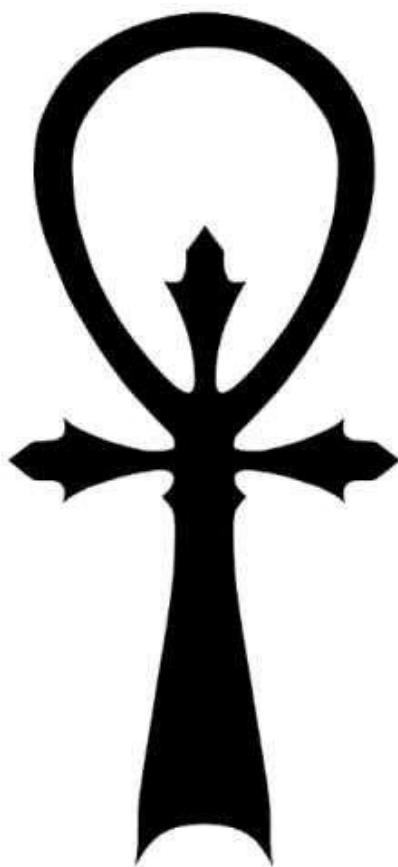


*Klanhäftet
för ett fint & genuint
Camarilla lajv!*



Brujah

Klan Brujah är den största samling med rebeller, både med och utan orsak. Individuella, frispråkiga och turbulenta, håller Brujahs sociala förändringar deras odöda hjärtan och klanen har med några av de mest våldsamma av besläktade i Camarillan. De flesta andra besläktade uppfattar Brujahs som inget mer än upprorsmakare och skitstövlar, men sanningen är att äkta passion ligger bakom deras skarpa sätt att byta åsikt om så behövs.

Varje Brujah brinner för något speciellt, något som dom verkligen vill, det kan vara nästan vad som helst, det kan vara en sak, en person, eller politik, något som går att spela på är bra.

Brujahs discipliner är:

- Celerity - Man får övernaturlig snabbhet,
- Potence - Man får övernaturlig styrka,
- Presence - Du får folk att tycka om dig.

Förenkling av klan nackdel: Du hamnar lätt i frenesi, du är fruktansvärt passionerad av dig.

Speltips för klan Brujah:

Stereotypen är en rebell i skinnjacka. Du är högljudd och hård i orden. Du är en tuffing.

Men du kan också vara politiskt lagd, en ledare, en yngling som lyder order eller en tonårsrebell.

Men du kan spela det som du känner för, men du är passionerad!

Gangrel

Av alla vampyrer så är Gangrels dom som är närmast den inre naturen. Dessa nomadiska ensam vargarna, använder restriktionerna från samhället, men de föredrar att leva ute i naturen, dvs i skogen. Av alla besläktade så är Gangrels dom som är närmast den inre naturen. Dessa nomadiska ensam vargarna, kan anpassa sig till restriktionerna i samhället, men de föredrar att leva ute i naturen, dvs i skogen. När en vanlig människa pratar om att en någon ändrar form till en varg eller fladdermus, pratar hon förmodligen om en Gangrel.

Andra vampyrer brukar prata om Gangrel klanen som vandrare, eftersom de är så nära naturen och brukar ofta inte stanna så länge på en plats.

Gangrels discipliner är:

- Fortitude - Styrka att stå emot hårda slag,
- Animalism - Gör att man kan prata och umgås med djur,
- Protean - Gör att man kan få klor och att man kan förvandla sig till ett djur.

Förenkling av klan nackdel: Du får djuriska drag efter varje frenesi. Du börjar med minst en.

Speltips för klan Gangrel:

Stereotypen för Gangrelerna är vandrare och överlevare. Dem är nära naturen och bär tex kängor och en kappa.

Gangreler är väldigt drivna av instinktoch sin bestialiska sida.

Deras klanmöten är stora träffar där dem slåss om vem som är starkast.

Du kommer också behöva tänka på djuriska drag, så som svans, päls, färgade linser eller annat.

Malkav

Till och med andra besläktade fruktar Malkaverna. Det förgiftade blodet i klanen har mixtrat med deras sinnen, och det gör att varenda malkav som finns i världen är fullkomligt galen. Det som gör det värre, är att en malkavs galenskaper kan ta vilken form som helst, från övermäktiga mord tendenser till nära Catatoniska, (kombination mellan många olika psykiska sjukdomar). I många fall så kan man inte skilja en malkav från en av någon andra klanerna. Men dom malkaver som man direkt ser att dom är psykiskt galna, dom är bland de mest skrämmande besläktade som finns på gatorna.

Malkaver är psykiskt störda, men man ser oftast inte att det är en malkav. Man kan känna att det är något skrämmande och obehagligt med den besläktade, men man kan inte sätta fingret på exakt vad det är.

Malkavernas discipliner är:

- Auspex - Gör att man kan förstärka sina sinnen,
- Obfuscate - Man kan bli osynlig,
- Dementation - Malkavernas egna disciplin som gör att man kan få folk att bli psykiskt instabila.

Förenkling av klan nackdel: Du har allvarliga psykiska problem.

Speltips för klan Malkav:

You are in for a challenge!

En malkav kan se ut hur som helst, allt från en "krama mig själv-tröja", doktor rock eller kostym. Kanske bara brallor?

Det viktiga att tänka på är att du ska vara jobbig och skrämmande, inte rolig och glad.

Nosferatu

Det finns ingen klan som lever upp till uttrycket att Cains barn är ”The Damned” bättre än Nosferatus. Medan andra besläktade fortfarande ser mänskliga ut och kan resa i de mänskligas sällskap är Nosferatus fruktansvärt fula och vanskapta av deras klan förbannelse. Andra besläktade talar med bävan om att Cain satt ett märke på hela klanen för de fruktansvärda gärningarna om deras Antideluvian grundare. Nosferatu finner sig själva utstötta och utfrysade av de andra besläktade, som finner dem äckliga och bebländar sig endast med dem när det är ytterst nödvändigt.

Nosferatu är fruktansvärt fula, och att visa människor sitt ansikte, eller någon del av sin hud är ett maskeradbrott eftersom man normalt inte kan vara så ful, så Nosferatus måste gömma det mesta av sin hud, och täcka sina händer med tex handskar.

Nosferatus discipliner är:

- Animalism - Gör att man kan prata och umgås med djur,
- Obfuscate - Gör att man kan bli osynlig och gömma sig bra,
- Potence - Man får övernaturlig styrka

Förenkling av klan nackdel: Extremt deformerade och omänskligt fula.

Speltips för klan Nosferatu:

Du ska ha ett fult, deformerat eller monstruöst utseende. En ansiktsmask eller nått som döljer ditt utseende kan vara bra för dig att ha, eller ja varför inte sminka sig!

Trasiga kläder och udda klädsel brukar höra till stereotypen, en rock eller dylikt är också bra. Nosferatus är levande maskeradbrott och måste därför dölja sig, eller ta kloakerna dit dem ska.

Ni är luriga, oberäkliga och fyllda med hemligheter.

Toreador

Toreadorerna kallas för många olika saker, degenererad, artister, posörer och hedonister, men det är bara ett fåtal. Men en sådan ful kategorisering gör klanen en björntjänst. Beroende på den individualism inom klanen så är Toreadorer eleganta, lysande, fåfänga och visionärer. Kanske är den enda faktor som kan benämnas på hela klanen är dess medlemmars estetiska kärlek. Vad än en Toreador gör, så gör den det med passion, Vad än en Toreador är, så är den det med passion.

Toreadorer är konstluskare och varje toreador har en konst som de tillägnar sig åt, tex målning, sång eller spela något instrument. Toreadorer är också de besläktade som vill fortsätta vara som människor.

Toreadorernas discipliner är:

- Auspex - Gör att du kan förstärka dina sinnen,
- Prescence - Gör att du kan få folk att tycka om dig,
- Celerity - Gör att du är snabbare

Förenkling av klan nackdel: Du blir som förtrollad av din valda typ av konst.

Speltips för klan Toreador:

Du kan klä dig fint med skjorta och klänning och vara en av de vackra. Du kan också bära vanliga kläder, du rör dig mycket i dem mänskliga kretsarna.

Toreador sätter trenderna i vår värld.

Du behöver välja din konst, och spela mycket kring den.

Tremere

Antingen om de är fruktade, misstroagna, skrämmande är de från klan Tremere allt, förutom ignorerade. De som har hört om klanens sysselsättningar är typiskt misstänksamma, och med en god anledning, för trollkarlarna är ett passande namn. Genom deras egna påhitt, har de övervunnit en form av vampyrisk svartkonst, eller trolldom, fullbordat med ritualer och besvärjelser, som är mäktigast, om inte mer än någon annan blodsmagi. Parvis med klanens stela hierarki och den glödande ambition som finns hos magin, den här kraften är en skrämmande sak som Tremere är kapabla att göra. Man gör rätt i att frukta dem.

Tremerers discipliner är:

- Thamaturgy - Deras egen disciplin som de kan välja pather ur och göra mycket olika saker, tex. få blod att koka och kasta eld ur handen,
- Dominate - Gör att du kan kontrollera andra och gå in i deras hjärnor,
- Auspex - Gör att du kan förstärka dina sinnen.

Förenkling av klanens nackdel: Du är blodsbinden till dem högre upp i klanens hierarki och kan därför agera begränsat på eget bevåg.

Speltips för klan Tremere:

Du är kryptisk och mystiskt. Allt som du inte känner för att dela med dig av är en "klan hemlighet"

Du är en magiker, du bör smycka ut dig med lite pryglar som gör att du sticker ut. Typ krusifixer, stora ringar, halsband eller annat dylikt.

Du klär dig propert, kan ha kappa eller mantel.

Ventruie

De besläktade från klan Ventruie har ett rykte om att vara väldigt hedervärda, milda och av felfri smak. Från de första tiderna, Ventruie har varit klanen av ledarskap, upprätthållande av de gamla traditionerna och sökandet av att forma ödet för besläktade världen över. I de gamla nätterna är Ventruie valde ur de gamla ädla handels prinsarna eller andra utövare av makt. I modernare tider har klanen värvat alla från förmögna ”gamla pengar” familjer, skoningslösa bolagsbestigare och politiker. Vad än deras ursprung är så bevarar Ventruie klanen stadgan och upprätthålla ordena från Camarillan. Andra besläktade misstar sig ofta för denna arrogans av girighet, men för Ventruie är deras heders roll mer en börda än heder.

Ventruies discipliner är:

- Fortitude - Gör att du kan tåla hårda slag,
- Dominate - Gör att du kan kontrollera andra och gå in i andras hjärnor,
- Prescence - Gör att du kan få folk att tycka om dig.

Förenkling av klan nackdel: Kan bara dricka blod från en specifik grupp av människor.

Speltips för klan Ventruie:

Du är en affärsman, och bör klä sig där efter. Det är sällsynt att Ventruies har annat än skjorta/klänning/kostym.

Du är korrekt och proper I ditt uppträdande, en sann gentleman. Mot ALLA.

Dignitas

Ventruie klanen använder sig utav dignitas för att veta vem som är viktigast inom klanen, och med de, vem som ska ha mest respekt. Man kan både sänka och höja sin dignitas genom att göra, eller inte göra, olika saker som klanen har lagt upp som riktlinjer till hur man betar sig.

- Tilltala andra besläktade med deras titel, om de har någon. Om de har flera titlar, använd då Camarilla titeln istället för någon klan titel. En Ventruie utan titel tilltalas med sitt efternamn. (ex. Herr Johansson, Fröken Eriksson)
- Skaka mäns händer, kyss kvinnors. Kvinnor bör helt enkelt låta sina händer bli kyssta och kyssa andra kvinnor på höger kind.
- Avbryt aldrig en annan Ventruie när han talar, även om du är hans elder.
- Ta aldrig illa vid om en elder avbryter dig, även om de är ohövlit.
- Se alltid en elder i ögonen när du talar med eller lyssnar på honom. Genom att göra så visar du intresse, samt att du litar på att han ej kommer använda sina förmågor på dig.
- Personliga angelägenheter och affärer bör stanna som de, personliga, såvida inte en besläktad öppnar upp den diskussionen själv.
- Andra besläktade är inte lika intresserade av dina personliga prestationer som du tycker att de borde vara. Att vara skrytsam är oförskämt.
- Höj aldrig rösten, använd svordomar eller helt motbevisa/slå ned konversationen.
- Med de sagt, undvik konversationer som handlar om ”Internet”.
- En Ventruie's blods preferens är privat. Man bör aldrig fråga om det.

Traditionerna

Det finns 6 stycken regler som besläktad följer, och det kallas för traditionerna.

- I. Maskeraden,** Avslöja inte att du är en besläktad för den dödliga världen
- II. Domänen,** När någon träder in i din domän ska du respekteras. Din domän är din ensak.
- III. Skapelsen,** Du får inte skapa ett nytt barn utan Prinsens tillåtelse
- IV. Ansvaret,** Ända tills ditt barn får eget ansvar så ska både ni och ert barn hållas ansvariga för ditt barns handlingar.
- V. Gästfriheten,** Du ska respektera andras domäner. Staden är prinsens domän, utan att prinsen har tagit emot dig till staden är du inte värd något och har inte traditionernas beskydd
- VI. Förstörelsen,** Du får inte döda en annan besläktad.. Endast prinsen kan kalla blods jakt.

De besläktade lever i Camarillan, i varje stad där det finns Camarilla finns ett hov, och det är hovet som styr.

De personer som finns i hovet är:

Prinsen- Han/Hon som styr och bestämmer.

Primogen- Alla klaner har en primogen, oftast är det den äldste i varje klan, och dessa sitter med på primogenrådet, ett råd där prinsen tar upp de mesta hon tänker göra och primogenerna får sedan rösta om vad dom tycker om det och sen får prinsen säga sitt slutgiltiga ord efter att ha hört primogenerna. Det är också endast primogenerna som kan avsätta prinsen.

Bödel- Den som utför straff som har delats ut av prinsen.

Harpya- Den som har hand om allas tjänster till varandra.

Senechal- Den som har hand om prinsens möten, du går till honom om du vill prata med prinsen, och det är även senechalen som har hand om presentationerna om prinsen har mycket att göra.

Sheriff- Han är som en detektiv, det är han som tar hand om alla brott som görs av besläktade, och andra med förståss.

Marshalk- Han har hand om alla klaners jakt områden. Dvs, han vet vart de olika klanerna får jaga.