

Förord

Det var några lajvande ungdomar i Karlstad som ville göra något lättsamt men ändå något spännande, de beslöt sig efter ett tag att starta upp ett vampyr-lajv för en liten skara männisikor, Vilket de också gjorde. Det de inte visste då var att mycket snart därefter skulle många fler ungdomar komma och be om att få vara med och leka.

Temat nu som då är att ha ett lajv som baseras på diskussion och sociala tillställningar i symbios med den värld som vi lever i. Det betyder också att det som händer i Karlstad och Sverige även händer i de odödas värld.

Vi hoppas att de lajvande kan få vara med om något intressant in-lajv som i sin tur kan hjälpa de lajvande att utvecklas som människor och lajvare. Carlstad by Night bygger helt på White Wolfs Vampire The masquerade rollspelet och dess värld. Vi hoppas att ni kan skapa er en karaktär som ni kan väcka upp till den odöda tillvaron som en vampyr befinner sig i och få henne komma till "liv".



Var hälsade ni nattens barn och hjärtligt välkomna hit till den fridsamma staden Karlstad.
Jag önskar eder alla god jaktlycka och all tänkbar välgång i era affärer eller andra aktiviteter som kan skänka er större status och inflytande i vårän högt aktade Camarilla stad

Jag måste dock ge er ett råd, begrunda ditt val noga angående inflytandet och se till att du inte korsar någon av de Äldre. Jag menar detta för allas trivsel.

*Isaak G. Dunkel
Nosferatu Älder*



Traditionerna

Första traditionen - Maskeraden

Du skall icke avslöja din sanna natur till de utan Kains blod. Om du gör detta förlorar du rättigheten till blodet.

Andra traditionen - Domänen

Din egen domän är din egen angelägenhet. Alla besökare skall ge dig respekt. Ingen i din domän får bestrida ditt ord.

Tredje traditionen - Avkomman

Du får endast bilda avkomma med tillåtelse av de äldre. Om du skapar en avkomma utan de äldres tillåtelse skall både du och din avkomma förgöras.

Fjärde traditionen - Ansvar

De du skapar är dina barn. Tills din avkomma blir fri är ditt ord deras lag och deras synder ditt ansvar.

Femte traditionen - Gästfriheten

Respektera varandras domän. När du besöker andra städer skall du presentera dig för de som styr staden. Utan deras accentens är du ingen.

Sjätte traditionen - Förgörandet

Du är förbjuden att förgöra andra av blodet. Rätten att förgöra tillhör din äldsta. Endast den allra äldsta må kalla på Blodsjakten.





ATT SKAPA EN KARAKTÄR

"I play dead, it stops the hurting."

Björk

Att skapa en karaktär till Vampire är att skapa en person och ett liv. Denna person var, en gång i tiden, en människa. Denna människa valdes, av en anledning, att Omfamnas och förbannas till att bli en av de evigt skendöda. Förtappade själar i döda kroppar som borde ha ruttnat i sin grav. Istället vandrar, festar och intrigerar dessa lik mot varandra i månljusets bleka scenbelysning.

Vilken anledning den som gjorde din karaktär till vampyr, den s.k. Skaparen eller Omfamnaren, hade beror ofta på klan. De olika klanerna är exklusiva klubbar som inte välkomnar vem som helst. Först måste människan visa sin potential och sedan måste vampyren visa sitt värde för klanen. Utan en sådan demonstration blir karaktären ett "svart får i familjen" och kan berövas både fördelar och rättigheter. Viktigast att ha i åtanke är att den som valde din karaktär till klanen, hade en väldigt god anledning till detta. Tillräckligt god för att övertyga en Prins att det vore bra för klanen ifråga att få din karaktär som tillskott. Detta dikterar att karaktären som människa, måste ha uppfyllt klanens kriterier.

Inspiration.

Inspiration till vilken typ av person en spelare vill spela kan komma från många källor: Böcker, TV-serier eller biofilmer. Dessa behöver inte vara vampyrrelaterade, utan de kan ändå ge en nyttig injektion av inspiration om personligheter som kan spelas. Satmara, dum-snäll tönt, manipulativ lögnhals, våp eller psykotisk mördare i hockey mask. Ofta finns det något som tänder ett intresse. Inom Vampire så använder vi Koncept för att erbjuda inspiration. Det som följer är en lista över förslag på personlighetstyper, där du kan välja en åt din karaktär. Känn dig dock inte tvingad av det utan skapa gärna ett eget, dessa är bara tänkta som inspiration.

Koncept

Den bortskämde

Citat: "Först jag dig säga något om en originalsida ur Boken om Nod? Den skulle göra sig bra i mitt bibliotek."

Under hela ditt dödliga liv hade du hela tiden någon som såg efter dina behov. Du spenderade därför all din tid jagandes nya utmaningar åt dig själv. Det du sökte blev allt mer avancerat och svåruppnåeligt. Beblandad med den skummare sidan av de dödligas samhälle fick du till slut nys om Släktet (dvs. vampyrerna). Med en längtan efter att bli vampyr sökte du tills du hittade någon som omfamnade dig. Nu vandrar du i nattens värld, där pengar har litet värde och nya leksaker är lätta att hitta.

Välj ett mål som är väldigt svårt att nå. Du kanske jagar ett visst föremål eller en älskade som hatar dig. Använd alla dina resurser för att nå målet. När du slutligen nått målet, byt till ett nytt. Bry dig inte om vad din jakt kan innebära för omvärlden, det är deras problem.

Den förlorade

Citat: "Du måste förstå varför jag lämnade er. Det är inget personligt. Den där anarkistiska stilen var bara inte rätt för mig."

Du är inte riktigt säker på hur du hamnade här. Du söker desperat efter en mening med det eviga liv som du helt plötsligt har. Du har provat på de liv som de andra vampyrerna lever men inget känns värt att engagera sig i. Så, nu spenderar du din tid som följeslagare åt andra. Du anpassar dig totalt efter deras livsstil och intressen. Förr eller senare inser du plötsligt att det här inte var rätt för dig och drar vidare.

Du bör ha ett ganska plågat uttryck och deprimerande attityd till de intriger som pågår. Anslut dig genast till en grupp och häng med på vad som helst. Försök att lära dig att leva som de gör, för en stund. När du tröttnat, lämna dem och anslut dig till en ny grupp. Utan tvivel kommer många tro att du är en spion, så lär dig att leva med många fiender.



Inställsam parasit

Citat: "Du grabben, så här är det. Min herre vill att du ska göra oss denna lilla tjänst. Det gynnar dig att hålla henne, och mig, glada. Om du inte förtrodd på din oedlighet vill säga."

Du har alltid längtat efter den lyx som makt ger, och funnit att det bästa sättet att få den är att ansluta sig till någon som har det. Din vana är att hitta någon med pengar och/eller inflytande och sedan tjäna denna och se till dennes behov. Du är trogen och tjänar din herre väl, men behåller alltid din frihet och självständighet. Skulle din herre förlora sin makt lämnar du honom/henne genast. Du är alltid viktigast för dig.

Fjäska så mycket som möjligt. Var så irriterande som möjligt. Upprepa din herres hot och uttalanden. Berätta dock inte allt du vet. Så länge som du är din herres ögon och öron kan du bestämma vad du vill att han/hon skall få veta. Kom ihåg att eftersom du anses vara den perfekta slaven kan du föra din herres talan.

Intellektuell

Citat: "Det mysteriet löste jag för ett bra tag sedan. Jag väntade bara på att se om någon annan kunde lista ut vem som pålat Prinsen. Men, det verkar som jag får berätta det då."

Du kräver kunskap och måste få veta så mycket som möjligt om allt och alla. Eftersom du jagar kunskapen fanatiskt är du beredd att offra mycket för lite användbar information. Du kan mäta dina framgångar i hur mycket kunskap du samlat eller med hur mycket du har imponerat på andra med din kunskap. Om du är en av de utåtriktade vampyrerna som vill imponera, kan en försköning av kunskaperna vara passande.

Sök efter de mysterier som ligger bakom intrigen. Om du hittar en hemlighet eller en gåta, berätta då denna för alla och låt dem beundra ditt intellekt. Överlämna sedan till någon annan att lösa gåtan och ta sedan äran i slutet.

Om du till exempel listat ut vem som är skyldig, låt några andra fånga honom/henne, du har ju redan gjort grovjobbet.

Kom ihåg att sprida information om ett flertal ämnen, oberoende av hur mycket du egentligen vet.

Legosoldat

Citat "Du kämpar bra min vän. Vet du om det finns någon som är i behov av våra tjänster?"

Du kan ha varit en legosoldat som överlevt många strider innan du fick dödliga skador på något slagfält. När du låg där döende kom en av nattens varelse fram för att tömma dig på blod. I ett försök att ta med dig din fiende stack du kniven i honom och dränktes i hans blod. Du kom in i det eviga livet med en smak för strider och erbjuder nu dina tjänster till den som betalar bäst. Om det inte finns några konflikter tjänar du på att skapa dem. Sälj dina tjänster till högstbjudande eller till det jobb som erbjuder den intressantaste utmaningen. Ifall läget är lugnt bör du skapa rykten med falska anklagelser så att saker och ting rör på sig. Om någon imponerar på dig med sin stridskonst bör du utmana honom/henne på en duell för att se vem som är bäst. De som kan strida vill du ha som vänner och det är troligen de som blir dina allierade.

Du behöver absolut inte vara slagskämpe för att vara legosoldat, det finns många olika konflikter mellan vampyrer. Se bara till att du är proffs på det du gör.

Fotnot: Denna bakgrundsbeskrivning får inte missbrukas för att underlätta din bakgrunds-historia.

Levande gåta

Citat: "Jag kan inte berätta varför jag behöver din hjälp, men det är viktigt för oss båda och hela vårt släkte."

Du är alltid den mystiska figuren som finns i utkanten av alla händelser. Du behåller dina tankar och önskningar för dig själv så att de inte ska kunna vändas mot dig. Du är en tyst och tillbakadragen vampyr som håller sig till samhällets utkanter, även om du ibland hamnar mitt i händelserna. Du har ingen lust att prata med andra eftersom de kan få reda på för mycket om dig då.

Avslöja så lite om dig själv som möjligt. Du kan ljuga ständigt, duka frågor genom att byta ämne eller helt enkelt vägra besvara frågor om dig själv eller din bakgrund. Välj dina motiv väl, men avslöja aldrig vad du vill uppnå eller varför. Använd så få ord som möjlig och försök tjuvlyssna på alla viktiga samtal. Om de andra spelarna blir galna för att de inte lyckats få reda på vem du är har du spelat bra.

Fotnot: Levande gåtor kräver omfattande bakgrundshistoria och planering.

Manipulator

Citat: "Oroa dig inte för Prinsen. Så länge du jobbar åt mig är du säker, han och jag har, vad ska vi kalla det, en överenskommelse."

Den största lyckan kommer från att manipulera andra. Du anser att sann makt inte mäts med status eller rykte, utan den mäts efter hur många man kan styra. Du bryr dig inte så mycket om Prinsen eller klanäldern. De som axlat auktoritetens mantlar är oftast de lättaste att styra. Det är bättre att hålla sig i skuggorna och låta andra göra smutsjobben.

Ett av dina mål är att skapa ett nät av vampyrer och dödliga som du kan manipulera. Genom falska vänskaper, blodsband, mutor eller utpressning kan du skapa detta. Med dessa trådar sitter du sedan som spindeln i nätet och vad du än befäller, sker.

Mystiker

Citat: "Vad menar du att du inte tror på spöken? Jag slår vad om att du inte trorde på vampyrer heller, så hur kan du inte tro på spöken?"

Du har sjunkit djupt i universums mörka mysterier, det är din passion, din kallelse och ditt knark. Du ser inte världen som andra ser den, du ser igenom slöjan av lögner.

Bestäm dig för en ockult bakgrund. Medium, häxor och parapsykologer är exempel på lämpliga bakgrunder. Kom ihåg att det finns många mystiska varelser i vår värld.

Påminn andra om det regelbundet och spekulera i ovanliga förklaringar till händelser.

Politiker

Citat: "I fall jag vore Prins skulle det vara annorlunda här.

Då skulle ni anarkister inte behöva bry er om de äldre när ni bara vill ha lite kul."

Du försöker hålla alla nöjda och glada så att du kan bli ledare för din grupp. Om detta innebär falska löften, så må det vara. Som dödlig klättrade du snabbt inom politiken eller affärsvärlden. Du var nog mäktig eller tillräckligt duktig för att en vampyr skulle behöva dig. Nu så kan du inte längre klättra bland de dödliga, så nu gör du det hos de odödliga. Om du hittar en ny ställning i vampyrsamhället som du vill ha, skall du genast börja sträva efter den. Försök att få stöd av vampyrerna runt den ställningen och lova vad som helst, bara du får platsen. Du får förhandla med alla berörda vampyrer och sedan finna en kätthäst som gläder den viktigaste gruppen. Prinsens stol kanske är upptagen för tillfället, men hur länge?



Tyrann

Citat: "Det där var en tyvlig förolämpning. Den kommer stå dig dyrt."

Du är hänryckt av användandet av makt, särskilt gillar du när den används av en hel grupp lojala följeslagare. Eftersom vampyrsamhället är baserat på grupper, klanerna, Camarillan, Anarkisterna osv passar du bra in. Som tyrann skall du hålla ihop din grupp, samtidigt som du ser till att andra grupper lider. Du har också ansvaret för att straffa de som inte lever upp till gruppens krav. Din framgång mäts med hur bra din grupp håller ihop och hur mycket din motståndare misslyckas. Du kan också mäta din framgång med hur väl du använt din makt.

Att kämpa för en din klan är en självklar sak, men du kan även välja andra saker att kämpa för. Börja sedan konspirera mot fienden tillsammans med din grupp. Kom ihåg att det är lättare att slå ner en oanande fiende. Se därför till att bekämpa fiender utanför gruppen på ett sätt som tillåter er att överraska dem.

Umgångsprätt

Citat: "Jag försöker fortfarande få reda på vem den där gamla haggan som påstår att hon är min mor är. Det var verkligen genant."

Du kämpar efter att gör något stort men saknar endera tålmodet eller talanger till att lyckas. Eftersom det alltid varit så enkelt för dig och alla tycker så bra om dig har du aldrig behövt utveckla någon beslutsamhet. Du kan umgås med alla och har lätt för att få vänner. Det finns inget du njuter mer av än att vara social och att lära att känna folk. Dina vänner och kontakter är dina största tillgångar. Du älskar fester och hamnar i de konstigaste av intriger eftersom status är viktigt för dig. Du är väldigt rädd om den status du nått. Av någon anledning hamnar du ofta i väldigt konstiga situationer eftersom folk alltid litar på dig.

Upptädare

Citat: "Kom hit allihop! Jag ska nu berätta om jägarna som kommit till staden."

Du ser alltid till att få allas uppmärksamhet. När du var barn gick du balansgång på balkongräcket för att få föräldrarna att titta bort från TV:n. Det enda du någonsin önskat är att få bli en underhållare som står på scen med allas fulla uppmärksamhet. Omfamningen har givit dig nya möjligheter att vinna andras avund, och du använder dem så ofta du kan.

Som upptädare bör du alltid ha en grupp runt dig. När du upptäcker en hemlighet så bör du berätta den så offentligt som möjligt så att du kan njuta av allas uppmärksamhet. Försök att bli ledare för en grupp så att du slipper bli ensam.

Efter att du givit karaktären ett koncept och skapat dig en aning om vad du vill spela och hur, så är nästa viktiga fråga: Sedan när? Hur gammal en vampyr är, är ofta avgörande för många faktorer. Beroende på när karaktären blev vampyr så kommer han/hon att präglas av sin tid. Även ifall karaktären hängt med i tiden och vet vad Internet är, så präglas personer av den tid de härstammar från. Tumreglerna för ålder beror på vilken åldersgrupp karaktären skall tillhöra. Riktigt unga vampyrer kan vara omfamnade inom de senaste fem åren. Normalt gamla vampyrer bör vara omfamnade någon gång under de senaste femtio åren. Äldre, mer etablerade vampyrer bör vara ca 100 till 150 år gamla. Det är sällsynt med vampyrer över 200 år gamla. Anledningarna till detta är dels att det har hänt så mycket med samhället under dessa två århundraden och dels att det kräver väldigt mycket av en spelare att bära upp en karaktär med de erfarenheterna.



I spelet så spelar vi i huvudsak inom Camarillan. Detta innebär att karaktären måste tillhöra någon av de sju klanerna som utgör Camarillan. Undantag görs självklart, men se det som en tumregel att du måste tillhöra Camarillan. Det första stycket i beskrivningen ger en översikt av klanen, det andra ger en bild av klanens kriterierna för medlemskap, det tredje behandlar för- och nackdelar, sedan ges ett typiskt rykte om klanen och slutligen kommer klandisciplinerna.

Camarillans klaner

Brujah

Detta är individualisterna, idealisterna och anarkisternas klan. De yngre medlemmarna är i huvudsak viljestarka korsfarare som står i opposition till samhället, ordning och struktur. Dessa väljs ut på sin glöd och sin upprorsvilja. De äldre är ofta idealister av det mest fanatiska slaget. De kan vara övertygade kommunister, anarkister, liberalister eller brinna för vilken annan ideologi som helst. Det de har gemensamt är att de strävar efter förändring.

Klanens fördel är att de har en obotlig lojalitet mot varandra. Behöver någon av dem hjälp, så ställer alla upp, oberoende av inre konflikter. Klanen förenas alltid mot fiender utanför klanen. Klanens nackdel är dels deras korta temperament, de bryter lätt ut i Ursinne, dels det rykte detta ger dem. Många förringar dem och kallar dem för bråkstakar och rebeller för upprorets egen skull.

Var beredd på att andra kommer att se dig som en bråkmakare och inte riktigt ta dig på allvar. Det viktigaste ryktet om klanen är att de är grymma på att slåss.

Klandiscipliner: Snabbhet, Styrka och Utstrålning

Malkavian

Malkaverna är endera galna, hysteriska och verklighetsfrämmande eller genier, eftertänksamma och insiktsfull - beroende på vem då frågar och när du tittar på Malkaven i fråga. Galningar och sinnessjuka är vanliga titlar, onda och livsfarliga dyker också upp, fjantar och pajaser kallas vissa av andra. Det enda alla kan vara överens om är att de är avvikande, resten är upp till var och en.

Klanens fördel är deras nackdel. Ingen tar dem på allvar och därför anses de sällan kunna stå till svars för sina handlingar.

Var beredd på att ingen tar dig på allvar och att ingen litar på dig. Det viktigaste, och kanske enda, ryktet om klanen är att de galna.

Klandiscipliner: Förmörka, Auspicier och Vansinne

Gangrel

Detta är överlevarna och enstöringarnas klan. De väljer sina medlemmar i huvudsak på förmåga att överleva. Detta kan vara vildmarkskunskap, skicklighet med vapen eller förmågan att improvisera sig ur varje tänkbar situation. De är oftast bosatta i utkanten av städerna och kan röra sig relativt fritt i skogarna mellan städer, till skillnad från andra vampyrer. De yngre medlemmarna håller på att lära sig att överleva i sin nya miljö och brukar oftast vara självupptagna och osociala. De äldre medlemmarna är de som lyckas överleva i den nya miljön. Dessa är hårdbarkade överlevare och fruktade rovdjur. Få av dessa är sociala och ännu färre är politiska.

Klanens fördel är att de är seglivade överlevare. De överlever sådant få andra skulle klara. Genom att bara lita på sig själva, blir de sällan svikna. En annan fördel är deras möjlighet att resa mellan städer.

Klanens nackdel är att när de bryter ut i Ursinne får de permanenta förändringar åt det djuriska hållet, exempelvis päls, rovdjurstånd, nos, spetsiga öron o s v.

Var beredd på att inte spela särskilt mycket, inte kunna vara social på ett effektivt sätt och att alla undrar varför du är i staden, istället för i skogen. De viktigaste ryktena om klanen är att de umgås med de fruktade Varulvarna och att de ger fruktansvärda skador i strid.

Klandiscipliner: Själstyrka, Föränderlighet, Animalism och Klor



Nosferatu

Klan Nosferatu består av deformerade monster. Deras blod förvrider deras kroppar till det som beskrivs under Övernaturlig Fulhet. De sysslar med information genom att spionera, avlyssna och snoka. De är kända för att veta allt om alla i staden är de som alla vänder sig till för att få information om eventuella fiender. De är kända för sin neutralitet och sin tjänstvillighet när de erbjuds gentjänster.

De yngre medlemmarna är ivriga snokar som vill vinna klanens gillande genom att veta så mycket som möjligt. Ibland så tar dock självömkän överhanden och de blir martyrer och plågoandar mot allt och alla. De äldre medlemmarna är fruktade allvetare som antas veta alla de där hemligheterna du önskade att de inte visste.

Klanens fördel är att de förvaltar väldigt mycket information om de andra klanerna. Klanens nackdel är, naturligtvis, det faktum att de är deformerade monster som anses socialt pestsmittade och äckel som ingen egentligen vill umgås med. Det viktigaste ryktet om klanen är att det går att muta dem till att sälja falsk information och att det därför är svårt att lita på den information man köper.

Klandiscipliner: Förmörka, Styrka, Animalism och Klor

Tremere

Klan Tremere antas härstamma från magiker och består av dessa. De är respektingivande mystiker som alltid antas ha ett trumf i skjortärmen. De är fruktade för sin magi och sin lojalitet. De är motsatsen till individualister där klanen går för individen.

De yngre medlemmarna rekryteras bland mystiker, magiker och akademiker. Kunskap och intellekt är grundkriterierna. De skolas sedan hårt till lydighet och strävan mot sådant som endast klanen vet om. Ofta så är det bara de äldre i klanen som egentligen vet vad de yngre springpojkar arbetar mot för mål. De äldre medlemmarna är fruktade manipulörer och vördade magiker. De är ofta tillbakadragna och enligt många förlästa.

Klanens fördel är dels den extremt mäktiga Blodsmagin och dels klanens sammanhållning.

Klanens nackdel är att ingen, ingen, någonsin, litar på en Tremere därför att dessa har alltid, under alla omständigheter en ful baktanke.

Var beredd på att ingen litar på dig men att alla kommer att frukta dig. Det viktigaste ryktet om klanen är att alla i klanen är blodsbunda till varandra.

Klandiscipliner: Auspicer, Dominans och Blodsmagi

Toreador

Konstnärer, konstkritiker, skådespelare, bohemer, livsnjutare, hedonister, ytliga falskspelare. Denna klan består av konstnärer och konstkännare. De uppskattar livets goda och ser till att deras livsstil erbjuder det. De är civiliserade och kultiverade. Stilfulla, vackra, sexiga och det bästa umgänge någon kan begära.

De yngre medlemmarna är utvalda konstnärer eller personer som på något annat sätt är en del av högkulturen. Dessa försöker nu göra ett namn för sig själva bland de odödliga, något som är lättare sagt än gjort. De äldre är endera etablerade ikoner som inte uppskattar konkurrensen av de yngre, eller utslagna föredettingar med en tragisk existens.

Klanens fördel är att de är högt ansedda och respekterade i de sociala kretsarna. De är ofta vackra, rika och tillhör nästan alltid den sociala eliten. De har makt genom sitt nära umgänge med människor och sin förmåga att charma även den äldste av vampyrerna. Klanens nackdel är deras känslighet för sociala situationer och att de oftast lever på goda rykten, som lika snart kan förvandlas till baktalande.

Var beredd på att andra kommer att, avundsjukt, se dig som en ytlig livsnjutare. Det viktigaste ryktet om klanen är att de är nyckfulla och lättstöta.

Klandiscipliner: Auspicer, Snabbhet och Utstrålning

Ventruue

Aristokrater, civiliserade, sociala blå blod. Klan Ventruue står för ledarskapet inom Camarillan och är de mest inflytelserika av alla vampyrer med sin kontroll över politiken, polisen och den industriella sektorn.

De yngre rekryteras på bas av deras förmåga att hantera endera människor, kontakter eller konstanter. De är ledare, problemlösare och hunsande översittare. De äldre är manipulatörerna med många dockor i sina trådar. De är de etablerade maktpelarna och de som representerar allt som är konservativt och förlegat.

Klanens fördelar är att de ges stor respekt och att de ofta har både pengar och kontakter till att få det mesta gjort. Klanens nackdel är många ser dem som bakåtsträvande, konservativa översittare som borde uppdatera sig till 1900-talet.

Var beredd på att argumentera för långsam förändring för att bevara det goda. En Ventruue är en representant för ordning, struktur, kultiverandet av samhället och den gamla goda tiden.

Det viktigaste ryktet om klanen är att de är överlägsna översittare som vill bli Prinsar allihopa
Klandiscipliner: Dominans, Utstrålning och Själastyrka

Sabbatens klaner

"Sabbaten bildades av de kannibaler som visste att deras brott mot hela Släktet var för grovt. Deras makthunger gör dem till tyranner och deras bestialitet gör dem till monster. De är våra dödsfiender, som kämpar för att riva allt det som vår klan och vår Camarilla har byggt under fem hundra år av konstant krig. Skulle vi svika Camarillan och mänskligheten skulle världen förvandlas till ett helvetet med Sabbatens bestar som dansande demoner i ett purgatorium överfyllt av blod."

Janis Dentriorius, klan Ventruue.

Sabbaten är Camarillans konkurrent inom samhällsformer för de Odöda. De hyllar sin Odöda existens, sin dominans över mänskligheten, den makt den ger och den frihet denna makt ger. Friheten att bete sig som man vill, att inte lyda under de äldres regler, önskingar och Traditionerna. Våld, så kallade traditionsbrott och diableri anser Sabbaten vara självklara rättigheter för vampyrer. Deras liv är mer inriktat på grupper än klaner, de lever i sk Pack, med sina egna och gruppens intressen som viktigaste mål. Viktiga rykten om Sabbaten är att de kan ett sätt för att bryta blodsband och att många av dem praktiserar sådan mörk magi som Tremere ägnar sig åt.

Lasombra

"Lasse Lasombra är en trist flock högedjur. De har ingen humor, ingen självdistans, inget kaos, ingen spegelbild, ingen inre motsatts, inget som kan hjälpa dem. De är stolta, lever flott, spenderar andras pengar på gamla saker äldre än dig och mig, och han dör bort. Akta dig för dem, annars tar de en skugga och slår dig i huvudet med. Eller, så kommer de ut ur skuggan och sliter ditt huvud med sig - skulle inte du bli förvånad då?"

Folke Nutriske, klan Malkavian.

Klandiscipliner: Dominans, Obtenebration och Styrka

Tzimisce

"Fall ni tycker att Tremere är avskyvärda och vidriga, vänta till ni träffar något av dessa tingestår. De har de kallaste, själlösaste ögon jag någonsin sett. Många har svårt att se liv i djurens svarta ögon, det kan jag, men jag kan inte se något liv i en Tzimisce. De verkar vara forskare, men allt jag sett och hört tyder mer på att de är styckare och obducenter.

De lever tillbakadragna, vaktar sina revir väl, så akta er väldigt noga när ni vandrar i östra Europa. Skulle ni råka hamna i någon skog som ett av dessa monster kallar sin, så riskerar ni att hamna på undersökningsbordet."

Fritz Finderschuld, klan Gangrel.

Klandiscipliner: Auspicer, Animalism och Omskiftning



Antitribu

"De vi kallar Antitribu är de av vårt blod som vänt sig mot vår klan. Dessa avfällingar har valt att prioritera Sabbatens perverterade ideal framför Camarillans strävan efter civilisation och kultur. De söker att förstöra oss för att obehindrat kunna dominera världen och kuva människorna. De har inte längre något sinne för vår klans ärliga mål, utan värderar endast makt och hämningslöshet."

Augustinus Grindera, klan Toreador.

Icke anslutna klaner

Det finns fyra klaner som inte gör anspråk på att tillhöra varken Camarilla eller Sabbaten. Till synes neutrala så är dessa klaner mer engagerade i sina egna mål än en hel grupp. Medlemmarna av dessa klaner står utanför de olika samhällena och lever efter sina egna kriterier. Beskrivningarna som ges här är Camarillans fördomar, propaganda och åsikter om dem. Anledningen till att jag valt denna vinkel är att ni spelare skall spela Camarilla vampyrer, därför så skall ni ha Camarillans perspektiv på dem. För just din klans individuella ställningstagande till de oberoende klanerna, hänvisar jag till respektive klanbok.

Assamites

"Klan Assamite är fanatiska lönnmördare som säljer sina tjänster mot vampyrblod. När Anarkisterna rör på sig så kallar ibland dom förbannade Prinsarna in dessa slaktare för att avrätta dom med fri vilja. En anarkist med en hjärna anställer dom därför först. För att göra detta måste du få tag i någon ur denna klan som kan sköta avtalet åt dig. Denna kallas Silsila och det är med honom du gör affärer. Går han med på vad du vill ha gjort, så se för fan till att betala. Tänk inte ens tanken att lura dem, ifall du vill överleva längre än en dagslända."

Howard Barker "Pittbull", klan Brujah.

Camarillans relation till klan Assamite är ett konstant hyckleri. Ett avtal skrevs, där det dikteras att Camarilla och Assamite klanen skall leva åtskilda. Vidare dikteras det att Assamiterna inte får sälja sina tjänster och att Camarillans vampyrer inte får anställa dem. Inget av detta följs. Dessa fruktade lönnmördare är ökända för att dyka upp var som helst och kunna fälla vilket byte som helst. De viktigaste ryktena om klanen är dels att den förbannelse som klan Tremere lade på dem för att de skulle sluta begå diableri har försvunnit, dels att den muslimska världens snabba framfart beror på att Assamiterna blivit politiska.

Klandiscipliner: Förmörka, Snabbhet och Quietus

Giovanni

"Klan Giovanni härstammar ur Giovanni familjen. De är en liten klan med starka rötter i Italien och ett stort intresse för kapital på en hög nivå. De är kända att till och med kunna konkurrera med Ventrue inom affärsvärlden. Det motsägelsefulla är att de samtidigt mäter sig med Tremere inom användandet av magi. Fast de sysslar med något som kallas Nekromanti, studiet av döden eller något liknande. Tydligen tillåter det dem att tala och samarbeta med andar, de stjälar själar och liknande. De är kalla, osociala och själsligt döda. De äldre brukar berätta om att de förr arbetade mot Gehenna, Släktets undergång, men detta rann uppenbarligen ut i sanden. I dagsläget så dyker de upp över hela världen, hanterandes summor som gör de blå blodiga gröna av avund. Frågan är bara varför några som bor i mausoleum och studerar döden skulle vilja köpa företag?"

Gritwahl, klan Nosferatu.

Camarilla har en icke angreppspakt med denna klan. Camarilla lämnar Giovanni ifred, så länge Giovanni håller sig utanför Camarilla politiken. Ett samarbete finns dock. Själva Inre Cirkeln (de som leder Camarilla) har en ur klanen anställd som utredare. De har förstått fördelen med en detektiv som kan förhöra mordoffret. De viktigaste ryktena om klanen är dels att de lär ha diableriserat hela klan Cappadocian, som försvann samtidigt som de trädde fram, dels att de inte kan dricka från levande människor för att deras bitt dödar människor.

Klandiscipliner: Styrka, Dominans och Nekromanti

Ravnos

"Ravnos är zigenarna, tjuvarna, bedragarna och falskspelarnas klan. De är ökända för att stjäla allt de kan komma över. Var alltid reserverat artig mot dem, men släpp aldrig in dem i din bostad eller nära en utställning. Deras förmåga att skapa illusioner och snabba fingrar har gjort många oförsiktiga gallerister olyckliga."

Fransiscus auf Finderhelm, klan Toreador.

Camarillans relation till klan Ravnos är präglad av rädsla. Fast inte den skräck Assamiterna innebär, utan rädslan för att bli lurad, bedragen och bestulen. Denna rädsla är så stark att ingen Prins vägrar en Ravnos tillträde till staden, för ifall denne gör det, så kommer denne att kalla på alla sina vänner och ett kaos bryter ut i staden. De är mer lekfull än hotfulla, men de krafter de leker med gör dem livsfarliga.

Klandiscipliner: Själastyrka, Animalism och Chimerstry

Setiter

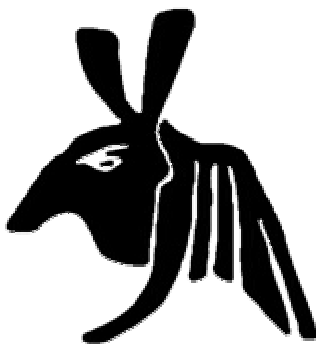
"Setiter är livsfarliga galningar som smyger i skuggorna, kallar sig onda och tillbeder en döds gud som förkastades för 5000 år sedan. De infekterar städer med sina tempel varifrån de säljer knark, styr prostitution, vapenhandel och allt annat som är för vidrigt för en tänkande, civiliserad vampyr. Ifall ett av dessa flinande mäskän tar kontakt med dig, var då medveten om att han vill korrumpera dig. Trycker man upp dem mot väggen brukar de babbla något om det förlorade Egypten och den kommande hämnaden är deras gud kommer tillbaka. De är användbara som syndabockar och underhållning."

Derkijer Whilmerier, Klan Tremere.

Camarillans relation till Setiterna är i stort sett ignorans. Vissa Setiter tillhör Camarillan, men den största gruppen står utanför samhället. De flesta är överens om att klanen borde utrotas, men det är inte ett prioriterat problem. Setiterna anses vara ett problem därför att de är mästare på manipulation och korruption. Den undre världen är deras umgänge och välde.

De viktigaste ryktena om klanen är att de reagerar på starkt ljus som andra gör på solljus och att ifall man gör ett avtal med dem så är det som ett avtal med djävulen, räkna med att de kommer att göra allt för att lura och skada dig.

Klandiscipliner: Förmörka, Utstrålning och Serpentis





DISCIPLINFÖRTECKNING

Camarillans Discipliner

”AUSPEX”, AUSPICIER

(Benämningen "Auspex" härstammar från engelskans "auspice" och "auspicious" som betyder beskyddande, lyckobådande och gynnsam. Svenskan har begreppet auspicer som betyder förebud, utsikter och skydd.)

Denna lära är sinnenas lära. Den innehåller både en uppmärksamhet på de detaljer övriga inte ser, och en stark känsla för empati och insikt i andra individer.

Nivå 1: Skärpta Sinnen. Ägaren känner på sig ifall någon använder disciplinen Förmörka (inklusive Ändra Utseende) och får använda en viljeduell för att genomskåda förmörkelsen, förutsatt att användarens nivå av Auspicier är lika med eller högre än den som använder förmörkas nivå i denna disciplin. Innehavaren av denna nivå kan således utmana den som använder Förmörka nivå 1 på Viljeduell (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Läsa Aura. Användaren kan få se en persons Aura-kort. Innehavaren av denna nivå kan utmana den som använder Förmörka nivå 1 och 2 på Viljeduell för att avslöja den.(Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Läsa tankar. Användaren har nu en sådan empati att han eller hon kan läsa en persons tankar. En förutsättning är dock att personen verkligen tänker på det som tankeläsaren vill veta. Detta innebär att användaren måste ställa frågan högt, verbalt, till personen för att få denne att tänka på det önskade. I praktiken fungerar detta som en lögn-detektor eftersom användaren kan inspektera ifall personen ljuger. För varje användning får användaren fråga ifall personen ljuger eller talar sanning. Innehavaren av denna nivå kan utmana den som använder Förmörka nivå 1 och 2 på Viljeduell. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 3: Telepati. Användaren har nu sådan insikt i andras tankar att han eller hon kan ta reda på nästan vad som helst. Användaren kan ta reda på svaret på sin fråga utan att ställa den högt. Innehavaren av denna nivå kan utmana den som använder Förmörka nivå 1,2 och 3 på Viljeduell, d.v.s. han/hon kan nu försöka genomskåda Ändra Utseende. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Ändra Tankegång. Användaren kan nu, efter en vunnen viljeduell, ändra en persons uppfattning om något. Förutsättningen för att detta skall fungera är att användaren kompletterar med en motivering. Exempel: "Han är inte alls din vän, han är din fiende, därför att han tillhör klan Brujah och du tillhör klan Ventruel!" Ändringen varar i 2 timmar och se kapitlet om Mental kontroll för ytterligare information.

Innehavaren av denna nivå kan utmana den som använder Förmörka nivå 1,2,3 och 4 på Viljeduell. (Kostar 2 blod att använda.)

Nivå 4: Astralkropp. Användaren kan nu frigöra sin själ från sin kropp. Detta tillåter han/hon att lämna kroppen och resa i Astralform. Se kapitlet om Kroppsliga Tillstånd för lite mera information. Innehavaren kan utmana den som använder Förmörka nivå 1,2,3 och 4 på Viljeduell. (Kostar 2 blod att använda.) Användaren skall använda ett gult snöre för att markera sitt tillstånd.)

”DOMINATE”, DOMINANS

Dominans är den hårda kontrollens skola. Det är förmågan att befalla och betvinga andras vilja. Det är också läran om hur andras minnen kan justeras och ändras. Alla dessa discipliner förutsätter ögonkontakt och skolan kallas därför ”stålblickens skola.”

Nivå 1: Paralysera. Användaren av denna förmåga paralyserar, genom en viljeduell, sitt offer i 3 minuter. Ögonkontakt är endast nödvändigt under viljeduellen. Offret som paralyserats kan inte göra något, exempelvis pumpa sig, använda mentala discipliner eller liknande. Paralyseringen hävs, innan tre minuter gått, ifall offret attackerar. Offret får då bara använda sitt fysiska grundvärde och eventuell Tålighet till sitt Försvarsvärde, inget annat. Efter den första attacken, kan offret (kanske) strida som vanligt. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Kontroll. Användaren av denna förmåga kan, efter en vunnen viljeduell, ge offret en befallning som denne måste genomföra. Exempelvis ”lämna rummet”, ”stå stilla och blunda”. Denna handling får inte ta längre än tio minuter att genomföra. Offret kan inte tvingas att berätta någon information men kan tvingas att upprepa något som användaren tillsätter. Exempelvis ”Gå till honom och säg till honom att han är en posör!” Under 10 minuter efter användning av denna disciplin skall offrets aura visa detta och se kapitlet om Mental kontroll för mer information. (Kostar 2 blod att använda.)

Nivå 3: Ändra Minne. Användaren av denna disciplin kan justera offrets minne så att det passar användaren bättre. Exempelvis ”Det var inte jag som hotade dig med stryk tidigare i kväll, det var Kalle!” Offret skall även efter detta justera sin aura. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Förstöra Kropp. Användaren kan nu skada den fysiska kroppen med sin mentala kraft. Efter en vunnen viljeduell så paralyseras offret och tar en skadepoäng för varje minut som ögonkontakt vidhålls. Förutsättningen för detta är att användaren har en viljepoäng att spendera för varje minut. Alternativt så kan användaren välja att utdela totalt tre skadepoäng och paralysera offret under en minut efter ögonkontakten upphört. Användaren måste sedan, oberoende av val, vänta i femton minuter innan disciplinen kan användas på samma offer igen. (Kostar 3 blod att använda.)

Nivå 4: Dominant Betingning.

Denna förmåga är ett långsiktig nedbrytande av offrets fria vilja och kan endast användas långsiktigt. Det måste vara minst en vecka mellan varje tillfälle som disciplinen användas på samma offer. För var tredje gång offret betingas genom en viljeduell, så anses offret vara betingat en grad. D v s att efter de första tre gångerna anses personen betingad till första graden, efter sjätte gången anses han eller hon betingad till andra graden o s v. Det som skiljer betingning från blodsbandet är att då offret betingats till tredje graden så får han eller hon inte längre engagera sig i en viljeduell mot den som betingat honom eller henne. Den betingades aura skall justeras enligt reglerna för Mental Kontroll. (Kostar 2 blod att använda.)





"OBFUSCATE", FÖRMÖRKA

Denna läran är läran om att hålla sig osedd, dold eller maskerad.

Nivå 1: Skuggkappa. Användaren kan dölja sig i skuggor men måste förbli tyst och stilla för att inte avslöja sig själv. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Osedd Närvaro. Användaren kan röra sig utanför skuggor utan att synas, men får inte tala. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 3: Ändra Utseende. Användaren tycks ha ett helt annat utseende. Ifall användaren vill ha flera olika utseenden tillgängliga så måste spelledningen informeras om detta.

Ett utseende består vanligtvis av ansikte, hårfärg och hårlängd, ögonfärg och röst. Ifall användaren vill öva in en helt ny gestalt tar detta ca en vecka och sker i samråd med spelledningen. (Kostar 1 blod att använda. Användaren skall bära ett rött snöre under användning.)

Nivå 4: Dölja Sammankomst. Användaren kan nu både vandra och tala utan att avslöja sig själv. Förutom detta så kan användaren också dölja ett sällskap, förutom användaren själv. Dessa får dock aldrig befinna sig utom synhåll för användaren av denna disciplin. De som skall döljas måste vilja detta och offerar ett vilja för att symbolisera detta. Ifall någon vill se en sådan sammankomst måste denna testa sin Vilja mot användaren av denna disciplin, aldrig mot någon som denne dolt. I övrigt räknas de som dolts som om de använde Osedd Närvaro. (Kostar 2 blod och användaren måste offra ett viljepoäng per person han/hon vill dölja.)

"PROTEAN", FÖRÄNDERLIGHET

(Engelskans "Protean" betyder växlande, föränderlig och mångsidig).

Nivå 1: Bestens Röda Ögon. Användaren av denna disciplin låter sina ögon lysa röda genom att låta "Besten Inom" titta fram genom dem. Detta är en skrämmande syn både för dödliga och andra vampyrer.

Andra vampyrer fruktar de som släpper fram sin best till ytan och när de tvingas se den i vitöga blir de oftast skrämde. Av denna anledning så kan denna disciplin användas för att skrämma individer med.

Genom att vinna en viljeduell så kan användaren av denna disciplin övertyga offret om att denne inte skall våga anfalla användaren på minst 10 minuter. Det skrämde offret skall också försöka att ta sig ifrån användaren, exempelvis lämna rummet eller på liknande sätt få användaren ur synhåll. (Kostar 1 blod och 1 vilja att använda. Anledningen till den dubbla kostnaden är att vampyren ifråga måste kunna hålla tillbaka den best han eller hon släppt fram.)

Nivå 2: Jordväg. Användaren av denna disciplin kan sjunka ner i naturlig jord. Förutsättningen är därför att det inte är något hårt mellan användaren och jorden. Det går exempelvis inte att sjunka genom asfalt, cement eller ett trägol. Användaren skall stå kvar där denne "sjönk ner" fast visandes tecknet för att vara dold. Han eller hon kan varken förflytta sig eller höra vad som pågår, utan måste ignorera (och ignoreras av) sin omgivning. Användaren kan stanna under ytan så länge denne vill. Medan användaren är under jord så kan han/hon avgöra ifall någon går eller står inom en s.k. "scen" dvs. det närmaste området, dock ej vem som gör det. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 3: Bestens Form. Användaren av denna disciplin kan förvandla sig till en varg eller en fladdermus, enligt egen önskan. Se kapitlet om Kroppsliga Tillstånd för mer information. (Kostar 2 blod att använda.) 66

Nivå 3: Slank kropp. Användaren av denna disciplin tar endast halv skada. När den används så halverar även användaren sitt anfallsvärde. (Kostar 1 blod.)

Nivå 4: Dimma. Användaren upplöses i dimform. I detta tillstånd kan han eller hon varken skada eller skadas i strider. Användaren kan inte tala eller göra något annat, än att förflytta sig i gånghastighet, under tiden som han eller hon är i denna form. Effekten varar i upp till 20 minuter. (Kostar 2 blod att använda. Användaren skall använda ett grönt snöre för att markera sitt tillstånd.)



ANIMALISM

(Engelskans Animalism kan översättas till endera Sinnlighet eller Djurisk. Som lånord så kan Animalisk betyda "Som tillhör djurriket", så detta lånord och lite improviserad grammatik har gett disciplinen sitt namn.)

Nivå 1: Djurens viskningar

Användaren av denna disciplin kan tala med djur. Kommunikationen är mental och inte verbal. Genom att ta ögonkontakt med djuret kan användaren öppna djurets sinne för att ta emot en enklare order. Kom ihåg att djurets medvetande och tolkningar av saker och ting är annorlunda ifrån människors och att olika arter resonerar på olika sätt. Insekter har överhuvudtaget inte tillräckligt med medvetande för att tilltalas. En katt kan beordras lättare uppgifter, medan en hund eller en varg kan ta emot hela tvåstegs uppgifter

exempelvis: "I fall någon kommer in i huset så kom hit och meddela mig." (Kostar en blod att använda)

Nivå 2: Lugna Besten. Användaren av denna disciplin talar direkt till en vampyr eller ett djurs inre best.

Genom att vidröra personen eller djuret och tala lugnande till den utplånar användaren bestens vrede och stridsvilja. Av denna anledning så kan disciplinen användas att lugna vampyrer och djur med. Genom att vinna en viljeduell så kan användaren dämpa den inre besten till den graden att vampyren eller djuret inte vill attackera på 10 minuter. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Kalla på djur

Användaren av denna disciplin använder nu en verbal istället för mental kommunikation med djur.

Resultatet av detta är att han/hon kan kalla på djur som är inom räckvidd för användarens röst. När den används så imiterar användaren djurets läte, så endast en art kan kallas åt gången. I fall användaren använder en annan arts läte innan den första är fullbordad så blir djuren förvirrade och ingen av dem kommer att anlända. När djuret/djuren anländer så är de nyfikna, inte lydiga eller villiga att springa ärenden. Hur många djur av en art som anländer beror naturligtvis först och främst på vart användaren befinner sig. Det är skillnad på att kalla på råttor i en kloak och på elefanter i Sundsvall. Förutom plats, så påverkar även engagemang. Beroende på hur mycket användaren lägger ner sig, så påverkar det enligt följande:

Användningstid	Kostnad	Resultat
1 minut	1 vilja & 1 blod	Det närmaste exemplaret av arten kommer
2 minuter	2 vilja & 2 blod	25% av de av arten som hör kallelsen kommer
3 minuter	3 vilja & 3 blod	50% av de av arten som hör kallelsen kommer
4 minuter	4 vilja & 4 blod	75% av de av arten som hör kallelsen kommer
5 minuter	5 vilja & 5 blod	Alla av arten som hör kallelsen kommer

Nivå 3: Besätta djur

Användaren av denna disciplin besätter ett djur i syfte av att låna dennes kropp. Förutsatt att användaren kan stifta ögonkontakt med djuret, så kan han/hon besätta djuret ifråga, som måste vara ett däggdjur (fast ej människa eller lupin). Den som besätter kan sedan göra det som djurkroppen tillåter, men han/hon kan inte använda några discipliner. Anledningen till detta är att det krävs koncentration för att hålla sig kvar i kroppen. Detta gestaltats genom att disciplinen kostar 1 vilja per 15 minuter som kroppen besätts. I fall användaren får slut på vilja pga. Tid eller viljeduell, så återvänder själen omedelbart till den egna kroppen och vampyren går in i ursinne pga. De djuriska impulserna från värdkroppen. (Kostar två blod att aktivera och sedan 1 vilja per 15 minuter som användaren vill stanna i kroppen. Man får INTE tillbaka vilja under den tid man är i djurkroppen.)

Nivå 4: Manipulera Besten. Användaren av denna disciplin kan manipulera en vampyrs eller ett djurs inre best. Genom en viljeduell kan användaren tvinga in offret in eller ur det Ursinne som kallas "Frenzy".

Förutsättningen för att kunna locka fram Ursinne är att användaren håller ögonkontakt under hela viljeduellen. Förutsättningen för att avsluta ett Ursinne är kroppskontakt, dvs. användaren måste få tag i den galne. Eftersom detta är en svår konst så kan den aldrig göras ifall användaren är under tvång eller någons kontroll, dvs. det går inte att tvinga någon att använda denna disciplin på en person. (Kostar 1 blod och 1 vilja att använda.)



”THAUMATURGY”, BLODSMAGI

Blodsmagi är en disciplin som ursprungligen var ritualmagi, men som under generationernas gång blivit så självklara för alla inom klan Tremere, att krafterna utvecklades till discipliner. Denna disciplin utgör bara en bråkdel av klanens magiska krafter. Utöver dessa så har medlemmarna av klan Tremere ritualer, magiska föremål och andra mystiska krafter tillgängliga.

Nivå 1: Provsma Blod. Denna disciplin används för att avgöra hur mycket blod en vampyr eller människa, för tillfället, innehåller. Efter en vunnen viljeduell så kan du få veta hur många blodspoäng en vampyr eller människa har. Ifall offret är en vampyr, så kan du också avgöra när han/hon senast drack blod. På vampyrer så kan du också avgöra den ungefärliga generationen på ett offer. När du frågar generation, så får offret säga tre, angränsande, generationer, varav han/hon måste tillhöra en. Det vill säga att en 10é generations vampyr kan säga "8é, 9é, 10é", "9é, 10é, 11é" eller "10é, 11é, 12é." Vilket han/hon egentligen är, får användaren sedan lista ut själv. Förutsättningen för denna disciplin är att användaren kan provsmaka blodet. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Stormningar i blodet. Denna disciplin tillåter användaren, genom en enkel beröring, att tvinga offret att pumpa sig. Förutsättningen är dock fortfarande en vunnen viljeduell. Vinner användaren denna, så kan han/hon beordra offret att använda blod till att pumpa sig. Ifall offret inte själv dämpar sin pumpning, så måste användaren vänta i 15 minuter, innan blodet är förbrukat. Användaren kan dock inte beordra offret att fortsätta pumpa, inom denna tid, för att få offret att bränna mer blod.

Effekten av detta är att offret blir lättirriterat, får kort stubin och ifall det dricker blod, så kommer det att bryta ut i Ursinne. (Kostar 2 blod att använda.)

Nivå 3: Blodpotens. Användaren kan manipulera sitt blod så att han/hon sänker sin generation. Graden av denna sänkning och dess varaktighet beror på hur mycket användaren investerar i den. För varje generation han/hon vill sjunka och för varje timma detta skall vara, så kostar disciplinen två vilja utöver den första kostnaden. Denna disciplin har dock två begränsningar; dels så kan användaren aldrig sänka sig själv mer än två generationer och dels så kan sänkningen aldrig leda till en lägre generation än 6é. Det vill säga, ifall användaren vill sänka sin generation två steg och vill att det skall vara i två timmar, så kostar detta: 1 i grund, 4 för de två stegen i generation och 4 för de två timmarna; totalt 9 vilja. (Kostar 1 blod och 1 vilja att använda.)

Nivå 4: Blodstöld. Med denna mystiska förmåga så kan användaren förflytta blod från en varelse till sig själv. Efter en vunnen viljeduell så offerar användaren en viljespoäng för varje blodspoäng han/hon vill stjäla. Disciplinen får inte användas på ett längre avstånd än 10 meter och offret blir genast medveten om att det är användaren som tömmer honom/henne. Ifall denna kraft används mot en annan vampyr, så gäller lagen om blodsband som om användaren druckit av offret. (Kostar 1 blod att använda.)



”PRESENCE”, UTSTRÅLNING

(Engelskans "Presence" kan förutom närvaro och utstrålning betyda sinnesnärvaro och hållning.) Läran om utstrålning är läran om att kunna imponera och få andra att uppmärksamma användaren. Den används genom hållning, blickar och kroppsspråk och är manipulation utan hård dominans. Den lurar mer än den kontrollerar, övertygar mer än den betvingar. Det är en rollspelsutmaning att spela en sådan kraft, eftersom den förutsätter att användaren, till viss del, kan leva upp till sina krafter i praktiken.

Nivå 1: Hänryckning. Användaren av denna disciplin drar till sig allas uppmärksamhet och alla i dennes närvaro kommer att lyssna intresserat på vad den har att säga. Intresset garanterar dock inte att alla håller med, bara att alla lyssnar. För att gestalta detta skall personen tillkalla sig allas uppmärksamhet genom att exempelvis höja rösten, klappa i händerna eller liknande och sätta på sig ett blått band. Effekten är att alla sedan skall lyssna på användaren under en scen, exempelvis ett tal, en sång, diktuppläsning eller liknande. Den maximala tiden för en scen är 15 minuter. Disciplinen kan inte användas på samma sällskap mer än tre gånger per kväll, så imponerande är han eller hon inte ännu. (Kostar 1 blod att använda. Användaren skall bära ett blått band under användningen.)

Nivå 2: Skrämma/Lugna. Användaren kan nu använda sina blickar och sitt tonläge för att endera lugna eller skrämja en individ. Ifall användaren vill skrämja offret skall denna rollspela detta till sin fulla förmåga. Stirra intensivt på personen, skärpa tonen i rösten osv, samtidigt som viljeduellen pågår. Vinner användaren måste offret försöka att ta sig utom synhåll för användaren och skulle inte våga anfalla denne på minst 10 minuter. Ifall användaren vill lugna offret så skall även detta rollspelas med motsvarande beteende. Tala lugnande och passande för situation, samtidigt som viljeduellen genomförs. Ett lugnat offer känner ingen anledning att anfalla på minst 10 minuter. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 3: Tillkalla. Användaren kan nu använda sina blickar för att locka till sig en person. Förutsättningen är därför ögonkontakt. Så länge ögonkontakt hålls, så kan användaren tvinga en person, genom en viljeduell, att komma till honom eller henne. Offret kan inte förklara varför han eller hon gick till användaren, bara att han eller hon kände sig tvingad av en inre längtan att få vara nära personen. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Majestätisk Aura. Användaren har nu lärt sig förmågan att verkligen utstråla, makt, auktoritet och härlighet. Den ena effekten av detta är det samma som Hänryckning ovan, fast de som lyssnar kommer nu att vara benägna att hålla med om det som sägs.

Förutom detta så uppfattas användaren som så imponerande att få vill attackera personen. Detta gestaltas genom att ingen får attackera användaren utan att först ha vunnit en viljeduell mot den. Förutsättningen för detta är att användaren inte är hotande eller oartig, ett beteende som genast avslutar effekten. (Kostar 1 blod att använda. Användaren skall nu bära ett band som innehåller både blått och gult.)





"DEMENTATION", VANSINNE

"Jag bad en medlem av Malkaverna att förklara den filosofiska grunden för denna lära, men jag vågar inte offentliggöra vad han berättade. För skulle det vara en lögn, så blir jag en lögnare och skulle det vara sant, så är det bättre att vi andra inte vet."

Nivå 1: Kaos Öga:

Användaren kan efter vunnen viljeduell se folks fobier och koncept.

Nivå 2: Aktivera Fobi:

Användaren kan efter vunnen viljeduell "aktivera" någons fobi(er). T.ex. Om Kalle är mörkrädd men det finns någorlunda med ljus, så kan Malkaven se till att Kalle blir riktigt rädd.

Nivå 3: Tillfällig Fobi. Användaren kan ge ett offer en tillfällig fobi eller en tillfällig tvångstanke. Denna har en varaktighet på maximalt 15 minuter. Offrets aura skall justeras under varaktigheten. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Permanent Fobi. Användaren kan ge ett offer en permanent fobi eller en permanent tvångstanke. Offrets aura skall justeras. (Kostar 2 blod att använda.)

Fotnot: Denna disciplin måste användas med omdöme för att inte förstöra karaktärer!!!

Nivå 4: Ta bort Fobi. Användaren av denna disciplin kan ta bort fobier och tvångstankar. Justera offrets aura. (Kostar 2 blod att använda.)

Fysiska discipliner

"FORTITUDE", SJÄLSSTYRKA

Nivå 1: Ökar individens försvarsvärde med 1

Nivå 2: Ökar individens försvarsvärde med 2

O s v

Fotnot: Denna disciplin är konstant och behöver varken aktiveras eller betalas för med blod.

"POTENCE", STYRKA

Nivå 1: Ökar användarens attackvärde med 1.

Nivå 2: Ökar användarens attackvärde med 2.

O s v

Fotnot: Denna disciplin är konstant och behöver varken aktiveras eller betalas för med blod.

"FERAL CLAWS", KLOR

Nivå 1: Ökar användarens attackvärde med 1. Skador från dessa är "Aggravated" d v s Förvärrade och därför svårare att läka. Klorna ser ut som långa, grova naglar som är ca 2,5 cm långa. (Kostar 1 blod att "fälla ut")

Nivå 2: Ökar användarens attackvärde med 2. Dessa klor är ca fem centimeter långa. Fortfarande Förvärrad skada. (Kostar 2 blod att "fälla ut")

TP: Det finns inga kända fall av civiliserade vampyrer med ett högre värde i Klor än två.



”CELERITY”, SNABBHET

Snabbhet kan användas endera aggressivt, för att öka attackvärdet, eller defensivt, för att öka försvarsvärdet. Disciplinen kostar 1 blod, varje runda, att använda, oberoende av nivå.

Nivå 1: Användaren kan endera öka sitt attackvärde eller sitt försvarsvärde med 1. Ägaren av disciplinen kan också strida mot två personer utan avdrag på försvarsvärdet.

Nivå 2: Användaren kan endera öka sitt attackvärde eller sitt försvarsvärde med 2, dessa två kan fördelas fritt mellan de två värdena. Ägaren av disciplinen kan strida mot tre personer samtidigt utan avdrag på försvarsvärdet.

Nivå 3: Användaren kan endera öka sitt attackvärde eller sitt försvarsvärde med 3, dessa tre kan fördelas fritt mellan de två värdena. Ägaren av disciplinen kan strida mot fyra personer samtidigt utan avdrag på försvarsvärdet.

osv

Sabbatens discipliner

”OBTENEBRATION”

(Spanskans ”Tenebre” betyder mörker)

(Ifall du som läser detta har någon aning vad ”Obtenebration” betyder, kontakta mig.)

Nivå 1: Skuggspel. Användaren av denna disciplin manipulerar skuggor för att skapa olika, subtila, effekter. Den har två primära användningar, men uppfinningsrika spelare kan tilldelas ytterligare funktioner. Den kan dels användas för att dölja användaren i skuggorna och fungerar då som Skuggkappan. Dels kan den användas för att, genom manipulation av skuggorna runt honom/henne, göra användaren mer skräckinjagande. Den fungerar då enligt reglerna för att skrämman med discipliner. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Skuggornas Kraft. Användaren av denna disciplin låter styrkan av koncentrerat mörker förstärka denne. Det är extremt viktigt att komma ihåg att användaren måste ha skuggor på sin kropp att dra denna styrka från, för att kunna använda den. Den förstärkning som sker motsvarar Styrka nivå 2 och Snabbhet nivå 2. Detta tillägg räknas utöver användarens tidigare nivåer.

Användaren kan också välja att ge denna förstärkning till en allierad, varvid denne får motsvarande förstärkning. Mörkret tar 30 sekunder på sig att stärka användaren, men varar sedan så länge användaren vill, förutsatt att han/hon har skuggor på sin kropp. (Kostar 2 blod att använda.)

Nivå 3: Skuggform. Fungerar som Dimform, fast användaren blir en skugga istället för en dimma. Användaren skall bära ett svart snöre. (Kostar 2 blod att använda.)

Nivå 4: Nattens Svepning. Denna disciplin täcker offret i ett svart, fuktigt, mörker. Detta mörker slukar ljus och ljud. Detta innebär dels att offret inte kan se eller höra något, men också att offret inte kan nå någon utanför mörkret. Ingen hör dennes skrik eller ser dennes gester. Ifall offret inte lyckas få kroppskontakt med den han/hon vill nå så är situationen hjälplös. Lyckas offret få kroppskontakt, så ser och hör personen offret. Utan kroppskontakt hjälper varken Upptäcka Dolda eller Bestens Sinne.

Användaren av denna disciplin måste använda sin fulla koncentration för att bevara mörkret och kan inte göra något annat samtidigt. Ifall användaren använder disciplinen på sin själv, räknas han/hon som förmörkad, fast omöjlig att avslöja utan kroppskontakt. (Kostar 1 blod var tionde minut att använda.)



”VICISSITUDE”, OMSKIFTNING

Engelskans ”Vicissitude” betyder omskiftning, växling.

Nivå 1: Skiftare. Denna disciplin fungerar som Ändra Utseende, fast eftersom förändringen är fysisk, så kan den inte genomskådas. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: ”Fleshcraft”, Kroppsförändring; Kött Denna disciplin ger användaren möjligheten att omforma kött som om det vore lera. Förutsättningarna är vunnen viljeduell och att användaren kan lägga händerna direkt på köttet, dvs. inget får vara emellan. Användaren kan sedan forma köttet i alla tänkbara former, som mängden tillåter. Förändringen är permanent, även på vampyrer. Kom dock ihåg att det är köttet, dvs. muskulaturen, som ändras, så deformerade lemmar förlorar troligen sin användbarhet. (Kostar 1 blod för varje förändring.)

Nivå 3: ”Bonecraft”, Kroppsförändring; Ben Denna disciplin är en förlängning av nivå 2, som ökar möjligheterna genom att tillåta att även ben ”justeras”. (Kostar 1 blod per förändring.)

Nivå 4: Zulu. Användaren av denna disciplin blir ett fysiskt monster. Huden hårdnar, antar en grå-svart färg och täcks med en trögflytande olja. Fingrarna stelnar till klor och taggar växer ut på ryggradens kotor. Deformationen av huvudet varierar från användare till användare. Förändringen tar en minut och lyder under samma regler som Bestens Form och Ormens Form, så se Kroppsliga Tillstånd för mer information.

I denna monsterform så anses användaren ha Styrka nivå 3, Snabbhet nivå 3, Tålighet nivå 3 och klorna anses vara Klor nivå 1. När användaren är i denna form så kan han/hon inte använda några andra discipliner. Användaren kan inte heller kommunicera med andra som inte är i denna form. (Kostar 2 blod att använda.)

Discipliner till Icke Anslutna Klaner

”NECROMANCY” NEKROMANTI

Nivå 1: Se Själ. Ägaren av denna disciplin känner instinktivt på sig själers närvaro. Detta tillåter ägaren att utmana de som använder Förmörka, Dimform eller Astralkropp på viljeduell för att identifiera dem. Den kan också användas för att genomskåda någon som använder Ändra Utseende, förutsatt att den som använder Se Själ har använt disciplinen på personen tidigare. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 1: Den Dödes Sinne. Vampyren kan stirra in i en död kropps ögon och se vad denne såg, 15 minuter innan personen avled, fram till sekunderna efter han dog. (Kostar 1 blod och tar de 15 minuterna att använda.)

Nivå 2: Utfråga Ande. Denna disciplin kan användas för att kalla på, och fråga ut, själar utan kropp. Förutsättningarna är att användaren har tilltalsnamnet på den som skall kallas och ett fysiskt föremål som tillhörde denna. Förutsättningen för ett garanterat ärligt svar är en vunnen viljeduell. (Kostar 2 blod och 2 Vilja per fråga.)

Nivå 2: Beordra Ande. Denna disciplin kan användas för att beordra själar utan kropp att utföra order. Förutsättningarna är samma som för Utfråga Ande, fast duellen används för att tvinga anden att lyda. (Kostar 2 blod och 2 Vilja per order.)

Nivå 3: Binda Ande. Användaren av denna disciplin binder en död persons ande till ett fysiskt föremål. Förutsättningen är en vunnen viljeduell över anden. Exakt hur detta yttrar sig varierar från fall till fall, så spelledningen ger direktiv från fall till fall. (Kostar 2 blod och 1 Vilja för varje vecka anden skall vara bunden.)

Nivå 3: Hemsökelse. Genom denna disciplin kan användaren uppmana andar att hemsöka någon. Typiska tecken på hemsökelse är flygande föremål, onaturliga röster och skiftningar i ljuset. Även allvarigare händelser kan inträffa, dessa beskrivs då av spelledningen.

Nivå 4: Stjälja Sjä. Användaren av denna disciplin kan förvisa en själ från sin kropp. Själens räknas sedan som en ande, som existerar så länge kroppen förblir intakt. Ifall en vampyr berövas sin själ faller kroppen i Torpor. Förutsättningen är en vunnen viljeduell. (Kostar 1 blod och 1 Vilja per timme själen skall vara förvisad.)

”QUIETUS”, ?

Quietus är en disciplin som är unik för klan Assamite på grund av att dess ursprung består i att deras blod är giftigt för andra medlemmar av Släktet. Blodet används, i huvudsak, som ett gift på vapen, för att dessa skall göra ytterligare skada. Disciplinen kan därför bara modifiera strider med närstridsvapen eller användas på ett sådant sätt att offret drabbas av blodets giftighet.

Nivå 1: Halverar offrets Fysiska Grundvärde (Avrunda uppåt!) (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Halverar offrets Försvarsvärde (Avrunda uppåt!) (Kostar 1 blod att använda)

Exakt hur Quietus påverkar strid tas upp i kapitlet om Strid.

Nivå 3: Vapnet ifråga orsakar numera Förvärrad skada. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Blodssvett. Användaren av denna disciplin använder dels sitt eget blod, dels sin Vilja, för att driva ur blod ur ett offer. Ifall användaren vinner viljeduellen mot offret så kan han/hon sedan offra ett viljespoäng och ett blodspoäng för att tvinga offret att svettas ut ett blodspoäng. Offret svettas ut blodet ur samma porer som en människa skulle svettats svett. Detta innebär att offret täcks av sitt eget blod och att kläderna blir indränkta av det samma. (Kostar 1 viljespoäng och 1 blodspoäng för varje blodspoäng användaren vill tvinga ur offret.)

”SERPENTIS”, ?

Nivå 1: Ormens ögon. Användaren av denna disciplin förvandlar sina irisar för att pupillerna skall få formen av ormögon. Dessa ormögon kan sedan användas för att paralysera ett offer. Denna paralysering påminner om Paralysera inom Dominans, men skiljer sig på den punkten att den varar lika länge som ögonkontakt kan bevaras. Ifall någon attackerar den paralyserade gäller samma regler som för Paralysera och det anses omöjligt att behålla ögonkontakt efter första attacken, utan paralyseringen bryts och offret kan agera fritt. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 2: Bett. Ägarna av denna disciplin har ytterligare två tänder, förutom de vanliga vampyrtänderna, som han/hon kan fälla ut. Dessa kommer ur tandköttet ovanför hörntänderna och är krökta så som de flesta giftormars tänder är. Med dessa kan användaren ge ett fruktansvärt bitt. Visserligen är det giffritt, men det orsakar 3 Förvärrade Skadepoäng, utan att de normala stridsreglerna används. Detta innebär att direkt när disciplinen används så sänks offret tre Hälsonivåer. Förutsättningen för att denna disciplin skall fungera är att offret endera överraskas, är paralyserat eller hålls fast. På något sätt måste användaren komma tillräckligt nära för att det skall vara realistiskt att han/hon kan bita sitt offer. (Kostar 3 blod att använda.)

Nivå 3: Ormens Form. Användaren av denna disciplin förvandlar sig själv, och personlig utrustning, till en svart Kobra. Se Kroppsliga Tillstånd för detaljerna kring detta. (Kostar 1 blod att använda.)

Nivå 4: Mörkrets Hjärta. Denna ritual används för att avlägsna offrets hjärta från kroppen, utan att döda offret. Den kan användas både på användaren själv och på andra vampyrer. En vampyr utan hjärta är immun mot pålens paralysering och kan heller inte utsättas för Diableri, eftersom själen behåller en länk till hjärtat och blodspoänget däri. En vampyr utan hjärta anses därför innehålla ett blodspoäng mindre än före ritualen.

Skulle det uttagna hjärtat pålas, kommer hjärtats sanna ägare att paralyseras. Ifall hjärtat bränns, kommer ägarens kropp att brinna upp. Ifall det slukas kommer ägarens kropp att förvandlas till aska. (Kostar 5 blod och tar tre timmar att genomföra.)



VARDAGSLIV

I detta skede har det blivit dags att betänka att din karaktär har en vardag. Även ifall du som spelare kanske bara gestaltar honom/henne lite då och då, någon eller några gånger i månaden, så skall karaktären existera i ett större sammanhang. Camarillans vampyrer lever inom det mänskliga samhället, mer eller mindre tillsammans med människor. Detta innebär att du måste ge din karaktär en relation till samhället och människorna som utgör det. De viktigaste frågorna en sådan beskrivning måste besvara är:

1. Hur hanterar din karaktär faktumet att han/hon är död? Att vara död, utan personnummer, körkort, möjligheten att lösa telefon abonnemang eller skriva på ett hyreskontrakt är nackdelar som försvårar vardagen efter döden. Har han/hon ett alias? Någon särskild tjänare som skriver under papper o dyl.?
2. Hur bor karaktären? Solljus är dödande för vampyrer, så sovplatsen måste vara ljussäker. Vidare så bör den vara privat, det är inte särskilt bra att bli störd under dagssömn. Var kan han/hon "vila i frid"?
3. Hur får karaktären sitt blod? Tillgången på blod är det absolut viktigaste för en vampyr. För att överleva så måste karaktären ha en taktik för att jaga. Hur denna jakt går till beror väldigt mycket på karaktärens personlighet och klan. Har han/hon pålitliga tjänare som förser honom? Jagar han/hon på något särskilt område? (I så fall, är det ett tillåtet område?) Det är väldigt viktigt att beskriva detta noga.
4. Hur tjänar karaktären ett eventuellt uppehälle? Ifall din karaktär förbrukar pengar, så måste han/hon skaffa pengar på något sätt.
5. Resurser? Hur detta går till och hur dessa förvaltas måste beskrivas, annars har karaktären inga resurser tillgängliga.
6. Vilka umgås karaktären med och vilket Inflytande ger detta? Det är rimligt att utgå från att din karaktär är social med människor. Beroende på vilka människor han/hon umgås med och under vilka former bestämmer delvis hans/hennes livsstil och dels hans/hennes Inflytande.

Anledningen till att det är så viktigt att ge en beskrivning av din karaktärs vardag är dels att vissa är obotliga snokare (de vi kallar Nosferatu) och dels för att det kan bli så att någon vill förfölja dig eller granska dig i sömmarna. Slutligen så handlar det också om att ge dig en känsla för din karaktär och något att samtala med andra om. Vampyrer kallpratar och varje samtal kan inte handla om viktiga "vampyrsaker" utan ibland behövs lite skitsnack om den där olydiga tjänaren o s v.



Inflytande

En vampyr kan sköta sitt Inflytande på olika sätt. De två vanligaste är umgänge och kontroll.

Inflytande genom umgänge har jag redan berört. Ifall din karaktär har konservativa värderingar och är insatt i kapitalmarknaden, så är det lämpligt att tillhöra en klubb i stil med Lions, Kiwanis, Frimurarna eller liknande. Detta umgänge ger också visst Inflytande över gruppen. Ifall någon av de andra medlemmarna i ex Lions jobbar inom ett företag som sysslar mycket med export, så kanske han/hon kan övertalas att ta med lite extra last? En konstnär som är övertygad surrealist bör hitta ett umgänge med liknande värderingar för att få utlopp för sitt intresse och för att kunna få konstruktiv kritik och uppskattande beröm. En heltids ligist som gillar att festa, bråka och leva fritt från hämningar bör hitta några att göra detta tillsammans med. Dessa ligister kan sedan hjälpa till när utställningen skall skändas eller en fristad brännas.

Inflytande genom kontroll är mer manipulativt och oftast mer utnyttjande än socialt. Affärsöverenskommelser, utpressning, blodsband eller tillfällig dominering är de vanligaste medlen här. Klan Ventrue är de som förfinat detta till en konst. Genom sin Utstrålning och genom sin Dominans imponerar de och kuvar viljor.

Vilken relation som helst kan ge kontroll över ett Inflytande. Relationens art bestämmer dock Inflytandets typ och livslängd. En utpressning kanske bara fungerar en gång, eftersom bevisen måste överlämnas. Ett blodsband eller en Dominant Betingning lovar dock en långsiktig användbarhet. Med denna varaktighet kommer dock ett ansvar. De blodsbundna kan inte behandlas hur som helst, de betingade måste också ses till för att sköta sig.

Anledningen till att det är så viktigt att du beskriver din karaktärs Inflytande, är att det är de personer du hittar på här som du kommer att behöva använda för att få sådant du själv inte kan göra gjort. Det kan också bli så att något händer inom ditt område av Inflytande, som du då skall informeras om. Ifall någon försöker stjäla ditt Inflytande eller på något annat sätt påverka det, så kommer spelledningen att informera dig om detta.

Vanor och ovanor, en rekommendation

Slutligen så kan det vara värdefullt att betänka vilka vanor eventuellt ovanor, som karaktären kan ha för att avskilja den från dig som spelare och avskilja honom/henne från andra. Dessa utmärkande drag kan vara vad som helst. Kanske karaktären omfamnades på 1920-talet och bär fortfarande hattar från denna tid? Använder han/hon käpp, paraply, spegel eller kanske något viktigt smycke? Stannar han/hon? Vilket vokabulär använder han/hon? Är karaktären politiskt aktiv och bör kanske bära symboler därefter?

Denna typ av detaljer tjänar många syften. Dels så underlättar den spelande för att föremålet, eller vad det nu är, blir en symbol för att spelandet skall börja. Dels så hjälper den till ute på staden, något som jag berör mer senare, men det viktiga kan sammanfattas så här: Ifall du vanligtvis går klädd i skinnbyxor, en Gorefest T-shirt och skinnrock - skapa då inte en ung Brujah karaktär som gillar Gorefest och skinnkläder. Gräv istället fram studenten/bröllops kostymen och spela en elegant karaktär.





VILJA

Vilja

"Ofta så vill jag så
mycket mer än jag
önskar att jag ville."
Hjalmar Gullberg

Karaktärerna i spelet har ett värde som kallas Vilja. Denna siffra representerar karaktärens självkontroll och beslutsamhet. Skalan kan sägas gå från 1 till ca 20. Ibland så är det nödvändigt för en karaktär att koncentrera sig på det ena eller det andra, det kallar vi att offra Vilja. Offrad vilja återfås med en hastighet av 1 poäng var 15é minut.

Viljedueller

"Master of Puppets
I'm pulling your strings
twisting your mind
smashing your dreams."
Metallica

En viljeduell skall förstås som angriparens beslutsamhet mot försvararens självkontroll. En viljeduell inleds med att angriparen använder sin disciplin, gör "tecknet" och låter försvararen svara på påhoppet. Angriparen måste, redan när han/hon använder disciplinen, formulera hela den påverkan han/hon vill göra på försvararen. Anledningen till detta är att försvararen skall kunna ta ställning till ifall han/hon vill använda sin självkontroll för att slippa påverkan. Ifall försvararen vill försöka stoppa påverkan, så "bjuder" denne emot en av sina viljepoäng. När viljeduellen är avslutad så står endera angriparen eller försvararen som segrare. Den som förlorar en Viljeduell mot någon, får sedan inte ta initiativ till en ny Viljeduell mot samma person inom en scen, dvs. 15 minuter.

Det finns många olika sätt att påverka andras tankar, önskningar och handlingar. Eftersom olika discipliner använder olika sätt, så är mekanismerna olika för de olika disciplinerna. Dessa är tillvägagångssätten och lite information om disciplinerna i allmänhet.

Auspicier

Auspicier är sinnenas och empatins disciplin. De som har den har skärpta, känsliga sinnen som, på gott och ont, kan uppmärksamma det som andra skulle missa. Hela disciplinen genomsyras av denna skärpning av sinnena och nivåerna visar hur skärpta de är.

Tydligast märks detta när den används för att se genom Förmörka. Det som händer är att de skärpta sinnena varnar den som har Auspicier att något är fel. Genom att använda disciplinen så skärper användaren sin uppmärksamhet för att få reda på varför nackhåren reser sig. Ifall användaren inte hittar något, dvs. förlorar Viljeduellen mot den som använder Förmörka, så släpper känslan.. Efter en förlorad Viljeduell, så är även användaren av Auspicier lurad av den förmörkade. Vinner användaren av Auspicier, så genomsådär han/hon försöket att Förmörka hans/hennes sinnen.. I fallet Ändra Utseende, så innebär detta att användaren ser den förmörkades riktiga utseende och i de övriga fallen, så ser användaren att personen är närvarande. Den som avslöjas med Auspicier är inte medveten om det själv, dvs. det går att genomsådär/hitta personer men ändå hålla god min (förutsatt att den genomsådärade inte är Nosferatu). Det finns en maktkamp mellan Auspicier och Förmörka, som utspelar sig mellan de skärpta sinnena och konsten att förmörka samma sinnen. Effekten av denna kamp är att det krävs en likvärdig eller högre nivå av Auspicier för att kunna utmana en förmörkad på Viljeduell.

När användaren försöker att Läsa Aura, så fokuserar användaren sina sinnen på området kring personen/varelsen för att se dennes andliga utstrålning. För att tolka de färger som då framträder, förutsatt att användaren vinner Viljeduellen, tolkas sedan med en blandning av kunskap och empati. Användaren

får då veta den information som står på Aurakortet. En förlorad Viljeduell innebär att den som försökt hindra auraläsaren från att kunna få denna information har lyckats.

Det mer avancerade sättet att använda den empati som disciplinen ger, är för att läsa tankar. Att läsa tankar är svårt, det är lätt att missförstå saker och det som utforskas är det som är sant för offret. När någon med Auspicier använder sin empati för att använda Läsa Tankar, så innebär detta att han/hon använder sin empati för att kunna känna vad offret känner. Ifall offret ljuger, så känner användaren det. Ifall offret låtsas vara livrädd, fast egentligen inte fruktar för sitt liv, så känner användaren det. Detta ger användaren rätten att ställa frågor som: "Ljuger du för mig?" eller "Är du verkligen så rädd för det?" Och offret måste då, ifall han/hon förlorar Viljeduellen, vara ärlig. Ännu mer utvecklad är empatin bakom Telepati. Användaren av denna disciplin kan gå in i en annans tankar och undersöka vad den anser om vissa saker. Användaren formulerar sin frågeställning och försöker sedan finna svaret i sitt offer. Problemen med denna typ av undersökning är många. Först och främst så är den begränsad till offrets subjektiva sanning, dvs. den kan inte få veta objektiva fakta. Det bästa sättet att formulera en tankeläsning är därför: "Anser du att..." för detta ger ofta en ja eller nej situation. När den skall användas till mer utforskande undersökningar så måste användaren respektera att den inte är särskilt tillförlitlig. Det finns stort utrymme för missförstånd när någons tankar skall utforskas. Ett annat stort problem är att tankar inte är fixerade, utan förändras. Den sanning som tankeläsaren hittade behöver inte vara sann en timme senare. Värst av allt, den behövde inte ha funnits där mer än en timma innan tankeläsningen. Slutligen så finns även problemet med dåligt minne. Olika personer prioriterar olika i vad de minns och inte minns. Det som en karaktär anser oviktigt, kan den mycket väl ha glömt. Bara för att personen är vampyr, så får den inte bättre minne, snarare tvärtom.

Det största problemet med tankeläsningar är dock de spelare som blir offer för den och anser att de svårigheter jag nämnt skall användas som sätt att komma undan avslöjanden. Dessa spelare kan vara väldigt uppfinningsrika och väldigt frustrerande med sina halvsanningar och ursäkter. Tyvärr så är det omöjligt att gardera ett system mot dessa, så det är viktigt att offren inte sätter sig på tvären utan kan bjuda lite på sin karaktär. Därmed så framhävs vikten av att samarbeta under tankeläsning, något som är nödvändigt för att ge den rätta stämningen.

När någon lärt sig konsten att läsa tankar väldigt väl, uppstår möjligheten att påverka dessa tankar. Genom användandet av Ändra Tankegång, så kan den med Auspicier justera personens tankar och uppfattningar. Förutsättningen för detta är dock att tankegången motiveras.

Exempel: Två personer, Kalle och Pelle, skall anfälla Sebastian som kan Ändra Tankegång. När Sebastian märker detta, ändrar han Pelles tankar till: "Du vill slå Kalle istället för att två mot en är fegt!" Pelle hoppar nu på Kalle istället och Sebastian kan gå därifrån. Disciplinen har en varaktighet på två timmar, i två timmar så kommer Pelle att hävda att han hoppade på Pelle därför att två mot en är fegt. Efter två timmar, så kan Pelle återgå till sin tidigare åsikt, vilken kanske var att de måste vara två för att Sebastian är så lurig, med sin tankeläsning och liknande.

LIVE-NOT: Auspicier kräver egentligen inte ögonkontakt för att kunna användas. Men, eftersom det blir praktiska problem med kommunikationen under Viljeduell och informationen som skall förmedlas, så kräver den offrets uppmärksamhet. Detta innebär att den inte kan användas tvärs över ett rum med folk (motiveringen är störningen dessa personer skapar) utan kan bara användas "intimt". Detta innebär att det går bra att läsa någons tankar trots att de kanske har solglasögon, tittar i taket, eller på något annat sätt undviker ögonkontakt.



Dominans

Dominans är betvingandet och den hårda kontrollens disciplin. Det är en fruktad disciplin som kan tvinga offret till nästan vad som helst. Den har dock vissa begränsningar och riktlinjer för hur den kan och inte kan användas. Den första förutsättningen är allmänt känd bland de flesta vampyrer, nämligen ögonkontakt. Denna kännedom har givit den smeknamnet "Stålblickens skola". Den andra förutsättningen är ett verbalt kommando. Den handling som skall framtingas måste uttalas så att offret hör den och förstår den.

För att använda Paralysera, så räcker det med något kort, exempelvis "Stå stilla!" eller "Rör dig inte!" Ifall användaren kan utöva Kontroll, så kan ordern vara mer utförlig. Exempel kan sträcka sig från: "Lämna rummet!" till: "Du skall nu gå in i biblioteket och skjuta din fru!" Så länge användaren vinner Viljeduellen, så kan han/hon befalla offret att göra, nästan vad som helst, förutsatt att det inte tar mer än tio minuter att genomföra. Det finns dock en spärr vid det som är direkt livsfarligt. Det går inte att ge någon en bensindunk och en tändare och använda Kontroll för att få denne att bränna sig själv. Sådant som uppenbarligen är direkt livsfarligt kan offret vägra att bli kontrollerad till. När någon av dessa två discipliner används, så kommer offret att minnas att han/hon blev tillsagd att göra det han/hon gjorde. Offret kommer dock att tro att han/hon ville göra det, dvs. att han/hon följde uppmaningen frivilligt. Exakt varför, kan offret spekulera i efter disciplinens varaktighet gått ut, dvs. tio minuter. Genom rationalisering så kommer offret att hitta på en anledning varför han/hon lydde. Slutsatser från: "Det lät bra när han sa det" till "Jag var väl mer trött på henne än vad jag trodde" är inte ovanliga. Ovanligt är dock att offer skriker: "Han tvingade mig!" när de betar sig på ett sätt de själva inte förstår. Dock finns det alltid en risk i detta eftersom offret minns att användaren sa till honom/henne.

Lösningen på denna problematik ligger i Ändra Minne. Med denna disciplin så kan man endera ta bort ett minne, eller ändra minnets konstruktion. Vanligaste sättet att ta bort minnen är: "Glöm att det var jag som sa till dig detta!" Offret glömmet då det som han/hon befalls att glömma och befallningen att glömma. Offret kommer således inte ihåg att han/hon blev tillsagd att glömma. Ändringar i minnet består av substitut, vanligtvis: "Det var inte jag som sa till dig detta, det var Charlie!" Eller: "Det var inte jag som hittade på dessa regler, det var White Wolf!" Även vid denna typ av ändring, så glömmet offret att han/hon blivit beordrad ändringen verbalt.

Varje gång någon använder Dominans, så tar användaren ifrån offret sin fria vilja och betvingar dennes vilja. I sin förlängning kan vissa använda detta till att totalt kuva någons vilja. Detta kallas Dominant Betingning. Denna disciplin bygger på långsiktig nedbrytning och tjänar till att knäcka personers egna initiativ till förmån för inlärld hjälplöshet. Detta gör offren till mer eller mindre, viljelösa slavar.





Förmörka

När en karaktär använder denna disciplin, så påverkar han/hon inte den fysiska världen, bara personerna som uppfattar den. När någon döljer sig så smälter de egentligen inte in skuggorna, de bara uppfattas så av personerna i rummet. En övervakningskamera skulle registrera användaren som vanligt. Detta innebär att ifall en möteslokal filmas och någon döljer sig där, så syns den dolda på kamerans band. För att inte fastna på denna typ av film krävs nämligen tillhörighet i Lasombra klanen.

Samma är naturligtvis sant för Ändra Utseende. Användaren genomgår ingen förvandling av den, det är betraktarens tolkning som förvanskas. Detta innebär att de flesta vampyrerna vet att även om Nosferatu klanen kan lura dem till att tro att de ser normala ut, så är de fortfarande lika vidriga ändå. Till denna relation kommer den instinktiva irritation som detta väcker hos alla med Auspicious.

Förmörka skapar en spär mellan sinnesintryck och tolkning. Detta innebär att sinnesintrycken registrerar sanningen men att medvetandet tolkar informationen så som användaren av disciplinen vill. Konsekvensen av detta är att ifall någon sitter dold på en stol, så vill ingen sätta sig där. Ifall en dold person går mot någon, kommer denne, instinktivt att flytta på sig. Den som flyttar på sig är dock lika omedveten om varför han/hon gör detta som vid annan Mental Kontroll. Detta innebär att bara den mest paranoida karaktären skulle börja veva och leta efter dolda personer, baserat på att han/hon kände för att stiga åt sidan. Konsekvensen av detta är att ifall en spelare ser en dold spelare sittandes, så får inte han/hon sätta sig där för att "driva fram" den dolda. Ifall en person kommer gående, dold, så skall alla bana väg för denne. Detta innebär att observanta personer, exempelvis vakter, kan ana en dolds närvaro när en folkmassa delar sig för att bana väg för...ingenting?

Denna regel får dock inte missbrukas åt något håll. Den får inte användas till att blockera dörröppningar, fönster, sätta sig på vapen eller liknande beteenden.. I sådana situationer kommer den omedvetna viljan att undvika personen att upphävas och det är tillåtet att exempelvis gå rakt på den som förmörkat sig.

Begränsningen för vad som användaren kan ta med sig in i förmörkelsen är s.k. personlig utrustning, dvs. klockan, klädsel osv. Inget föremål som väger mer än fem kilon kan tas med och det går inte att förmörka något levande eller Odött utan dessas tillåtelse och då endast med nivå 4: Dölja Sammankomst.

Föränderlighet

Vissa discipliner ur denna disciplin påverkar mentalt. Detta sker då oftast som en uppenbar dialog mellan användaren och offrets Inre Best. Bestens Röda Ögon är skrämmande för vampyrer därför att den både påminner offret om sin egen Inre Best och därför att användaren visar att han/hon är villig att släppa fram sin. Besten betyder Ursinne och att visa den betyder att hota: "Ifall du inte sticker, så kommer jag att gå in i Ursinne!"

Animalism

Försöker användaren Lugna Besten, så "talar" han/hon till samma Inre Best. Det är Besten som vill förstöra och döda, genom att lugna denna Best så tar Människligheten överhand. Därför vill inte offret förstöra eller döda. Dragen till sin spets blir detta Manipulera Besten. De som har en så utvecklad relation till Besten kan styra andras Inre Best med sin egen vilja.

LIVE-NOT: Föränderlighet och Sinnlighet Kräver egentligen inte ögonkontakt, så det går inte att skydda sig med exempelvis solglasögon. Så länge solglasögonen inte sitter på den som gör sina ögon röda.

Utstrålning

Att ha Utstrålning handlar om att ha karisma, hållning och attityd. Det är en disciplin som utgår från kroppsspråk, charm och att trycka på rätt sociala knappar.

Påverkan från Utstrålning är väldigt subtil och omedveten för offret. Jämför den med att vi i verkligheten ofta talar om personer med en "naturlig auktoritet", personer som utan ansträngning drar till sig uppmärksamheten i ett rum när han/hon kommer in och de som ser så bra ut att alla betar sig uppässande och lydigt i umgänge med dem. Utifrån dessa sociala fenomen så har vissa vampyrer utvecklat Utstrålning som en förstärkning av dessa.

Från det som får alla i rummet att uppmärksamma någon har Hänryckning utvecklats. Genom att använda denna disciplin lockar användaren omedelbart till sig allas uppmärksamhet, oberoende av vad de ägnade sig åt tidigare. Undantagen är de som strider, de i Ursinne, Vanvett o dyl. Tumregeln är att de som kan, uppmärksammar personen. Sedan är effekten förbrukad. När användaren väl fått uppmärksamheten, så är det upp till honom/henne att göra det bästa av den.

Det brukar sägas att det viktigaste i en strid är kämpens attityd. Skrämma/Lugna personifierar detta. Den som skrämmar kan visa en sådan attityd att motståndaren inte vågar strida och den som lugnar en sådan att motståndaren inte längre vill.

Vissa personer fångar våra blickar. Oberoende av klädsel eller utseende så stannar blicken på dem när vi tittar över ett rum. Detta har vidare utvecklats till Tillkalla. Med denna disciplin så kan användaren ta detta ett steg längre, till att övertyga offret att den vill komma fram till användaren. Väl framme kommer den inte att veta varför den var tvungen. Åter igen kan det vara lämpligt att påpeka att bara den mest paranoida karaktären utbrister: "Du tvingade hit mig!" så fort han/hon känner sig manad att gå fram till någon.

Människor som kan framföra idéer på ett övertygande sätt kallas för "naturliga ledare". De är de som kan beskriva något, och det låter bra medan de säger det, fast när vi överväger saken hemma, så kan det verka helt galet. Detta är grunden till Majestät. Disciplinen kan få det mesta att låta vettigt, för stunden. Den innebär också en sådan utstrålning att det skulle kännas olämpligt och opassande att anfalla personen. Precis som med Skrämma/Lugna så är det en fråga om attityd. Så länge användaren håller sig lugn och försöker inverka lugnande på alla andra, så finns det ingen anledning att angripa personen.

LIVE-NOT: Skrämma/Lugna kräver ögonkontakt för att få riktig kontakt med den som skall påverkas. Tillkalla förutsätter att offret tittar på användaren, för att underlätta spelet i praktiken kräver därför den ögonkontakt, men solglasögon skyddar inte.





Vansinne

Att förklara en disciplin som härstammar ur psykiska sjukdomar är som göra en karta över kaos. Det är mest detta härstammande från sjukdomar som är viktig att komma ihåg vid användning. Tvångstankar och Fobier är sällan slumpartade och omotiverade. Mänskliga tvångstankar kan exempelvis vara ett ständigt tvättande av händerna p.g.a. rädsla för bakterier eller att skruva ur alla glödlamporna i hemmet innan personen går hemifrån, för att hemmet inte skall brinna ner. Fobier beror oftast på kännetecken hos objektet. Rädslan för spindlar kan beskrivas i hur äckliga benen är och torgskräck kan motiveras med utsatthet och oförmåga att hålla en överblick. Samma resonemang bör de som använder Vansinne använda. Istället för tvångstankar som: "Du vill rösta som jag gör!" eller "Du vill inte slå mig!" så bör de vara motiverade.

Den viktigaste skillnaden inom Vansinne är varaktigheten. De permanenta bör endast användas med oändligt med omsorg och med stor hänsyn till de långtgående konsekvenserna de kan få på offret. Regelmässigt så spärras detta av några lösa begränsningar. Det går inte att framkalla en fobi för någon egen kroppsdel (t ex Klor). Det går inte att framkalla tvångstankar eller fobier som står i konflikt med inlärd disciplin (t ex "Du vågar inte gå in i Dimform för då är du rädd att blåsa sönder). Det går inte att inbilla personer att vissa saker har hänt, för detta krävs Ändra Minne. Det går inte att skapa varken dödslängtan eller tvångstankar som leder till uppenbar livsfara. Det bästa sättet att använda de permanenta är efter en konsultation med offret. Ibland kan de faktiskt vilja bli konstiga.

Ifall en läsare nu reflekterar över vad som står om denna disciplin, så skall denne inte bli något klokare på det. En läsare som anser att han/hon nu förstår disciplinen välkomnas till galenskapen eftersom han/hon numera nöjer sig med att inte veta ett smack.

AURALÄSNING

Auran kring en varelse är en utstrålning som härstammar från dennes själ. Den består av färger som avslöjar vissa tillstånd och eventuella hemligheter. Anledningen till att färgerna anges här är inte för att spelarna måste lära sig dem utantill. De är överkurs för stämningsspel. Aurakortet är baserat på nivåer och ingen kan kräva mer av er.

Natur

En varelses aura avslöjar vilken art den är. I spelvärlden så ingår flera olika arter, vissa är vanligare än andra och vissa är det osannolikt att de någonsin dyker upp. Men, för att öka er osäkerhet, så publiceras här flera arter och kan komma att på vissa aurakort skriva; "Ni känner inte igen arten!"

Natur	Auramodifikation
Människa	Inget speciellt
Ghoul (Inom sin livslängd)	Inget speciellt
Ghoul (Över sin normala livslängd)	Blek aura
Vampyr	Väldigt blek aura
Lupin	Väldigt stark och färggrann
Ande (I tagen kropp)	Extremt blek, gråtonande
Magiker/Thaumaturgy utövare	Inslag av rött



Makt

Maktbegreppet inom auror är minst sagt luddiga i sin definition. Maktvärdet räknas ut med följande formel:

$$(\text{socialt grundvärde} + \text{mentalt grundvärde}) + (15 - \text{Generation}) \times 2 + (\text{Total Ålder} / 10) + (\text{SL's Erf bonus})$$

= Aurans Maktvärde

Det osäkraste i denna beräkning är SL's Erfarenhets Bonus. Denna sätts efter livserfarenhet, något som naturligtvis varierar mycket. Denna Bonus är också anledningen till att skalan inte har något slut. Värdet blir oändligt eftersom det i teorin kan dyka upp eviga varelser med hur mycket livserfarenhet som helst. Men, oändlighet kan göra systemet förvirrande ifall inga normer sätts. Så här kommer några normvärden:

Natur	Värde
Djur	1 - 3
Människa	1 - 15
Ghoul	5 - 60
Vampyr	5 - oändligt
Varulv	?

Förstånd

Dessa färger avslöjar en persons mentala balans. Den skvallrar ifall en person har tvångstankar, fobier, har druckit Malkav-blod eller ifall den är Malkav.

Nivå 1: Denna person lider av någon mental störning. Detta kan vara upp till 3 tvångstankar/fobier. Personen kan alternativt ha druckit Malkav-blod. Eftersom dessa färger avslöjar tvångstankar, så kan de användas för att upptäcka ifall någon använt disciplinen Vansinne. Ifall någon som tidigare inte hade dessa färger, helt plötsligt har dem, så kan auraläsaren dra slutsatsen att något/någon hänt denne. (Färgfälten blir spräckliga, flyter samman.)

Nivå 2: Denna person är allvarligt störd. Detta kan bero på fyra eller fler tvångstankar/fobier eller att personen tillhör klan Malkavian. Alla kända medlemmar av klan Malkavian uppvisar nämligen dessa färger. (Färgfälten skiftar i hypnotiska fritt flytande färger.)

Inom denna kategori tar nivå 2 ut nivå 1. Ifall någon är så allvarligt rubbad att den uppnår nivå 2, så märks inte en mindre störning, jämför en droppe i havet.

Kontroll

Dessa färger avslöjar ifall någon står under någon annans kontroll. De olika färgerna representerar olika typer av kontroll. Varaktigheten hos dem beror på disciplinen i fråga. Undantaget är Ändra Minne, där effekten på minnet är permanent, fast effekten på auran endast varar i 28 nätter.

Nivå 1: Tillfälligt påverkad. Kommer av; Paralysera, Kontrollera, Ormens Ögon, Lugna/Skrämna, Bestens Röda Ögon, Lugna Besten eller Ändra Tankegång. (Gult)

Nivå 2: Kontrollerad. Kommer av; Ändra Minne eller Dominant Betingning. (Orange.)



Känslomässig Bindning

Dessa färger avslöjar en persons känslomässiga relation. De kan jämföras med att bära en ring på fingret. De är bevisen för att någon betyder väldigt mycket för personen.

Nivå 1: Lätt Bunden. Färgerna skvallrar om en lätt förälskelse eller ett första gradens blodsband. (Blått)

Nivå 2: Bunden. Auran skiner nu av en stark kärlek eller ett andra eventuellt tredje gradens blodsband. (Grönt)

Det är viktigt att komma ihåg att dessa nivåer inte "tar ut varandra." Det vill säga att även ifall en person fått sitt minne reviderat av Ändra Minne, så kommer det att synas om någon använder en disciplin för att få tillfällig kontroll över den. Det samma är sant för Känslomässig Bindning. Det är därför fullt möjligt att avslöja ifall någon som är starkt förälskad, nivå 2, varit "otrogen" och fått ett första gradens blodsband, nivå 1, med sig från mötet. Anledningen till detta är att det är olika färger.

Diableri

Diableri ger auran svarta ådror. Dessa ådror är det värsta en vampyr kan visa upp.

Nivå 1: De många, tjocka ådrorna visar att personen begått diableri inom 14 dagar.

Nivå 2: Svärtan visar att diableriet var mer än två veckor sedan, fast inte mer än sex veckor sedan.

Nivå 3: De svarta resterna visar att personen begått diableri, någon gång under det gångna året. Det finns vissa fall där svärtan helt gått ur auran, snabbare. Detta är dock mer undantag än regel.



Mentala Tillstånd

"Efter hundra år av freudiansk psykoanalys var folk betingade att tro att förnuftet var en ömtålig ägodel, att alla var tänkbara offer för neuroser eller psykosor orsakade av misshandel, försummelse, eller till och med av stressen i det dagliga livet."

Dean R. Koontz

Vampyrers psyke och medvetande skiljer sig delvis från människors. Här behandlas några av de viktigaste skillnaderna.

Mänsklighet

*"They call it human nature
but it's inhuman"*

Sepultura

När en människa dör och återuppstår som vampyr, så påverkar det personens känslomässiga och moraliska värderingar. Efter omfamningen så är vampyren både människa och ett samvetslöst rovdjur, den s.k. Besten Inom. För att illustrera hur mycket av karaktärens medvetande som är människa och hur mycket som är djur, används Mänsklighet

Debatten om vad som skiljer människor från (andra?) djur är nästan oändlig, men i detta sammanhang är det förenklat. Det som syftas på är moral, samvete, empati, respekten för andra och känslolivets svängningar. Detta innebär att det finns människor med lägre Mänsklighet än vissa vampyrer. För mer om detta, sök information om Golconda.

Som mätinstrument på Mänsklighet används frågan: "Vad ger karaktären dåligt samvete?"

Får dåligt samvete av	Andras Beskrivning av dig	Mänsklighet
En ytterst förskräcklig och förvriden handling.	Skrämmande	1
Planlagt mord.	Bestialisk	2
Sadism och Perversion.	Känslökall	3
Passionsmord.	Okänslig	4
Förstörelse som nöje.	Avskärmad	5
Mord pga. oförsiktighet.	Främmande	6
Stöld och Rån.	Normal	7
Medvetet orsaka lidande.	Omtänksam	8
Att medvetet vara omoralisk.	Medlidsam	9
Att råka vara omoralisk.	Mänsklig	10

För att lokalisera, tolka och numrera karaktärens Mänsklighet används följande fråga: "Får min karaktär dåligt samvete av att stjäla och råna andra?" Ifall svaret är ja, så har karaktären minst normal Camarilla moral och har minst sju i Mänsklighet. Detta innebär också att karaktären får dåligt samvete av alla "lägre" handlingar, desto lägre, desto allvarligare ånger. Mot detta kan ställas ett exempel av en karaktär med 2 i Mänsklighet och är Bestialisk. Denne skulle få dåligt samvete av att genomföra ett överlagt mord, men alla andra handlingar är acceptabla.

Omdömet som används för att beskriva karaktären är hur andra uppfattar hans/hennes känsloliv. Eftersom Camarillan hyllar, och förutsätter, Mänsklighet, så strävar de flesta helhjärtat efter att bevara sin Mänsklighet. Andra lär sig att dölja sitt förfall, från människa till djur, bakom en fasad av spelad moral.

Mänsklighet påverkar också karaktärens förmåga att umgås med människor. Det ovan nämnda monstret med 2 i Mänsklighet skulle uppfattas som rent bestialisk och omänsklig av en Camarilla vampyr



eller en människa. Detta innebär att en hög Mänsklighet underlättar umgänge med människor, medan en låg Mänsklighet gör det nästan omöjligt.

Slutligen så är också Mänsklighet det som skiljer Camarillan från Sabbaten. Inom Sabbaten har ingen någon Mänsklighet och föraktar de som har det som om det gjorde dem svaga.

Siffermässigt så påverkar karaktärens mänsklighet Viljan. Karaktärer med låg Mänsklighet har sannolikt låg Vilja, karaktärer med hög Mänsklighet har lättare att få hög Vilja. Detta innebär att ifall karaktären börjar tappa Mänsklighet, så är det sannolikt att den också tappar Vilja. Undantagen från denna regel existerar huvudsakligen utanför Camarillan och tas därför inte upp här, mer än som ett hot att det finns monster med både låg Mänsklighet och hög Vilja.

Ursinne/Bärsärk ("Frenzy")

*"Nothing can stop me now cause
I just don't care anymore"*
Nine Inch Nails

Ursinne är ett tillstånd som kommer av att rovdjuret, den omedvetna besten, tar över medvetandet helt. Resultatet är extremt våld. En vampyr i Ursinne kommer att använda samtliga sina fysiska discipliner för att döda den som står (fysiskt) närmast, för att sedan fortsätta med den som nu står närmast osv. Detta fortsätter tills vampyren ifråga offerar en viljekoäng eller han/hon lugnats med disciplinen Manipulera Besten, en påle eller dödat. Det går inte att skrämja eller lugna en vampyr i Ursinne på samma sätt som i vanliga fall, för det är besten som styr.

Vampyrer bryter ut i Ursinne av olika anledningar. Den vanligaste är Brujah klanens korta stubin. Andra vanliga är ifall en vampyr har ett komplex eller ett starkt hat. Vidare så finns det de vampyrer som är mer rovdjur än människa, som också har en tendens att löpa amok, desto lägre Mänsklighet, desto större benägenhet att gå i Ursinne. Summerat kan det sägas att när en vampyr blir arg, provocerad eller trängd, så föreligger det en risk för Ursinne. Tänk ut individuella riktlinjer för vad som får din karaktär att bryta ut i Ursinne.

Vanvett. ("Blood Frenzy")

*"Blood will follow blood
dying time is here "*
Metallica

Vanvett är Ursinne som provocerats fram endera av blodbrist eller att vampyren drack blod medan han/hon var fysiskt pumpad av sitt blod. Resultatet är ett Ursinne som strävar efter blod. Först vill han/hon tömma den som står närmast, osv. Vanvett utbryter ifall en vampyr i Ursinne använder så mycket av sitt blod att han/hon bara har två blodskoäng kvar. Detta brukar leda till dödandet av människor och Diablerie av vampyrer. Efter varje dödsfall eller varje Diablerie kan karaktären offra en viljekoäng för att lugna sig själv, annars fortsätter jakten. Anledningen till att blodtörsten blir omättlig är att vampyrens kropp bränner det i samma takt som den tar emot det, pumpandes och pumpandes, kan ses som vampyrernas adrenalin.

Dödsångest ("Rötschreck")

"Det finns inget i döden att frukta,
utom sättet att dö."

Kinesiskt Ordspråk

Att frukta för sitt liv och sin existens kan tyckas mänskligt och självklart, men vampyrens sätt att reagera är mer enhetligt och förutsägbart än människors. Anledningen till detta är att det finns i huvudsak två faror som väcker oändlig skräck hos vampyrer; eld och solljus. Att tvingas konfronteras med eld eller solljus riskerar att försätta en vampyr i Dödsångest. Denna Dödsångest liknar Ursinnet, fast syftar till att komma från faran ifråga. Paniken innebär att alla medel och handlingar är tänkbara, det primära är att komma undan faran.

Ifall en vampyr hamnar i en låst situation och inte kan undkomma elden eller solljuset på något sätt, så kommer den att kollapsa i en hög och skaka av förskräckelse. Denna apati och förskräckelse varar sedan, minst, fem minuter efter det att faran är över. Denna Dödsångest är extremt traumatisk. Skulle din karaktär råka ut för Dödsångest, kontakta då spelledningen, för det är möjligt att du skall tilldelas en s.k. Förvridning, som är det psykologiska äret.

KROPPSLIGA TILLSTÅND

Vissa vampyrer har tillgång till discipliner som gör det möjligt för dem att endera skilja sitt medvetande från sin kropp, eller förändra sin kropp på sätt som kräver vidare utveckling för att undvika missförstånd "ute på fältet." Här kommer dessa.

Astralkroppen

När någon använder denna disciplin skiljer den sin själ från sin kropp. Själen kan röra sig obehindrat av den fysiska världen och kan färdas i upp till 750 km/h. Själen bär med sig samtliga mentala discipliner och de kan användas som vanligt (naturligtvis är samtliga discipliner ur Dominans uteslutna pga. bristen på fysisk ögonkontakt). Exakt vilka för- och nackdelar detta kan innebära, behandlas i tilläggsreglerna för "Andar." Användaren skall bära ett gult band och skall ignoreras av alla närvarande. Endast de med Nekromanti kan se Astralkroppar genom viljedueller.





Att använda Jordväg, Slank Kropp och Dimform

Dessa tre discipliner utgör tillsammans en "gren" av Föränderlighet som baseras på samma grund tes. Det gemensamma för dem är att de utgår från ett minskade av densiteten hos användaren. Personen "luckras upp" och får då vissa fördelar och vissa nackdelar. När en vampyr använder Jordväg använder denne denna uppluckring för att kunna smälta samman med jorden. Detta innebär att användaren inte påverkar jorden på något sätt och lämnar inget hål eller liknande konsekvenser efter sig. När vampyren lärt sig att använda denna uppluckring i strid, används disciplinen Slank Kropp, för att visa detta. Den är svårare än Jordväg eftersom den innehåller ett noga balanserade av densiteten i stressande situationer. Vidareutvecklade leder denna förmåga till möjligheten att övergå i Dimform. I denna form blir vampyrens kropp just detta, en dimma. Dimman är mer sammanhängande än naturlig dimma och kan förföljas, så länge inte användaren hittar naturlig dimma att gömma sig i. Han/hon räknas då som Förmörkad och kan endast ses med Upptäcka Dolda eller Nekromanti. Dimman kan transportera sig i gånghastighet i valfri riktning och slingra sig genom de minsta av sprickor. Ett rum måste vara lufttätt för att kunna hålla en person i Dimform instängd. Ifall Dimform används i strid får inte användaren attackera den rundan förvandlingen sker, bara försvara sig. Försvaret under denna runda kompliceras av förvandlingen. Försvarsvärdet får endast modifieras av disciplinerna Tålighet och Slank Kropp och eventuell magi. Skydd som Skottsäker Väst och liknande räknas inte, eftersom dessa också luckras upp. Vidare så får inte Snabbhet användas eftersom den inte kan användas för att påskynda förvandlingen och det är den som är primär, försvaret är sekundärt, och inte ens vampyrer har perfekt simultanförmåga. När rundan med förvandling är över, så är användaren av Dimform immun mot fysiska attacker. Självklart så kan inte heller dimman attackera. På grund av att det krävs viss mått av koncentration för att behålla dimformen, så kan inte användaren använda några andra discipliner samtidigt. Däremot så är dimman lika mottaglig för de mentala discipliner som inte kräver ögonkontakt (mot vilka han/hon är immun), som han/hon normalt skulle vara. Detta innebär att ifall en Gangrel i Dimform glider förbi en Toreador med Majestätisk Aura, så kommer dimman att bli imponerad.

Förutom den egna kroppen så luckrar dessa discipliner även upp s.k. personlig utrustning. Personlig utrustning är kläder, klockor, nycklarna i fickan, pistolen användaren håller i osv. Begränsningen på vad som kan luckras upp ligger på fem kilo. Detta innebär att inget föremål med en egen vikt på mer än fem kilo kan luckras upp, dessa sjunker istället användaren igenom. Detta innebär exempelvis att det inte går att ta med en bil in i Dimform eller att sjunka ner i Jordväg i helrustning. Allt för stora vapen, föremål och liknande tappas under förändringens gång. Mindre föremål som tas med ner i jorden och sedan lämnas, (gömma ben?), förstörs när deras densitet återgår till det normala. Fördelen är att det är lätt att bli av med brutala fällor som exempelvis cementskor. Ytterligare en begränsning ligger vid levande eller Odöd materia. Levande eller Odöd materia kan aldrig luckras upp av en annan användare och en uppluckrad användare kan aldrig passera genom levande eller Odöd materia. Detta innebär att det är omöjligt att ta med sig någon annan under jord eller in i dimman. Även vampyrer i Torpor räknas som Odöd materia eftersom de innehåller tillräckligt med "liv" för att kunna "återupplivas". En annan begränsning är att det inte är möjligt att gå från Jordväg till Dimform, under jord. Anledningen till detta är att dimman inte skulle kunna färdas genom jorden, dvs. det går inte att "lösa upp sig".



Att anta Bestens Form och Ormens Form

Dessa två discipliner gör det möjligt för användaren att övergå från mänsklig form till formen av ett djur. De som använder Bestens Form kan förvandla sig endera till en varg eller en fladdermus beroende på vad användaren anser passa situationen. Den som använder Ormens Form kan bara bli en svart Kobra. Även om slutprodukten är annorlunda, så är systemet för förvandlingen samma.

Att byta skepnad tar totalt en minut. Under denna minut så får inte användaren göra något annat. Han/hon får inte röra på sig, använda discipliner, pumpa sig eller något liknande. I det mellanstadium som förvandlingen utgör, så är användaren otroligt sårbar. Detta illustreras genom att han/hon anses ha noll i försvarsvärde (inklusive modifieringar för discipliner) ifall han/hon attackeras. Att bli attackerad eller förflyttad avbryter inte förvandlingen, så ifall användaren på något sätt kan undvika att ta skada, så kan han/hon fullborda förvandlingen trots attacken/attackerna.

Den djurform som användaren antar kommer att ta en naturlig storlek för arten. Detta innebär att ifall en stor Gangrel på 100 kg förvandlar sig till fladdermus, så blir det en normal fladdermus. Samma gäller för vargformen.. Den orm som Setiten blir är en helsvart Kobra på 180 cm.

I sin djurform så kan skiftaren använda alla disciplinerna tillåter. Som fladdermus så är inte vampyren blind och har inte sonar. Detta gör det möjligt för den att till och med använda discipliner som kräver ögonkontakt (förutsatt att användaren verkligen lyckas få ögonkontakt, vilket är osannolikt). Ifall du som spelare funderar ifall du kan använda dina Klor när du är i ormform, kontakta spelledningen, då behöver du hjälp.

De fördelar formerna ger är varierande. Vargar tilldelas fördelar vid jakt i terräng, pga. sin form, men detta är situationsbaserat. Den huvudsakliga fördelen med att bli fladdermus är, naturligtvis, att skiftaren nu kan flyga. Normal hastighet är 20 km/h, men även 35 km/h är möjligt. För att flyga snabbare än detta behövs Styrka och Snabbhet. En fladdermus är en skör liten varelse, så därför anses de som antar den formen endast ha två Hälsonivåer innan Torpor, medan de har den formen. Hamnar användaren i Torpor så återgår användaren till sin originalform och kan sedan väckas ur Torpor enligt de vanliga reglerna för detta.

Observera att dessa former är till för att fly i, de skall inte användas i strid utan skall användas för att lämna en scen. De skall heller inte användas för att spionera, övervaka eller liknande påfund, de är till för att fly med!

BLODET OCH DESS ANVÄNDNING

Blodet är den källa ur all kraft kommer för vampyrer. Blodet bestämmer individens makt och bestämmer dess förmåga att använda de olika krafterna som hör till vampyrismen. Det som bestämmer en vampyrs relation till blodet är dennes generation. Generationen beror på den som Omfamnade vampyren och tabellen är följande:

Generation	Blodspoäng	Max användning	Max F Grundvärde
Femte	40	24	8
Sjätte	30	18	7
Sjunde	20	15	6
Åttonde	15	9	5
Nionde	14	6	5
Tionde	13	3	5
Elfte	12	3	5
Tolfta	11	3	5
Trettonde el högre	10	3	5
Ghoul	3	1	+1



Tabellen bör läsas enligt följande. En vampyr av den trettonde generationen innehåller tio blodspoäng, kan använda maximalt 3 blodspoäng varje runda och kan maximalt Pumpa sig till 5 i Fysiskt Grundvärde.

Antalet Blodspoäng en vampyr är ett mått på hur starkt blodet är. I mått så innehåller alla vampyrer ca 5 liter blod och detta delas sedan för att få veta mängden som utgör ett Blodspoäng. Således så krävs det ca 33 cl blod från en vampyr av trettonde generationen för att motsvara en blodspoäng. Från en av den sjunde generationen krävs det dock endast ca 17 cl för att motsvara en blodspoäng. Dessa blodspoäng är den mängd blod det krävs för att läka sår, använda discipliner för att blodsbinda personer och naturligtvis för att Pumpa.

Nästa kategori visar hur många blodspoäng vampyren kan använda varje runda. Detta är viktigt att hålla i minne när det gäller Pumpning inför strid och användandet av discipliner. Strider är i huvudsak det enda tillfället detta är riktigt viktigt. Annars så brukar det finnas tid att ignorera detta, men i striden måste varje deltagare hålla koll på sin förbrukning. Betänk till exempel att det kostar först blod att Pumpa sig och sedan blod att använda discipliner som Snabbhet, eller att fälla ut Klor.

Sista kategorien visar hur högt det Fysiska Grundvärdet kan Pumpas. Detta maximala är taket, d v s inte så mycket vampyren kan lägga till. Detta innebär att den stora majoriteten är jämlik genom att de alla kan Pumpa till 5. Skillnaden utgörs av att de med högt Fysiskt Grundvärde kan få blod över till att använda discipliner redan första rundan.

Exempel 1: (Strid inom samma generation): Två vampyrer av den trettonde generation skall strida båda har Snabbhet som enda stridsdisciplin, men skillnaden ligger i att den ene har 2 i Fysiskt Grundvärde och den andra har 3. När striden börjar använder de båda sitt max, tre blodspoäng. Detta Pumpar dem båda till 5 i Fysiskt Grundvärde, men den som bara förbrukade två blodspoäng på sin Pumpning kan använda det tredje blodspoänget till att betala för Snabbhet. Denna första runda kommer således den som började med 3 att få en fördel.

Exempel 2: (Strid mellan generationerna): En vampyr av den nionde och en vampyr av den sjunde generationen skall strida. När striden börjar skall de Pumpa sig och se över hur många blodspoäng de har tillgängligt. Den av den nionde kommer att kunna använda 6 blodspoäng till att Pumpa och sedan till discipliner o dyl. Den av den sjunde kommer att kunna använda 15 st. blodspoäng.

I det sista exemplet så kan det tyckas som att de två gamlingarna har mer blod än de behöver, men det jag ännu inte tagit upp är läkningen. I det första exemplet så har ingen av de två stridande några blodspoäng kvar att läka sig med. Detta innebär att de måste ta med sig sina skador in i nästa runda. I andra exemplet däremot, så är det sannolikt att de båda kan läka sina skador varje runda. Detta är anledningen till att vampyrer är så rädda för att strida med de som har Klor. Klor ger Förvärrad Skada, som kostar 3 blodspoäng att läka. För de flesta innebär det att de inte kan använda några discipliner som kostar blod, för att alla tre blodspoängen de kan använda går åt till att läka skadan.



Blodsbindning

"Att vara förälskad var att vara konstant olycklig, den som säger annat minns fel."

Cecilia Hagen

Blodsband är ett känslomässigt band som kuvar den bundnes fria vilja. Det grundar sig i drickandet av en vampyrs blod. Ifall en vampyr eller en människa (eller något annat) dricker en blodspoäng av en vampyrs blod, så blir denne blodsbanden till första graden till den vars blod den drack. Det finns fyra grader på detta blodsband; tillfälligt, första-, andra- och tredje gradens blodsband.

Det tillfälliga bandet uppstår ifall någon dricker en vampyrs blod, fast inte tillräckligt mycket för att motsvara en blodspoäng. Detta fungerar som ett första gradens band, men varar bara i 28 nätter. Första gradens blodsband uppstår första gången personen dricker minst en blodspoäng av vampyrblod. Andra graden uppstår andra gången, fast det måste vara minst ett dygn mellan den första och andra gången. Tredje uppstår naturligtvis tredje gången och det måste då ha varit minst ett dygn sedan andra graden uppnåddes.

Grovt förenklat så kan det sägas att blodsband är vampyrernas sex och kärlek. Diskutera därför igenom noga hur relationen kring blodsbandet ser ut. Tänk igenom hur karaktärernas känslor är och vad dessa beror på och motiveras av.

Blodsband är i huvudsak ett socialt fenomen och ifall blodsbandet är ömsesidigt så kallas de två endera ett par eller, lite förringande, för Siameser (inte från katterna, utan från siamesiska tvillingar). Ifall blodsbandet är ensidigt kallas den bundne för endera just Bunden, eller det förringande Slav. Den som bundit kallas nästan alltid för Dominator, fast den förringande termen Ägare ibland används. Konsekvenserna av ett sådant band kan dock vara långtgående. Ett blodsband är permanent och livslångt och väldigt svårt att bryta. Tid och känslomässiga stormningar har räddat vissa, andra förblir förslavade hela sin existens.

Ifall någon som är blodsbanden är "otrogen" och dricker blod från någon annan, så kommer den som den otrogne drack av senast att vara den Dominator som gäller. Undantag finns dock för långvariga blodsband eller band till de med lägre generation. Gamla band kan vara svåra att bryta och blod av lägre generation skapar hårdare band än blod av högre generation. Ifall du av någon anledning är osäker vilket blod som binder dig, kontakta spelledningen. Den viktigaste faktorn i blodsbandet är den Bundnes inställning till bandet. Ifall bandet var frivilligt så är det svårare att bryta, jämfört med ett blodsband som tvingats på den Bundne. För att bryta ett frivilligt ingått blodsband med våld, krävs omfattande bearbetning. Offret måste tömmas på blod, tills endast en blodspoäng återstår, då Vanvett inträder, sedan måste offret ges det nya vampyrblodet. Detta måste göras 4 gånger och har inte effekt om det görs oftare än en gång i veckan. Resultatet av en sådan månad är att den blodbundne nu är blodsbanden till den vampyr vars blod den fick, det går inte att nollställa ett blodsband med denna teknik. Ges offret människoblod, så kvarstår det gamla bandet. Bieffekten av detta är att offrets mänsklighet tar allvarlig skada. Eftersom offret tvingas in i Vanvett, så vinner Besten mark och mänskligheten sänks drastiskt. Många har erfart att den de försökte rädda, inte längre är samma person efter en sådan "kur."

Rykten om sätt att ta sig ur blodsband cirkulerar titt som tätt. De vanligaste är att klan Tremere och Sabbaten kan tekniker för att göra detta, men enligt samma rykte så vägrar de kommentera saken.



Blodskod

Blodskoden är vampyrernas motsvarighet till DNA. Den kan utvinnas ur blodet från vampyrer eller andra varelser med blod. Koden används i huvudsak bara av de som använder magiska ritualer. Koden används då för att försäkra sig om att besvärjelsen träffar rätt. Effekten av detta är att ifall någon som praktiserar magi får tag i din karaktärs blod, så kan denne bli offer för magi. Av denna anledningen litar aldrig någon på en medlem av klan Tremere som av en anledningen eller annan ber om att få blod från någon.

STRID

"Se, jag klagar över våld, men får inget svar,
jag ropar, men får inte rätt."

Jobs Bok

Strid är till stor del ett nödvändigt ont inom Vampire, eftersom det är ett socialt spel. Men, ibland kräver situationen och intriger strid, så här är riktlinjerna för hur detta går till.

Rundor

Strider delas in i delar, kallade rundor. Varje runda består av anfall och försvar. På grund av att olika slag av anfall tar olika lång tid, så är inte rundor tidsbestämda, utan utgörs av handlingarna.

Pumpningar

En pumpning är en förstärkning av den fysiska kroppen som är möjlig tack vare vampyrismen. Vampyrer har inte längre ett slutet system för blodet utan blodet förbrukas i musklerna. Detta gör det möjligt för alla vampyrer att stärka sina kroppar till den grad att han/hon kan lyfta 325 kg. Detta illustrerar vi i spelet genom att karaktären höjer sin fysiska grundegenskap från sitt ursprungliga värde till fem. Denna pumpning förbrukar lika många blodspoäng som mellanskillnaden är. En pumpning varar i max 15 minuter, sedan måste ytterligare blod användas.

Detta Fysiska Grundvärde (5) används sedan som utgångspunkt för att beräkna attack- och försvarsvärde. Utgångsvärdet blir därför Attackvärde 5 och Försvarsvärde 5.

Siffror, siffror, siffror

"Statistik är som en BH, den visar det väsentliga
men döljer det viktigaste."

Colin Dyer

De discipliner som påverkar en karaktärs stridsvärden kallas för Fysiska discipliner. Dessa kan endera höja Attack- eller Försvarsvärdet. Vissa av dessa kostar blod att använda, andra inte. För enkelhetens skull börjar vi med två som inte kostar något.

Antag att karaktären har disciplinerna Styrka nivå 1 och Tålighet nivå 1. Styrkan skulle då ge +1 på attackvärdet, medan Tålighet skulle ge +1 på försvarsvärdet. Karaktären skulle då ha attackvärde 6 och försvarsvärde 6.

Genom att följa detta resonemanget, så är det ganska enkelt att räkna ut din karaktärs stridsvärden. Gör detta, lär dig dem utantill så att du slipper fundera på dem i "stridens hetta."

Med din karaktärs stridsvärden klara, så är du redo för strid. Själva striden består av matematik och gestaltande. Matematiken går ut på att angriparen berättar sitt attackvärde för försvararen. Försvararen subtraherar sedan sitt försvarsvärde från detta och bedömer mellanskillnaden. Ifall attackvärdet är högre än försvarsvärdet blir mellanskillnaden den skada angriparen utdelar. Ifall försvarsvärdet är högre än attackvärdet, händer inget.

Exempel:

Angripare		Försvarare	
Attackvärde:7	Försvarsvärde:6	Attackvärde:6	Försvarsvärde:5

I en strid mellan dessa skulle angriparen börja med att säga: "Attackvärde 7." Försvararen tar då 7 minus sitt försvarsvärde 5 och får 2, mellanskillnaden som är skadan. Vill försvararen sedan slå tillbaka så säger han/hon: "Attackvärde 6." Angriparen tar då 6 minus sitt försvarsvärde 6 och får 0, slaget gör ingen skada och har ingen effekt. Första rundan innebar att försvararen fick två i skada.





Särfall

Det är undantagen som bekräftar regeln.

Ordspråk

Vissa discipliner kan användas endera i strid, eller i sammanband med strid. Hur detta sker finns oftast beskrivet vid disciplinen, men vissa kräver vidare förklaring. De som inte kan användas tas upp för att stoppa spekulationer.

Hänryckning

Hänryckning är den majestätiska aurans lillebror, men påverkar egentligen inte strid. Visserligen verkar användaren lite imponerande, men inte nog för att avskräcka den/de som vill attackera.

Majestätisk Aura

Denna disciplin används för att utstråla sådan makt och härlighet att ingen skall anfalla användaren. Detta innebär att ifall någon vill anfalla användaren, så måste han/hon först besegra användaren i en viljeduell. Förutsättningen för detta är att användaren är lugn, artig och inte på något sätt hotfull. Det är viktigt att de som ser en person med denna utstrålning tänker på att ert omdöme påverkas starkt av disciplinen. Vissa spelare kan vara lockade att leta kryphål i stil med; "Men jag hatar honom/henne så mycket!" eller "Jag tyckte faktiskt att han/hon verkade hotande!" eventuellt "Det där var faktiskt oartigt!" Mot denna typ av ifrågasättande vill jag hävda att det är bättre att fly än illa spela.

Påverkan ifrån denna disciplin är omedveten dvs. ingen som ser användaren blir medveten om att den används och kan kontra den med sin egen, lika majestätiska aura.

Paralysera

Paralyseringen innebär i praktiken ett frislåg utan att den paralyserade får slå tillbaka. Efter första attacken, så antas den paralyserade vara på sin vakt mot ögonkontakt, dvs. det går inte att paralysera - slå - paralysera - slå osv. Attacker är det enda som kan väcka en paralyserad. Det hjälper inte att knuffa, hålla vatten på eller skrika åt den paralyserade.

Förmörka

I vissa krissituationer önskar man bara att man kunde försvinna. Lösningen på denna önskan kan tyckas vara Förmörka. Men det är en konst att använda den i strid. Den som använder Förmörka får inte ha publik när han/hon aktiverar förmågan. De som ser användaren aktivera disciplinen, ser också honom/henne trots disciplinen. Undantaget för detta är de med nivå 4, men de påpekar detta i så fall, för den är sällsynt. Slutsatsen är att det är svårt att Förmörka sig ur en strid, eftersom användaren först måste ta sig ur sikt.

Jordväg

I vissa krissituationer önskar man att man bara kunde sjunka genom jorden. Lösningen på denna önskan är Jordväg. Så länge användaren uppfyller kriteriet att stå på jord, så kan han/hon försvinna enligt samma regler som för Dimform. Detta innebär att användaren tar en attack (utan att slå tillbaka) men är sedan helt nedsänkt. Vill anfallaren fortsätta, så får han/hon gräva upp användaren.

Slank Kropp

Slank Kropp innebär att den skada användaren skulle ha fått halveras (avrunda nedåt). Detta innebär att striden sköts som vanligt fast när skadan räknats ut, halveras den. Ifall en attack skulle ha givit 5 skadepoäng i skada så ger den istället 2 skadepoäng. Ifall användaren beskjuts när han/hon använder denna disciplin, så halveras skadan, avrunda uppåt. Dock får inga andra avdrag göras då, dvs. inget för Stärka Kropp eller för en skottsäker väst.

Halveringen av användarens attackvärde skall dock avrundas uppåt.

Quietus

Quietus har tre olika nivåer som påverkar strid på olika sätt. För att förstå skillnaden på två första så betonas skillnaden mellan Fysiskt Grundvärde och Försvarsvärde.

Nivå 1 halverar det Fysiska Grundvärdet, dvs. den grund för Attack- och Försvarsvärdet som inledde detta kapitel. Denna halvering gäller dock bara vid uträkningen av Försvarsvärdet. Exempel: Offret har pumpat sig till 5 i Fysiskt Grundvärde och har även Tålighet nivå 2. Under normala omständigheter skulle detta ge ett Försvarsvärde på $5 + 2 = 7$. Men ifall offret anfalls med Quietus nivå 1, så halveras det Fysiska Grundvärdet till 3 (avrundat uppåt) och innebär $3 + 2 = 5$, dvs. Försvarsvärde 5.

Nivå 2 halverar Försvarsvärdet. I exemplet från ovan så innebär detta $5 + 2 = 7$, halverat till 4 (avrundat uppåt).

Nivå 3 representerar den svåra konsten att bearbeta ett vapen på ett sådant sätt att blodet behåller hela sin giftighet. Detta vapen måste förberedas i förväg, dvs. före striden börjar, vilket tar en timme och proceduren förbrukar 1 blodspoäng. Efter bearbetning orsakar vapnet Förvärrad skada. Alla de tillhyggen som kan användas i närstrid kan också förberedas med denna disciplin (ja, det innebär att Assamiten kan förbereda ett kylskåp och släppa på sin fiende). Blodet kan dock inte användas på några avståndsvapen (dvs. Assamiten kan inte smörja in sin revolver och hävda att den gör Förvärrad skada.) Tumregeln för sunt förnuft är att ifall det är troligt att blodet skulle rinna av vapnet innan det träffar offret, så fungerar inte effekten.

Det är på sin plats att även ta upp andra sätt att använda Assamite -blodet. Blodet är ett av de få gifter som fungerar på vampyrer utan att blandas med vanligt blod. Blodet måste drickas för att ha denna effekt och effekten beror på mängden. Skadorna det orsakar beror på att det brinner upp i offrets hals eller mage och orsakar fruktansvärda smärtor som vi rekommenderar att spelarna gestaltar utförligt. Ifall mängden är mindre än en blodspoäng, så tar inte offret någon skada, i siffror, men uppmanas rollspela denna "halsbränna" väl. Varje helt blodspoäng orsakar en förvärrad skadepoäng. Det ryktas dock att vissa listiga medlemmar av klanen lärt sig konster som tillåter dem att blodsbinda personer ändå, men hur det fungerar är öppet för spekulation.





Vapen & Skydd

"Such a big hole from such a tiny bullet."
Nine Inch Nails

Vissa nöjer sig inte med närstrid och discipliner. Dessa tar till hjälpmedel, här kommer riktlinjerna för sådana.

Vapenslag	Skada
Tillhyggen (slagträ, stolar, knivar och dyl.)	+1 på Attackvärdet
Lätta skjutvapen (pistoler, uzi osv.)	2 vid singelskott och 3 vid automateld
Gevär (Hagelgevär, AK-4 osv.)	3 vid singelskott och 5 vid automateld
Tunga vapen (Handgranater, eldkastare, 2-handsvärd osv.)	Värden fås av spelledningen

De skadepoäng skjutvapnen orsakar räknas direkt på Hälsonivåerna, dvs. de räknas inte mot Försvarsvärdet. Det enda skydd som skall dras av är offrets nivå i Tålighet. D v s i fall offret har nivå 2 i Tålighet, så dras 2 bort från skjutvapnets skadepoäng. Detta avdrag skall dock inte göras ifall den beskjutne använder Slank Kropp för att halvera skadan, då skall endast halveringen ske, inga andra avdrag.

Eldhastigheten hos pistoler och revolverar är användarens Fysiska Grundvärde (oberoende av pumpningar) antal kulor per runda. Två handeldvapen ger samma antal var, dvs. Dubbla Fysiska Grundvärdet. Automatvapen är extremt sällsynt och deras eldhastighet beror helt på modell, så den tilldelas vapnet när spelledningen godkänner att karaktären äger ett sådant.

Kroppsskydd	Absorberar
Ringbrynja	+1 på Försvarsvärdet
Riddarrustning	+2 på Försvarsvärdet
Skottsäker Väst	+3 på Försvarsvärdet

Av dessa så skyddar bara den skottsäkra västen mot skjutvapen. Den skyddar också bara mot 10 poängs skada. Sedan anses den förbrukad dels p.g.a. att den tagit stryk och dels därför att den/de som skjuter insett att den finns. Den skottsäkra västen skyddar också bara en runda mot en attack med Klor, sedan anses den bortsliten.

Reglerna för införskaffandet av skjutvapen och kroppsskydd är att dessa måste tilldelas av spelledningen, annars kan karaktären inte hävda att han/hon har tillgång till dem. Ifall en karaktär köper ett skjutvapen In-live, under spelets gång, så skall detta anmälas till spelledningen.

Påle

"Bring out the buttplugg!"
Spankworld the Movie

Det klassiska och mest legendariska sättet att hantera vampyrer är träpåle genom hjärtat. I Vampire så är pålen effektiv, men inte dödlig. Istället för att döda, så paralyserar den offret. Redan rundan efter pålens inträde, så räknas offret som paralyserat och omedvetet om vad som sker runt det. Att påla någon är dock inte särskilt lätt, utan kräver viss ansträngning.

Först och främst så räknas påle som ett tillhygge, dvs. den ger +1 på Attackvärdet. För att använda den så måste användaren offra en blodspoäng, för att betala för den fysiska ansträngningen att dunka in pålen. Sedan så måste användaren lyckas göra skada, dvs. få sitt Attackvärde att överstiga offrets Försvarsvärde. Lyckas detta, så är vampyren förpackad.

Det svåraste med pålar är användandet med sunt förnuft. Ifall någon har en ringbrynja, skottsäker väst eller liknande skydd för bröstkorgen så kan detta leda till eviga debatter om hur vida pålningen verkligen skedde eller ej. Försök att hantera dessa situationer med det tidigare nämnda sunda förnuftet, logik och situationen bör alltid gå före regler och paragrafrytteri.

Fotnot: Slank Kropp hjälper inte när användaren blir pålad och Dimform avbryts så ifall användaren pålas den rundan han/hon byter form, vänds förvandlingen. Samma gäller för bytet till djurformerna.

Situationer, knep och problem

"Behovet är alla uppfinningars moder."
Okänd

Ibland så vill de stridande ta till knep som orsakar problem för att det inte funnits regler för dessa. Följande lista är en början på att motverka detta, även om även denna kommer att vara ofullständig, eftersom vissa är så extremt påhittiga i strid.

Lugndet och skrämmandet

"Vissa scener kan vara känsliga för skrämmande personer."
?

Att lugna en hotfull person innebär att den som lugnats inte vill anfälla, eller fortsätta att anfälla, användaren i en strid. Detta är den enda regelmässiga effekten den har. Listiga användare som väver in andra uppmaningar i viljeduellen kan dock lyckas att få andra effekter med den, men detta kräver att användaren resonerar med offret, motiverar det väl och vinner viljeduellen. Detta kan göra den svår att använda för att bryta en strid, men ifall situationen tillåter det, så tillåter reglerna det. Denna förmåga att rollspela lugndet bestämmer också varaktigheten på lugnet mer än gränsen på tio minuter.

Skrämmandet av motståndare har, precis som lugndet, en avskräckande effekt för att slippa strid. Precis som lugndet så skall den rollspelas genom motiveringar och övertygande spel.

En enkel vädjan: När det gäller lugndet och skrämmandet så är rollspelandet och motiverandet det centrala och det viktiga. Försök inte lugna eller skrämna någon genom att bara "peka finger" för viljeduell. Dessa discipliner är fullständigt meningslösa ifall de inte spelas ut ordentligt!



Fasthållning

*"Keep him tied, it makes him well,
he's getting better can't you tell?"*

Metallica

Förutsättningen för att lyckas att hålla fast någon är att ha ett högre Fysiskt Grundvärde, eller en högre nivå av Styrka än offret. Det är omöjligt att hålla fast någon med likvärdiga värden. Detta innebär att ifall båda är pumpade till 5, så kan ingen av dem hålla fast den andre. Skulle någon av dem ha Styrka, så kan denne hålla fast den utan. Inga andra discipliner spelar roll i denna situation.

Samarbete innebär adderande. Detta innebär att två personer, pumpade till 5 kan hålla fast en person som är pumpad till 5 och har Styrka t o m nivå 4. Skulle offret ha Styrka nivå 5, så väger hans $5+5 = 10$ upp anfallarnas $5+5 = 10$.

En fasthållen vampyr kan inte attackera, inte använda Snabbhet, men kan fortfarande använda andra discipliner.

Kompanistryk

*"Ju fler vi är tillsammans tillsammans, tillsammans,
ju fler vi är tillsammans, ju glädjare vi, bli."*

Reklamsignatur

Ifall flera personer anfaller ett offer samtidigt, så sliter detta på offrets möjligheter att försvara sig. I en sådan situation så måste den anfallande gruppen börja rundan med att berätta hur många, och vilka, som tänker anfalla. Offret måste sedan dra ifrån detta antal från sitt Försvarsvärde. Detta innebär att ifall ett offer anfalls av fyra personer, så måste offret dra ifrån 4 från sitt Försvarsvärde när han/hon bemöter deras attackvärden.

Anledningen till att denna minus används, är för att representera att det är svårt att sprida sin uppmärksamhet på flera stridande personer samtidigt och att detta påverkar möjligheten att undvika skada. Offret kan dock bemöta detta i fall han/hon har nivåer av Snabbhet, se denna disciplin för detaljerna.

Hugg i ryggen

"Aven tu non Brutus!"

Julius Caesar

Vissa klarar bara inte av att strida normalt, utan måste smyga sig fram och hugga oväntade offer i ryggen. Ifall ett stackars offer råkar ut för detta, så får han/hon begränsa sitt Försvarsvärde till dåvarande Fysiska Grundvärde och eventuell Tålighet, men inget annat. Detta innebär att ifall offret inte var pumpat, vilket är osannolikt att det var, så får det inte tillgodose sig detta. Offret får inte heller använda några av de discipliner som normalt skulle ha hjälpt, exempelvis Snabbhet, Slank Kropp osv. Bara den permanenta bonusen från Tålighet. Trots titeln på denna regel så är det inte en förutsättning att hugget sker i ryggen, poängen är att smällen är oväntad.

Flykt

"Bättre fly än illa fäktla."

Ordspråk

Ibland är det bästa sättet att hantera ett hot, att lägga benen på ryggen. Hur framgångsrikt detta försök är beror naturligtvis på hastigheten hos den/de som vill fly och den/de som vill förfölja. Utgångspunkten för att räkna ut detta är det Fysiska Grundvärdet och disciplinen Snabbhet. I dessa fall gäller samma princip som vid fasthållning. Ifall båda löparna har samma Fysiska Grundvärde, även efter pumpning, så hinner inte förföljaren ikapp den flyende. Ifall någon av dem har någon nivå av Snabbhet, vinner den löpare med högsta nivån. Lika innebär fortfarande vinst för den flyende.

Drickandet av blod under strid

"It's dripping blood of my tongue...suck it off!"

Amathi

Ibland så förbrukar en vampyr så mycket blod under stridens gång att han/hon vill ta blod från sin motståndare. Detta görs dels för att få blod tillgängligt för discipliner och dels för att förhindra motståndaren att använda blod till sina. För att kunna dricka blod från sin motståndare så måste man lyckas hålla fast denne, se regeln för Fasthållning. Lyckas fasthållningen, så kan man den fasthållna på blod. Det finns dock allvarliga faror med detta. I de flesta strider så pumpar sig deltagarna. Att dricka blod medan karaktären är pumpad försätter den i Ursinne varvid den vill attackera, inte hålla fast. En annan fara är att ifall karaktären bara har två blodspoäng kvar när den börjar dricka, så kommer Vanvett att inträda, vilket kommer att leda till Diableri varken spelaren vill eller ej.

Strid och Medvetenhet

De "nya" medvetande tillstånden som avhandlas under Mentala Tillstånd påverkar strider olika. Ifall en karaktär befinner sig i Ursinne så anses han/hon ha dubbel Vilja när han/hon försöker stå emot discipliner som kräver viljedueller. Priset för detta är att han/hon inte kan använda några discipliner som kräver viljedueller. Till detta kommer också begränsningen att en karaktär i Ursinne inte får använda några tillhyggen eller vapen. Ursinnet dikterar att karaktären måste nedgöra, men inte döda offret.

Vanvett innebär att karaktären är ute efter offrets blod. Detta innebär att en karaktär i Vanvett kommer att försöka att hålla fast offret, för att kunna dricka blodet. Misslyckas fasthållningen, kommer den galne att försöka nedgöra offret för att sedan komma tömma det.

Dödsångest innebär helt enkelt att den galne försöker att ta sig från situationen, någon som står i vägen är ett offer tills han/hon inte längre står i vägen.





Skador och Läkning

Resultatet av strider är vanligtvis att någon, förr eller senare, blir skadad. Så här kommer riktlinjerna för detta.

Hälsonivåer

"Pain is a warning that something's wrong."

Madonna

Karaktärerna i spelet har fem st. s.k. Hälsonivåer för att visa vilket skick de är i. För varje skadepoäng en karaktär tar, så sänks Hälsonivån med ett steg. De olika nivåerna representerar olika nivåer av lidande och är följande:

Hälsonivå	Rollspelstips
Nivå 1-	Du är lite "groggy" men det är ingen fara egentligen.
Nivå 2-	Samma som ovan, fast nu börjar det göra ont (Aj!).
Nivå 3-	Nu har du fått spö. Du orkar fortfarande gå, men att springa skulle inte gå bra för att dina ben vill inte riktigt bära dig. ONT.
Nivå 4-	Nu vill du absolut inte vara med längre...Du orkar inte gå.
Nivå 5-	Du är medvetslös, eventuellt i Torpor.

Systemet innebär således att ifall din karaktär tar 3 skadepoäng av striden, så sjunker han/hon till nivå 3, har fått spö och lider av det.

När skador skall rollspelas så är det värt att tänka på att skador påverkar vampyrens kropp på samma sätt som en människas kropp och gör minst lika ont. Vampyrer är också i en sådan situation att de kan utsättas för smärta som människor aldrig skulle överleva, exempelvis att få en arm avsliten. Den typen av smärta överstiger all fantasi och ger en antydning om varför vampyrer fruktar tortyr väldigt mycket.

Läkning

Skillnaden mellan människors och vampyrers relation till skador och smärta ligger i läkningen. Vampyrer kan offra en blodspoäng för att stiga en Hälsonivå.

Exempel: En vampyr som tar ett skott från ett skjutvapen tilldelas 3 skadepoäng, lider av det och faller troligen till marken. Han/hon kan då offra tre blodspoäng, varvid såren läker omedelbart och smärtan försvinner.



Förrädd skada

"I said augh, this really hurts!"

Sugarcubes

Det är dock skillnad på skador och skador. Vissa attacker ger s.k. Förrädd skada p g a att de på olika sätt försvårar läkning. De vanligaste hoten som ger Förrädd skada är: solljus, eld, Klor, Quietus och Bett. Förrädd skada innebär att läkningen kostar tre blodspoäng istället för det vanliga ett.

Exempel: En attack med Klor ger försvararen 4 Förräddade skadepoäng. Detta sänker offret till Hälsonivå 4, vilket innebär att han/hon inte kan gå. För att kunna fortsätta, eller ta sig från striden så måste offret läka minst en helst två nivåer. Detta kostar då tre blodspoäng för en nivå och sex blodspoäng för två nivåer.

Förutom benämningen Förrädd skada, så används ibland slangtermen "Agg." Detta syftar på speltermen "Aggravated Wound" som betyder just Förrädd skada. Det vill säga att ifall någon säger "Agg" efter sitt attackvärde, så är skadan Förrädd.

Torpor

"Trapped in this hell, body my holding cell."

Metallica

Torpor är den medvetlöshet och koma som vampyrer hamnar i när skadorna blivit för många för att läka, eller vissa andra omständigheter. Ur skadesynpunkt så inträder Torpor när karaktären når Hälsonivå 5 utan möjlighet att läka skadorna.

Exempel 1: En attack ger försvararen 16 Förräddade skadepoäng. För att behålla medvetandet skulle han/hon behöva använda (12 X 3 =) 36 blodspoäng. Ifall offret inte har dessa tillgängliga, så försätts han/hon i Torpor. I Torpor i så kommer kroppen att använda det tillgängliga blodet för att läka så mycket som möjligt, tills endast en blodspoäng finns kvar.

För att väcka en vampyr upp ur Torpor krävs vampyrblod av lägre generation än den som skall väckas. Det krävs också tillräckligt många blodspoäng för att kroppen skall kunna läka sig själv till Hälsonivå 4, innan medvetande återvänder.

Exempel 2: Antag att den vampyr som i förra exemplet slogs i Torpor tillhör den 8é generationen. För att väcka honom/henne så skulle det krävas blod från någon av den 7é generationen eller lägre. Det skulle också kräva tillräckligt mycket, av detta blod, för att läka hans/hennes skador till Hälsonivå 4, d v s en stor mängd blod.

Detta förklarar varför vampyrer med låg generation blir allt fegare och ovilliga att ta risker. Desto lägre generation, desto färre som har det blod som behövs för att väcka dem och därför är det sannolikare att någon hittar dem och begår Diableri före deras "lojala" tjänare hittat någon med tillräckligt starkt blod.



Den andra, slutgiltiga, döden

Ibland försätter sig, eller försätts, karaktärer i ett sådant läge att de måste dö. Dödsfall i spelet är dock något som skall försökas hållas på ett minimum. För att underlätta detta så finns vissa spärrar på hur den andra döden kan framtvingsas.

Att vampyrer dör av eld och solljus är en oundviklighet, ifall exponeringen varar för längre. Dödsfall under strid skall minimeras genom att den dödande attacken måste utdelas efter att offret nått Torpor.

Exempel: Ifall vi återvänder till den 8é generationens vampyr som nyss hamnade i Torpor. Där skulle den spelare som attackerade honom/henne behöva göra en attack till, med Förvärrad skada, för att avsluta karaktären.

Denna spärr gäller även för vampyrer i Ursinne. Ifall en vampyr som ger Förvärrad skada försätter sitt offer i Torpor, hävs Ursinnet omedelbart och den dödande attacken utdelas aldrig omedvetet. Genom denna regel så kan man aldrig "råka" döda någon i en strid, utan dödsfallen kommer bara från "avrättningar." Detta innebär att en karaktär aldrig kommer att döda utan att vilja det och mordet kommer att vara medvetet för karaktären och därför påverka dennes Människlighet allvarligt. Vanvett är till viss del ett undantag från denna regel. Vanvett kan leda till ofrivilliga dödsfall, något som kommer att skada karaktärens Människlighet allvarligt och eventuellt ge Förvriddningar.

Diableri, för och nackdelar

Diableri är konsumtionen av en annan individs själ. Dådet är möjligt att genomföra även på människor, genom att dricka deras sista blod, men det här syftar på det diableri som sker mellan vampyrer. Dådet är det mest vidriga, föraktade och hatade brottet som vampyrsamhället kan erbjuda. Diableri förstör utövaren genom att bryta ner dennes människlighet, sinnesfrid och mentala stabilitet.

Fördelarna

Det som lockar vissa att begå detta hemskaste av brott är oftast makt. Genom diableri så kan utövaren nämligen sänka sin generation. Enligt uträkningen; diableristens generation + offrets generation. Dela resultatet med två och dra ifrån ett.

Exempel: Ifall en av den 11é generationen konsumerar någon av den 9é, så innebär detta; $11+9 = 20/2 = 10 - 1 = 9$. Diableristen har nu sänkt sin generation från 11é till 9é.

Utöver generation, så lockar även discipliner. Det är aldrig säkert, men ibland så går vissa av offrets discipliner över till diableristen. Det finns inget system för detta för att det är ett mycket nyckfullt sätt att skaffa discipliner till sin karaktär. Spelledningen avgör alltid från fall till fall.

Nackdelarna

Att begå det moraliska brottet har flertalet nackdelar, här kommer några:

- ✘ Spåren efter brottet bär karaktären i sin aura, ständigt.
- ✘ Karaktärens mänsklighet sänks avsevärt.
- ✘ Karaktären får en sinnessjukdom, s.k. Förvridning.
- ✘ Karaktären ärver klannackdelen från offrets blod.
- ✘ Ifall offret har högre Vilja än diableristen, så får han/hon ge ändringar i karaktärens personlighet i arv.
- ✘ Ifall offret var blodsbundet, så ärvs blodsbandet som ett tillfälligt.
- ✘ Sannolikheten att åka fast är extremt stor. Eftersom de äldre är väldigt paranoida av rädsla för de maktthungriga yngre, så håller dessa alltid ett öga öppet efter kannibaler.

Få saker förändrar en karaktär så allvarligt som diableri. Eftersom diableristen konsumerar offrets själ, så får den vissa av dennes minnen och värderingar. Efter att dådet begåtts, så skall kannibalen läsa på offrets bakgrundshistoria och diskutera igenom dennes värderingar för att kunna spela den inre förändringen. Det är inte ovanligt att diableristen får vanor, ovanor, rutiner och åsikter med på köpet. De som givit sig på allt för gamla och mäktiga individer, har funnit det svårt att känna igen sig själva efteråt.

Diableri, In-Live info

Den allmänna kännedomen om diableri är att det är det fruktansvärda konsumerandet av en annans själ. Det var diableri som drev klan Lasombra och klan Tzimisce att bilda Sabbaten. Dessa är omänskliga bestar som lever vidriga liv. De som de "lurar med sig", de s.k. Antitribu blir också omänskliga bestar för att även dessa ägnar sig åt diableri. Att ägna sig åt diableri anses därför vara något som Sabbaten gör men någon i Camarillan aldrig skulle göra och aldrig skulle förlåta.

Frågan om diableri är den stora stötstenen mellan Camarillan och Anarkisterna. De äldre är rädda att de yngre skall försöka kannibalisera dem för deras makt, eftersom det var detta som hände under Anarkupproret under 1200 till 1400 talet. Utan Camarillans regler, Traditioner och styrsystem, så är de rädda att alla skulle hoppa på varandra.

Klanerna utanför Camarillan baktalas i huvudsak på grund av deras annorlunda inställning till just diableri. Klan Giovanni konsumerade hela klan Cappadocian och tog deras plats i samhället. Resterna av Cappadocian kallas idag Samedi. Tremereerna är ytterligare en klan som har diableriserat en annan klan (Salubri) och kommit undan med det, det är därför INGEN med lite vett litar på en Tremere. Setiterna skryter ibland med hur de konsumerar sina fiender, deras tidigare ärkefiender Children of Osiris lär ha konsumerats till utplåning. Klan Assamite ägnade sig åt så aktiv diableri att de hotade Släktets existens. Hotet var så stort att det enade alla andra klaner och klan Tremere förbannade klanen för att hindra dem. De kan numera inte begå diableri på andra, men deras sed att konsumera varandra räcker för att ge Camarillans medlemmar avsmak.

Diableri är den yttersta gränsen mellan Camarillan och de som står utanför samhället. Diableri hör inte hemma inom Camarillan utom som brott och som ett beteende hos de vars karaktärer är, eller skall utvecklas till, skurkar. Diableri är också en karaktärs sista hållplats.



Gestaltning

Eftersom spelet Vampire utspelar sig i en fantasivärld där spelarnas karaktärer har krafter och möjligheter som saknas i verkligheten, så används följande tecken för att gestalta det som är övernaturligt.

Viljeduell

Det grundläggande tecknet är det som visar att användaren vill starta en Viljeduell. Placera en knuten hand i den andra handens öppna handflata, rikta sedan pekfingeret framåt och tummen uppåt, så att det liknar en pistol. Detta tecken ges när Viljeduellen skall inledas och signalerar att användaren aktiverat en disciplin.

Disciplintecken

Auspicier

För att visa att användaren aktiverat sina skärpta sinnen, så pekar han/hon på sitt ena öga. Detta kan användas för att signalera att användaren vill genomskåda någon som använder Förmörka eller ifall användaren vill använda Läsa Tankar för att avgöra ifall personen ljuger eller talar sanning. Det går också att peka på ett öga (så länge det är ens eget) och visa "Auran!" till någon, som då skall förstå att användaren vill läsa hans/hennes aura

Exempel: Om en spelare pekar på sitt öga och säger: "Är du riktigt säker på det?" så använder han/hon Läsa Tankar för att få reda på ifall den andre försöker ljuga.

Förmörka

Den som använder Förmörka för att vara osynlig skall visa detta genom att korslägga en arm över bröstkorgen, så att en hand placeras på axelns framsida. Denna hand skall sedan visa lika många fingrar som den förmörkade har nivåer av disciplinen.

Exempel: Ifall en person kliver ut ur skuggorna hållandes handen vid axeln med tre fingrar raka, så betyder detta att han/hon är osynlig och att han/hon har nivå 3 i Förmörka. För att kunna se honom/henne så måste betraktaren använda Auspicier nivå 1, Skärpta Sinnena och inneha minst samma nivå av Auspicier. Som "offret" har i Förmörka.

Styrka

Vissa väljer att vara sociala genom råstyrka. När dessa personer tar i för att visa sin makt, så används endast en viskning av: "Styrka nivå X". Detta "tecken" får dock endast användas ifall användaren pumpat först, för annars så är inte styrkan tillräckligt imponerande.

Exempel: En karaktär har slut på bra argument och tänker därför ta till råstyrka. Han/hon pumpar, skakar hand med den andra karaktären och viskar "Styrka 3!" Karaktären som fick sin hand klämd bör då spela ut smärtan och inte använda handen på en stund, så att den får läka igen (även om ingen siffermässig skada uppstått).

Klor

Vissa tar till råstyrka för att vara sociala, andra tar till Klor. Ifall karaktären faller ut sina klor så att andra karaktärer skulle se det, så påpekas detta genom viskning. Detta är vampyrernas motsvarighet till att dra fram en revolver under pågående samtal, så reagera gärna på det.

Snabbhet

Snabbhet gestaltas aldrig. Detta behöver dock uttryckas för att avvärja frågor och spekulationer kring vad karaktärer kan och inte kan med Snabbhet. Det går inte att springa fortare i ett rum, slå ett vapen ur någons hand, förfölja eller jaga någon osedd eller påskynda några andra discipliner med Snabbhet. Det som går att göra är: 1) Höja Stridsvärdena. 2) Strida mot flera samtidigt. 3) Jaga ikapp någon som försöker lämna en scen med eller utan Snabbhet. Allt annat är enbart påhitt, speciella undantag på grund av s.k. Guldkort eller meningslösa spekulationer.

Omskiftning

Disciplinerna Kroppsförändring: Kött och Ben har ganska unika gestaltningar. På grund av konsekvenserna av dem och den effekt de har på sitt offer, så skall de endast användas mellan speltillfällen, eller efter överenskommelser. För att gestalta dessa så rekommenderas latex och vad mer som kan tänkas behövas för att fysiskt motsvara förändringarna.

Animalism

Denna disciplin har sitt största användningsområde som "telefon disciplin". Och et är inte tanken att man ska ha fem stycken vargar som bara väntar på en vissling ifrån deras herre för att komma instörtande, och genom det förstöra en scen. Om du har en varg så kan du få genomföra detta, förutsatt att ingen kommer till skada (som alltid).

Snören/Lappar

Vissa discipliner gestaltas genom färgade snören/lappar. Dessa snören/lappar kan vara ett litet tygstycke, en knuten rosett eller lite vad som helst. De placeras på bröstkorgen, så synliga som möjligt.

Disciplin	Snöre/lapp
Ändra Utseende	Röd
Dimform	Grön
Astralkropp	Gul
Skuggform	Svart
Hänryckning	Blått
Majestätisk Aura	Blått och Gult
Malkavian	Något förvirrande som inte betyder något.

Olika kroppsliga former

Varken djurform eller ormform skall någonsin gestaltas. De skall endast användas i ett: "Nu lämnade jag scenen!" sammanhang. Zulu formen får endast användas efter att rekvisitan godkänts av spelledningen.

Strider

Strider skall gestaltas lugnt och försiktigt. De får aldrig skada deltagarna eller omgivningen. Var försiktiga med varandra och omgivningen.



Vänskap och umgänge

Det som är det centrala att gestalta inom Vampire är socialt umgänge och en viss mån av vänskap, både In-live och Off-live. Karaktärerna i spelet har en vardag och därmed kanske ett vardagsumgänge med andra vampyrer. Gestalta gärna detta. Ifall era karaktärer ingått i en allians under speltillfället, boka en fika under den kommande veckan. Tänk er att era karaktärer träffas för att få reda på lite mer om den som den ingått i en allians med. Särskilt viktigt är detta mellan karaktärer av samma klan. Ifall det inte finns skäl till varför karaktärerna inte skulle kunna umgås, så är det lämpligt att anta att de skall göra detta. Klantillhörighet är ett privilegium som innebär att de flesta anstränger sig för att hålla sig informerad om vilka klanmedlemmar som finns i området och för att kunna träffa dessa. Alla klaner innehåller ett långsiktigt mål och en ideologi, vilket ger naturliga samtalsämnen mellan de av samma klan. Exakt hur detta umgänge går till är naturligtvis olika från klan till klan, men ingen klan är utan anledning eller tillvägagångssätt för ett klanmöte.

Gestaltandet av detta kan tyckas svårt. Men det är viktigt att konfronteras med att karaktären är mer än ett namn under speltillfällena, utan han/hon har en vardag och åsikter om det mesta här i världen. De som inte har det och de som inte diskuterar sina åsikter bör utgöra undantag mer än majoriteten. Det är lika gångbart att improvisera fram en vardag, under pågående diskussion som att skriva den i förväg för att ha något att utgå från, det är helt upp till spelaren ifråga.

Lokaler

Det kan ibland vara ett avsevärt problem att kunna gestalta vissa saker, av det praktiska skälet att lokalen kan vara otillgänglig. I detta fall så uppmanas spelarna att använda vad som finns tillgängligt. Istället för att vara förtvivlade över att just den där lokalen som skulle göra scenen så rätt, inte finns tillgänglig, så försök att göra det bästa av situationen och använd fantasin. Några enklare ingrepp och mindre detaljer, gör ofta mer än vad som kan förväntas. Justeringar av belysning, musik och omplacering av möbler kan räcka för att förvandla vilket rum som helst till vad, eller var, som helst.

Jyhaden

Att gestalta Jyhaden är att acceptera att klanerna ligger i ett evigt krig med varandra. Av olika orsaker och med olika medel så strider klanerna oavbrutet mot varandra. Detta kan vara nog så komplicerat. Spelarna lever i ett 2000-tal där det är viktigt att vara fördomsfri och öppen för nya människor och nya upplevelser. Vampyrerna lever i ett 2000-tal där världens undergång är nära och den egna överlevnaden är beroende av klanen. Fördomar och extrema åsikter är väldigt vanligt bland vampyrer. De som tillhör samma klan har anledning att hålla ihop, för de som inte håller ihop kommer att utplånas, av de klaner som håller ihop.

Besten

Spelet Vampire är ett skräck inspirerat spel; "A game of personal horror" som White Wolf uttrycker det. Detta handlar till stor del om Besten Inom. Besten är karaktärens eviga, interna fiende. Det finns alltid en konflikt mellan Besten och Människligheten, i alla vampyrer. Bestens mordlust och lycka i förstörelse skall balanseras med Människliga ideal som respekt och tolerans. Detta skall dock sällan gestaltas offentligt, men det är viktigt att det gestaltas internt.

Ramarna för denna gestaltning

Det finns vissa ramar, inom vilket spelet måste hålla sig. Vissa beteenden är inte acceptabla. Den första, yttersta ramen är Sveriges Rikes Lag. Det får inte föregå något som är kriminellt under täckmanteln att det skulle tillhöra spelet. Det är inte acceptabelt och en spelledning skall aldrig behöva ta ansvar för sådana handlingar.

Den andra ramen är de tre gyllene reglerna, som skall respekteras. White Wolf kallar dem; "No Weapons, No Touching and No Stunts." Detta innebär, så som de kan tolkas, att: Det är inte tillåtet att ta med några riktiga vapen som kan skada andra personer på ett verkligt sätt. Endast ofarliga rekvisitor får användas. Det är inte tillåtet att vidröra någon utan dennes tillstånd. Det inkluderar att ta tag i någon, tafsa på någon eller begränsa någons rörlighet genom att binda eller stänga in personen. Slutligen så är det inte acceptabelt att gestalta vissa saker. Vissa handlingar bör helt enkelt inte genomföras. En grupp karaktärer kanske skulle kunna roa sig med att springa ut framför bilar eller med att förstöra vissa saker, men det är inte acceptabelt att sådant gestaltas. I de fall då det kan vara tveksamt ifall det är lämpligt eller ej, så uppmanas spelarna att kontakta spelledningen.

Den innersta ramen är den luddigaste. Olika spelare och olika grupper av spelare har olika åsikter om vad som är rätt sätt och vad som är fel sätt att spela. Detta är subjektiva moraliska ställningstagande som är individuella och bör behandlas som sådana. Vissa av dessa handlar om vad man bör och inte bör göra Off-Live, exempelvis åsikten att man inte bör döda en karaktär utan att prata med spelaren, eller utan att göra en In-Live scen av det. Andra handlar om slutsatser dragna från litteraturen, exempelvis att karaktärer inte bör försöka storma ett Tremere Chantry eller att frivilligt besöka ett Setit-tempel. Dessa frågor och åsikter finns det inga regeltekniska svar på och ingen objektiv sanning. Spelarna uppmanas därför att vara öppna, toleranta och att diskutera dessa saker mellan varandra. Kom dock ihåg att allt detta bara är ett spel och försök att ta det hela med en nypa salt.





GULDKORT

Guldkort är tilläggsregler som kan innebära att vissa karaktärer inte lyder under vissa regler eller att de har förmågor som inte står beskriva i detta häfte. Exempel på extra krafter kan vara att ytterligare nivåer i Förmörka kanske ger den disciplinen som tidigare kallades Dölja Aura, disciplinerna Psykometri och den tidigare Skrämna nivå 2 är numera Guldkort. Andra Guldkort kan vara några av de särskilda förmågor eller discipliner som anges i klanböckerna exempelvis "Burning Wrath" eller "Insight of the Tailspinner". Vidare så kan det vara sådana påfund som att någon med hög Snabbhet kanske kan ducka kulor, någon med hög Omskiftning kanske kan förvandla sig själv till något ännu konstigare än Zulu. Dessa är tänkta som komplementet till alla regler mer än undantaget från dem och de kan endast tilldelas i samråd med spelledningen och med lämplig motivering.



Index

<u>Förord</u>	<u>1</u>
<u>Traditionerna</u>	<u>2</u>
<u>Att skapa en karaktär</u>	<u>3</u>
Koncept	3
Camarillans klaner.	8
Sabbatens klaner	10
Icke anslutna klaner.	11
<u>Disciplinförteckning</u>	<u>12</u>
Camarillans discipliner	12
Fysiska discipliner	18
Sabbatens discipliner	19
Discipliner till Icke Anslutna Klaner.	20
<u>Vardagsliv</u>	<u>22</u>
Inflytande	23
Vanor och ovanor	23
<u>Vilja</u>	<u>24</u>
Viljeduell	24
Disciplinförklaringar	24
<u>Auraläsning</u>	<u>29</u>
Natur	29
Makt	30
Förstånd	30
Kontroll	30
Känslomässig bindning	31
Diableri	31
Mentala Tillstånd	32
<u>Mänsklighet</u>	<u>32</u>
Ursinne(Frenzy)	33
Vanvett(Blood frenzy)	34
Dödsångest(Rötschrek)	34
<u>Kroppsliga tillstånd</u>	<u>34</u>
Astralkropp	34
Att använda "Slank kropp", "Jordväg" och "Dimform"	35
Att anta Bestens eller Ormens form	36
<u>Blodet och dess användning</u>	<u>36</u>
Blodsbindning	38
Blodskod	39



Strid	39
Rundor	39
Pumpningar	39
Siffror, siffror, siffror	40
Särfall	41
Vapen & Skydd	42
Påle	44
Situationer, knep och problem	44
Lugnandet och skrämmandet	44
Fasthållning	45
Kompanistryk	45
Hugg i ryggen	45
Flykt	46
Drickande av blod under strid	46
Strid och medvetande	46
<u>Skador och läkning</u>	<u>47</u>
Hälsonivåer	47
Läkning	47
Fövärrad skada	48
Torpor	48
Den andra, slutgiltiga döden	49
<u>Diableri, för och nackdelar</u>	<u>49</u>
Fördelarna	49
Nackdelarna	50
Diableri, In-live info	50
<u>Gestaltning</u>	<u>51</u>
Viljedueller	51
Disciplin tecken	51
Snören / Lappar	52
Olika kroppsliga former	52
Strider	52
Vänskap och umgänge	53
Lokaler	53
Jyhaden	53
Besten	53
Ramarna för denna gestaltning	54
<u>Guldkort</u>	<u>55</u>
<u>Index</u>	<u>56</u>