer som är vakna mitt på dagen får använda max 4 + sin path rating i bid.

Tjänster/Boons

Boons, eller hederstjänster, existerar på fyra olika nivåer i lajvet, liten, medel, stor och livs. Vampyrer hedrar alltid sina tjänster oavsett vilken sekt de tillhör. Ingen har råd att förlora all sin heder och allt förtroende.

En liten tjänst kan vara att generöst presenterad, slippa byråkratiskt trassel eller leverera ett illa uppskattat meddelande åt någon, bistå med transport eller mat en natt, att ljuga för någon i ett icke livshotande ärende eller att försvara en åsikt som man själv inte delar.

En medelstor tjänst innebär t.ex. att bistå någon med vampyriska krafter under upp emot en natt (Auspex, Dominate, etc.), att fixa fram ett schysst haven åt en annan vampyr eller att lära ut disciplinkrafter.

En stor tjänst kan innebära att man tvingas strida personligen åt någon, att man måste ge upp sin biskopstitel åt någon eller att man tvingas dela med sig av ytterst viktig eller sällsynt information (t.ex. kunskap om förräderi eller magiska krafter).

En livstjänst vinner man om man räddar någons liv. Denna tjänst är extremt svår att återbetala eftersom den andre vampyren i princip måste rädda livet på den som äger tjänsten för att lösa ut den. En person som äger en livstjänst på en annan vampyr kan kräva vad som helst av denne.

Tjänster kan bytas mellan vampyrer (och revenanter), men man behöver tala om för personen, vars tjänst man vunnit, att ägaren bytts ut. En vampyr som är skyldig någon en tjänst kan inte ändra skulden till någon annan. Att växla tjänster är möjligt. Vanligtvis anser man att varje tjänst är värd tre stycken av tjänsten en nivå under eller oändligt av tjänsten två nivåer under. Att växla åt andra hållet går bra men är dyrare, det kräver nämligen fem tjänster av samma nivå för att stiga till en tjänst av högre nivå. Man kan dock aldrig växla till sig en livstjänst på detta sätt.

Det är möjligt att avskriva tjänster, detta kräver att man matchar sin fordringsägares skuld med en lika stor tjänst på honom. På detta sätt kan t.ex. en listig kardinal bli av med tjänster olika personer har att kalla på honom genom att billigt köpa upp tjänster på de personerna själva och sedan använda dem för att kontra de tjänster som han själv var skyldig Standardstraffet i Sabbaten för att inte hedra sin gentjänst är högt. Gentjänster är heligt i vampyrvärlden och sträcker sig över sekter som kanske normalt skulle befinna sig i krig. Följande påföljder för att inte hedra sina gentjänster är standard i den Skandinaviska Sabbaten.

Liten: Den ohedersamme förklaras icke sann Sabbat kommande mässa.

Medel: Den ohedersamme dödas kommande mässa och hela hans flock F-märks.

Stor: Den ohedersamme dödas kommande mässa, flockledaren i den ohedersammes flock förklaras icke sann Sabbat och resten av flocken F-märks.

Livs: Den ohedersamme dödas kommande mässa medelst tortyr och hela den ohedersammes flock förklaras icke sanna Sabbat.

I samtliga fall förs den icke återbetalade tjänsten över på flocken den ohedersamme tillhörde. I de sista tre fallen är den enda chansen flockledaren/ flocken har att undvika att bli icke sanna Sabbat eller F-märkta att själva döda den flockmedlem som inte återbetalt sin tjänst, något som nästan alltid sker ändå eftersom hela flockens heder och ära står på spel.

Väg (Path)

Den väg som de flesta Sabbat följer är samma som människor, nämligen mänsklighetens väg. Mänsklighetens väg förespråkar mänskliga värderingar t.ex. att man inte skall mörda eller stjäla samt att man skall visa medlidande. Detta är den väg som det är troligast att Sabbat kan ligga högt på, dock så har sabbaten i sin helhet så omänskliga värderingar att det är nästan omöjligt att behålla sina höga nivåer någon längre tid. De i Sabbaten som inte följer mänsklighetens

väg följer i regel någon av sabbatens egna vägar. Dessa vägar har utvecklats dels för att leda till upplysning, dels för att hålla besten i schack när mänskligheten sviker. Många ser sabbatens vägar som den sista utvägen som man tvingas ta till när alternativet vore att förlora sig till besten.

Vägar har olika inverkan på en vampyr. Gemensamt för alla är att ju högre värde du har i din väg, desto bättre kan du kontrollera din best. Antingen genom att oftare ta kontrollen över den när den bryter sig fri eller att oftare hålla den i schack när den vill bryta sig fri. Höga värden i väg låter dig även vakna ur torpor snabbare, få mindre nackdelar när man tvingas hålla sig vaken på dagen samt sova kortare tid. Låga värden i väg gör att besten bubblar upp närmare medvetandet och det blir svårare att hålla sig från sina djuriska behov och aggressioner. De som följer en väg som förespråkar self-control istället för instincts väljer att försöka styra sin best så att den inte tar kontrollen så ofta, medan de som följer instincts väljer att inte motverka sin best utan att ta kontrollen över den och "rida vägen" när besten väl är framme.

Det är möjligt att sjunka i väg när man bryter mot sin vägs riktlinjer. De som följer en väg som förespråkar conscience istället för conviction får i regel dåligt samvete om de bryter mot sin väg. Om de inte får dåligt samvete utan försöker rationalisera och passa in det förbjudna beteendet i sitt liv så sänker de i väg. I lajvet testar man sin väg mot ett statistiskt värde hos en arrangör för att se om man sjunker eller inte.

De personer som följer conviction istället för conscience är fanatiskt dedikerade till sin väg. Om de bryter mot en riktlinje för sin väg måste de genast göra bot om de vill behålla sitt värde i vägen. Om vägen t.ex. förespråkar att man skall döda folk när tillfälle erbjuds och man låter bli måste man direkt kompensera genom att dräpa någon. Om vägen säger att man skall söka efter noddistisk kunskap och man ignorerar att införskaffa ett nodfragment från fienden när tillfället erbjuds måste man kanske företa sig en pilgrimsfärd på jakten efter kunskap för att

göra bot. Misslyckas man med att kompensera sitt snedsteg innan ett dygn har gått sänker man i sin väg.

Att byta från humanity till en väg när man blivit för omänsklig går i regel bra om man har en präst eller någon som är långt gången på vägen redo att leda in en. Att byta från en väg till humanity eller från en väg till en annan väg är i regel omöjligt. Har man en gång val en väg får man stå sitt kast.

Förlorad till besten

Är man om ens väg har nått noll på grund av diverse misstag. Har man nått så lågt i sin väg tar besten över helt och alla mänskliga sinnen försvinner permanent. Vanligtvis springer man ylande till skogs eller börjar slita stadens befolkning i stycken. De flesta som når detta tillstånd dör av solens strålar eller blir dödade av övriga sabbaten väldigt snabbt.

Vägar i Sabbaten

Följande vägar praktiseras i den Skandinaviska Sabbaten. En del av dem (främst Path of Lilith och Path of Harmony) är heretikerklassad i vissa städer. Listan beskriver även om följare av vägen använder Conscience eller Conviction samt om de förespråkar Self-Control eller Instinct.

Path of Caine (Conviction, Instinct)

Path of Cathari (Conviction, Instinct)

Path of Death and the Soul (Conviction, Self-Control)

Path of the Feral Heart (Conviction, Instinct)

Path of Harmony (Conscience, Instinct) *

Path of Honorable Accord (Conscience, Self-Control)

Path of Lilith (Conviction, Instinct) **

Path of Power and the Inner Voice (Conviction, Instinct)

Path of Evil Revelations (Conviction, Instinct) ***

Path of Nocturnal Redemption (Varierar)

Mänsklighet (Conscience, Self-Control)

* Path of the Feral Heart och Path of Harmony är olika sidor på samma mynt. Path of Harmony lämnade Sabbaten som behöll Path of the Feral Heart. Många Harmonister dödades och förföljdes av Feral Hartarna men somliga överlevde. I Sabbaten finns knappt någon kvar, möjligen någon gammal Gangreläldste, och de som är kvar lever en osäker tillvaro så länge som Feral Heartarna finns kvar.

** Path of Lilith och Path of Caine är fiender till varandra, litet som Path of Harmony och Path of the Feral Heart. Många Sabbat anser att Path of Lilith är heretisk, staden Uppsala räknar sig till dem. Path of Lilith har ett litet men urkarvat utrymme i Sabbaten i världen.

*** Path of Evil Revelations praktiseras av Sabbatens infernalister. Inkquisitionen skapades för att spåra upp och döda alla som följer denna väg. Vägen är givetvis förbjuden Sabbaten men praktiseras ändå av Sabbat som sålt sin själ till demoner.

Mänsklighet

De flesta Sabbat följer mänsklighetens väg och det finns ingen skam i detta. De andra vägarna väljer man bara om man drivs av en fanatisk övertygelse eller behöver den som ett alternativ till att låta besten ta över för gott. Mänsklighet är inte lätt att bibehålla i Sabbaten p.g.a. dess omänskliga seremonier men de Sabbat som har kvar sin mänsklighet har lättare att interagera med människor och hantera influenser. Nedan följer en enkel checklist att undersöka om man vill veta vilken nivå av mänsklighet man följer. Observera att om du rationaliserar något av stegen och ändå bryter mot det (t.ex. tror att det är ok att döda vampyrer bara du inte dödar människor) så har du sjunkit i mänsklighet.

- Nivå* *Vad som krävs för att sänka*
- 8-10 Sabbat har inte så här högt i
 mänsklighet, går du på en
 mätta sänker du.
- 7 Döda någon, stjäla något.
- 6-5 Döda någon utan att det var en
 olyckshändelse. Sök aktivt upp
 och skada/förstör folk/saker för
 att det behövs. Du tycker inte
 om att vara nära människor.
- 4 Andras liv betyder inget för
 dig, tortera, sök upp och skada
 folk och saker för nöjes skull.
- 3-2 Det finns inget du inte skulle
 göra för din egen skull. Du
 anstränger dig inte längre för
 att verka mänsklig. Mat och
 sömn är det viktigaste i livet.
- 1 Enda tankarna i huvudet är
 "sova, äta, döda". Pannloben
 frånvarande.

Människor märker att något är fel med dig om du har mänsklighet under 5, du blir blekare och din kropp börjar förändras åt det omänskligare hållet. När man 2-3 skulle endast blinda eller utvecklingsstörda missta dig för en människa och när man hamnar på 1 ser andra människor dig alltid som det monster du är.



RITUALER

Sabbatens heliga Ritualer är indelade i Auctoritas Ritae och Ignobilis Ritae. Auctoritas Ritae är de 13 heliga "grundritualerna" som Sabbaten baserar mycket av sekten på. Ignobilis Ritae är mindre ritualer som prästvigna Sabbat kan utforma med stor frihet.

Vaulderie

Skapar ett gemensamt blodsband (vinculum) för alla deltagarna och bryter på samma gång redan existerande blodsband. Skapar en känsla av gemenskap som är nödvändig för den gemensamma kampen för frihet. Vaulderiebägaren passerar traditionellt från prästen till den högst betitlade sabbaten ner till den lägsta. Det anses vanligen ofint att tala under vaulderiet om man saknar någon form av titel. Vid donationsfasen av vaulderiet kan en mäktig sabbat eller prästen själv donera mer blod än övriga medlemmar för att på så sätt stärka lojalitetsbanden till sig från resten av sabbaten. Icke sanna sabbat donerar inte blod till vaulderiet men dricker fortfarande, ibland en större mängd än för sanna sabbat.

Skapelserit/Creation rite

Skapelseritualen går till så att den människa som skall bli sabbatvampyr dräneras på allt sitt blod och får därefter en liten dos blod från sin skapare (I sällsynta fall doneras vaulderieblod i människan för att på så sätt skapa en "pandercocktail"). Människan grävs ner i jorden och får själv klösa sig upp till ytan. I vissa fall lägger flocken stenar eller andra hinder på ytan för att göra det extra svårt att ta sig upp, eller ger offret cementskor och slänger honom i vatten så att han tvingas gnaga av sina egna anklar för att ta sig upp väl tagit sig till ytan förs han till flockens haven och introduceras där för sina nya vänner. En nyskapad sabbatvampyr kallas "icke sann sabbat" och kan dödas av flockmedlemmar eller betitlade sabbat om de skulle känna för det. En nyskapad

sabbatvampyr måste svära trohet till sekten samt dricka vaulderie så snart den är kapabel. Sant medlemskap i sekten vinnns vanligen genom prestationer i strid med sektens fiender och bekräftas av sabbatens ledare eller unisont av sabbaten på mässgolvet.

Monomaci/Monomacy

För att undvika att sabbat bekrigar sabbat används ritualen av monomaci för att avgöra dispyter som inte kan lösas på annat sätt inom sabbaten. Monomacier är vanligtvis dueller till döden, även om den utmanade kan begära att saken skall vara utagerad vid första blodsvite (med risk för dålig status). Den som vinner får den andre vampyrens blod samt kan kräva hans ägodelar före förlorarens flock. Monomacier inom flocken hanteras av flockprästen, monomacier mellan två flockars deltagare kräver att respektive flocks präst vänder sig till en gemensam tredje präst eller ärkebiskop.

Blodsbadet/The Blood Bath

En gemensam ledare skall badas i sina undersåtars blod. Varje blivande undersåte leds under ritualen fram till den som skall blodsbadas och betygar sin trohet och lojalitet samtidigt som han donerar blod till en skål. Rekommendationer och råd kan vid denna tidpunkt också framföras men är inte obligatoriska. När alla vampyrer som tjänar under ledaren donerat blod och svurit trohet badar prästen ledaren i blod. Därefter delar ledaren och undersåtarna vaulderie. De som inte stället upp på att närvara vid ett blodsbad har därmed öppet deklarerat en protest mot sin ledare, något som inte förhindrar utnämningen men kan leda till animositet framöver.

Kainspredikan/Sermons of Caine

Kainspredikan tillåter en präst att stärka sabbatens ideologi och gemensamhetskänsla genom att berätta eller med exempel illustrera episoder ur Kains liv. Ibland bjuder

prästen in en icke prästvigd sabbat att föra talet (vanligtvis en kainsföljare/noddist). Kainspredikan avslutas vanligen med vaulderie.

Eldsdansen/The Fire Dance

Eldsdansen låter sabbat trotsa sin egen rädsla och därmed kasta av sig sin egen svaghet. Under ritualen skall deltagarna trotsa sin naturliga skräck för en av vampyrismens största faror och hopp över eld. Under sektens historia har upprepad användning av denna ritual lett fram till att många sabbat utvecklats en unik färdighet som hjälper dem att trotsa skräcken som eld medför, fire dance. Eldsdans tjänar ytterligare ett syfte då den visar vilka vampyrer som är starka och orädda samt vilka som förtjänar låg status och att förlöjligas. Det är accepterat att hejda sig när man skall hoppa över elden för att senare försöka igen, men varje gång leder till sämre status hos den vampyr som försöker.

Blodsfesten/The Blood Feast

Blodsfesten är en ritual som hålls i samband med öppnandet av en tillställning (jämför med camarillans salonger). Sabbaten firar hur de står över människorna och frottar sig i festmåltiden. Vanligen går blodsfesten till så att ett antal jägare samlar ihop mänskliga byten nätter innan ritualen skall hållas och presenterar dessa för sin ledare. Bytena skall hållas levande till ritualen så att blodet är fräscht och drickbart. Vid särskilt minnesvärda tillställningar brukar offren i ritualen bestå av fiendevampyrer.

Vilda Jakten/The Wild Hunt

Den vilda jakten är reserverad för sabbatförrädare. Alla som sprider hemligheter och information utanför sekten kvalar in för en vild jakt som utropas av den högste prästen i staden efter samråd med den lokala makthavaren. Alla sabbat förväntas delta i en vild jakt, som utropas på lokal nivå. Syftet med jakten är att fånga in sabbatförrädaren, tortera honom och bränna honom på bål. Alla personer som tagit del av förrädarens information skall jagas ned och dödas (vilket är svårare i Skandinavien på grund av dess fredsfördrag). I vissa städer

existerar titeln ”Master of the Hunt” (MC) som ger en utvald sabbat ledarrollen i alla stadens vildjakter.

Krigsgrupp/War Party

Ett krigsparty kallas på av en betitlad sabbat med hjälp av den högst rankade prästen i staden. Syftet med ritualen är att utse en äldste utanför sekten till måltavla och sedan jaga ner honom. Själva ritualen kan ses som en tävling där olika flockar försöker hinna först till målet för att dräpa det. Ritualen anses påkallad när en fiende måste dräpas och detta inte kan genomföras med färre vampyrer än en hel flock. När själva ritualen initieras brukar prästen eller den ledare som krävt jakten hålla ett tal för att påminna sabbaten om dess syfte och heliga uppdrag.

Instinktslek/Games of Instincts

Instinktsleken är en tävling för sabbatvampyrer. Syftet är att testa sig och utvecklas samt mäta sin styrka mot sina bröder och systrar i sekten. I vissa instinktslekar riskerar deltagarna att dö. Svårighetsgraden är helt upp till prästen att göra. Det är inte helt ovanligt att sabbat som inte deltar i leken ägnar sig åt vadslagning om utgången, särskilt vanligt är detta om det är två olika flockar som har representanter som tävlar mot varandra.

Festivo Dello Estinto

Festivon är en slags ”sista festen innan sommaren” som tar plats den andra veckan i mars. Hela stadens befolkning samt eventuella gäster eller nomadiska pack är välkomna. Under festen leker och tävlar sabbatvampyrer samtidigt som de firar att de är av det odöda släktet (vanligtvis till stor skada på mänskligheten).

Palla Grande

Sabbatens höstbal kallas Palla Grande och utspelar sig på halloween. Festen, som traditionellt anordnas av Toreador.at, är vanligtvis en orgie i lyx och arrangemang med dyrbar inredning, musik och klass. Själva tillställningen är en maskerad på en offentlig plats inomhus där människor tillåts närvara eller se på. I slutet av tillställningen

sker en avmaskering där sabbaten visar sitt sanna jag och släcker sin törst på de människor som närvarar. Ingen dödlig överlever at acceptera en inbjudan till Palla Grande.

Sammankomsten/The Binding

Denna ritual hålls vid midvinter och syftar till att stärka sabbatens känsla av gemensamhet. Under sammankomsten påminns sabbatvampyrerna om vilken sekt de tillhör och vad deras uppgift är. Ceremonin hålls vid vatten, som symboliserar sabbaten som kan ta sig förbi alla hinder. Den inleds med en ihågkomst av sabbatens historia och avslutas med ett vaulderie.

KODEN

- I. Sabbaten skall förbli enad i sitt stöd till sektens Regent. Om nödvändigt skall en ny Regent väljas. Regenten skall stödja motståndet till Tyranniet, givandes alla Sabbat frihet.
- II. Alla Sabbat skall följa sina ledare så länge de följer Regentens vilja.
- III. Alla Sabbat skall trofast observera alla Auctoras Ritae.
- IV. Alla Sabbat skall hålla sitt hedersord gentemot andra Sabbat.
- V. Alla Sabbat skall behandla sina jämlikarrättrådigt och rättvist, för att upprätthålla Sabbatens styrka och enighet. Om nödvändigt skall de hjälpa sina bröder och systrar.
- VI. Alla Sabbat skall sätta sekten och den kainitiska rasens bästa före sina egna personliga behov, oavsett kostnad.
- VII. De som inte är ärofulla under Koden kommer betraktas lägre än jämlikar och därför ovärdiga assistans.
- VIII. Som det alltid varit skall det alltid förbli. Lextalionis skall vara förebilden för den odödliga rättvisan alla Sabbat skall följa.
- IX. Alla Sabbat skall beskydda varandra från sektens fiender. Personliga fiender skall förbli ett personligt ansvar, om dessa inte underminerar sektens säkerhet.
- X. Alla Sabbat skall beskydda sabbatterritorium från alla andra krafter.
- XI. Frihet skall vara den fundamentala principen i sekten. Alla Sabbat skall förvänta sig och kräva frihet från sina ledare.
- XII. Ritualen Monomaci skall användas för att avgöra dispyter bland alla Sabbat.
- XIII. Alla Sabbat skall stödja Svarta Handen.

Tillägg, 1933

- XIV. Alla Sabbat har rätten att övervaka sina sektfränders beteende och aktivitet för att behålla friheten och säkerheten inom sekten.
- XV. Alla Sabbat har rätten att sammankalla ett råd av jämlikar och sina direkta ledare.