

Vampire

RandersByNight



Skrevet af Wotan Ragnar Davidsen

● Indledning	3
● KLANERNE	6
● GENERATION	9
● WILLPOWER	10
● KARAKTER KONCEPT	12
● DISCIPLINERNE	14
● ERFARING & KAMP	25
● KARAKTERER	30
● VAMPYR SAMFUNDET	32
● DERANGEMENTS	36
● MERITS & FLAWS	38
● UDVIDEDE DISCIPLINER	42
● RITUALER	45
● SKADESTABELLER	47

INDLEDNING

HVAD ER VAMPIRE?

Vampire: RandersByNight er et Live action rollespil sat i en verden baseret på White Wolf's berømte rollespils univers, World of Darkness.

Det er et spil hvor deltagerne påtager sig rollen som vampyrer og andre væsner i en skyggeverden, gemt fra menneskeheden.

Siden Kain slog sin bror, Abel, ihjel i menneskets tidlige morgengry, har vampyrer vandret jorden, og udkæmpet krige og magtkampe i det skjulte. Mange klaner og blodlinier har rejst sig blandt vampyrerne gennem tiderne, og mange er faldet igen gennem krige og arrogans.

For blot et årti siden var der 13 store klaner, der alle kæmpede om dominans og mod en nærende frygt for den forestående *Gehenna*, som i følge vampyrernes overleveringer er den tid hvor de gamle vampyrer, Methuselaherne og Antediluvians, ville rejse sig og fortære alt og alle i en apokalyptisk undergang for både mennesker og vampyrer.

For at beskytte sig selv mest muligt og sikre en overlevelse af *Gehenna*, skabte vampyrerne to store faktioner kaldet Camarillaen og Sabbat.

Camarillaen bestod af klaner, som valgte at følge en streng lov kaldet Maskeraden.

En lov som sikrede at vampyrerne kunne leve side om side med mennesker i en skyggeverden, hvorimod Sabbat bestod af klaner, der ønskede absolut dominans og underkastelse af menneskene. Hver by blev styret af en prins fra en af de store klaner, og et primogen råd af klanlederne i byen. Dette var vampyrernes politiske hierarki, og den eneste sikre måde at opretholde maskeraden.

IN-CROWD ROLLESPIL

Vampire: RandersByNight er et In-Crowd Live Rollespil regelsæt til brug i Vampire: The Masquerade universet.

Det vil sige, at i modsætning til almindelige papir og terning rollespil, udspiller deltagerne rent faktisk deres roller som i et skuespil.

Forskellen på et almindeligt Live rollespil, og et In-Crowd Live rollespil er, at spillet bliver spillet offentligt blandt ikke deltagere, i stedet for på lukkede locations hvor kun spillerne deltager.

Dette sætter både nye krav og regler for spillet, såvel som at give en ny dimension til rollespillet og sætter krav til opretholdelse af maskeraden.

MASKERADEN

Maskeraden er det regelsæt som vampyrerne lever efter, for at kunne eksistere side om side med menneskeheden.

Det er et striks regelsæt, som samtidigt sætter en del af reglerne for måden In-Crowd rollespil skal udføres i RandersByNight

*DU MÅ IKKE VISE DIN SANDE NATUR
TIL DE, DER IKKE ER AF BLODET. AT
GØRE DETTE ER AT AFGIVE RETTEN TIL
DIT BLOD.*

I RandersByNight betyder dette, at når man spiller, skal maskeraden opretholdes. Ingen personer, som ikke deltager i spillet, må på noget tidspunkt fatte mistanke til at der foregår noget. At afsløre spillet, er et brud på maskeraden, og er strafbart efter vampyrernes lov. Dette inkluderer bl.a.

- Du må ikke udføre handlinger, der kan afsløre spillets eksistens, som at initiere kamp.

- Du må ikke fortælle andre at du spiller, når spillet er igang (Når der ikke spilles må du selvfølgelig gerne. Det er ikke en hemmelig kult eller skjult broderskab, men et spil!)

- Du må ikke, som en del af spillet, udføre handlinger der bryder mod gældende love, som indbrud, overfald osv.

Maskerade reglen tjener også et dybere formål. Vampire: RandersByNight foregår ikke blot internt mellem spillerne, men spilles tillige in-crowd, altså blandt den almindelige verdens borgere. Disse er sjældent indforstået med at der blot er tale om et spil, og af samme grund er vores første og største opfordring til spillerne, at disse til enhver tid viser hensyn. Dette hensyn gælder særligt i forhold til politiet. Våben, kamp og provokerende adfærd er en del af spillet, men tag den med ro, og lad være med at udføre det i en situation hvor det vil kunne misforstås.

ANSVARSRASIGELSE

Som grundregel er al deltagelse på eget ansvar.

Dermed er det også ens eget ansvar at sige fra hvis man ikke ønsker at deltage i kamp situationer. Da al kamp foregår efter almene Live Rollespils regler og med rekvisit våben burde sikkerheden være i orden, og der bør altid være en spilleleder til stede under alle kampe.

Men uheld kan opstå, og spillederen kan aldrig blive holdt ansvarlig hvis folk kommer til skade eller briller går i stykker etc.

Deltagere til kampagnen står individuelt til regnskab for deres handlinger før, under og efter scenariet.

Arrangørerne kan ikke stilles til regnskab for handlinger begået af kampagnens deltagere, men vil imidlertid ikke være tilbageholdende med at indgive anmeldelse til politiet såfremt en deltager har handlet groft uforsvarligt.

Vampire: RandersByNight er et spil, som folk spiller for at have det sjovt.

KAN MAN SÅ KAN MAN

I RandersByNight følger reglerne et "Kan man, så kan man" princip. Det vil sige at der ikke laves omstændige karakterer med diverse færdigheder, som adskiller sig fra deltagerens egne evner og færdigheder.

Du har altså ingen tal for dine fysiske og mentale færdigheder, da man som karakter ikke kan mere end spilleren er i stand til.

Dette højner realismen i spillet og stiller større krav til spillerne. På grund af dette princip vil måden discipliner og andre overnaturlige evner, som definerer vampyrerne på, blive afviklet på en noget anderledes måde end der ses i andre Vampire: The Masquerade Live rollespil.

Disciplinerne, vampyrernes særlige evner, er blevet kogt ned til mere brugbare og simple handlinger, som mindsker brugen af props, netop for at højne realismen i spillet og for at undgå åbenlyse brud på maskeraden. Vampyrernes dukkespil afhænger netop af hvor godt de kan udføre deres magtspil blandt menneskenes offentlighed, uden at blive opdaget.

THE EMBRACE

AT LAVE EN KARAKTER

En vampyr skabes ved at en person drænes for blod, og i dødsøjeblikket får blod af en vampyr. Denne forvandling kaldes Omfavnelsen - The Embrace.

De følgende afsnit vil forklare hvordan du laver din egen karakter, og hvordan reglerne fungerer. Men husk på at snakke med din spilleleder inden du går igang, da hver spilleleder kan finde på at ændre, fjerne eller tilføje fra disse regler alt efter behov.

1: Vælg en klan. Klanerne er de forskellige blodlinier inden for vampyrer, hver med deres egne evner og færdigheder, der adskiller dem fra de andre klaner. Dette regelsæt beskriver kun klanerne kort, så spørg enten din spilleleder om klanerne, eller læs mere i de officielle Vampire: The Masquerade regelbøger, hvis du vil vide mere. Og spørg altid din spilleleder når du vælger en klan. Nogle klaner kan være utilgængelige efter spillelederens valg.

2: Vælg generation. Din generation bestemmer hvor stor din Blood Pool er og hvor højt niveau dine start discipliner er. Din generation fastsættes enten af hvilken vampyr der sirer dig, eller af en spilleleder. Som oftest er det en spilleleder der skal tildele dig din generation, da der oftest er restriktioner på hvor mange der kan være af hver generation.

3: Vælg Discipliner. Hver klan har 4 discipliner som de starter med. 3 Klan discipliner og Soak disciplinen. Du starter spillet med 1 prik i disse 4 discipliner. Og alt efter din generation kan du hæve en eller flere af dine discipliner til højere niveauer for Freebie point. Mængden af freebie point afhænger af den generation du har fået.

4: Karakter Koncept. At gå fra at være et almindeligt menneske til at være en udødelig vampyr, har en kedelig tendens til at skabe psykologiske traumer i de fleste.

Det er en god idé (faktisk kræver de fleste spillere det), at lave en kort beskrivelse af din karakters koncept.

Vampire: RandersByNight lægger stor vægt på at karaktererne virker troværdige og at de passer ind i det moderne samfund. Så det er en god idé ikke at lave en karakter der åbenlyst strider mod hvad der vil være sandsynligt at møde på gaden.

Selvom det kunne være fedt at lave en Brujah krigsveteran, der render rundt og smadrer folk på gaden med et oversavet haglgevær og en modificeret motorsav, virker det ikke særligt sandsynligt At møde sådan en type i det almene gadebillede.

Prøv i stedet at lægge mere vægt på din karakters følelser og synspunkter på tilværelsen, da det langt hen ad vejen giver dig mere brugbare elementer at spille efter.

Du kan i de følgende kapitler finde al den information, du skal bruge til at lave en vampyr karakter. Læs evt. regelsættet igennem inden du beslutter dig for hvad du vil spille.



Klanerne

Vampyr samfundet er opdelt i klaner, hver med deres specielle evner. Éns klan defineres af hvem der sirer dig.

For at sikre en god balance i klanerne, anbefales det at nye spillere efter spillets start bliver fremstillet foran et primogen råd og klanerne får mulighed for at vælge hvem der vil sire den nye fledgling.

Lad det at nye spillere kommer til, indgå som en del af spillet, hvor prinsen og primogenet bestemmer hvilke klaner der må sire nye folk, og hvem der af den ene eller anden grund ikke må. Dette kan tilføre spillet et nyttigt intrige element.

Hver klan har 3 discipliner, som er specielle evner for den klan, samt en klan svaghed, som oftest er et symptom på den forbandelse vampyrismen egentligt er.

Man kan gennem spillet erhverve sig flere discipliner, hvis man kan få en anden vampyr til at lære sig dem, og mod betaling af erfaringspoint.

Desuden har hver disciplin flere niveauer. En ny vampyr starter med 1 prik i sine 3 klan discipliner, samt 2 prikker i den universelle Soak disciplin, men kan afhængigt af sin generation hæve en eller flere discipliner til et højere niveau med freebie points, når man laver sin karakter..

Klan Signatur discipliner er markeret med understregning.

Signatur discipliner, er de discipliner, som er tilknyttet klan svagheden. Hvis man giver en anden vampyr denne disciplin i blodsgave, modtager denne også ens klan svaghed.

Læs mere om blodsgaver senere i reglerne.

CAMARILLAEN

Camarillaen opstod i 1500 tallet, i et forsøg på at modstå inkquisitionen. De opstillede de 6 traditioner, som efterhånden er vokset til et håndfast sæt regler, der skal sikre at vampyrer og mennesker kan leve side om side.

Camarillaen bekæmper Sabbaten, som de ser som deres direkte fjender.

VENTRUE

Ventrue klanen er de fødte ledere og erhversfolk. De betragtes som vampyrernes adelighed på både godt og ondt.

Ventrue klanen er Camarillaens fundament, og gennem politik og lederskab sørger de for at holde Camarillaens traditioner i hævd, så alle vampyrer er frie til at tage sig af vigtigere ting end at skulle slås for føden. Ventrue klanen føler sig ansvarlige for hele kindred samfundet, og dermed føler det også som deres pligt at sørge for orden - Deres orden - uanset hvad.

Klan Discipliner: *Dominate, Fortitude & Presence*.

Klan Svaghed: Ventrue vampyrer føler sig mere specielle end andre vampyrer, og har derfor også en mere særpræget smag når det kommer til blod.

Alle ventrue vampyrer vil efter deres Embrace opdage at de kun har smag for en bestemt type blod. Spilleren skal vælge en type blod som udelukkende kan slukke deres tørst. Det kan være alt fra jomfruer, forretningsmænd, lyshårede osv.

BRUJAH

Brujah klanen er vampyr samfundets ultimative rebeller.

De bliver ofte betragtet som simple bøller og brutale voldsmænd, men sandheden er at Brujah vampyrer altid har en eller anden sag eller ideal der driver dem. Og så bruger de vold bagefter til at understrege deres pointe.

Idealerne der driver en Brujah er oftest meget forskellige, hvilket giver anledning til lige så meget konflikt klanen imellem, som de udviser mod deres omgivelser.

Dette er ofte en af årsagerne til at andre vampyrer giver Brujah klanen en hvis mængde frie tøjler, da det er nemmere at holde en bidsk hun på plads i løs snor, så den tror den har sin frihed.

Klan Discipliner: *Celerity, Potence & Presence*.

Klan Svaghed: Brujah vampyrer har et hidsigt temperament og en kort lunte, selvom de hårdnakket påstår det modsatte. Og de fleste der nævner emnet ender som regel med et par brækkede knogler. En Brujah der går i Frenzy kommer ikke ud af det uden videre. Som regel skal de slås bevidstløse eller også skal de bruge en times tid alene til at køle ned.

TOREADOR

Toreador klanen er de fødte kunstnere, og elsker æstetik frem for alt. Alt hvad de gør og er er fyldt med en lidenskab, som mange andre vampyrer ikke helt kan sætte sig ind i.

For en toreador er det evige liv noget der bør nydes.

Toreador klanen er også en af de klaner der relaterer sig mest til mennesker, og betragter dem som æstetiske væsner, hvor de fleste andre vampyrer betragter dem som mad.

Klan Discipliner: *Celerity, Auspex & Presence.*

Klan Svaghed: Toreador vampyrer elsker æstetik, og hvis de møder noget som de finder usædvanligt smukt, kan de blive så fordybede i det at de ofte glemmer omverdenen til en sådan grad at de er fuldstændigt forsvarsløse.

TREMERE

Tremere klanen består af troldmænd og magikere, som har opnået vampyrisme igennem blodritualer.

Denne klan bliver ofte betragtet som "falske vampyrer" af de andre klaner, og derfor bliver de ofte set ned på og nogle gange direkte forhadet.

Men tremere klanen er overlevere og deres magiske evner sikrer at ingen vampyr som roder sig ud i noget med dem, slipper derfra uskadt.

De lever og ånderfor at tilegne sig mere viden og magisk kunnen, og interesserer sig ofte meget lidt for de andre klaners interne magtspil, medmindre det involverer dem.

Klan Discipliner: *Auspex, Thaumaturgy & Dominate.*

Klan Svaghed: Alle tremere fledglings bliver tvunget til at drikke blodet fra deres 7 klan elders, og er dermed godtpå vej til at være blood bondet til deres elders.

Dette sikrer en stærk loyalitet til klanen, og alle tremere vampyrer der prøver at modstå en klans mands discipliner skal betale 1 Willpower point ekstra.

GANGREL

Gangrel klanen er mere knyttet til naturen end de andre klaner.

De bliver ofte betragtet som dyr og rebeller af de andre klaner, hvilket både giver dem respekt fra Brujah klanen, men også har en tendens til at inddrage dem i Brujah klanens interne konflikter.

Gangrel vampyrer betragtes som enspændere og finder sig sjældent tilrette i byernes travle kaos, og foretrækker i stedet naturens ro og fredfyldthed, hvor de tit kommunikerer med de dyr, de føler sig så beslægtede med.

Klan Discipliner: *Animalism, Protean, Fortitude.*

Klan Svaghed: Gangrels er så nært beslægtede med det indre dyr, at de bærer mærker af det når de mister selvkontrollen.

En gangrel der har været i frenzy tillægger sig et dyrisk træk for en kort stund derefter.

Dette træk kan enten være fysisk, som pels, spidse ører eller katteøjne, eller det kan være adfærdsmæssigt, som at kravle på alle fire, dyrisk knurren i stedet for tale osv.

MALKAVIAN

Alle andre vampyrer frygter Malkavians, og med rette.

Hele klanens blod bærer en frygtelig forbandelse, der har påvirket deres sind, og gjort dem alle til lallende sociopater.

Det er dog langt fra de fleste Malkavians som udviser en åbenlys morderisk tendens, men de fleste bærer psykoser som manifesterer sig i en generel abnorm adfærd.

Men den konstante tilstand af sindssyge har også givet malkavian vampyrerne en bizar indsigt i dybere ting, som giver de fleste andre vampyrer anledning til at tro at de gennem deres vanvid, på en eller anden måde er i kontakt med højere magter.

Men på den anden side kan det bare være endnu en stemme i psykopaternes hoved.

Klan Discipliner: *Auspex*, *Dementation*, *Obfuscate*.

Klan Svaghed: Alle malkavian vampyrer er uhelbredeligt sindssyge, og skal ved deres skabelse vælge en derangement.

NOSFERATU

Vampyrer kaldes ofte "De Fordømte", og ingen legemliggøre dette mere end Nosferatu klanen.

Hvor alle vampyrs aura udstråler deres sande natur for dem der kan se dem, udstråler nosferatu vampyrs aura det inderste monster i så høj en grad, det påvirker folk rent fysisk.

At være i nærheden af en nosferatu føles voldsomt ubehageligt, da de udstråler det rendyrkede monster.

Nogle gange kan denne udstråling være så kraftig at den direkte ændrer nosferatuens fysiske udseende til at afspejle det monster der ligger dybt i alle vampyrer. Hvilket ofte er årsagen til at de fleste andre vampyrer undgår nosferatu.

klanen mest muligt, da de minder dem om det monster der ligger dybt i dem alle, og som de fleste prøver at undertrykke.

Klan Discipliner: *Animalism*, *Obfuscate*, *Potence*.

Klan Svaghed: Nosferatu vampyrer har en skræmmende udstråling, som gør at andre føler ubehag i nærheden af dem.



Generation

Selvom vampyrer er udødelige og dermed ofte ældgamle, så er alder ikke det vigtigste i vampyr samfundet.

En gammel vampyr betragtes med en hvis ærefrygt af de yngre vampyrer, mest af alt fordi en høj alder betyder at vampyren har magt og evner nok til at overleve så længe.

Men i højere grad betragtes en vampyrs generation med respekt, da ens generation afgør hvor langt man er fra den oprindelige vampyr, Kain.

En lavere generation, betyder at ens blod er mere potent og kraftigt, hvilket er derfor diablerie både er så eftertragtet og forbudt, da den vampyr der begår diablerie optager den anden vampyrs blod og dermed træder ét skridt nærmere Kain.

De vampyrer i en klan, der er tættest på Kain, kaldes Elders, og svinger mellem 6 og 8 generation. Elders betragtes både med dyb respekt af deres klansmænd, men de skal samtidigt konstant være på vagt overfor dem som ville begå diablerie for egen vindings skyld. Elders er som regel flere hundrede år gamle.

Når vampyrer er over 1000 år, sker der en forvandling i dem. Nogle gange fysisk, andre gange psykisk.

Disse vampyrer er kendt som Methuselahs, og deres forandring har gjort at de ikke længere bærer nogen menneskelig lighed, da de i sandhed har bevæget sig fra det naturlige til det overnaturlig. Derfor har de lagt sig i en tidsløs søvn, for at undgå verden og blodtørstige kindred.

Det er derfor ikke muligt at spille en vampyr, der er over 1000 år. Da disse typisk er 5 og 4 generation.

Generation	Gb	Bp/D	Dis. Max	BP	FP
13	+0	2	5	10	2
12	+1	3	5	11	2
12	+1	3	5	12	3
10	+2	4	5	13	3
9	+2	4	5	14	4
8	+3	5	5	15	4
7	+3	5	6	20	5
6	+4	6	7	30	6

De ældste vampyrer er Antediluvians. Disse er 3 generation, og betragtes som vampyrernes guder. Legenderne fortæller om Gehenna - Dommens dag - hvor de gamle antediluvians vil rejse sig og fortære verden. En vampyrs generation viser hvor mange led i kæden den vampyr er fra den oprindelige vampyr, Kain.

Og jo lavere generation, desto stærkere er også hans evner, og ofte også hans hierarkiske position i vampyrernes samfund.

I RandersByNight er den laveste generation der kan opnåes 6. generation, og den højeste generation er 13. generation.

En 14. generations vampyr vil være så tyndblodet at han næppe ville kunne kvalificere sig til at være vampyr, og derfor er ingen 13. generations vampyr i stand til at sire en ny vampyr.

Ens generation i spillet er med til at definere 5 ting i reglerne.

Din Blood Pool, som er den mængde blod din krop kan rumme til at bruge på discipliner og andre vampyriske evner.

Dine Freebie Point, du kan bruge på at hæve dit niveau på dine start discipliner.

Din Bp/D, som afgør hvor mange Blods point du max kan bruge på en disciplin.

Din Disciplin Max, som bestemmer hvor mange

prikker du max kan opnå i en disciplin, Og til sidst din

generations bonus, som er med til at afgøre hvor nemt det er for dig at modstå andres evner, samt at bruge dine evner mod dem.

Din generation vil altid være én højere end den vampyr

der sirer dig. Hvis du starter en ny vampyr karakter, som ikke embraces af en aktiv karakter, vil du starte som 9. generation.

Willpower

Willpower, eller viljestyrke, er en af hjørnestenene i vampyrernes eksistens. Den er det element, der holder sammen på vampyrernes menneskelighed, og holder The Beast Within på afstand.

Derudover afgør Willpower også en vampyrs evne til at modstå andre vampyrers evner.

Willpower består af to værdier; den permanente Willpower, som afgør hvor meget willpower en vampyr max kan have, og en willpower pool, som kan stige og falde afhængigt af hvad vampyren foretager sig.

Menneskelige karakterer og Ghouls besidder ikke en willpower værdi, og kan derfor ikke modstå vampyrers evner, og de går heller ikke i frenzy.

START WILLPOWER

Alle vampyr karakterer starter med en willpower på 3.

Dette er deres permanente willpower, og kan købes op til 10 for samme pris som Discipliner. Dvs. det koster 4 Xp at købe sin willpower op til 4, og 5 Xp for at købe den op fra 4 til 5 osv. Man kan også vælge at bruge af sine freebie point når man laver sin karakter, til at hæve sin willpower, ligesom med discipliner.

AT FÅ WILLPOWER

Brugt willpower i ens willpower pool kan købes tilbage for 1 Xp pr. willpower point.

Det er derfor vigtigt ikke at sløse med sin willpower. Derudover får alle vampyrer 1 willpower tilbage (op til deres max willpower) hver nat de vågner.

Dette gør effektivt at alle har en fuld willpower pool i starten af hver spilgang, afhængigt af hvor mange dage der går mellem spilgange.

AT BRUGE WILLPOWER

Willpower kan bruges på mange måder. Når man bruger af sin willpower, trækkes det fra ens willpower pool, og aldrig fra ens permanente willpower.

Man kan bruge willpower til følgende:

- Man kan betale 1 willpower for at undgå at gå i Frenzy, hvis man udsættes for noget, som vil drive en til frenzy.
- Man bruger sin willpower til at modstå andre vampyrers evner.
- Nogle discipliner kræver at man bruger willpower for at aktivere dem.

AT MODSTÅ EVNER

Hvis man skal modstå en anden vampyrs evner, erklærer man dette på en tydelig måde.

Brugeren af evnen lægger så sin Generations bonus til det antal prikker han har i sin disciplin, uanset hvilket niveau af sin disciplin han aktiverer.

Dette er hans magt tal.

Vampyren der modstår bruger sin nuværende willpower pool.

Hvis ens willpower er lig med eller højere end magt tallet, lykkedes det at modstå evnen.

Hvis ens willpower er mindre end magt tallet, kan man ikke modstå evnen.

ÆLDRE VAMPYRER

Unge vampyrer har tyndere blod end de gamle vampyrer, og er derfor dårligere stillet når de prøver at bruge deres evner mod dem.

Hvis man prøver at bruge en evne mod en vampyr af lavere generation end én selv, kan den ældre vampyr lægge sin generations bonus til sin willpower.

MENNESKER & GHOULS

Mennesker og ghouls starter med 1 i willpower, da de ikke har det indre bæst at slås med. De kan derfor heller ikke modstå vampyrers evner, da deres vilje er for svag til at stå imod.

Selvom ghouls kan besidde discipliner, kan vampyrer nemt modstå dem, da de ikke har en generations bonus at lægge til deres magt tal.

Mennesker og ghouls kan købe deres willpower op på max 3.

THE BEAST WITHIN

En vampyr der når 0 i sin willpower pool kan ikke længere holde sammen på sin menneskelighed, og the beast within vil begynde at overtage kontrollen.

En karakter med 0 willpower kan ikke modstå evner, og selv små opgaver kan virke uoverkommelige.

Derudover, hvis en karakter med 0 willpower går i frenzy, vil the beast within overtage kontrollen permanent, og vampyrens sjæl vil være fordømt.

En vampyr der er bukket under for The Beast Within vil være i permanent frenzy resten af spilgangen, medmindre der gribes ind.

En vampyr i frenzy vil automatisk søge ly mod solens stråler, og vil vågne næste spilgang i frenzy.

Når først man er bukket under for the Beast Within, vil man ikke få et willpower point tilbage når man vågner, som normalt, da man ikke længere har nogen vilje.

AT TÆMME THE BEAST

Det er dog muligt at redde en vampyr der er bukket under for the beast within med discipliner som Animalsim, eller gennem ritualer mm.

Desuden kan en vampyr der er bukket under for the beast within også reddes hvis den går i torpor.

En vampyr i torpor vil genvinde 1 willpower point når den vågner, som normalt, og dermed vil the Beast Within være blevet fortrængt igen.

Men i disse tilfælde skal en spilleleder kontaktes, for at se om vampyren har taget fysisk eller sjælelig skade af at være bukket under for the beast.

Typisk vil karakteren tilegne sig en flaw eller derangement som resultat, men dette er op til spillederen at bestemme.



Karakter koncept

Alle folk drives af forskellige motiver i deres liv, og det samme gør sig gældende for vampyrer. Når du laver en karakter er det vigtigt at du også gør dig nogle tanker om hvem den karakter er, hvad der driver ham og hvad hans syn på verden er.

Når man går fra at leve et liv som almindelig dødelig til at blive et blod sugende monster henlagt til en skyggeverden, har det unægteligt nogle konsekvenser for psyken.

De fleste spillere kræver at deres spillere laver en baggrund for deres karakter.

Dette er mest for at sikre at karaktererne ikke er på kollisionskurs med selve kampagnens koncept.

En god og nem måde at lave en baggrund til sin karakter er at bruge et karakter koncept.

Et karakter koncept er en slags ærketype beskrivelse for en personlighedstype.

Hver spiller bør vælge et karakter koncept og derfra udbygge sin karakters baggrund. Et karakter koncept er ikke en færdig pakked løsning, men en personlighedsbeskrivelse, der kan beskrive karakteren i grove træk.

Det er derfra op til hver spiller at udpensle sin egen karakter.

Følgende er blot nogle eksempler på karakter koncepter:

ARKITEKTEN

Du drives af behovet for at efterlade dit mærke på verden.

Noget evigt. Hvad enten det er at bygge en by, udødeliggøre dit navn som kunstner, starte et forretningsimperie, eller blive nedskrevet i historiebøgerne som den ondeste massemand.

BØLLEN

Du er typen der konstant skal hævde sig overfor andre, enten gennem psykiske eller fysiske midler.

Du vil have alt på din måde og respekterer kun dem, der kan demonstrere deres magt overfor dig.

DEN OMSORGSFULDE

Du bekymrer dig om andre og hjælper gerne dem, svagere end dig selv.

Du er typen folk kommer til når de har problemer.

BARNET

Du er barnet der aldrig blev voksent. Selvom du sagtens kan klare dig selv, føler du hele tiden behov for at andre tager sig af dig og støtter dig.

MEDLØBEREN

Du er typen der gør som der bliver sagt. Det at tage ansvar og stå i spidsen, falder dig ikke naturligt.

Du er tilfreds med at stå bag andre, og som oftest den der i dine øjne klarer sig bedst.

Din vej til succes er i skyggen af andre.

FUSKEREN

Hvorfor arbejde når man kan få tingene gratis? Du er typen der vil lyve og snyde sig vej til succes, frem for at svede selv.

OUTSIDEREN

Der er altid nogen der bare stikker ud, og du er en af dem.

Din individualistiske tankegang fremmedgøre dig ofte fra andre, og du har det fint med det.

DIREKTØREN

Du hader kaos og uorden og tager hellere tingene i egen hånd end at overlade det til andre.

Du kan godt lide at være lederen og skabe orden.

FANATIKEREN

Du har en sag og du er opslugt af den.
Alt hvad du gør, er for at opnå dit mål, på godt og ondt.

EGOISTEN

Du er typen der elsker at stå i rampelyset.
Du vil gerne have opmærksomhed hele tiden, og er ofte ligeglad med hvordan du får det.

HEDONISTEN

Du føler ikke tilværelsen giver mening, og dit eneste mål er at have det så sjovt som muligt, da livet ikke har noget at tilbyde dig ellers.

ENSPÄNDEREN

Du er altid alene, selv når du er omgivet af andre.
Og sådan har du det bedst.
Du føler ikke at andre personer har noget at tilbyde dig, og holder dig derfor for dig selv.

REBELLEN

Du er uafhængig, frisindet og generelt upartisk.
Du er hverken ledertypen eller medløberen, men foretrækker at stå på sidelinjen og hade det hele.
Du har et dårligt forhold til autoritet, og andres opfattelse af regler.

TRADITIONALISTEN

Hvad der engang var godt nok er stadig godt nok.
Du modsætter dig forandring bare fordi det er forandring, og stræber efter at beholde tingene som de er.
Du er ikke typen der kunne finde på at ændre stil eller meninger, og dit mål i livet er at beholde tingene som de er.



Disciplinerne

Disciplinerne er de specielle evner, som adskiller vampyrer fra mennesker, og som adskiller klanerne.

Nogle discipliner er markeret med et (M) hvilket betyder at brugen af denne disciplin anses for at være et maskerade brud, med dertil hørende konsekvenser og må ikke bruges in-crowd.

Andre evner er mærket med et (R), hvilket betyder at evnen kan modstås (R for Resist). Se kapitlet om Willpower for mere om hvordan man modstår evner.

Alle discipliner har 5 grader noteret med en ●, fra ● til ●●●●●.

Alle vampyrer starter med deres 3 klan discipliner på ●. Afhængigt af ens generation har man så et antal freebie point man kan bruge på at hæve sine discipliner, ved at bruge 1 freebie point til at hæve en disciplin med 1 prik, hvis man laver en ny vampyr karakter.

Vampyrer der bliver skabt ved et embrace i løbet af spillet får ikke disse freebie point..

AT AKTIVERE EVNER

Medmindre andet er angivet, koster det ikke noget at Aktivere evner.

Dog er der enkelte evner, der kræver at man bruger blod eller willpower for at aktivere dem.

Når man bruger en evne erklærer man det overfor dem man ønsker at bruge disciplinen mod, ved at fortælle Hvilken evne man bruger.

I nogle situationer er det bedst at gøre dette diskret, mens det i kamp kan være en fordel at råbe det, så alle er klar over man aktiverer en evne.

Påvirkes man direkte af en evne, uanset om man modstår den eller ej, er man automatisk immun overfor den samme evne fra samme modstander i 15 minutter.

Dette gælder ikke for indirekte discipliner, som Potence, Celerity, Feral Claws osv.

KLAN DISCIPLINER

Selvom hver klan har tre discipliner, er der altid en af dem, der er signatur disciplin for hver klan. Hvis man gennem en blodsgave eller andre metoder, tilegner sig en signatur disciplin for en anden klan vil man ofte også tilegne sig den klans svaghed. Kontakt derfor altid en spilleleder når du vil lære en ny disciplin.

En spilleleder kan afgøre at du måske ikke tilegner dig en klan svaghed under specielle omstændigheder, ligesom man kan risikere at tilegne sig en klan svaghed fra en ikke-signatur disciplin under specielle omstændigheder.

ANIMALISM

Animalism er en disciplin, der giver vampyren en indsigt og kontrol over Det Indre Bæst, det frådende rovdyr der ligger dybt i alle vampyrer, og som er en konstant trussel mod vampyrernes selvkontrol.

● FERAL WHISPERS

Denne evne danner grundlaget for alle Animalism evner, og sætter vampyren i stand til at læse andres styrker og svagheder gennem en kombination af intuition, lugtesans og tyding af kropssprog.

System: Man kan ved berøring sanse en anden persons fysiske tilstand, og af denne få oplyst hvor meget skade, willpower og Bp vedkommende har tilbage.

●● BECKONING (R/M)

Denne evne styrker vampyrens forbindelse til det indre bæst, til en sådan grad at den kan kalde bæstet frem i andre.

System: Ved at bruge 1 willpower point og se ofret i øjnene kan man få en anden til at gå i frenzy.

Et offer for Call of the Beast vil øjeblikkeligt gå i Frenzy. Denne evne varer 10 minutter, hvorefter offeret falder til ro igen, medmindre de er i en tilstand der naturligt vil få dem til at gå i Frenzy.

●●● QUELL THE BEAST (R)

Med denne evne opnår vampyren så høj en forståelse for det indre bæst, at den er i stand til at svække bæstet i andre.

Dette er et effektivt middel til at undertrykke Aggression og ekstreme følelser i andre.

System: En vampyr der er gået i Frenzy kan beroliges ved berøring, om end risikoen for at blive flået i små stykker inden er stor.

Vampyren vil øjeblikkeligt gå ud af sin Frenzy tilstand.

Bruges evnen på personer der ikke er i Frenzy vil de føle en tilstand af indre ro i 10 minutter og kan i dette tidsrum ikke gå i Frenzy, og vil ikke føle aggression, medmindre personen bliver skadet eller går i rötschreck.

Denne evne virker også på folk der er bukket under for the beast within.

●●●● SUBSUME THE SPIRIT

Med denne evne kan vampyren betvinge det indre bæst, og binde dets stærke vilje med sin egen.

Dette giver vampyren en større evne til at modstå andre vampyrs evner, og mindsker risikoen for at bukke under for det indre bæst.

System: Denne evne giver vampyren +1 til sin Permanente willpower.

●●●●● DRAWING OUT THE BEAST (R)

På dette niveau i Animalism, har vampyren opnået så stor intimitet og forståelse for det indre bæst, at når det truer med at overtage hans sjæl, og sende ham i frenzy, kan han videregive bæstet til andre. Modtageren af bæstet vil øjeblikkeligt gå i frenzy.

System: På et hvilket som helst tidspunkt hvor vampyren ville gå i frenzy, kan han vælge at videregive det til en anden vampyr i nærheden af ham, og som han kan se.

Denne vil gå i frenzy i stedet for vampyren. Denne evne virker ikke hvis vampyren er alene.

AUSPEX

Auspex er disciplinen, der forstærker alle dine sanser,

endda langt ud i hvad der er fysisk muligt, hvilket tillader vampyren at se og opfatte ting, som ligger uden for vores verden.

● HEIGHTENED SENSES

Denne evne skærper alle vampyrens sanser, til en sådan grad at han kan se, høre og opfatte ting, der ellers ikke kan sanses.

System: Denne evne sætter vampyren i stand til at gennemskue discipliner som Obfuscate, Chimerstry og andre evner, så længe de ikke har højere niveau i deres disciplin end brugerens Auspex niveau.

Denne evne er passiv, og skal ikke aktiveres, men træder i kraft automatisk hvis nogen erklærer de aktiverer en evne som kan gennemskues med Auspex.

●● AURA PERCEPTION

Alle levende væsner har en aura - et psykisk felt, der omgiver alt levende.

Med denne evne kan vampyren se og fornemme denne aura, og læse den til at opnå en indsigt i andres natur og væsen.

System: Målet skal oplyse om han er vampyr eller et andet overnaturligt væsen, hans sindstilstand, samt hvis han har spor i auraen efter diablerie og dets lignende.

●●● THE SPIRIT'S TOUCH

På dette niveau i Auspex kan vampyren se ind i andres overfladiske tanker, og aflæse spor af manipulation.

Mange kindred med magt anvender denne evne til at aflæse om dem omkring dem er blevet manipuleret med, for at skjule noget.

System: Ved at lægge en hånd på en anden, og koncentrere sig dybt, er vampyren i stand til at se på andre om de har været udsat for psykisk manipulation indenfor det sidste døgn. Spilleren skal oplyse brugeren om han har været under effekten af Dominate, Presence osv.

●●●● NEUROSCOPE (R)

Vampyrer med niveau 4 i Auspex bliver ofte omtalt som Neuroscopes, da de besidder evnen til at tvinge sig vej dybt ind i andres tanker og hukommelse for at lede efter svar.

Grundet de fleste kindreds konstante intriger og magtspil, frygter de fleste berøringen af en dygtig Neuroscope.

System: Auspex på dette niveau gør brugeren i stand til at læse andre personers hukommelse ved at berøre dem, og se dem i øjnene.

Rent konkret betyder dette at man kan stille offeret 1 spørgsmål per niveau brugeren har i Auspex, som denne skal besvare sandfærdigt.

Efter at have brugt evnen, er offerets sind forvirret i en sådan grad, at det umuliggør brug af evnen de næste 15 minutter.

●●●●● FORESIGHT

Når en vampyr opnår dette niveau i Auspex, er deres sanser så skærpede at de formår at se og opfatte ting inden de sker.

Denne evne er årsagen til at de fleste vampyrer tænker nøje over deres handlinger, inden de forsøger at stikke en mægtig vampyr i ryggen.

System: Med denne evne kan brugeren se ting inden de sker.

Ved at betale 1 willpower point kan man ignorere al skade fra et enkelt angreb eller situation.

CELERITY (M)

Gennem Celerity kan vampyrer opnå evnen til at bevæge sig hurtigere end normalt muligt for en fysisk krop.

Grundet denne disciplins natur, er enhver brug af Celerity et brud på maskeraden.

System: I nærkamp kan du lægge +1 skade til din skades værdi for hvert niveau du har i Celerity.

Mod andre med Celerity trækker man forskellen i de to discipliners niveau fra, således at kun den med højest Celerity kan drage nytte, og kun til det omfang han har højere end modstanderen.

Endvidere giver evnen dig mulighed for at flygte i kamp.

Dette gøres ved at sige "Celerity" og herefter dit niveau.

Du vil herefter kun kunne indhentes såfremt din modstander har et tilsvarende eller højere niveau i Celerity.

DEMENTATION

Denne disciplin giver brugeren en høj grad af kontrol over sin egen og andres mentale tilstand. Klan Malkavian er kendte for at benytte denne disciplin til at drive deres ofre til vanvid.

● PASSION (R)

Med denne evne kan brugeren, ved at se offeret ind i øjnene på nær afstand forstærke en af dennes følelser efter eget valg i ekstrem grad.

System: Personer som bliver udsat for evnen overreagerer den følelse som vampyren vælger de næste 10 minutter.

Disciplinen kan dog ikke påvirke de ydre følelser, såsom hvordan man mærker og føler verden på sin krop.

●● THE HAUNTING (R)

Ved at se sit offer ind i øjnene på nær afstand kan brugeren give vedkommende en følelse af Paranoia. Dette kommer til udtryk i vrangforestillinger, og en fornemmelse af konstant at være forhadet, forfulgt og overvåget.

System: Ved at bruge 1 blods point kan vampyren få sit offer til at høre stemmer, se syner eller lign. Synerne vil altid forekomme når ofret er alene, og antager oftest form efter ofrets egen frygt. Varigheden er 1 nat.

●●● EYES OF CHAOS

Denne evne giver vampyren en indsigt i den skjulte visdom, der ligger i galskab og sindssyge. Og de kan gennemskue de "mønstre", der er gemt i andres personlighed.

System: Hvis en vampyr bruger Eyes of Chaos på en anden, skal denne oplyse hvilke derangements de har, hvis nogen, samt omfanget af dem.

●●●● VOICE OF MADNESS (R/M)

Blot ved at tiltale sit offer, kan vampyren kaste sit offer ud i et anfald af raseri eller frygt, der tvinger dem udenfor al fornuft.

Ofret plages af hallucinationer af deres indre dæmoner og frygt, og gør alt hvad de kan for at flygte Eller ødelægge deres skjulte frygt.

Dog vil de fleste Malkavians påpege at de blot opfordrer folk til at "udleve deres inderste natur."

System: Ved at betale 1 blods point kan vampyren tvinge alle, incl. Ham selv, der hører "voice of madness" ud i så kraftige hallucinationer, at de øjeblikkeligt går i enten Frenzy eller Röttschreck. Effekten varer 2 minut.

●●●●● TOTAL INSANITY

Ved at grave dybt i ofrets underbevidsthed, kan vampyren trække galskaben frem til overfladen og forstærke den til en syndflod af sindssyge.

Denne evne har drevet mange vampyrer og mennesker til deres egen undergang.

System: Vampyren skal have sit offers uforbeholdte opmærksomhed, og ved at bruge 1 blods point kan han give ofret 1 derangement permanent for hvert willpower point han bruger.

DOMINATE

Dette er evnen hvorved tankens kraft anvendes til at tage kontrollen over et andet væsen. Evnen er ikke altoverskyggende, og kan ikke fjerne en persons banale drifter såsom overlevelsesdriften og lignende.

Det er således ikke muligt at sulte en person ihjel eller sende denne direkte i døden på anden vis.

Det er påkrævet at have øjenkontakt med offeret, før man kan bruge disciplinen.

Og man kan ikke tvinge folk til at udføre handlinger der strider mod spillerens vilje.

● **COMMAND (R)**

Ved at se ofret i øjnene kan vampyren udtale en kommando på et enkelt ord, som øjeblikkeligt skal udføres.

Efter at ordren er blevet udført, vil ofret blot tilskrive hændelsen som et bizart tilfælde.

System: Ved at sige et enkelt ord, kan man få en person til at udføre en enkelt simpel handling i 10 sekunder.

Kommandoen kan være ord som: løb, hop, flygt, stå, kast, og så videre.

●● **MESMERIZE (R)**

Med denne evne kan vampyren verbalt plante en falsk hukommelse eller tanke i ofrets underbevidsthed.

Evnen kræver øjenkontakt, intens koncentration og forsigtigt ordvalg for at være effektiv.

Vampyren kan aktivere tanken øjeblikkeligt, eller indsætte en udløser for tanken til et senere tidspunkt.

System: Ofret kan ikke tvinges til at udføre noget igennem kommando indsat på denne måde, som enten er skadeligt for dem selv, eller som virker direkte bizart for ofret, som at rende rundt og sige som en kylling.

●●● **THE FORGETFUL MIND (R)**

Efter at have fået øjenkontakt med ofret kan vampyren dykke ned i ofrets hukommelse, og fjerne eller forme minder som det passer ham.

Men da psyken automatisk vil modsætte sig kræver det at vampyren giver sig tid til at detaljere nye hukommelser, så psyken bedre kan acceptere det falske input, ligesom det at fjerne et minde uden at erstatte det, vil efterlade et hul i ofrets hukommelse, som psyken automatisk vil prøve at udfylde.

System: Ved at holde øjenkontakt med en anden person, og betale 1 blodspoint, kan du få ham til at glemme en tidligere hændelse, eller et helt tidsrum og kan i stedet indsætte en ny erindring, ved at beskrive den nye erindring detaljeret.

Mens denne disciplin anvendes vil det tillige være muligt at se, hvorvidt offerets hukommelse tidligere er blevet ændret med evnen, eller hændelser er slettet.

Ved at anvende 1 willpower point kan en slettet eller Ændret erindring bringes tilbage til hvad den oprindeligt var.

●●●● **CONDITIONING (R)**

Denne disciplin har til effekt at gøre offeret til brugerens loyale slave.

Dette tager dog tid og hårdt arbejde, men for nogle vampyrer anses det for at være en mere effektiv måde at sikre sig loyalitet på, end et blodsband, da et Blodsband kan spores både i auraen og blodet.

System: For at anvende Conditioning skal vampyren Stirre ind i sit offers øjne et kort stykke tid. Dette skal gøres lige så mange gange på forskellige nætter, som ofrets permanente willpower før ofret er endeligt conditioned.

Offeret bliver dog ikke forvandlet til en hjernedød zombie, men mister blot al mulighed for at gøre modstand mod brugeren.

Overfor andre personer vil offeret fremstå som normal.
Det er ikke muligt for andre personer at anvende Dominate på en person som er endeligt Conditioned.

●●●●● POSSESSION (R)

Vampyrer med dette niveau i Dominate kan med blot et Enkelt dybt blik bøje andres vilje. Omend kun for kort tid.
Mange Ventrue benytter sig af denne evne til at sikre loyalitet i deres midlertidige tjenere.

System: Ved at betale 1 willpower point og stirre ofret stift i øjnene kan vampyren gøre denne til sin loyale tjener.
Dog har den kun effekt indtil næstkommende solopgang.

FORTITUDE

Fortitude disciplinen styrker dine knogler, dit væv, og gør dig mere modstandsdygtig overfor skade. Denne disciplin sætter vampyrer i stand til at modstå ekstrem skade, som ville rive enhver dødelig krop i stykker.

System: For hvert niveau du har i denne disciplin kan du soake 1 skade, ligesom med Soak evnen. Derudover kan du med Fortitude også soake Aggravated skade. Denne disciplin er altid aktiv.

OBFUSCATE

Denne disciplin sætter vampyren i stand til at gøre sig selv nærmest usynlig, ved at manipulere andres opfattelse af vampyren og deres omgivelser.
Enhver aktiv opmærksomhedsfængende eller aggressiv handling vil øjeblikkeligt ophæve disciplinens effekt, og den skal på ny aktiveres.

● CLOAK OF SHADOWS

Denne evne gør brug af lys og skygger til at gøre brugeren mindre iøjnefaldende. Omend folk stadig kan se vampyren, vil de ikke anse ham for at være vigtig eller den de leder efter.

System: Hvis en karakter henvender sig til brugeren skal denne blot erklære "Cloak of Shadows!" Derefter vil man overfor den anden virke som en tilfældig og ligegyldig person, og andre personer skal ignorere dig, så længe man ikke aktivt tiltrækker sig opmærksomhed, som f.eks. at stå og vifte med et våben eller på anden måde gøre opmærksom på sig selv.
Denne evne kan gennemskues af Auspex.

●● UNSEEN PRESENCE

Denne evne sætter brugeren i stand til at ændre andres opfattelse af begivenheder brugeren var involveret i. Hvis en bruger erklærer "Unseen Presence" vil målet altså ikke kunne huske at brugeren var involveret.
Hvis evnen f.eks. bruges efter kamp vil offeret kunne huske kampen, men ikke at det var brugeren de kæmpede imod.
De vil ligeledes kunne huske en samtale, men ikke hvem de talte med.

System: Denne evne virker efter en begivenhed har fundet sted.
Ved at erklære brugen af evnen vil offeret ikke længere kunne erindre at vampyren havde noget med begivenheden at gøre.
Denne evne kan gennemskues af Auspex.

●●● MASK OF A THOUSAND FACES

På dette niveau kan vampyren ændre andres opfattelse af ham til en sådan grad, at han kan sløre både sit ydre og sin aura.

Nogle nosferatu bruger denne evne for at skjule deres grimme ydre, for bedre at kunne færdes blandt mennesker.

System: Når Vampyrer når dette niveau kan de bruge 1 blodpoint for at skjule deres vampyrtræk i et døgn.

Udover at fjerne Frenzy-marks og lignende, skjuler dette også personens aura, således at denne ikke kan læses ved brug af Aura Perception.

Desuden kan vampyren sløre sit ydre. Selvom hans udseende ikke ændres, vil andre opfatte personen som havende et helt andet udseende.

Hvor folk vil ignorere en bruger af Cloak of Shadows, kan de med denne evne sagtens interagere med vampyren, de vil blot opfatte hans udseende som værende anderledes.

Denne evne kan gennemskues af Auspex.

●●●● VANISH FROM THE MIND'S EYE

Med denne evne kan brugeren øjeblikkeligt forvirre andres opfattelse af ham, ved at tvinge dem til at skubbe ham ud i deres perifere syn, til en sådan grad at brugeren kan undslippe farlige situationer.

System: Ved at erklære "Vanish!" vil andre ikke længere opfatte brugerens tilstedeværelse medmindre han aktivt tiltrækker sig opmærksomhed, som at vifte med et våben eller på anden måde opføre sig iøjnefaldende, og denne kan frit forlade stedet. Effekten aftager hvis brugeren Udfører nogen aggressiv handling eller aktivt tiltrækker sig opmærksomhed.

Forbliver vampyren i nærheden af de påvirkede, eller tilkommer der nye til stedet, virker denne evne på samme måde som Cloak of Shadows.

Denne evne kan gennemskues af Auspex.

●●●●● CLOAK THE GATHERING

Med denne evne kan vampyren skjule de folk han ønsker omkring sig, på samme måde som han kan skjule sig selv med Vanish.

System: Denne evne fungerer som Vanish, men effekten Gælder for evt. udvalgte brugeren har omkring sig, mod at betale 1 blod point pr. allieret, så længe de inkluderede ikke bryder effekten, som beskrevet under Vanish.

Denne evne kan gennemskues af Auspex.

POTENCE (M)

Dette er disciplinen til at opnå overnaturlig styrke, der ud over at forøge din styrke, også gør brugeren til en langt farligere modstander i nærkamp.

System: I nærkamp kan du lægge +1 til din skades værdi for hvert niveau du har i Potence.

Denne disciplin er altid aktiv.

PRESENCE

Dette er vampyrens overnaturlig udstråling eller karisma der manipulerer med folks følelser, i modsætning til Dominate der manipulerer deres tanker.

● AWE (R)

Med denne disciplin har vampyren en naturlig tiltrækningskraft, som forstærkes gennem denne evnes brug.

Alle omkring vampyren får en ubeskrivelig lyst til at være i nærheden af vampyren, og lytter til alt vampyren siger, også selvom andre åbent modsiger vampyren.

System: Ved at erklære brugen af evnen kan vampyren påvirke lige så mange omkring ham, som han har prikker i presence.

Disse vil derefter lytte efter alt hvad vampyren siger, og giver ham ret i alt.

Men hvis de udsættes for fare, vil fotryllesen brydes, og det samme gælder hvis ofrene forlader vampyrens nærvær.

Bagefter vil ofrene kunne huske hvordan det føles at være i nærheden af vampyren, hvilket kan have indflydelse på deres opfattelse af vampyren fremover.

●● DREAD GAZE

Hvor de fleste dødelige ville flygte i rædsel af sig selv, hvis de så en vampyrs sande natur, kan en vampyr med Dread gaze indgyde denne frygt i andre med blot et enkelt blik.

System: Ved at stirre sit offer i øjnene, kan vampyren indgyde ren rædsel i andre, og tvinge dem til at flygte i rædsel.

Hvis de ikke umiddelbart kan flygte, vil de krybe sammen i rædsel overfor vampyren, så længe de kan se ham. Når ofret ikke længere kan se vampyren, brydes effekten.

Vil man modstå denne evne, koster det 1 willpower point.

●●● ENTRANCEMENT (R)

Denne evne fremkalder en dybfølt kærlighed for vampyren i ofret, og denne vil gøre alt hvad vampyren befaler, fordi de stoler helt og holdent på vampyren.

I modsætning til dominate er ofrene af denne evne bundet af en fornemmelse af kærlighed til vampyren, og ikke en direkte viljebrydende kommando.

Eftersom at entrancement kun er midlertidig, kan et entranced offer give problemer på længere sigt, hvilket tit gør det nødvendigt for vampyren at tage sig af ofret bagefter.

System: Ved at stirre sit offer i øjnene kan vampyren fremkalde denne dybe kærlighed i offeret i 1 time for Hver prik vampyren har i presence.

●●●● SUMMON (R)

Denne imponerende evne, sætter vampyren i stand til at få andre til at følge sig overalt.

Mange kindred og kine er blevet ført til deres undergang med denne evne, men den bruges også af mægtige vampyrer til at skabe sig et følge.

System: Ved at erklære brugen af evnen, kan vampyren få lige så mange til at følge sig, som han har prikker i Presence.

Disse vil følge vampyren blindt, omend de ikke vil gå nogle steder hen, som åbenlyst vil skade dem, som f.eks. gennem sollys eller ild, i hvilket tilfælde evnen aftager.

Men de vil ikke være i stand til at gennemskue et baghold, som at følge vampyren til et sted hvor de kan blive overfaldet.

Effekten varer en time, eller indtil vampyren befaler dem ikke at følge længere.

Denne evne koster 1 willpower at aktivere.

●●●●● MAJESTY (R)

Brugeren af evnen udstråler en kraft og styrke der imponerer alle omkring ham og fylder dem med ærefrygt.

Andre finder vampyren så formiddabel at de ikke ønsker at vække vampyrens misfornøjelse.

De svage bukkes i underdanighed og selv de mest veltalende finder det umuligt at modsige vampyren.

At hæve sin stemme mod vampyren er svært, og at angribe vampyren er direkte umuligt. De få, der kan modstå vampyrens fortrylleselse længe nok til at modsætte sig vampyren, vil blive pillet ned af dem vampyren har i sin magt.

System: Ved at betale 1 willpower point, påvirker vampyren alle der er indenfor en 5 meter stor kreds af ham.

Alle påvirkede skal opføre sig underdanigt overfor vampyren. Varigheden er indtil vampyren forlader forsamlingen, dog højst en time.

Du kan ved at bruge 1 willpower point, bryde effekten af denne evne i 1 minut.

PROTEAN

Med denne disciplin kan vampyren ændre sine fysiske træk.

Enhver brug af denne disciplin betragtes som et brud på maskeraden.

● EYES OF THE BEAST (R)

På dette niveau kan vampyrens lurende bæst ses i hans øjne.

Omend denne evne ikke er nær så mægtig som Dominate og Presence disciplinerne, er det nok til at Vampyren kan holde folk på afstand.

System: Ved at stirre sit offer i øjnene, kan vampyren få dem til at sanse det lurende bæst i vampyren, hvilket får dem til at trække sig tilbage i frygt, for et kort øjeblik.

●● FERAL CLAWS (M)

Med denne evne kan vampyren få unaturligt skarpe klør til at springe frem på fingrene.

Disse klør kan flænske kød, sten og metal med legende lethed.

System: Ved at bruge en handske med bløde klør på som symbol, gror man klør der gør alvorlig (aggravated) skade i kamp.

Feral Claws har en skades værdi på 4 Aggravated, og kan derfor kun soakes af Fortitude disciplinen.

Denne evne koster 3 Bp at aktivere.

●●● EARTH MELD

Da Gangrel sjældent tager sig en fast Haven, eller bruger størstedelen af deres tid i naturen, benytter de sig ofte af denne evne til at søge ly mod Solens stråler.

Denne evne sætter vampyren i stand til at smelte sin krop sammen med jorden, og på denne måde undgå solen om dagen.

System: Denne evne tillader brugeren at smelte ned i Jorden for at undgå dagens lys.

Hvis denne evne benyttes skal man kontakte en spilleder, og man er ude af spillet så længe man er nedsmeltet.

●●●● SHAPE OF THE BEAST

På dette niveau af Protean, kan vampyren kalde på det indre bæsts styrke til at forstærke sin egen naturlige styrke.

System: Ved at bruge 2 blods point, kan man med denne Evne, påkalde det indre dyrs styrke og hurtighed, og giver +2 skade i nærkamp.

●●●●● MIST FORM

Med denne evne, kan vampyren omdanne sit indre til ren tåge, og derved undgå skade.

Vampyrens ydre vil forblive uforandret.

System: Ved at bruge 1 blod pr. time, kan brugeren opløse det indre af sin krop i en form for tåge, og dermed antage en semi fysisk form.

Selvom han stadig vil agere fysisk i alle henseender, kan han kun tage skade af ting der giver aggravated skade.

Han kan ligeledes ikke stakes, da hans hjerte er opløst til tåge.

I denne form kan man heller ikke selv deltage aktivt i kamp.

THAUMATURGY

Thaumaturgy er Tremere klanens varemærke, og er en Disciplin der bygger på blodmagi og obskure ritualer. Der findes mange paths indenfor magiens verden, og når en Tremere skabes, skal han vælge en path der er hans primære path.

Når man har fået 3 prikker i sin primære path kan man begynde på sin anden path, og når man har fået 5 prikker i sin primære path, kan man vælge sin tredje path.

Alle Thaumaturgy evner koster 1 blods point at aktivere.

THE PATH OF BLOOD

De fleste Tremere vælger Path of Blood som deres primære path.

Den ligger fundamentet for Thaumaturgy gennem manipulation med blod.

● A TASTE FOR BLOOD

Ved at smage en anden vampyrs blod, kan han få at vide hvor meget blod ofret har tilbage, samt hvilken klan han tilhører, hvilken generation han er, hvornår han sidst drak blod, og om han har begået diablerie.

System: Denne evne kræver blot at vampyren smager en enkelt dråbe af ofrets blod.

●● BLOOD RAGE (R)

Denne evne sætter thaumatisten i stand til at tvinge en anden til at forbrænde sit blod.

Et offer for Blood Rage kan mærke et sus, mens blodet forsvinder fra kroppen.

System: Ved en let berøring kan magikeren tvinge ofrets krop til at hastigt forbrænde sit blod. Ofret mister lige så mange Bp som magikerens Willpower + Generations Bonus.

●●● BLOOD OF POTENCY

Denne evne sætter vampyren i stand til at koncentrere sit blod til en sådan grad at han kan træde et skridt nærmere Kain for en tid.

System: Ved at bruge 1 willpower point, kan vampyren sænke sin generation med 1, i 1 time for hvert Bp han bruger på at aktivere denne evne.

●●●● THEFT OF VITAE (R/M)

Magikeren kan med denne evne trække blod fysisk ud af ofrets krop, selv på afstand, og absorbere det selv. Grundet den fysiske udtrækning anses brugen af denne evne som maskerade brud.

System: Magikeren kan trække lige så mange Bp fra ofret som hans egen Willpower + Generations Bonus, dog ikke mere end han kan rumme.

Da dette svarer til at drikke fra en anden, vil thaumatisten være blods bundet til ofret hvis han bruger evnen under samme vilkår som normalt blods bånd.

●●●●● CAULDRON OF BLOOD

En thaumatist med denne evne kan få andres blod til at koge i deres årer ved en simpel berøring. Med en dødelig effekt på mennesker, giver denne evne også frygtelig skade på andre vampyrer.

System: Ved at lægge en hånd på offeret kan magikeren bringe ofrets blod i kog, og give lige så meget aggraveret skade til offeret, tilsvarende magikerens nuværende Willpower. Skaden kan kun soakes af Fortitude.

HANDS OF DESTRUCTION

Denne path er oprindeligt kun dyrket af Sabbat vampyrer, men med tiden har alle Tremere lært at værdsætte dens destruktive kræfter. Dog tager mange tremere stadig afstand fra denne path, da den anses for at være af dæmonisk natur.

● DECAY (M)

Med denne evne kan brugeren fremkalde forfald i ofret, og få kød til at forrådnede og genstande til at ældes.

System: Ved at lægge en hånd på ofret kan thaumatisten give 1 i skade, for hvert blods point han bruger til at aktivere evnen.

●● GNARL WOOD (M)

Denne evne sætter brugeren i stand til at forme og ændre træ ved blot at se på det.

System: Ved at erklære "Gnarl Wood!" kan brugeren uskadeliggøre stakes eller andre træ objekter, så de ikke længere kan bruges til at stake med.

●●● ACIDIC TOUCH (M)

Med denne evne kan brugeren omdanne sit blod til en kraftig syre, som udskilles af kroppen. Denne syre kan æde gennem både kød og metal med legende lethed.

System: Det koster thaumatisten 1 blods point pr. minut at dække sine hænder med syre. Ubevæbnede nærkampstræfninger fra thaumatisten giver aggraveret skade, så længe hans hænder er dækket af syre. Derudover vil hans berøring smelte metal og andre objekter, og alle våben, der berøres af thaumatisten vil være ubrugelige. Brugeren er selv immun overfor hans syre.

●●●● ATROPHY (M)

Med denne evne kan brugeren øjeblikkeligt fremkalde så kraftigt forfald i et af ofrets lemmer, at effekten er svær at komme sig over.

System: Ved at berøre et af ofrets lemmer (arme eller ben, ikke hovedet eller torso) vil denne kropsdel straks gå i forrådnelse indefra, og være komplet ubrugelig.

For mennesker er denne evne dødelig, men for vampyrer tæller den som 1 aggraveret skade, som ikke kan soakes.

●●●●● TURN TO DUST (M)

Ved at lægge sine hænder på ofret kan en mester thaumatist få ofrets krop til at gå i øjeblikkeligt og voldsomt forfald.

Dødelige er set blive reduceret til støv ved berøringen af en dygtig thaumatist.

System: Ved et holde fast i ofret, kan thaumatisten give lige så meget aggraveret skade som hans nuværende Willpower.

THE LURE OF FLAMES

Denne path giver thaumatisten evnen til at fremmane Magiske flammer. Denne path er frygtet af alle, da ild er en af de mest sikre måder at afslutte en vampyrs liv. Ild skabt med denne path er ikke naturlig ild, og nogle Mener det er helvedes flammer man påkalder.

Hvert niveau i denne path afgør mængden af flammer der fremmanes, og har derfor ikke en selvstændig beskrivelse.

System: Denne evne giver vampyrens Gb + hvert niveau i denne path i aggraveret skade til sit offer. Man skal holde hånden på ofret et kort stykke tid mens flammerne påkalderes, og flammerne vil blive fremmanet inde i ofrets krop, og brænde denne indefra. Skade fra Lure of Flames kan kun soakes af Fortitude disciplinen.

Erfaring og Kamp

Med tiden kan selv den laveste fledgling blive en mægtig vampyr.

Det samme gør sig gældende i RandersByNight.

Spillelederen vil efter hvert scenarie tildele de deltagende spillere 2 erfaringspoint. Derfor er det vigtigt at meddele spillelederen om man deltager i et scenarie.

Optjente erfaringspoint kan bruges på at hæve niveauet på ens discipliner samt at lære nye discipliner hvis en Anden vampyr indvilger i at undervise en i disciplinen.

Dette gøres ved at kontakte en spilleleder udenfor spillets gang.

Man må under ingen omstændigheder selv rette i sit karakter skema.

Alle spillere holder styr på deltagerens karakterer, og snyderi kan medføre bortvisning fra spillet.

Når discipliner, willpower og soak evnen købes op for Xp, koster det 1 XP for første prik, 2 Xp for anden prik, 3 xp for tredje prik, 4 Xp for fjerde prik og 5 Xp for femte prik osv.

Ikke klan discipliner koster +1 Xp at købe.

Denne regel gælder dog ikke Freebie Point når man laver en ny karakter. Freebie point kan bruges til at købe både discipliner, willpower og soak op med 1 point pr. prik.

KLAN SVAGHEDER & DISCIPLINER

Nogle klaner har discipliner, som er en slags varemærke for den klan.

Når man lærer discipliner involverer det at man drikker af den vampyr som skal lære én disciplinen, samt at vedkommende underviser dig i brugen af disciplinen.

Dette medvirker også at man tillægger sig den klans svagheder hvis man lærer deres varemærke disciplin.

Kontakt derfor altid en spilleleder når du vil lære en ny disciplin, for at høre hvor lang tid det tager og om du tillægger dig klanens svaghed.

KAMP

Kamp foregår på flere forskellige måder, alt efter situationen og lokationen.

Før de egentlige regler skal en altovervejende regel dog slås fast: Vær diskret!

Vores spil må ikke skræmme ikke-spillere, blive taget alvorligt eller på nogen måde kunne virke stødende på de almindelige mennesker som ikke er en del af scenariet.

Derfor er Maskeraden både en grundregel for spillet, såvel som for vampyrerne vi spiller.

Situationer som ikke udføres med den tilstrækkelige påpasselighed vil med al sandsynlighed efterfølgende blive erklæret ugyldige, eller få et andet udfald end det hændte.

Større hændelser, såsom raids på en klans tilholdssted eller lignende skal helst gerne aftales med spillelederne i god tid.

REKVISITTER

Alle former for våben og særligt udstyr skal godkendes af mestrene forud for spillet, og alle skydevåben skal have påsat rød tape om munden for at understrege at der blot er tale om attrapper.

Ingen våben må på nogen måde – potentielt såvel som aktuelt - have en sådan karakter, eller anvendes på en sådan måde at spillere kan komme til skade.

Endvidere gælder at skydevåben ikke må indeholde nogen form for ammunition.

Anvendes våben uden at have undergået disse ordensregler, vil dette medføre øjeblikkelig og ubetinget hjemsendelse fra scenariet, og i grove tilfælde politianmeldelse.

KAMPENE

Kamp mellem to karakterer finder først sted når begge parter er indforstået hermed.

Dermed ikke forstået at det er forbudt at gå i kamp med en person, hvis karakter ikke ønsker det, men selve kampen mellem de to karakterer kan først finde sted, når begge spillere er klar til dette.

Al nærkamp skal foregå markeret, dvs. uden nogen form for hård fysisk kontakt mellem spillerne.

Det er alles forpligtelse at tage hensyn til deres modstandere.

I skydekampe gælder tilsvarende at begge spillere skal være beredte på at denne finder sted.

Særligt gælder det her om at være forsigtig med at der ikke kan ske misforståelser i relation til udenforstående.

Hvis din karakter dør eller bliver slået bevidstløs, skal du lægge dig ned og spille på det, men det er langt fra alle som ønsker at ødelægge deres tøj på den måde. Derfor kan man alternativt sætte sig på hug, hvis situationen kræver det, og blot holde hænderne over hovedet.

Vær fornuftige og tolerante.

Inden en kamp går i gang, erklærer alle parter hvilke discipliner de aktiverer til kampen. Derefter erklærer de deres skades værdi pr. træfning og deres soak værdi.

Nogle discipliner har til formål at hæve skades værdien, og dermed gøre det nemmere for angriberen at slå igennem modstanderens soak værdi, mens andre discipliner ændrer skades typen pr. træfning.

For at undgå snyd kan en spiller til enhver tid forlange at se modstanderens karakter ark, og efter hver kamp kan skade og brugte blods point markeres på karakter arket, hvis man ikke kan holde styr på det i hovedet.

NÆRKAMP

For at undgå skader skal al nævekamp udføres med lette markeringer og i et tempo hvor alle kan være med.

Ellers følger nærkamp almene Live rollespils kamp regler, som findes i mange fantasy live spil.

Alle våben skal godkendes af Spillederne på forhånd, og skal være polstrede.

Rammes man af et våben tager man skade.

Tabeller for skades værdier kan findes bagerst i regelhæftet.

Discipliner, der ændrer skades værdien i nærkamp, som f.eks. Potence og Celerity, lægges til våbnets skades værdi, for at finde den endelige skades værdi, som erklæres inden kampens start.

Dvs. hvis en spiller bruger et Katana sværd til skade 8, og aktiverer Potence niveau 2, vil hans skades værdi pr. træfning være 10, hvilket han erklærer inden kampen begynder.

ILDKAMP

Når der anvendes skydevåben skal det endnu engang understreges at dette skal ske med utrolig forsigtighed,

grundet risikoen for at der opstår misforståelser med almindelige civile mennesker og deraf uheldige episoder.

Når skydevåben anvendes, er det centrale at disse anvendes på så tilpas kort afstand, at man er sikker på at ramme.

Det er forbudt at bruge nogen form for ammunition, og det er derfor op til den enkelte spiller at være ærlig om hvorvidt han er ramt eller ej.

En retningslinie er dog, at skydes du på mere end 20 meters afstand, eller er man bag dække, har vedkommende ramt ved siden af.

Der må gerne anvendes knaldhætter eller andre metoder at fremkalde skudlyde på, end at sige "bang".

Der findes ingen discipliner, der kan hæve skades værdien på skydevåben, hvilket ofte gør skydevåben til det mindst foretrukne våben mod vampyrer, da de nemt kan soakes.

Da ildkamps træfninger er sværere at redegøre for end nærkamps træfninger, giver alle skydevåben en fast skade pr. skudsalve der affyres.

Dvs om du skyder 1 eller 10 skud efter hinanden, er skaden den samme.

Men skyder du en anden tre gange og efter et stykke tid skyder ham igen, vil han tage skade for begge skudsalver.

Skydevåben er opdelt i Håndvåben, som pistoler mm. som oftest affyrer enkeltskud.

Enkeltskud affyret hurtigt efter hinanden tæller som en skudsalve, uanset om du skyder 1 skud, eller tømmer magasinet.

Automatvåben affyrer som regel flere skud pr. affyring og giver derfor mere skade end håndvåben, men samme regel gælder for skudsalver.

Shotguns gør ofte mere skade på en krop, for hvert skud end små patroner, og giver derfor mere skade end håndvåben og automatvåben.

Men samme regel for skudsalver gælder også for shotguns.

Tunge våben er skydevåben af så stor kaliber eller voldsomhed, at de uden tvivl vil skille en krop i atomer.

Rammes man derfor at et tungt våben, går man direkte på Incapacitated, medmindre man har fortitude på 3 eller mere.

I dette tilfælde vil man tage skade pr. Automatvåben.

Buer og lignende våben gør ikke skade på vampyrer, men hvis de rammer i torso området vil man være Staked, medmindre man bærer beskyttelse eller har Fortitude 3 eller højere.

SOAK EVNEN

Inden kampen går i gang erklærer man hvilke discipliner man aktiverer og hvor meget skade man giver pr. træfning.

Man erklærer også sin Soak værdi.

Alle vampyrer har en naturlig evne til at modstå fysisk skade, som ellers ville sende dødelige på skadestuen. Vampyrer med disciplinen Fortitude kan lægge deres Fortitude niveau til deres Soak evne og opnå en højere Soak værdi.

Derudover kan man også bære beskyttelse i form af kevlar veste mm., som også lægges til Soak evnen, og giver en højere Soak Værdi.

Alle vampyrer starter spillet med 2 prikker i Soak, og kan købe flere prikker i Soak for deres Freebie point.

Ligeledes kan Soak evnen hæves ved at bruge erfarings point, ligesom alle andre discipliner. Din Soak værdi er det antal skades point pr. træfning du kan modstå.

Hvis Modstanderens erklærede skades værdi er under din soak værdi, er du i stand til at modstå skaden og træfninger vil højst irritere dig.

Så hvis din modstander har en skades værdi på 7, og du har 3 prikker i Soak, vil du kunne modstå 3 skade, og vil derfor kun tage 4 i skade for hver træfning han laver.

Soak evnen kan kun bruges til at modstå normal skade.

Så en modstander der giver aggraved skade kan man altså ikke modstå, medmindre man har Fortitude disciplinen, og selv med Fortitude kan man kun modstå ligeså meget aggraved skade, som man har prikker i Fortitude.

SKADE & HELBRED

Hver spiller har 7 skades niveauer, efterfulgt af Torpor og Final Death.

Skades niveauer skal afkrydses på karakter arket efter kampens afslutning, og markeres med en "/".

Efter en kamp kan en vampyr bruge blod til at helbrede skade. Dette gøres ved at bruge 1 blods point pr. skades niveau man vil helbrede.

At helbrede sig selv med blod kræver ro og hvile, og kan derfor ikke udføres under kamp.

AGGRAVATED SKADE

Nogle ting giver specielt meget skade mod vampyrer, som Ild, Sollys og tænder og klør fra andre vampyrer. Disse ting giver Aggravated skade.

Aggravated skade markeres med et "X" på karakter arket.

Det vil sige at hvis man har taget almindelig skade i Bruised, og tager 1 Aggravated skade, markerer man Bruised som "X" og markerer den almindelige skade i Hurt med et "/".

Aggravated skade kræver mere af en vampyr at helbrede, og det koster 5 blods point pr. aggravated skade man vil helbrede.

Det koster 1 willpower point for hvert aggravated skade, ud over det første, man vil helbrede på en aften.

SKADES NIVAUER

Alle vampyrer har 7 skades niveauer, efterfulgt af Torpor og Final Death.

De syv skades niveauer er:

- Bruised (Blåt mærke)

- Hurt (Lettere Såret)

- Injured (Såret)

- Wounded (Hårdt Såret)

- Mauled (Kvæstet)

- Crippled (Hårdt Kvæstet)

- Incapacitated (Bevidstløs)

INCAPACITATED & TORPOR

Når man samlet har taget 7 i skade, er man Incapacitated (bevidstløs).

Når man er incapacitated skal man lægge sig ned, og er ikke længere i stand til at kæmpe.

Tager man skade som Incapacitated (Bevidstløs), eller tager man mere end 7 i skade, uanset mængden af skade, ryger man i Torpor.

Torpor er en komatos tilstand som vampyrer kan gå i hvis deres fysiske krop udsættes for mere skade end den kan regenerere umiddelbart.

Karakterer i torpor kan bruge af deres blods point til at helbrede skade, men vil ikke vågne før næste spilnat.

Karakterer der ikke har flere blods point vil automatisk tage et skades niveau hver gang de ellers ville bruge blods point, dvs. aktivering af discipliner osv. Indtil de falder i Torpor eller feeder.

Man kan også vælge at gå i torpor frivilligt, ved at kontakte en spilleleder. Dette vil typisk blive benyttet hvis en spiller ikke ønsker at deltage i kampagnen over et længere stykke tid.

Medmindre man ikke har flere blods point, vil man automatisk vågne af torpor næste spilnat, ellers vil man kun vågne hvis man bliver tilført blods point af en anden.

NÅDESSTØDET

Når en karakter er i torpor af den ene eller anden årsag, er vampyren sårbar.

De fleste kampe vil ende med at man slår modstanderen i torpor, men hvis man virkelig ønsker at dræbe en karakter, kan man give dem nådesstødet, når de er i torpor, og dermed lider karakteren the Final Death

- Den endelige død. Nådesstødet skal være aggraveret skade, eller skade som på den ene eller anden måde vil ødelægge kroppen på en sådan måde at den ikke længere kan regenerere, som at få hugget hovedet af.

Man kan altså ikke slå en anden karakter ihjel bare ved at give dem nok skade, men man skal direkte give dem nådesstødet, når de først er blevet slået i torpor.

Der skal dog gøres opmærksom på at slå en anden vampyr ihjel, er et brud på traditionerne, og vil have alvorlige ingame konsekvenser for den skyldige, medmindre drabet er godkendt af prinsen eller en anden magt person.

Hvis ens karakter bliver dræbt, er det vigtigt at man kontakter en spilleleder, så denne kan ajourføre karakterens død, og hjælpe spilleren med at lave en ny karakter.

STAKE (SPIDNING)

Hvis en vampyr får gennemboret sit hjerte med en træpæl, vil han direkte gå i Torpor, indtil pælen fjernes.

Men at banke en træpæl i hjertet på en vampyr er ikke så nemt som det ser ud til på film. Pælen, også kaldet en Stake, skal være solid nok til at gå gennem brystkassen, så blyanter, små kviste fra skovbunden osv er altså ikke nok.

Alle stakes der bruges i spillet skal være af latex eller

lignende forsvarlig type til at kunne bruges i kamp.

En stake brugt i kamp svarer til et lille håndvåben med en skades værdi på 4.

Kun hvis man formår at banke det i brystkassen på en tilpas kraftfuld måde (f.eks. med en hammer eller hvis man er vampyr med et passende kraftfuldt udfald.) har det en effekt.



Karakterer

AT LAVE EN KARAKTER

Når man skal lave en ny karakter, kan man vælge mellem 3 typer af karakterer. Menneske, Ghoul eller Vampyr.

Husk altid at spørge en spilleleder om hvilken type karakter de kan lave, inden du laver din karakter.

Når du så har lavet din karakter, skal du huske at få den godkendt af en spilleleder.

De fleste spillere har en deltagerliste med alle karakterer i spil, så de selv kan holde styr på hvem der har hvor meget XP osv. Så derfor skal alle ændringer i din karakter rapporteres til en spilleleder.

MENNESKER

Menneske karakterer er de nemmeste at lave, da de ikke har adgang til specielle discipliner mm.

Alle mennesker har en Soak evne på 0, og en Blood pool på 10.

De kan dog ikke bruge af denne blood pool, men den viser hvor meget blod en vampyr kan suge af et menneske før mennesket dør.

Selvom en menneske karakter optjener XP på lige fod med alle andre, kan de kun bruge denne XP til at købe willpower for, medmindre de bliver ghould eller embraced.

GHOULS

Ghouls er almindelige mennesker, der bliver fodret med vampyr blod, og derved kan de opnå nogle af vampyrernes evner.

Alle nye Ghoul karakterer har en Soak evne på 1, da de er mere hårdføre end almindelige mennesker, og derudover har de 1 prik i én af deres herres discipliner.

Ligesom almindelige mennesker, har de en blood pool på 10, som de kan bruge af til deres discipliner, men de kan dø, hvis de tømmes for blod, ligesom almindelige mennesker.

Hvis en menneske karakter smager vampyr blod, vil de blive til en ghoul. De får med det samme 1 prik i deres Soak evne, og de får den første prik i en af deres herres discipliner.

Ghouls kan bruge optjent XP til at købe deres disciplin op, ligesom vampyrer, og de kan bruge XP til at tillære sig de to andre klan discipliner fra deres herre, samt at købe dem op. De kan ligeledes bruge XP på at købe deres Soak evne yderligere op.

Ghouls kan max købe deres discipliner op til 3

VAMPYRER

Når man laver en ny vampyr karakter, skal man følge reglerne, som beskrevet i dette regelhæfte.

Alle vampyrer har som udgangspunkt en Soak evne på 2, samt første prik i alle tre klan discipliner.

Derudover har de en blood pool afhængigt af deres generation, og et antal freebie point de kan bruge til at hæve deres discipliner, soak og willpower med fra starten af.

Medmindre man embraces af en aktiv spiller, vil alle nye vampyrer starte på 9. generation.

THE EMBRACE

Hvis en ghoul eller et menneske bliver embraced i løbet af spillet, vil de dog ikke få deres freebie point, men skal i stedet købe alting op for XP.

Freebie points afspejler den tid en ny vampyr karakter har haft forud for spillet, til at forbedre og tillære sig evner.

En ghoul beholder dog de evner de allerede har, når han bliver embraced.

Men hvis der er nogle klan discipliner for den klan han bliver embraced af, som han ikke besidder, vil han automatisk få første prik i de discipliner.

En embraced ghoul vil heller ikke få mere i soak, da både vampyrer og ghouls, som udgangspunkt, har 1 prik i Soak.

En vampyr skabes ved at et menneske tømmes for blod, og derefter drikker en vampyrs blod.

Denne handling kaldes blandt vampyrer, The Embrace, Omfavnelsen.

Selvom vampyrer generelt har mange navne, som DeFordømte, Nattens Børn osv. kalder de sig selv for Kindred.

En ny vampyr bliver oftest kaldt en Fledgling. Dette dækker dog både over nyligt embraced vampyrer samt vampyrer af høj generation. En fledgling tilhører samme klan som sin Sire, den vampyr som skabte ham. Og dette vil aldrig ændre sig.

Som oftest holder klanerne sammen indbyrdes, men det er dog set at vampyrer fra forskellige klaner finder sammen i forskellige Coteries på grund af fælles ideologi af enten religiøs, filosofisk eller politisk natur.

Det sker også at vampyrer fra en bestemt familie eller Bloodline holder sammen afsides af resten af klanen.

Disse sammenhold kaldes Houses. Og det er heller ikke uhørt at en vampyr opfører sig så dårligt at klanen gør ham klanløs.

Klanløse vampyrer har intet tilhørsforhold, og bliver ofte jaget af de andre vampyrer.



HIERARKIET

I vampyrernes samfund styres hver by af en prins. Prinsen er den øverste autoritet i byen, og hans lov gælder.

Dog har de fleste prinser et råd kaldet Primogenet, som består af udvalgte klanledere i byen.

Dette primogen råd sikrer en demokratisk stabilitet i byen, og de fleste prinser handler ikke uden primogenets samtykke, selvom det er i prinsens magt at ignorere primogenet.

At afsætte en prins er derfor ikke noget man "bare" gør, selvom man måske er dybt utilfreds med prinsen og hans beslutninger.

Til at håndhæve Camarillaens traditioner og prinsens love, har prinsen ofte en Sheriff. Sheriffen er i bund og grund prinsens personlige lejemor, der tager skraldet ud så prinsen kan holde sine hænder rene.

Derudover er der en række magt positioner i vampyrernes hieraki.

Seneschalen er prinsens stedfortræder, hvis prinsen enten ikke er i byen, eller ikke er i stand til at udføre sin position som prins.

Det er dog ikke alle prinser, der udpeger en Seneschal, af frygt for at Seneschalen kunne finde på at aftrone prinsen.

De fleste byer har også et Elysium. Elysiummet er et neutralt tilholdsted for vampyrer, hvor strikse love forbyder vold og brug af discipliner.

Bestyreren af Elysiummet bliver også kaldt Keeper of the Elysium, og kan være en Harpie.

En Harpie, er en vampyr, som alle andre vampyrer lytter til og stoler på, da de ofte får alting at vide, og kan gennem rygter og sladder enten hæve en vampyr til status, eller vælte deres piedestal, så de falder til de laveste rækker af vampyrer i byen.

En harpie får sin position gennem deres evner til at samle og sprede information, og bliver ikke udpeget. En harpie, som ingen lytter til, er ikke harpie ret længe.

TRADITIONERNE

En vampyr, der bor i en by styret af en Prins skal følge etbestemt sæt regler. Disse regler er bedre kendt som De 6 Traditioner.

Disse regler er fundamentet for den stabilitet og sikkerhed der hersker i vampyr samfundet, og som sikrer vampyr samfundets overlevelse.

For Camarilla vampyrer, og prinserne der håndhæver dem, er de en endegyldig lov, men selv Sabbat vampyrerne som ikke følger traditionerne, er absolut bekendt med dem.

Det er også gennem traditionerne at en prins får sin magt, hvilket også forklarer hvorfor netop prinserne er så faste håndhævere af traditionerne.

DEN 1. TRADITION:

MASKERADEN

Du skal ej vise din sande Natur til de, der ikke er af Blodet. At gøre dette er at afgive din Ret til Blodet.

DEN 2. TRADITION:

DOMÆNET

Dit Domæne er dit Ansvar. Alle skal vise dig Respekt i dit Domæne, og ingen har Ret til at udfordre dig i dit Domæne.

DEN 3. TRADITION:

AFKOMMET

Du må ej sire et Afkom uden din Ældstes accept. At sire uden tilladelse vil medføre både dig og dit Afkoms død.

DEN 4. TRADITION:

ANSVARET

De som du skaber, er dine Børn. Indtil de bliver frigivet er De Dit Ansvar, og Deres Synder er Dine Synder.

DEN 5. TRADITION:

GÆSTFRIHED

Ær hinandens Domæne. Kommer Du til en fremmed By, præsenter da Dig selv for dens Hersker. Uden Accept er Du Intet.

DEN 6. TRADITION:

TILINTETGØRELSE

Du skal ej tage en beslægtets Liv. Retten til at tilintetgøre er forbeholdt dine Ældste. Kun De må nedkalde Blodjagten.

BLOD & JAGT

Blod, bedre kendt som Vitae, er et behov for alle vampyrer.

De skal bruge det for at holde sig i live, og for at bruge deres discipliner, samt at helbrede skade. Alle vampyrer mister 1 Bp hver nat, når de vågner.

For at forny blodet i sin Blood Pool, har vampyrer brug For at jage og feede.

Dette gøres i spillet på et hvilket som helst tidspunkt enten gennem rollespil med menneskelige deltagere i spillet, eller ved at bruge tid på at "gå på jagt".

Alle mennesker har en Blood Pool på 10 Bp. Hvis man dræner dem for alt blod, dør de. Dette skal man huske når man går på jagt. Hvis man drikker mere end 5 Bp, dør ofret.

Og et dødt menneske har en tendens til at komme i medierne.

Det samme gælder rollespillet feeding på menneske karakterer.

Dræner du det femte Bp er karakteren død, og spilleren skal henvende sig til en Spilleleder.

JAGTEN

At jage i spillet for at genvinde tabt blod, kræver at spilleren rent faktisk udser sig et offer, der passer hans smag.

Man skal så forsøge at følge offeret på en passende og ansvarsfuld afstand, indtil man finder et passende tidspunkt hvor man ville kunne FORESTILLE sig at overfalde offeret og drikke blodet.

Men man må under INGEN omstændigheder overfalde folk, der ikke deltager i spillet.

Hvis man følger et offer, og man enten ikke kan finde et tidspunkt hvor man vil kunne feede, eller offeret fatter mistanke til at man følger efter dem, skal man afbryde jagten med det samme og finde et nyt offer.

Så lad nu være med at følge efter folk der går sammen, og lad nu være med at følge efter den enlige pige på vej hjem fra byen. Frem for alt, vær diskret!

Denne form for jagt kræver en del af spillerne for at være diskrete, men giver også en mere realistisk indlevelse i det at feede.

EKSEMPEL PÅ JAGT

Ventruen Simon sidder på sin stamværtshus og sunder sig efter et lille opgør med en hidsig Brujah. Den kolde øl virker beroligende rent psykisk, men han trænger til friskt blod.

Hans klan svaghed gør ham meget kræsen, men heldigvis er det lige hans type der kommer på værtshuset.

De rige unge. Han foretrækker at feede på kvinder, men sulten er for stor.

En tilpas køn ung mand rejser sig og går ud på toiletet, og Simon rejser sig og følger efter.

Ude på toiletet er der en anden ung mand, der er ved at vaske hænder.

Simon træder derfor ind i en toilet bås, og venter til han kan høre døren gå.

Nu er der kun ham og den unge tilbage.

Oppe i sit hoved siger han til sig selv, at nu er rette tid. Han vil ikke slå den unge mand ihjel her på toiletet, så han tager kun 4 Bp, hvilket ikke helt dækker hans behov, men det går an.

Simon forlader båsen og vasker sine hænder inden han går ud fra toiletet.

DIABLERIE

En vampyr kan også feede på andre vampyrer.

Det er ikke usædvanligt for vampyrer at knytte romantiske bånd ved at feede på hinanden.

Dette er også en måde at erhverve sig nye discipliner på.

Med en spilleleders accept kan en vampyr lære første niveau af en disciplin ved at drikke af en anden vampyr, og modtage undervisning.

Dette kaldes en Blodsgave.

Det er muligt for vampyrer at samle sig en stor mængde blod, samt tillige at bringe sig tættere på Kain ved at drikke fra andre vampyrer.

Den proces hvori en vampyr dræber en anden vampyr og tager dennes essens, for at forøge sin magt, kaldes Diablerie.

For at gøre dette, skal man drikke den anden vampyr tør indtil denne går i torpor af blodmangel.

Herefter informerer man spilleren om at man tager dennes essens, hvorefter man giver karakteren Judaskysset på panden.

Derved suger man den sidste livskraft ud, hvorefter karakteren dør og øjeblikkeligt bliver forvandlet til en lille bunke aske.

Såfremt den dræbte vampyr var lavere generation end den som udførte gerningen, vil gerningsmanden falde en generation.

Når en vampyr har begået diableri på en anden vampyr skal han ringe til en spilleleder, for at høre om der er eventuelle bivirkninger eller andet at hente ved gerningen.

Ved diableri skabes en sort streg i diableristens aura., som dog forsvinder efter 1 år.

Den sorte streg vil kunne ses i den pågældende periode med Aurasyn.

Når perioden er gået, og den sorte streg forsvinder, er den eneste mulighed for at finde spor efter diableriet i diableristens blod.

Sporene i diableristens blod forsvinder aldrig.

BLODSGAVEN

For at lære en ny disciplin skal der ske en lang række ting rent spillemekanisk, men også in-game.

Rent In-Game, er det at lære en disciplin fra en anden klan noget helt specielt, og bør ikke tages let, da man essentielt opgiver noget af det der gør ens klan speciel, til en rivaliserende klan.

Derfor, sikrer dig altid at du har din Klan Elders velsignelse til at forære klanens hemmeligheder væk, og sikrer dig at det er noget, som koster dyrt i tjenester.

Rent spillemekanisk, kræver det at lære en ny disciplin en lang række hændelser.

For at kunne lære en ny disciplin skal du først finde en der er villig til at lære dig disciplinen.

Du skal derefter drikke af giveren for at tilegne dig den fysiske mulighed for at lære disciplinen.

Denne blodsgave kan ses i ens aura, men fremstår som en blodsgave fra den pågældende klan, og ikke som diablerie.

Når man har modtaget blodsgaven skal man oplæres af giveren i brugen af blodsgaven, hvilket tager tid.

Derfor skal man altid kontakte en spilleleder hvis man ønsker at lære en ny disciplin.

At lære disciplinen koster 1 XP for første prik, og det tager som regel til næste spilgang (ergo, en måned) at lære at benytte disciplinen, hvilket er op til spillelederen.

At modtage en blodsgave er ikke ufarligt. Svage vampyrer kan risikere at gøre mere skade end gavn, og afhængigt af gaven, kan man risikere at tilegne sig giverens klan svaghed.

Dette er også op til spillelederen.

For at man kan afgive en blodsgave, kræver det at man har en god indsigt i disciplinen, og man skal derfor mindst have 3 prikker i disciplinen før man kan give den fra sig i blodsgave. Man kan til gengæld også afgive en disciplin man selv har modtaget i blodsgave til en anden, hvis man har opnået 3 prikker eller mere i disciplinen.

BLODSBÅND

Et blodsbånd er et ritual, som mange kindred benytter sig af, for at kunne styre visse individer.

Hvis en vampyr drikker af en anden vampyr på tre forskellige nætter, vil han blive blodsbundet til vampyren.

En blodsbundet vampyr betrager sin herre med dyb loyalitet, som grænser til endeløs kærlighed.

Når først et blodsbånd er skabt, kan det ikke brydes, medmindre man kaster sig ud i obskure Thaumaturgy ritualer eller lignende farlige ting.

AT SPISE & DRIKKE

At spise og drikke andet end blod er ikke naturligt for en vampyr, men grundet spillets natur, er alle vampyrer i stand til at både spise og drikke almindelig føde, ved at bruge 1 BP til at fordøje maden.

FRENZY

Der findes to reelle former for Frenzy. Den ene er ægte Frenzy, den anden er Röttschreck.

FRENZY

Når en vampyr går i Frenzy mister han totalt kontrollen over sig selv.

Alle moralske grænser er sat ud af spil.

En spiller i Frenzy er i stand til de mest frygtelige umoralske og bestialske ting man kan tænke på.

Det eneste personen tænker på er øjeblikkelig tilfredsstillelse af sit behov, som kan være alt fra blod til at dræbe et bytte eller blot at slippe bort.

Hvornår en vampyr går i frenzy er primært afhængigt af dennes karakter, samt af hvor mange BP personen har tilbage.

Hvornår Frenzy indtræder, er først og fremmest op til den enkeltes rollespil at afgøre.

Et par guidelines er, at man går i Frenzy når man er tæt på at have mistet alt sit blod, eller at man bliver provokeret groft eller trængt op i et hjørne af en reel trussel.

Herefter forbliver karakteren i Frenzy, indtil årsagen til at denne brød frem ikke længere er aktuel, enten ved at fjenden er nedkæmpet, sulten er stillet eller man er flygtet fra kilden til frygten.

RÖTSCHRECK

Vampyrer frygter meget få ting i denne verden.

De to største ting som en vampyrer frygter, er sollys og ild, og den frygt som disse to ting fremprovokerer, er en terror større end normal frygt, nemlig Röttschreck.

Når en vampyr bliver konfronteret med direkte sollys går han/hun i Röttschreck.

Ved ild skal der være nok ild til at skade vampyren i en tilstrækkelig grad. Her menes ild i størrelsesordenen fakkel, flaregun eller et lille bål.

Dog skal der være en vis risiko for at komme til skade herved. Lightere, tændstikker og stearinlys er ikke store nok til at få en vampyr til at gå i röttschreck.

I denne Frenzy lignende tilstand sætter alt rationel tankeføring ud, og personen er kun i stand til en ting:

At flygte, og blive ved med dette indtil kilden til Röttschreck er langt væk.

Det er ikke muligt for en karakter, hverken i Frenzy eller i Röttschreck at aktivere discipliner eller at helbrede sig selv med blod.

De eneste fordele ved at gå i Frenzy er, at man bliver midlertidig immun overfor mentale discipliner og mentale færdigheder, dvs. at man automatisk modstår de discipliner der er markeret med et (R). Endvidere bliver vampyrer i Frenzy mere brutale i kamp, og får +2 til deres Soak værdi mens Frenzy står på, og får +2 til deres skades værdi i nærkamp.



Derangements

Derangements, eller sindslidelser, opstår når sindet prøver at håndtere umulige situationer og modstridende følelser, som overdreven frygt eller skyldfølelse.

For nogle vampyrer, som Malkavians, er sindslidelser en levevis og kilde til visdom, for andre er det et tegn på svaghed blandt udødelige.

Ikke desto mindre kan selv vampyrer få derangements gennem en lang række forskellige metoder.

- Man kan få derangements gennem discipliner, som Dementation.
- Gennem klan svaghed (Malkavians).
- Eller hvis man har været bukket under for det indre bæst, og fundet vej tilbage.
- En spilleleder kan tildele en derangements på grund af ting, der er sket i spillet.

TVANGSNEUROSER

Personer med en tvangsneurose, har en tendens til at fokusere al deres opmærksomhed på en gentagende handling eller ting. Dette kan være alt fra at holde pinligt orden, og lægge ting i en bestemt orden, til at skabe faste ritualistiske rammer for hvordan man feeder.

En karakter med en tvangsneurose skal konstant udleve sin tvangsneurose for at have fred i sjælen.

PERSONLIGHEDSSPALTNING

Personer med personlighedsspaltning skaber en eller flere personligheder, der reagerer på forskellige stimulanser.

Et offer for fysisk misbrug kan måske udvikle en hård og stærk personlighed, der kan fungere som en beskytter, når den anden personlighed udsættes for voldelige stimulanser, for at dække over misbruget.

SKIZOFRENI

Modstridende og uløselige følelser og impulser kan være årsag til skizofreni, som oftest kommer til udtryk gennem en ekstrem virkelighedsflugt, voldelige ændringer i adfærd og hallucinationer. Denne klassiske derangement kan få folk til at tale med vægge og usynlige væsner, udråbe sig selv til konge over Oslo eller modtage beskeder fra deres kæledyr om at slå folk ihjel.

Denne derangement stammer fra en dyb indre konflikt, som ofret ikke kan løse, og spilleren skal finde ud af hvad denne konflikt er, og hvad der udløser den skizofrene adfærd.

PARANOIA

Paranoide personer lider af den opfattelse, at deres ulykke og usikkerhed skyldes eksterne årsager, og føler en konstant fornemmelse af at være forhadet og forfulgt.

Paranoide personer har det med at opbygge ekstreme forklaringer omkring hvordan alle er ude efter dem og hvorfor.

STORHEDSVANVID

Personer med denne derangement, lider af en voldsom usikkerhed, som de prøver at kompensere for ved at rage alt hvad de kan til sig i form af magt og status, i den tro at de ved at være den mægtigste og bedste ikke kan røres af deres egen usikkerhed. For at dække over denne usikkerhed føler de sig derfor også ophøjet over andre.

BULIMI

Personer med bulimi prøver at dække over deres skyld og usikkerhed ved at fortære mad, for at fylde det tomrum de føler indeni. For vampyrer betyder dette, at de har et konstant behov for at feede, uanset om de har brug for det eller ej, og ofte forbrænder de deres blod på unyttige ting, for at få plads til at feede mere.

HYSTERI

Personer der lider af hysteri, er ude af stand til at styre deres følelser, og kan få voldelige anfald når de udsættes for stress.

SANGUINARY ANIMISM

Denne sindslidelse er unik for vampyrer, og er rodfæstet i deres indre skyldsfølelse over at drikke blod af mennesker.

Vampyrer med denne derangement tror ikke blot på at de drikker et menneskes blod, men også en del af deres sjæl, og vil i timerne efter at have feedet høre stemmer og opleve

minder fra ofret - alt sammen skabt af vampyrens egen underbevidsthed.

I ekstreme tilfælde kan vampyren endda tillægge sig ofrets adfærd, og udføre handlinger på ofrets vejne.

Naturligvis vil diablerie ikke være at anbefale for en med denne derangement...

AT ROLLESPILLE DERANGEMENTS

Karakterer med derangements sætter store krav til spilleren.

Det er det nemmeste i verden at rende rundt og råbe og skrike som en gal, men det er ikke sådan sindslidelser fungerer. Læs beskrivelsen af den derangement din karakter har, og snak evt. med en spilleleder om hvordan din derangement kan komme til udtryk.



Merits & Flaws

Merits og Flaws er noget spillere frivilligt kan vælge når de skaber deres karakter, for at give denne en bredere nuance og større personlighed at spille efter.

Merits og flaws kan ydermere tildeles en karakter efter spilstart af en spilleder på baggrund af ingame konsekvenser.

Merits er typisk fordele, som giver karakteren specielle muligheder, som ikke alle vampyrer besidder, hvor flaws er karakter brister og svagheder, som på den ene eller anden måde kan plage karakteren.

Både merits og flaws koster et antal point, som er uafhængigt af XP og Freebie point. For at kunne vælge en merit, skal man vælge et antal flaws, for at frigive nok point til at få råd til en merit.

Man får altså point for at vælge en flaw, og de point kan man så bruge på at købe merits.

Når man skaber sin karakter, kan man højst vælge for 7 point flaws, og kan derfor heller ikke købe for mere end 7 point merits.

Merits og Flaws er opdelt i fire kategorier; Fysiske, Mentale, Sociale og Overnaturlige.

FYSISKE

SPISE & DRIKKE (1 pt. MERIT)

Du er i stand til at spise og drikke mad, og nyde smagen.

Selvom du ikke kan trække næring fra maden, skal du

ikke betale 1 blods point for at fordøje maden, i modsætning til alle andre vampyrer.

EFFEKTIV INDTAGELSE (3 pt. MERIT)

Du er i stand til at trække mere næring ud af blod, når du feeder.

For hver 2 blods point du feeder, får du 1 ekstra blods point, dog kun op til din max blood pool.

GRAVENS LUGT (1 pt. FLAW)

Du har konstant en lugt og atmosfære af grav omkring dig, som gør at andre finder dig lettere ubehagelig.

HALVDØV (1 pt. FLAW)

Tidens tand må have forrådnat din øregang.

Du hører ikke så godt, og skal hele tiden bede andre om at tale højere.

INFICERET BID (2 pt. FLAW)

Du besidder ikke vampyrers naturlige enzym til at hele dit bidesår på dødelige. At feede er derfor et maskerade brud for dig, og du må skaffe dig næring på anden vis, medmindre du er villig til at slå ihjel for din mad, eller besidder evnerne til at få dit offer til at glemme på anden vis.

DÅRLIGT SYN (1 pt. FLAW)

Du ser dårligt, men dit syn kan korrigeres med briller eller kontaktlinser.

HALT (2 pt. FLAW)

Dine ben er beskadiget, og din gang er besværet.

Du bruger enten stok, eller halter svagt, og løb er svært eller direkte umuligt for dig.

PERMANENT SÅR (2 pt. FLAW)

Du led et voldsomt sår under dit embrace, som din krop aldrig har helet ordentligt. Hver nat du vågner tager du 1 i skade, som ikke kan soakes.

Skaden kan dog heles for den nat ved at bruge blod som normalt.

LANGSOM HELING (3 pt. FLAW)

Du har svært ved at hele skader, og skal betale 2 blods point for at hele normal skade, og 6 blods point for at hele aggraved skade.

AFHÆNGIGHED (2 pt. FLAW)

Du lider af en afhængighed til en substans, der skal være tilstede i det blod du drikker. Det kan enten være alkohol, nikotin, narkotika osv.

TYNDT BLOD (4 pt. FLAW)

Dit blod er tyndt, og kan med nød og næppe holde dig i live.

Du lægger +1 blods point til alt der koster dig blod, såsom at hele sig selv, discipliner osv.

Ydermere kan du ikke blodsbinde en anden.

STUMHED (4 pt. FLAW)

Du besidder ikke evnen til at tale, og må derfor udtrykke dig gennem håndtegn og skrift.

Denne evne forhindrer dig ikke i at erklære brugen af evner.

MENTALE

CODE OF HONOR (2 pt. MERIT)

Du besidder en striks etik, og følger et fast æres codex.

Dit æres codex skal defineres, og du får en +2 bonus til din willpower pool når du skal modstå evner, der vil tvinge dig til at bryde dit æres codex.

ROLIGT HJERTE (2 pt. MERIT)

Du har en rolig natur, og bliver ikke nemt ophidset.

Du har også sværere ved at gå i frenzy.

BERSERKER (2 pt. MERIT)

Du har en tæt forbindelse til det indre bæst, og kan gå i frenzy når det passer dig. Men du mister stadig al kontrol, og er underlagt de almindelige frenzy regler.

JERNVILJE (3 pt. MERIT)

Du har en stærk viljestyrke, og er kan nemmere modstå andres evner.

Du kan vælge at bruge et willpower point på at modstå Dominate evner, du ellers ikke ville kunne modstå.

FOBI (2 pt. FLAW)

Du lider af en panisk angst overfor et eller andet.

Din fobi skal være spilbar og relevant.

Det nytter altså ikke noget at være panisk angst for at flyve, da det er de færreste, der er oppe at flyve i løbet af et scenarie.

PREY EXCLUSION (1 pt. FLAW)

Du nægter at feede på en bestemt type personer.

Det kan være junkier, advokater, poiliti betjente, lyshårede osv.

Hvis du kommer til at feede på en af din udvalgte gruppe vil du øjeblikkeligt gå i frenzy.

SKY (1 pt. FLAW)

Du er meget tilbagetrukket, og bryder dig ikke om at omgås andre.

KORT LUNTE (2 pt. FLAW)

Du har en kort lunte, og bliver nemt ophidset, og har nemmere ved at gå i frenzy.

Brujah vampyrer kan ikke tage denne flaw, da de allerede har en lignende klan svaghed.

TERRITORIEL (2 pt. FLAW)

Du er ekstremt besiderisk over dit domæne, og forlader det nødtigt længe ad gangen.

Hvis andre træder ind på dit domæne vil du blive aggressiv, og i grove tilfælde gå i frenzy.

HÆVNGERRIG (2 pt. FLAW)

Du har et regnskab at gøre op med en bestemt gruppe eller person.

Hvis du møder genstanden for din hævngerrighed vil du straks blive aggressiv og måske gå i frenzy, medmindre du betaler 1 willpower point.

HUKOMMELSESTAB (2 pt. FLAW)

Du husker intet om din fortid, dig selv eller din familie.

Det kan være et symptom på dit embrace, eller skyldes en anden årsag.

SINDSSYGE (2 pt. FLAW)

Du lider af en sindslidelse, som plager dig. Vælg en derangement.

Malkavians kan ikke tage denne flaw, da de har en lignende klan svaghed.

SVAG VILJE (3 pt. FLAW)

Du er yderst modtagelig overfor andres evner, og starter med en permanent willpower på 2 i stedet for 3, og kan ikke købe din willpower op for freebie point.

KANNIBALISME (4 pt. FLAW)

Det er ikke nok for dig at fortære dit offers blod, du føler dig drevet til at fortære både deres hjerte, lever og andre blodfyldte organer.

Dette vil uværgeligt give dig problemer med maskeraden.

For at tage denne flaw, skal man også tage Spise & Drikke merit.

SOCIALE

PRESTIGIØS SIRE (1 pt. MERIT)

Din sire har, eller havde, en vis status, som automatisk har givet dig en vis prestige. Selvom du måske ikke længere har noget med din sire at gøre, har din arv mærket dig forevigt.

KLAN VENSKAB (3 pt. MERIT)

Af en eller anden årsag er der noget ved en anden klan, der appellerer til dig. På godt og ondt er du usædvanligt på bølgelængde med denne klan.

DYSTER HEMMELIGHED (1 pt. FLAW)

Du har en eller anden hemmelighed som, hvis den slap ud, ville sætte dig i dyb forlegenhed, eller gøre dig til et udskud i vampyr samfundet.

Dette kan være alt fra at have myrdet en elder, eller at være tidligere medlem af Sabbaten.

BERYGTET SIRE (1 pt. FLAW)

Din sire er, eller var, ikke specielt vellidt blandt byens vampyrer, og som resultat deraf stoler folk ikke på dig, og undgår dig så vidt muligt.

SIRE'S FJENDSKAB (1 pt. FLAW)

Af en eller anden grund kan din sire ikke lide dig, og gør alt for at skade dig. Din sire's allierede vil ikke have noget med dig at gøre, og mange elders tager afstand fra dig på grund af dette.

AFHOPPER (4 pt. FLAW)

Du er en afhopper. Du har forrådt Camarillaen, Sabbaten, Followers of Set eller en anden vampyr orden. Dem du har forrådt hader dig, og du har stadig meget at bevise overfor dem du nu har tilsluttet dig. De fleste vampyrer betragter dig med mistro og skepsis, indtil du har bevist dine loyaliteter.

OVERNATURLIGE

MAGISK IMMUNITET (2 pt. MERIT)

Du har en naturlig modstandsevne overfor magi. Du får en +2 bonus til at modstå evner fra Thaumaturgy, Necromancy og andre magiske paths.

Til gengæld kan du ikke lære disse discipliner. Tremere og Giovanni vampyrer kan ikke tage denne merit.

UBINDELIGT BLOD (3 pt. MERIT)

Dit kraftige blod gør, at du ikke kan blodsbindes. Du kan dog stadig påvirkes af evner og discipliner, der har samme effekt.

SAND TROENDE (7 pt. MERIT)

Du har en rendyrket tro på Gud, eller hvad du nu vælger at kalde den Almægtige. Denne tro sætter dig i stand til at påvirke de fordømte.

Ved at betale 1 Willpower point kan du påkalde Guds vilje, enten ved at holde et religiøst symbol frem, eller udføre en lignende religiøs handling.

Alle vampyrer inden for 10 meter, eller i samme lokale, mister 1 Willpower point fra deres willpower pool, og føler sig tvunget til at forlade området. Hvis vampyren ønsker at blive i området, skal denne betale yderligere 1 willpower point, og hvis denne ønsker at handle imod dig, skal han også betale 1 willpower point.

FORBANDET (1 - 5 pt. FLAW)

Du er plaget af en overnaturlig forbandelse. Enten er den et symptom på dit fordømte uliv, eller også har du leget med noget du ikke skulle.

Omfanget af din forbandelse er afhængigt af hvor mange point du bruger på den, og skal udarbejdes sammen med en spilleleder.

SVAGHED OVERFOR KORS (3 pt. FLAW)

Du besidder en stor frygt for almindelige kors, og betragter dem som værende et symbol på hellig magt.

Du viger automatisk væk fra synet af kors, og kan ikke holde ud at være i nærheden af et. At berøre et kors giver dig 1 aggraved skade, som ikke kan soakes, selv ikke med fortitude. Dog skal det være fysiske kors, og ikke bare korslagte fingre eller ting, der holdes sammen for at danne korsets tegn.

Ydermere skal du betale dobbelt willpower, hvis du udsættes for effekten af Sand Troende.

HJEMSØGT (3 pt. FLAW)

Du hjemses af en vred og plagefuld ånd. Denne kan evt. være dit første offer. Ånden vil gøre alt for at udføre

sin vrede på dig, og plager dig med stemmer og syner.

DE FORDØMTES GREB (4 pt. FLAW)

Der er ingen ekstase i dit Embrace - kun smerte og fortabelse.

Du kan ikke feede uden at dit offer skriger i smerte og rædsel, og gør alt hvad de kan for at slippe fri af dit smertens greb.

Dette gør det essentielt umuligt at feede på levende, som ikke er dig fysisk underlegne, og kræver en del forbehold for at undgå opmærksomhed.

LYS FØLSOM (5 pt. FLAW)

Du er mere overfølsom for lys end andre vampyrer, og tager dobbelt skade af sollys. Selv almindelig belysning gør ondt i dine øjne, og stærkt direkte lys, som f.eks. projektører, flares osv. giver dig almindelig skade, efter samme målestok som ild og sollys.



Udvidede Discipliner

Vampyrer af lav generation (6. og 7.) har mulighed for at hæve deres disciplin niveauer helt op til 7. prik.

Dette afspejler den overlegne magt, som vampyrer af kraftigere blod har i forhold til de højere generationer.

En start karakter kan ikke bruge freebie point til at købe 6. og 7. prik. Disse kan kun købes op med Xp efter spilstart.

Følgende kapitel beskriver de udvidede niveauer for de grundlæggende discipliner, for vampyrer af 6. og 7. generation.

ANIMALISM

●●●●● ANIMAL SUCCULENCE

På dette niveau kan vampyren gå længere imellem at feede, og gemmer sine blod reserver som andre rovdyr, der kan gå lang tid mellem at jage.

System: På dette niveau koster det ikke længere 1 blods point når man vågner hver nat. Og tiden på at jage halveres.

●●●●● CONQUER THE BEAST

På dette niveau har vampyren opnået en fortrolighed med det Indre Bæst, som sætter ham i stand til at kontrollere sig selv under Frenzy, og denne kan også påkalde og fjerne frenzy efter behag. Nogle mener dette er første skridt på vejen mod Golconda.

System: Vampyren mister ikke længere kontrollen under frenzy, men får stadig effekten af frenzy. Derudover kan de gå ud og ind af frenzy efter behag.

AUSPEX

●●●●● PREDICTION

På dette niveau kan vampyren opfange folks tanker, inden de selv får dem, og derved beskytte sig mod andres evner.

System: På dette niveau kan du altid lægge din generations bonus til din willpower når du modstår andres evner.

●●●●● KARMIC SIGHT

Denne evne tager Aura Perception til nye højder.

På dette niveau kan vampyren se ind i ofrets sjæl, og få alt at vide om ofret.

System: Denne evne sætter vampyren i stand til at se alt om sit offer, og denne skal oplyse alt hvad vampyren vil vide om dennes evner, klan, merit og flaws og andre stats.

CELERITY

Som de lavere niveauer i celerity, giver de højere niveauer +1 i skade i nærkamp.

Se de almene celerity regler for detaljer.

DEMENTATION

●●●●● SHATTERED MIRROR

På dette niveau kan vampyren overføre sine egne derangements og mentale flaws til sit offer for en stund.

System: Offeret får alle vampyrens derangements og mentale flaws i en time pr. blods point vampyren bruger på denne evne.

●●●●●● RESTRUCTURE

Med denne evne, kan vampyren totalt omskrive sit offers personlighed efter behag.

System: Ved at se sit offer i øjnene, kan vampyren udskifte 1 mental eller social merit eller flaw med en anden.

Man kan ikke udskifte en merit med en flaw og omvendt.

DOMINATE

●●●●● OBEDIENCE

Hvor de fleste vampyrer skal have øjenkontakt med deres offer for at kunne bruge Dominate på dem, kan en vampyr på dette niveau bruge sine Dominate evner blot ved at berøre ofret.

System: Alle dominate evner kan på dette niveau aktiveres blot ved at berøre ofret, selvom øjenkontakt stadig virker, er det ikke en nødvendighed.

●●●●●● MASS MANIPULATION

På dette niveau kan vampyren påvirke hele grupper med sin Dominate.

System: På dette niveau kan vampyren betale 1 willpower point, og påvirke lige så mange ofre med sine dominate evner på én gang, som hans nuværende willpower pool.

FORTITUDE

●●●●● PERSONAL ARMOR

Ud over at gøre vampyren mere modstandsdygtig overfor skade, kan vampyrer med dette niveau i fortitude få våben, der rammer ham til at splintre.

System: Som lavere niveauer i fortitude giver dette niveau +1 til din normale Fortitude evne til at soake aggraved skade.

Derudover vil alle våben, der giver mindre end din Fortitude i skade splintres og være ubrugelige.

●●●●●● SHARED STRENGTH

En ting er at grine mens kuglerne flyver om ørerne på dig, en anden er at se sine kammerater falde mens man selv står.

Med denne evne kan vampyren dele sin fortitude med andre for en stund.

System: Ved at dryppe 1 blods point i panden på en anden, kan vampyren overføre 1 prik i Fortitude til den anden,

for hvert blods point han betaler. Man kan ikke overføre mere fortitude end man selv besidder, og man kan aldrig bringe sig selv lavere end 1 i fortitude.

Effekten varer 1 time. Derudover får man på dette niveau også +1 til sin fortitude soak evne, som normalt.

OBFUSCATE

●●●●● MIND BLANK

På dette niveau kan vampyren sløre sit sind såvel som sit ydre.

Dette er en glimrende beskyttelse mod de, der ville bruge deres evne til at grave i vampyrens sind.

System: Vampyren er i stand til at sløre sit sind til en sådan grad at andre vampyrer, der bruger evner til at opnå information ved at bruge evner, ikke vil få nogen informationer, eller måske endda falske informationer.

●●●●●● VEIL OF BLISSFUL IGNORANCE

De fleste tilskriver denne evne til Malkavians, men også Nosferatu har lært at værdsætte den.

Denne evne tillader vampyren at bruge sine obfuscate evner på andre.

Nogle bruger det til at beskytte sine allierede, andre bruger det som et socialt afstraffelses middel.

System: Ved at berøre sit offer og bruge 1 blods point, vil ofret øjeblikkeligt ryge under effekten af Vanish From Mind's Eye.

POTENCE

Som de lavere niveauer i potence, giver de højere niveauer +1 i skade i nærkamp.

Se de almene potence regler for detaljer.

PRESENCE

●●●●● LOVE

Da flere og flere fledglings finder måder at undgå at blive blodsbundet på, har nogle af de ældre vampyrer været nødt til at finde på andre måder at sikre loyalitet på.

Love er en af disse måder.

System: Ved at se offeret i øjnene og bruge 1 willpower point, vil offeret være bundet til vampyren på samme måde som et blodsbånd, men kan frigives hvis vampyren ønsker det, eller hvis vampyren dør.

●●●●●● COOPERATION

De fleste elders ved at samarbejde ikke er en naturlig ting i vampyr samfundet.

Derfor benytter de sig ofte af denne evne til at tvinge andre til at samarbejde.

Nogle Ventrue hævder at var det ikke for denne evne ville der aldrig ske noget indenfor Camarillaen.

System: Når vampyren aktiverer denne evne vil alle i rummet eller i nærheden af vampyren føle sig mere venlige overfor hinanden.

De vil være mere disponible for at arbejde sammen, og selv flaws og andre ting, der kunne ligge til grund for fjendskab og uenighed vil blive dulmet så længe effekten varer.

PROTEAN

●●●●● FLESH OF MARBLE

Legenderne om Gangrel elders kampevner er mange, og historierne om hvordan våben splintres mod en Gangrels krop er tit blevet tilskrevet Fortitude disciplinen.

Men sandheden er at denne hemmelighed skyldes denne evne.

Huden forvandles til en stenlignende substans, men ligner og føles som normal hud.

System: Vampyren betaler 3 blods point og 1 willpower point for at aktivere denne evne. Derefter halveres al skade fra fysiske våben. Dette gælder sværd, pistoler, klør osv. men ikke sollys, ild, og heller ikke evner, som skader direkte, som f.eks. Cauldron of Blood, medmindre evnen skader gennem en udefrakommende kilde, som Arms of the Abyss.

●●●●●● RESTORE THE MORTAL VISAGE

De fleste gangrels har delte meninger om denne evne.

Nogle mener den er en nødvendighed, mens andre opfatter den som en hån mod deres klan.

Problemet er at denne evne sætter en vampyr i stand til at fjerne alle sine dyriske træk og genskabe sit udseende, som det var før vampyrens embrace.

Flere nosferatu vampyrer har forsøgt sig med denne evne, for at skjule deres groteske træk, men grundet deres klans natur er dette ikke uden dyb smerte og aldrig ret længe ad gangen.

System: Ved at betale 2 blods point og 1 willpower point fjerner vampyren alle spor på sin krop og aura af at være vampyr, og ligner i alle henseender et menneske.

Effekten varer 1 time.

Nosferatu vampyrer der bruger denne evne tager 1 aggraved skade, der ikke kan soakes, når evnen aktiveres, og den varer kun 15 minutter.

THAUMATURGY RITUALER

Thaumaturgy ritualer er præcise formler, der er gennemarbejdede og forberedt, for at opnå en større magisk effekt, end man ellers kan opnå med de normale paths.

Disse ritualer er kun vejledende. Der findes mange flere i WoD bøgerne. Vil du lave et ritual som ikke står her, kontakt da en GM.

SANGUINEOUS PHIAL

(NIVEAU 1 RITUAL)

Dette ritual lader en vampyr fortrylle en beholder, så den kan rumme en vis mængde blod, uden at blodet går i forfald.

Ritualet er nyttigt for de vampyrer, som ikke besidder den teknologiske viden til at opbevare blod på anden vis.

Ritualet kræver at thaumatisten brænder et tørret blad, og hælder asken i den ønskede beholder.

Derefter hældes blodet i beholderen, og den lukkes.

Så længe beholderen er forseglet vil blodet holde sig, men når først beholderen åbnes, eller ødelægges, vil blodet begynde at forfalde, på normal vis.

En brugt beholder kan genbruges, men kræver at ritualet kastes på ny.

FOCUS OF VITAE INFUSION

(NIVEAU 2 RITUAL)

Dette ritual beriger et objekt med en mængde blod, og bruges ofte af Tremere vampyrer til at sikre at de altid har en blodreserve ved hånden.

Objektet må ikke være større end det kan holdes i to hænder, men kan være lige så lille som en 25 øre.

Hvor meget blod objektet indgydes med afhænger af hvor meget blod thaumatisten har til rådighed til ritualet.

Blodet kan trækkes ud af objektet efter behag, men når objektet er tømt, skal ritualet kastes påny.

TRANSUBSTANTIATION OF SEVEN (NIVEAU 3 RITUAL)

De fleste ved at Tremere klanen er blodsbundet til deres klan i en eller anden form, men ingen ved helt hvordan og hvorfor. Det kræves af alle tremere, at de drikker af blodet fra de 7 ældste, og dermed bliver bundet til dels til klanen, men da man næppe forventer at alle nye fledglings rejser til Wien, eller at de ældstes blod sendes ud i verden, af frygt for at det bliver opsnappet, er dette ritual blevet en fast tradition blandt tremere.

Ritualet har til formål at dele de syvs blod fra thaumatistens eget blod, for derefter at blive drukket af fledglingen, og binde ham til de syv. Gennem ritualet sikrer man også at fledglings optages i klanen af en, som har en fornuftig forståelse for Thaumaturgy. Ritualet er et krav for alle fledglings, for at de kan blive accepteret i klanen.

Hvis en fledgling ikke bliver underkastet dette ritual, kan det have alvorlige konsekvenser, både for fledglingen og dens sire. Derfor skal alle tremere, der embracer en anden, men som ikke besidder ritualet, fremstille deres childe for en tremere, som kan udføre ritualet.

Ritualet kræver at thaumatisten tømmer noget af sit eget blod i en kalk eller drikkebæger, og frermsiger en chant, der skiller blodet.

Derefter drikker fledglingen alt blodet, og vil derigennem opnå tremere klanens svaghed, og vil være fuldgjaldigt medlem af klanen.

THE CURSE BELATED (NIVEAU 4 RITUAL)

Dette ritual er forbeholdt de mest værdsatte ghouls, eller ghouls af speciel betydning for en vampyr.

Med dette ritual kan thaumatisten garantere ghouls sikkerhed og overlevelse.

I det øjeblik ghoulen dør, vil vampyrblodet i dens krop tage over og få den til at rejse sig som en nyligt embraced vampyr.

Ritualet kræver at thaumatisten ofrer 1 permanent blods point fra sin max blood pool, hvilket gør at dette ritual sjældent udføres for andre, og ikke uden en høj pris.

Thaumatisten bruger dette blod til at skrive et symbol i panden på ghoulen, som derefter skal drikke 1 blods point fra den vampyr han bindes til, både som sin sire og som sin klan.

Når ritualet er udført vil symbolet forsvinde, og ghoulen vil fortsætte med at være ghoul, indtil det øjeblik han dør. Dette umuliggør effektivt at andre kan embrace ghoulen, da ritualet vil træde i kraft i det øjeblik hvor ghoulen drænes for blod, og inden en mulig sire kan få ghoulen til at drikke af sit blod.

ABANDON THE FETTERS (NIVEAU 5 RITUAL)

Dette ritual er en af tremere klanens bedst bevarede hemmeligheder, og anses for at have mere med urmagi at gøre end moderne blod magi, da ritualet har til formål at bryde et blodsband.

At bryde et blodsband er en lang og grusom affære,

som ikke tages let. Ritualet kræver at thaumatisten har fuld adgang til ofret, samt blod fra dens herre.

Ritualet tager det meste af en nat, og er dybt smertefuldt for både thaumatisten og ofret. Thaumatisten skaber et bånd til offer og herre, ved at tage 1 blods point fra alle tre og putte det i en glas beholder.

Derefter skal ofret drænes for næsten alt blod.

Hvordan dette gøres afhænger af thaumatistens stil.

Ofret drænes for blod til han kun har 1 blods point tilbage, mens thaumatisten chanter. Når chanten er færdig, tager både offer og thaumatist 1 aggraved skade, som ikke kan soakes, da båndet strammes, og deres blod skærer i deres krop. Derefter smadrer thaumatisten glasbeholderen og lader blodet flyde ud, og dermed brydes båndet.

Offeret mister øjeblikkeligt 1 permanent willpower, og er ikke længere blodsbundet. Dette forhindrer dog ikke evt. fremtidige blodsband.

SKADES TABELLER

Nærkampsvåben

VÅBEN	SKADE
Bid	4 Aggravated
Feral Claws	4 Aggravated
Slag & Spark	3
Kniv	4
Stor Kniv (Daggert)	5
Kort Sværd	6
Et-hånds sværd/økse	7
To-hånds sværd/økse (katana)	8
Kølle (Boldtræ, Jernstang mm.)	5
Motorsav	8
Stake	4 Staked

Skydevåben

VÅBEN	SKADE pr. SALVE
Håndvåben	4
Automatvåben	6
Shotguns	8
Tunge Våben	Incapacitated/Hurt
Buer/Crossbows	Staked

Ild og sollys

SKADE PR. 10 Sec.	KILDE
1 Aggravated	Fakkel mm
2 Aggravated	Halvdelen af kroppen udsat.
3 Aggravated	Det meste eller hele kroppen udsat.

Rustning og beskyttelse

Rustning og Beskyttelse lægges til din Soak Værdi mod træfninger på den dækkede kropsdel. Rustning og beskyttelse dækker mod normal skade og aggravated skade fra alle fysiske kilder, som sværd, pistoler, klør og tænder, men ikke mod ild, sollys og evner, medmindre evnerne skader gennem en ekstern kilde, som Arms of the Abyss.

Hvis du er i tvivl om i hvilken kategori din rustning og beskyttelse passer under, så spørg en spilleleder.

KLASSE	SOAK
Klasse 1 (Forstærket tøj)	1
Klasse 2 (Tyndt Kevlar)	2
Klasse 3 (Kevlar Vest)	3
Klasse 4 (Flak Jakke)	4
Klasse 5 (Fuld Riot Uniform)	5