



# Sinnetts Teater

Ett förenklat regelsystem för Vampyrslav baserat på Mind's Eye Theatre™

	innehåll
<b>Attribut, Talanger och Begränsningar</b>	Sidan 3
Attribut	
Talanger och Begränsningar	
<b>Övriga egenskaper</b>	
Vilja	
Blodpoäng	
Dygder	Sidan 4
Mänsklighet	
Generation	
<b>Klaner</b>	Sidan 5
Brujah	
Gangrel	
Malkavian	
Nosferatu	
Toreador	
Tremere	
<b>Discipliner</b>	Sidan 6
Animalism	
Auspex	
Celerity	
Dementation	
Dominate	Sidan 7
Fortitude	
Obfusgate	
Potence	
Presence	Sidan 8
Protean	
Thaumaturgy	
<b>Utmaningar</b>	Sidan 9
Lätt utmaning	
Statisk utmaning	
Motståndsutmaning	
All-in	
Massutmaning	
Utrustning	
Skada	
<b>Lajvtecken</b>	Sidan 10
<b>Tipps, Råd och Lajvhyfs</b>	

*Sinnets Teater är skapat av Göran Hellkvist med stöd, hjälp och texter av Lina Hellkvist och Patrik Ljungberg. Dokumentet tillhör spelföreningen Kattcon och är inte menat att användas utan tillgång till Mind's Eye Theatre från White Wolf.*

*De regler som presenteras här är inte kompletta och om du vill ha mer information skall du läsa Mind's Eye Theatre.*

## - A t t r i b u t , T a l a n g e r o c h B e g r ä n s n i n g a r -

En karaktärs olika attribut och talanger beskriver hur bra och hur uthållig hon är inom alla tänkbara områden. De olika attributen har olika nivåer där en högre siffra innebär att karaktären är bättre inom det området. Varje nivå i ett attribut ger ett temporärt poäng för den givna egenskapen. Poängen beskriver hur mycket man klarar av att koncentrera och engagera sig i olika typer av aktiviteter.

*En karaktär som har tre nivåer av sina fysiska attribut har således även tre temporära fysikpoäng.*

### Attribut

En karaktärs alla olika egenskaper delas in i tre kategorier; *fysiska-*, *sociala-* och *mentala* attribut. En karaktär som försöker klättra upp för en vägg använder fysiska attribut, en som försöker hacka en databas använder mentala osv. Desto flera nivåer en karaktär har i ett Attribut, ju bättre är hon inom det området.

*Hur bra är bra? För attribut gäller tumregeln: 1 Dåligt, 2 Normalt, 3 Bra, 4 Mycket bra och 5 Världsmästarklass.*

Attributpoäng används till budgivning i utmaningar och till att betala för att aktivera vissa discipliner.

## - Ö v r i g a e g e n s k a p e r -

### Vilja

Ren viljestyrka kan låta en karaktär uppnå eller motstå saker hon annars aldrig skulle klara av. Dessutom kan hon snabbt återhämta sig från både fysisk eller mental utmattning. Vilja mäts i nivåer från ett till tio med tillhörande viljepoäng.

*Hur bra är bra? Ju högre desto bättre. Vanliga människor har sällan mer än två-tre medan vampyrer vanligen har mellan tre och sex.*

Man kan bara använda ett viljepoäng under en utmaning.

- Ett viljepoäng och några minuters vila återställer alla förbrukade poäng i ett valfritt Attribut.
- När man försvarar sig i sociala eller mentala utmaningar kan man bjuda ett högre än man normalt skulle kunna genom att betala ett viljepoäng.
- Man kan betala ett viljepoäng för att ignorera alla skadeeffekter under en utmaning.
- Om en karaktär har tappat kontrollen över sina handlingar på grund av ilska eller galenskap kan man betala ett viljepoäng för att återfå kontrollen en kort stund.

### Talanger och Begränsningar

De talanger du har berättar hur bra du är på att genomföra saker och ting. Talanger kan ge ett eller två bonuspoäng och begränsningar kan ge ett eller två minuspoäng. Vissa talanger och begränsningar kan tänkas ge vissa förmågor eller effekter istället för rena bonusar.

Alla abilities, backgrounds, merits och flaws från Mind's Eye Theatre kan användas som grund för talanger och begränsningar men det är tanken att en talang snarare skall beskriva en form av yrkesroll.

*Exempel på talang: Flygplanspilot - Bonuspoäng på allt som har med flygplan och flyg att göra och kontakter inom flygbolagen.*

*Exempel på begränsning: Otursförföljd - Minuspoäng i alla utmaningar där slumpen snarare än förmågor har betydelse.*

Bonuspoäng kan du bjuda i utmaningar precis som attributpoäng men bonuspoäng blir du aldrig av med. Minuspoäng har motsatt effekt och gör så du måste bjuda fler poäng i en utmaning.

Man kan aldrig plussa ihop bonuspoäng från samma kategori med varandra. Däremot går det bra att plussa samman bonuspoäng från en talang, en disciplin, en klanförmåga och en från utrustning om de alla är användbara i den utmaningen.

### Blodpoäng

Vampyrer dricker blod för att leva och för att få övermänskliga krafter. Hur många blodpoäng en vampyr kan ha som mest och hur många blodpoäng man kan använda i en utmaning bestäms av vampyrens generation.

- Varje natt när en vampyr vaknar spenderar hon ett blodpoäng för att vakna.
- Ett blodpoäng kan spenderas för att läka två nivåer blesyrskada eller en nivå dödlig skada. Det tar en hel runda att läka skada och det går inte att göra samtidigt som några utmaningar.
- Blodpoäng kan användas som fysikpoäng i utmaningar (dock ej för att få fler än generationsmaximum).
- Om en människa dricker ett blodpoäng förvandlas han till en *Ghoul*.
- Vampyrer kan betala blod för att verka levande.
- Medans en vampyr sover kan hon spendera tre blodpoäng för varje nivå aggreverad skada hon vill läka. En vampyr kan tvinga sin kropp till att hela skadan snabbare, en gång per dygn kan man hela en aggreverad skadenivå genom att betala ett viljepoäng och tre blod. Läketiden blir då runt en kvart under vilken hon inte kan göra något ansträngande.

## Dygder

En karaktärs dygder är mått på hur lätt karaktären hanterar att behålla kontrollen i olika besvärande situationer. När en karaktärs dygder ställs på prov görs en lätt utmaning om svårighetsgraden är lika med eller högre än karaktärens värde i dygden annars lyckas man automatiskt. Det finns tre olika dygder som man måste göra utmaningar för i olika situationer.

### Självkontroll

Karaktärens förmåga att behålla lugnet i stressade situationer och att stå emot besten och raseri. Din självkontroll räknas aldrig högre än det antal blodpoäng du har kvar och när man har färre än fem blod kvar lider man av hunger.

Exempel på Självkontrollsprövningar	Svårighetsgrad
Lukten av blod när man lider hunger	1
Lukten av blod när man lider hunger; Svårt livshotande situation; Bli trakasserad	2
Utsättas för fysiskt våld; Smaken av blod när man lider hunger	3
Älskad är i fara; Offentligt bortgjord	4
Riktigt förnedrad; Dräpande förolämpning	5

### Samvete

Hur väl karaktären hanterar situationer där han tvingas göra hemska saker. Samvete används främst när karaktärens mänsklighet sätts på prov.

### Mod

Styrkan att inte vända och fly när faran är överhängande.

Exempel på Modsprövningar	Svårighetsgrad
Bli hotad; Tändare; Gryningsljus	1
Fackla; Dämpat solljus	2
Lägereld; Oskyddat fönster dagtid	3
Eldsvåda; Bränna sig	4
Instängd i brinnande hus; Direkt solljus	5

## Mänsklighet

En vampyr är inte en människa längre men för att fungera på ett mänskligt sätt måste man hålla sig från att bli den best som finns under ytan. Det finns många fördelar med att ha hög mänsklighet, man vaknar lättare och man tillbringar inte lika lång tid i dvala. En vampyr med fem nivåer i mänsklighet är mycket svårt att skilja en från

människa medan någon med bara en nivå nästan inte kan passera för att vara mänsklig.

Varje nivå av mänsklighet har några synder man inte får begå utan att riskera att förlora nivåer i mänsklighet eller samvete. Om du begår en synd på den nivå du har eller lägre skall du jämföra syndens svårighetsgrad med din nivå i samvete. Om ditt samvete är högre får du själv välja resultat (eller göra en utmaning om du vill) annars måste du göra en utmaning.

**Vinst** Du kan rättfärdiga för dig själv vad som hänt även med en viss ånger. Ditt samvete sjunker med en nivå.

**Lika** Du ångrar dig fruktansvärt och kan inte kontrollera de oerhörda skuld känslor som du har. Du får ett minuspoäng på alla utmaningar i en timmes tid.

**Förlust** Du lämnar situationen med den nya insikten att det inte var något fel i det du gjorde. Din mänsklighet sjunker en nivå.

Nivå	Exempel på Synder	Svårighetsgrad
5	Själviska tankar och handlingar	1
4	Stöld; Orsaka andra skada	2
3	Döda av misstag eller avsiktligt förstöra andras egendom	3
2	Överlagt mord	4
1	Lustmord, massmord och ren ondska	5

## Generation

Alla vampyrer härstammar från urvampyren Kain i steg från skapare till avkomma. Varje steg kallas en generation där Kain är generation ett och hans avkomma generation två osv. De vampyrer som olever idag är vanligen mellan generation åtta och tretton men lägre generationer förekommer. Dock tror man att de äldsta av vampyrerna sedan länge är döda eller ligger i evig dvala.

Att tillhöra en generation närmare Kain är inte bara en statusfråga, de äldre vampyrerna är också mäktigare.

Generation	Antal Blodpoäng	Blodpoäng/Utmaning	Max nivåer i attribut
Tretton	10	1	5
Tolv	11	1	5
Elva	12	1	5
Tio	13	1	5
Nio	14	2	6
Åtta	15	3	7

## - Klaner -

Det finns ett antal olika typer av vampyrer, så kallade klaner, alla har de olika förmågor och styrkor.

### **Brujah**

Idealister, rebeller och revolutionärer, Brujahklanen drivs av passionen bakom sina mål.

Discipliner: *Celerity, Potence, Presence*

Klanfördel: *En Brujah har kontakter och kunskap inom sitt område av revolution. Ett bonuspoäng i alla utmaningar som har med Politik, Universitet eller Gatan.*

Klannackdel: *En Brujah har dåligt temperament. I alla utmaningar att motstå raseri räknas självkontroll som en nivå lägre.*

### **Gangrel**

Djuriska vampyrer som lever i det vilda snarare än i städer.

Discipliner: *Animalism, Fortitude, Protean*

Klanfördel: *En Gangrel är som hemma i naturen. Ett bonuspoäng på alla utmaningar som har med djur eller överlevnad i naturen att göra.*

Klannackdel: *Besten lämnar sitt avtryck på en Gangrel och varje misslyckad raseriutmaning ger ett djuriskt drag.*

### **Malkavian**

Alla Malkaver är galna och även om det hävdar att de har insikt i hur världen egentligen ser ut så är de inte galna på ett bra sätt.

Discipliner: *Auspex, Dementation, Obfuscate*

Klanfördel: *Genom sitt sneda världsperspektiv finns det många saker som Malkaver ser. De får ett bonuspoäng i alla utmaningar att upptäcka övernaturliga ting.*

Klannackdel: *En Malkav är inte mentalt frisk utan har alltid minst en galenskap.*

### **Nosferatu**

Dessa fruktansvärda vanskapta vampyrer lever i skuggorna och samlar på hemligheter.

Discipliner: *Animalism, Obfuscate, Potence*

Klanfördel: *En Nosferatu är en mästare på att leva i det fördolda. Ett bonuspoäng på alla utmaningar att hålla sig osedd eller att överleva i ogästvänliga miljöer.*

Klannackdel: *En Nosferatu är vanskapt och fruktansvärt motbjudande ful och får två minuspoäng på alla sociala utmaningar där hennes utseende är viktigt.*

### **Toreador**

Väktare över kultur och konst, Toreadorer är sociala varelser som rör sig ibland överklassen.

Discipliner: *Auspex, Celerity, Presence*

Klanfördel: *Alla toreadorer är hängivna åt någon form av konstnärligt uttryck och får två bonuspoäng på alla utmaningar som rör denna.*

Klannackdel: *Toreadorer blir lätt hänfödda av konst och när de står inför något vackert eller fascinerande så blir de som hypnotiserade och kan inte slita sig om de inte betalar ett mentalt poäng (eller blir konkret avbrutna).*

### **Tremere**

Dessa mystiska besvärjare viger sitt oliv åt att bemästra konsten att kommendera blodet med bara hjälp av sin vilja.

Discipliner: *Auspex, Dominate, Thaumaturgy*

Klanfördel: *En Tremere studerar de mystiska konsterna och får därför ett bonuspoäng på alla ockulta utmaningar..*

Klannackdel: *Alla som vigs in i Tremereklanen tvingas att dricka en blandning av blod från sju äldre och de räknas alltid som ett stegs blodsbundna till alla andra Tremerevampyrer.*

### **Ventruue**

Den blåblodiga härsarkklanen är mästare både i societetssalonger och på slagfält.

Discipliner: *Dominate, Fortitude, Presence*

Klanfördel: *En Ventruue har alltid tillgång till pengar nog för att uppehålla en normal livsnivå. De har också kontakter inom finans, överklass eller politik*

Klannackdel: *Alla i Ventruueklanen är finsmakare och dricker bara en specifik sorts blod. Det kan till exempel vara oskulder, blonda, affärsmän eller folk som upplever skräck.*

## - Discipliner -

Alla olika övermänniska förmågor en vampyr kan besitta kallas för Discipliner. Precis som Attribut har de olika nivåer men med skillnaden att i stället för att bli bättre ger varje nivå istället en ny förmåga.

### Animalism

Kommunikation och kontroll över djurriket genom besten.

- **Feral Whispers** – Genom att titta ett djur in i ögonen och kanske göra något tillhörande djurljud så kan du kommunicera med djuret. Du kan be det hjälpa dig eller kräva lydnad, Du måste göra en statisk social utmaning för att använda den här förmågan. Om du lyckas följer djuret dina kommandon resten av kvällen.
- **Beckoning** – Genom att spendera ett socialt poäng kan du kalla djur till dig. Du kan välja att kalla på alla djur av en viss art i området och de måste kunna höra ditt lockrop. När djuren har kommit stannar de tills de blir skrämde eller i en timme.
- **Quell The Beast** – När du rör vid någon eller tittar djupt in i dennes ögon kan du låta din best visa sin makt. Om du vinner en social utmaning och betalar ett viljepoäng kan offret inte använda viljepoäng under resten av kvällen och får dessutom ett minuspoäng i alla situationer som handlar om övertalning eller sinnespåverkan.
- **Subsume the Spirit** – Du kan genom ögonkontakt överföra ditt sinne in i ett djurs kropp och ta över detta totalt. Medan ditt sinne är i djurkroppen ligger din egen kropp i ett komalikhande tillstånd. För att ta kontroll över ett djur måste du betala minst en social poäng. Om du betalar ett extra kan du använda Auspex, Presence och Animalism genom djuret och betalar du två extra kan du även använda Dementation, Dominate och Thaumaturgy.
- **Drawing Out the Beast** – Din kontroll över besten är så stark att när du är på gränsen till raseri kan du dra ut din best och överföra ditt raseri till andra. När du är på väg in i raseri kan du göra en social utmaning med någon inom synhåll och istället låta denne tappa kontrollen.

### Auspex

Fantastisk sensorisk skärpa, även psykisk mottaglighet

- **Heightened Senses** – Förhöjda sinnen. Dina sinnen blir dubbelt så känsliga. Dessutom blir du mer känslig för övernaturliga förändringar kring dig. Skulle någon t.ex. avfyr ett skott när du har förhöjd hörsel blir det höjda sinnet obrukbart under en timme om du inte offerar ett viljepoäng.
- **Aura perception** – Du kan se auror och därigenom läsa folks känslor. Du kan tex. se om någon ljuger eller är rädd. Det krävs en statisk utmaning med de mentala attributet hos den du försöker läsa som svårighetsgrad.
- **The Spirit's Touch** – Du kan genom att röra ett föremål få insikt om vad som har hänt med det tidigare. Det kostar en mental poäng och en spelledare bedömer vad du får reda på och om du behöver göra någon utmaning.
- **Telepathy** – Genom att projicera ut ditt sinne kan du länka dig samman med andra och kommunicera genom bilder och känslor. För att upprätta kontakten måste du vinna en social utmaning mot den du vill kommunicera med och när kontakten väl är etablerad kan du, förutom att samtala, betala mentala poäng för att läsa tankar. För varje mentalt poäng du betalar kan du ställa en enkel fråga som den du läser måste svara ärligt på.
- **Psychic Projection** – Du är inte längre bunden till det fysiska planet utan kan genom att betala ett viljepoäng projicera dig på det astrala planet. Medan du använder denna förmåga ligger din kropp i koma men ditt sinne kan förflytta sig vart som helst innanför månens omloppsbana och du kan genom att betala ytterligare ett viljepoäng manifesteras dig som en genomskinlig "spökversion" av dig själv. I manifesterad form kan du betala ett mentalt eller ett socialt poäng för att använda mentala eller sociala discipliner.

### Celerity

Övermännisklig snabbhet genom blodets makt.

- **Alacrity** – Ger dig en chans att föregå din motståndare i strid. Du kan alltså handla innan honom/henne. Dock ej vid överraskningsattacker. För att använda denna förmåga måste du spendera ett Blod.
- **Swiftiness** – Du kan röra dig med chockerande hastighet och får genom denna förmåga en extra handling. Att aktivera både Swiftiness och Alacrity kostar ett blod.
- **Rapidity** – Även andra besläktade blir imponerade av din hastighet och du får nu använda bomben i utmaningar där du har nytta av snabbhet. Du kan aktivera alla dina celerityförmågor med ett blod.
- **Legerity** – Du rör dig nu nästan snabbare än vad ögat kan uppfatta och du kan nu utföra ytterligare en handling varje runda. Du kan aktivera alla dina celerityförmågor med ett blod.
- **Fleetness** – Du rör dig nu med en ofattbar hastighet och i alla utmaningar där du kan dra nytta av din snabbhet vinner du alltid vid lika. Du kan aktivera alla dina celerityförmågor med ett blod.

### Dementation

Den förryckta Malkavklanen kan medelst sin infektiösa åkomma generera galenskap och sprida vansinnets gäva.

- **Passion** – Du kan höja eller sänka folks känslor. Gör någon JÄTTEARG, eller lugn som en filbunke till exempel. Det går inte att spåra förmågan direkt till dig. Det krävs en social utmaning för att använda denna förmåga och offret får ett minuspoäng i alla situationer som kan påverkas av det förändrade känslotillståndet.
- **The Haunting** – Du kan få en person att i vaket tillstånd börja drömma mardrömmar, höra röster och se saker som inte är där. Det kostar ett blod och kräver en social utmaning, offret får två minuspoäng i alla situationer som kräver koncentration.
- **Eyes of Chaos** – Genom att övervaka alla slumpmässiga händelser runt dig kan du få lite insikt i hur situationer under den kommande timmen kommer utvecklas. Genom att vinna en mental utmaning mot en specifik person kan du se hur han egentligen är (få veta han mänsklighet och dygder) och du kan betala ett mentalt poäng för att inte kunna bli överraskad i en timme.
- **Voice of Madness** – Bara genom att tala högt få folk i din omgivning att fly i panik eller falla i raseri. Du betalar ett blod och gör en statisk social utmaning där du själv väljer svårighetsgrad och om du lyckas måste alla som inte har svårighetsgraden eller mer i Självkontroll göra en Raseriutmaning och alla som inte har svårighetsgraden eller mer i Mod måste göra en Skräckutmaning.
- **Total Insanity** – Galenskapen ligger och väntar i varje sinne och du kan genom att betala ett blod och besegra en person i en social utmaning för att ge denne fem galenskaper för resten av kvällen.

## Dominate

Med en genomträngande blick och en vilja av stål kan en vampyr med Dominate kontrollera andras sinnen. Alla dominateförmågor kräver ögonkontakt och att offret kan höra och förstå dig.

- **Command** – du kan ge en enkel order och få folk att lyda den. Detta gäller ett ord – så som: "Spring!" t.ex. Du kan även baka in ordet i en mening om du betonar det så att det tydligt förstås att just det ordet är kommandot. Detta kräver en mental utmaning och ordern varar ej i mer än 10 minuter och får ej innebära livsfara för den dominerade.
- **Mesmerism** – Genom en mental utmaning kan du hypnotisera någon till att utföra en lättförståelig order. Du kan även göra så att denna order "triggas" vid ett specifikt tillfälle. T.ex: "Nys högljutt när prinsen slutar tala."
- **Forgetful Mind** – Dina hypnotiska krafter sträcker sig nu ända in till folks minnen. Du kan ta del av, förändra och ta bort minnen hos dina offer. Varje mental utmaning du vinner kan ändra 15 minuter av en persons minne.
- **Conditioning** – Har du tid på dig kan du krossa det mest envisa sinne. Genom att lyckas med en mental utmaning per dygn lika många gånger som offret har självkontroll så kan du bryta ner hans försvar mot dina Dominate förmågor så att du alltid lyckas automatiskt.
- **Possession** – Inget dödligt sinne kan stå emot din vilja. Genom att röra vid en dödlig, betala ett viljepoäng och vinna en mental utmaning kan du föra över ditt sinne i dennes kropp medan din egen kropp faller i ett komalikhande tillstånd. För att hålla kontrollen över människan måste du betala minst ett mentalt poäng. Om du betalar ett extra kan du använda Auspex, Presence och Animalism genom människan och betalar du två extra kan du även använda Dementation, Dominate och Thaumaturgy.

## Fortitude

Motståndskraft mot sådant som normalt är dödligt även för vampyrer.

- **Endurance** – Du känner knappt smärta och får inga skademinus efter nivån tilltygad.
- **Mettle** – Du tål skada mycket väl och får en extra skadenivå som fungerar som en vanlig oskadd.
- **Resilience** – Även det som dödar de flesta vampyrer, eld och solljus, kan du nu stå emot. Varje gång du tar aggreverad skada kan du göra en lätt utmaning för att sänka skadenivån till dödlig skada. Detta kan du bara göra en gång per attack så om du tar två poäng aggreverad skada samtidigt kan du bara reducera den ena.
- **Resistance** – Din hud är som pansar och attacker som skulle döda en människa lämnar knappt en skråma på dig. Varje gång du tar dödlig skada eller blesyrskada kan du göra en lätt utmaning för att ignorera skadan helt. Detta kan du bara göra en gång per attack så om du tar två poäng dödlig skada samtidigt kan du bara ignorera den ena. Du kan dock ignorera all blesyrskada du tar från en attack med en lätt utmaning.
- **Aegis** – Din kropp klarar nu nästan vilka skador som helst. Genom att betala ett permanent viljepoäng eller ett permanent fysiskt attributpoäng kan du motstå all skada under en runda. Du kan aktivera denna förmåga även direkt efter att du tagit skada till och med om den skulle ha dödat dig.

## Obfusgate

Genom att manipulera folks sinnen kan vissa vampyrer hålla sig dolda eller till och med förändra hur de ser ut. Alla Obfusgateförmågor kan dock genomskådas med Auspex.

- **Cloak of Shadows** – Står du still, dold av skuggor, eller något annat hinder, så kan du hålla dig själv osynlig.
- **Unseen Presence** – Du kan nu gå omkring utan att synas. Folk undviker dig undermedvetet men om du gör något uppenbart eller om du talar så bryts din osynlighet.
- **Mask of 1000 faces** – Du kan få andra att se dig som någon du inte är. I effekt kan du alltså anta någon annans utseende. Om denne någon har fler sociala attributpoäng än du så måste du betala så många blod som behövs för att komma upp i dennes sociala poäng. Du kan också anta ett neutralt utseende och därigenom göra det svårt för folk att till exempel minnas dig och hur du såg ut. Du ser då väldigt alldaglig ut. Vill du ha särskilda utseendedetaljer måste du betala ett Mentalt poäng. Gör du det kan du ha vilken hårfärg, Doft, etc. du vill.  
(OBS: Skall du anta någon karaktärs utseende – kontakta en spelledare så vi kan be spelaren spela dig med Mask of 1000 faces. MYCKET, MYCKET ROLIGARE!)
- **Vanish from Mind's eye** – Du kan nu försvinna framför ögonen på folk. För varje tre personer som ser dig måste du betala ett mentalt poäng och göra en lätt utmaning för var och en. Vinner du så försvinner du. Du kan också tala när du är dold, Skulle du vilja slå någon och sedan försvinna så räknas det ej som en handling att försvinna MEN det sker inte förrän i SLUTET av rundan. Du kan inte attackera, skrika eller ta på någon MEDAN du är dold.
- **Cloak the Gathering** – Dina osynlighetskrafter sträcker sig nu utanför din egen form. För varje mentalt poäng du betalar kan du inkludera upp till tre personer till i dina Obfusgateförmågor.

## Potence

Otrolig styrka, även bortom den osvikliga gränsen för odödliga lemmar.

- **Prowess** – Du gör alltid dödlig skada i närstrid och du kan återställa dina fysiska poäng en gång varje dygn utan att betala viljepoäng.
- **Might** – Om du förlorar en utmaning där du kan dra nytta av din styrka får du en gång per runda göra ett nytt försök med sten-sax-påse.
- **Vigor** – Din styrka är nu så imponerande att du får använda bomben i utmaningar där din styrka kan komma till nytta.
- **Intensity** – Din styrka kan nu närmast jämföras med den hos en titan. Du får ett bonuspoäng i alla utmaningar där du kan använda din enorma styrka.
- **Puissance** – Ingen dödlig kan ens drömma om att utmana din fantastiska styrka. I alla styrkebaserade utmaningar vinner du automatiskt vid lika.

## Presence

*Övernaturlig utstrålning och makten att styra känslor.*

● **Awe** – Du har utstrålning som gör att folk lägger märke till dig. Om du förlorar en social utmaning kan du betala en social poäng för att få göra om sten-sax-påse en gång.

●● **Dread Gaze** – Du kan förstärka dina vampyriska drag och blotta det monster som finns djupt inom dig. Om du vinner en social utmaning mot en person kommer denna att göra sitt bästa för att fly från dig och hålla sig undan i cirka en timme.

●●● **Entrancement** – Du kan förstärka din utstrålning och göra dig själv nästan hypnotiskt tilldragande. Det krävs en social utmaning och om du vinner kommer målet inte att kunna motstå din charm utan uppträda fredligt och artigt mot dig.

●●●● **Summon** – DU kan nu sträcka dina manipulativa krafter utanför dig själv och kalla andra till dig även över långa avstånd. Du kallar på någon du känner till (du måste åtminstone ha pratat med personen) genom att berätta för en spelledare vem du vill kalla på och hur många sociala poäng du bjuder. Spelledaren kommer då att söka upp personen och göra en utmaning. Om han vinner eller bjuder över händer inget (du förlorar dina poäng om han vinner) och du kan försöka igen fem minuter senare. Om han förlorar eller lägger sig kommer han, utan att förstå varför, försöka ta sig till dig med alla tänkbara medel.

●●●●● **Majesty** – Du kan med din otroliga utstrålning få folk att känna en överväldigande respekt för dig. Det kostar ett vilje poäng att aktivera Majesty och effekten varar i upp till en timme. Under varaktigheten kan ingen förmå sig att förolämpa eller anfälla dig om de inte betalar ett viljepoäng och besegrar dig i en social utmaning. Varje karaktär får dock bara en chans att göra detta.

## Protean

*Gangrels förmåga att ändra form och bli ett med det vilda.*

● **Eyes of the beast** – efter ett ögonblicks koncentration kan du se i komplett mörker. Dina ögon avger ett spöklikt rött ljus när du använder förmågan. Du behöver bara deklarerat att du tänker använda förmågan så aktiveras den i slutet av rundan.

●● **Feral Claws** – Betala ett blodpoäng och klor växer fram ur dina i övrigt normala händer (och fötter om du så önskar.) Klorna gör aggreverad skada och ger en Bonuspoäng till alla utmaningar där de kan komma till nytta (tex. strid eller klättring).

●●● **Earth Meld** – Detta är en outhärlig förmåga för de som reser i det vilda. När som helst som du står på jord (kan inte sjunka igenom några andra material förutom möjligen gräs och löv) kan du betala ett blod för att sjunka ner i marken.

●●●● **Shape of the Beast** – Precis som i legenderna kan du med denna förmåga förvandla dig till ett djur (vanligen en varg eller en fladdermus man vissa vampyrer kan förvandla sig till andra djur). Det kostar ett blod och förvandlingen tar tre rundor om du inte betalar upp till två extra blod för att sänka tiden med en runda per blod.

●●●●● **Mist form** – Din kontroll över din fysiska form är nu så fulländad att du kan förvandla dig själv till ett moln av dimma. Molnet är ungefär en meter i diameter och rör sig fritt i långsam gångtakt. Det kostar ett blod och förvandlingen tar tre rundor om du inte betalar upp till två extra blod för att sänka tiden med en runda per blod.

## Thaumaturgy

*Klan Tremeres mystiska blodsmagi. Det kostar alltid ett blod att aktivera en Thaumaturgyförmåga utöver eventuella andra kostnader.*

● **A Taste for Blood** – Genom att smaka på vampyrblod kan du få reda på saker om vampyren det kommer ifrån. Med en droppe blod kan du känna igen vem det kommer ifrån om du har smakat på blod från denne tidigare. Med ett helt blodpoäng (ett glas blod) kan du känna hur mycket blodpoäng vampyren hade, när vampyren senast åt, klan, generation och om vampyren har diaboliserat.

●● **Blood Rage** – Genom att röra en annan vampyr kan du tvinga denne att spendera ett blodpoäng till att hela, höja attribut eller helt enkelt svettas ut det genom porerna. Detta kan du göra även om vampyren är medvetlös eller i dvala.

●●● **Blood of Potency** – För varje mentalt poäng du betalar, till ett maximum av tre, kan du sänka din generation tillfälligt med ett steg. Effekten varar i en timme och gäller saker som blod, max attribut och Dominate men inte för invigningar och diabolisering.

●●●● **Theft of Vitae** – Du kan slita blod ur en annans kropp och suga det genom luften in i din egen. Du måste vinna en utmaning med ditt mentala mot offrets fysiska attribut och betala ett mentalt poäng för varje blod du vill själa (max tre).

●●●●● **Cauldron of Blood** – Med bara en lätt beröring kan du få andras blod att koka. För varje mentalt poäng du betalar (max tre) kokar ett blodpoäng bort för offret som tar en aggreverad skada i processen.



## - Utmaningar -

När en karaktär ställs inför en svårighet och frågan hurvida hon kan göra det som krävs uppstår får man göra en utmaning för att testa med eller motgång. Det finns tre sorters utmaningar: Lätt-, Statisk- och Motståndsutmaning.

### Lätt utmaning

I en lätt utmaning finns inget egentligt motstånd. En spelare kan betala ett passande attributspoäng för att lyckas automatiskt eller chansa på sten-sax-påse där utmaningen lyckas både på vinst och lika.

### Statisk utmaning

En statisk utmaning används när en karaktär ska göra något kompliserat men som saknar aktivt motstånd. Oftast så används statiska utmaningar till att testa talanger och det krävs då att man har talangen i fråga för att kunna göra utmaningen.

- 1) Spelledaren bestämmer en svårighetsgrad (1-5)
- 2) Spelaren kan välja att betala svårighetsgraden i passande attributspoäng för att lyckas automatiskt.
- 3) Kör Sten-Sax-Påse

<i>Vinst</i>	Spelaren klarat utmaningen
<i>Lika</i>	Vid lika jämför man svårighetsgraden och karaktärens attribut. Om attributet är lika med eller större än svårighetsgraden vinner spelaren utmaningen.
<i>Förlust</i>	Karaktären misslyckats och får stryka lika många attributspoäng som svårighetsgraden.

### Motståndsutmaning

När en karaktär ställs mot ett aktivt motstånd, vanligen en annan spelare eller en spelledarperson, så används en motståndsutmaning.

- 1) **Deklareringsfasen** (kan hoppas över helt om inga tveksamheter råder)
  - a) Klargör vad utmaningen handlar om.
  - b) Bestäm turordning, i normala fall inleder den offensiva sidan annars den som startade utmaningen.
  - c) Deklarera i turordning vilka förmågor ni använder så att alla vet vilka specialregler som gäller.
- 2) **Budgivningsfasen** (fungerar som budgivningen i poker)
  - a) Den första spelaren inleder budgivningen med att bjuda noll till fem attributspoäng.
  - b) Den andre spelaren svarar med att bjuda över, bjuda lika, ge upp eller gå all-in.  
*Bjuda över* Turen går tillbaka till den förste spelaren som upprepar punkt b.  
*Bjuda lika* Budgivningen avslutas och sten-sax-påse-fasen inleds.  
*Ge upp* Man låter motståndaren vinna, ingen förlorar några attributspoäng.

### 3) Sten-Sax-Påse-fasen

Spelarna kör sten-sax-påse.

<i>Vinst</i>	Vinnaren förlorar inga attributspoäng.
<i>Lika</i>	Vid lika jämför man attribut mot attribut förutsatt att ingen har någon förmåga som låter denne vinna lika, högst vinner. Om det fortfarande är lika räknas båda parter som förlorare.
<i>Förlust</i>	Förloraren förlorar de attributspoäng han satsat.

### All-in

Om du under budgivningen inte har råd att bjuda lika med din motståndare kan du välja att gå all-in. För att vinna en utmaning där du gått all-in måste du vinna sten-sax-påse.

- Om du vinner förlorar din motståndare bara hälften av sina satsade poäng.
- Om du förlorar blir du av med alla dina poäng plus att du på grund av utmattningen inte kan göra utmaningar med samma attribut, du får ett minuspoäng på alla andra utmaningar och du kan inte använda viljempoäng. Allt i en timmes tid.

### Massutmaning

När fler karaktärer ställs inför samma statiska eller lätta utmaning kan spelledaren välja att göra en massutmaning. Spelledaren gör då ensam ett tecken i sten-sax-påse och alla spelare gör samtidigt varsitt. Alla som vinner klarar utmaningen, alla som förlorar misslyckas och de som får lika får jämföra sitt attribut mot svårighetsgraden.

### Utrustning

Precis som talanger kan man få bonuspoäng från utrustning. Har du till exempel en mycket bra dator kan du få ett bonuspoäng på utmaningar som kräver en dator. Normal utrustning ger ingen bonus, bra utrustning ger ett bonuspoäng och fantastiskt bra eller magisk utrustning kan ge två bonuspoäng.

### Skada

Det finns tre typer av skada; Blessyr, Dödlig och Aggreverad. All skada sorteras med den allvarligaste formen först.

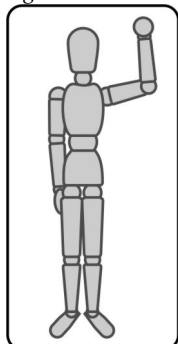
Blessyrskada markeras med en "/" i skaderutan och orsakas av trubbiga föremål och obehäpnade attacker.

Dödligskada markeras med ett "X" och orsakas av vassa vapen och skjutvapen.

Aggreverad skada markeras med en "\*" och orsakas av övernaturliga källor och eld.

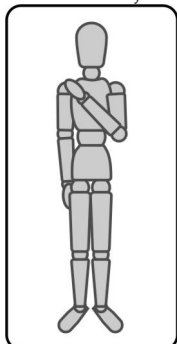
## - Lajvtecken -

I vissa situationer behöver man visa saker utan att de är en uppenbar del i spelet. Hur bra man än är på att spela teater kan man faktiskt inte bli osynlig. Det är i sådana situationer man använder Lajvtecken. Dessa tecken är signaler till spelaren och karaktären kan aldrig se dom.



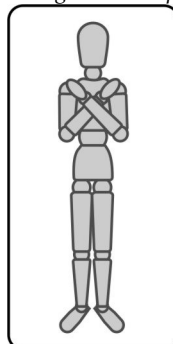
**Off Lajv**

När någon håller upp sin knutna hand signalerar han att han inte är där i spelet och skall ignoreras.



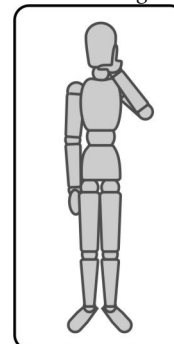
**Omateriel**

En person som är med i spelet men som inte fysisk befinner sig på den plats hans sinnen är. Auspex 5, Psychic Projection är ett exempel på detta.



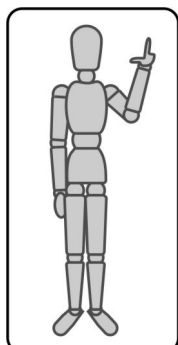
**Osynlig**

Personen är osynlig, med t.ex. Obfusate och kan inte upptäckas utan någon form av förhöjda sinnen.



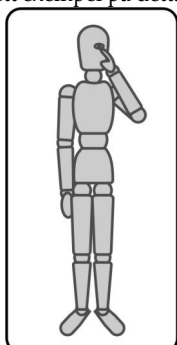
**Förändrat utseende**

En person som håller tummen och pekfinger som ett "L" vid hakan ser ut som någon annan och måste deklarerar vem han ser ut som.



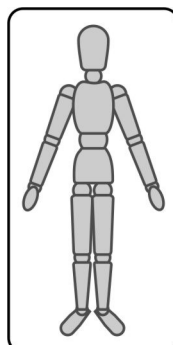
**Talar annat språk**

Att hålla upp handen som ett "L" i luften betyder att man talar något annat språk. Om någon frågar måste man berätta vad för språk det är.



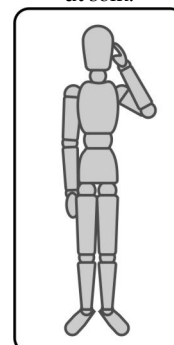
**Förhöjda sinnen**

Att peka på ögat, örat, näsan eller i handflatan betyder att man använder sig av förhöjda sinnen.



**Majesty**

När någon håller armarna lätt diagonalt ut från kroppen betyder det att han har aktiverat Precenseförmågan Majesty.



**Dominate**

När någon pekar på tinningen medans han pratar med dig har han aktiverat sin Dominate och du måste göra en utmaning för att inte göra vad han säger.

## - Tips, Råd och Lajvhys -

Självva grundtanken med rollspel och levande rollspel är att det ska vara roligt. Här följer lite tips om hur du gör lajvet till en så angenäm upplevelse för dig och dina medspelare som möjligt.

- **Undvik fysisk kontakt** – Om din karaktär är närgången eller våldsam betyder inte det att du skall vara det. Om du skall attackera någon så prata gärna om det först så kanske ni som spelare kan komma överens och göra en dramatisk scen av det.
- **Respektera andras gränser** – Om någon säger åt dig att ditt sätt att spela gör honom illa till mods på något sätt så respektera då detta och ta ett steg tillbaka och tona ner ditt spel något.
- **Var inte för rädd om din karaktär** – I lajv kan man göra misstag utan att det får ödesdiga konsekvenser. Det kan faktisk vara roligt och givande att spela i en besvärlig situation. Om du inte håller för hårt i dina hemligheter kan lajvkvällen bli roligare både för dig och för andra.
- **Är du osäker, var inte rädd att fråga** – Om du inte vet hur något i reglerna eller i spelvärlden fungerar så var inte rädd att fråga om det.
- **Skapa dina egna intriger** – Om du känner att du inte har något att göra? Hitta på något! Din karaktär behöver säkert hjälp med något eller så kan du alltid försöka lägga näsan i blöt där den inte hör hemma.
- **Försök att prata med alla** – De flesta har något att prata om så försök att lära känna så många karaktärer som möjligt. Vem vet, någon av dem kanske behöver just din hjälp.