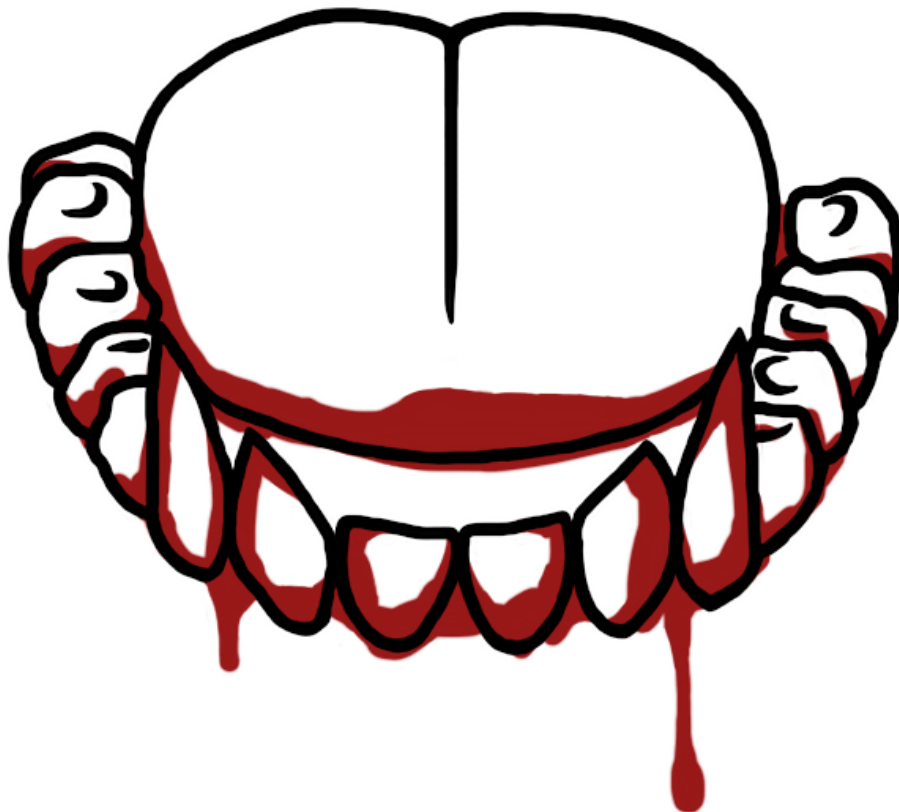
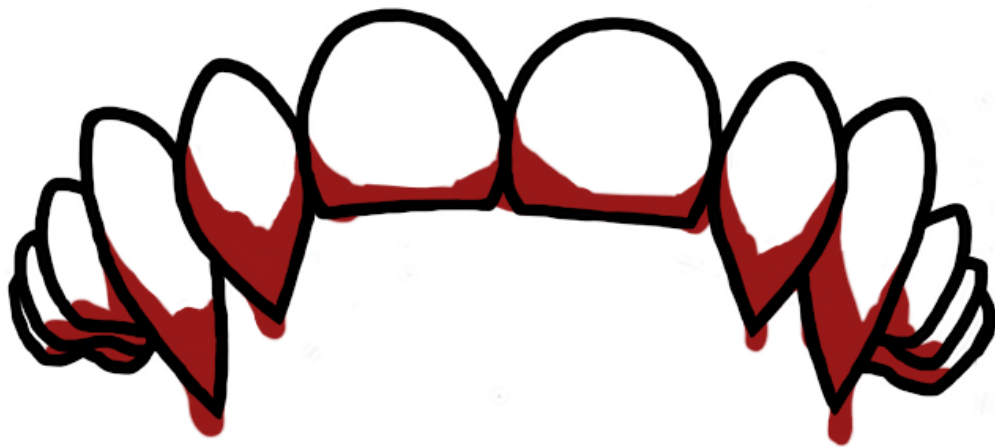


MÖRKER ÖVER NÄRKE



Innehållsförteckning

Framsida	1
Innehållsförteckning	2
Karaktärsnivåer	3
Karaktärsskapande och Poäng	6
Kostnader för XP	8
Blod / Viljestyrka / Frenesi / Rötschrek	9
Strid	11
Skjutvapen och Tillhyggen	13
Blodsband	14
Mänsklighet	15
Discipliner	16
- De Kardinala Disciplinerna	16
- Klanspecifika Discipliner	26
Inflytelseområden	33
Meriter och Brister	38

Karaktärsnivåer

Alla karaktärer börjar med samma mängd poäng, oavsett nivå. Välj den nivå som du känner passar dig bäst.

Enkel Karaktär

En enkel karaktär är en utpräglad nybörjarkaraktär; exempelvis en ung besläktad med en okomplicerad bakgrund. Regelmässigt kommer din karaktär vara väldigt grundläggande, och din karaktär kommer sannolikt inte vara intensivt involverad i större händelser (så kallade "plotter") i spelvärlden, om du inte själv söker den spänningen!

Förväntningar på spelarens lajvdeltagande:

Inga större krav. Vi är glada att du är här med oss. Du står på tillväxt; resten kommer i den takt du själv väljer.

Förväntningar på spelarens mellanlajvsdeltagande:

Inga alls, men testa gärna!

Förväntningar på spelarens koll på karaktären:

Kunna sitt eget namn, hyfsad koll på sin egen bakgrund och eventuell fusklapp i bakfickan om så behövs.

Förväntningar på spelarens koll på spelvärlden:

Vilken stad man är i och vem som styr här.

Förväntningar på spelarens regelkunskaper:

Hur ens klandiscipliner fungerar.

Värt att tänka på:

- ◆ Du får välja mellan klan Brvjah, Toreador och Ventrue.
- ◆ Du behöver inte välja några meriter eller brister.
- ◆ Inget krav på en bakgrundshistoria, men ha gärna en i bakhuvudet vid frågor in-lajv.

Normal Karaktär

En normal karaktär är varken enkel eller avancerad; det är exempelvis en karaktär som har levt ett relativt normalt liv och som inte har några storslagna ambitioner. Karaktärsdragen kan vara utvecklade, men inte svårgestaltade. Karaktären kan även vara delaktig i mindre plotter.

Förväntningar på spelarens lajvdeltagande:

Vi ser gärna att du är med och plottar lite. Interagera med andra spelare och försök hitta på saker.

Förväntningar på spelarens mellanlajvsdeltagande:

Samtala med klansfränder. Kolla om du kan använda ditt kontaktnät till något spännande.

Förväntningar på spelarens koll på karaktären:

Ha bra koll på din karaktärsbakgrund och vad du har gjort på tidigare lajv under säsongen.

Förväntningar på spelarens koll på spelvärlden:

Var bekant med hur Camarillan fungerar i Sverige.

Förväntningar på spelarens regelkunskaper:

Hörsad koll. Du bör kunna förklara de vanligaste reglerna för en nybörjare.

Värt att tänka på:

- ◆ Du får välja mellan klan Brujah, Toreador, Ventrue, Gangrel och Nosferatu.
- ◆ Välj gärna någon Merit eller Brist.
- ◆ Du bör ha lämnat in någon form av bakgrundshistoria.

Avancerad Karaktär

En avancerad karaktär är lite mer av en utmaning; exempelvis en erfaren karaktär som är skicklig på politiskt rävspel, eller en karaktär med personlighetsklyvning.

Karaktärsdragen är påtagliga och utvecklade. Karaktären kan även vara farligt nära några stora eller potentiellt livshotande plotter.

Förväntningar på spelarens lajvdeltagande:

Du är med och hjälper handlingen framåt. Du har idéer och planer för/emot andra spelare.

Förväntningar på spelarens mellanlajvsdeltagande:

Agera aktivt för att uppnå karaktärens mål. Upprätta kontaktnät och påverka andra karaktärer.

Förväntningar på spelarens koll på karaktären:

Stenkoll på karaktärens bakgrund och värden, samt riktigt bra koll på vad du har haft för dig under säsongen.

Förväntningar på spelarens koll på spelvärlden:

Du har koll på den nuvarande spelvärlden och vad din karaktär anser om den.

Förväntningar på spelarens regelkunskaper:

Mycket god koll. Du bör besitta kunskap om samtliga regler.

Värt att tänka på:

- ◆ Du får välja mellan klan Brujah, Toreador, Ventrue, Gangrel och Nosferatu.
I samråd med SL kan du få chans att spela Malkav eller Tremere.
- ◆ Du ska både Meriter och brister; förslagsvis ett par av varje.
- ◆ Du ska ha lämnat in en bakgrundshistoria.

Komplex Karaktär

En komplex karaktär är sannerligen en utmaning, exempelvis en karaktär vars brokiga livshistoria skulle kunna fylla ett mindre bibliotek eller en psykotisk mästervirk som spelar ut alla sina fiender mot varandra. Karaktärens gestaltning är på hög nivå; folk bör märka av dig på ett eller annat sätt. Karaktären kan vara källan till plotter på den högsta nivån.

Förväntningar på spelarens lajvdeltagande:

Du har fått en roll som kräver mycket engagemang. Du bidrar mycket såväl för nya som gamla spelare.

Förväntningar på spelarens mellanlajvsdeltagande:

Var aktiv, håll koll på vad andra gör, och ta initiativet till interaktion så ofta som möjligt. Agera ofta och reagera när andra agerar.

Förväntningar på spelarens koll på karaktären:

Totalkoll på karaktärens bakgrund och värden, samt stenkoll på det du har haft för dig under lajvets gång.

Förväntningar på spelarens koll på spelvärlden:

Du har stenkoll.

Förväntningar på spelarens regelkunskaper:

Andra spelare kan fråga dig om regler.

Värt att tänka på:

- ◆ Du har möjlighet att i samrådan med spelledare få välja mellan alla Camarillaklaner, med förbehåll för att anpassning till spelvärlden kanske begränsar alternativen.
- ◆ Du ska ha både Meriter och Brister. Helst ganska många.
- ◆ En genomtänkt bakgrundshistoria är ett krav.

Karaktärsskapande & Poäng

ATTRIBUT (7 / 5 / 3 Poäng)

Fysiska (Strid)
Sociala (Kontaktnät)
Mentala (Förmågor)

Du börjar med 1 i grund i alla Attribut.
Sammanlagda värden i Sociala och Mentala läggs ihop och delas på 3. Detta är ditt medelvärde. (Avrundas till närmaste heltal)

Ditt medelvärde +1 blir ditt max i Kontaktnät (Sociala) och Förmågor (Mentala)
Ex: Medelvärde i Förmågor är 3(+1), då kan du ha nivå 4.

FÖRMÅGOR (10 / 7 / 5 Poäng)

Talanger
Färdigheter
Kunskaper

Ditt medelvärde i Mentalitet +1 blir ditt max.
Ex: Medelvärde i Förmågor 2 (+1), då kan du ha Djurkänedom 3.

KONTAKTNÄT (5 Poäng)

Ditt medelvärde i Sociala +1 blir ditt max.
Ex: Medelvärde i Sociala är 4(+1), ditt max i Kontaktnät är 5.

Följande finns att välja i ditt kontaktnät:

Kontakter: Du känner någon som har en inflytelserik position i samhället. (Varje poäng är en person som du känner i olika sammanhang där de då kan ge dig information till värde av "influens" 4 i det området)

Horð: En grupp människor som vet att du är besläktad och låter dig dricka deras blod. Du startar varje lajv med 1 extra blod för varje poäng i Horð du har.

Mentor: Din vägledare i ditt odöda liv. Någon du känner väl.

Tjänare: Blodstjänare som hjälper dig i utbyte mot att få dricka ditt blod. Du startar varje lajv med 1 färre blod för varje poäng i Tjänare du har.

Resurser: Din inkomst / boende / ägodelar.

Inflytande: Vad du kan kontrollera i det mänskliga samhället. (Se sida 28 för mer info)

Kändisskap: Du är känd för något specifikt. Antingen i det mänskliga samhället eller i det odöda.

För att få höja sina nivåer i Kontaktnät så köps ökningen för XP, men den måste också reflekteras i spelet. Detta sker i samråd med SL.

DISCIPLINER 1

Du får välja den Lilla versionen av en valfri klandisciplin.
För att kunna skaffa sig den Stora versionen av en disciplin så måste man först ha den Lilla versionen av samma disciplin.

DYGDER 7

Samvete (Mänsklighet)
Självkontroll (Frenesi)
Mod (Rötschrek)

MÄNSKLIGHET

Samvete + Självkontroll = din Mänsklighet

I scen: Ju lägre mänsklighet du har ju mindre empatisk och desto mer kall är du.
I regel: Du sminkar dig vitare ju LÄGRE mänsklighet du har. Du är närmare besten och ser ut som ett lik.

HÄLSA, GENERATION OCH BLODPOOL

Alla karaktärer är Generation 13 om inte spelledare bedömer att en annan generation skulle passa bättre.

Generation 13 : 15 Hälsa och 10 Blodpool

VILJESTYRKA 2

Du kan köpa dig upp till max 5

FREEBIES 12

Valmöjligheter	Kostnad
Attribut _____	3
Förmågor _____	1
Kontaktnät _____	1
Viljestyrka _____	3
Liten Disciplin _____	6
Stor Disciplin _____	12

MERITER OCH BRISTER

Vi har inkluderat Meriter och Brister för att bygga spel, och värdena kommer således inte att generera freebies.

Ex: Tar du en Merit för 5 i värde, tar du också Brister i ett värde av 5.

Du kan inte ha ett värde högre än 7.
Spelledningen kan eventuellt dela ut både Meriter och Brister till spelarna.

XP

All XP är karaktärsbunden.

Du får XP för ditt lajvande genom att göra följande:

Du är med och plockar i ordning inför lajvet, och hjälper till med städningen efteråt.
Du är med och lajvar på golvet.

Kostnader för XP

Kategori	Kostnad
Attribut	3
Förmågor	1
Kontaktnät	1 (Höjningar måste även reflekteras i spelet)
Viljestyrka	3
Liten Disciplin	6
Stor Disciplin	12

Blod / Viljestyrka / Frenesi / Rötschreck

BLOD

Du kommer slå en tärning (d20) med en spelledare för att se hur mycket blod du startar lajvet med.

Om ditt slag blir väldigt lågt så får du väldigt svårt att kontrollera din hunger och riskerar att hamna i hungerfrenesi; särskilt om blod av någon anledning dyker upp på lajvgolvet. För att få tag på lite mer blod kan du behöva ge dig ut och jaga, vilket (beroende på hur det går) eventuellt kan leda till att du behöver skriva en tidningsartikel.

Att tänka på är att en människa har 10 blod i sin kropp, och eventuell jakttid är upp till SL.

Du kan också använda 1 blod för att starta en kroppslig funktion. Använder du 5 blod så aktiveras alla kroppsliga funktioner. (Du ser ut att vara människa; rosigt hy, andas osv.) Effekten håller i sig i 1 timme.

Du kan hela skada genom att betala 1 blod:

Om du kan spendera blod så kommer du instinktivt att spendera blod för att läka skada; dock ej så du hamnar i Hungerfrenesi.

4: **Ytlig Skada** per runda.

2: **Dödlig Skada** per runda

1: **Övernaturlig Skada** per dag

VILJESTYRKA/WP

Viljestyrka kan användas för att stå emot vissa discipliner (se discipliner) och frenesi/rötschreck. För att återfå Viljestyrka (WP) så måste man köpa tillbaka det för 2 exp per Viljestyrka (WP).

Om du använder WP för att motstå någon övernaturlig förmåga så känns det psykiskt påfrestande (du krigar mentalt för att inte bli påverkad). Du vet inte vem som gjort något eller vad du råkat ut för.

FRENESI

Frenesi är ett tillstånd som en besläktad kan hamna i av fysisk, mental eller social provokation. Exempel på situationer som kan utlösa ett frenesivt brott kan vara social förödmjukelse eller ett fysiskt angrepp. Om spelaren känner sig osäker på i fall de befinner sig i ett läge där det finns risk för frenesi så är det upp till spelledaren att avgöra om så är fallet.

Under frenesivt brottet satsar den besläktade primärt på att döda den som utlöste frenesin, men om det är någon i vägen (medvetet eller ej) attackerar den besläktade i frenesi den eller de som är i vägen först.

Frenesi kan motstås genom att betala ett viljestyrka. Gör man detta så kan man inte hamna i frenesi under en kvart efter det. Man kan endast använda WP för att stå emot frenesi samtidigt som man ska gå in i det. Det är inte möjligt att avbryta en pågående frenesi med viljestyrka. Under frenesin kan bara Potence, Celerity, Fortitude och Protean användas. Detta är inte ett fritt val utan sker instinktivt. Under det frenetiska tillståndet är spelledaren med och påverkar spelarens val av mål och agerande, samt påpekar när frenesin är slut. (Gäller båda typerna)

HUNGERFRENESI

Hur mycket blod en besläktad har i sitt system påverkar hur benägen hen är att hamna i hungerfrenesi.

Man kan betala viljestyrka för att motstå hungerfrenesin. Skulle någon förhindra den besläktades framfart försöker den besläktade att dricka ifrån den i stället. Det är blod som är målet för frenesin; vilket blod som helst.

Enligt listan nedan kan man se vilken typ av händelse som kan få en besläktad att gå in i hungerfrenesi:

4 blod eller mer i systemet – Alltid säker, finns ingen risk att hamna i hungerfrenesi.

3 blod i systemet – Stora och blodiga sår eller massor av färskt blod som ligger utsmetat någonstans. Exempelvis en människa som förblöder eller resterna av en bilolycka. Man ska både tydligt se och tydligt känna lukten av blodet.

2 blod i systemet – Blodiga sår eller platser med blod på. Situationerna behöver inte vara särskilt grafiska, bara blodiga. Om situationen är någon av det som nämndes på "3 blod eller mer" så kan det vara intorkat eller gammalt och fortfarande gälla. Det räcker med att endera se eller känna lukten av blodet.

1 blod i systemet – Synen eller lukten av blod oavsett mängd eller färskhet.

0 blod i systemet – Automatisk hungerfrenesi, går inte att motstå på något sätt. Inte ens med Viljestyrka. Detta gäller även om det är mil till närmaste blodskälla.

RÖTSCHRECK

Rötschreck är tyska och betyder "den röda skräcken". Det är skräcken för eld och solljus som finns naturligt i varje besläktad. Skulle en besläktad gripas av rötschreck försöker denne fly ifrån skräckkällan. Det är bara om det är absolut nödvändigt en besläktad i rötschreck börjar slåss. Det är endast för att undkomma skräckkällan.

Solljus

Alla former av solljus i närheten av den besläktade gör att man hamnar rötschreck direkt. Det går förstås att bli motstå rötschreck med WP i vanlig ordning.

Eld

Alla former av okontrollerad eld som finns i besläktades närhet gör att denne hamnar i rötschreck. Stora mängder eld på avstånd gör också så att man hamnar i rötschreck. Du kommer inte hamna i rötschreck om du ser en kamin eller ett stearinljus. Men om någon knuffar dig mot kaminen eller trycker upp ljuset i ditt ansikte kan du hamna i rötschreck. Ett annat exempel är att en fackla som sitter på väggen är inte utlösande, men om någon skulle gå runt och vifta med den kan det utlösa rötschreck.

Strid

SKADETYPER

Bashing – Ytlig skada, exempelvis från en knuten näve eller ett basebollträ.

Lethal – Invärtes skada, exempelvis stukken med en kniv.

Aggravated – Själslig skada/magisk skada.

ATTRIBUT

Styrka – Din förmåga att göra skada. (+1 skada per styrka).

Smidighet – Din förmåga att träffa med/undvika attacker.

Uthållighet – Din förmåga att motstå skada (+1 icke-agg soak per uthållighet).

FÖRMÅGOR

Slagsmål – Din förmåga att träffa med slag och sparkar (utan vapen).

Närstrid – Din förmåga att träffa med tillhyggen (tex pålar och järnrör).

Skjutvapen – Din förmåga att träffa med skjutvapen.

Undvika – Din förmåga att undvika attacker.

DISCIPLINER

Potence - +1 Skada per nivå. Stora Potence gör att du gör Dödlig Skada.
Fortitvde - +2 Agg soak per nivå.

Soak: Din soak ger dig en 50% chans att undvika skada. Om du då exempelvis har 4 i soak så innebär det att du har fyra 50%-chanser att undvika skada. För varje lyckad soakning så tar du ett mindre skada.

Använd en T20 för att träffa i strid.

Träff: 1-10

Miss: 11-20

För varje poäng över sin motståndare man har blir det ett lättare att träffa. För varje poäng under sin motståndare man har blir det ett svårare att träffa.

Exempel: Om Anton har 5 i smidighet och + 3 i Närstrid så har han totalt 8 för att träffa när han slår. Han försöker träffa Sara som har 3 i smidighet och + 2 i undvika. Hennes totala poäng är då 5, vilket då är 3 under Anton. Detta betyder att Anton behöver rulla 1-13 för att träffa, istället för de vanliga 1-10.

Man gör alltid minst 1 skada om man träffar någon med en attack såvida den individen inte har Fortitvde och soakar upp all inkommande skada. Om så är fallet tar den personen 0 skada.

Om du väljer att göra någon speciell attack, exempelvis hålla fast någon eller påla någon kommer testet vara svårare:

Greppa: -5

Bitattack: -3

Påla: Vanlig träff följd av ett -5 test för att träffa hjärtat.

Skjutvapen och Tillhyggen

Listan är skapad efter vad som finns i vår lajvlokal. Den uppdateras om nya saker tillkommer.

Avståndsvapen (Lethal)	Skada	Magasin
Revolver	3	6
Pistol	3	12
Hagelgevär	6	2
SMG	4	30

Närstridsvapen	Skada	Skadetyyp
Påle	+ 0	Lethal (Torpor vid hjärtträff)
Kniv	+ 1	Lethal
Basebollträ	+ 1	Bashing
Järnrör	+ 1	Bashing
Slägga	+ 2	Bashing
Machete	+ 2	Lethal

RÄTTVIS FLYKT

Denna typ av flykt kan endast göras i strid. Det innebär att spelledare avgör om spelaren har möjlighet att fly striden utan att slå sig ut. Det kan bero på omgivningen (exempelvis en klyfta mellan de stridande) eller discipliner, exempelvis Celerity eller Obfuscate. Kan spelaren genomföra detta lämnar de striden.

PÅLAR

En besläktad som får en träpåle genom hjärtat blir livlös och ser död ut men är ett komaliktande tillstånd. För att sätta en påle genom en besläktads hjärta måste man uttryckligen uttala att man hugger efter hjärtat.

TORPOR & DEN SLUTGILTIGA DÖDEN

Hamnar en besläktad på 0 i hälsa eller får en påle i hjärtat så hamnar denna i Torpor. Du är helt utan medvetande och har ingen aning om vad som händer din kropp. Är den sista skadan du tar aggreverad och du hamnar på 0 hälsa så blir resultatet den slutgiltiga döden.

Initiativ för strid räknas ut genom att kombinera Snabbtänkheter med Slagsmål/Närstrid/Skjutvapen, beroende på vilket man använder sig av den runden. Exempelvis om du normalt sett använder dig av skjutvapen men inte har dragit något vapen ännu så kommer du ha "Snabbtänkheter + Slagsmål" som ditt initiativ för den stridsrundan.

Blodsband

BLODSBUNDEN TILL FÖRSTA GRADEN

När en besläktad dricker av en annan besläktads blod blir den blodsbounden till den andra. Första gången detta sker blir man blodsbounden till första graden. Den första graden är att jämföra med att vara väldigt goda vänner, även när de två är separerade från varandra. Den blodsboundne drabbas även av ett undermedvetet behov av att befinna sig i närheten av den andra – vilket kan manifesteras sig på många olika sätt.

BLODSBUNDEN TILL ANDRA GRADEN

Andra gången man dricker av den andras blod blir man blodsbounden till andra graden. Den andra graden är att jämställa med en överväldigande tonårsförälskelse vid toppen av sin styrka, som aldrig avtar, ebbar ut eller svalnar. Man fylls av intensiva känslor att skydda och ställa upp för den andra.

BLODSBUNDEN TILL TREDJE GRADEN

Tredje gången man dricker av den andras blod blir man blodsbounden till tredje graden. Den tredje graden är att beskriva som ren och skär besatthet i ordets absoluta bemärkelse. Man är likt en blodstjänare totalt bounden till den andra besläktade och kommer utan en sekunds tvekan att göra precis vad som helst, till och med vid risk för det egna livet, för att behaga denne. Man kan bara vara bounden till en individ med denna nivå.

UPPLÖSNING AV BLODSBAND ÖVER TID

Om en hel lajvsäsong har förflutit utan att en blodsbounden druckit mer av den besläktades blod sänks blodsbindningens grad ett steg. Under förutsättning att blodsbandets grad är ett och kriterierna uppfylls bryts bandet helt.

ABRUPT AVBRYTNING

Om den besläktade i ett blodsband avlider bryts blodsbandet omedelbart vilket beroende på ens personlighet, blodsbandets grad och relationen till den andra kan orsaka extrema reaktioner. Det är fullt möjligt och troligt att man går in i frenesi.

HANTERING AV BLODSBAND

För att blodsbinda någon eller för att stärka ett blodsband ett steg krävs att personen som binds dricker två blodspoäng från den andra personen. För att behålla ett blodsband utan att höja det så måste man dricka ett blodspoäng från den andra personen.

BELYSNING AV ALLVARET

Blodsband är synnerligen allvarligt och den enskilt starkaste och vanligaste kraft, utöver karaktärens bakgrund, som påverkar och styr karaktären.

Mänsklighet

En vampyrs mänsklighet reflekterar hur mycket av deras moral som har överlevt in i deras liv som besläktade.

Tabell över de olika nivåerna:

Mänsklighet	Moral
10	Helgonlik
9	Godhjärtad
8	Medkännande
7	Normal
6	Reserverad
5	Likgiltig
4	Känslös
3	Kall
2	Omänsklig
1	Monstruös
0	Best

Om du begår ett brott som hör till lägre mänsklighetsnivå än den du nu befinner dig på så kan din humanity sjunka. Detta sker genom att du får slå en tärning (d20) per mänsklighetsnivå från din nuvarande position till nivån där ditt brott passar in. Det gäller att komma över 10 för att slippa förlora humanity. Hur mycket samvete du har påverkar resultatet. Din humanity kan även höjas om du uppvisar gott beteende.

Tabell över olika brott:

Mänsklighet	Beteenden
10	Själviska tankar
9	Lite själviskt uppförande
8	Orsaka någon annan (mindre) skada
7	Söld
6	Brott av olyckshändelse (t.ex. döda någon p.g.a. hunger)
5	Avsiktlig skadegörelse
4	Känslodrivna brott (t.ex. dråp, döda någon i frenzy)
3	Planerade brott (regelrätt mord, njutning av att suga blodet ur folk)
2	Nonchalanta brott (när mord bara är en del av vardagen)
1	Genvint perversa och avskyvärda handlingar
0	Best

Discipliner

Om du ska lära dig en disciplin från en annan klan så behöver du göra följande saker:

- ◆ Du ska ha någon som lär dig! (En fysisk spelare på golvet)
- ◆ Det kommer att ta 5st mellanlajvshandlingar, av er båda!
- ◆ Det kommer att ta tid; du har bara en mellanlajvshandling som du kan använda på att träna dig. Din karaktärs faktiska mellanlajvshandling. Dina blodstjänare kan inte träna åt dig.
- ◆ Du behöver ha den XP som behövs för att köpa disciplinen.
- ◆ SL måste vara informerad, och har sista ordet.

De Kardinala Disciplinerna

ANIMALISM – Liten:

Feral Whispers

Kostnad: 1 blod

Effekt: Förmågan används för att få djur att lyda. Alla order måste vara enkla och icke-abstrakta. Djur har begränsad intelligens och kan bara lösa enkla uppgifter.

Djuret man ger en order räknas som en allierad fram till att nästa lajv har börjat. Det kostar alltså ett blod per lajv. Under denna tid kan någon annan använda Feral Whisper för att bryta detta.

Exempel:

"Följ efter den bilen" – peka ut en specifik bil.

"Vakta mitt hem" – djuret patrullerar runt ditt hem.

Begränsningar: Gäller endast djur

Maskeradbrott: Antagligen inte

Beckoning

Kostnad: 1 blod

Effekt: Genom att yla eller utstöta något annat djurläte kan man locka till sig djur av en specifik art. Lätet överensstämmer med den art man kallar till sig. Djuren behöver inte höra lätet; Animalism är starkare än så.

Mängden individer av djuret man kallar till sig varierar beroende på djurets storlek. Ju större djur, desto färre individer:

◆ **Litet djur**, t.ex. hare eller råtta. Upp till **10 individer** kommer.

◆ **Medelstort djur**, t.ex. katt, hund eller grävling. Upp till **5 individer**.

◆ **Stort djur**, t.ex. björn, rådjur eller älg. **En individ** kommer.

Observera att det antagligen kommer ta en stund (15 minuter av lajvtiden) innan djuren dyker upp. Begränsningar: Endast en art per blod förbrukad och den djurart man lockar till sig måste finnas i omnejden.

Maskeraðbrott: Om förmågan används osmidigt kan det vara ett maskeraðbrott.

Animal Tongue

Kostnad: 1 blod

Effekt: En besläktad med Animalism kan förbruka ett blod för att kunna tala och förstå djurspråk. Förmågan att tala djurspråk varar i en timme. Två spelare som har igång den här förmågan kan tala med varandra på djurspråk. Andra som lyssnar utan att ha den här förmågan igång hör bara olika typer av djurläten.

Begränsningar: Man kan bara använda detta med en spelare åt gången.

Maskeraðbrott: Nej, men det låter och ser sjukt suspekt ut.

ANIMALISM – Stor:

Subsume the Spirit

Kostnad: 1 blod, sedan extra för discipliner.

Effekt: Genom att se in i ögonen på ett djur tar man över dess kropp medans ens egen kropp ramlar ihop som om den vore död. Om man kan hålla sig vaken på dagtid kan man röra sig i solljus. Förmågan håller i sig tills man väljer att avbryta den, eller till nästa soluppgång. Om ens riktiga kropp tar skada känner man av det. Skulle djurets kropp dö hamnar den besläktade i sin vanliga kropp, dock i torpor. Det tar en stridsrunda att återvända till sin riktiga kropp. När man har lämnat djurets kropp kommer man under resten av den kvällen att bete sig mycket djuriskt. Det djuriska beteendet kan dock brytas genom att förbruka ett WP.

När man byter till djurkroppen kan man välja att förbruka blod för att kunna använda discipliner i den nya kroppen. Det kostar ett blod per disciplin man vill kunna använda i djurkroppen.

Tillgängliga discipliner:

- ◆ Auspex
- ◆ Presence
- ◆ Animalism
- ◆ Dementation
- ◆ Dominate

Begränsningar: Man måste se det tilltänkta djuret i ögonen.

Maskeraðbrott: Om förmågan används osmidigt kan det vara ett maskeraðbrott. De maskeraðbrott som begås medans man befinner sig i djurets kropp kan vara svåra att spåra till den besläktade.

Leashing the Beast

Kostnad: 3 blod

Effekt: Får en varelse att gå in vanlig frenesi eller rötschreck (Kan motstås med WP i vanlig ordning). Man kan även få någon som är i frenesi eller rötschreck att gå ur det. En besläktad med Leashing the Beast kan använda förmågan i stället för WP för att bli immun emot frenesi och rötschreck i 15 minuter.

Begränsningar: Går endast att använda på varelser som har förmågan att hamna i frenesi eller gå in i rötschreck. Måste vara inom 10 meter av offret.

Samma offer kan inte utsättas för Leashing the Beast mer än 1 gång per kväll.

Maskeraðbrott: Enligt reglerna för frenesi så kan den som blir utsatt för förmågan begå ett maskeraðbrott.

Kan motstås med Willpower: Ja

AUSPEX - Liten:

Heightened Senses

Kostnad: 0 blod

Effekt: Man fördubblar ett sinnes förmåga att ta intryck, detta innebär att det är ungefär fyra gånger så kraftfullt som en människas förmåga. För att använda den här förmågan inlajv kan det krävas att man offer och tjuvlyssnar på en konversation eller något annat.

Begränsningar: Endast ett sinne i taget.

Maskeraðbrott: Nej

Detect

Kostnad: 2 blod

Effekt: Den besläktade förhöjer sin förmåga att uppfatta verkligheten och kan där igenom se varelser i Obfuscate. Den som använder Detect och har Liten Auspex upptäcker alla som har Liten Obfuscate. Om man använder Detect och har Stor Auspex upptäcker alla som har Liten eller Stor Obfuscate.

Effekten håller i sig i 5 sekunder.

Begränsningar: Ingen egentlig.

Maskeraðbrott: Nej

Aura Perception

Kostnad: 1 blod

Effekt: Genom att se på någon kan du se dennes aura och kan få svaret på en av följande frågor per gång som aura perception används:

- ◆ Är personen blodsbanden och hur starkt är bandet (ej vem du är bunden till)?
- ◆ Vilken sorts aura har personen (blodstjänare, besläktad, varulv etc.)?
- ◆ Är personen påverkad av någon form av Dominate (ej Forgetful Mind) eller annan övernaturlig kontroll (gäller ej Blodsband eller Dementation)?
- ◆ Har personen diableriserat någon gång under det senaste året?
- ◆ Är personen psykiskt sjuk (gäller givetvis Dementation)?

Begränsningar: Man måste se personens fysiska kropp för att kunna se dess aura.

Maskeradbrott: Nej

AUSPEX - Stor:

Telepathy

Kostnad: 1 blod

Effekt: Man öppnar en tvåvägskommunikation mellan den som blir utsatt för telepatin och den som utför telepatin. De kan kommunicera obehindrat med varandra utan att någon märker det. Den som använder Disciplinen kan välja att kommunicera med en "neutral röst" för att inte avslöja sin sanna identitet.

Man kan även ställa ett antal frågor på samma vis som med Aura Perception med den skillnaden att offret kan använda ett WP för att bryta kontakten med den som använder telepati och vara immun mot alla former av telepatiförmågor i en timme. Kostar 1 extra blod per fråga.

Frågorna man kan få svar på är:

- ◆ Har du någon gång fått dina minnen förändrade, t.ex. med Forgetful Mind?
- ◆ Är du påverkad av Dementation?
- ◆ Ljög du om [sätt in en nyligen sagt mening]?

Begränsningar: Man måste se den person man ska använda telepati på.

Maskeradbrott: Ja, den som blir utsatt för det förstår vad som händer men den vet inte vem som använder förmågan.

Kan motstås med Willpower: Ja

Sensory Projection

Kostnad: 4 blod

Effekt: Din kropp faller ner i ett torpor-liknande tillstånd för att dina sinnen projiceras någon annanstans. Under tiden som man är i Sensory Projection märker du ingenting i din kroppsliga omgivning.

När man har projicerat sina sinnen kan man endast använda sig av Auspex-förmågor, inga andra discipliner, förmågor eller färdigheter, vid projiceringsplatsen.

Utövaren upplever med alla sina sinnen en plats på jorden som den känner till och har, vid minst ett tillfälle, varit vid (inom rimliga gränser). Platsen kan man dock ha

varit vid med Avspex eller andra icke konventionella metoder. Man kan inte projicera sig in i saker som rör sig. Vid den initiala projiceringen väljer man en plats dit man vill ha sina sinnen projicerade, man kan därefter "teleportera" sina sinnen till en annan plats (som man känner till) till en kostnad av ett blod.

Utövaren kan välja att färdas av en hastighet av cirka 100 km/h. Det är viktigt att påpeka att denna sinnesförflyttning endast är en projicering och är därför inte bunden till den materiella verkligheten. Det går inte heller att på något sätt upptäcka någon som har projicerat sina sinnen. Tar din kropp skada så avbryts Sensory Projection och dina sinnen återvänder till din kropp.

Begränsningar: Kan inte interagera med verkligheten, annat än med andra Avspex-förmågor.

Maskeraðbrott: Nej.

CELERITY

Den här disciplinen gör att den besläktade rör sig i övernaturliga hastigheter. När den besläktade rör sig ser det ibland ut som ett stort antal rörelser utförs till synes samtidigt. Det är bara revolverar som går att skjuta flera gånger per stridsrunda och är därför det vanligaste skjutvapnet för besläktade med celerity. Celerity kan aktiveras när som helst.

CELERITY - Liten:

Kostnad: 1 blod per stridsrunda

Exempel: Du är dubbelt så snabb som "Usain Bolt" om någon ser dig. Effekt i strid: En extra handling i stridsrundan. + 3 steg och 1 attack Effekt i scen: Du har 6st steg i valfri riktning.

Begränsningar: Celerity-handlingar går inte att använda till mentala eller sociala discipliner (t.ex. Dominate, Animalism eller Presence.)

Maskeraðbrott: Ja

CELERITY - Stor:

Kostnad: 1 blod per stridsrunda

Exempel: Du är tre gånger så snabb som Usain Bolt

Effekt i strid: Två extra handlingar i stridsrundan. +6 steg och 2 attacker.

Effekt i scen: Du har 9st steg i valfri riktning.

Begränsningar: Celerity-handlingar går inte att använda till mentala eller sociala discipliner (t.ex. Dominate, Animalism eller Presence.)

Maskeraðbrott: Ja

DOMINATE

För att kunna använda Dominate behöver du vara samma generation eller lägre än den du använder förmågan på.

DOMINATE - Liten:

Command

Kostnad: 1 blod

Effekt: Med den här förmågan får man någon att utföra en order utan att ifrågasätta eller tveka inför den.

Ordern kan inte vara direkt självdestruktiv. Order som är direkt meningslösa eller utan gränser kommer automatiskt misslyckas, t.ex. "Dö", "räkna alla sandkorn i hela världen" eller "Lyd allt jag säger för all framtid" är kommandon som inte skulle funka.

Det går att ge en order som träder fram vid ett senare tillfälle, t.ex. "När du ser en röd bil stanna den".

Om en order har en tidsbegränsning så kommer personen i fråga hålla på med den ordern tills den är genomförd. Det måste dock finnas ett naturligt slut på ordern. "Hoppa över det där staketet" är något som skulle fungera medan "hoppa" inte skulle fungera längre tio minuter varefter personen ger upp och Domineringen släpper. En order kan inte sträcka sig längre än ett dygn.

Om man blivit utsatt för Dominate vet personen att den har blivit tvingad av någon eller något till att göra det man gjort, det finns inget diskret med Dominate.

Begränsningar: Ögonkontaktskrav (solglasögon och blindhet hjälper dig icke) och personen måste förstå språket som kommandot ges på.

Maskeradbrott: Kan bli ett maskeradbrott.

Kan motstås med Willpower: Nej

DOMINATE - Stor:

Forgetful Mind

Kostnad: 3 blod

Effekt: Det går att göra tre olika saker med Forgetful Mind. Det första är att undersöka någons minnen och se ifall det finns några falska minnen. Detta tar ungefär fem minuter. Man får bara reda på att minnena är falska och inte vad de sanna minnena innehöll.

Det andra man kan göra är att ta bort falska minnen och återställa de riktiga minnena. Man kan välja att lämna delar av de falska minnen, alltså att inte återställa minnena helt. Detta tar ungefär fem minuter.

Det tredje man kan göra är att ändra eller ersätta någons sanna minne med falska eller delvis falska minnen. Det viktigaste med de konstruerade minnena är att dem inte kan vara alltför otroliga. Om personen som blivit utsatt för Forgetful Mind har svårt att tro på minnena kan det resultera i att dem falska minnena automatiskt återställer sig och återgår till dem sanna minnena. Beroende på hur lång tid man tillbringar med att ändra

någons minne kan man förändra olika stora delar. För var femte minut man tillbringar med offret kan man förändra ett dygns minnen. Detta dygn behöver dock inte vara sammanhängande.

Begränsningar: Ögonkontaktskrav.

Maskeraðbrott: Kan bli ett maskeraðbrott.

Kan motstås med Willpower: Nej

Conditioning

Kostnad: En per mellanlajvshandling tillbringad att bryta ner offret (se nedan) + 1 WP (se nedan)

Effekt: Conditioning är att bryta ner någons individualitet och självständighet totalt vilket gör att denne lyssnar på allt som utövaren med Dominate säger. Man måste först bryta ner offrets viljestyrka till den grad att denne inte har en enda WP kvar. För att ta bort ett WP krävs det att en med Dominate tillbringar en mellanlajvshandling med offret och förbrukar ett blod. För varje mellanlajvshandling kan endast ett WP tas bort på det här viset.

Om offret inte har någon WP kvar förbrukar utövaren med Dominate ett WP och offret är därefter under effekterna av Conditioning.

Offret som är under Conditionings effekt är en viljelös slav. Denne har varken kreativitet eller initiativförmåga. Det enda denne gör utöver direkta order är att få i sig ett minimum av näring och sömn. Alla tillsägelser och befallningar till den här personen från den som använt Conditioning räknas som Command-befallningar även utan ögonkontakt.

Begränsningar: Ögonkontaktskrav.

Maskeraðbrott: Ja

FORTITUDE

Fortitude är förmågan att få övernaturlig tålighet, en besläktad med Fortitude kan överleva de mest våldsamma situationerna. Fortitude är alltid igång, det går dock att välja att inte använda förmågan.

FORTITUDE – Liten:

Kostnad: 0 blod

Effekt i strid: +2 Aggravated skade-soak.

Effekt i scen: Kvlor ramlar av dig. Begränsningar: Inga

Maskeraðbrott: Ja

FORTITUDE – Stor:

Kostnad: 0 blod

Effekt: Din läkeförmåga blir bättre, du läker 2 mer bashing och 1 mer lethal per blod man spenderar för att läka.

Effekt i strid: +2 Aggravated skade-soak.

Effekt i scen: Kvlor ramlar av dig, föremål kan gå sönder när de träffar dig.

Begränsningar: Inga

Maskeraðbrott: Ja

OBFUSCATE

Användandet av Obfuscate gör dig eller det du använder det på "osynligt". Denna disciplin är inte egentlig osynlighet utan snarare ett sätt att lura andras hjärnor på. Det är viktigt att tänka på att besläktade med Auspex kan se igenom den här "osynligheten". Det är därför viktigt att tänka sig för när man använder Obfuscate.

OBFUSCATE – Liten:

Unseen Presence

Kostnad: 1 blod

Effekt: Genom att lura alla närvarandes hjärnor får man dem att inte lägga märke till ens närvaro; man är "osynlig". Man är osynlig tills man av ren klantighet interagerar med något eller väljer att träda ur "osynligheten" självmant. Utövaren blir synlig så fort denne rör, pratar med eller på annat sätt interagerar med sin omgivning, även om ingen ser dig göra det.

Begränsningar: Man kan inte försvinna framför ögonen på någon, gör man det kan den personen se dig som vanligt. Personen förstår aldrig att man försökt "försvinna". Man måste vara vid medvetande för att använda Unseen Presence.

Maskeraðbrott: Ja, om obfuscate bryts vid ett olämpligt tillfälle.

OBFUSCATE – Stor:

Cloak the Gathering

Kostnad: 1 blod + 1 för varje individ du använder Cloak the Gathering på.

Effekt: Du och upp till två varelser blir "osynliga" under förutsättning att du har en hand på den/dem du vill ha osynliga. Detta räknas som "Unseen Presence" och kan ses med Liten Auspex.

Begränsningar: Aldrig fler än 2st + dig kan vara påverkade åt gången.

Maskeraðbrott: Ja, om obfuscate bryts vid ett olämpligt tillfälle.

Vanish from the Mind's Eye

Kostnad: 4 blod

Effekt: Utövaren av Vanish from the Mind's Eye försvinner framför ögonen på alla och sätter i samma ögonblick igång Unseen Presence (behöver dock inte betala blod för Unseen Presence). Personerna som såg utövaren försvinna kommer ihåg att denne nyss var synlig. Om någon skulle försöka hugga eller slå efter obfuscate-utövaren skulle den inte träffa; inte ens av slumpen.

Begränsningar: Inga

Maskeraðbrott: Ja

POTENCE

Den här disciplinen gör att utövaren uppnår övernaturlig styrka. Potence är alltid i gång om du betalt kostnaden, men du kan dock välja att inte använda Potence.

POTENCE - Liten:

Kostnad: 1 blod för hela lajvkvällen

Effekt i strid: +1 i skada

Effekt i scen: Du kan kasta en motorcykel, välta en bil, slå genom en tegelvägg.

Begränsningar: Inga

Maskeraðbrott: Ja

POTENCE - Stor:

Kostnad: 1 blod för hela lajvkvällen

Effekt i strid: +1 i skada och din skadetyper blir lethal.

Effekt i scen: Du kan kasta en bil, slita upp en skyddsrumsdörr, slita en människa i stycken.

Begränsningar: Inga

Maskeraðbrott: Ja

PRESENCE - Liten:

Awe

Kostnad: 1 blod

Effekt: När man använder sig av Awe ökar man sin karisma till den grad att folk vänder på huvudet och ger en all sin uppmärksamhet. Den här förmågan går endast att använda i normala social situationer eller i sammanhang där tal och debatt är i fokus. Om en sådan situation avbryts och blir exempelvis en strid upphör Awe att fungera.

När man använder sig av Awe måste man offlajv högt och tydligt deklarerera detta. Alla som är i användarens närvaro vänder sitt huvud och uppmärksamhet mot denne. Ingen kommer att avbryta den när den talar eller på något sätt göra sig rolig på dennes bekostnad.

Begränsningar: Alla som är i ens närvaro samtidigt, inga undantag.

Maskeraðbrott: Nej

Kan motstås med Willpower: Ja

Entrancement

Kostnad: 1 blod

Effekt: De personer man använder Entrancement på sköljs över av ett väldigt starkt tycke. Personen som blir utsatt för Entrancement har kvar sin identitet och fria vilja, men de har starka kärlekskänslor mot utövaren.

Den som blivit utsatt för Entrancement kommer att agera och hjälpa utövaren på liknande sätt som en partner eller livskamrat. Spelare och Spelledare bör använda detta som riktlinjer ifall någon kommer att be sitt Entrancement-offer att utföra någon uppgift.

När tiden för Entrancement löpt ut kommer den som varit under förmågans påverkan att få blandade känslor mot denne, lite som man har mot en gammal älskad. Personen kommer att vara mindre omtäckande än innan användandet av Entrancement.

En person som har blivit utsatt för Entrancement kommer ihåg allt men den kommer vara helt övertygad om att det var dennes egna känslor den kände för personen. Den utsatte kommer aldrig att förstå att den blivit utsatt för Entrancement.

Används förmågan mot människor fungerar den under hela kvällen. Mot besläktade och andra övernaturliga varelser håller den i en timme.

Begränsningar: Kan bara användas en gång per kväll och person.

Maskeraðbrott: Nej

Kan motstås med Willpower: Ja

PRESENCE – Stor:

Summon

Kostnad: 1 blod + 2 i kostnad för varje utöver den första (1-3-5 osv).

Effekt: Få någon att känna sig tvungen att ta sig till dig omgående. Den som påverkas kommer att avbryta diskussioner, möten och dylikt för att komma till den som använder förmågan. Du kan inte summona personen med intentionen att skada eller sätta henom i en fälla. Ex : ”3 minuter efter att denne anlant stormar det in ett gäng och skjuter henom”, ”det sitter någon med en påle under bordet”. Effekten släpper om användaren hamnar i torpor, blir pålad, dödas eller väljer att avbryta.

Begränsningar: Du måste ha träffat personen och du kan bara använda Summon 1 gång i timmen.

Maskeraðbrott: Nej

Kan motstås med Willpower: Ja

Aversion

Kostnad: 2 blod

Effekt: När den här förmågan är i gång använder utövaren sin karisma för att sätta skräck i sin omgivning. Alla i ens närvaro undviker att titta en i ögonen, föra samtal på tv man hand eller agera på ett sätt som kan irritera utövaren. Det går inte att vara omärkt med denna förmåga igång, ens personlighet påverkar och finns över hela rummet.

Detta är ett effektivt sätt att få fiender att frukta en. I strid har alla som anfaller utövaren ett mindre i Närstrid och Avståndsstrid. Effekten är i gång tills man stänger av den.

Begränsningar: Alla som ser en blir påverkade, inga undantag.

Maskeraðbrott: Nej

Kan motstås med Willpower: Ja (då är du immunn hela kvällen).

Klanspecifika Discipliner

DEMENTATION

Dementation är den disciplin som är specifik för klan Malkav.

DEMENTATION – Liten:

Babble

Kostnad: 0 blod

Effekt: Utövaren kan tala rakt ut i luften för att få alla Malkaver som befinner sig staden att höra dennes röst på The Cobweb. Mottagarna hör rösten i samma volym som den talas i, vilket kan leda till att en Malkav på nattklubb kan missa ett samtal som skett med hjälp av Babble. Man måste använda Babble för att tala på The Cobweb, men inte för att höra.

Begränsningar: Bara till Malkaver.

Maskeradbrott: Nej

Voice of Madness

Kostnad: 1 blod

Effekt: Det finns tre olika varianter av den här förmågan. Förmågan är igång i en timme. Den som är påverkad förstår konsekvenserna av sitt handlande och respekterar, i viss mån, status och sociala konventioner.

◆ **Hysteri:** Malkaven använder den här varianten på en annan varelse som inte kan använda WP för att stå emot vanlig frenesi. Personen blir oförmögen att kontrollera sin ilska i pressande eller stressande situationer och kommer då att gå in i frenesi utan att kunna kontrollera sig. I situationer som inte är stressande eller pressande är personen konfliktsökande och aggressiv.

◆ **Hyperfobi:** Malkaven gör en person totalt skräckslagen. Personen ser allting som farligt och en potentiell dödsfälla. Personen är överdrivet nervös och kommer att vara mycket försiktig och konflikträdd. Personen kan inte använda WP för att motstå Rötschreck.

◆ **Regression:** Malkaven får personen att återgå till ett stadium där personen saknade impulskontroll.

Personen blir inte barnsligare utan förlorar endast kontroll över sina hämningar och begär, exempelvis om den utsatte ser något den vill ha måste den försöka få tag på det. Detta gör att man inte kan använda WP för att motstå hungerfrenesi.

Begränsningar: En person kan endast vara påverkad av en av de tre varianterna i taget. Den senaste varianten som personen blir utsatt för är den som gäller.

Maskeradbrott: Nej

Kan motstås med Willpower: Ja

DEMENTATION – Stor:

Eyes of Chaos

Kostnad: 1 blod

Effekt: Genom att fokusera sig på de mönster Malkaven ser i världen kan den få reda på information som annars skulle ha varit otillgänglig. Genom att studera en person, kod eller något annat skiffer i en halv minut ser Malkaven mönster och får fram lösningen på problemet.

När Eyes of Chaos används mot något mekaniskt frågar utövaren en spelare istället. Det går att använda när man försöker lösa rubriks kub, ett pussel, en gåta eller ett lösenord till en dator och andra liknande problem.

Om det sker mot en annan spelare frågar utövaren den utsatte spelaren offlajv en fråga. Frågan får handla om vad som helst som är spelrelaterat. Personen som blir utsatt för Eyes of Chaos måste svara utfömmande och svaret måste vara sanningsenligt från karaktärens perspektiv.

Exempel: "Kan du bli osynlig?", "Kan du påverka folk?", "Ljög du om...?"

Begränsningar: En fråga per person och kväll. Schiffer och gåtor måste vara på ett språk man förstår.

Maskeraðbrott: Kan bli det, beroende på vad Malkaven gör med informationen.

Kan motstås med Willpower: Nej

Total Insanity

Kostnad: 1 blod

Effekt: Total Insanity börjar gälla 24 timmar efter att den använts på det tilltänkta offret. Personen som blir utsatt blir sinnessjuk och förlorar en mellanlajvshandling. Det är helt tydligt för offret att den har blivit påverkad av förmågan.

Om förmågan är aktiv under lajvet behöver den utsatte agera psykiskt instabil hela lajvet (i samråd med SL)

Begränsningar: Det går bara att ha Total Insanity aktiv på en person åt gången. Effekten är inte kumulativ.

Maskeraðbrott: Ja

Kan motstås med Willpower: Nej

PROTEAN

Protean är klan Gangrels signaturdisciplin

PROTEAN – Liten:

Eyes of the Beast

Kostnad: 0 blod

Effekt: Dina ögon lyser och blir en färg du väljer när du skapar din karaktär. Du kan nu se i mörkret som om det vore på dagen.

Begränsningar: Den håller tills du väljer att stänga av det.

Maskeraðbrott: Ja, dina ögon lyser starkt.

Feral Claws

Kostnad: 1 blod

Effekt: Gangrelen förvandlar med en tanke sina fingrar till stora klor. Dessa klor skulle få den tuffaste av människor att bli nervös – det är tydligt att dessa klor är övernaturliga. Förvandlingen tar en stridsrunda (fem sekunder). Gangrelen kan använda dessa i strid och gör då aggreverad skada med sina händer, (går inte att kombinera med Potence.) Det går också med fördel att använda klorna vid klättringsförsök.

Begränsningar: Båda händernas alla fingrar blir påverkade, det går inte att bara välja en eller två fingrar eller en hand.

Maskeraðbrott: Ja

PROTEAN – Stor:

Earth Meld

Kostnad: 1 blod

Effekt: Genom att inte göra någonting under en stridsrunda (fem sekunder) kan Gangrelen sjunka ner i jorden och bli ett med den. Medan man är ett med jorden uppfattar man ingenting i sin omgivning, om inte den jordbit man är en del av blir "anfallen" eller skadad. Om jorden där man befinner sig störs på detta sätt kommer denne att återvända till sin kroppsliga form, dock ej om den skulle bli utsatt för direkt solljus eller eld.

När Gangrelen återvänder till sin kroppsliga form är den i medvetet tillstånd, oavsett om det gjordes frivilligt eller ofrivilligt. Medan man är ett med jorden kan man inte bli skadad av solljus eller eld. **Begränsningar:** Går endast att använda om marken under utövaren är jord eller lera.

Maskeraðbrott: Ja, men inte medan man är en del av jorden.

Shape of the Beast

Kostnad: 3 blod

Effekt: Den här förmågan förvandlar Gangrelen till en av två olika djur. Det ena djuret är specialiserat på att strida och det andra på att flyga. När Gangrelen lär sig stor Protean måste man välja vilka de två djuren är. Icke-Gangreler som lärt sig Protean blir alltid en varg i stridsform och en korp i flygform. Man kan agera under förvandlingsprocessen – men ser ut som en blandning mellan sitt vanliga jag och det djur man håller på att förvandlas till. De bonusar man får av de olika djurformerna gäller inte fören förvandlingen är klar. Det tar två rundor att förvandla sig.

◆ **Stridsformen:** I stridsformen görs anfall från djurets mun och klor eller horn. Du får : +1 skada (all skada är aggreverad)

+1 steg i strid (4 istället för 3)

+5 i hälsa

◆ **Flygformen:** I flygformen gör anfall ett lethal i skada. I flygformen rör man sig i dubbel hastighet. Detta är ett väldigt bra sätt att kunna komma undan en strid på.

Går inte att kombinera med Potence.

Begränsningar: Man måste förvandla hela sig själv till det önskade djuret.

Maskeraðbrott: Själva förvandlingsprocessen är det men inte när man ser ut som ett riktigt djur, förutom att det är kliniskt dött (på samma sätt som en besläktad är kliniskt död.)

THAUMATURGY

Ritvaler:

Liten = 1 basic ritual

Stor = 1 intermediate ritual

Om en tremere har flera paths kan hen få fler ritvaler.

The Path of Blood

Liten:

A Taste for Blood: 1 blod

Tremeren smakar på någons blod och får svar på följande frågor:

Hur mycket blod finns det i personens system? Har hen nyligen druckit blod? Vilken generation tillhör blodets ägare? Har hen diableriserat någon?

Blood of Potency: 1/2/3 blod

Magikerns generation sänks med antalet blod som spenderas (max 3). Detta påverkar Dominate, blodpool och blod/rvnda men inte willpower, hälsa eller barnskapande.

Stor:

Theft of Vitae: 1 blod

Denna förmåga påverkar en person som tremeren kan se inom 15 meter. Hen suger ett blod per runda från offret i tre rundor. Om något bryter strålen bryts magin.

Cauldron of Blood: 2 blod

Magikern måste röra vid sitt offer för att använda denna förmåga. Offrets blod börjar koka bort och personen tar därför 3 agg-skada och förlorar tre blod (osoakbart).

Lure of Flames:

Notera att alla vampyrer som ser eller känner elden från Lure of Flames kommer att behöva testa för Röttschreck.

Liten:

Flame Bolt: 1 blod

Denna förmåga använder samma sätt att träffa som skjutvapen men använder Övernaturligt istället för Avståndsvapen. Träffar attacken gör den 1D6 agg.

Wall of Fire: 1 blod

Tremeren skapar en vägg av eld. Väggen blir två meter hög, två meter bred och en halvmeter djup. Den som är inom området tar 1D6 agg per runda som man befinner sig i elden. Väggen får som mest vara 15 meter ifrån besvärjaren.

Stor:

Engulf: 1 blod

Denna förmåga får ett offer att börja brinna och gör 1D6+2 agg. Offret fortsätter därefter brinna tills det släcks (genom en handling) och gör ytterligare 1D6 agg per runda som man brinner.

Firestorm: 2 blod 1 WP

Tremeren väljer ett område upp till 15 meter ifrån sig. Området får som mest vara sju meter i diameter som därefter börjar brinna. Alla som är inom området tar 1D6 agg per runda som de är därinne. Allt som är inom området fattar eld, förr eller senare.

Movement of the Mind:

Liten:

Force Bolt: 1 blod

Magikern slår omkull någon eller något (ett föremål får max. väga 50kg). Offret måste ta en handling för att ta sig upp.

Manipulate: 2 blod

Tremeren manipulerar ett föremål som om hon använde en hand. Föremålet rör sig i gånghastighet och kräver hela magikerns koncentration.

Stor:

Repulse: 1 blod

Magikern trycker iväg ett flertal (intelligence + occult) föremål och/eller personer ifrån sig själv. De påverkade måste ta en runda i anspråk för att resa sig upp. Man kan även använda denna förmåga för att skjuta iväg ett föremål mot någon som någon slags skjutvapen. Föremålet måste först träffa precis på samma sätt som skjutvapen men med Occult istället för Firearms och om det träffar gör det Occult + 1D6 lethal i skada. Endast föremål som inte väger mer än 100kg kan skjutas iväg med denna förmåga.

Control: 1 blod

Denna förmåga används på ett föremål eller person åt gången. Upp till ett ton kan föremålet väga. Tremeren har samma precision som om hon hade använt två händer och kan slänga in personer i väggar, kasta gatlock över hus etc. Magikern har fullständig kontroll över föremålet eller personen. Eventuell skada är Occult + 1D6 + eventuell extra skada från föremålet. Total koncentration krävs för att använda denna disciplin.

The Path of Conjuring:

Denna path kräver en hel turs total koncentration att använda.

Liten:

Summon the Simple Form: 1 blod

Magikern frammanar ett enkelt objekt som bara får bestå av ett material och inte får ha avancerade former. Det frammanade föremålet är kvar i Occult + Intelligence turer. Exempel: metallrör, träpåle, sten eller en klump kol.

Permanency: 3 blod

Samma sak som Summon the Simple Form fast föremålet är kvar för alltid.

Stor:

Magic of the Smith: 5 blod

Med denna förmåga kan magikern frammana mer avancerade former såsom pistoler, mediciner, kläder etc. Enda kravet är att tremeren vet hur dessa saker fungerar.

Reversed Conjuring: 1 blod

Något frammanat som tremeren ser försvinner.

Power over Life: 10 blod

Tremeren kan frammana en varelse som är som störst så stor som hon själv är. Varelsen har ingen egen vilja och den lyder magikern blint och gör inget annat. Efter en vecka upplöses varelsen i ett ingenting inklusive blod som druckits ur den.

Hands of Destruction:

Liten:

Decay: 1 blod

Ett föremål som tremeren håller i åldras med en hastighet av ett år per tur. Till slut blir det inget kvar av föremålet.

Gnarl Wood: 1 blod

Upp till 25kg trä bögs och vrids till oigenkännlighet. Detta kan bland annat förstöra träpålar, dörrar och möbler.

Stor:

Acidic Touch: 1 blod

Magikerns händer är som syra och fräter på allt hon rör vid. Personer som hon rör vid tar ett agg per runda och dörrar, handfångslen och rustningar i händerna på tremeren fräter sönder.

Atrophy: 1 blod 1 WP

En arm eller ett ben vittrar sönder och går aldrig mer att använda mer. Vampyrer helar detta på samma sätt som aggreverad skada.

Turn to Dust: 1 blod

Åldrar en människa 10 till 50 år eller decimera henne till en hög med damm. Vampyrer som blir utsatta för denna förmåga får noll i Appearance för resten av kvällen.

Inflytelseområden

BYRÅKRATI

- ◆1: Spåra böter.
- ◆2: födelsecertifikat eller körkort. Slå av all ström, avlopp, vatten etc. till ett litet hus, stäng en liten park eller väg, få kommunalt bidrag (2500 kr).
- ◆3: Fejka döds-certifikat, pass eller asyl, stäng en kommunal skola under en dag, stäng ner ett mindre företag p.g.a. regelbrott.
- ◆4: Genomför buggning av en telefon, fejka en markägarrätt, påbörja en avdelningsstor undersökning.
- ◆5: Starta, stoppa eller förändra ett stadsprojekt eller policy, stäng ner ett större företag p.g.a. regelbrott, lägga om stadsområden, tillintetgöra papper om en person på stadsnivå.

KYRKAN

- ◆1: Identifiera de mest sekulariserade medlemmarna av en tro i ett lokalt område, gå som om man vore en av de anställda inom prästerskapet, få tag på information från kyrkböcker (dop, giftermål, begravningar etc.).
- ◆2: Identifiera högre medlemmar i kyrkan, spåra upp kyrkomedlemmar som besöker kyrkan ofta, förbjud vanliga medlemmar att besöka kyrkan.
- ◆3: eller stäng en kyrka, hitta en genomsnittlig hvnter, ta kollekt (2500 kr), få tag på privat eller känslig information om en kyrkomedlem.
- ◆4: Få högre medlemmar avstängda eller satta i dålig dager, manipulera kyrkans olika grenar på länsnivå.
- ◆5: Organisera stora protester, få tag på antik kyrkokunskap.

FINANSER

- ◆1: Lära sig om stora transaktioner och finansiella händelser, skaffa kapital (10 000kr), lära sig om generella ekonomiska trender, lära sig om de riktiga motiven för många finansiella handlingar.
- ◆2: Spåra ett mindre konto, skaffa nog med kapital att köpa ett mindre företag (en liten affär t.ex.).
- ◆3: Köpa ett stort företag (några få små företag eller ett stort).
- ◆4: Manipulera lokala banker (försena insättningar, ändra räntesatser lite etc.), förstöra ett mindre företag.
- ◆5: Kontrollera en hel stads bankväsende (stänga av bankomater, stänga av banken för en dag p.g.a. ledighet), förstöra ett stort företag eller köpa ett stort företag.

SJUKVÅRD

- ◆ 1: Se någons sjukjournal, fejka vaccinationspapper och liknande, använda kommunala vårdcentraler som du vill eller få människoblod (blodpåse).
- ◆ 2: Se några medicinska forskningspapper, få mindre labbarbete gjort, skaffa en kopia på en rättsläkares rapport, instifta mindre karantäner.
- ◆ 3: Korrumpera resultat från tester och inspektioner, ändra medicinska journaler.
- ◆ 4: Skaffa en kropp, skriva om någons journal totalt, använda sjukvårdens pengar för eget syfte (2500kr), få mindre medicinsk forskning gjord om ett ämne, instifta stora karantäner, hälsovårdsmyndigheten stänger av ett företag åt dig.
- ◆ 5: Få speciell forskning gjord, få en person insatt på mentalsjukhus eller utsläppt därifrån.

SOCIETETEN

- ◆ 1: Få reda på vad som är inne just nu, få tag i biljetter till konserter, teatrar etc. som är svåra att få tag på, få nys om konserter och teaterföreställningar långt innan de offentliggörs.
- ◆ 2: Hålla reda på kändisar och förgrundsfigurer, vara en lokal röst på underhållningsområdet, låna dött kapital av rika vänner (10 000 kr).
- ◆ 3: Krossa lovande karriärer, umgås och beblanda sig med folk långt över ens egen status.
- ◆ 4: Göra en klubb, teater eller pub populär, bli erkänd i någon av stadens sociala cirklar, göra sig själv till en mindre celebritet (en nivå av Fame), utnyttja någon annans kontakter i societeten för att höja en annan av dina influenser (även om du har noll i influensen) med ett steg för en session.
- ◆ 5: Få en klubb, teater eller pub mindre populär, få en känd person att framträda där man önskar och dra en ganska stor publik.

INDUSTRI

- ◆ 1: Få reda på industriprojekt och industriinflyttningar och industrivtflyttningar.
- ◆ 2: Få mindre projekt genomförda, fiffla lite med fackets pengar (5000 kr), arrangera mindre olyckor eller sabotage (även på andra industrier).
- ◆ 3: Organisera en mindre strejk, låna utrustning under kort tid.
- ◆ 4: Stänga ner en liten fabrik, vitalisera en liten fabrik, få den lokala fackföreningsavdelningen att bojkotta (eller på annat sätt göra ett politiskt ställningstagande för eller emot) någonting.
- ◆ 5: Importera ämnen eller utrustning för eget bruk och skriv upp det på företagets nota, anställa och avskeda utan större ingripande från facket.

RÄTTSVÄSENDET

- ◆ 1: Få gratis juridisk representation i mindre fall.
- ◆ 2: Få mindre åtal nerlagda (snatteri, parkeringsböter, sexvella trakasserier).
- ◆ 3: Manipulera rättegångsförfaranden (t.ex. misstolka eller omtolka mindre testamenten och kontrakt, ändra rättegångsdatum), smussla ut pengar ur rättsväsendet (2500 kr), få gratis representation i de flesta fall, få vilket fall som helst att hamna under utredning (gäller förundersökningar som har lagts ner), tvinga polisen att starta en förundersökning.
- ◆ 4: Utfärda stämning vid kontraktsbrott, förhindra rättsfall, få de flesta rättsfall nerlagda, utförda eller upphäva villkorlig frigivning.
- ◆ 5: Lägga ner alla förutom de mest allvarliga utredningar, starta en utvisningsprocess mot någon (detta behöver inte lyckas). Brott (t.ex. mord, olaga frihetsberövande, narkotikasmuggling, människosmuggling, koppleri).

MEDIA

- ◆ 1: Få reda på större nyheter tidigt, få in en mindre artikel i tidningen eller ett reportage i radio eller tv (inom rimliga gränser).
- ◆ 2: Tona ner en artikel eller reportage, få tag på information kring utredande eller grävande reportage.
- ◆ 3: Starta en nyhetsutredning eller ett reportage, få projektbidrag och slösa det (2500 kr).
- ◆ 4: Starta en större nyhetsutredning, reportage eller projekt.
- ◆ 5: Få ut en fejkad nyhet i media (endast lokalt), stoppa mindre lokala artiklar eller reportage totalt.

OCKULT

- ◆ 1: Kontakta och delta i vanliga ockulta grupper och deras ordinarie verksamhet, känna till mer synliga ockulta figurer.
- ◆ 2: Känna till och kontakta mer obskyra ockulta figurer, ha tillgång till de vanligaste tillbehör till ritualer och riter.
- ◆ 3: Känna till var vissa av traktens övernaturliga varelser håller till och (kanske) kontakta dem, få tag på ovanliga eller vitala komponenter till ritualer, mjölka wannabes på pengar (2500 kr), få tillgång till ockulta luntor och skrifter, lära sig en "basic" ritual.
- ◆ 4: Lära sig en "intermediate" ritual, få tag på tvivelaktig information om något övernaturligt eller ockult, utföra en rit i kylvten för att få tag på blod (två blodblubbar).
- ◆ 5: Få tag på en formel till en "advanced" ritual, använda en sektmedlems influenser för egna ändamål (få tre nivåer av en influens som inte får övergå nivå tre under en session).
- ◆ Du får välja dina ritualer i samråd med spelleddare.

POLISEN

- ◆ 1: Kunna polisrutiner, höra polisrykten och information, undvika trafikböter.
- ◆ 2: Kolla upp registreringsnummer, undvika polisinblandning för mindre brott (snatteri, parkeringsböter, sexvella trakasserier) utan att vara sedan tidigare straffad, få "inside information".
- ◆ 3: Få kopior av utredningsrapporter, få polisen att trakassera, försena någon eller hålla kvar dem i häktet, hitta polishemligheter.
- ◆ 4: Ha tillgång till konfiskerade vapen och kontraband, undvika polisinblandning för större brott (t.ex. misshandel, mindre droginnehav, olaga vapeninnehav), starta en utredning kring valfritt ämne, få pengar ändå från bevismaterialsrummet eller som ett anslag (10 000 kr).
- ◆ 5: Starta en större utredning, iscensätta ett brott (t.ex. förfälska bevis), få poliser avskedade, blanda in Säpo i en utredning.

POLITIK

- ◆ 1: Mindre lobbyverksamhet, identifiera var den riktiga makten sitter och var "bastumötena" utförs, hålla koll på vad som händer (politiskt).
- ◆ 2: Träffa småpolitiker, samla information angående beslutsprocesser, lagar och liknande, använda partiets pengar (10 000 kr), starta flygbladsvtdelning för eller mot någonting.
- ◆ 3: Styra eller förändra mindre politiska projekt (t.ex. lokala parker, renoveringar, nedläggning eller öppning av fritidsgård eller mindre byggen).
- ◆ 4: Anta mindre kommunala bestämmelser (t.ex. sopböter, parkeringsavgifter eller biljettpris på kommunaltrafiken), förstöra en mindre politikers karriär, starta en demonstration (med minst några hundra deltagare).
- ◆ 5: Anta kommunala bestämmelser (t.ex. trängselskatt eller industrivtsläppsböter), stänga ner ett företag som är etablerat i kommunen eller tillåta ett företag genom indirekta knep (t.ex. lagändringar).

GATAN

- ◆ 1: Få höra ordet på gatan, identifiera de flesta gäng, deras områden och vanor.
- ◆ 2: Leva utan fruktan bland uteliggare- och gatavgångstata områden (t.ex. Gårdivik, Liljeängen, Västervall, Sjöviken, Östra centrum), känna en kontakt inom gatans olika delar (uteliggare, knarkare, prostituerad, gängmedlem etc), få tag på, i lagens ögon, obetydligt kontraband (knivar, knogjärn, lite heroin, hasch etc).
- ◆ 3: Få insyn i, och smårekten från andra Influenser, få mindre tjänster gjorda av gängmedlemmar eller gatans invånare, få tag på en pistol, zipgvn, jakthagelgevär eller ett ovanligt närstridsvapen.
- ◆ 4: Mobilisera grupper av hemlösa (ett tjugotal) och få dem att utföra mindre "uppdrag", få hemlösa att tigga eller samla ihop till välgörenhet och ta pengarna i egen ficka (2500 kr), få tag på en högkalibrig pistol (t.ex. desert eagle), få säga sitt i all gängverksamhet.
- ◆ 5: I stort sett kontrollera ett medelstort gäng eller en del av ett stort gäng, arrangera och genomföra en större protest av gatufolk (ca. 1000 deltagare), skaffa en SMG, pumphagelgevär eller en kevlarväst.

TRANSPORT

- ◆1: Veta vad som går vart, när och varför, resa gratis och snabbt inom staden.
- ◆2: Spåra en oförsiktig person som åker med kollektivtrafik, arrangera säker transport (eller åtminstone gömd) från mundana hot såsom rån, terrorism och solljus.
- ◆3: Allvarligt försvåra någons förmåga att färdas, undvika de flesta övernaturliga faror under resor (t.ex varulvar).
- ◆4: Stänga ner en transportgren (t.ex. busslinjer, flygplan, tunnelbana etc) en till två dagar, fixa pengar (5 000 kr).
- ◆5: Omdirigera en transportmetod (t.ex. bussar, flygplan, tåg, lastbilar), smuggla utan risk för straff.

UNDRE VÄRLDEN

- ◆1: Få tag på lätta droger, knivar, olaglig spelverksamhet eller snabba biljetter.
- ◆2: Få tag på pistoler, zipguns, tunga droger eller stulna bilar, hyra muskler för att spöa ner någon, handla med stöldgoods, visa att brott lönar sig genom att själv delta (och få 10 000 kr).
- ◆3: Få tag på kevlarväst, tunga pistoler eller jakthagelgevär, anordna en mindre "stöt" (inga mord, stora rån eller explosioner), träffa någon i "Familjen".
- ◆4: Skaffa sig kriminella kontakter inom tjänstemannakåren, få tag i vapen.
- ◆5: Anordna lönnmord inom gangstervärlden, anställa en pyroman eller sprängare, förse en stadsdel med dess drogbehov.

UNIVERSITET

- ◆1: Ha tillgång till mindre avancerade universitetsresurser (t.ex. labbtrustning)
- ◆2: Känna en kontakt eller två med användbar kunskap, ha mindre tillgång till universitetets lokaler, skaffa fram förfälskade gymnasiebetyg.
- ◆3: Använda sig av lärarkårens tjänster, ställa in en universitetskurs, "rätta till" betyg.
- ◆4: Anordna protester och samlingar med studenter, framställ en lärare i dålig dager.
- ◆5: Förfälska en universitetsexamen.

Meriter & Brister

MERITER

Lurig Aura (1): Din aura ser alltid mänsklig ut.

Menlös (1): Folk i staden vet om att du är oförarglig och ser dig inte som ett hot eller som någon som kan tänkas komma i vägen för deras planer. Detta kan dock förändras. Om du börjar agera på ett hotfullt sätt så kommer den generella åsikten om dig att skifta i negativ riktning.

Sabbatöverlevare (1): Du har överlevt minst en Sabbatattack eller försök till rekrytering. Du ser detta som sjukt macho och påtalar det gärna. Du får +1 i Gatsmart.

Sann Kärlek (1): Du har funnit din stora kärlek på lajvgolvet. Du vill behaga och skydda personen. I en situation där din älskade är i fara så kommer du att få +3 på ditt initiativ.

Äta Mat (1): Din karaktär kan äta och dricka som en vanlig människa. Efter aktivt lajvande så kommer din karaktär att spy upp det som den har ätit.

Dvbelhänt (2): Ger dig +1 i Närstrid. Kan gå över din maxgräns.

F.d. Gängmedlem (2): Ger dig +1 i Inflytande: Gatan (välj ett av stadens gäng).

Förtrollande Röst (2): Du har en stark och vacker röst. Folk lyssnar gärna på dig. Du får +1 i Karisma i mellanlajvshandlingar.

Hököga (2): Ger dig +1 i Skjutvapen. Kan gå över din maxgräns.

Magkänsla (2): Ger dig +1 i Uppmärksamhet. Kan gå över din maxgräns.

Magiresistens (2/4): Du kan inte bli utsatt för ritvaler (nivå 1-3 / nivå 1-5).

Effektivt Intag (3): Du har bättre "blodsmältning" än andra, så du får 1 extra blod för varje 2 du dricker. Ex: En karaktär som dricker 4 blod får istället 6 blod.

Kultvrkameleont (3): Dina skådespelaregenskaper är briljanta och du kan smälta in i din omgivning och nya grupperingar. Bra vid exempelvis infiltration. Du får +2 i Manipulera i dina mellanlajvshandlingar.

Mörkerseende (3): Du kan se i mörkret som om det vore ljust.

Vacker Hy (3): Din hy är mänsklig och vacker. Du får +2 i Utseende i dina interaktioner med människor. Du behöver inte sminka dig.

Vapenexpert (3): Du gör +1 skada med alla avståndsvapen.

Enorm (4): Du är rejält stor och får bonusar i strid. +1 i intimidera. Du ska vara 195 cm eller längre för att få välja denna.

Extra Disciplin (4): Du läser upp en valfri Kardinal disciplin; du får köpa steget för freebies/Xp.

Syna Bluffen (4): Spendera ett WP för att veta om personen du pratar med ljög om det hen sade.

Adel (5): Du kan kalla in en tjänst från Societeten (inflytande 4) per session. Din karaktär tillhör de finaste sociala kretsarna.

F.d. Blodstjänare (5): Du har levt som blodstjänare i åtminstone 50 år och har fått liten Potence. Folk i staden glömmet aldrig detta och du kommer att respekteras som om du hade 1 lägre status.

Framgångsrik Skapare (5): Din skapare är känd inom sekten eller Klanen. Din status är +1. *Prata med SL om du väljer denna.*

Helgonförklarad (5): Du kan kalla in en tjänst från Kyrkan (inflytande 4) per session. Din karaktär är väldigt kristen.

Järnvilja (5): Genom att använda 1 WP kan du motstå alla mentala angrepp mot dig. Du är immunn mot effekten i 1 timme.

Slottsherre (5): Du äger ett slott i närheten av staden. Beroende på hur mycket du har i Resurser så kan du ha det fint och städat med tjänare, eller dammigt och övergivet.

Extremt Skicklig / Talangfull / Utbildad (6): Du får +2 poäng att sätta ut i fysiska (skicklig), sociala (talangfull) eller mentala (utbildad).

Obindbar (6): Du kan inte bli blodsbunden genom att dricka besläktat blod.

F.d. Legoknekt (7): Du får +1 poäng att sätta ut i fysiska attribut, samt +3 poäng att fördela valfritt mellan Slagsmål, Undvika, Skjutvapen och Närstrid.

BRISTER

Nyinflyttad (0) – Du är nyanländ i staden. Folk kommer därför inte att lita på dig i första taget. Denna Brist SKA du ha om du kommer från någon annan stad än Lindesberg. *Den stryks efter 2 deltagna lajv.*

14:e Generationen (1): Du är en ganska ny vampyr, skapad för max 5 år sedan, av en trettonde generationens besläktad. Detta gör att du bara kan använda 8 av dina 10 blod.

Beroende (1-3): Du är beroende av en substans; exempelvis droger eller alkohol. Poängen varierar beroende på hur starkt beroendet är. Diskutera med SL.

Fattig (1): Du kan inte ha mer än *max 1* i Resurser.

Hör Dåligt (1): Du hör dåligt. Du kommer behöva be folk upprepa sig, och om någon viskar kommer du inte att höra dem.

Infertilt Blod (1): Du kan inte skapa avkommor; du är steril.

Ingen Spegelbild (1): Du har ingen spegelbild och syns inte heller i en mobilkamera. Detta kan vara användbart, men risken att bli upptäckt är stor. saker du har på dig syns inte, men om du exempelvis bär på en kropp så kommer den att synas.

Kall Beröring (1): Växter döer av din beröring. Människor känner en intensiv kyla. Du får -1 i Jaktförmåga.

Kort (1): Du är väldigt kort. Du får 1 steg mindre per runda.

Ljuskänslig (1): Du är extra känslig mot ljus. Du hamnar lättare i rötshrek vid syn av eld. Du får -1 vid test.

Lysande Ögon (1): Dina ögon lyser. Människor ser detta och du bör bära solglasögon under kvällstid.

Misstagen Identitet (1): Du ser ut som någon annan spelare eller någon välkänd person i spelvärlden och folk kan tror att de känner dig. Väljes i samråd med SL.

Mörk Hemlighet (1): Du har gjort saker du inte vill att folk ska veta, och skulle nån få reda på det kan konsekvenserna bli dyra. *Samråd med SL.*

Otålig (1): Du orkar inte vänta på att saker ska hända. Säger någon att den ska göra någonting så förväntar du dig att det inte ska ta längre än 5 minuter. Du blir lätt uttråkad. Du får -1 i Karisma när du interagerar med människor.

Permanenta Huggtänder (1): Du kan inte dra in dina huggtänder. Folk kommer att märka det om du talar med någon, ler eller skrattar. Du får +1 i Intimidera men -2 i Utseende vid interaktioner med människor.

Sjusovare (1): Du har svårt att vakna, du kommer att komma senare till Elysium. Ca 1 timme.

Skrämmande för Djur (1): Djur är rädda för dig. Det kan hända att du blir anfallen av djur. Andra morrar eller undviker dig helt.

Skändad Skapare (1): Din skapare har gjort någonting som folk inte uppskattade. Folk vet detta, och du kan få höra e

Talfel (1): Du har ett talfel. Du kan exempelvis ha problem med bokstaven R, läspning eller stamning. *I samråd med SL:n* del taskiga grejer. Du respekteras som 1 lägre i status än du normalt skulle ha haft.

Tål Inte Vitlök (1): Du klarar inte av lukten eller synen av vitlök. Du får -3 i Självkontroll när du är i närheten av vitlök.

Hämnd (2): Du måste hämnas på någon specifik person. Valet är ditt i samråd med SL. Minst en utav dina mellanlajvshandlingar ska användas emot denna person. Du får +1 på alla handlingar emot denna person.

Bloedsbunden (2) – Du har fått som straff att bli blodsbunden till en annan individ i staden för något du har gjort. *Val av denna brist görs i samråd med SL.*

Dålig Syn (2): Du ser dåligt, och kan exempelvis ha problem med att läsa text eller sms. Du får -1 i Skjutvapen.

Enögd (2): Ditt ena öga är så skadat att det inte fungerar. Du får -1 i Uppmärksamhet.

Flammande Aura (2): Din Aura är ovanligt ljus och kommer locka övernaturliga väsen till dig. Vissa saker vill tala med dig för att du är spännande; andra kanske vill äta upp dig.

Infekterande Bett (2): Till skillnad från andra besläktade saknar du förmågan att slicka igen såren du orsakat efter att du ätit från en människa. Du saknar de enzymer som vanligtvis används för att dölja bittet. Det finns en chans (1 på 3) att människan utvecklar en sjukdom som slutar i döden.

Kall Vind (2): Du utsöndrar kyla och människor känner att det drar kallt nära dig. Besläktade känner det också, men inte i närheten av lika mycket. Du får -1 i Jaktförmåga.

Minnesförlust (2): Du har tappat en del av ditt minne från förr. Bestäms tillsammans med SL.

Mångalen (2) – Din självkontroll är bunden till måncykeln. Desto fullare månen är, desto högre är chansen till att du går in i frenesi.

Skrytmåns (2) – Du är extremt stolt över din klanstillhörighet, din status och din blodslinje. Du skryter om detta vid varje tillfälle du får. *Den här bristen måste spelas på!*

Våldsbenägen (2) – Du kan ej ha Hord eller Tjänare. Du är en våldsam person som gärna tar till knytnävarna när saker inte går som du vill.

F.d. Posthållare (3): Du har tidigare haft en post och blev avsatt. *Historien bakom skapas i samråd med SL.*

Hat (3): Det finns nånting där ute som du verkligen hatar och du kommer att göra allt för att förstöra det. Du ska använda en mellanlajvs handling per lajv som ska vara riktad mot objektet av ditt Hat. Valet av vad är ditt tillsammans med en spelledare. Beroende på vad som händer så bör du se upp för att gå in i frenesi.

Kan Ej Gå Över Vattendrag (3): Du kan inte gå över vattendrag. Du kan inte gå över en å, men över vattenpölar.

Långsam Läkning (3): Du läker långsammare än andra. Du kan inte läka skador du tar i strid. Det en vanlig besläktad läker på 1 stridsrunda läker du på 10 stridsrunder.

Monstruös (3): Du har ett monsterliknande utseende. Vanliga människor kommer att bli rädda för dig och andra kommer tycka du är obehaglig att titta på. Du kan behöva dölja ditt utseende på något sätt. Denna kan EJ väljas utav klan Nosferatu. Du får -3 i Utseende när du interagerar med människor.

Permanent Sår (3): Du har sår som aldrig läker. Det kommer att blöda, vara och annat snusk. Det kommer att lukta och märkas, så det blir svårt att vara bland människor. Du får -2 på alla slag när du interagerar med människor.

Skrämmande Närvaro (3): *Neonater får ej ha denna.* Man vet att du är farlig, dina avra är otäck och varelsen i din närhet kan vara rädda för dig. Man börjar även varje lajv med 3 mindre blod, ner till lägst 1 blod kvar. Man går inte in i blodsfrenzy pga detta, utan har tid att jaga. *Väljs i samråd med SL.*

Tankspridd (3): Du har ett fruktansvärt dåligt minne, så illa att du från och till glömmet vad du heter, vart du bor osv.

Tillbakadriven av Kors (3): Du klarar inte av att se kors. Du kommer att backa undan eller hitta en så snabb väg förbi det som möjligt. Du kan hamna i rötshrek om du inte kommer undan det. Du får -3 i Mod när du är i närheten av kors.

Tvnt Blod (4): Ditt blod är tvnt och svagt. Alla dina blodskostnader dubbleras och du kan inte skapa ett blodsbånd till någon.

Förtäring (5): Du har en cancerliknande sjukdom som gör att du ruttnar bort inifrån. Varje kväll när du vaknar tar du ett bashing som du inte kan soaka eller läka med blod. För att läka detta måste du äta 1/10 av din kroppsvikt i mänskligt fett/hud.

Blind (6): Du är blind. Du kan inte ha sätta några poäng i Skjutvapen, Köra, Undersöka och Uppmärksamhet.

Paraplegisk (6): Dina ben fungerar inte. Du behöver åka rullstol eller bli buren. Du kan inte sätta poäng i Smidighet eller Undvika.

KLANSSPECIFIKA MERITER & BRISTER

BRUJAH

Meriter

Fokuserad Frenesi (2) – När går in i frenesi så får du välja ett mål som du då fokuserar på fram till dess att personen faller i torpor.

Stark Personlighet (5) – Du får ett extra poäng att sätta ut i följande Kontaktnät: Kontakter, Tjänare eller Hord. Kostnaden för att i framtiden höja dessa med exp halveras.

Brister

Uppenbart Rovdjur (2) – Du är skräckinjagande för människor och detta påverkar dina möjligheter till social interaktion med dem. Alla sociala situationer kommer vara 2 svårare på alla test.

Okontrollerbar Vrede (5) – Du kan ej motstå frenesi med WP.

GANGREL

Meriter

Ospårbar (2) – Du lämnar inga spår efter dig när du rör dig i naturen. Varken lukt eller fotspår.

Gaias Totem (7) – Du har förmågan att transportera dig under marken till något av dina tre totem som du har grävt ned i jorden där du vill komma fram. Exempelvis ditt haven, elysium eller jaktmarken. Dessa aktiveras genom att du använder dig av Earth Meld. Du förflyttar dig ögonblickligen mellan dessa punkter.

Brister

Djurens Vän (2) – Djur är heliga i dina ögon. Du kan inte dricka deras blod.

Djurens Vrede (5) – Alla djur avskyr dig och kommer attackera dig om de får chansen. Du kan inte bo i närheten av skogen om du väljer den här bristen.

NOSFERATU

Meriter

Motbjudande Blod (3) – Ditt blod smakar förjävligt. Om någon biter dig eller dricker från dig så kommer de med största sannolikhet rygga tillbaka och tvingas kväva kväljningarna på grund av smaken. Du kan ej ha tjänare om du väljer denna merit.

Insektsmästaren (5) – Du kan nu använda din animalism på grupper av insekter och då påverka flera samtidigt.

Brister

Dödssamlare (3) – De döda är dina bästa vänner och ditt hem är besmyckat med döda ting. Allt från skelett till döda kroppar. Du gör allt med dem som du skulle göra med vanliga vänner; t.ex. pratar med dem, dansar med dem eller klär upp dem.

Felsteg (5) – Du har trampat någon på tårna och har nu dragit på dig vreden från en annan grupp av Nosferatus. De använder sina resurser för att sabotera för dig. Ju längre du stannar i en stad, desto värre blir din vardag. Du kan bli av med den här bristen om du lyckas förhandla fram en lösning med gruppen som är ute efter dig.

TORÉADOR

Meriter

Hungerkontroll (1) – Du har lättare att kontrollera din hunger då du väldigt ofta befinner dig bland människor. Detta förbättrar din förmåga att motstå hungerfrenesi.

Kraftfull Tjänare (5) – Du har en tjänare som är extra stark. Du får skapa en tjänare som har samma poäng att sätta ut som en Neonat. Den får dock inga freebies, utan får istället två (istället för en) poäng i discipliner att sätta ut. *Detta görs i samråd med SL.*

Brister

Sadist (2) – Du tycker om att tortera folk och finner njutning i detta du kallar konst.

Kappvändare (5) – Du har förr varit anark. Detta är känt om dig. Du avskyr folk i kostym och skulle aldrig klä upp dig. Du stöttar i allmänhet den vinnande faktionen där du bor.

VENTRUE

Meriter

Nobel (2) – Människor uppfattar dig som väldigt nobel. Det är något ädelt i sättet du rör på dig, talar och intragerar med dem. Det här gör att du får det 2 lättare på alla test du gör gällande interaktioner med människor.

Paragon (6) – Du är en extremt duktig individ inom ditt valda område. Detta gör att du får *i samråd med SL* välja ett område i Kontaktnät som du kan höja (för freebies/exp) till nivå 6.

Brister

Traditionsbrytare (3) – Du har brytit mot någon av traditionerna och blivit bestraffad för detta. Det är allmänt känt. *I samråd med SL bestämmer ni vad som har hänt.*

Tölp (4) – Du är raka motsatsen till vad man föreställer sig när man hör ordet Ventrue. Du är inte elegant, charmig eller stålig. Du kan inte erhålla någon klanprestige (dignitas) och kommer därför alltid vara lägst stående i klanen. Andra Ventrues kommer vid varje tillfälle som ges påtala dina tillkortakommanden i sann gentlemannamässig anda.