

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Introduktion

Dette er reglerne til kampagnen *Vampyre: En ny start*, som er baseret på *Vampire: the Masquerade*. Hvis du ikke kender til Vampyre på forhånd, anbefaler vi dig at læse guide til nye spiller, da der er mange ting, vi ikke har plads til at forklare og mange historier og koncepter, vi heller ikke har plads til. Alternativt kan du bede en af de garvede Vampyre-spillere eller arrangører forklare nogle af koncepterne og udpege eventuelle faldgruber.

Nogle steder har vi defineret reglerne til at være anderledes end i andre bøger, da det fungerer bedre til denne kampagne. Hvor det er tilfældet, er det naturligvis reglerne i dette hæfte, der gælder, frem for andre bøger.

Derudover må du altid gerne kontakte en arrangør, hvis du har en god idé, som virker til at bevæge sig lidt ud over reglerne, og du gerne vil vide, om det kan lade sig gøre alligevel, eller hvis der er noget, du er i tvivl om. De er der for spillernes skyld, og de er til at tale med.

"Hvornår er det så mit ansvar at kunne reglerne?" Når du er med til *Vampyre: En ny start* er det forventet, at du har sat dig ind i de basale regler omkring spillet, og at du har en karakter, der er lavet efter reglerne i dette hæfte. Men du behøver ikke terpe alle Disciplinerne igennem (du er selvfølgelig velkommen til at gøre det alligevel) - kun dem, du selv bruger. Dette betyder, at det er i orden at spørge folk, der bruger en disciplin på dig, hvad det trin af disciplinen gør, da det er forventet, at vedkommende kan sine discipliner. På samme måde er det forventet, at du kan forklare, hvad dine discipliner gør, hvis du bruger dem på nogen.

# Indhold

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>Din karakters koncept</b>         | <b>4</b>  |
| <b>Klanerne</b>                      | <b>4</b>  |
| Brujah                               | 4         |
| Gangrel                              | 5         |
| Malkavian                            | 5         |
| Nosferatu                            | 5         |
| Toreador                             | 6         |
| Tremere                              | 6         |
| Ventrue                              | 7         |
| Ghouls                               | 7         |
| <b>Hvordan du laver din karakter</b> | <b>8</b>  |
| <b>Generelle regler for spillet</b>  | <b>9</b>  |
| Ordensregler                         | 9         |
| Blod                                 | 9         |
| Menneskeblod                         | 9         |
| Dyreblod                             | 10        |
| Ghoulblod                            | 10        |
| Vampyrblod                           | 10        |
| At skabe Ghouls                      | 11        |
| Skabe blodsband.                     | 11        |
| Viljestyrke                          | 12        |
| livspoint                            | 13        |
| Torpor                               | 13        |
| menneskelighed                       | 13        |
| Frenzy                               | 13        |
| Diablerie                            | 14        |
| Staking                              | 14        |
| Artefakter                           | 15        |
| <b>Discipliner</b>                   | <b>15</b> |
| Animalism                            | 15        |

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| Auspex             | 16        |
| Celerity           | 16        |
| Dementation        | 16        |
| Dominate           | 17        |
| Fortitude          | 18        |
| Obfuscate          | 18        |
| Potence            | 18        |
| Presence           | 19        |
| Protean            | 19        |
| Thaumaturgy        | 20        |
| <b>Kamp</b>        | <b>20</b> |
| Kamptal            | 21        |
| Skade              | 21        |
| Massekamp          | 22        |
| Soak               | 22        |
| Healing            | 22        |
| Våben              | 22        |
| <b>Indflydelse</b> | <b>23</b> |
| Spørgsmål          | 23        |
| Tjenester          | 23        |
| Befalinger         | 24        |
| Bande (Nord Syd)   | 24        |
| Flok               | 26        |
| Hospital           | 27        |
| Kirke              | 28        |
| Myndigheder        | 30        |
| Okkult             | 31        |
| Politi             | 32        |
| Ressourcer         | 35        |

## Din karakters koncept

Når du laver din karakter til kampagnen, skaber du dig først et koncept: Det er en ide eller historie bag din karakter, der bringer den til live og gør den til mere end blot et sæt tøj og nogle tal på et stykke papir.

Start med at vælge om din karakter er ghoul eller vampyr og også hvilken gruppering (klan) vedkommende er tilknyttet.

### Kernepunkter

*Vampyre: En ny start* er et spil, hvor hovedparten af rollerne er unge vampyrer i Aalborg som bliver styret med hård hånd af den vampyr alliance, der hedder Camarillaen.

- ❖ Du spiller medlem af en af de 7 Camarilla klaner, og du vælger selv hvilken: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere og Ventrue, samt ghouls (halv vampyrer). Det er ikke muligt at spille en karakter fra andre klaner end de nævnte.
- ❖ Denne kampagnen omhandler vampyre i aalborg og deres forhold imellem hinanden både som den enkel og klan.

## Klanerne

Vampyrerne er opdelt i forskellige klaner, eller familier om man vil. Her finder du en kort beskrivelse af de syv du kan vælge imellem til din rolle:

### Brujah

En passioneret klan, der ofte er i deres følelsers vold. De har igennem tiden været kendt både som krigere, aktivister og filosoffer, og en Brujah er ikke en vampyr man pisser af, da de aldrig er blege for at stå fast på deres og kæmpe for en sag.

Klan Brujah i USA og klan Brujah i Europa er meget forskellige, blandt andet i deres kulturelle ophav. Mens mange i klan Brujah i USA har tilpasset sig biker-miljøet med læderveste og støvler, har klan Brujah i Europa længe haft forbindelser til de gamle fagforeninger fra omkring 1900, hvilket ofte giver en anden påklædning og en anden form for sammenhold end de individualistiske amerikanere.

**Klandiscipliner:** Celerity, Potence og Presence.

**Klansvaghed:** Brujahs er kendt for deres temperament, et rygte de da også ganske ofte fortjener. En Brujah går ganske enkelt lettere i Frenzy end alle andre vampyrer.

Hvad mange dog glemmer er, at mange Brujahs ikke blot er i vredens vold, men i følelsernes vold helt generelt: De er snarere dybt ulykkelige end lidt kede af det, hellere bund rasende end sådan lidt småsure og mere ovenud lykkelige fremfor lunt tilfredse med tilværelsen.

## Gangrel

Denne klan er i stor kontakt med deres indre bæst og naturen, og er ofte vildere end andre vampyrer. De søger tit ensomheden og nomadelivet i de dybe skove, men kan også en sjælden gang imellem finde sammen i grupper eller flokke. De bifalder styrke og den enkeltes evne til at acceptere sin egen vildskab og mange Gangrels har igennem tiden været store krigere.

**Klandiscipliner:** Animalism, Fortitude og Protean.

**Klansvaghed:** Denne klan er i højere grad end andre i kontakt med dyrene, og hver Gangrel har to forskellige dyr, som påvirker ham/hende mest: Et flugtdyr og et kampdyr. Når en Gangrel går i Frenzy, tager et af disse dyr over, og bagefter efterlader de sig deres spor i form af et permanent træk fra det relevante dyr: En hale, et horn, et stykke pels, reptiløjne...

Som Gangrel starter man spil med minimum ét af disse dyriske træk og kan få flere efterhånden, hvis man går i Frenzy til spilgangene. Disse træk giver aldrig nogen regelteknisk fordel.

## Malkavian

Er en vampyrklan der er forbandet med sindsyge. Skønt de er gale og impulsive, har de også igennem tiden været orakler og seere, og har en indsigt, som andre klaner sjældent kan håbe på at opnå. Derfor ser de fleste Malkavians på sig selv som værende særligt indsigtfulde og begavede, skønt mange andre klaner ryster på hovedet og kalder dem gale.

**Klandiscipliner:** Auspex, Dementation og Obfuscate.

**Klansvaghed:** Alle Malkavians lider af en sindslidelse

Kunsten i at spille sindsyg er til dels at undgå at blot spille "tosset", dette kan selvfølgelig være svært at opnå, men hvis du mangler inspiration kan du kigge på wikipedia's liste over sindslidelser: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_mental\\_disorders](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mental_disorders)

Alle mennesker har nogle mere eller mindre heldige psykiske tendenser, men det er først når de når ud over en vis grænse, at de bliver betegnet som dysfunktionelle og dermed psykisk syge. Når en Malkavian bliver skabt, bliver disse tendenser forstærket ud i det abnorme, hvilket medfører decideret sindssygdom af den ene eller den anden art.

Dog kan det være en udfordring at skabe en sindssyge, som bidrager positivt til spillet som helhed, og vi opfordrer til ikke at skabe fjollede karakterer, da det i reglen ikke bidrager til spillet.

Kendetegnende for sindssyge er, at patienten i hvert fald periodevist er ude af stand til at fungere socialt i det eksisterende samfund og/eller er til fare for sig selv eller andre.

## Nosferatu

Den mest synligt forbandede af alle klanerne er nok klan Nosferatu. Deres forfærdelige udseende afskrækker enhver, og for det meste foretrækker denne klan også at befinde sig i skyggerne og underverdenen, hvor de samler informationer sammen og sælger den videre, også virtuelt. De er spionklanen og hvis det findes, kan du være næsten sikker på, at en Nosferatu et eller andet sted ved det. Det er ikke sjældent, at en Nosferatu kan tippe vægtskålen i det evige magtspil med sin viden, og ingen har lyst til at blive uvenner med denne klan, man aldrig rigtig ved hvor befinder sig.

**Klandiscipliner:** Animalism, Obfuscate og Potence.

**Klansvaghed:** Nosferatuer er mere end almindeligt grimme. Når de skabes, bliver deres ydre deformeret i en sådan grad, at de ikke længere kan gå for at være almindelige mennesker, hvilket gerne giver et dårligt førstehåndsbild blandt de udøde og gør det umuligt at færdes utilsløret blandt dødelige. Til spilgangene kræves det derfor, at Nosferatuer sminkes på en sådan måde, at deres svaghed virker troværdig. Til nød kan en omfattende maskering/tildækning gå an, men sminkning foretrækkes.

## Toreador

Denne klan er kendt for dens hang til skønhed, sensualitet og forførende evner. De er en integreret del af civilisationens facade og tilbyder skønhed, charme, elegance og kunst i alle dens former og afskygninger. De kan i timevis lade sig rive med og for mange Toreadors er ulivet en mulighed for at dyrke deres passion, skabe og lade sig forelske og forføre. De er dermed også utroligt dygtige til at socialisere, og ikke så få Toreadors ved, hvordan man skal manipulere sine omgivelser og trække i trådene.

**Klandiscipliner:** Auspex, Celerity og Presence.

**Klansvaghed:** Denne klans medlemmer bærer alle på en dyb fascination af skønhed men hvad skønhed er, afhænger i høj grad af den, der ser. Nogle drages af dadaistisk malekunst, andre af hiphop-musikkens fængslende rytmer, nattehimmels glimtende skønhed, årene i et træ eller en henrettelsespelotons veltilrettelagte arbejde.

Fælles for dem alle er, at når de står overfor det, de drages af, kan de gå i en slags trance og glemme både tid og sted i ren og skær fascination - også selv om de måske ville være bedre tjent med at være opmærksomme på deres omgivelser.

## Tremere

Som nok den mest magtfulde klan i moderne tider, er klan Tremere både frygtet og hadet, men også respekteret og fascinerende. Deres strenge hierarki, mystiske natur og selvfølgelig deres magiske kræfter har gjort, at de andre klaner er mistænksomme og tilbageholdende overfor klan Tremere, da de meget hurtigt bliver magtfulde, men samtidig kan de ikke benægtes, og en klog leder er altid i alliance med de nærmeste Tremeres. De er fåtallige og de fleste Tremeres er dybt optaget af deres klan og vil altid prøve at øge deres evners styrke.

**Klandiscipliner:** Auspex, Dominate og Thaumaturgy.

**Klansvaghed:** Alle nye Tremeres bliver blodbundet til klanens ældre og er for evigt bundet til det meget strenge hierarki, denne klan har. Hvis en ældre Tremere siger det, så gør man det, altid.

## Ventrue

Som den stolteste klan af vampyrer går Ventrues meget op i ædelhed, ære og lederskab. De har længe dyrket traditioner, historie og adelighed og ser ofte sig selv som retmæssige ledere af alle vampyrer. Det er ikke sjældent, at en Ventrue er overbevist om, de Ventrues ved bedst og i det hele taget ved, hvad der er bedst for vampyrer. De støtter struktur, traditioner og Camarillaen, og har stor indflydelse i magtens højere korridorer og ses ofte som politikere, direktører og andre magtfulde personer.

**Klandiscipliner:** Dominate, Fortitude og Presence.

**Klansvaghed:** Disse vampyrer har en så raffineret smag, at de kun kan spise én bestemt slags blod. Hvilken slags det drejer sig om, varierer fra vampyr til vampyr. Det kan være blod fra sorthårede drengebørn, HIV-patienter, døve tømrere, vegetariske tvillingeforældre, folk med meget adrenalin i blodet og meget, meget andet.

Udsat for alle andre former for blod end det foretrukne, vil vampyren nægte at spise det eller straks kaste det op igen. Dog kan man altid spise andre vampyrs blod (hvis man ønsker det), da det er af en ganske anden kvalitet.

## Ghouls

En ghoul er et menneske, som har drukket vampyrblod, men uden at være død først. Dermed er en ghoul altså stadig i live, og har lidt fordele fra at have en fod i begge verdner. Dette giver mennesket visse "vampyrevner" såsom discipliner, evigt liv og evnen til at regenerere selv store skader på få sekunder. Men der er også andre bivirkninger: Du bliver enormt afhængig af vampyrblodet, af flere grunde. Hvis en ghoul løber tør for vampyrblod, mister vedkommende alle de fordele det giver, herunder disciplinerne og det forlængede liv. Således vil en ghoul på 100 år ældes på stedet og muligvis ligefrem dø. Derudover medfølger den afhængighed, der hører til ethvert narkotikum. I dette tilfælde kan det sammenlignes med et menneskes afhængighed af mad.

Sidst, men ikke mindst, er der blodbåndet: Når man drikker af en vampyr, bliver man bundet til denne, og efter tredje gang at have drukket fra den samme vampyr, får man følelser for denne, der langt overstiger kærlighed. For mere om dette, se afsnittet om blod og blodbånd. Den vampyr som fodrer en ghoul kaldes vedkommendes domitor.

Da en ghoul ikke er død - eller udød om man vil - lider den ikke af en vampyrs svagheder. Eksempelvis kan den uden problemer færdes i sollys, hvilket gør ghouls ganske brugbare for vampyrer, der skal have nogen til at passe butikken i dagtimerne.

Vælger man at spille en ghoul, er reglerne lidt anderledes end for vampyrer.

En ghoul kan kun lære første trin af discipliner, og de betaler anderledes for det trin, de kan lære. Læs mere om det i afsnittet nedenunder.

## Hvordan du laver din karakter

Sådan laver du en karakter: Du har **30 XP**, som du kan bruge til at "købe" din karakter bedre med. Får dit karakterark godkendt af en arrangør.

Her er priser på de forskellige forbedringer af din karakter:

**Generation** er det første, du vælger (eller om du er ghoul). Du kan her se, hvad fordelene og prisen er:

| Generation                | XP pris | Blodpoints | Grund-kamptal | kan anvende blod fra            |
|---------------------------|---------|------------|---------------|---------------------------------|
| Ghoul                     | 0 XP    | 1          | 1             | "vampyr"                        |
| Fledgling (nylavet)vampyr | 2 XP    | 3          | 2             | dyr, mennesker, ghoul og vampyr |
| Neonate (1-10 år) vampyr  | 5 XP    | 4          | 3             | dyr, mennesker, Ghoul og vampyr |
| Ancilla (10-50 år) vampyr | 8 XP    | 5          | 4             | mennesker, Ghoul og vampyr      |
| Elder (50-120 år) vampyr  | 15 XP   | 7          | 6             | vampyr                          |

**Discipliner** er vampyrers magiske kræfter. Alle klaner har tre klandiscipliner som de frit kan købe af.

Derudover kan vampyrer vælge at købe op til én anden disciplin, som ikke er en klandisciplin. Du kan vælge mellem følgende ikke-klandiscipliner: Animalism, Auspex, Celerity, Dominate, Fortitude, Obfuscate, Potence eller Presence.

Klandiscipliner koster 3 XP for trin 1, 6 XP for trin 2 og 9 XP for trin 3.

Ikke-klandisciplinerne koster 4 XP for trin 1, 8 XP for trin 2 og 12 XP for trin 3.

Husk at du køber trin 1, før du kan købe trin 2, hvilket med andre ord betyder at en klandisciplin vil koste dig 9 XP (3+6) at have trin 2.

Hvis du er ghoul, kan du kun lære trin 1 af discipliner og XP prisen er lidt anderledes: Som ghoul betaler du 3 XP for hver af de fysiske discipliner (Celerity, Fortitude og Potence), mens du betaler 8 XP for alle andre discipliner.

**Indflydelse** koster stigende XP for hvert trin, du gerne vil op på. Med andre ord 1 XP for første trin, 2 XP for andet trin, 3 XP, 4 XP og 5 XP. Du køber det på samme måde som discipliner: altså skal du have trin 2, før du kan få trin 3, og det koster eksempelvis 6 XP at starte på trin 3.

Husk, at du ved flok vælger, hvilken slags flok du har (er det eksempelvis et diskotek eller en flok spejdere).

Det er muligt at købe et speciale for en af ens indflydelse. Det koster 2XP og kræver 3 trin i indflydelsen. Speciale giver +1 i trin i indflydelsen, hvis det særlig område anvendes. Speciale skal vælges sammen med en GM.

**Viljestyrke** koster det samme klandisciplin og går ligeledes op til fem trin. Den eneste forskel er, at alle karakterer får trin 1 gratis. For at købe trin 2 betaler du derfor 6 XP, osv. Hvis du vil starte på trin 5 i viljestyrke, koster det i alt 27 XP.

**menneskelighed** koster ikke XP og du vælger selv, hvor meget du vil have (det er mest et spørgsmål om, hvor menneskelig, du ønsker, din karakter er). Vi anbefaler derudover, at du sørger for at skabe flest mulige spændende relationer inden spilstart, da det øger sandsynligheden for, at du får en god oplevelse markant.

## Generelle regler for spillet

Her kan du læse de generelle regler for spillet.

### Ordensregler

For at få den bedst mulige stemning, er der nogle regler, som er gennemgående for at få illusionen til at virke og for, at alle kan få en god oplevelse.

Begrebet at være "offgame", altså bryde sin karakter og illusionen af en eller anden grund, skal kun forekomme, hvis man har noget, der angår spillet, som skal aftales mellem spillerne - udveksling af kamptal og brug af discipliner er eksempler derpå. Dette skal foregå af sides eller afdæmpet og diskret, så illusionsbruddet ikke spreder sig og er til gene for andre spillere. Kan man ikke afstå fra at snakke om festen i weekenden eller lignende, beder vi folk forlade spilområdet eller holde samtalen afdæmpet og diskret, så det ikke forstyrrer spillet for andre. Man kan tage hånden på hovedet og derved signalere, at man er "offgame".

### Blod

Blod er en vigtig faktor i alle gode vampyrhistorier. I dette regelsæt har vi valgt at måle blod efter samme system som vores ophav: *"Vampire: the Masquerade."* Dette betyder, at vi regner blod ud i enheder kaldet blodpoint, som svarer til en halv liter. Der findes fire kategorier af blodpoint: menneskeblod, dyreblood, ghoulblod og vampyrblod. Disse har nogle forskellige og nogle sammenfaldende egenskaber, som beskrives nedenfor.

### Menneskeblod

Et voksent menneske indeholder som udgangspunkt 3 blodpoint, og det samme gør sig gældende for ghouls. Menneskeblod har ingen overnaturlige egenskaber i sig selv, men vampyrer kan drikke blodet fra mennesker og dermed konvertere det til vampyrblod. Raten for dette er én til én. Drikker en vampyr derfor 3 blodpoint fra et menneske, får vedkommende 3 vampyrblodpoint, mens mennesket mister tre menneskeblodpoint.

Når mennesker mister blod, kan det have konsekvenser for deres helbred. De fleste kan tåle at give en halv liter til en blodbank. Nogle vil dog allerede her føle sig lidt svækkede, mens de færreste af os kan klare at få taget tre til fire liter blod i en mørk gyde en kold vinter nat.

Nedenfor er lidt retningslinjer for, hvordan blodtab påvirker et menneske:

Ansvarlige blodsugere: Det er naturligvis vigtigt, at vampyrkarakterer, der skal forestille at have drukket blod fra mennesker før, er nogenlunde bevidste omkring konsekvensen ved at tage mere end et par blodpoint og ikke bare dræber til højre og venstre fordi de ikke ved bedre.

- Har mistet 1 Blodpoint: Let svimmelhed. Mennesket bliver lettere træt og har svært ved at koncentrere sig.
- Har mistet 1-2 Blodpoint: Svækket. En person, der har mistet denne mængde blod, vil være fysisk svækket. Sænket immunforsvar, næsten ingen energi og kraftigt nedsatte sanser.

- Har mistet 2-3 Blodpoint: Dødeligt syg. Med et så kraftigt blodtab er menneskets overlevelseschancer minimale. Hospitalsindlæggelse og blodtransfusion er nødvendigt inden for få timer. Der er store chancer for varige organ- og hjerneskader, og mennesket vil dårligt være ved bevidsthed før efter et længere helbredelsesforløb.
- Har mistet 3 Blodpoint: Døende. Mennesket har ikke mange minutter tilbage at leve i og befinder sig i en sløv, drømmelignende tilstand ude af stand til at sanse verden omkring sig eller sin situation.

## Dyreblod

Blodet fra dyr indeholder mindre af den livskraft, som vampyrer omdanner til vampyrblod, og dyreblood kan således ikke direkte omsættes til standard mængden af en halv liter pr. blodpoint.

Således indeholder dyr som bjørne og løver cirka 3 blodpoint, mens heste, svin og køer indeholder 2-3 blodpoint. Store hunde og ulve indeholder 2, og katte og små hunde indeholder 1 blodpoint.

Rotter, fugle og andre små dyr har så lidt blod, at der går to til fem dyr på 1 blodpoint.

Til spilgange i byen, er det kun dem, der bruger Animalism trin 2, der kan finde og spise af dyr.

## Ghoulblod

Denne kategori skiller sig ud fra de andre tre på mange måder. Den største forskel er, at en ghoul's blodpoint ikke er blod i sin egentlige forstand. Ghouls er stadig mennesker og indeholder 3 almindelige blodpoint, som vampyrer kan drikke. Ghouls får deres blodpoint ved at drikke vampyrblod som beskrevet i afsnittet om ghouls. Herefter optager den dødelige den kraft, vampyrens blod indeholder, i sin egen krop.

Ghouls kan bruge deres blodpoint til nogle af de samme ting, som en vampyr kan. Derudover giver blodet dem egenskaber, der adskiller dem fra andre dødelige alene ved, at de har det i kroppen. Et menneske med vampyrblod i kroppen ældes ikke, så længe de har minimum ét blodpoint, og derudover vil mange af kroppens naturlige egenskaber blive forbedrede: Forstærkede sanser, mere energi, mindre søvnbehov, øget seksualdrift og stærkere hår, negle og knogler.

Et eksempel på dette kan være, at en nyskabt ghouls ikke længere har behov for sine briller, er kureret for impotens eller oplever en hurtigt stigende kondition.

Ghouls kan bruge deres blodpoint til at heale og aktivere discipliner på samme måde som vampyrer, men kan ikke skabe nye ghouls eller vampyrer. Ghouls kan heller ikke skabe blodbånd.

## Vampyrblod

Den mest brugte type blodpoint er uden tvivl vampyrblodpoint, og med mindre der specifikt står noget andet, vil det være disse, der er tale om, når der i dette regelsæt refereres til blodpoint. Blodet fra en vampyr mister i øvrigt hurtigt sin kraft og er således ubrugeligt få minutter efter at have forladt vampyrens krop. Til forskel fra mennesker og ghouls, varierer mængden af blodpoint en vampyr kan have i kroppen alt efter dennes generation. Dette betyder ikke, at vampyren fysisk har en større mængde blod i kroppen end en almindelig dødelig, men at vampyrens blod har større eller mindre kraft per halve liter.

Følgende viser, hvor mange blodpoint vampyrer af forskellig generation kan indeholde:

**Fledgling Vampyr: 3 blodpoint**

**Neonate Vampyr: 4 blodpoint**

**Ancilla Vampyr: 5 blodpoint**

**Elder Vampyr: 7 blodpoint**

Bemærk i øvrigt, at generation ikke er noget, man snakker om i Camarillaen.

Vampyrblod har mange egenskaber, og vampyrer bruger deres blod til en lang række forskellige ting. Disse to er som følger:

#### 1. Aktivere Discipliner

Nogle af de udødeliges overnaturlige evner kræver noget af vampyrens blod, når de bruges. Dette gælder først og fremmest evner, der har fysisk indflydelse på verden omkring vampyren. Hvis en evne/disciplin koster blod at aktivere, står det i dens beskrivelse, og medmindre andet er nævnt, er prisen 1 blodpoint per gang den aktiveres. Disse evner er:

Protean trin 2 og 3, samt alle trin af Celerity og Blodmagi.

#### 2. Healing

En vampyr kan normalt helbrede sine sår ved at spendere 1 blodpoint per trin af skade, denne har taget. Dette tager kun få sekunder. Den store undtagelse fra dette er aggravated skade, som er noget mere krævende at slippe af med. Se i afsnittet om skade.

### At skabe Ghouls

Et menneske der drikker et blodpoint fra en vampyr vil i løbet af få minutter herefter blive transformeret til en ghoul. Denne forvandling sker ligegyldigt om en eller flere parter er ufrivillige, og den nyskabte ghoul bliver samtidig blodsbundet på trin 1 til vampyren.

### Skabe blodsband.

#### Hvem holder styr på det?

Det korte svar er: "Det gør du!" Det er altid spillerens opgave selv at holde styr på, hvem man er blodsbundet til.

En af vampyrblodets stærkeste og mest skræmmende egenskaber er evnen til at trælbinde og forføre stort set alle væsner, levende som døde, mennesker som dyr.

Et blodband er den stærkeste følelsesmæssige magt der findes. Ingen discipliner kommer op på siden af denne fortryllelse, og selv sand kærlighed kan blive skubbet til side for de voldsomme følelser, blodbandet medfører. Den mest almindelige brug af blodbandet er at binde mennesker og lave dem til ghouls, men vampyrer kan også binde hinanden på samme måde. Et blodband bliver ikke stærkere eller svagere i takt med skaberens generation, så en vampyr af Neonate generation kan lave lige så underdanige tjenere som en af **Elder**. Dog har en vampyr af ældre generation, som modtager blod fra en vampyr af yngre generation, mulighed for at bruge et viljestyrepunkt for ikke at få et blodband eller stige i trin. Dette kræver, at vampyren af den ældre generation er klar over, at personen drikker blodet.

Et blodband etableres igennem tre stadier. Dette betyder, at offeret skal indtage vampyrens blod over tre nætte - dog ikke nødvendigvis i træk. Mængden af blod, der bliver givet, er ligegyldig, men hvis modtageren er et menneske, som derfor bliver til en ghoul, bør vampyren forsyne sin nye slave med mindst ét blodpoint. Det er et almindeligt trick blandt vampyrer at forsøge hemmeligt at blodbinde hinanden for på dén måde at sikre sig mere magt. Dette kan dog være en vanskelig proces, da smagen af vampyrblod er meget gennemtrængende, og kun en meget kraftig vin eller lignende kan skjule den mindste dråbe.

Effekten af et blodbånd er permanent, men det kan fjernes ved: at skaberen dør; at offeret dør; eller at et trin 3 blodbånd skabes til en anden vampyr. Dette betyder også, at en dødelig, der modtager omfavnelsen, vil blive rensset for alle tidligere blodbånd. Det er muligt at have mange blodbånd til forskellige vampyrer, men aldrig mere end ét på trin 3 udover Elder vampyrer, som kan have to på trin 3.

#### ***Første Trin Blodsbånd:***

Offeret får stærke, omend ikke nødvendigvis positive, følelser for vampyren. Ofte begynder denne at optræde i offerets drømme, eller offeret oplever igen og igen at befinde sig på steder, hvor vampyren tilfældigvis også er.

Alle vampyrer har en permanent version af dette trin af blodbånd til deres skaber. Dette kan ikke blive fjernet på nogen måde, for en vampyrs afkom kan elske eller hade deres skaber, men de er aldrig ligeglade med vedkommende. Dog forsvinder blodbåndet naturligt, hvis skaberen dør.

#### ***Andet Trin Blodsbånd:***

Vampyrens indflydelse over offeret er nu blevet stærk, og selvom offeret stadig har sin frie vilje, skal denne bruge et viljestyrkepoint for at gøre noget, der kunne skade skaberen af blodbåndet. Vampyren er blevet en af de vigtigste personer i offerets liv, og det er usandsynligt, at offeret vil afslå at gøre ting for sin herre.

#### ***Tredje Trin Blodsbånd:***

På dette trin har blodbåndet opnået sin fulde styrke, og offeret er nu totalt trælbundet til vampyren. Kærester, børn og familie begynder at virke uvigtige, og det eneste, offeret ønsker, er at se sin herre tilfreds. Dette trin er ligeså kraftigt som sand kærlighed, om end det er en fordrejet og pervers version af dette. Offeret vil slå ihjel for vampyren og ulig ved effekten af Dominate, sætter offeret gladelig sit eget liv over styr.

Dette trin er så stærkt, at alle andre blodbånd forsvinder fra offeret, og det kan kun fjernes ved, at et andet blodbånd på trin 3 etableres. Altså bliver man som offer for et trin 3 blodbånd øjeblikkeligt rensset for alle tidligere blodbånd. Efterfølgende kan man så igen rammes af nye.

## **Viljestyrke**

Dette er et udtryk for, hvor viljestærk din karakter er og kan bruges til at modstå psykiske angreb og hele aggraveret skade. Der er forskel på viljestyrke og viljestyrkepoint: Viljestyrke afgør, hvor mange viljestyrkepoint man kan have og afgør også effekten af visse af disciplinerne. Du får et viljestyrkepoint tilbage i starten af hver spilgang, og uden spillet kan du i bunker "byt" 3 indflydelse trin for en spilgang til 1 ekstra viljestyrkepoint. Der er muligt for at arrangør give viljestyrkepoint til ved løsning af plot m.m.

## **livspoint**

Alle har 5 livspoint trin. For hvert point man modtager i skade, rykker man et skridt ned på nedenstående liste, så tag man 2 i skade befinder man sig på trin 2 (Injured). Listen beskriver også, hvilken effekt dit trin har på din karakter:

|                         |                                                                                          |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>0. Fine</b>          | Du har det fint.                                                                         |
| <b>1. Hurt</b>          | -1 til dit kamptal                                                                       |
| <b>2. Injured</b>       | -2 til dit kamptal og du kan ikke løbe.                                                  |
| <b>3. Wounded</b>       | -3 til dit kamptal og du kan ikke løbe                                                   |
| <b>4. Crippled</b>      | -4 til dit kamptal og du må kun kravle                                                   |
| <b>5. Incapacitated</b> | Du kan intet andet end at bruge blod på at heale. Har du ikke mere blod, går du i torpor |

## **Torpor**

Når du har taget al den skade, du kan tåle, går du i torpor. Dette er en dødelignende tilstand, der varer i tre måneder, (med mindre nogen vælger at slå dig ihjel ved at demonstrativt, rive dit hoved af, sætte ild til dig eller efterlade dig i sollys).

I denne periode er det tilladt at lave en midlertidig karakter, som skal godkendes af en arrangør.

## **menneskelighed**

Vampyrer lever i en evig indre kamp mellem Bæstet og deres Menneskelighed. Bæstet er så at sige det onde, primitive indre dyr, som kræver blod og kan få vampyrer til at begå grusomme gerninger uden at skænke samvittigheden en tanke. Når man går i Frenzy, er det Bæstet, der regerer. Menneskeligheden er - som navnet siger - den rest af menneske, der er tilbage efter Omfavnelsen, og som konstant trues af Bæstet. Det er i høj grad et mål for Camarilla-vampyrer at holde fast i deres Menneskelighed og holde Bæstet i snor - for hvis det vinder og får overtaget, har man mistet sig selv og er ikke meget andet end en umælende blodmaskine, som på ingen måde kan håndtere Maskeraden eller i det hele taget begå sig i vampyrsamfundet. Dette er ikke noget, der er lavet specifikke regler for, men spillerne opfordres til hver især at forholde sig til deres Menneskelighed og løbende spille på den indre konflikt. Spilles valg kan have konsekvens for om ens menneskelighed falder eller stiger, dette er styret af arrangør

## **Frenzy**

Frenzy er, når du mister kontrollen, og Bæstet overtager kontrollen for et øjeblik. Dette kan ske for alle vampyrer, selvom nogle er bedre end andre til at holde sig ude af de situationer, der kan fremprovokere det. Vampyrer er i fare for at gå i Frenzy, når de er trængt op i en krog, når de mangler en fornuftig handlemulighed der fremmer deres sikkerhed, eller når de mangler muligheder for at drikke blod. At blive groft ydmyget eller krænket (altså ikke bare når du bliver sat på plads af byens sherif), truet på livet, at mangle blod eller at være tæt på store mængder ukontrolleret ild, er typiske ting, der sender en vampyr i Frenzy. Der findes tre hovedkategorier for Frenzy:

- **Fox Frenzy (Rötschreck):** Denne slags Frenzy indtræder, når du bliver meget bange, eksempelvis når du bliver udsat for "Dread Gaze" (trin 2 af Presence) eller meget ild. Du flygter så hurtigt som muligt væk fra faren, og din rædsel er så stærk, at du hellere vil grave dig gennem mursten end stå over for truslen. Du kommer ud af denne type frenzy, når du er væk fra truslen og føler dig i sikkerhed.
- **Red Rage:** Denne slags frenzy indtræder, når du er tilpas vred, som følge af grov ydmygelse eller lignende. Du mister kontrollen over dig selv, aktiverer alle dine kampevner og angriber kilden til din vrede. Du kommer ud af denne type frenzy, når du har udspillet din vrede.
- **Blood Frenzy:** Denne slags frenzy indtræder, når du er meget sulten, og du vil gøre alt for at drikke blod. Ven eller fjende, alt skal ædes, og når du er fyldt op med blod, brækker du dig og drikker videre. Du kommer ud af denne slags frenzy, når der ikke er mere at drikke, eller du er slået bevidstløs, gået i torpor eller er død.

Animalism trin tre kan tvinge en vampyr ud af alle typer Frenzy.

## Diablerie

Diablerie betyder, at en vampyr ikke blot drikker alt blodet i en anden vampyr, men også vedkommendes sjæl. Det er en rædselsfuld handling og den største synd, en vampyr kan begå i Camarillaen.

Tilmed kan det være farligt (ikke mindst hvis offeret er stærkere end gerningsmanden), da det kan ske, at den sjæl, du har spist, spøger i dit baghoved. I visse tilfælde har det været så alvorligt, at den indtagne sjæl har overtaget gerningsmandens krop.

Det tillokkende ved diablerie er så til gengæld, at du kan tilegne sig visse fordele ved at dræne en anden vampyr på denne måde. Rent regelteknisk sker der det, at gerningsmanden får lov til at købe sig op til offerets generation ved at betale xp-differencen. Desuden kan du i et år efter gerningen købe ofrets discipliner, som hvis du modtog træning i dem (naturligvis kun op til samme trin som offeret havde). Vi pointerer, at der ikke fås noget gratis af at begå diablerie på grund af princippet om Sporbarhed.

## Staking

Stakingregler er til for, at en svagelig ny-generationsvampyr i et epilepsianfald med et tilspidset bordben i hånden ikke kan vinde en voldelig konflikt mod en 1000 år gammel sabbatkrigervampyr.

En af de få vampyrmyter der har hold i virkeligheden er, at vampyrer (ligesom mennesker) ikke kan tåle at få en træpæl gennem hjertet. Skulle det ske for en vampyr, bliver denne øjeblikkeligt 100% lammet og ude af stand til at foretage sig noget som helst, før træpælen er blevet hevet ud.

Eksperimenter har vist, at selvom kun træ har denne effekt, så virker alle typer træ. Dog er det kun de hårdeste træsorter, der reelt har en chance for at gennembore en vampyrs brystkasse.

Det at bore en træpæl gennem en vampyr er i øvrigt nemmere sagt end gjort, selv hvis vampyren ikke gør modstand. For det første, er hjertet lille og indskrumpet og derfor ganske svært at ramme. For det andet, har en spids træpæl svært ved at gennembore selv et dødeligt menneskes brystkasse.

For at kunne stikke en træpæl igennem hjertet på en vampyr, skal du således bruge en del kræfter. Altså enten har du brug for en hammer (eller andet værktøj) eller have Potence, men hvis ofret har Fortitude bliver det straks sværere: Så skal du have mere Potence end ofret har Fortitude, eller lige så meget plus noget passende værktøj, eksempelvis en hammer. Hvis du f. eks. vil slå en pæl i hjertet på en vampyr med Fortitude 2, skal du enten have Potence 3 eller Potence 2 plus noget værktøj (igen:

eksempelvis en hammer).

Dermed ikke sagt, at det kun er muligt at stikke en pæl igennem en vampyrs hjerte ved at være stærkere end ofret - der altid vil være undtagelser, eksempelvis, hvis det meste af ofrets brystkasse mangler. Spil-etiketten foreskriver i øvrigt, at det er den angribende part, der afslører sit trin i Potence, hvis det ikke er åbenbart, at pælen går igennem.

Bemærk, at træpæle skal have en vis størrelse for at kunne trænge igennem en solid brystkasse uden at knække. Ydermere skal disse "træpæle" være lavet af skum, latex eller andre bløde og harmløse ting.

## Artefakter

Hvis man har tilegnet sig en eller flere magiske ting, skal man være opmærksom på, at man kun kan få den positive bonus fra én af disse ting. Men hvis man har flere magiske ting, der har negative effekter, vil man være under påvirket af alle disse effekter, men stadig kun én af de positive.

## Discipliner

Discipliner er de overnaturlige evner, som karakteriserer alle historier om vampyrer. Evnen til at bevæge sig overnaturligt hurtigt, blive usynlig eller at kaste med biler er alle sammen eksempler på dette. Discipliner går fra trin 1 til 3, men vil i fremtiden vil dette blive ændre til trin 5.

## Animalism

Animalism er evnen til at hidkalde Bæstet, der hviler i én, til ens tjeneste.

Ingame info:

- Man får dyrene omkring sig til at fortælle, hvad der foregår rundt omkring. I praksis betyder det, at man kontakter en af arrangørerne, siger at man vil bruge sin Animalism info og så tager den derfra.
- Man kan bruge sin kontakt med naturen til at tilkalde dyr omkring sig, så man kan tage deres blod. Denne evne tager 5 minutter at bruge og gør, at man får blodpoint svarende til ens Viljestyrke. Når denne evne bruges skal man forbi arrangør bunker.
- Man kan tvinge en anden vampyr ud af frenzy ved at skræmme dens indre bæst. Dette gøres ved at knurre, råbe eller skrig den anden vampyr ind hovedet og kort sagt virke overlegen.

## Auspex

Auspex er evnen til at se ting, der skjuler sig for de almindelige sanser. Du kan blandt andet med Auspex se folk, der bruger Obfuscate på det trin som du har Auspex på eller lave. Altså har du Auspex 2, kan du se folk der gemmer sig med Obfuscate 1 og 2, har du 3 kan du se folk der bruger Obfuscate 1,2 og 3. Når du anvender Auspex sætter du en knyttet hånd under et øje, og derefter anvises ens Auspex trin ved rejse 1, 2 eller 3 finger. Derudover kan de forskellige trin af Auspex også nogle mere specifikke ting:

*Særlig for Auspex: denne evne er ikke mulig har have aktiv hele tiden. fordi vampyre kan ikke holde til at havde sanser overnaturlig skarpt hele tiden.*

Ingame info:

- Du kan bedømme hvor meget blod en anden person har i kroppen og kan identificere en persons stærkeste følelse. Du kan blandt andet holde øje med, hvornår den magtfulde Sherif får en ubændig trang til "vin" og være den der giver ham det, eller sikre dig, at du ikke snakker til fyrsten, hvis han mest bare er vred.
- Man kan læse folks aura og se, om de er et overnaturligt væsen og hvilken type. Hvis du bruger 1 Viljestyrkepoint, kan du også se, om personen har begået Diablerie inden for de sidste tolv måneder.
- Du kan se de følelsesmæssige indtryk, der er gemt i steder og ting. Du kontakter en arrangør og fortæller, hvad du vil bruge evnen på. Så fortæller arrangøren dig, hvad der ligger skjult i genstandens "hukommelse". Det kan være alt fra navnet på, hvem der har brugt en pistol, til et ansigt på, hvem der sidst har rørt et dørhåndtag, eller du kan gense et frieri med den forlovelsesring, du har i hånden.

## Celerity

Celerity gør dig i stand til at bevæge dig hurtigere og mere præcist end det er menneskeligt muligt. Det koster 2 blodpoint per kamp at aktivere Celerity, og den giver +4 til dit kamptal per trin. Blodprisen ændrer sig ikke, uanset om du har 1, 2 eller 3 i Celerity.

## Dementation

Dementation er evnen til at tage al den sindssyge og galskab, der findes, og derefter give det videre til en anden person. Man kan aldrig regne med, hvad resultatet er, for man kan ikke samle eksempelvis tvangsneuroser sammen og give dem til folk. Resultatet er derimod konsekvensen af, at man nedbryder dørene til offerets egne monstre i skabet.

- Du kan skrue op eller ned for den mest fremtrædende følelse i en person. Effekten varer i omkring en time. Din modstander kan dog modstå effekten, ved at betale 1 Viljestyrkepoints.
- Du skal have en samtale med offeret for at kunne rode så meget med deres hoveder, som denne evne kræver. Offeret bliver hjemsøgt af gamle minder, fobier, synder, spøgelse, eller hvad offeret finder passende ubehageligt netop for hans karakter. Det koster 1 Viljestyrkepoint, og varigheden afhænger af din totale Viljestyrke:

- 1 Viljestyrke: 10 min
- 2 Viljestyrke: 20 min
- 3 Viljestyrke: 30 min
- 4 Viljestyrke: 1 time
- 5 Viljestyrke: 2 timer

Dette er ikke en kampevne. Offeret bliver ikke panisk og løber. I stedet for er det, når offeret føler sig sårbar eller alene, påvirkningen træder i effekt. Dette er selvfølgelig åbent for mere bombastisk spil, hvis OFFERET mener det er passende. Dog skal reaktionen foregå i spil til den spilgang, hvor evnen er brugt. Denne evne kan ikke modstås med Viljestyrkepoints.

●●● Du kan plante en sindslidelse midlertidigt hos én person pr. spilgang. Dette koster 1 viljestyrkepoint og varer resten af spilgangen. Dette er en evne, der kan få en person til at virke ustabil én spilgang og du kan ikke tvinge en spiller til at sætte sig i et hjørne og være bange for alt. Du kan mere konkret udsætte dit offer for en specifik sindslidelse, som muligvis kræver en anelse forklaring for offeret. Det er ikke nødvendigvis alle, der ved, hvad megalomani eller dendrofobi går ud på. Evnen kan "dæmpes" i en time, ved at offeret betaler 1 Viljestyrkepoint.

## Dominare

Dominare er evnen til at overtrumfe andres vilje og få dem til at gøre præcis, hvad man beder dem om. Dog kan man ikke bruge Dominare til at få folk til at gøre noget, der er til fare for dem selv.

Man skal have øjenkontakt med offeret og, denne skal kunne høre og forstå, hvad der bliver sagt. Offeret for Dominare kan bagefter sagtens huske, hvad han har lavet, men ikke hvorfor, ud over at det virkede logisk og som det, der tjente ham bedst på det tidspunkt.

Når du bruger Dominare på en anden person, så husk at gøre diskret opmærksom på det, eksempelvis ved at læne dig frem og hviske det i øret på offeret.

●○○ Du siger en simpel kommando på ét ord, og den skal adlydes straks, hvis denne ikke er til fare for offeret. Eksempelvis er det sandsynligt, at kommandoer som "Sov" i en farlig situation ikke virker. Denne evne kan modstås ved at betale 1 Viljestyrkepoint.

●●○ Du kan give en mere kompleks kommando, som du kan bestemme, hvornår offeret skal udføre. Det kan være alt fra simple, præcise ordrer, såsom "Giv mig din plads nu" til længerevarende komplekse ordrer, såsom at skulle forfølge en person og tage noter om vedkommendes vaner og aflevere dem på et specifikt tidspunkt. Denne evne kræver total koncentration og kan ikke udføres i kamp.

Du kan ikke plante følelser (selvom du godt kan få offeret til at lade som om), overbevisninger eller illusioner, da Dominare kun påvirker folks konkrete handlinger. Eksempelvis kan du ikke beordre folk til at tro på din løsning, men du kan godt tvinge dem til at stemme ja til forslaget alligevel. Ligeledes kan du heller ikke give ordrer, der tvinger offeret til at gøre alt, hvad du siger fremover - du må bruge Dominare på ny for hver gang, du ønsker en ny ordre efterlevet.

Du kan dog få et offer til at reagere på samme måde, hver gang noget specifikt sker (eksempelvis kunne man sige: "Ring til mig hver gang nogen prøver at bestikke dig"), men dette koster et viljestyrkepoint.

Et offer kan i øvrigt kun have én Dominare 2-effekt på sig af gangen, så hvis der allerede ligger én, og man bliver udsat for en ny ordre vha. Dominare 2, vil den første forsvinde og ikke længere have effekt. Denne evne kan modstås ved at betale 2 Viljestyrkepoints.

●●● Du kan slette eller ombygge en anden persons hukommelse. Denne evne koster et viljestyrkepoint at bruge og har effekt afhængigt af din totale viljestyrke som følger:

1 Viljestyrke: Slette et minde

2 Viljestyrke: Slette hukommelse

3 Viljestyrke: Lave mindre ændringer på hukommelsen

4 Viljestyrke: Må ændre hele scener fra personens hukommelse

5 Viljestyrke: Ombygge hele perioder af personens liv. Denne evne kræver ligesom trin 2 total koncentration og kan dermed ikke udføres i kamp. Ydermere tager det noget tid at udføre - tid som gerningsmand og offer kan bruge til at vende detaljerne for brugen af disciplinen.

## Fortitude

Fortitude gør én i stand til at modstå slag og skud og kan måske endda redde én, hvis man bliver udsat for et par sekunders sollys. For hvert trin af Fortitude man har, får man +2 til kamptal og man trækker automatisk 1 fra alt skade via soak. (se regler for soak)

Den skade man modstår vil stadig kunne mærkes og vil gøre lidt ondt, men det er ikke værre, end at de fleste ville kunne bide tænderne sammen og ignorere smerten.

## Obfuscate

Du tvinger folks hjerne til at ignorere dig. Du er ikke usynlig, men alle, der ikke har Auspex, vil vælge ikke at registrere, at du er i nærheden. Du kan bevæge dig frit rundt med denne evne, så længe du ikke støder ind i eller rører ved folk, larmer for meget, eller på anden vis drager unødigt opmærksomhed på dig selv. Med andre ord: Gør det nemt for folk at se forbi/igennem dig. Hvis du gør noget, som kunne tiltrække sig folks opmærksomhed, bliver du opdaget. Dette sker eksempelvis ved at snuppe det sidste glas bordet. Du kan altid stadig ses af folk, der har Auspex på trin med din Obfuscate. Når du bruger Obfuscate tager du en knyttet hånd og holder foran din ene skulder, hvor du sætter fingre op alt efter dit trin (1, 2 eller 3).

Du kan åbne og lukke døre uden af folk lægge mærke til dig, så længe du åbne døren stille.

## Potence

Denne evne gør dig overmenneskeligt stærk, og du kan knuse folks hænder med dit håndtryk, selv om du ikke nødvendigvis ser stærk ud. Potence giver +2 til Kamptal per trin. Ydermere kan du holde folk fast med Potence, disse kan kun slippe væk, hvis de har lige så meget eller mere i Potence eller Celerity.

## Presence

Presence er evnen til at påvirke andres følelser - mere begrænset - men med et mere forudsigeligt resultat end med Dementation. Du kan få andre til at se på dig med velvilje, forelskelse eller direkte frygt.

Ingame info:

●○○ Offeret opfatter dig som venligere og vil være mere imødekommende end normalt. Kan modstås med 1 viljestyrkepoint, hvorefter man er immun resten af spilgangen over for det trin fra den person, der har brugt evnen på en.

●●○ "Dread Gaze". Du kigger på en person og giver ham dit "warface". Offeret bliver rædselsslagen og vil ofte løbe væk, krybe sig sammen foran den der bruger evnen, eller på anden måde demonstrere sin panik. Effekten varer til offeret ikke kan den anvende af evne mere, ofte er sandsynligvis stadigvæk rystet bagefter. Kan modstås med 2 viljestyrkepoint, hvorefter man er immun resten af spilgangen over for det trin fra den person, der har brugt evnen på én.

●●● Offeret bliver betaget, græsende til forelsket og vil gøre det meste for vampyren. Kan modstås med 2 viljestyrkepoint, og så er man immun resten af spilgangen over for det trin fra den person, der har brugt evnen på en. Denne evnes varighed afhænger af din maksimale Viljestyrke som følger:

1 Viljestyrke: 10 min

2 Viljestyrke: 20 min

3 Viljestyrke: 30 min

4 Viljestyrke: 1 time

5 Viljestyrke: 2 timer

## Protean

**Protean** er evnen til at ændre din egen form.

●○○ Med denne evne kan du forfine og skærpe din syns, lugte og smagssans, så de er lige så gode som et rovdyrs sanser. Du vil kunne lugte/sanse folk der er ikke er synlige. Du vil kunne "lugte" dig frem til folk, der er Obfuscated i løbet af et par min. Du vil ikke kunne finde dem præcist, men vil kunne konstatere at du er overvåget, eller at der nogen i det samme rum som dig.

●●○ Med denne evne kan du gro klør, hvilket er den ikoniske Gangrel-evne. Disse klør giver dig +2 til dit kamptal og den skade du evt. giver, bliver aggraveret. Det koster 1 blodpoint at forvandle ens hænder til klør og 1 blodpoint at lave dem om til hænder igen. **Det kræves, at du har en form for handsker, der ser ud som klør, hvis du vil bruge denne evne.**

●●● Når du anvender denne evne, får du alle dine tidligere ar frem på kroppen. Disse ar beskytter din krop imod skade. Du får din viljestyrke i soak. Det koster et blodpoint at bruge denne evne. **Når man bruger denne evne, skal man synligt på kroppen lave/sætte latex ar på sig, mindst 5x5cm.**

## Thaumaturgy

Thaumaturgy er den velbevogtede hemmelighed om Blodmagi. Denne særlige evne er der selvsagt ikke mange, der kender til, og langt de fleste af dem fortæller ikke, hvor meget eller om de kan.

- Du kan ved at smage på lidt blod, finde ud af forskellige vigtige ting om ophavet: Hvilket væsen? Hvis vampyr, hvor gammel denne er? Er blodets ejer sulten? I så fald, hvor sulten mm. Det blodbinder ikke udøveren at bruge denne disciplin.
- Du kan ved en let berøring få dit offer til at svede blod. Dit offer mister blodpoints svarende til dit antal af aktiv viljestyrke.
- Du kan ved en let berøring, få dit offers blod til at koge. Dette er selvfølgelig meget smertefuldt, og giver aggraved skade. Du giver dit antal i Thaumaturgy i aggraved skade.

## Kamp

Når det handler om magt og væsener af utæmmet fysisk kraft, vil der opstå fysiske konfrontationer. I dette afsnit vil vi sætte dem i system således, at det er rollerne der slås frem for spillerne.

Kamp foregår på den måde, at når en situation eskalerer henimod en voldelig konfrontation, bør de involverede kort og diskret udveksle deres kamptal (det er altid i orden at sige et lavere kamptal end man har). Så længe man har mere i kamptal end sin(e) fjende(r), vinder man. Taberen tager fuld skade, mens vinderen tager halv skade rundet ned til max 3. hvis forskelle i kamptal er over 8 tag vinder ingen skade (se mere uden skade)

Ved masseslagsmål/tvilstilfælde bør man kontakte en arrangør. Det er en god idé samtidig at udveksle, hvor meget skade de forskellige parter giver, så det ikke skal gøres senere. (se uden skade)

Dernæst finder kampen sted. Der skal stunt-kæmpes lidt og derefter er kampen færdig. For at gøre kampene lidt mere interessante, er det muligt at lade sig inspirere af ens egen og modpartens kamprelaterede discipliner. Eksempelvis kunne en kamp imellem to Brujahs med 3 i Potence og Celerity blive en meget kort affære, da ingen af dem er i stand til at absorbere skade via Fortitude. Omvendt kunne en kamp imellem to Ventrues med Fortitude 3 som eneste kampdisciplin nok blive lidt for lang og kedelig, og måske bare blive ved, indtil nogen udefra stopper den.

Celerity i kamp:

Det er selvfølgelig muligt blot at starte med at fortælle sit kamptal uden Celerity. Hvis modstanderen har et højere kamptal, kan man vælge at aktivere Celerity og derefter fortælle sin modstander, hvor meget ens kamptal er på med Celerity. Husk blot at spille på, at du først aktiverer disciplinen inde i kampen, efter du har opdaget, at du er ved at tabe. Dette gælder selvfølgelig også for modparten, der kan trumfe din trumf.

## Kamptal

Alle karakterer har et kamptal, som fortæller, hvor god en karakter er til at slås. Ens basale kamptal udregnes ved at tage din generation/alder, og finde dit grund-kamptal:

| Spiller trin                   | Grund-Kamptal |
|--------------------------------|---------------|
| Menneske                       | 1             |
| Ghoul                          | 1             |
| Fledgling vampyr               | 2             |
| Neonate vampyr                 | 3             |
| Ancilla vampyr                 | 4             |
| Elder vampyr                   | 6             |
| Elder vampyr (300+år, kun NPC) | 7+?           |

Dernæst lægges kamprelaterede discipliner til. Disse er Potence, Fortitude og Celerity. Potence giver +2 pr. trin. Fortitude giver +2 pr. trin. Celerity er lidt speciel, idet den giver +4 pr. trin, men kun når den aktiveres. Det koster blod at aktivere den, og da den ikke kan bruges hele tiden, er det en god idé at vide, hvad ens kamptal er med og uden Celerity. Dermed bliver udregningen:

**Uden Celerity: ( Grund-kamptal ) + ( 2 x Potence ) + ( 2 x Fortitude )**

**Med Celerity: ( Grund-kamptal ) + ( 2 x Potence ) + ( 2 x Fortitude ) + ( 4 x Celerity )**

## Skade

Der findes to typer af skade: Almindelig skade og aggraved skade.

Almindelig skade bliver som oftest forårsaget af hænder, våben eller biler.

Aggraved skade bliver forårsaget af overnaturlige væseners klør, visse former for blodmagi samt ild og sollys.

Almindelig skade vise med Livspoint-    

Aggraved skade vise med Livspoint-   

Nærkampsvåben giver 1-2 ekstra til kamptal og afhænger af, om det er en lommekniv eller en jernbanesvælg. Enhåndsvåben giver +1 til kamptal, mens tohåndsvåben giver +2. Det er altså størrelsen, det kommer an på. Skydevåben giver 2-3 til kamptal, og kommer igen an på våbnets størrelse/kaliber.

Når du tager skade, så tager du den skade, du får, og kigger på dine livspoint levels - man har normalt 5 livspoint levels - og ser, hvilket trin du ender på. Det vil sige, at hvis du har 5 livspoint levels og tager 1 i skade, er du på skadetrinet "*bruised*" (trin 1), hvilket betyder, at du er let såret, men ikke at du får minus til dit kamptal. Hvis du derimod tager 4 i skade, er du "*wounded*" (trin 4), med alt hvad det medfører af ulemper.

Derudover skal det pointeres, at det er muligt at soake skade, så hvis en gammel Ventrue ikke går ned, når du skyder på ham, er det nok med god grund. Skade, som tages efter en kamp, er forskellen mellem de to kamptal. Taberen tager den fulde skade, mens vinderen tager halvdele rundet ned. Vinderen kan max tage en skade på 3 blodpoint.

*En kamp mellem to spillere med kamptal 9 og 6 ville resultere i, at den tabende spiller tager 3 skade og den vindende spiller tager 1 skade. Mellem kamptal 16 og kamptal 2 ville den tabende spiller tage 14 skade og den vindende spiller tage 0 skade.*

Når udregningen påvirkes af Fortitude, kan det se ud som følger:

*Eksempel 1: Spilleren tager 3 skade, og har Fortitude trin 1. Så vil spilleren tage 2 i skade. Spilleren har nu mulighed for at heale skade med blod.*

*Eksempel 2: Spilleren tager 8 skade, og har Fortitude trin 1. Spilleren tager 7 i skade. Dette vil sige, at spilleren nu går i torpor og de overskydende 2 i skade vil forsvinde, men hvis spilleren har blod, vil denne stadig kunne heale sig.*

## Massekamp

De to primære spillere har begge deres fulde kamptal. Alle andre spillere, som tilslutter sig kampen, giver +3 til kamptal. Skade, som gives i kampen, skal fordeles mellem alle deltagende parter til et minimum af 1 skade til alle.

## Soak

Soak er at trække noget fra den skade, man modtager. Dette kan kun lade sig gøre, hvis man har Fortitude eller anden evne som gør får soak. For hvert trin, man har i Fortitude, trækkes 1 fra den skade, man modtager i hver kamp.

## Healing

Det koster 1 blodpoint at heale en almindelig skade, og det tager meget kort tid. Aggravated skade koster derimod 3 blodpoint og 1 viljestyrkepoint at heale.

## Våben

Når man spiller live og bruger hardball-våben som attrapvåben, så er det en generel anbefaling, at det handler om den overbevisende effekt, som våbenet kan give. Derfor anbefales gas- eller CO-våben, der ser virkelige ud. Det skal dog pointeres, at der naturligvis gælder dansk lovgivning samt, at hardball-våben under ingen omstændigheder må være ladet med kugler.

Alle nærkampsvåben skal være af gummi, latex, skum eller andet blødt, harmløst materiale. Dette gælder især træpæle.

## Indflydelse

Du kan her læse om, hvordan du bruger din indflydelse. Her er de tre måder du kan bruge din indflydelse på:

### Spørgsmål

Du kan vælge at stille din kontakt et spørgsmål. Her er reglerne for at stille spørgsmål:

- Det koster ikke noget for dig at stille spørgsmål.
- Der er som udgangspunkt ikke risiko for dig ved at stille spørgsmål.
- Jo højere trin du har, jo større chance er der for, at din kontakt ved det, du gerne vil vide. Du kan spørge om alt, men hvis du har nok indflydelse (trin) til at få svaret, så fortæller de dig det. I så fald kan du måske få lov til at forsøge at få svaret alligevel, men der kan være risiko for at noget går galt.
- Du kan ikke spørge om noget, der bryder maskeraden (afslører at Vampyrer findes). Hvis du eksempelvis kommer til at spørge din kontakt, om vedkommende har talt med Ventrue for nyligt, så vil det ikke tælle som maskeradebrud. Det vil bare betyde din kontakt bliver forvirret og ikke aner, hvad du taler om.

### Tjenester

Du kan vælge at bede din kontakt om at gøre dig en tjeneste. Her er reglerne for tjenester:

*Spilfaser henvis til varighed af tjenesten.*

- Når din kontakt gør en tjeneste for dig, bruger du en eller flere trin, men de kommer tilbage igen ved enden af spilfasen (og spilgange).
- Se under den enkelte indflydelse, om hvor mange trin du har brug for at bruge ad gangen, for at opnå den tjeneste du gerne vil have udført. Du behøver ikke bruge flere trin samtidigt.
- Du kan bruge hver trin én gang pr. spilfase.
- Bemærk at trin i indflydelse af typen *Flok* og ressourcer aldrig kommer tilbage før næste spilgang.

#### Risiko ved brug af tjenester

Hvis der er en bemærkelsesværdig risiko ved at bruge indflydelse, er den en af tre kategorier:

**Lav risiko** betyder ca. 5% risiko for at noget går galt.

**Moderat risiko** betyder ca. 20% risiko for at noget går galt.

**Høj risiko** betyder ca. 50% risiko for at noget går galt.

#### Varighed ved brug af tjenester

Hvis der er en bemærkelsesværdig varighed, ved indflydelse er den en af tre kategorier:

**Kort tid** betyder mellem 10 minutter og en halv times varighed.

**Moderat tid** betyder mellem en halv og en hel times varighed.

**Lang tid** betyder resten af spilgangen.

## Befalinger

Du kan vælge at befale, og måske endda true eller tvinge, din kontakt til at udføre din vilje. Du bør kun gøre det i nødstilfælde, da konsekvenserne kan være ret omfattende. Her er reglerne for befalinger.

- Du kan med en befaling bruge dine trin, som om de var en anden kategori. Du kan eksempelvis tvinge politiet til at gøre noget for dig indenfor kirken.
- Du kan alternativt vælge at tvinge din kontakt til at forholde sig til noget om vampyrer, hvilket oftest medfører, at de kommer i livsfare.
- Når du tvinger en kontakt til at udføre en befaling for dig, mister du permanent alle trin, du har i den indflydelse.
- Ofte kan der komme store, uforudsete konsekvenser i rollespillet. Hvis du eksempelvis gør en bande sur, så kan det være de sender nogen efter dig.

## Bande (Nord|Syd)

Du har indflydelse på én af byens to bandemiljøer (vælg enten bandemiljø *nord* eller *syd*).

### Spørgsmål

Her er eksempler på spørgsmål, som du kan stille til din bandekontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for banden i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

Du kan bruge enten ét point ad gangen eller flere samtidigt. Alt efter hvor mange point du bruger, kan du forsøge at gøre noget i stil med det beskrevet herunder (arrangøren vurderer om det virker). Husk at bandemiljøer generelt handler indenfor deres egen miljø (nord eller syd).

- Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### ☐ **Opspor oplysninger.**

Få navnet på en anden vampyr/ghoul, der har også har kontakt til det samme bandedistrikt som dig. Der er en lav risiko for at det bliver opdaget.

#### ☐ **Fremprovoker bandeoptøjer!**

Bandemedlemmer laver optøjer, så et tilfældigt territorium indenfor bandemiljøets distrikt bliver utilgængeligt i kort tid.

●● Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Fremprovoker *måltrettede* bandeoptøjer!**

Bandemedlemmer laver koordinerede optøjer, så et territorium indenfor bandemiljøets distrikt, efter dit valg, bliver utilgængeligt i kort tid.

□ **Stop *bandeoptøjer*!**

Du stopper bandeoptøjer, i et territorium indenfor bandemiljøets distrikt, som du har valgt.

●●● Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Planlæg *sabotage*!**

Arranger at et hold sabotører angriber et klanhovedkvarter, hvis du har været i det samme dag (uden at have haft bind for øjnene). Angrebet lukker hovedkvarteret i kort tid, og der er lav risiko for, at det kan blive sporet til dig, men der er moderat risiko for hæve alarmberedskabet.

□ **Arranger *våbenhvile*!**

Arranger en våbenhvile i en bandekrig, hvilken varer kort tid. Mens våbenhvilen kører, er det muligt at tilgå territorier påvirket af borgerkrig. Vær dog opmærksom på, at hvis nogen ikke overholder våbenhvilen, så starter krigen igen og har en høj risiko for at ændre varighed til lang tid.

●●●● Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Fremprovoker *omfattende* bandeoptøjer**

Fremprovoker bandeoptøjer, i fire territorier indenfor bandemiljøets distrikt (du vælger dem), hvilket gør dem utilgængelige i kort tid.

□ **Start en *bandekrig***

Start en bandekrig, hvilket rammer fire tilfældige territorier UDENFOR bandemiljøets distrikt i moderat tid. Det har høj risiko for at sprede sig til territorier indenfor det bandemiljø, du er tilknyttet.

□ **Stop en *bandekrig***

Stop en bandekrig gennem forhandling. Vær dog opmærksom på, at hvis der indenfor kort tid opstår bandeproblemer, så starter krigen måske igen.

●●●●● Ved at bruge 5 trin kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Snigmyrd en *bandeleder***

Det stopper alle igangværende bandekrige og alle bandeoptøjer. Der er dog en moderat risiko for at fjerne alles kontakter til bandedistriktet, samt høj risiko for at hæve alarmberedskabet.

## Flok

(type og territorium)

Du har en flok dødelige, du kan drikke blod fra forholdsvis risikofrit. Du skal beslutte hvilken type gruppe din flok består af (en familie, et spejderkorps, en natklub, en kult, en flok rotter eller lignende). Du skal også vælge, hvilket territorium din flok befinder sig i (se kortet i bunker). Det er op til din egen kreativitet at sammensætte din flok. Dog skal den godkendes af en arrangør. Du kan under spillet kun drikke blod fra din flok, hvis du har fri adgang til det territorium som flokken befinder sig i. Jo mere blod du drikker fra dem - jo højere risiko er der for, at nogle af dem bliver mistænkeligt syge eller dør.

### ● 3 personer

- ☐ Du kan tage op til 1 blodpoint fra din flok med ubetydelig risiko.
- ☐ Du kan være grådig og prøve at tage yderligere 1 blodpoint med lav risiko.
- ☐ Du kan være glubsk og prøve at tage yderligere 1 blodpoint med moderat risiko.

### ●● 7 personer

- ☐ Du kan tage op til 3 blodpoint fra din flok med ubetydelig risiko.
- ☐ Du kan være grådig og prøve at tage yderligere 2 blodpoint med lav risiko.
- ☐ Du kan være glubsk og prøve at tage yderligere 2 blodpoint med moderat risiko.

### ●●● 15 personer

- ☐ Du kan tage op til 6 blodpoint fra din flok med ubetydelig risiko.
- ☐ Du kan være grådig og prøve at tage yderligere 3 blodpoint med lav risiko.
- ☐ Du kan være glubsk og prøve at tage yderligere 3 blodpoint med moderat risiko.

### ●●●● 30 personer

- ☐ Du kan tage op til 8 blodpoint fra din flok med ubetydelig risiko.
- ☐ Du kan være grådig og prøve at tage yderligere 4 blodpoint med lav risiko.
- ☐ Du kan være glubsk og prøve at tage yderligere 4 blodpoint med moderat risiko.

### ●●●●● 60 personer

- ☐ Du kan tage op til 10 blodpoint fra din flok med ubetydelig risiko.
- ☐ Du kan være grådig og prøve at tage yderligere 5 blodpoint med lav risiko.
- ☐ Du kan være glubsk og prøve at tage yderligere 5 blodpoint med moderat risiko.

## Hospital

Du har opnået stærk indflydelse på byens to hospitaler.

### Forslag til spørgsmål

Her er eksempler på spørgsmål du kan stille til din hospitalskontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for hospitalet i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget, jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

Du kan bruge enten ét point ad gangen eller flere samtidigt. Alt efter hvor mange point du bruger, kan du forsøge at gøre noget i stil med det beskrevet herunder (arrangøren vurderer, om det virker). Husk at sundhedsvæsenet kun kan handle indenfor deres egen distrikt.

- Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### □ **Grav lidt i hospitalsarkivet**

Sæt en tilfældig vikar til at rode lidt i hospitalets arkiver, hvilket giver én tilfældig af følgende:

- Opspor information om, hvad en tilfældig vampyrs flok består af, men ikke hvor den er.
- Skaf ligdele, som ingen vil savne.
- Lav forfalskede vaccinationspapirer eller tilsvarende.
- Skaf en kopi af en obduktionsrapport.
- Skaf adgang til en persons journal.

- Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### □ **Grav lidt i hospitalsarkivet**

Sæt en erfaren sygeplejer til at rode lidt i hospitalets arkiver, hvilket lader dig vælge én af følgende:

- Opspor information om hvad en vampyr flok består af, men ikke hvor den er. Du vælger vampyren.
- Skaf et lig af vejen med lav risiko for, at nogen opdager/savner det.
- Skaf et blodpoint i form af en pose blod, men du ved ikke hvor den kommer fra, så der er moderat risiko for, at der er noget sært ved det.
- Skaf adgang til dokumentation om medicinsk forskning.

#### □ **Få lavet lidt midnatsarbejde i laboratoriet**

Sæt en ung vikar til at lave lidt midnatsarbejde i laboratoriet for dig.

- Få udført mindre laboratorieopgaver.

●●● Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Grav lidt i hospitalsarkivet**

Sæt en erfaren læge til at rode lidt i hospitalets arkiver, hvilket lader dig vælge én af følgende:

- Skaf et lig med lav risiko for, at nogen savner det.

☐ **Tilkald karantæneholdet!**

Få nogens flok indespærret i karantæne i kort tid.

●●●● Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Få lavet lidt midnatsarbejde i laboratoriet**

Sæt en ung vikar til at lave lidt midnatsarbejde i laboratoriet for dig.

- Få udført mindre forskning

☐ **Tilkald karantæneholdet!**

Tilkald et karantænehold, der forsøger at inddæmme farlig smitte af sygdom. Du kan sætte dem til at:

- Få indført større karantæne (fire sammenhængende territorier).
- Få pågrebet en person grundet mistanke om sygdom og sætte dem i karantæne (som udgangspunkt i deres hjem) i kort tid.
- Få nogens flok indespærret i karantæne i moderat tid.

●●●●● Ved at bruge 5 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Få lavet lidt midnatsarbejde i laboratoriet**

Sæt en speciallæge til at lave lidt midnatsarbejde i laboratoriet for dig.

- Få startet særlige forskningsprojekter.

## Kirke

Den religiøse verden rummer overnaturlige kræfter, hemmeligheder, sammensværgelser og usædvanlige fraktioner. Det er klart, at en vampyr er opmærksom på, at der er mærkelige ting derude. Med indflydelse i trossamfundet kan du grave skjulte informationer eller genstande op, afholde religiøse ceremonier, påvirke indviede personer og finde sjældne komponenter til magiske ritualer.

### Forslag til spørgsmål

Her er eksempler på spørgsmål du kan stille til din kirkekontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for kirken i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

- Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ ***Gå på opdagelse i kirkens hemmelige arkiver***

- Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har kontakt til kirken.
- Skaf mindre genstande fra kirken.
- Udklip et vers fra Biblen.

- Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Skaf større genstande fra kirken.
- Afbryd en gudstjeneste.
- Få personfølsomme oplysninger om en person.
- Få uset adgang til kirkens grund.

□ ***Gå på opdagelse i kirkens hemmelige arkiver***

Opspor et religiøs artefakt, hvis du ved hvad du leder efter.

- Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Åben eller luk en kirke.
- Hvis en Hunter i byen er tilknyttet kirken, så kan du få vedkommende til at forlade byen, fordi dine kontakter i kirken befaler det.

- Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Udstil eller afsked et højtstående medlem fra kirken.
- Manipuler en lokal gren af kirken.

- Ved at bruge 5 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Organisér en større protest.
- Få adgang til et forseglet rum i kirken.
- Fjern eller vildled en Hunter fra byen.

## Myndigheder

Du har indflydelse på de lokale myndigheder i byen i en udstrækning, der tillader dig at forhindre en masse forskellige aktiviteter. I modsætning til flere andre typer af indflydelse, så er myndigheder en samlet kategori. Det kan ikke blive brugt til at angribe nogen, men kan begrave stort set hvad som helt i papirarbejde, forsinke handlinger eller få noget til at forsvinde og dække sporene efterfølgende. Myndighederne kan til en vis grad også give dig adgang til forskellige registre, telefon- og forsyningsledninger.

### Forslag til spørgsmål

Her er eksempler på spørgsmål du kan stille til din myndighedskontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for myndighederne i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

- Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### ☐ **Arranger vejarbejde**

Arranger vejarbejde i et tilfældigt territorium, hvilket betyder at alle bandeoptøjer eller politirazzia i det flytter til andre territorier.

#### ☐ **Gennemse arkiverne**

Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har kontakt til myndighederne.

- Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### ☐ **Unødvendig meget papirarbejde!**

Arranger en masse papirarbejde for en masse personer, hvilket stopper bandeoptøjer eller politirazziaer, i ét territorium, som du vælger.

#### ☐ **Slip advokaterne løs!**

Du sætter en flok glubske advokater til at lave papirarbejde. Vælg hvad de skal gøre:

- Få fjernet et navn fra en politirapport, medmindre det er det eneste navn i rapporten.
- Få politiet til at stoppe med at chikanere nogen eller løslade dem omgående, medmindre det er personer, der er nævnt i en politirapport.
- Skaf et lig af vejen, med lav risiko for at nogen opdager/savner det.

- Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

#### ☐ **Slip advokaterne løs!**

Du sætter en flok glubske advokater til at lave papirarbejde. Vælg hvad de skal gøre:

- Få en politirapport til at forsvinde, medmindre der er PET-stempler i den.
- Ophæv en karantæne, som har indespærret nogens flok.
- Lav en falsk dødsattest eller pas.

●●●● Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ ***Slip advokaterne løs!***

Du sætter en flok glubske advokater til at lave papirarbejde. Vælg, hvad de skal gøre:

- Få stoppet en bandekrig, ved at drukne dem allesammen i papirarbejde. Det virker måske. Kortvarigt.

●●●●● Ved at bruge 5 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ ***Arranger en byfest!***

Organisér en stor byfest, på et sted i byen, som du vælger. Stedet samler nu i kort tid størstedelen af det aktive beredskab i byen.

□ ***Slip advokaterne løs!***

Du sætter en flok glubske advokater til at lave papirarbejde. Vælg hvad de skal gøre:

- Fjern en person fra folkeregisteret (alt om denne person slettes).
- Få en kandidat stemt ind i et mindre parti.
- Få nogen sluppet fri fra en lukket institution.
- Få stoppet en PET-undersøgelse, ved at overbevise dem om, at de bliver sendt til en vigtigere opgave andetsteds, mens du sætter nogle loyale folk til at komme frem til, at der ikke skal laves en undersøgelse her.

## **Okkult**

Den okkulte undergrund rummer overnaturlige kræfter, hemmeligheder, sammensværgelser og usædvanlige fraktioner. Det er klart, at en vampyr er opmærksom på, at der er mærkelige ting derude. Med indflydelse i okkult kan du grave skjulte informationer eller genstande op, arrangere afholdelse af sære ritualer, påvirke okkulte personer og finde sjældne komponenter til magiske ritualer.

### **Forslag til spørgsmål**

Her er eksempler på spørgsmål du kan stille til din okkulte kontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for den okkulte undergrund i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget, jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

● Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ ***Gå på opdagelse i hemmelige okkulte arkiver!***

- Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har okkulte kontakter.
- Find lavstatus kultmedlemmer (niv. 1-3).
- Skab en mindre distraherende begivenhed.

●● Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Få adgang til komponenter til de fleste ceremonier/ritualer.
- Opspor et okkult artefakt, hvis du ved hvad du leder efter.

●●● Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Få adgang til sjældne komponenter til magiske ritualer.
- Undersøg et basis ritual fra din sekt.

●●●● Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Undersøg et mellemsvært ritual fra din sekt.
- Opildn fanatikere fra kulten.

●●●●● Ved at bruge 5 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

- Få adgang til mindre magiske genstande.
- Find et avanceret ritual fra din sekt.
- Skab kontakt til overnaturlige kræfter.

## Politi

Du har indflydelse på byens politistationer. Du kan bruge enten ét point ad gangen eller flere samtidigt. Alt efter hvor mange point du bruger, kan du forsøge at gøre noget i stil med det beskrevet herunder (arrangøren vurderer, om det virker).

### Forslag til spørgsmål

Her er eksempler på spørgsmål, du kan stille til din politikontakt.

- ❖ *Er der andre magtfulde kontakter, ligesom mig, inden for politiet i øjeblikket?*
- ❖ *Er der noget jeg kan gøre for at opnå mere indflydelse hos jer?*

● Ved at bruge 1 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Start politiaktion!**

Politiet stoppe bandeoptøjer i ét tilfældigt territorium indenfor beredskabets distrikt.

□ **Start en politirazzia!**

Politiet laver en razzia, så et tilfældigt territorium indenfor beredskabets distrikt bliver utilgængeligt i kort tid.

□ **Lav nybegynder efterforskning!**

Få politiets mindst erfarne folk til at starte en efterforskning, hvilket kan give dig én tilfældig af følgende ting:

- Opspor et navn på en tilfældig vampyr/ghoul, der har også har kontakt til det samme beredskabsdistrikt som dig.
- Opspor information om hvor en tilfældig vampyrs flok er men ikke, hvad den består af.
- Få at vide hvilke rygte der huserer på politistationen i øjeblikket.
- Skaffe "insider" information fra politistationen om en specifik politisag.

●● Ved at bruge 2 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

□ **Start velkoordineret politiaktion!**

Politiet stopper bandeoptøjer i et territorium, som du vælger, indenfor beredskabets distrikt.

□ **Lav (lidt bedre) efterforskning!**

Få et par lidt mere erfarne betjente til at starte en efterforskning, hvilket kan give dig én tilfældig af følgende ting:

- Opspor information om hvor en vampyr (du vælger)s flok er, men ikke hvad den består.
- Opret en politirapport, som nævner 1 person efter dit valg. Der er en høj risiko for at folk nævnt i rapporten opdager det.
- Tilføj en mistænkt person efter dit valg til en politirapport. Der er en høj risiko for, at alle nævnt i rapporten opdager det.

□ **Gennemfør sparerunde!**

Få fjernet et navn fra en politirapport, medmindre det er det eneste navn i rapporten.

●●● Ved at bruge 3 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Start velkoordineret politiaktion!**

Få politi til at tilbageholde eller chikanere nogen, der er nævnt i en politirapport.

☐ **Gennemfør sparerunde!**

Få fjernet alle navne fra en politirapport og luk sagen.

☐ **Arranger en stor træningsdag!**

Politiet holder træningsdag, og da det tager en masse af deres tid og ressourcer, sænkes alarmberedskabet fra to eller tre - ned til ét.

●●●● Ved at bruge 4 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Lav omfattende efterforskning!**

Påsæt et FBI-stempel på en person i en politisag. Så længe, der er et FBI-stempel på nogen i en politisag, så er det ikke muligt at lukke sagen eller fjerne den markerede person.

☐ **Gennemfør sparerunde!**

Få adgang til konfiskerede våben eller andre beslaglagte varer.

☐ **Arranger politibalaften!**

Politiet holder balaften, og da det tager en masse af deres tid og ressourcer, sænkes alarmberedskabet fra fire - til to.

●●●●● Ved at bruge 5 point kan du forsøge at gøre én af følgende handlinger:

☐ **Start PET undersøgelse!**

Start en omfattende PET undersøgelse, hvor du kan nævne den første mistænkte i.

☐ **Fyr politidirektøren!**

Få fyret politidirektøren på den station, du har indflydelse på (stopper alle igangværende politiaktioner, razziaer og PET-undersøgelser på stationen). Der er moderat risiko for at fjerne alles kontakter til politidistriktet, samt høj risiko for at hæve alarmberedskabet.

## Ressourcer

Du har økonomiske ressourcer. Denne indflydelse virker anderledes end de andre.

- Du får 1 bund "penge" pr. spilgang.
- Du får 2 bund "penge" pr. spilgang.
- Du får 3 bund "penge" pr. spilgang.
- Du får 4 bund "penge" pr. spilgang.
- Du får 5 bund "penge" pr. spilgang.

### □ **Bestikkelse**

Du kan modarbejde andre spilleres indflydelse (Tjenester). Dette gøres ved at bestikke den gruppe, som en anden spiller får en tjeneste af.

Du skal betale deres trin i indflydelse. Fx: *"Spiller 1" anvender indflydelse på trin 3. "Spiller 2" bestikker nu denne gruppe ved at betale 3 pengebundter. Gruppen stopper nu tjenesten.*

Når du gør dette, er der mulighed for, at folk kan spore, hvem der har bestukket.

- Der kan være specielle regler for ressourcer imellem spilgangene: Alle spillere kan have 3 bundt penge uden at have noget i ressourcer, som de kan have med til næste spilgang. For hvert trin i ressourcer kan man have 3 penge bundter mere.

### □ **Køb tjeneste**

Når du bruge indflydelse (Tjenester), kan du ved at bruge et bundt "penge" få dit trin til at tælle som et trin højere. Dette gør dog at risikoen for at blive opdaget er større. Du kan mindst have trin 1 i den indflydelse du vil bruge. Fx: *Hvis en spiller anvender indflydelse trin 2, som er lav risiko og bruger et bundt "penge", vil dette tælle som, at spilleren har indflydelsen på trin 3 og moderat risiko.*

### □ **Betal spiller**

Du kan også bruge pengene til at betale/bestikke andre spillere i spillet.