



VAMPIRE

EN NY

BEGYNNELSE

Version: 1.01

Juni 2025

Indhold

I Regler	5
Introduktion	6
Læsevejledning	6
Ordensregler	7
Spilregler	8
Tid	8
Evner	8
Evnetest	9
Viljestyrke	11
Blod	12
Jagtrul	12
Blodsbånd	13
At skabe Vampyrer og Ghouls	14
Diablerie	14
Torpor	15
Frenzy	16
Artefakter	16
Experience points	17
Kamp	17
Skade	20
Livspoint	20



Våben	21
Staking	21
Fastholdelse	21
Offgame indikatorer	22
Spilstop	23

II Karakterskabelse **24**

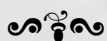
Din karakter	25
Karakterkoncept	26
Klan	26
Karakter og spillernavn	28
Generation	28
Blod	29
Viljestyrke	29
Sjæl	29
Discipliner	34
Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber	35

III Klaner **36**

Hvad er klanerne?	37
Banu Haqim	38
Unik klanevne: Blodige Hænder	39
Lasombra	40
Unik klanevne: Lænk De Vågne	41
Malkavian	42
Unik klanevne: Se Den Sande Form	43
Nosferatu	44
Unik klanevne: Falsk Død	45
Toreador	46
Unik klanevne: Det Perfekte Udseende	47



Tremere	48
Unik klanevne: Den Forbudte Viden	49
Ventrue	50
Unik klanevne: Din Bedste Ven	51
Special Klaner	52
Ghouls	52
Ghoulfamilier	53
Discipliner	55
Piktogrammer	56
Animalism	57
Auspex	60
Celerity	64
Dementation	65
Dominate	69
Fortitude	73
Invictus	74
Majesty	79
Obfuscate	83
Obtenebration	85
Potence	87
Presence	88
Thaumaturgy	90
 IV Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber	 91
Indflydelser	92
Områder og Kortet	93
Bander	94
Hospital	96
Kirke	97
Myndigheder	99



Mysticisme	100
Politi	101
Egenskaber	104
Afvæbning	104
Luskeri	105
Okkult Viden	106
Skyggemarked	107
Status	108
Besiddelser	110
Våbenkammer	110
Falsk ID	111
Flok	112
Haven	113
Haven opgraderinger	114
Kontaktpersoner	116
Liste af kontakter - Novice	118
Liste af kontakter - Erfaren	120
Liste af kontakter - Expert	122
Ressourcer	123
Tjenere	124

Regler

Introduktion

Vampire: En Ny Begyndelse - handler primært om det sociale og politiske spil mellem natten's børn, i byen Aalborg. Selvom fokuset er på disse elementer, finder vi det nyttigt, sågar nødvendigt, med nogle grundregler. Disse regler er til for at hjælpe med at afvikle situationer der kan opstå i løbet af spillet, såsom kamp, brug af discipliner eller inflydelser.

Læsevejledning

Der er meget info i dette sæt med de omkring 120+ sider. FRYGT IKKE! Den største del er opslag/evnebeskrivelser du ikke skal bekymre dig om. Vi forventer at du læser sektionen om regler. Herefter kan du bevæge dig videre til sektionen om at lave din karakter. Denne sektion vil guide dig igennem hvilke yderligere områder din karakter kan se nærmere på.

Hvis du syntes dette er for uoverskueligt, så vil du altid kunne få hjælp fra en arrangør på dagen.

Ordensregler

Ideen er at alle skal have en fantastisk oplevelse. Af denne grund vil vi gerne at folk behandler hinanden med respekt og medfølelse. Vi forventer at folk adskiller, hvad der bliver sagt og gjort af karaktererne i spillet fra personen, der siger eller gør det. Da vi spiller væsner med mørke sjæle, kan vores karakterer i spillet både sige og gøre skrækkelige ting, uden at det på nogen som helst måde er en refleksion af hvad vi ville sige eller gøre ude i den virkelige verden, eller en refleksion af vores personlige holdninger eller tendenser. Vi ser også gerne at folk forbliver i karakter imens de er i spil området, for ikke at bryde illusionen for de andre deltagere. Der er massere af tid, både før og efter spillet, til at snakke om hvad end der lyster. En undtagelse er når du skal videregive noget spilmæssigt information, som i kamp, ved brug af discipliner eller andet.

Spilregler

Tid

Effekter, evner eller andet i spillet kan være i et vist tidsrum. Tid i denne forstand er ikke defineret af timer, minutter eller sekunder, men istedet Kamp, Scene eller Spilgang.

- Kamp: Er det tidsrum der går fra at en initierer en kamp, til at alle parter i den givne kamp har deltaget og valgt ikke at forsætte med at kæmpe.
- Scene: Er perioden der går fra at man træder ind/ud et nyt sted. Det kan være fra at man træder ind i Elysium for at deltage i et primogen møde, til at man træder ud igen. Det kan også være fra at man træder ud på gaden, til at man går ind i Toreador's Heaven.
- Spilgang: En periode fra spilstart til spilstop.

Evner

I Vampire: En Ny Begyndelse, har ens karakter forskellige attributter som er vist på ens karakterark, disse er, men ikke limiteret til, Viljestyrke, Discipliner, Indflydelser m.m. Alle attributter der består af flere trin kaldes evner, disse kan



genkendes ved at de er repræsenteret på ens karakterark i form af en række af cirkler.

Man kan ikke være under effekten af samme evne flere gange på samme tid.

Eksempel på evnen Viljestyrke

I eksemplet ovenfor, ses Viljestyrke, en attribut, bestående af flere trin, derfor en evne. I dette eksempel er der 6 udfyldte cirkler, så det siges at man derfor har trin 6 deri.

Hvis en ingangværende effekt fra en evne modstrider beskrivelsen for en nyttilkommen effekt, brydes den igangværende effekt, såfremt at den nyttilkomne effekt er af samme trin eller højere.

Eksempel på modstridende Evner

Malkavianen Jack of Hearts er under effekten af Dominate trin 2 Hypnose, han har fået til forespørgelse at finde Fyrst Erik Ravn's kat Krammebamse. Ventrue Stella Starlight bruger Presence trin 3 Betagelse på Jack, da hun altid har ønsket sig en velbevaret sekretær der er ved sit fulde fem. Da Betagelse er samme eller højere trin end Hypnose, stopper den lavere effekt, Hypnose, og fyrsten må gå grædende i seng og sove dagen væk uden sin kat Krammebamse.

Evnetest

Hvem der triumferer, hvor godt man klarer sig eller hvor effektiv man er i hvad man gør og de situationer ens karakter befinder sig i, afvikles ved brugen af hvad der kaldes en Evnetest. En Evnetest er sammenligningen af ens trin i en evne, imod trinnet af en evne en anden karakter eller genstand har. F.eks. kan brugen af en evne kræve en - Evnetest af viljestyrke imod viljestyrken af den person evnen bruges på, eller - en Evnetest af potence imod sikkerheden på den dør evnen bruges på. Hvis en Evnetest kalder for en test imod flere forskellige evner,



vælger den forsvarende hvilken evne der testes imod. Evnetests, kommer i flere varianter.

- Den kan være et simpelt spørgsmål om at have klaret eller fejlet testen. Har den der starter Evnetesten samme eller højere trin end den der testes imod, har starteren af testen klaret testen.
- Den kan have større effekt dets flere trin man er over hvad der testes imod. I dette tilfælde vil der være en tabel der viser den stigen effekt per trin, med undtagelse af kamp. X'et i en sådan tabel er når man har det samme eller lavere trin end hvad der testes imod.
- Den er i tilfældet af kamp, udelukkende forskellen imellem kamptal og soak. Når en Evnetest laves siges, Disciplinen, Evnen's trin, Evnen's navn og hvad der testes imod. Se Eksemplet nedenunder.

Eksempel på en Evnetest

Karl har 6 trin i viljestyrke og bruger observer aura på Peter, som har 4 i viljestyrke. Ved brugen af Observer Aura, kaldes der efter en Evnetest af viljestyrke imod viljestyrken på den evnen bruges imod. Karl gør hvad der står under evnen at han skal gøre. Han tager en hånd på hovedet og går hen til Peter og siger "Auspex 2 Observer Aura Viljestyrke", Peter hører herved at det er hans viljestyrke der bliver testet og svarer med hans trin deri. Karl sammenligner sine 6 i viljestyrke med Peters 4 og ser at forskellen er 2 til Karls fordel. I tabellen under observer aura, kan han se at med 2 til hans fordel, skal Peter informere ham om hans stærkeste følelse, hvad type af væsen han er og hvad discipliner eller magiske effekter han er påvirket af.

Trin	Effekt
X	Stærkeste følelse
●	Type af væsen
● ●	Discipliner og magiske effekter - påvirket af
● ● ●	Diablerist

Eksempel på et resultat fra en Evnetest

Havde Karl istedet haft det samme som eller lavere i viljestyrke end Peter, ville Peter kun skulle fortælle ham sin stærkeste følelse.

Viljestyrke

Viljestyrke er din karakters mentale udholdenhed. Viljestyrke bruges både som betaling for brugen af nogle discipliners evner og til at modstå selv samme evner. Din karakters trin i viljestyrke, er vist på dit karakterark under viljestyrke, i form af en række cirkler. Nye karakterer starter med trin 1 i viljestyrke, men mere kan købes for xp. Under trinet af din viljestyrke, finder du en række firkanter, disse er viljestyrkepoint. Man kan ikke have flere viljestyrkepoint end ens trin i viljestyrke. Når viljestyrkepoint fås, markeres det antal af tomme firkanter som du har fået af viljestyrkepoint, startende fra venstre og ved brugen af viljestyrkepoint, afmarkeres antallet af brugte viljestyrkepoint, startende fra højre. Viljestyrkepoint kan bruges til at modstå Discipliner der påvirker en mentalt. Prisen er baseret på trinet af evnen der bruges imod en.

Trin	Viljestyrkepoints Pris
1-2	1 Viljestyrkepoint
3-4	2 Viljestyrkepoint
5	3 Viljestyrkepoint

Hvor meget viljestyrke det koster at modstå evner.

Man starter hver spilgang med at få alle ens Viljestyrkepoint tilbage.

Blod

En vampyrs blod indeholder mystiske egenskaber og giver vampyren evnen til at udføre mere og mere fantastiske handlinger, itakt med at de lære at kanalisere det bedre. Din karakters kapacitet af blod er bestemt af dens generation. Blod måles i en enhed kaldet blodpoint. Disse blodpoint bruges på en række forskellige ting, som du vil opdage i løbet af læsningen af dette regelsæt.

Blodpoint kan anskaffes ved at drikke blodet fra andre væsner. For at drikke blod fra et væsen, skal væsnet enten frivilligt give af deres blod ellers skal man tage blodet ved magt. For at tage blodet fra et andet væsen uden dets tilladelse kræves det at fastholde væsnet, ved at bruge reglen fastholde eller at væsnet på anden vis er ude af stand til at gøre modstand.

Blod kan også tilkommes på andre måder. Dette vil være tydeligt og uden tvivl, hvis noget i spillet kan give blodpoint.

Blod mister dets mystiske kraft efter en spilgang, hvis det ikke er opbevaret på en ordenligt måde, så som nedkølet. Blod fra vampyre mister sin mystiske kraft uanset om det er nedkølet eller ej.

Jagtrul

Ved check-in, skal du lave et jagtrul, som bestemmer hvor meget blod du starter spilgangen med. Dit niveau i indflydelsen "flok" har påvirkning på, hvor meget blod du starter med. Ved check in, vil en arrangør registrere din karakter og der vil blive rullet 1d10+niveau i flok for hvor meget blod du har. Arrangørerne har en tabel med hvor meget blod hvert resultat giver, som er baseret på de handlinger som har været lavet i spillet.

Ghouls genvinder ikke blod mellem spilgange og skal have blod fra en vampyr inde i spillet. GM'erne vil guide dig gennem dette rul.

Blodsbånd

Når en vampyrs blod drikkes, skaber det et mystisk bånd. Indtageren af vampyr blodet føler en personlig forbindelse til den, hvis blod de har drukket af. Dette kaldes et - blodsbånd.

Et blodsbånd giver vampyren en hvis indflydelse og kontrol over den der er bundet til dem. Det kommer i 3 trin. Hver gang blod indtages fra den samme vampyr, stiger trinnet. Når et blodsbånd når trin 3, kan man ikke længere blive bundet af andre vampyrer og alle blodsbånd man allerede har til andre vampyrer ophører.

Ghouls kan ikke binde andre til sig, men kan godt blive bundet til andre.

Ved slutningen af hver spilgang, falder alle blodsbånd 1 trin, medmindre man er blevet bundet til vampyren igen den spilgang. Hvis en af personerne i et blodsbånd ikke er tilstede til en spilgang, falder blodsbåndet ikke 1 trin.

Trin	Effekt
	Du føler en personlig forbindelse til den du er bundet til.
	På dette trin er dine følelser til personen således at du aldrig vil lade skade eller sætte dem i en farlig situation. Hvad de siger har en indflydelse på dig. Du kan ikke bruge viljestyrkepoint på at modstå de af vampyrens discipliner som påvirker dig mentalt.
	Ægte kærlighed, er den følelse der best beskriver hvad du føler for personen du er bundet til. Deres ord er lov og intet er vigtigere end dem, selv ikke dit eget liv. Discipliner brugt af vampyren du er bundet til, som påvirker dig mentalt, kræver ikke en Evnetest og virker altid med fuld effekt. På dette trin forsvinder alle andre blodsbånd og du kan ikke bindes til andre personer, så længe dette blodsbånd varer ved.

Effekt af Blodsbånd efter niveau

At skabe Vampyrer og Ghouls

At skabe en ghoul er måske lidt en misledende måde at udtrykke hvad der sker, når et menneske indtager vampyr blod. Det er ikke så meget en skabelse, som en midlertidig transformation. Når et menneske hengiver sig i indtagelsen af vampyr blod, gør det dem i stand til at gøre flere af de samme ting som vampyrer, såsom brug af discipliner og forøgelsen af deres fysiske egenskaber. Så længe et menneske indeholder vampyr blod, forbliver de en ghoul. Skulle en ghoul gå hen og bruge sit sidste blodpoint stopper de med at være ghoul. De mister ikke de discipliner de har lært, men kan ikke bruge dem, før de igen har indtaget blod fra en vampyr.

At skabe en vampyr er en simpel, men livsændrende handling. Ved at drikke alt blodet fra mennesket man vil forvandle og derefter give dem en dråbe af ens potente vampyr blod, har man skabt en ny vampyr.

Diablerie

En vampyr kan diablerisere en anden vampyr, som er inkapaciteret eller fastholdt og derfor ude af stand til at stoppe den. Diablerisere man en vampyr, vil man permanent falde et antal af trin i generation som vist i tabellen.

Antal trin offeret er lavere	Trin der faldes
1-2	1
3-5	2
6+	3

Offer generation vs udbytte for Diablerie

Handlingen at diablerisere, er at konsumere hele vampyrens væsen, blod og sjæl.

Torpor

Torpor er en tilstand af dyb søvn for vampyrer. En søvn der mere minder om tilstanden at være død, end egentligt at sove. Når en vampyr går i torpor vil den ligge i denne dødsligende tilstand, ude af stand til at handle eller opfatte noget som helst, ligesom hvis de var død. Torporen varer indtil dens årsag ophører.

En vampyr kan vælge frivilligt at gå i torpor, en handling der kan være yderst farlig, da man ikke er i stand til at forsvare sig selv. Ghouls kan ikke gå i Torpor uanset årsagen, da de ikke har en vampyrs overnaturlige fysiologi.

Årsag	Kur
Inkapaciteret	Ligge i 10 min
Blodmangel	Indtagelsen af 1 blodpoint
Staking	Fjernelse af objektet
Frivillig torpor	Vågner efter 1 spilgang

Hvordan man kommer ud af Torpor

Vågner man fra torpor efter at have været Inkapaciteret, vil man automatisk bruge et blodpoint som vist i listen ovenfor, på at gevinde 1 livspoint, såfremt at man har blodpoint tilgængelig. Hvis ingen blodpoint er tilgængelige vågner man ikke.

Frenzy

Frenzy er en tilstand af raseri hvor ens evne til at tænkte rationelt er fuldstændigt forsvundet og man istedet er overtaget af ens mest primitive instinkter. Frenzy kommer i 3 varianter, hver af deres egen årsag.

Type	Årsag
Fox frenzy	Træder i kraft hvis man er i nærheden af ild, der er større end en ligthers flamme. Denne form for frenzy ender når ilden er ude af ens syne og man ikke frygter for sit liv længere, på grund af det.
Red rage	Denne slags frenzy indtræder, når du er tilpas vred, som følge af grov ydmygelse eller lignende. Du mister kontrollen over dig selv og angriber kilden til din vrede. Frenzien ender når du ikke længere er i nærheden af årsagen til din vrede, årsagen til din vrede ikke længere eksisterer eller at du falder i torpor.
Blood frenzy	Dette indtræder når dit sidste blodpoint forlader din krop. Du vil overfalde og forsøge at drikke blod fra det nærmeste væsen, indtil at du har lige så mange blodpoint som din blod kapacitet tillader. Hvis ingen er i nærheden vil du løbe rundt i 2 minutter og forsøge at finde et væsen at drikke af. Har du ikke fået noget blod inden de 2 minutter er over, går du i torpor.

Typer af Frenzy og årsagen til dem

Artefakter

I spillet kan der forekomme genstande der har mystiske og overnaturlige egenskaber, disse kaldes artefakter. Artefakter kan have effekter der har en indlydelse på elementer af spillet. Artefakter kan have flere effekter, som kan være både

positive og negative. Hvis man kommer i besiddelse af en eller flere af disse artefakter, vælger man 1 artefakt som man gerne vil have den positive effekt fra. Man kan kun have den positive effekt fra 1 artefakt af gangen. Men man kan have alle de negative effekter sammentidigt.

Experience points

Experience points er en refleksion af din karakter's udvikling og læring. Under skabelsen af din karakter får du 30 xp til at forme den. Brugt og overskydende xp noteres på karakterarket. Efter hver spilgang får man yderligere 5-8 xp til videreudvikling af sin karakter.

Man får minimum 5 XP hver spilgang, men der gives ekstra XP hvis:

- Der er opdaget noget nyt.
- Maskeraden er blevet holdt.
- Der er ro i Aalborg.

Kamp

Kamp er en Evnetest af begge parters Kamptal imod den andes Soak. Forskellen imellem Kamptallet og Soaken bestemmer så hvor meget skade hver deltager tager. En kamp startes ved at lægge en hånd på skulderen af en person og sige kamp og derefter ens kamptal, modstanderen svarer så med deres eget kamptal. Hvis man grundet en evne eller andet, giver aggraveret skade, siges det som en del af kamp.

Aggraveret skade går ikke naturligt igennem soak. Hvis skade går igennem soak, så står dette på evnen og skal siges som en del af skaden.

Når en kamp startes, kan man som en del af det at starte en kamp, aktiverer evner der giver en bonus til kamptal eller soak, såfremt man har eventuelt påkrævede kostume dele klar hvis nødvendigt.

Eksempel på kamp

Karsten har 7 i Kamptal og 4 i Soak. Joakim har 5 i Kamptal og 3 i Soak. Karsten ligger hånden på Joakim's skulder og siger Kamp 7, da han har 7 i Kamptal, Joakim Svarer 5, da Joakim har 5 i Kamptal. Karsten hører Joakim sige 5 og ved at fordi han selv har 4 i Soak tager han $5 - 4$ altså 1 i skade. Joakim hører Karsten sige 7 og ved at han selv har 3 i Soak og tager derfor selv $7 - 3$ altså 4 i skade.

Kamp med mere end 2 deltagere, er mere kompleks. Derfor bør man altid tage fat på en GM først. Der bestemmes først hvor mange faktioner der er tilstede i lokalet og døren lukkes. Alle i lokalet er med i masse kamp. Hver faktion skiftes derefter til at aktivere en person. Faktionen skal starte med at aktivere medlemmer med højest Celerity på deres hold. Hvis folk har lige meget Celerity, er det op til faktionen at bestemme hvem der starter. Det er op til faktionerne selv at finde ud af, hvilken faktion, der bør starte hele kampen, men det vil være forventet at det er den faktion, der eskalere konflikten til vold, også starter kampen. Hvis der er tvivl, vil det være den faktion, der inkludere den højeste individuelle Celerity niveau. Hvis det ikke er muligt at finde så bestemmer GM'en. Når en faktion løber tør for personer at aktivere, skal de give turen videre til de andre faktioner, indtil de også giver turen videre, hvorefter det kan vurderes om der skal tages en ny runde.

Når en person aktiveres kan de gøre følgende:

- Tage 3 + Celerity niveau skridt.
- Gøre 1 handling (Kaste hurtig magi, bruge hurtig disciplin, lave et angreb, forlade rummet hvis man står ved døren, ovs. Dette kan ikke være yderligere bevægelse.)

Hvis man bliver ramt af skade under en masse kamp vil ens soak absorbere så meget det kan, og blive sænket med mængden af skade man tager. Har man ikke mere soak vil man ikke kunne absorbere yderligere angreb mod en før næste runde. Man kan se det som at hver angreb reducere mængden af soak man har for resten af runden.

Eksempel på massekamp

Klan Lasombra, 2 personer, angriber Klan Ventrue, 4 personer.

Dette gøres inde i Ventrues haven, så døren til haven lukkes indtil massekampen er slut. Alle der er i lokalet (de 6 personer nævnt ovenfor) deltager.

Lasombra har Alice med celerity 5 og Benny med potence 4.

Ventrue har Chad med Fortitude 3 og Dorethe med Dominate 2 og Presence 3. Samt Erik og Frida uden nogen discipliner.

Det er Lasombra som går amok efter at Chad har fornærmet dem, så de bliver enige om at Lasombra faktionen starter.

Alice skal starte, da hun har højest Celerity på Lasombra holdet. Hun tager 8 skridt (3+5) og er ved siden af Chad. Hun laver derefter et angreb. Dette giver 6 i skade. Chad får ikke lov til at angribe tilbage. Hans soak er dog 7. Han bruger sin soak, og resten af runden har han soak 1.

Det er nu Ventrue til at slå, og da ingen af dem har Celerity bestemmer de selv hvem de aktiverer. De vælger Chad.

Chad behøver ikke tage nogen skridt for at angribe Alice, så han slår hende for 5. Alice har 5 soak, så hun tager ikke noget i skade, men indtil næste runde har hun ikke noget soak.

Det er Lasombra's tur og med kun 1 medlem som ikke er blevet aktiveret så de aktiverer Benny. Benny kan tage 3 skridt, hvilket bringer ham over til Erik som han slår for 12. Erik har kun 5 Soak, og går derfor i torpor.

Ventrue aktivere nu Frida, som slår Alice for 8. Da Alice ikke har noget soak tilbage denne runde tager hun 8, og går i torpor.

Da Lasombra ikke har yderligere folk at aktivere, kan Ventrue aktivere Dorethe, som vælger ikke at bevæge sig, men i stedet bruge "Kommando" på Benny. Hun befaler Benny at flygte. Næste gang det bliver Bennys tur skal han udføre denne handling.

Runden er nu forbi, og det er tydeligt for alle parter at næste runde vil Benny flygte, og ingen Ventrue vil kunne nå at stoppe ham. De bestemmer derfor at massekamp kan stoppes.

Skade

Der findes 2 former skade man kan tage. Normal skade og aggraveret skade. Som del af kamp fratrækker man sin soak fra skaden man får hvad end det er normal eller aggraveret skade. Hvis noget udenfor kamp, eksempelvis en bombe, en brændende bygning, en fælde eller ligende, giver aggraveret skade beskytter soak og fortitude ikke mod denne skade.

Livspoint

Livspoint er en representation for hvad din karakter tåle af fysiske angreb. Når du tager skade, markeres disse i firkanterne på karakter arket under livspoint. Normal skade markeres med en skrå streg (/) og aggraveret skade markeres med et kryds(X).

Hvis alle ens livspoint mistes, vil man gå i torpor, medmindre alle ens livspoint er mistet som følge af aggraveret skade, hvor man i stedet møder den endelige død, ens karakter eksisterer herefter ikke mere og man går til npc bunkeren og fortæller hvad der er sket. Hvis ens karakter møder den endelige død som følge af en anden karakters handlinger eller en npc's handlinger, må man lave en ny karakter med halvt så meget XP som ens karakter der lige er død har tjent. Det betyder at hvis man har 46 XP så har man derfor tjent 16 ($46 - 30 = 16$) hvilket bliver til 8 ($16/2 = 8$). Ens nye karakter starter derfor med 38 XP.

Livspoint mistet som følge af normal skade, kan helbredes ved at bruge 1 blodspoint (og 10 minutter) og helbredes automatisk ved hver spilstart.

Livspoint mistet som følge af aggraveret skade, kan helbredes ved at bruge 2 blodpoints og 1 viljestyrkepoint(og 10 minutter). 1d4 aggreveret skade helbredes mellem spilgange. Dette skal rulles med en GM ved check-in.

Våben

Latex og andre attråpvåben er tilladt i spillet og giver en bonus til ens kamptal når de bruges, som følgende tabelen ”**Kamptal bonus fra våben**”. OBS, Besiddelsen **Våbenkammer** bestemmer hvilke og hvor mange våben du må tage med i spil.

Type	Kamptal
1-hånds nærkampsvåben	1
2-hånds nærkampsvåben	2
Håndpistoler	2 (Kan ikke bruges med Potence)
Geværer	4 (Kan ikke bruges med Potence)

Kamptal bonus fra våben

Første gang du tager et nyt våben med skal det godkendes af en arrangør før spilstart.

Staking

Staking fungere ved at man holder en træpæl op imod sit offer og laver en Evnetest af Potence imod offerets Fortitude eller celerity. Hvis Evnetesten er klaret vil offeret falde til jorden og gå i Torpor. En stake kan fjernes ved at trække den ud. Dette kræver ikke Potence for at gøre.

Fastholdelse

Man kan forsøge at fastholde en anden spiller. Dette fungere ved at man lægger en hånd på deres skulder og siger fastholdelse. Derefter foretages en Evnetest af

Potence imod offerets Potence eller Celerity. Hvis personen der forsøger at bruge fastholdelse klarer testen, vil personen det bruges imod ikke kunne flytte sig, udover derhen hvor brugeren af fastholdelse følger dem.

Der er muligt at bruge andre discipliner imens man fastholder en person. F.eks. kan man bruge Celerity og tage personen med uden andre kan stoppe en, medmindre en anden klarer en Evnetest af Celerity imod Celeriteten af den der forsøger at flygte.

Offgame indikatorer

Under spillet kan der forekomme offgame indikatorer. Disse tager nogle forskellige former, deriblandt håndtegn, farvet stof/tape/ snor eller papirer med offgame information.

- En hånd på hovedet: Viser at ens karakter ikke er tilstede og bør kun bruges i nød situationer eller hvis en evne siger at man går offgame af en eller anden grund.
- En knyttet hånd med 1-5 fingre udstrakte foran skulderen: Viser at en person ikke kan ses af andre spillere, medmindre de aktivt bruger Auspex.
- Et antal udstrakte fingre under øjet: Viser at en person bruger Auspex evnen "Se Det Usete".
- En knyttet næve ved siden af hovedet indikere brugen af evnen suverænitet.
- Hvidt bånd eller snor omkring hovedet: Viser at en person ikke er synlig for andre end dem der har trin 5 i Auspex og aktivt bruger "Se Det Usete."
- Orange bånd, snor eller tape: Indikerer at en genstand eller person har en synlig magisk effekt på sig.
- Sort bånd, snor eller tape: Indikerer at en genstand er offgame og skal derfor ikke betragtes som en del af spillet.

Alt i spilområdet antages som værende Ingame og en del af spillet medmindre det er tydeligt markeret at det ikke er.

Spilstop

Ved spilstop skal der ryddes op og alle ingame værdier skal leveres tilbage til arrangørerne. Dette gøres gennem skyggebanken, hvor man afleverer sine indgame genstande til arrangørerne som skriver ned hvad man indleverer. Man forlader ikke premiserne før oprydning er godkendt af en arrangør. Dette inkludere at sætte stole og borde på plads, feje og fjerne alle personlige ejendele.

Karakterskabelse

Din karakter

At lave din karakter er en essentielt del af at deltage i Vampire. En ordenligt gennemtænkt karakter er med til at skabe illusionen af at være en del af vampyrenes verden og ligeledes hjælper den de andre deltagere omkring dig, til at blive transporteret ind i illusionen.

Du har 30 xp tilgængelig, som kan bruges under karakter skabelsen.

Her er de trin du skal gå igennem når du laver din karakter:

1. Karakter koncept
2. Klan eller Ghoul
3. Karakter og spiller navn
4. Generation
5. Blod & Viljestyrke
6. Sjæl
7. Discipliner
8. Indflydelse, Besiddelser & Egenskaber

Karakterkoncept

Nedenfor vil du finde en række spørgsmål der kan hjælpe dig til at udforske og tænke over hvem din karakter er, deres baggrund, følelser og personlighed.

- Hvem var du før “Omfavnelsen”?
- Hvad mistede du? Familie? Venner?
- Savner du dem?
- Frygter du for deres liv?
- Hvem “Omfavnede” dig? Hvorfor?
- Hvordan er dit “liv” ændret?
- Hvordan er du ændret?
- Hvem er du nu?
- Er dit “liv” bedre nu?
- Hvorfor? hvorfor ikke?
- Hvad er dine ambitioner?
- Hvordan ender det her for dig?

Klan

På dette tidspunkt vælger du din klan. Din klan bestemmer flere aspekter af din karakter. Hvilke discipliner den starter med at lære, lidt af dens personlighed og hvad de kommende nætter har at byde på for dig.

Klanerne findes i sektionen **Del III** (Klaner). Et hurtigt overblik kan ses i tabellen ”**Overblik over klanerne**”

Klan	Discipliner/Effekt.
Banu Haqim	Obfuscate, Presence, Thaumaturgy. Denne klan har nemmere ved at gå i blod frenzy.
Lasombra	Auspex, Dominate, Obtenebration. Denne klan har større chance for at fejle når de bruger indflydelse
Malkavian	Auspex, Dementation, Presence. Alle i denne klan har en sindslidelse.
Nosferatu	Animalism, Auspex, Obfuscate. Deres udseende bryder maskeraden.
Toreador	Auspex, Majesty, Presence. Bliver hypnotiseret af smukke ting.
Tremere	Auspex, Dominate, Thaumaturgy. Kan ikke have ghouls og er loyale overfor klanen.
Ventrue	Dominate, Invictus, Presence. Kan kun drikke blod fra specifikke ofre.
Ghouls	Discipliner afhænger af hus. Som basis har de: Fortitude, Celerity, Potence. Kan gå i sollys og er mere menneskelige, men kan ikke få nær så høje kamptal eller soak som vampyrer.

Overblik over klanerne

Karakter og spillernavn

Karakter navn udfyldes med det navn du har besluttet at din karakter skal have og spiller navn udfyldes med dit eget navn.

Generation

Generation bestemmer din blod kapacitet. Den giver også en bonus til dit kamp-tal og soak. Jo tættere en vampyr er på Kain, jo mere arver de hans rå magt og essens, hvilket gør dem stærkere, men også mindre afhængige af at udvikle deres meneskelige sjæl for at overleve. Dem længere væk fra Kain må derimod ty til deres menneskelighed for at klare sig. Sjæl kan kun vælges når karakteren laves. XP prisen for generation og dens bonuser kan ses på tabellen ”**Blod, Kamp, Soak og pris for Generationerne**”. Generation kan kun købes under karakter skabelsen. Hvor prisen er afmærket med et ”N/A”, betyder det at den generation ikke kan købes.

Generation	Blod	Kamp	Soak	Sjæl	XP Pris
Ghoul	2	0	0	4	0
13	5	0	0	3	2
12	6	0	1	3	4
11	7	1	1	2	6
10	8	1	2	2	8
9	9	2	2	1	10
8	10	2	3	1	14
7	12	3	4	0	N/A
6	14	4	6	0	N/A

Blod, Kamp, Soak og pris for Generationerne



Blod

Udfyld det antal af cirkler på dit karakterark under blod, som generation's tabellen viser, for den generation du har valgt.

Viljestyrke

På dit karakterark vil første trin af viljestyrke allerede være udfyldt. Alle karakterer starter som udgangspunkt med 1 trin deri og mere kan købes for XP.

Viljestyrke Trin	XP pris
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Pris for Viljestyrke

Sjæl

Sjæl er et symbol på, hvor langt væk fra Kains magt en vampyr er. Jo længere væk desto mere kan de bøje de normale regler for vampyrer, som Kain selv var under. Det kan være de kan relaterer sig til mennesker eller de kan tappe ind i vampyrernes evner langt bedre. Nogen er så langt væk og deres blod er så tyndt,

at de kan gå i dagslys. Når man vælger sin sjæl er det permanent, ligesom ens generation. Man vælger dem når man laver sin karakter.

Hver af følgende sjæle evner koster 1 sjæl at købe.
Bliver man vampyr som ghoul eller sænker man sin generation gennem effekter eller diablisering, så mister man ikke sine sjæle evner.

GRÅDIGHED

Du må købe Besiddelser efter de nedstående priser i stedet for normal pris.
OBS disse priser gælder ikke for Indflydelse og Egenskaber.

Niveau	XP pris
●	1
● ●	2
● ● ●	3
● ● ● ●	4
● ● ● ● ●	5

CHAMØR

Du må købe Indflydelse efter de nedstående priser i stedet for normal pris.
OBS disse priser gælder ikke for Besiddelser og Egenskaber.

Niveau	XP pris
●	1
● ●	2
● ● ●	3
● ● ● ●	4
● ● ● ● ●	5

GENI

Du må købe Egenskaber efter de nedstående priser i stedet for normal pris. OBS disse priser gælder ikke for Besiddelser og Indflydelse.

Niveau	XP pris
●	1
●●	2
●●●	3
●●●●	4
●●●●●	5

TYNDT BLOD

Denne kan kun vælges hvis du er generation 13.

Når du laver din karakter, skal du rulle 1d4 og efterfølgende det antal d8'ere, sammen med en GM på tabellen herunder.

X	Thin-bloods effekt.
1	+1 Blod
2	Kan gå i sollys
3	Kan omfavne og skabe afkom
4	Soak +1
5	Frenzy påvirker dem ikke
6	Ældes langsomt
7	Kan kun drikke frisk blod
8	Andre kan ikke blodbinde dig og du kan ikke blodbinde nogen.

OBS! Tyndt blod bliver ofte jagtet af andre vampyrer og klaner. Dette skyldes blandt andet profetier der fortæller at dem med tyndt blod vil være der ved verdens undergang.

STÆRK

Du kan vælge **Potence** som en klan disciplin.

HURTIG

Du kan vælge **Celerity** som en klan disciplin.

HOLDBAR

Du kan vælge **Fortitude** som en klan disciplin.

TRÆLLENS VREDE

Denne dyd kan kun købes af ghouls.

Ved at bruge 1 viljestyrke point kan du give dig selv +4 kamptal, der kun virker én gang og kun kan bruges imod en vampyr. Denne bonus kan ikke bringe dit samlede kamptal over max 6.

TRÆLLENS TØRST

Denne dyd kan kun købes af ghouls.

Første gang du drikker vampyrblod under en spilgang genvinder du også 1 viljestyrke.

GHOUL FAMILIE

Denne dyd kan kun købes af ghouls.

Du må vælge en Ghoul Familie som du hører til.

DE DØDES HELD

Når du skal slå for noget i bunkeren må du en gang per spilgang i stedet rulle så mange d20'ere du vil. Hvis 2 af terningerne ruller det samme vil det tælle som at du har fejlet dit rul. Hvis terningerne sammenlagt når over 50, vil dit rul være en success. Dette kan gøres uanset den normale fejlrate. Du må blive ved med at rulle, indtil du ruller et resultat du har haft før eller du når over 50.

FORSTÆRKEDE RIBBEN

Når nogen prøver at stake dig kan du bruge 2 Viljestyrke og 2 Blod. Staken går i stykker og du går ikke i torpor. En ny stake skal bruges, hvis din modstander ønsker at få dig til at gå i torpor.

STÆRKT BLOD

Dit blod er mere potent og gør at folk kun skal drikke af det to gange for at få et blodsband på niveau 3 til dig.

Første gang en anden vampyr drikker blod fra dig opnås et niveau ● blodsband. Anden gang den samme vampyr drikke dit blod opnås et niveau ●●● blodsband.

JERN VILJE

Du har 3 ekstra Viljestyrke du kan bruge per spilgang. Dette tæller ikke mod den maksimale mængde af viljestyrke du kan købe for XP eller hvad prisen for at købe ny viljestyrke er.

GLUBSK

Når du drikker blod fra NPC'er eller Spillere direkte, vil du få 2 ekstra Blod. Hvis det er fra en anden spiller vil de være tvunget til at opgive disse blod.

SOCIAL HVEPS

Når du overtager et område fra en anden klan koster det 2 indflydelse i stedet for 3.

Discipliner

Under karakter skabelsen har du muligheden for at købe de discipliner som ligger i din klan's blod, kaldet klan discipliner. For at kunne købe en disciplin skal du have alle foregående trin. Når du har deltaget i spillet kan du købe andre discipliner, så fremt du lærer dem af nogen, der allerede kan den givne disciplin.

Trin	Pris Klan Disciplin	Pris Andre Discipliner
●	2	3
●●	4	6
●●●	6	9
●●●●	8	12
●●●●●	10	15

Pris for discipliner

For at lære Discipliner uden for sin klan skal man trænes af en med det niveau man ønsker. Dette skal spilles på. Man kan aldrig nå højere end niveau 3 på en disciplin der ikke er fra sin klan. Den eneste undtagelse for dette er Disciplinerne **Celerity**, **Fortitude** and **Potence**. Med mindre man tager de nødvendige dyder tæller disse ikke som klan discipliner, men man behøver ikke træning for at få niveauer i disse discipliner, og man kan nå til niveau 5.



Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber

Indflydelser, **Besiddelser** og **Egenskaber** beskriver ting om din karakter udover at være vampyr/ghoul. Dette kan være elementer så som: Hvor let er det at skaffe våben? Hvor gode forbindelser har de til banderne i Aalborg? Kan de tilgå det mystiske Skyggemarked?

Som før skal hvert niveau købes separat og alle forgående niveau skal købes før man går videre. Det er dog værd at bemærke at niveauerne ikke nødvendigvis går til 5 og ikke nødvendigvis starter på 1. Pris per niveau kan ses på tabellen ”Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber pris”.

Niveau	XP pris
●	2
●●	4
●●●	6
●●●●	8
●●●●●	10

Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber pris

Klaner

Hvad er klanerne?

En klan er en gruppe vampyrer, der alle stammer fra en fælles forfader. Dette er en ældgammel vampyr, ofte kaldet en Antediluvian. Der er 13 klaner, som hver især har unikke karaktertræk, styrker og svagheder, men i en Ny Begyndelse har du kun adgang til at spille 7 af disse, samt ghouls. Disse klaner har eksisteret i årtusinder og har formet vampyrsamfundet med deres politik, ideologier og interne konflikter. Hver klan er unik, ikke kun med deres attituder, men også med hvilke evner de kan tage. Det er derfor vigtigt at vælge en klan der passer til din karakter.

Hver klan har også adgang til en Unik Klan Disciplin. Det betyder at hver klan har en disciplin de ikke deler med andre klaner. For eksempel har klanen **Lasombra** den unikke disciplin **Obtenebration**.

Derudover har alle klaner også en svaghed. Noget der gør det sværere for dem at være vampyr. Klanen **Nosferatu** har foreksempel den svaghed at deres udseende vil bryde maskeraden.

Sidst men ikke mindst har alle klaner også en Unik Klan Evne. Dette er for at fremhæve, hvordan klanerne har modificeret deres discipliner til at passe til dem, selvom de deler disciplinerne med andre. En Unik Klan Evne kræver at man har taget niveauer i andre discipliner.

Eksempel: Klanen **Banu Haqim** har evnen Blodige Hænder. For at kunne tage denne evne skal man have **Obfuscate** 4 og **Presence** 4. Hvis man opfylder dette kan man tage evnen. Da det er en niveau 3 evne koster den 6 XP at købe (3x2)

Banu Haqim

Banu Haqim, bedre kendt som Morderne, er en klan med en frygtindgydende og blodig historie. Banu Haqim er kendt som lejemordere, krigere og troldmænd, og deres ry for at være de bedste til at udføre målrettede mord og politiske likvideringer er både frygtet og beundret.

Banu Haqim er tæt forbundet med deres arv som konstant søger at udvide deres viden om magi og den hemmelige kunst af Thaumaturgy. Mange Banu Haqim har også en dyb forbindelse til deres kultur og religiøse praksis, hvilket gør dem til både mystikere og krigere. Deres strenge kodeks for ære og deres jagt på at dræbe bestemte mål for at indsamle blod og magiske kræfter har gjort dem til en af de mest respekterede og frygtede klaner i vampyrernes verden.

Men i nyere tid har Banu Haqim gennemgået en dramatisk forvandling. Deres tidligere blodtørstige natur er blevet dæmpet af en gammel forbandelse, der reducerer deres evne til at tage blod fra de fleste vampyrer. Dette har ført til en tid med større selvrefleksion og en mere nuanceret tilgang til deres liv som vampyrer. Ikke desto mindre er de stadig en klan med dybt rodfæstede traditioner og magtfulde evner, og de er aldrig at tage let på.

Øgenavn: Morderne, Dommere

Udseende: Banu Haqim har et udseende, der ofte afspejler deres krigeriske og mystiske natur. De klæder sig ofte i tøj, der er praktisk til deres opgaver, men som stadig bærer præg af elegance og forfinelse. Mange af dem vælger en stil, der afspejler deres kulturelle og religiøse baggrund, med indflydelser fra arabisk, persisk eller afrikansk æstetik. Ældre medlemmer af klanen bærer ofte tegn på deres tid som lærde eller mystikere, der refererer til deres hemmelige viden og religiøse praksis.

Klan discipliner: *Obfuscate*, *Presence*, *Thaumaturgy*.

Klan svaghed: Banu Haqim er draget til at spise fra dem, der fortjener straf. Det betyder, at de har svært ved at stoppe med at drikke blod fra vampyrer, fordi de fleste vampyrer fortjener straf. Banu Haqim har nemmere ved at gå i Blood Frenzy.

Unik klanevne: Blodige Hænder



Blodige Hænder



Krav: Obfuscate 4, Presence 4

Du kan udføre kamp med en anden person. Andre personer vil ikke kunne se denne kamp. Hvis du vinder kampen, vil din modstander være i Obfuscate: "Et med Skyggerne", lig med dit niveau, indtil du har forladt rummet.

⏸ : 1

🧠 : 1

Lasombra

Lasombra er en af de mest magtfulde og mystiske klaner blandt vampyrerne. Deres forbindelser til mørket, både bogstaveligt og figurativt, gør dem til en af de mest frygtede klaner. Lasombra er kendt for deres evne til at manipulere skygger og bruge mørket som et redskab i både kamp og intriger.

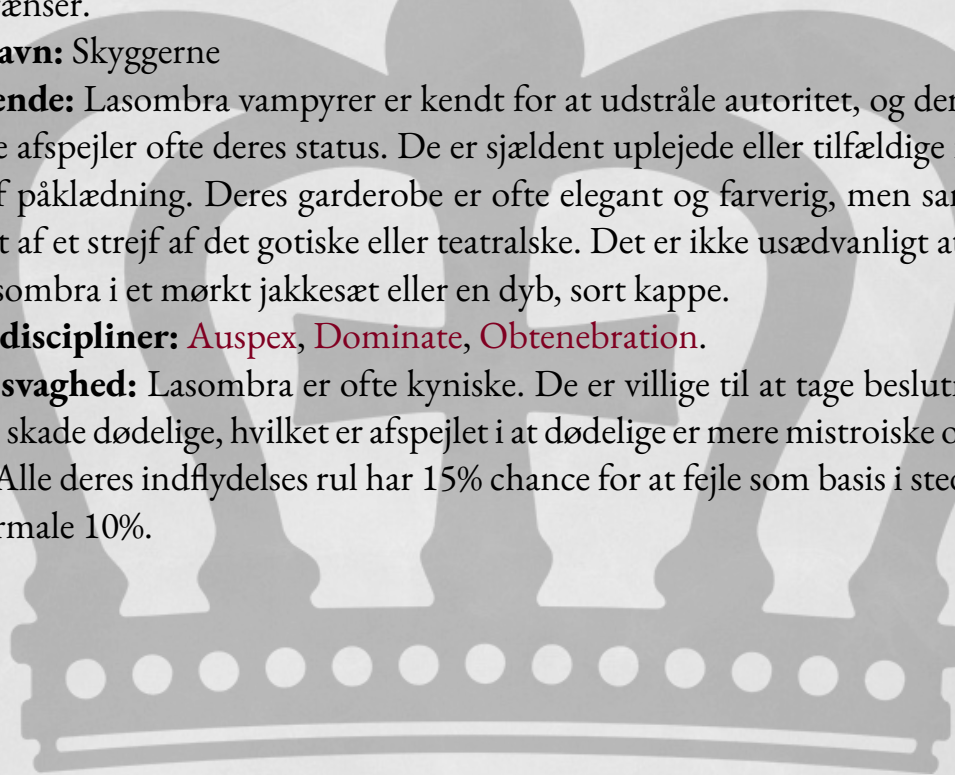
Denne klan har ofte et ry for at være opportunistisk og magt sultne, samtidig er de mestre i at spille det politiske spil, som udfolder sig i vampyr samfundet. Mange Lasombra er ledere, især blandt de mere magtfulde vampyrer, som har ambitioner om at kontrollere både deres egne klaner og andre. De ser sig selv som udvalgt til at styre og dominere, og deres magtbegær kender sjældent nogen grænser.

Øgenavn: Skyggerne

Udseende: Lasombra vampyrer er kendt for at udstråle autoritet, og deres udseende afspejler ofte deres status. De er sjældent uplejede eller tilfældige i deres valg af påklædning. Deres garderobe er ofte elegant og farverig, men samtidig præget af et strejf af det gotiske eller teatraliske. Det er ikke usædvanligt at finde en Lasombra i et mørkt jakkesæt eller en dyb, sort kappe.

Klan discipliner: *Auspex*, *Dominate*, *Obtenebration*.

Klan svaghed: Lasombra er ofte kyniske. De er villige til at tage beslutninger der vil skade dødelige, hvilket er afspejlet i at dødelige er mere mistroiske overfor dem. Alle deres indflydelses rul har 15% chance for at fejle som basis i stedet for de normale 10%.



Unik klanevne: Lænk De Vågne



Lænk de Vågne



Krav: Dominate 2, Auspex 2

Når du bruger en evne fra **Dominate** må du bruge X ekstra Viljestyrke. Dit mål skal bruge X viljestyrke for at modstå den evne, i stedet for det normale antal.

ᚠ : 0

ᚠ : X

Malkavian

Galninge og seere, uhængslet og vis. En Malkavian's uliv er et mysterie for resten af natten's børn, "Selv for os selv, nogle gange, måske, nej helt sikkert, eller?". På samme tid, åbenlyst gale, men alligevel efterladende en følelse blandt resten, der attesterer til, at de uden tvivl ved. "Gal? GAL? Selvfølgelig ved jeg, hvad ved jeg? Hvem er jeg? Nårh ja... Men hvem, i sandhed er vi virkelig?" Malkavian's er uden tvivl frygtet for, hvad de ved, selvom at de ofte selv, ikke er i stand til at forstå værdien af hvad de ved eller har den mentale stabilitet til at handle på det. "STOP DET. Nu har du rettet nok. Jeg kan jo ikke finde ud af hvem jeg selv er med alle disse ændringer, det er jo ingen gåde at de kalder mig gal, det ville du også være hvis dit sind blev omkrevet for 31423 gang"

Øgenavn: Galninge

Udseende: En Malkavian's udseende påvirkes som ofte, kraftigt af deres psykiske problemer. En Paranoid Skizofren Malkavian kunne være godt dækket ind med tykke lange bukser og en hættetrøje, med hættens trukket op over hovedet. En anden ville findes, bærende selv samme tøj som hun bar under hende's Embrace. Malkavian'en der er iført flot stilrigt tøj, ingen krøller at finde derpå, ej heller et eneste støvfnug, kan også mødes i natten, en sådan Malkavian prøver uden tvivl på at fremstå organiseret og ordenligt, for at skjule rodet deres sind indeholder.

Klan discipliner: *Auspex*, *Dementation*, *Presence*.

Klan svaghed: Alle Malkavians har en sindslidelse af den ene eller den anden slags. Når du spiller en malkavian skal du derfor have bestemt dig for en sindslidelse eller tilsvarende, som din karakter har. Det er ikke nok bare at sige at man har den, den skal også kunne observeres igennem spillet, af andre spillere.

Unik klanevne: Se Den Sande Form

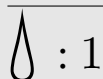


Se den sande form



Krav: *Auspex* 3, *Presence* 1

Ved at stirrer på en person kan du gå ubemærket gennem folks sind og se den form som ligger bag deres facade og det sande jeg de prøver at skjule. En person vil fortælle dig om deres sande form, MEN vær opmærksom på at Malkavian galskaben kan vise dig visioner af deres sande natur i stedet for deres sande form. Som generel regel ved folk ikke at denne evne bliver brugt på dem, men magtfulde væsner vil kunne sanse det. Effektivt må personen du bruger den på give dig en vision af hvem de er, men de skal også give dig 3 nøgleord der beskriver deres karakter.



: 1



: 1

Eksempel på en vision

Troels bruger evnen "Se den sande form" på Banu Haqim medlemmet Oliver.

Oliver fortæller: "Du ser mig stå blandt et hav af kranier og lig af de skyldige, mit navn skåret ind i deres ansigter med den blodige kniv jeg holder, mens deres liv drypper fra mine tænder... Jeg vil beskrive min karakter med de tre nøgleord: Vred, Retfærdig, og Kynisk."

Nosferatu

Fra den nært uopdagelige detektiv kravlende igennem natten, til hackeren der sidder med 5 skærme, oplyst med information som de ikke burde vise. At have en finger på pulsen af regeringer, firmaer, de lokale vampyrer, mere eller mindre alt der foregår, er deres specialitet. Hvis viden om hvad der er på spil, er hvad du søger, så står Klan Nosferatu klar, men trød varsomt, du får intet gratis og de vil lige så hurtigt som de har handlet med dig, vende rundt og sælge hvad de ved om dig til den næste person.

Øgenavn: Kloak Rotter

Udseende: Vanskabt, hæslig. Alle Nosferatu er forbandet med en skrækkelige deformitet, ansigtet fyldt med ar eller bylder, et ekstra misformet lem hængende ud fra siden af deres kind eller torne stikkende ud fra hele kroppen. Ingen 2 Nosferatu har den helt samme misformelse, men en ting går igen for dem alle, de er et forfærdeligt syn for enhver der ligger øjne på dem. Mange blandt de vanskabte dækker deres skrækkelige udseende til under store kapper eller andet, der kan holde omgivelser fra at skue rædslen de er. Der findes dog dem blandt kloak rotterne, der læner helt ind i deres monstrøse udseende og den væmmelse det skaber i andre.

Klan discipliner: *Animalism*, *Auspex*, *Obfuscate*.

Klan svaghed: På grund af Nosferatu's hæslige udseende, kan det være svært for dem at begå sig blandt de levende, deres deformitet er så unaturlig at den i sig selv er et brud på Maskeraden. Sminke og/eller udklædning der er med til at give illusionen om denne klan svaghed ses meget gerne.

Unik klanevne: Falsk Død



Falsk Død



Krav: *Auspex* 3, *Obfuscate* 4

Denne evne kan bruges på dig selv eller en anden villig person du røre. Målet af evnen ser ud til at dø. Døden fremstår fuldstændig ægte og efterlader en identisk, livløs kopi. I virkeligheden bliver personen trukket ind i skyggerne som om de var påvirket af dit niveau I *Obfuscate*: "Et med Skyggerne" indtil den næste scene.

⏸ : 2

🧠 : 0

Toreador

Fascineret af mennesker og fyldt med lidenskab, Toreador er en klan af socialitter, kunstnere og "liv's" elskerere. Søgende at svælge i alt den passion og nydelse verden har at byde dem. Man finder dem ofte til sociale arrangementer, hvor de ofte fylder stort i arrangementet og nyder opmærksomheden det tildeler dem. At bibeholde et stærkt bånd til den menneskelighed som omfavnelsen i nogen del har frtaget dem, virker som et behov der er fælles for de fleste i klanen. De leder ofte efter den næste ting, person eller foretagende, der kan give dem en følelse af tilfredsstillelse i deres paradoksale eksistens. At skabe det næste store hit, kunstværk eller på anden vis skabe en følelsesmæssig forbindelse til omverdenen, ligger dybt i deres væsen. Toreador har dog en mørkere side til dem. Med tiden bliver det sværere og sværere at bibeholde en følelse af tilfredshed og en forbindelse til menneskeligheden, hvert århundrede der passerer, taler til en monoton eksistens, hvor glæden i alt omkring dem faldner og visner væk. En Toreador der ikke længere finder glæde i de ting, der engang var tilfredsstillende for dem, risikere at søge mere alternative veje for deres udfoldelse.

Øgenavn: Afvigende

Udseende: Når det kommer til stil er klanen af roser uden tvivl de mest udtryksfulde. Når de træder ind i et rum er der sjældent tvivl, om hvilken klan de tilhører. Fra de mest udsøgte kjoler og jakkesæt til vel sammensat "streetwear", en Toreador sætter altid sit præg og hvad end man kan lide stilen den givne Toreador udviser, er der ingen tvivl om at den altid er sammensat med flair og forståelse for æstetik.

Klan discipliner: *Auspex, Majesty, Presence.*

Klan svaghed: Vampyrer fra klanen af roser, vil ofte finde sig næsten hypnotiseret af ting de finder smukt. En kan være så facineret af en statue at hun ikke bemærker at hendes taske pludseligt mangler. Der er sågar rygter om Toreador's der har mødt deres ende, fordi de fandt dem selv observerende en specielt smuk solopgang.

Unik klanevne: Det Perfekte Udseende



Det Perfekte Udseende



Krav: Presence 4, Auspex 2

Når folk læser din aura eller sande form må du selv bestemme hvad de ser.

Det samme gælder information opnået fra dit blod.

Ydermere behøver du ikke at virke såret, hvis du har taget skade. Du er stadig såret, men kan skjule det for alle andre.



: 0



: 0

Tremere

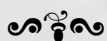
Klan tremere er den nyeste klan blandt natten's børn. Fremkommet af mystiske ritualer, udført af en gruppe af magikere, der søgte en ny måde at forlænge deres liv. Magien de normalt brugte til dette formål var begyndt at falme og blive svagere for hver passerende dag. Klan tremere er opbygget i formen af et strengt hierarki, hvor man lytter til dem siddende over en selv på rang stigen og i alt man gør, forsøger man først og fremmest at fremme klanens interreser, frem for ens egne. Dette betyder ikke at den enkelte tremere ikke har egne ambitioner, det har de som regel, disse er dog sekundære i forhold til klanens. Ordren i hvilken en tremere prioritere en handlings konsekvenser, er først og fremmest - Hvad gavner klanen mest. Derefter Camarillaen og til sidst personen selv.

Øgenavn: Troldmænd

Udseende: Tremere's går sjældent specielt meget op i deres udseende - godt nok er godt nok. En ting der oftest går igen, er pratisk påklædning, påklædning der måske har gået et par uger uden vaskning og hvad end der lige var nærmest og mest bekvemt.

Klan discipliner: *Auspex, Dominate, Thaumaturgy.*

Klan svaghed: Medlemmer af Klan Tremere har et blodsbånd niveau 2 til Klanen selv, og vil derfor altid have klanens bedste i tankerne. Mange Tremere Primogener har mødt deres ende fordi resten af deres haven så at de gjorde noget for egen vindings skyld. Dette blodbånd kan aldrig brydes uanset hvad. Grundet denne blodrenhed, der binder folk så intenst til klanen, kan deres blod heller ikke bruges til at skabe ghouls. Man kan derfor ikke være en del af klan Tremere hvis man er ghoul. Man kan dog stadig godt arbejde for dem. Det betyder også at skabelsen af en ny Tremere vampyr sker med et ritual.



Unik klanevne: Den Forbudte Viden



Den forbudte viden



Krav: Dominate 3, Auspex 3

Du kan indsamle information om hvad der sker i et område på kortet. Dette inkludere hvilke flokke der er i området og hvem de tilhører. Du kan ikke spørge efter specifik information, men vil få alt information om et område du vælger.

 : 1

 : 1

Ventrue

Klan Ventrue er klanen af konger og herskere. De finder dem selv ret tilpas i den rolle, for hvem ville være bedst til dette formål, hvis ikke dem selv? Så langt tilbage som deres historie rækker, finder man dem som regenter og mægtige forretningsfolk. Deres rækkevide når det kommer til politik og penge er oftest uden lige. I den moderne tid, hvor verden ikke primært er styret af enkelte herskere, finder man oftere Ventrue's trækkende i trådende bagved. De er at finde bag nogle af de største firmaer man har hørt om og bag dem ingen kender.

Øgenavn: Royale

Udseende: En ventrue er altid klædt på for at sende et budskab, et budskab om indflydelse, magt og rigdom. Ornamentale objekter af betydning er tit båret af dem, men det er vigtigt at forstå, at disse objekter er sjældent båret for deres udseende, men i stedet for hvad de repræsenterer - magt, penge, indflydelse.

Klan discipliner: Dominate, Invictus, Presence.

Klan svaghed: Ventrue's palette når det kommer til blod, er yderst specifik. Den enkelte Ventrue vil kun kunne drikke blodet fra en bestemt gruppe af mennesker. Dette kan være alt fra unge blondiner til kun personer med en specifik blod sygdom.

Unik klanevne: Din Bedste Ven



Din Bedste Ven



Krav: Dominate 3, Presence 3

Du manipulere personer du interagere med til at få det optimale ud af din indflydelse over andre. Når du bruger Indflydelse kan du bruge denne evne i stedet for en ressource for at øge dit niveau.

⏸ : 1

🧠 : 1

Special Klaner

Ghouls

Ghouls er mennesker, der har indgået en kontrakt med en vampyr og fået en smule af vampyrens blod ind i deres system, hvilket giver dem en form for udødelighed og overmenneskelige evner, men på bekostning af deres menneskelighed. De bliver en slags tjenere, beskyttere eller allierede for vampyrer, men deres status er langt fra den samme som de egentlige vampyrer, og deres liv er præget af konstant afhængighed og risiko.

Ghouls er ofte betragtet som et nødvendigt onde, brugt af vampyrer til at udføre deres arbejde i sollys, beskytte deres hemmeligheder eller opretholde deres magt. Ghouls er mennesker, der får adgang til vampyrens blod, og gennem dette blod opnår de ekstraordinære fysiske evner. Men på den anden side er de også underlagt vampyrens vilje og har ofte meget lidt kontrol over deres eget liv.

Øgenavn: Tjenere, Blodslaver

Udseende: Ghouls ligner essentielt mennesker, men deres udseende kan ændres markant, når de har drukket vampyrblod over længere tid. Ofte er de fysisk stærkere, hurtigere eller mere udholdende end almindelige mennesker, der afslører deres forbindelse til vampyr verdenen. På længere sigt kan de få et næsten sygeligt udseende, som om de er blevet blege og aldrende. Deres påklædning varierer meget afhængigt af deres status, men de er ofte beskedne eller praktiske i deres valg.



Klan discipliner: *Celerity, Fortitude, Potence.*

Egenskab: Uanset om en ghoul er en del af en familie eller ej, vil de aldrig kunne tage over niveau 3 for alle discipliner.

Svaghed: Ghouls er konstant afhængige af en vampyrs blod for at opretholde deres evner. Hvis de ikke modtager blod regelmæssigt, kan de lide af alvorlige fysiske og psykiske forfald – de kan begynde at blive svage, syge og langsomt miste deres menneskelighed.

Ghoulfamilier

Ghoulfamilier refererer til de grupper af mennesker, som har været forbundet med vampyrer i flere generationer, og som konsekvent har været ”forvandlet” til ghouls gennem blodbindinger over tid. Disse familier kan være dybt loyalitetsbundne til en specifik vampyr eller klan og fungerer ofte som betroede allierede, beskyttere eller håndlangere. Ghoulfamilier kan være en vigtig del af en vampyrs magt netværk, da de tilbyder en stabil base af pålidelige, stærke og ofte etisk ubesværede individer, som arbejder for at beskytte eller udvide vampyrens interesser.

Familien Ahlefeldt-Laurvig

Ahlefeldt-Laurvig slægten har igennem tiden haft tætte bånd til vampyr samfundet. De har ofte været bestyrer for store landområder, som har været delt mellem flere vampyrer. Der ved har slægten langsomt over tid opbygget resistens til blodsband.

Famille effekt: Vampyrer kan ikke blodbinde dig.

Discipliner: *Obfuscate, Fortitude, Potence.*

Familien Moltke

Der er uvished om hvordan Moltke slægtens blod har fået den særlige egenskab som den har.

Nogle vampyrer er stærkt overbevist om, at Tremere står bag slægten. Men over de senere år er mistanken faldet mere hen mod at en Thin-blood, har været i stand til at føde et dødeligt barn og at slægten stammer derfra. Lige meget hvor slægten stammer fra, er de eftertragtede for deres blods okkulte effekter.

Familie effekt: Dit blod kan en gang pr spilgang bruges i ritualer, blodmagi eller alkymi. Hvor 1 blodpoint fra dig kan tælle som alt blod der skal anvendes.

Discipliner: *Auspex*, *Celerity*, *Potence*.

Familie Reventlow

Det siges at Dr. Lyder Reventlow igennem sine forsøg på at finde en kur mod blodforgiftning, har haft testet noget på sig selv, som ingen umiddelbar effekt har haft. Først flere år senere fandt Dr. Lyder ud af at hans blod var blevet forandret, da en vampyr forsøgte at drikke fra ham. Vampyren kastede hans blod op igen.

Familie effekt: Dit blod er gift for vampyrer. Når en vampyr drikker af dit blod, tager de 1 aggraveret skade og mister 1 blodpoint. Hvis dit blod puttes i blodposer beholder det denne effekt/evne. Blodet kan ikke påføres våben.

Discipliner: *Dominate*, *Fortitude*, *Celerity*.

Discipliner

Blodet der fylder en vampyrs årer, giver dem fantastiske evner, som super menneskelig styrke, hurtighed og holdbarhed. Det giver dem evnen til at manipulere andres sind, fjerne hele bydele og meget mere.

Legenderne omtaler Kain der i sin tid blev forbandet af gud. Tvunget til at vandre verden som en parasit, leve af blodet fra menneskerne omkring sig og vige bort fra menneskets ild og dagens lys. Fortabt og forbandet som han var, blev han opsøgt af en gammel heks, der i følge de gamle savn, siges at have lært ham at bruge krafterne, der lå gemt i hans blod.

Man kan købe de discipliner, der står under ens klan. Alle discipliner som ikke er ens klan discipliner, skal læres igennem spillet, af en der allerede kan disciplinen og det trin man gerne vil lære deri. For en Ghoul gælder Celerity, Fortitude og Potence, som tilsvarende for ens klan discipliner. En Ghoul kan aldrig lære højere trin af discipliner end trin 3.

Nogle discipliner's trin er så åbenlyst overnaturlige, at de risikere at gøre menneskeligheden opmærksom på vampyrernes eksistens. Disse er et brud på maskeraden som Camarillaen gør sit ypperste for at opretholde og vil være symboliseret med en maske ved siden af trinet navn.

Hver disciplin har en beskrivende boks, der forklarer disciplinens funktion og anvendelse. Boksen indeholder vigtig information om hvert niveau. Man skal købe alle foregående evner niveauer i en disciplin for at vise hvordan karakteren udvikler sig.

Piktogrammer

Piktogrammer anvendes til hurtigt at formidle grundlæggende oplysninger. Tabellen ”**Oversigt over piktogrammer**” giver et overblik over betydningen af disse piktogrammer.

	Niveau: Angiver niveauet for evnen.
	Kampklar: Denne evne kan anvendes under kamp eller uden behov for en længere ceremoni.
	Tidskrævende: Evnen kræver minimum 5 minutter at udføre, gerne længere.
	Maskeradebrud: Evnen bryder maskeraden.
	Blodpris: Mængden af blod, der kræves for at bruge evnen.
	Viljestyrke: Mængden af viljestyrke, der kræves for at bruge evnen.
	Kamp: Starter kamp hvis denne evne bruges.
	Kan mærkes: Vampyrer og overnaturlige væsner er opmærksom på at de er blevet ramt af en evne. Dødelige er ikke.
	Kan ikke mærkes: Selvom et mål modstår denne evne vil de ikke vide at de er blevet ramt af noget.
	Kan modstås: Offeret kan modstå denne evne med Viljestyrke.

Oversigt over piktogrammer

Animalism

Bæstet er i os alle, fra mennesker til vampyrer, rotter til ulve. Animalisme er evnen til at kommunikere med bæstet og nogle gange påtvinge det ens vilje. Animalisme giver blandt andet en evnerne til at berolige eller opildne bæstet. Evnen til at få information fra dyrene omkring sig er også en mulighed under denne disciplin.



Vildtlevende Hvisken



Ved at opsøge de nærtværende dyr og udspørge dem, kan man få simple informationer ud af bæstet der lever i dem. Kun de allermest intelligente dyr kan forstå mere end de simpleste spørgsmål.

Denne evne fungerer ved at man kontakter en arrangør og igennem denne stiller man så dyrene 3 simple spørgsmål. Her er nogle eksempler på brugen af denne evne.

1. Har nogen været her for nylig?
2. Har kloakerne være fyldt med store væsner for tiden?

Arrangøren vil så give en dyrene's svar.

 : 1

 : 0

**Kaldet**

Ved at kalde ud i dyrenes naturlige sprog, som et hyl for ulve eller kvidren for fugle, kan man tiltrække dyr og tage af deres blod.

Herefter får du det antal blodpoint som du har af trin i Animalism.

Kaldet kan bruges 1 gang per spilgang.

: 0

: 0

**Kvæl Bæstet**

En vampyr der bruger Kvæl Bæstet, har til evne at berolige det indre bæst, der dvæler under overfladen i os alle.

Denne evne bruges ved at man knurre, væser eller på en anden dyrisk måde, viser sin overlegenhed overfor en vampyr i frenzy og tvinger bæstet i dem under kontrol. Den evnen bruges på stopper øjeblikketligt med at være i frenzy. Evnen kan ikke bruges på en selv.

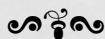
: 2

: 1

**Bæstet's Vrede**

Når Bæstet's Vrede bruges kommer ens indre bæst til overfladen og man kæmper med en dyrisk vildskab.

Denne evne giver en bonus på 4 kamptal imens den er i brug. Man kan dog ikke bruge andre discipliner (Med undtagelse af Celerity, Fortitude og Potense) eller våben. Skulle man miste alle sine livspoint mens denne



evne er aktiv, vil man stadig kunne deltage i en kamp i op til 1 runde for almindelig kamp eller 2 runder for massekamp. Når denne tid er ovre vil man falde i torpor som normalt. Bruges denne uden for kamp vil den vare en scene.

 : 2

 : 2



Frigiv Bæstet



Evnen til at frigive en andens indre bæst er en frygtet evne. Frigiv Bæstet fungerer ved at skabe øjenkontakt med en vampyr og ligge en hånd på deres skulder. Personen går herefter i frenzy (Red Rage), med deres vrede rettet mod den første person de ser, som ikke er brugeren af denne evne.

 : 2

 : 1

Auspex

Auspex er evnen til at se, hvad der skjuler sig i natten og se igennem illusioner fremmanede af magikere, feer, vampyrer eller andre væsner. I en forstand er det evnen til at se verden for hvad den virkelig er, ved at kunne se folks aura og føle de psykiske aftryk efterladt i ting og steder. Rygterne siger sågar, at hvis man opnår at mestre denne disciplin, vil man være i stand til at forlade sin krop og rejse igennem det spirituelle plan.



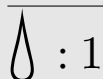
Se Det Usete



Se Det Usete giver en evnen til se ting omkring sig som folk normalt ikke ville opfange.

Evnen fungerer ved at man holder en hånd med det antal fingre som man har i Auspex op under det ene øje. Man er herefter i stand til at se folk, der bruge Obfuscate, så længe at man har det samme eller mere i Auspex end de har i Obfuscate. Folk med Obfuscate vil holde et antal fingre på brystet for at vise deres niveau.

Se Det Usete varer en scene.



Observer Aura



Observer Aura gør brugeren i stand til at se den mystiske aura som væsner udstråler. Denne evne tillader brugeren at se om et mål er et overnaturligt væsen og hvilken type. Det kan også se hvilke discipliner, der påvirker væsenet. Det gør endda en i stand til at se om personen for nyligt har begået diablerie.

Observer Aura bruges ved at kigge på en person og lave en evnetest af viljestyrke mod viljestyrken af den som evnen bruges imod.

Trin	Effekt
X	Stærkeste følelse
●	Type af væsen
●●	Discipliner og magiske effekter
●●●	Diablerist

⏸ : 1

 : 0

●●●○○

Ånden's Berøring



Håndtering af genstande efterlader i sig et følelsesmæssigt aftryk. Ved brug af Ånden's Berøring, kan man forsøge at læse disse aftryk og få information omkring brugen af dem, såsom hvem der sidst har haft genstanden, hvad de har brugt den til og hvor længe siden det er.

Når Ånden's Berøring bruges kontakter man en arrangør, som så vil fortælle en, hvad man finder ud af om genstanden.

⏸ : 1

 : 0



Se En Løgn



Hvis du har højnet dine sanser med "Se Det Usete" kan du bruge 1 viljestyrke på at se om en person lyver overfor dig. Dette gøres ved at ligge mærke til deres micro-udtryk og deres kropssprog. Med denne evne stirrer du intenst på nogen og spørger dem off-game om en sætning de lige har sagt er sand eller falsk. De skal svare ærligt på dette spørgsmål.

 : 0

 : 1



Astral Rejse



Når denne evne købes, skal man tage kontakt til en Arrangør. Denne arrangør vil derefter give dig et nummer som vil være unikt for dig. Dette nummer skal skrives på den seddel som lægges på din efterladte krop samt dit navn når denne evne bruges.

Når Astral Rejse bruges placere man et objekt der har samme størrelse som dig der, hvor man aktiverede evnen, med før nævnte papir. Denne genstand symbolisere vampyrens efterladte krop, der så længe evnen er i effekt, befinder sig i en tilstand af torpor. Herefter er man fri til at gå rundt på det astrale plan, hvorfra man kan sanse alt, der sker i de dødeliges verden. Det er muligt at bruge mentale discipliner såsom Auspex, Presence etc. imens man befinder sig på planet. Væsener i de dødeliges verden kan ikke se, høre, lugte eller på anden vis opfatte en ved hjælp af almindelige sanser, dog kan folk med trin 5 af Auspex, som bruger evnen Se Det Usete, se en spøgelse agtig skikkelse, men er ikke istand til at gennemskue, hvem det er. Hvis man vælger at stoppe evnen, bliver ens psyke hevet tilbage igennem

det astrale plan til ens krop og effekten ophører. Man tager et hvidt stykke stof om hovedet eller armen, som beskrevet under Offgame Indikatorer. Astral Rejse varer en scene, efter at man er ankommet til sin destination.

 : 2

 : 1

Celerity

Skikkelsen der kun spottes et øjeblik. Genstanden du sværgede lå på bordet lige foran dig, men nu er væk. Gamle myter bevidner om væsner, der bevæger sig med unaturlig hastighed og det er præcist hvad, Celerity gør muligt for vampyrer med denne disciplin.

Celerity giver det passivt en bonus til kamptal og soak, som set på tabel ”Effekt per Celerity niveau”. Denne bonus til kamptal er gældende uanset våben.

Celerity har yderligere fordele i massekamp se side 17.

Trin	Kamptal	Soak
●○○○○	0	0
●●○○○	0	1
●●●○○	1	1
●●●●○	1	2
●●●●●	2	2

Effekt per Celerity niveau

Dementation

Den første's sværd vil skære falsk i det's møde med stamfædrende af ulykke. Stamfædrende skal feste med deres afgrøder på bord og festen's deltagere vil svømme dybt i floderne indtil deres frø er druknet og visnet til det sidste.

En Malkavian's sind går på grænsen imellem galskab og fremsyn, på overfladen kan nogle ting de siger virke fjollede eller ligefrem skørt, grav lidt dybere og du vil måske finde at de ved ting, ting de ikke burde vide, ting de ikke kan vide. Dementation er blot ét aspekt sprunget ud fra disse væsener's sind. At påvirke folks følelser, drive dem til galskab eller vrede, er alle dele af denne disciplin.

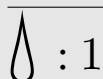


Dulmet Sind



Ved at tage fat i sindet på en person du rører ved, kan du dulme deres sind så de lettere kan angribes af andre Malkavian. En spiller påvirket af denne evne vil tælle som at have halv viljestyrke i en viljestyrke test mod en evne fra Dementation indtil næste spilgang eller til testen bliver udført.

Du kan også bruge denne evne til at forstærke deres mest fremtrædende følelse i et offer du berører i en scene.



: 1



: 0



Hjemsøg



Malkavianen planter et frø af galskab, i sindet på et andet væsen, hvis sanser vil forråde dem og være iveren for deres nattelige bedrifter.

Denne evne bruges ved at du går hen til personen som du vil bruge evnen på og gør en af følgende ting, alt efter hvad sans du vil påvirke.

- **Syn:** Lave mærkelige fagter med dine hænder.



- **Hørelse:** Hvisker noget uforståeligt.
- **Lugte:** Holder en ting op foran dem.

Målet vil herefter været plaget af syner, lyde eller lugte som kun de kan sanse. I denne periode kan personen ikke fokuserer nok til at bruge discipliner der koster viljestyrkepoint at bruge.

Hjemsøg varer indtil ofret har brugt 5 minutter i deres haven.

💧 : 1

🧠 : 0



Så 'Kaos' I Sindet



Blandt galskaben findes perioder af klarhed.

Malkavian's der bruger denne evne har en indsigt der kun kan beskrives som 'inspireret'. Mysterier udfolder sig og viser bider af sandheden skjult deri, malkavian's ser disse skjulte sandheder i metaforer og gåder.

Denne evne kan bruges, når der er noget i spillet som din karakter søger indsigt om. Du opsøger en arrangør, som så vil give dig en metaforisk beskrivelse af den indsigt du har fået.

Kender du en persons sande navn, kan du bruge denne evne mod dem og lave en viljestyrke test mod dem. Hvis du vinder eller står lige, så skal de fortælle dig en personlig hemmelighed om dem selv.

💧 : 1

🧠 : 0



Galskaben's Tunge



Ved at kanalisere blodet og fokuserer sit sind, kan brugeren af denne evne, sende en person i frenzy med blot få ord, i takt med at galskaben flyder fra deres sind og overælder målet.

Når denne evne bruges, tiltaler du dit mål klart og tydeligt, hvorefter en viljestyrke test bliver udført med denne evne. Vinder du denne test vil dit mål gå i frenzy. Ofret af evnen vælger imellem blod frenzy eller fox frenzy. Vælges fox frenzy, vil modtageren af evnen være fuldt ud overbevidst om at bygningen de er i, står i store flammer.

Vælges blod frenzy skal modtageren frenzy som hvis de var løbet tør for blod.



Psykose



Malkavians kollektive sind presses ind i sindet på en anden vampyr. Lav en viljestyrke evnetest mod dit mål. Hvis du vinder denne test kan du forvride sandheden for dit mål. Du kan ændre på en sandhed for målet. Dette kan være:

- Ofret tror at en person har en anden stilling eller titel end de egentlig har.
- Ofret tror de har taget skade og bruger 2 blod på at helbrede sig selv, samt opsøger mere blod.
- Ofret tror at deres haven er flyttet til et nyt sted, som kasteren bestemmer.



Det er også muligt at finde en anden effekt, men denne skal begge spillere være enige om. Psykose varer 2 scener.

👁️ : 2

🧠 : 0

Dominate

Personen der i ly af natten udveksler få ord med en politibetjent og derefter fortsætter ind på et restrikeret område eller foretningsmanden der pludseligt indgår en aftale som på ingen måde er til hans fordel. Historier om vampyrer der kan troldbinde en anden med få ord eller forføre med blot et blik. Alle disse har sandsynligt rod i brugen af denne disciplin.

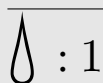


Kommando



For at bruge denne evne skal man skabe øjenkontakt med personen som den bruges på. Så længe jeres øjne mødes, kan effekten træde i kraft. Herefter giver du en 1 ords kommando som personen skal følge, så længe det ikke bringer dem i fare.

Kommando varer indtil kommandoen er udført.



: 1



: 0



Hypnose



For at bruge denne evne skal man skabe øjenkontakt med personen som den bruges på og bibeholde øjenkontakten indtil at man er færdig med at plante ens forespørgelse. Målet vil være klar over at de har fået indplantet en forespørgelse, men ikke hvad den forespørgelse er. En forespørgelse kan være alt fra at bede personen om at give en, en genstand som personen er i besiddelse af, til en mere kompleks forespørgelse, som at få personen til at tage noter af, eller optage en samtale. (Husk at ifølge Dansk lov må du ikke optage nogen uden deres samtykke.)

Det er også muligt at sætte en betingelse for hvornår effekten træder i kraft. F.eks. kan man lave en forespørgelse om at personen skal rejse sig, blive gal og angribe fyrsten, næste gang fyrsten taler ned til personen's klan til et primogen møde. Man kan ikke lave en forespørgelse der siger at personen skal skade sig selv direkte, såsom at sætte ild til sig selv.

Hypnose varer indtil forespørgelsen er fuldført, også mellem spilgange.

👉 : 1

🧠 : 1



Sindet's Jorglemmelse



Når evnen bruges, laves en Evne Test af Viljestyrke imod offerets Viljestyrke, resultatet bestemmer styrken af evnen ud fra tabellen. Et minde i dette sammenhæng, kan f.eks være mindet om - Hvem offeret så gå ind af en dør, hvad prinsen bad dem om at gøre eller hvad mordvåbenet var. Man skal kende til et minde for at ændre eller fjerne det.

Trin	Effekt
X	Fjerne et minde - Til spilgangens ende
●	Ændre et minde - Til spilgangenss ende
●●	Fjerne et minde - Permanent
●●●	Ændre et minde - Permanent

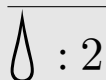
👉 : 2

🧠 : 1

**Masse Kontrol**

Denne evne fungerer ligesom Kommando, men påvirker istedet hele lokalet man er i og istedet for at skabe øjenkontakt, skuer man udover hele lokalet. Denne evne påvirker alle i lokalet, inklusiv dem man vil anse som venner.

Masse Kontrol varer indtil kommandoen er udført.



: 2



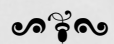
: 1

**Mental Dominans**

Mental Dominans kan bruges på 2 måder. Den kan bruges når en person starter en kamp med en, til at tvinge en anden person til at deltage i kampen i ens sted. Dette gøres ved at kigge på personen man vil have til at kæmpe istedet for en, denne person skal så gå hen og tage ens plads og deltage i kampen, som om at kampen var startet mod dem. Bruges den i massekamp vil personen være en del af kasterens faktion (Kasteren vil ikke længere være med i massekampen og skal forlade lokalet).

Den anden brug af evnen, tillader en at tvinge dem til at bruge en af deres Indflydelser, Egenskaber eller Besiddelser til det formål man befaler. For at gøre dette, skal man vide at personen har den Indflydelse, Egenskab eller Besiddelse man forsøger at få dem til at bruge og så skal man skabe øjenkontakt med dem imens man fortæller dem hvad de skal gøre.

Dette kan højst tvinge en person til at bruge op til trin 3 af Indflydelse, Egenskab eller Besiddelse.



Mental Dominans varer indtil opgaven er udført.

👉 : 2

🧠 : 2

Fortitude

Vampyrer med fortitude, har lært at bruge blodet til at modstå utrolige mængder fysisk tæsk og endda at modstå overnaturlige angreb.

Fortitude giver passivt en bonus til soak, set på tabel ”Effekt per Fortitude niveau”.

Trin	Soak
●○○○○	1
●●○○○	2
●●●○○	3
●●●●○	4
●●●●●	5

Effekt per Fortitude niveau

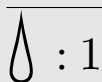
Invictus

Denne disciplin tillader brugeren at bære vidne til en formel ed svoret af frivillige parter. Følgende regler gælder fælles for alle niveauer af denne disciplin:

- At det fastlægges når eden sværges, hvem der er den Herskende Part og hvem der er den Tjenende Part. Dette valg kan ikke ændres senere. Den person som bruger Invictus behøver ikke at være en af parterne. Alle personer nævnt i dette punkt ved på mystisk vis, om en ed virker og får effekt.
- At det kræver en ceremoni eller anden højtidelig handling af minimum 5 minutters varighed at sværge en ed. Den som bruger Invictus evnen skal røre ved alle parter, og alle parter ved, at de bliver påvirket af en disciplin.
- At begge parter skal indgå i eden uden nogen form for overnaturlig tvang, i modsat fald er eden uden nogen effekt. Man kan godt true folk med vold, eller snyde dem ved at lyve, men Dominate, Majesty, Presence eller andre overnaturlige effekter der påvirker fri vilje vil hindre eden i at tage effekt. En person som er Blodsbundet kan godt sværge en ed, men vedkommende bliver på mystik vis helt klarsynet og kan derfor tage stilling til eden med fri vilje som var vedkommende ikke Blodsbundet.
- At effekten fra en ed ikke kan modstås med viljestyrke, medmindre andet fremgår under det enkelte niveau.
- At effekten af en ed varer 1 spilgang, medmindre andet fremgår under det enkelte niveau.
- At en vampyr kan være den Herskende Part i et ubegrænset antal eder, men kun kan være den Tjenende Part 1 gang i hver forskellig ed.
- At prisen for at give effekt til en ed skal betales af den vampyr, som bruger Invictus, uanset hvem der er part i eden.

**Maskeradens Ed**

Så længe denne ed er i effekt vil den Tjenende Part være ude af stand til at lyve over for den Herskende Part, om hvorvidt den Tjenende Part har brudt Maskeraden i løbet af de seneste 24 timer. Klan Ventrue ser meget gunstigt på de som er villige til at påtage sig denne byrde, og derfor kan den Tjenende Part modtage fordelene ved at opgradere en Indflydelse med Ressourcer uden selv at bruge nogen Ressourcer (Klan Ventrue sponsorer betalingen) op til 1 gang pr. spilgang, men denne indflydelse kan KUN bruges til at aktivt opretholde Maskeraden. Denne effekt anvendes når den Tjenende Part henviser sig hos GM'erne med sit forsøg på at dække over Maskeraden.



: 1



: 0

**Det Sikre Ords Ed**

Denne ed er farlig, fordi den kan aktiveres af både den Herskende Part og den Tjenende Part, og derfor kræver en grad af gensidig tillid, som er meget sjælden blandt vampyrer. Eden kan dog kun aktiveres når begge parter befinder sig i samme rum. Når en af parterne (uanset hvem) aktiverer eden, kalder vedkommende højt og tydeligt til den anden part med ordene ”Ved det sikre ords ed – Stands”. Den part som ikke har aktiveret eden vil herefter blive paralyseret i 60 sekunder, og hvis vedkommende var i en Red Frenzy (vrede) ophører denne frenzy når paralysen forvinder.

 : 1

 : 1


Den Røde Klinges Ed



Den Tjenende Part lover at udføre en opgave eller afstå fra en specifik handling efter den Herskende Part valg. Den Herskende Parts valg skal aftales med den Tjenende Part når eden sværtes og kan ikke ændres senere.

Den Tjenende Part modtager op til maksimalt 5 midlertidige blodpoint, men tager samme antal aggraveret skade hvis vedkommende bryder eden. Disse midlertidigt blodpoint kan ikke genvindes, og ubrugte blodpoint forsvinder når eden ophører. For hvert af disse midlertidige blodpoint skal enten den Herskende Part, eller den vampyr som bruger denne evne, betale 1 ekstra blodpoint når eden sværtes (dvs. denne evne koster mellem 2-6 blod i alt).

 : 1 + X blod op til max 5

 : 0


Den Sande Ridders Ed



Den Herskende Part i denne ed skal være en vampyr af Klan Ventrue, i modsat fald virker eden ikke.

Den Sande Ridders Ed har altid følgende effekter:

- Den Tjenende Part skal bruge 1 viljestyrkepoint for bevidst og frivilligt at handle imod den Herskende Parts interesser, eller for at lyve over for den Herskende Part.

- Den Herskende Part kan bruge Dominante på den Tjenende Part uden øjenkontakt, så længe den Tjenende Part kan høre den Herskende Part tale. Alle andre regler for Dominate er uændrede (f.eks. prisen for at bruge Dominate, muligheden for at modstå, mv.)

Den Tjenende Part kan yderligere vælge 2 af følgende effekter, når eden sværges:

- +3 kamptal imod varulve, dog max 10 samlet kamptal.
- +3 kamptal imod ånder/spøgelser/dæmoner, dog max 10 samlet kamptal.
- +3 kamptal imod mennesker (ikke Ghouls), dog max 10 samlet kamptal.
- Al vampyrblod som ikke er dit eget bliver til aske når du indtager det. Du kan ikke indtage eller opnå blodpoint fra vampyrblod, hvilket dog også forhindrer dig i at blive udsat for blodsbånd.
- Den Herskende Part vælger 1 disciplin, udover Invictus, som den Herskende Part besidder. Dette vælges når eden sværges og kan ikke ændres senere. 1 gang pr. spilgang kan den Tjenende Part vælge at aktivere denne ed for at få adgang til den valgte disciplin i 1 scene på samme niveau som den Herskende Part besidder når eden aktiveres, dog maksimalt niveau 3.

SPECIELT: Hvis denne ed gøres permanent med Invictus niveau 5 skal parterne vælge hvem der betaler. Den som betaler, mister automatisk 1 viljestyrke i starten af hver spilgang, indtil eden ophører.

**Kammerherrens Edsbog**

Du kan nu bære en bog med alle de eder af niveau 1-3 som du ønsker, dog kan bogen maksimalt indeholde 2 stk. niveau 4 eder. For hver ed skal du minimum notere parternes navne, hvem der er den Herskende Part henholdsvis den Tjenende Part, samt navnet på den ed, som de har svoret. Eder noteret i din bog ophører ikke ved spilgangens slutning, men vedbliver indtil det tidligste tidspunkt blandt følgende hændelser:

1. En af parterne møder den endelige død.
2. Eden ophører grundet effekter beskrevet under beskrivelse af den enkelte ed.
3. Du har brugt 3 blod og 3 viljestyrke, samt orienteret begge parter personligt om, at du nu ophæver eden, hvorefter eden vil ophøre, dog kan du ikke bruge denne mulighed på eder, hvor du selv er part.

Denne evne forhindrer dig ikke i at have andre eder, som ikke er noteret i bogen og som derfor udløber til slutningen af spilgangen.

 : N/A

 : N/A

Majesty

Når en vampyr aktiverer Majesty, bliver deres blotte tilstedeværelse overvældende. Alle omkring dem føler en dyb respekt, ærefrygt eller endda kærlighed. Selv de mest voldelige eller oprørske individer vil finde det ekstremt svært at handle imod vampyrens ønsker – de kan føle sig skyldige over at modsætte sig eller simpelthen være ude af stand til at handle.

Toreador har udviklet disciplinen Presence til et punkt hvor den opnår en ny kategori. Dette kaldes Majesty, hvor vampyrens karisma og dominans bliver så overvældende, at næsten ingen kan modsætte sig dem. Mens Presence generelt påvirker følelser som fascination, frygt eller hengivenhed, gør Majesty brugeren næsten urørlig – folk vil undgå at konfrontere eller skade dem, selv hvis de har en grund til det.



Inspirerende Kunst



Et stykke af kunst du har produceret føles inspirerende til et punkt hvor personen der ser på det ikke vil kunne løsrive sit blik fra det. Kasteren skal være tilstede for at denne effekt kan bruges. Så længe personen ikke bliver forstyrret af høje lyde eller andet postyr omkring dem vil de være tvunget til at snakke om dette stykke kunst indtil de føler at det er fuldt beskrevet, og de minimum har afsløret 1 følelse det vækker i dem.

 : 1

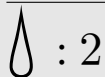
 : 0

**Loyale Folk**

Denne evne kan bruges hvis under 2 omstændigheder:

- Du bliver trukket ind i kamp - En villig person inden for en arms længde af dig, som ikke deltager i kampen, kan tage din plads i kampen i stedet. Det vil sige du forlader kampen.
- Du bliver udvalgt som målet for et angreb eller evne i masse kamp - En villig person inden for en arms længde af dig vil blive ramt af evnen eller angrebet i stedet.

Denne evne kan kun bruges på 1 person.



: 2



: 0

**Inspirende Fortrolighed**

Et offer kan ikke modstå denne effekt direkte. I stedet må du stille ofret 3 spørgsmål. De kan lyve på disse spørgsmål, men hver gang de gør skal de bruge 1 viljestyrke. De skal ikke informere dig om, hvorvidt de har brugt denne viljestyrke.



: 1



: 1

**Domæne Kontrol**

Du vælger et område på kortet og bringer din fulde magt ned over det. Området vil blive påvirket af en følelse du bestemmer.

- **Tryghed** - Vælg en specifik flok som du ønsker at tiltrække. De vil langsomt blive samlet i et område som du vælger på kortet. Ejeren

af flokken vil blive informeret om at du har flyttet deres flok.

- **Vrede** - Et område på kortet du vælger vil blive fyldt med vrede, og mange folk vil begynde at gøre optøjer.
- **Frygt** - Folk vil flygte fra et område du vælger. En "bonus" som området giver vil blive flyttet til et andet tilfældigt^a område.

Effekterne varer så længe det giver mening.

 : 2

 : 1

^aHvis GM'erne syntes det vil være sjovere/give bedre spil at flytte dem til et specifikt område kan de vælge at gøre dette



Suverænitet



Din Aura viser din autoritet til alle der måtte følge dig. Når du aktivere denne evne skal du knytte en næve og holde den op ved siden af dit ansigt. Så længe suverænitet er aktiv skal alle der ønsker at fornærme dig betale 1 Viljestyrke for at gøre dette. De behøver ikke være enige med dig eller din klan, men skal tale til dig med respekt.

Hvis denne bruges som en del af kamp skal alle der ønsker at angribe dig bruge 3 viljestyrke for at gøre dette, hver gang.

Denne evne varer indtil du formærmer nogen, angriber nogen, skader nogen, sænker din hånd, uanset årsag, eller indtil en scene er gået. Effekten stopper ikke hvis man bliver angrebet eller fornærmet. Denne effekt blokerer ikke overnaturlige evner eller andre discipliner.

 : 1 : 1

Obfuscate

Obfuscate får brugeren til at gå i et med baggrunden og være usynlig for alle, undtagen de der har “synet”.



Et med Skyggerne



Når du bruger denne evne tager du en knyttet hånd og holder foran din ene skulder, hvor du sætter fingre op alt efter dit niveau i Obfuscate. Du kan **IKKE** åbne og lukke døre uden at folk lægger mærke til dig. Folk med disciplinen *Auspex* vil være i stand til at se dig hvis de har samme trin i *Auspex* eller højere end dit trin i Obfuscate. Du er ikke usynlig for folk der ser dig aktivere evnen. Denne evne kan ikke bruges under kamp.

👉 : 0

🧠 : 0



En af Mængden



Du kvæler bæstet i dig med den stilhed der hviler i dit sind. Resten af scenen vil folk ikke kunne læse din aura, og hvis nogen prøver at bruge magiske metoder til at finde ud af om du er en vampyr baseret på din aura, vil du fremstå menneskelig.

👉 : 0

🧠 : 0



Null Værdi



Så længe "Et med skyggerne" er aktiv vil du ikke kunne ses på overvågning og kan gå igennem dører med lås, hvis låsens niveau er 1 eller 2. Man kan altid åbne en lås indefra.

💧 : 0

🧠 : 0



En af Mørket



Vælg en anden person som nu også vil tælle som at bruge "Et med Skyggerne". Så længe du også bruger evnen kan de bruge "Et med Skyggerne" med dit Obfuscate niveau. De vil ikke få andre egenskaber. Du kan bruge dem flere gange på forskellige personer. Effekten varer til de forlader et lokale uden dig.

💧 : 2

🧠 : 2



Bjerget Forsvinder



Vælg et område på kortet. Kun du og folk med Auspex 5 kan bruge indflydelse på dette område.

💧 : 5

🧠 : 3

Obtenebration

● ○ ○ ○ ○

Skyggeleg



Et menneske du rører vil være blind i en scene da deres øjne bliver fyldt med skygger. Dette har ingen effekt på vampyrer, ghouls og de fleste overnaturlige væsner, da deres andre sanser er stærke nok til at kompensere.

 : 1

 : 0

● ● ○ ○ ○

Mørkt Område



Under en masse kamp, vælg 2 personer der er i rummet. De kan ikke bruge skydevåben i denne kamp. De kan ikke trække nye våben før det er deres tur.

 : 2

 : 1

● ● ● ○ ○

Mørkets Skygge



Skyggerne tager fysisk form under din kommando, men kan stadig kun immitere andre. Gå i bunkeren for at bruge denne evne. Betal X blod og 1 Viljestyrke, hvor X er niveauet af "Indflydelses evne" som blev brugt sidst i bunkeren. Hvis den sidste person har brugt deres indflydelses evne til at sætte et symbol på kortet må du også gøre dette^a. Hvis de fik noget udleveret eller gjorde noget specifikt, så får du at vide hvad de gjorde eller fik udleveret. Denne evne kan afbrydes når du finder ud af hvor meget blod

du er ved at bruge.

👉 : X

🧠 : 1

^a(Vælg om det er din egen klans symbol eller den tidligere brugers klan symbol. **OBS!** Hvis der er købt flere symboler på samme tid vil du kun købe 1 symbol)

● ● ● ● ○

Hindrede Skygger

✂️ 🔔 ✨

Vælg en modstander som mister dit niveau i Obtenebration i kamptal resten af scenen.

👉 : 2

🧠 : 2

● ● ● ● ●

Skyggeform

✨ 🧠

Du gør dig selv til en skygge. Du kan træde ind alle steder hvor der er skygger uanset barrier der står i vejen. Du kan ikke tage skade eller blive stakket så længe du er i skygge form, og kan ikke bruge eller være påvirket af andre discipliner så længe du er i denne form. Du kan heller ikke angribe eller være i kamp så længe du er i denne form.

For at symbolisere dette skal du ligge en hånd på hovedet.

Denne effekt varer i 2 scener.

👉 : 1

🧠 : 1

Potence

Potence er den overnaturlige styrke der gør vampyrer i stand til at løfte og kaste med en motorcykel. Bryde døre ind eller sende en gruppe af bande medlemmer skrigende tilbage til der hvor de kom fra.

Potence giver passivt en bonus til kamptal når der bruges bare næver, 1-hånds våben eller 2-hånds våben, som vist på tabel **Effekt per Potence niveau**. (Ikke skydevåben)

Potence gør dig også i stand til at fastholde en anden spiller. Læs mere under fastholdelse i regel kapitlet på side **21**.

Trin	Kamptal
●○○○○	1
●●○○○	2
●●●○○	3
●●●●○	4
●●●●●	5

Effekt per Potence niveau

Presence

Presence er evne til at manipulere andres følelser i den retning der mest gavner brugeren af evnen.

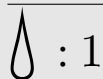


Ærefrygt



Målet for denne evne vil være tilbøjelig til at have samme holdning som brugeren af evnen udtrykker. Evnen vil aldrig kunne få målet til at have en holdning som vil bringe målet i fare.

Ærefrygt varer en scene.

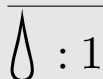


Frygtingydende Blik



Frygtingydende Blik bruges ved at man kigger intenst på målet imens at man forsøger at se så ond ud som muligt.

Målet vil så herefter enten krybe sammen i frygt, flygte i rædsel eller på anden måde udvise sin overvældene frygt.



Uimodståelig Invitation



Du kan få en person til at følge dig, næsten som om de bliver draget af en usynlig tråd. De føler, at de bør gå efter dig, selv hvis de ved, at det er en dårlig idé.

Når du bruger denne evne, bør målet rollespille en trang til at følge dig eller blive i dit selskab. Denne effekt varer 3 scener.

 : 1

 : 1



Enerådig Gave



Enerådig Gave giver brugeren, evnen til at lade en anden vampyr bruge Presence trin 1, 2 eller 3, en enkelt gang. Den som gaven gives til skal stadig betale for at bruge evnen.

Enerådig Gave varer indtil personen som gaven er givet til, har brugt den eller til Spilgangen slutter, hvad end der sker først.

 : 2

 : 1



Autoritet



Med denne evne er du stand til at stoppe en person i hvad end de har gang i og fraholde dem fra at gøre samme ting resten af spilgangen. Brugeren af Autoritet laver en evne test af viljestyrke imod offerets viljestyrke, hvis evne testen er klaret træder effekten af evnen i kraft. Denne evne kan specifikt stoppe personer fra at udføre specifikke handlinger så længe dette ikke vil bringe dem i direkte fare.

Autoritet varer en spilgang.

 : 2

 : 1

Thaumaturgy

Blodets magi, også kendt som Thaumaturgy. Nogle kindred har evnen til at påvirke blodet på fantastiske måder, eventyrlige måder, gyselige måder, dog er det oftest en stor hemmelighed, hvordan det gøres. Thaumaturgy er en evne som gennem blodets kraft kan påvirke virkeligheden på måder som ikke kan forklares som andet end magi. Dette kan kun gøres hvis man har den hemmelige viden som en lille gruppe af Kindred samfundet har adgang til.

Informationen om thaumaturgy kan findes i blod magi sættet, som er tilgængeligt for Hus Tremere og Banu Haqim

Indflydelser, Besiddelser & Egenskaber

Indflydelser

Indflydelser er en række af evner, der symboliserer en karakters "Indflydelse" i de dødeliges verden. De eksisterer i form af 5 trins evner, hvert trin kan bruges EN gang per spilgang. At bruge ens indflydelse er ikke uden risiko, hver brug har en 10% chance for at medfører nogle uforudsigelige komplikationer, der stiger i alvorlighed jo højere trin der er brugt.

For at bruge en indflydelse, skal man finde en arrangør og fortælle hvad indflydelse og trin man vil bruge. Der kan oftest findes en arrangør i npc bunkeren. Man kan forsøge at få effekten af indflydelser på højere trin end der bliver brugt. Dette gøres ved at sige hvad trin man bruger og hvad trin man ønsker effekten fra. For hvert trin man forsøger at få effekten fra, højere end trinnet der er brugt, stiger risikoen for komplikationer med 20%.

Eksempel på brugen af politi 2 trin højere

Malkavianen Trostrom har fået konfiskeret en genstand af stor sentimental værdi, genstanden blev fundet nær en forbrydelse og er derfor i politiets besiddelse. Trostrom har kun trin 2 i politi og er derfor nødt til at forsøge at bruge politi på mindst 2 trin højere, for at få adgang til sin konfiskerede genstand. Det kræver normalt trin 4 af politi at forsøge. Trostrom siger derfor at hun vil bruge trin 2 af politi på at forsøge at få genstanden tilbage, hvilket forøger risikoen med 20% per trin og resulterer i en risiko for

komplikationer på 50%

Nedenfor Findes alle de tilgængelige indflydelser og ved hvert trin af dem nogle eksempler på hvad de kan bruges til og en estimering af hvor stor en effekt trinnet kan have. *Dette er eksempler ikke en fuld liste.*

Områder og Kortet

I bunkeren er der et kort over Aalborg. Kortet er opdelt i firkanter, hvor hver klan har sit eget område. Man kan bruge indflydelse til at manipulere områder. Man kan overtage, blokere, manipulere og meget mere, alt efter hvordan man bruger indflydelsen. Klanernes områder vises med deres klan-token. Hver klan skal placere deres "Havens" på kortet ved hjælp af et haventoken, ved spilstart. Områderne kan fungerer som jagtmarker for blod og er ofte steder, hvor en klan's "Haven" er placeret.

For at overtage et nyt ledigt område, koster det 3 indflydelse (Et bundt penge kan betales 1 gang for at få 1 indflydelse). Flere spillere kan gå sammen om at overtage områder.

Eksempel: Jørgen Bunde vil gerne overtage et område. Han har Bander 4, Ressourcer 2 og Hospital 1.

Han bruger derfor Bander 1 og Hospital 1, samt 1 bundt penge til at overtage området.

Han vil nu gerne overtage et nyt område. Her bruger han Bander 3.

Der er et sidste område han gerne vil tage, så han bruger Bander 2 og et bundt penge til at overtage området.

For at overtage et område der allerede er under indflydelse af en anden klan, koster det 3 indflydelse for at fjerne deres token og 3 for at sætte din egen klans token på, altså 6 i alt.

På kortet placeres tal-tokens til hver spilgang. Når en Klan har to områder med ens tal-token, vil en arrangør se, om dette udløser en hemmelig bonus, som er forskellig fra spilgang til spilgang. Disse kan f.eks. være, mere indflydelse, blodposer eller våben.

Derudover vil man få ressourcer alt efter hvor mange områder man har. Antallet af ressourcer afhænger af situationen i byen, samt mængden andre faktorer.

Bander

Byens underverden er et konstant spil af magt, loyalitet og vold. Bander opererer i skyggerne og på gaderne, hvor de håndhæver deres egne love, beskytter deres territorier og fører blodige opgør mod rivaler. En vampyr med indflydelse i bandemiljøet kan trække i trådene for at fremprovokere uro, sabotere fjender, skaffe beskyttelse eller sikre sig en stabil strøm af ulovlige varer. Men magt i denne verden er flygtig – den, der styrer banderne, skal altid være klar til at håndtere konsekvenserne af kaosset, de skaber.

	Rekrut	Bander
• Få navnet på en anden vampyr/ghoul, der har også har kontakt til det samme bandedistrikt som dig. • Bandemedlemmer laver optøjer, så et tilfældigt territorium indenfor bandemiljøets distrikt bliver utilgængeligt i kort tid.		

	Pusher	Bander
• Bandemedlemmer laver koordinerede optøjer, så et territorium indenfor bandemiljøets distrikt, efter dit valg, bliver utilgængeligt i kort tid. • Du stopper bandeoptøjer, i et territorium indenfor bandemiljøets distrikt, som du har valgt.		



●●●○○	Håndhæver	Bander
	• Arranger at et hold sabotører angriber et Haven, hvis du har været i det samme dag (uden at have haft bind for øjnene). Angrebet lukker Haven'et i kort tid. • 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.	
●●●●○	Løjtnant	Bander
	• Fremprovoker bandeoptøjer, i fire territorier indenfor bandemiljøets distrikt (du vælger dem), hvilket gør dem utilgængelige i kort tid. • 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 gennem forhandling. Vær dog opmærksom på, at hvis der indenfor kort tid opstår bandeproblemer, så starter krigen måske igen.	
●●●●●	Områdeleder	Bander
	• 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	

Hospital

Hospitaler er steder for liv og død, hvor medicinsk viden og adgang til følsomme oplysninger kan give en betydelig fordel. Udover at behandle patienter er hospitaler også knudepunkter for blodbanker, forskning, og logistik, hvor en person med de rette forbindelser kan manipulere journaler, fremskaffe sjældne medicinske forsyninger eller få personer sat i karantæne. En vampyr med indflydelse i hospitalsverdenen har adgang til livsnødvendige ressourcer, uanset om det gælder blod, operationer eller skjulte eksperimenter.

● ○ ○ ○ ○	Sygeplejerske Praktikant	Hospital
• 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.		

● ● ○ ○ ○	Sygeplejerske	Hospital
• 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. • Skaf adgang til dokumentation om medicinsk forskning • Få udført mindre laboratorieopgaver.		

●●●○○	Lægesekretær	Hospital
• Skaf et lig. • Få nogens flok indespærret i karantæne i kort tid.		
●●●●○	Læge	Hospital
• Sæt et mindre forskningsprojekt igang • 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		
●●●●●	Overlæge	Hospital
• Sæt et større forskningsprojekt igang • Få udført større laboratorieopgaver.		

Kirke

Den religiøse verden rummer overnaturlige kræfter, hemmeligheder, sammen-
sværgelser og usædvanlige faktioner. 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, på-
virke indviede personer og finde sjældne komponenter til magiske ritualer.

●○○○○	Graver	Kirke
• Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har kontakt til kirken.		

- Skaf mindre genstande fra kirken.

**Menighedsrådsmedlem****Kirke**

- Skaf større genstande fra kirken.
- Afbryd en gudstjeneste.
- Få uset adgang til kirkens grund.
- Opspor et religiøs artefakt, hvis du ved hvad du leder efter.

**Degn****Kirke**

- 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.

**Præst****Kirke**

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

**Provst****Kirke**

- Organisér en større protest.
- Få adgang til et forseglet rum i kirken.
- Udstil en Hunter der er tilknyttet kirken. Du kan f.eks. udstille Hunteren for at indtage vampyr blod eller bruge infernalsk magi.

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.



Sekretær

Myndigheder

- Arranger vejarbejde i et tilfældigt territorium, hvilket betyder at alle bandeoptøjer eller politirazzia i det flytter til andre territorier.
- Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har kontakt til myndighederne.



Socialrådgiver

Myndigheder

- Arranger en masse papirarbejde for en masse personer, hvilket stopper bandeoptøjer eller politirazziaer, i ét territorium, som du vælger.
- Få fjernet et navn fra en politirapport, medmindre det er det eneste navn i rapporten



Inspektør

Myndigheder

- 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 et falsk pas



●●●●○	Byrådsmedlem	Myndigheder
• Få stoppet en bandekrig, ved at drukne dem allesammen i papirarbejde. Det virker måske. Kortvarigt.		

●●●●●	Borgmester Sekretær	Myndigheder
• 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. • Fjern en person fra folkeregisteret (alt om denne person slettes). • 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		

Mysticisme

Den mystiske underverden er et spind af hemmeligheder, skjulte ritualer og esoterisk viden. Ordener og kulturer opererer i skyggerne, drevet af forbudt indsigt og kontakt med kræfter, som de fleste dødelige aldrig vil forstå. En vampyr med indflydelse i mysticisme kan opspore skjulte sandheder, skaffe sjældne artefakter og manipulere de troende. De, der vandrer denne sti, må dog tage sig i agt – for visse hemmelige faktorer ønsker ikke at blive afsløret.

●○○○○	Wiccaner	Mysticisme
• Opspor et navn på en vampyr/ghoul, der har også har okkulte kontakter.		



●●○○○	Clairvoyant	Mysticisme
• Få midlertidig adgang til en mindre magisk genstand. • Have en ide om, om et ritual har været udført, givet effekten af det eller omgivelserne der kan vidne derom.		
●●●○○	Heks	Mysticisme
• Få midlertidig adgang til en større magisk genstand. • Er i stand til at identificere om en genstand er magisk, men ikke hvad den kan.		
●●●●○	Kult Medlem	Mysticisme
• Få midlertidig adgang til et mindre artefakt. • Have en ide om hvordan man kommer i kontakt med andre overnaturlige væsener.		
●●●●●	Kult Leder	Mysticisme
• Få midlertidig adgang til et større artefakt. • Kende til svagheder og styrker ved overnaturlige væsener. • Vide hvor man finder overnaturlige væsener og hvordan man indgår en pagt med selv samme		

Politi

Byens politistyrke er en magtfuld institution, der opretholder lov og orden – eller i det mindste illusionen af dette. For dem med de rette forbindelser kan politiet være et værdifuldt værktøj, hvad enten det drejer sig om at skaffe informa-



tion, manipulere efterforskninger eller udøve magt gennem lovens lange arm. En vampyr med indflydelse over politiet kan styre, hvilke sager der får opmærksomhed, hvem der bliver tilbageholdt, og hvornår gaderne bliver farlige. Men at lege med systemets magt er ikke uden risiko – jo mere politiet bruges, desto mere opmærksomhed kan det tiltrække.

● ○ ○ ○ ○	Politikadet	Politi
• Start en politirazzia, så et tilfældigt territorium indenfor beredskabets distrikt bliver utilgængeligt i kort tid. • Opspor information om hvor en tilfældig vampyrs flok er, men ikke hvad den består af. • Få at vide hvilke rygter der huserer på politistationen i øjeblikket. • Skaffe ”insider” information fra politistationen om en specifik politisag.		

● ● ○ ○ ○	Politibetjent	Politi
• Starte en velkoordineret politiaktion, politiet stopper bandeoptøjer i et territorium, som du vælger, indenfor beredskabets distrikt • Opspor information om hvor en vampyr du vælgers flok er, men ikke hvad den består af. • Opret en politirapport, som nævner 1 person efter dit valg. • Tilføj en mistænkt person efter dit valg til en politirapport. • Få fjernet et navn fra en politirapport, medmindre det er det eneste navn i rapporten		

**Politiassistent****Politi**

- Få politi til at tilbageholde eller chikanere nogen, der er nævnt i en politirapport.
- Få fjernet alle navne fra en politirapport og luk sagen.
- Politiet holder træningsdag, og da det tager en masse af deres tid og ressourcer, sænkes alarmberedskabet fra to eller tre - ned til ét.

**Politikommisær****Politi**

- Påsæt et PET-stempel på en person i en politisag. Så længe, der er et PET-stempel på nogen i en politisag, så er det ikke muligt at lukke sagen eller fjerne den markerede person.
- Få adgang til konfiskerede våben eller andre beslaglagte varer.
- Politiet holder balaften, og da det tager en masse af deres tid og ressourcer, sænkes alarmberedskabet fra fire - til to.

**Vicepolitiinspektør****Politi**

- Start en omfattende PET undersøgelse, hvor du kan nævne den første mistænkte i.
- Få fyret politidirektøren på en station (stopper alle igangværende politiaktioner, razziaer og PET-undersøgelser på stationen)

Egenskaber

Egenskaber er en række af evner der beskriver nogle ting som ens karakter er specielt god til.

Hvor at Indflydelser kan bruges 1 gang per trin og Besiddelser er en fastlagt enhed for en spilgang, er Egenskaber noget du kan bruge hver gang muligheden giver sig og at du står i situation hvor de er relevante.

Egenskaber har som basis de samme 10% chance for komplikationer som Indflydelser har.

Når en Egenskab bruges, vælges der ikke et trin som bruges, man bruger altid ens højeste trin. Hvis ens højeste trin ikke er højt nok til at overkomme udfordringen man forsøger at gennembryde, kan man forsøge at bruge Egenskaben på et højere trin end hvad man har, med samme risici stigning som ved Indflydelser.

Egenskaber kræver at man køber alle tidligere niveauer. Disse niveauer starter nødvendigvis ikke på 1.

Afvæbning

Din karakter er mester i at afvæbne modstandere, hvad enten det er i intens nærkamp eller hurtige sammenstød. Denne egenskab gør det muligt for dig at fravriste fjender deres våben og udstyr med imponerende præcision – især mod dødelige, der sjældent kan matche din teknik.



Afvæbning

● ● ○ ○ ○ - **Pacifist** - Når du angriber en modstander i kamp, kan du vælge at forsøge at afvæbne dem i stedet for at gøre skade. Foretag en Evnetest: dit Kamptal mod deres Kamptal. Hvis du vinder eller det ender uafgjort, mister modstanderen øjeblikkeligt det våben, de bruger, såfremt det ikke er en del af dem. Hvis du fejler, tager du skade lig med modstanderens Kamptal og mister din handling.

● ● ● ● ○ - **Voldstyv** - Når du angriber en modstander i kamp, kan du i stedet forsøge at fravriste dem en hvilken som helst genstand, de bærer. Foretag en Evnetest: dit Kamptal + Potence + Celerity mod deres Kamptal. Hvis du vinder eller det ender uafgjort, tager du en valgfri ingame-genstand fra dem. Hvis du fejler, mister du din handling og intet andet.

Luskeri

Som en person der er en del af eller har lært fra, det underjordiske miljø, er du i stand til at komme til ting og steder som du normalt ikke ville have adgang til.

Luskeri

● ○ ○ ○ ○ - **Gemen Tyv** - Du er i stand til at overkomme låse, fælder og lignende på samme eller lavere trin end dette.

● ● ○ ○ ○ - **Vanekriminel** - Du er i stand til at overkomme låse, fælder og lignende på samme eller lavere trin end dette.

●●●○○ - **Proffesionel Forbryder** - Du er i stand til at overkomme låse, fælder og lignende på samme eller lavere trin end dette.

●●●●○ - **Seriøs Slyngel** - Du er i stand til at overkomme låse, fælder og lignende på samme eller lavere trin end dette.

●●●●● - **Låsesmed** - Du er i stand til at overkomme låse, fælder og lignende på samme eller lavere trin end dette. Du kan finde alle hemmelige rum og se folk der bruger en bagdør, samt bruge den selv til at komme ind i en bygning.

Okkult Viden

Okkult viden repræsenterer karakterens forståelse af det skjulte og mystiske i verden, lige fra mytologier og symbolik, til dyb indsigt i de overnaturlige kræfter, der præger vampyrernes eksistens. Det er en blanding af forskning, observation og instinkt, som kan give en uvurderlig fordel i spillet.

Okkult Viden

●○○○○○ - **Overtroens Begynder** - Du kender kun de mest overfladiske elementer af det okkulte – urbane legender, populær overtro og rygter om det paranormale. Din viden er spredt og usammenhængende, men du kan genkende enkelte kendte myter.

●●○○○○ - **Dilettanten** - Du har dykket dybere ned i det okkulte og

kan genkende almindelige symboler, skrifter og praksisser. Du har hørt om begreber som alkymi, dæmonologi eller ånde kommunikation, men din forståelse er stadig på et teoretisk niveau.

● ● ● ○ ○ - **Den Indviede** - Din viden er struktureret og målrettet. Du kan skelne mellem ægte okkulte hemmeligheder og misforståelser, og du kan tolke komplekse symboler eller skrifter. Du har et dybtgående kendskab til flere okkulte traditioner og deres betydning.

● ● ● ● ○ - **Mesteren af Det Skjulte** - Din forståelse af det okkulte er omfattende. Du kan identificere autentiske artefakter, dechifrere gamle tekster og forklare komplekse begreber, der er ukendte for de fleste. Selv andre vampyrer anerkender din ekspertise inden for det okkulte.

● ● ● ● ● - **Arkane Orakel** - Du er en autoritet inden for okkult viden. Din forståelse omfatter tabte hemmeligheder og dybt skjulte sandheder, der har været glemt i århundreder. Du kan finde forbindelser mellem de mest komplekse okkulte emner og forklare deres betydning for både dødelige og overnaturlige væsner.

Skyggemarked

Selv vampyrer har brug for at købe ind. Nogle ting er bare ikke muligt at finde i dit lokale supermarked. Derfor har vampyr samfundets elite oprettet skygge markedet.

Skyggemarked

●●○○○ - **Det åbne marked** - Du har mulighed for at deltage i en auktion, hvor der bliver solgt forskellige genstande, du kan byde på.

●●●○○ - **Det eksklusive marked** - Udover at du har mulig for at deltage i auktioner, så er du sammen med de andre medlemmer af det eksklusive marked, med i en lodtrækning om en genstand.

Status

Status repræsenterer din sociale position og anerkendelse i vampyrsamfundet, især indenfor Camarillaen. Det måler, hvor seriøst du bliver taget af dine ligemænd og overordnede, og det påvirker, hvor meget vægt dine ord og beslutninger har. Status har kun effekter på NPC'er og vampyrer uden for spillet. Det vil ikke påvirke hvordan du står i din klan.

Status

●○○○○ - **Akolyt** – De fleste Camarilla-vampyrer uden for aalborg afviser dig ikke for at snakke til dem. Du er kendt som et medlem af Camarillaen.

●●○○○ - **Residerende Neonate** – Du bliver set som en stabil og betroet del af Camarillaens hierarki. Du kan få svar fra lokale primogener udenfor Aalborg.



● ● ● ○ ○ - **Venerabel Ancilla** – Dine meninger bliver taget alvorligt ved dommere og råd i Camarillaen.

● ● ● ● ○ - **Ærkepatron** – Du bliver behandlet som en autoritet indenfor Camarillaen.

● ● ● ● ● - **Uformel Justicar** – Din status i Camarillaen er næsten legendarisk. Ved nævn og domstole har dine ord samme vægt som en dommers.

Besiddelser

Besiddelser repræsenterer en række evner, der giver en begrænset, men gentagen ressource pr. spilgang.

Hver besiddelse har fem niveauer, hvor dit højeste niveau angiver den maksimale mængde, du kan bruge pr. spilgang.

Du kan frit bruge denne ressource i løbet af spilgangen, så længe du ikke overskrider din samlede pulje.

For eksempel giver **Flok** dig adgang til en gruppe mennesker, der kan forsyne dig med blod. Har man niveau 4 i Flok vil man kun kunne trække 8 Blodpoint ud, og ikke $2 + 4 + 6 + 8 = 20$.

I modsætning til indflydelser er besiddelser en stabil ressource, der ikke medfører de samme risici.

Våbenkammer

Denne besiddelse bestemmer, hvor mange og hvilke våben din karakter har adgang til at have med i spillet. Du har som spiller mulighed for at låne og sælge dine våben som du ser passende. Dem du låner eller sælger til skal ikke have denne besiddelse for at bruge våbene. Dog tæller dine solgt og mistede våben stadig

i dit max antal du kan have med ind i spil, så husk at samle dem ind til spilstop.

Uåbenkammer

● ○ ○ ○ ○ - Selvforsvar - Du kan have et våben som kniv og andet et-hånds slagvåben.

● ● ○ ○ ○ - Samler - Du kan have to våben, du kan have to-hånds slagvåben.

● ● ● ○ ○ - Våben Forhandler - Du kan have 4 våben, du kan have simple skydevåben som Håndpistoler

● ● ● ● ○ - Arsenalejer - Du kan have 6 våben, du kan have geværer

● ● ● ● ● - Privatmilitsfører - Du kan have 8 våben

Falsk ID

I vampyr samfundet kan et falsk ID spille en vigtig rolle i en vampyrs evne til at navigere i den moderne verden. Med vampyrernes behov for at leve under radaren og undgå opmærksomhed fra både dødelige myndigheder og andre i vampyr samfundet, er falske identiteter ofte essentielle.

Falsk ID

● ○ ○ ○ ○ - Skitsen - Et rudimentært falsk ID, der kun består af basale oplysninger og et simpelt design. Let at gennemskue ved første øjekast.

●●○○○ - Skrivebordskort - Et forbedret ID med flere detaljer, men stadig tydeligt uprofessionelt. Det kan måske narre et hurtigt blik, men ikke en grundig inspektion.

●●●○○ - Tro kopi - Et solidt falsk ID, der ligner et ægte kort ved første øjekast. De fleste almindelige kontroller vil ikke afsløre det, men en ekspert vil kunne opdage det.

●●●●○ - Autoriseret kopi - Et imponerende falsk ID med avancerede funktioner så som hologrammer eller scannings muligheder. Det kan bestå langt de fleste kontroller, men avanceret teknologi kan stadig afsløre det.

●●●●● - Uigennemtrængeligt - Det ultimative falske ID, det er næsten umuligt at skelne fra den ægte vare. Selv avanceret kontroludstyr og eksperter vil have svært ved at opdage det som falsk.

Flok

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.

Det er tilladt at lade andre tage blodpoint fra ens flok. Det er dog ikke uden risici - blodsygdomme og deres befindende kan sætte selv de ældste og mest magtfulde vampyrer i fare

Flok

● ○ ○ ○ ○ - Ven - Du kan tage 2 blodpoint fra din flok.

● ● ○ ○ ○ - Gruppe - Du kan tage 4 blodpoints fra din flok.

● ● ● ○ ○ - Klub - Du kan tage 6 blodpoints fra din flok.

● ● ● ● ○ - Kvarter - Du kan tage 8 blodpoints fra din flok.

● ● ● ● ● - Harem - Du kan tage 10 blodpoints fra din flok.

Haven

Denne evne gør det muligt for hver spiller at købe evner til klanens haven.

Se listen over evner under haven opgraderinger.

For hvert niveau man har i haven, får man point til sin klans haven opgradering. Ved starten af spillet kan disse point samt ressourcer bruges til at købe haven opgraderinger. Haven opgraderinger er ikke permanente, men varer til slutningen af spilgange.

I starten af hver spilgang, kan spillere fra samme klan gå sammen og bruge en kombination af point fra Haven besiddelsen og Ressourcer.

Der findes et ark med haven opgraderinger i både jeres haven og i bunkeren. Hvis der findes uoverensstemmelser, så er det arket i bunkeren der er gældende (så husk at få det opdateret i bunkeren før spilstart). Det betyder også at der ikke kan laves ændringer af haven opgraderinger under spillet.

Haven

● ○ ○ ○ ○ - Det Første Skridt - Du har 1 point at købe for pr. spilgang.

● ● ○ ○ ○ - Ombygning - Du har 2 point at købe for pr. spilgang.

● ● ● ○ ○ - Makeover - Du har 3 point at købe for pr. spilgang.

● ● ● ● ○ - Mesterstykke - Du har 4 point at købe for pr. spilgang.

● ● ● ● ● - Perfektion - Du har 5 point at købe for pr. spilgang.

Haven opgraderinger

Evnerne her, er muligheder du har som spiller for at opgradere din klans Haven fra spilgang til spilgang. Hver mulighed, med mindre andet er nævnt, kan kun købes en gang per Klan. Haven Opgraderinger kan købes for enten Haven point som man får fra Besiddelsen: Haven, eller penge fra Ressocer. Hvert bundt penge tæller som 1 haven point. Man behøver ikke at have Haven Besiddelsen for at købe Haven Opgraderinger

Specielt for Haven point behøver man ikke at have købt de foregående trin. Hver prik i en Haven Opgraderinger koster 1 point.

Haven opgraderinger gælder kun for medlemmerne af klanen som Havenen tilhører og kan ikke deles med andre klaner.

Flemming von Valancius, en Toreador vampyr, har Haven 3, og får derfor 3 point. Med disse point køber han overvågning til sin klans haven. Da overvågning har 2 prikker, koster det ham 2 point. Han har nu 1 point tilbage. Han låner 3 bundt penge af sin primogen til at købe Bagdør til deres haven.

Bagdør

En hemmelig udgang, designet til diskret at forlade et område uden at blive bemærket. Den kan være gemt bag bogreoler, skjulte paneler eller under gulvet og bruges ofte af vampyrer til at undslippe farer eller bevæge sig ubemærket i deres domæne.

●●●●: Det er muligt at gå ud af din klans haven uden andre ser jer, også hvis døren er lukket eller blokeret. Klanmedlemmer som anvender døren, skal tage hænder på hovedet og gå 2-3 m væk fra døren, og så tage dem af igen.

Beredskabsrum

Alle klaner med respekt for sig selv, har et beredskabsrum, så klanens medlemmerne kan beskytte sig selv.

●●●: Defensive positioner - Medlemmer af klanen får +2 soak i deres haven.

●●●●●: Våbenlager - Medlemmer af klanen får +2 kamptal i deres haven.

Bibliotek

Et bibliotek kan tage mange former, fra gamle bøger og digitale databaser til stentavler og selv dyr, der bærer information gennem blodsbånd eller indprentning. For vampyrer er et bibliotek en vital kilde til viden, hvor al slags information bevares og organiseres for at sikre overlevelse, magt og forståelse. Denne evne kan købes flere gange

●●●: For hvert købt bibliotek vælges 1 indflydelse. Hver spilgang kan et bibliotek bruges 1 gang for at give et klanmedlem +1 på en brug af den tilsvarende

indflydelse.

Jagtmark

Når ens haven ligger i et tæt befolket område, er det ofte nemmere at finde blod. Dette kan tage form af en natklub, kunstgalleri, kirke, eller hvad end der passer til klanen.

●●●●●: Når klanens medlemmer laver jagtrul får de et blodpoint mere.

Lås

Låse er en vigtig del af sikkerheden i både den dødelige og vampyriske verden. Kvaliteten af en lås afspejler dens modstandskraft over for uautoriseret adgang.

● - ●●●●●: En lås sættes på døren alt efter hvilket niveau denne opgradering købes for.

Overvågning

Overvågning er brugen af teknologi, magi eller dødelige til at holde øje med områder, individer eller aktiviteter.

●●: Det er muligt at holde øje med din klans haven. Hvis en anden klan eller en anden gruppe er ved at gøre noget ved jeres haven PÅ KORTET, bliver klanen kontaktet på discord.

Kontaktpersoner

Du har indflydelse i samfundet og adgang til personer med specifikke evner og viden. Din kontaktperson vil hjælpe dig én gang gratis pr. spilgang. Derefter skal du bruge 3 indflydelse inden for de områder beskrevet under Pris.



Kontakter kan bruges til information om det de burde vide noget om. Du kan kontakte dem for at få mere information omkring, hvad der sker i deres område, hvad der sker generelt for deres klan, beskæftigelse eller et emne beskrevet under deres nøgleord.

Du kan altid vælge en kontakt af lavere niveau end du ville have adgang til. Eksempel: Du har taget Kontaktpersoner niveau 3, og fået en Erfaren kontakt og en novice kontakt, men du vil hellere bevare 2 novice kontakter, så kan du gøre dette.

Kontaktpersoner

● ○ ○ ○ ○ - Netværker – Du har kontakt til én person fra novice kontaklisten.

● ● ○ ○ ○ - Relationsbygger – Du har kontakt til to personer fra novice kontaklisten.

● ● ● ○ ○ - Mægler – Du har kontakt til én person fra erfaren kontaklisten og én person fra novice kontaklisten.

● ● ● ● ○ - Forhandler – Du har kontakt til to personer fra erfaren kontaklisten.

● ● ● ● ● - Indflydelsesrig – Du har kontakt til én person fra expert kontaklisten og to personer fra erfaren kontaklisten.

Liste af kontakter – Novice

Monika Jensen



Klan: Ghoul

Lokalisation: Viborg

Beskæftigelse: Keeper af Elysium

Nøgleord:

- Overvågning •
- Etikette •
- Autoritet ••

Pris: Kirke, Politi

Elisia Husum



Klan: Toreador

Lokalisation: Korsør

Beskæftigelse: Klubejer

Nøgleord:

- Stoffer ••
- Æstetik ••

Pris: Bander, Politi

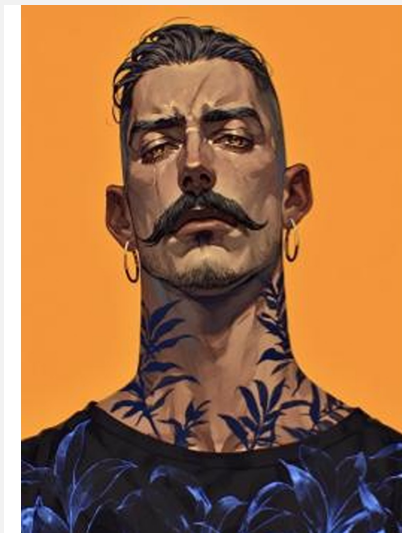
Willow Hviid

**Klan:** Lasombra**Lokalisation:** Amsterdam**Beskæftigelse:** Organhøster**Nøgleord:**

- Organer ••
- Det sorte marked •
- Guldpriser •

Pris: Bander, Kirke

Samir al-Mansur

**Klan:** Banu Haqim**Lokalisation:** Odense**Beskæftigelse:** Lejemorder**Nøgleord:**

- Mål •
- Deaddrops •
- Illegale våben ••

Pris: Politi, Myndigheder

Liste af kontakter – Erfaren

Niklas Larsen



Klan: Banu Haqim

Lokalisation: Aarhus

Beskæftigelse: Informant /
Spion

Nøgleord:

- Intel-indsamling •••
- Infiltration ••
- Obfuscation ••

Pris: Bande, Politi

Rikke Bjerre



Klan: Malkavian

Lokalisation: Hillerød

Beskæftigelse: Kultleder

Nøgleord:

- Manipulation ••
- Frygt ••
- Loyalitet •

Pris: Kirke, Mysticisme

Astrid Smith

**Klan:** Thin-blood**Lokalisation:** Aalborg**Beskæftigelse:** Influencer**Nøgleord:**

- Soociale medier ••
- Følgere ••
- Fælleskab •

Pris: Bander, Myndigheder

Viktor Sirkka

**Klan:** Toreador**Lokalisation:** Aarhus**Beskæftigelse:** Forfalsker**Nøgleord:**

- Kunst ••
- Dokumenter ••
- Museumer •••

Pris: Bander, Myndigheder

Liste af kontakter – Expert

Ambrose Dunsirn



Klan: Ventrue

Lokalisation: London

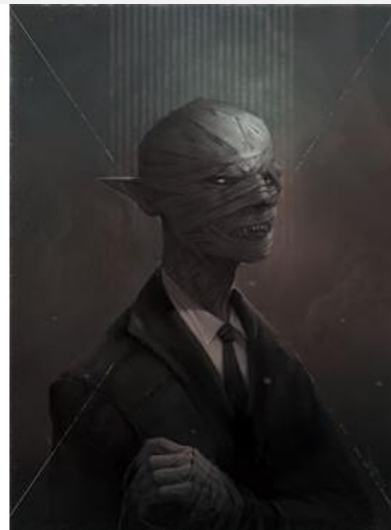
Beskæftigelse: Bankmand for
Camarilla

Nøgleord:

- Rigdom ••••
- Camarilla •••
- Hemmelighed •••

Pris: Ressourcer, Myndigheder

Verner Pihl



Klan: Nosferatu

Lokalisation: Aalborg Kloaker

Beskæftigelse: Hacking

Nøgleord:

- Adgang ••
- Kodning ••••
- Anonymitet ••••

Pris: Kirke, Myndigheder

Oliver van Dashöen



Klan: Tremere

Lokalisation: Berlin

Beskæftigelse: Bibliotekar af Skygebiblioteket

Nøgleord:

- Forbudt viden ••••
- Tekst genkendelse ••••

Pris: SPECIAL! Oliver skal modtage en bog som ikke er i biblioteket.

Ludwig Demachesco



Klan: Tzimisce

Lokalisation: Rejsende

Beskæftigelse: Skattejæger

Nøgleord:

- Sabbat ••
- Artefakter ••••
- Guldpriser ••••

Pris: Resourcer

Ressourcer

Du har økonomiske ressourcer. Du får en mængde penge hver spilgang og kan bruge dem til at bestikke, donerer eller købe ting.

Ressourcer

● ○ ○ ○ ○ - Aktionær - Du får 1 bund penge pr. spilgang.

● ● ○ ○ ○ - Erhvervsøkonom - Du får 2 bundter penge pr. spilgang.

● ● ● ○ ○ - Børshandler - Du får 3 bundter penge pr. spilgang.

● ● ● ● ○ - Bestyrelsesmedlem - Du får 4 bundter penge pr. spilgang.

● ● ● ● ● - Direktør - Du får 5 bundter penge pr. spilgang.

Tjenere

Du har adgang til en række tjenere og betroede hjælpere, der kan udføre opgaver på dine vegne. Jo højere dit niveau i denne besiddelse, desto flere og mere kompetente folk har du til rådighed.

Tjenere

● ○ ○ ○ ○ - Assistent - Du har en enkelt hjælper, som du kan kontakte for at få løst en opgave i løbet af spilgangen. En hjælper kan også bruges som mellemmand for at gøre det sværere at spore brugen af Indflydelse tilbage til dig. Eksempel: Bring en besked, skaf en avis eller hold udkig.

● ● ○ ○ ○ - Stab - Du kan sende en besked til dine tjenere i løbet af



en spilgang og få dem til at udføre 2 enkle opgaver mellem spilgange. En hjælper kan også bruges som mellemmand for at gøre det sværere at spore brugen af Indflydelse tilbage til dig. Eksempel: flytte genstande, sprede rygter eller transportere noget for dig.

● ● ● ○ ○ - Husholdning - Du har adgang til flere fagfolk, som kan hjælpe med at udføre 3 opgaver. En hjælper kan også bruges som mellemmand for at gøre det sværere at spore brugen af Indflydelse tilbage til dig. Du kan f.eks. få en af dem til at overvåge en bygning eller skaffe basal information off-game.

● ● ● ● ○ - Husstand - Du har en mindre hær af tjenere og fagfolk som hjælper dig med at udføre opgaver. I løbet af en spilgang kan du kontakte dem for at udføre 4 opgaver. En hjælper kan også bruges som mellemmand for at gøre det sværere at spore brugen af Indflydelse tilbage til dig. Eksempel: Besøge institutioner i dit navn, sætte møder op efter mørkets frembrud, eller udføre overvågning af specifikke dødelige personer der er aktive om dagen.

● ● ● ● ● - Følge - Du har en netværk af tjenere, fagfolk, samt en dedikeret ghoul der har til opgave at lade som om de er dig i dagstimerne. Denne ghoul har fået lavet kosmetisk kirurgi til at ligne dig på en prik. Disse kan udføre 5 komplekse anmodninger. En hjælper kan også bruges som mellemmand for at gøre det sværere at spore brugen af Indflydelse tilbage til dig. Eksempel: Hav en offentlig post så som Borgmester/Biskop/General uden at folk opdager at du går i dvale i dagstimerne, Iscenesætte en social skandale, overvåg en gruppe af dødelige der er aktiv i dagstimerne.