

A black and white photograph of a rose with a dagger through its center. The rose is dark and has several leaves. The dagger is light-colored with a dark hilt and a sharp point. The word "TREACHERY" is superimposed in large, bold, black capital letters across the middle of the image, partially obscuring the rose and the dagger.

TREACHERY

ETT NARRATIVISTISKT SYSTEM FÖR ATT LAJVA
VAMPIRE: THE MASQUERADE

AV FRANS WITTING

Introduktion till Vampire: the Masquerade

Här följer en mycket kort sammanfattning av grunderna i Vampire: the Masquerade-settingen. Vill du veta mer så rekommenderas du att läsa vidare i grundboken (Vampire: the Masquerade (Revised Edition), eller Vampire: the Masquerade 20th Edition). Treachery är tänkt att vara ett komplement till och inte en ersättning för grundspelet. Med det sagt kommer du antagligen kunna spela med bara det här dokumentet och lite hjälp från dina medspelare.

Vampyrer är eviga levande döda som livnär sig på mänskligt blod. De ser ut som människor och manipulerar samhället på alla nivåer. De har krafter bortom vad som är mänskligt möjligt, men de kan dö av naturliga medel och är sårbara mot solljus och eld.

Du blir en vampyr genom att en av dem dricker ditt blod och ger dig lite av sitt eget. Denna vampyr kommer sedan att föra in dig i sin sekt, Camarillan. De har ett eget samhälle dolt från människorna, med feudala lagar och envåldshärskare.

Camarillan är i ett kallt krig mot Sabbaten, ondskefulla vampyrer som kastat sin mänsklighet åt sidan. Det är ett gerillakrig som förs i det dolda och utkämpas med lögnar och mänskliga tjänare. Det finns även andra, de frihetsivrande Anarkerna och de mystiska Obundna, som inte tagit sida i kampen.

I Camarillan är det de äldstes lag som gäller och du måste lyda dem eller möta deras vrede. De ber dig att ljuga, spionera, mörda och låta människorna dansa som dockor precis som du måste dansa för dem. Den enda vägen bort från den grymma frontlinjen är politisk makt och den hålls redan av rivaler som aldrig kommer släppa den frivilligt och aldrig heller bli gamla och dö. Den enda vägen upp är mord och svek.

Hur ska du kunna överleva utan att själv bli till ett monster?

Treachery

Treachery är ett projekt för att göra lajv på Vampire: the Masquerade men utifrån andra grunder än till exempel Mind's Eye Theater eller Kindred Society. Vi tror att bra lajv inte kommer från att reagera utan på att gemensamt utforska och att lajvarna själva kan bygga sin upplevelse om de får utrymme att göra det. Vi tror inte på förutbestämda händelser och scener utan på att spela för att se vad som händer.

Vår spelstil kallas **Narrativism**. Överenskommelsen är att vi ska utforska moralfrågor tillsammans genom att se vilka val vi genom våra karaktärer gör i svåra situationer. Vi är våra karaktärers företrädare: vi sätter upp deras mål och gör som spelare vårt bästa för att uppnå dem, men systemet ser till att det aldrig blir enkelt och att karaktärerna ständigt konkurrerar om resurser och möts av svåra val. Vi ställer frågor och pressar varandra att svara genom spel. Vi ser att berättelser kommer ur ärligt spelad konflikt, men att det inte står i motsats till att spela upp och skapa något tillsammans.

Vi spelar **personlig skräck** i en **gothic-punk**-värld. Det är high drama, low life som gäller. Det här betyder att realismen hamnar i andra rummet till fördel för gotiska troper. Det innebär också att allt spel som sker finns för att lyfta de frågor som vampyrernas existens innebär. Om din karaktär kämpar sig upp genom Camarillans förrädiska intrigspel så gör du som spelare det för att se vad som händer med henom på vägen dit. Vi låter våra karaktärer bli ett sätt att göra kommentar på vad som gör oss som spelare till människor.

Det är därför just **mänsklighet** som är huvudtemat i Treachery och karaktärernas mänsklighet ställs ständigt mot de fem resurser som alla vampyrer äga eller möta sin slutgiltiga död i kamp för.

Blod som alltid stjäls med risk att döda.

Kraft i form av discipliner och kunskap.

Inflytande över mänskliga världen.

Prestige i form av gälder, den enda valutan bland vampyrer.

Status så som titlar och respekt.

Kampen om dessa saker ställer vampyrer mot varandra men samtidigt är det bara bland dem själva de kan hitta förståelse och mening. Den konflikten är vad som driver spelet framåt.

Treachery spelas i två faser: **Uptime** är lajven där nästan allt spel sker, politiska intriger, kärleksförklaringar, gäldbyten, bekännelser, allt som kan bli en bra scen. Enkla tekniker för användningen av discipliner ser till att spelet håller tempo. **Downtime** är tiden mellan lajven som används till att ta kontroll över inflytande, jaktmarker och information. Det ger oss konkreta saker att ha konflikt om under uptime och sker genom en något mer regeltung inlämning som inte ska ta mer än 30 minuter att fylla i.

Procedurerna och reglerna i treachery är byggda för att se till att alla spelare oavsett vilken karaktär de spelar ska kunna få ut en lika god spelupplevelse, och ha möjlighet att påverka spelets och lajvets riktning i och utanför spel. Ett spel är dock bara så gott som dess spelkultur och den kan bara uppstå genom dedikerat lajvande i spelets anda. Vi hoppas att du vill vara en del av en ny sorts vampyrlajvande.

Narrativ, teman och bangs

För att lajv ska fungera måste gruppen vara överens om syftet med att spela överhuvudtaget. Treachery är ett narrativistiskt (storytelling-drivet) lajv, till skillnad från simulationistiskt (skildrande) eller gameistiskt (utmanings-drivet) lajvande. Målet är att genom handling svara på de temafrågor som ligger i fokus.

Först och främst är Treachery ett **narrativ** (en berättelse med ett mål), inte ett skede (ett händelseförlopp). Det är besluten karaktärerna tar, inte känslorna som ledde dit som är i fokus. Som spelare bör du aldrig i förväg bestämma dig för hur din karaktär agerar i olika situationer, det bör alltid vara öppet så att du kan upptäcka var hen står i scener där du tar principbeslut.

Treachery drivs av teman som informerar spel, dvs driver oss att utforska saker. Ett **tema** är en övergripande frågeställning som vi vill besvara genom spel. I och med detta kommer vi som spelare ha en gemensam problematik att utforska vare sig våra karaktärer inser det eller ej. Ett av dem kommer alltid att vara mänsklighet, dvs frågan om vad det innebär att vara mänsklig. För att besvara det kan man fråga båda vilka egenskaper som gör oss mänskliga och vad som händer med oss när de försvinner. Vilka andra värden ställs mot detta och vad kommer din karaktär att välja?

För att kunna få den här typen av spel måste vi avkräva våra medspelare ställningstaganden, detta kallas för en **bang**. Det kan komma i många olika former, men att vara medveten om våra motspelares karaktärers mål och hur vi kan ställa dem mot varandra eller mot resurser eller mänsklighet är något vi hela tiden bör ha i åtanke. Vissa spelare kommer ha ett större ansvar än andra men alla bör sträva efter att både erbjuda val och att möta valen öppet.

Det är även viktigt att hålla fokus. I scener du startar med andra karaktärer bör du tänka på hur du kan behandla temafrågor. Låt din karaktär prata om mänsklighet och moralfrågor på elysium. Det kanske känns sökt eftersom folk inte ständigt pratar om sådana saker, men vi sätter realismen åt sidan för att kunna få ett mer fokuserat lajv.

Estetik

Treachery är Gothic-Punk, inte realism. Det är Se7ens, Sin Citys, Interview with the Vampires och Old Boys värld. Världen är mörk, korrupt och ond, men samtidigt elegant och vild. High drama and Low life. På gatorna patrullerar poliser som har sett för mycket, gamla inavlade adelsfamiljer möts i onämnbare sektorer, gatugäng våldtar och mördar utan ånger. Karaktärerna är präglade av detta, men djupt i deras bröst vilar ett hopp, deras mänsklighet. Spela fram en mörk cinematisk värld och fyll den med karaktärer som önskar att de var någon annanstans.

Regler och karaktärsföreträdande

Det är viktigt att förstå att reglerna finns på plats för att användas, det är inte något man spelar omkring för att det är i vägen. De gör konkret karaktärernas bekymmer och behov. Det krävs att spelarna värnar om sina stats. Önskan om att skaffa en ny ability driver förhandling med andra karaktärer. Att spendera blod för att använda disciplinkrafter driver resursspelet. Inflytandespelet driver konflikt. Det är viktigt att kämpa med sin karaktär för att uppnå sina mål istället för att spela för att förlora. Bara genom att ärligt företräda våra karaktärs intressen uppstår konflikter om vad de är beredda att göra för makt och överlevnad. Var därför god och följ regelverket även om det verkar krångligt. Du kan alltid få hjälp av en spelledare eller en äldstespelare om du är osäker.

Ordlista

Besläktad	Camarillans ord för vampyr.
Omfamna	Att göra någon till vampyr.
Skapare	Vampyrförälder
Avkomma	Vampyrbarn
Klan	En grupp vampyrer som delar egenskaper och släktskap. En klan anses även ha en mytologisk gemensam anfader.
Blodslinje	En grupp vampyrer som delar egenskaper och släktskap men saknar klanstatus, eller ett ätteled.
Antedeluvian	En vampyr av mytologisk ålder. Brukar åsyfta den tredje generationen.
Methusela	En vampyr av mytologisk ålder. Åsyftar den fjärde och femte generationen.
Jyhad	Idéen om att uråldriga vampyrer i hemlighet styr alla vampyrer och människors handlingar.
Blodsjakten	En mäktig vampyr utlyser ibland blodsjakten på någon. Den personen är då fredlös och inget straff kan drabba den som dödar dem. Även diableri ses mellan fingrarna med under blodsjakten.
Traditionerna	Camarillans lagar.
Prestige	Camarillans hederssystem för att handla med tjänster som kallas gälder.
Trivial Gæld	Den minsta formen av tjänst. (Trivial Boon)
Liten Gæld	Den näst minsta formen av tjänst. (Minor Boon)
Enkel Gæld	Standardformen av tjänst. (Major Boon)
Storgæld	Den näst störst formen av tjänst. (Grand Boon)
Livsgæld	Den största formen av tjänst. (Life Boon)
Novis	En nyskapad vampyr som inte blivit initierad i camarillan ännu. De är juridiskt samma individ som sin skapare. (Fledgeling)
Neonat	En ung vampyr som blivit frisläppt men ännu inte uppnått en högre åldersstatus.
Ancilla	En vampyr som är mellan 100 och 300 år gammal.
Äldste	En vampyr som är mer än 300 år gammal. (Elder)
Besten	En personifiering av vampyrernas basala drifter
Frenesi	Att förlora kontroll till besten i allmänhet eller specifikt att göra det av hunger. ((Hunger)Frenzy)
Raseri	Att förlora kontroll till besten av ilska. (Anger Frenzy)
Rötschreck	Att förlora kontroll till besten av skräck.
Dvala	Vampyrer som skadas svårt eller inte har blod nog att vakna kan hamna i dvala. (Torpor)
Den Yttersta Döden	Ett namn på en vampyrs död. Även Slutgiltiga eller Eviga Döden. (Final Death)
Konsangvin (Consanguin)	Vampyrsyskon
Blodsband (Blood Bound)	Det magiska band av kärlek och erotik som uppstår mellan en vampyr och någon som druckit deras blod.
Disciplin (Discipline)	En blodskraft.
Furste (Prince)	Den mäktigaste vampyren i en domän.
Primogen	En rådsmedlem eller hela rådet.
Piska (Whip)	En primogens assistent.
Lagman (Sheriff)	Vampyren som upphåller lag och ordning i en domän.
Fiskal (Hound)	En lagmans assistent.
Elysiemästare (Master of Elysium)	Vampyren som sköter om ett elysium.
Harpyja (Harpy)	En vampyr som håller ordning på status och rykten.
Jägare (Scourge)	En vampyr som skyddar en domäns gränser
Sekt	En global vampyrorganisation.
Camarillan	En vampyrsekt som tror på mänsklighet och ordning.
Sabbaten	En vampyrsekt som lämnat mänskligheten bakom sig.

Anarkerna	En vampyrsekt som vill att de unga vampyrerna slår sig fria.
De Obundna	Klaner som inte är svurna till någon sekt.
Klanlös/Caitiff	En vampyr som inte tillhör någon klan.
Gehenna	Vampyrernas undergångsmyt om att antedeluvianerna ska vakna ur torpor för att döda alla vampyrer.
Diableri	Att dricka en vampyrs hjärtas blod för att få deras krafter.
Kotteri	En liten grupp vampyrer som samarbetar formellt.
Ghoul	En blodsbinden mänsklig tjänare.
Wassail	Att ha förlorat sig fullständigt till besten. Humanity 0.
Domän	Ett område som kontrolleras av en vampyr..
Elysium	En fredad mötesplats för vampyrer, eller ett möte som äger rum där.
Trait	Alla värden på karaktärsbladet.
Attribute	En grundegenskap.
Ability	En tränad färdighet.
Humanity	Ett mått för hur mycket av sin mänsklighet din karaktär har kvar.
Willpower	Ett mått på hur viljestark din karaktär är.
Nature	Din karaktärs personliga drivkraft.
Background	En tillgång som din karaktär har.
Hook	En kontakt inom ett inflytande.
Influence	Inflytande. Kontroll över en mänsklig grupp eller branch.
Influence-område	Ett specifikt inflytande.
Domain	Ett område som kontrolleras av en karaktär.
Discipline	Blodskrafter.
Dot	En nivå i ett trait.
Experience Point (XP)	En resurs att lära sig saker för.
Willpower Point (WP)	En resurs för att få automatiska lyckade och använda krafter.
Blood Point (BP)	En resurs för att överleva och använda krafter.
Feeding Point (FP)	En grupp om 5 blood points som används i downtimesystemet.
Resources	En enhet av mänsklig valuta. Ca 20 000 SEK.
Aggrevated (skada)	Den värsta sortens skada. Kommer från magiska källor, eld och solljus.
Lethal (skada)	Standardtypen av skada som kommer från vapen som svärd och knivar.
Bashing (skada)	En mild form av skada som kommer från knytnävar och skjutvapen.

Camarillan

Camarillan upprätthåller mänsklighet som sin högsta värdering. Moralisk korrekthet, medlidande och kontakt med den mänskliga världen är saker som alla sektens besläktade åtminstone svär sig till offentligt. Det är också en organisation där makt kommer med ålder vilket gör att konversationen nästan alltid sker genom en konservativ lins. Blod, sex, discipliner, våld och brott är alla tabuämnen som behandlas med åtminstone ett modikum av skam och diskretion. Idén om en gemensam värdegrund kan verka valfri, men de besläktade lever i en tjänsteekonomi där deras möjlighet att överleva är baserad på deras gälders värde, därför är deras rykte av högsta betydelse. En besläktad som framstår som en dåre utan förmåga att kontrollera sina lustar kommer ofta snart möta den slutgiltiga döden.

Hela Camarillan lyder under en lag som kallas traditionerna. Den finns översatt till svenska nedan.

Första Traditionen: Maskeraden

Du skall inte avslöja din sanna natur för de som inte är av blodet.
Om du gör det säger du upp din rätt till blodet.

Andra Traditionen: Domänen

Din domän är ditt ansvar.
Alla övriga skall respektera dig där.
Ingen kan ifrågasätta ditt ord i din domän.

Tredje Traditionen: Avkomman

Du skall endast skapa en avkomma med din äldstes tillåtelse.
Om du gör så i lönnedom skall både du och din avkomma dräpas.

Fjärde Traditionen: Ansvaret

De som du skapar är dina egna barn.
Tills dess att avkomman frisläpps skall du styra dem i allt.
Deras synder är dina att svara för.

Femte Traditionen: Gästfriheten

Respektera andras domän.
När du anlänt i en okänd stad skall du presentera dig för den som regerar där.
Uppehåller du dig utan välsignelse är du inget.

Sjätte Traditionen: Förgörandet

Du är förbjuden att förgöra andra av ditt slag.
Rätten till förgörandet tillhör endast din äldste.
Endast de äldsta ibland er skall kalla till blods jakt.

Med "din äldste" avses oftast Fursten i en domän, men traditionerna tolkas olika i olika domäner. Det är relativt vanligt att extra lagar läggs in enligt den andra traditionen. Tekniskt sett kan dödsstraff utmätas för *alla traditionsbrott*, det är dock betydligt vanligare att den besläktade i fråga mutar sig ur situationen eller blir fräntagen titlar eller ägor. En vampyr som saknar prestige och ägodelar är dock illa ute om de ertappas med ett brott.

De besläktade lever i en tjänsteekonomi, vilken de kallar för Prestige (att hålla prestige över någon, vi löser det genom prestige osv.). I stället för pengar handlar man med **Gälder**, löftet om en motsvarande tjänst senare. En gäld måste återbetalas, annars har ett av de grövsta tänkbara statusbrotten begåtts. Om en gäld krävs tillbaka i en särskild form så kan gäldenären förhandla men det är borgenären som har sista ordet. Enbart oresonliga förslag kan vägras och även det kommer med betydelsefull statusförlust, men att kräva för mycket ses också ned på. Gälderna kommer i olika storlek, får säljas

vidare och är olika värda beroende på vem som är skyldig att betala ut dem. Normalt kan man räkna med att "växelkursen" mellan nivåer av gälder är 1 till 5, alltså att 5 små gälder är lika mycket som en normal gäld.

Trivial Gæld en enkel tjänst som varken kräver risk eller ansträngning
ex. Lägga in ett gott ord, Övertyga en dödlig om något, låna av 10 resources.

Liten Gæld en enkel tjänst som inte medför risk
ex. Ta fram registerinformation, Låna ut ett redskap, Dyka upp på en invigning, En natts blod.
Gåva av 10 resources.

Enkel Gæld en tjänst som är ansträngande eller medför viss fysisk eller social risk
ex. Ta fram hemlig information, Mörda en dödlig, Använda sitt ämbete till någons fördel, En månads blod, ersätta en förstörd dödlig. Gåva av 100 resources.

Storgæld en tjänst som är mycket ansträngande eller farlig
ex. Ta fram hemlig och kontroversiell information, Mörda en vampyr, Ersätta en förstörd avkomma, Blod till någon på gränsen till frenesi.

Livsgæld en tjänst som räddar mottagarens liv eller motsvarande
ex. Information som räddar någons liv, Benådning från säker avrättning, Skydd från den uppgående solen.

Camarillan är en neofeudal organisation, vilket betyder att demokratiska värden inte betyder något för de besläktade. De är bundna till den vars domän de jagar på eftersom de måste ha blod för att överleva, och tjuvjakt är ett brott mot traditionerna. Oftast är detta i form av en av Furstens vassaler som är bundna till honom genom trohetsed och gemensamma intressen. Titlar och domäner tillfaller de som kan kräva dem eller får dem skänkta till sig av en mäktigare individ.

Fursten är den besläktade som styr en domän. Fursten har enligt de flesta traditionstolkningar de jure rätt att besluta om precis allting i sin domän och att utdöma vilka straff hen än finner lämpligt. Fursten är ofta en äldste som har skaffat sig betydande makt i området. Trots detta så finner de flesta furstar att de de facto fungerar som den exekutiva makten i domänen och inte mer.

Primogenerna har i uppgift att vara furstens rådgivare och är traditionellt en av varje camarillaklan i domänen. Dock krävs det en visst mått av makt för att kunna få respekt från trångsynta äldste och klaner utan en tillräckligt mäktig individ som kan kräva posten blir lätt utan, och om det finns många äldste av samma klan händer det att flera av dem sitter i primogenet. Primogenet ger Fursten en möjlighet att förankra sina beslut med domänens maktfaktorer och slippa trampa någon på tårna.

Seneschalk är furstens alltiallo och närmsta rådgivare. Seneschalken sköter de sysslor som fursten bedömer som mindre viktiga vilket gör att ämbetets funktion kan variera kraftigt.

Lagmannen utreder, dömer och straffar de som bryter mot traditionerna. Beroende på hur säkerhetsläget i en domän ser ut så kan lagmannen vara allt från en rättskunnig domare till en brutal vigilante. **Fiskalerna** är lagmannens medhjälpare.

Jägaren skyddar domänen mot yttre hot och inkräktare.

Harpyjorna, är inga officiella titlar men fyller ändå en viktig funktion i en domän. De förmedlar kontakter, korrigerar status, sprider rykten och agerar tredje part i överenskommelser.

Justikarerna är lagmän för hela Camarillan. De sköter hot som sträcker sig över flera domäner.

Arkonterna är Justikarernas medhjälpare.

Det ryktas att det finns ett styrande råd av besläktade som kallas den **Inre cirkeln**.

Nivåer och ansvar

I Treachery tycker vi att det är mycket viktigt att alla har något intressant att göra på lajvet. För att uppnå detta krävs en viss struktur. Därför organiserar vi oss längs ålderstatusarna. Varje ålderstatus har sina fördelar och sina ansvar, men generellt kan det sägas att om du spelar en äldre karaktär blir du tvungen att tänka mer på hur du påverkar dina medspelares lajv.

Novis och Neonat (0-5 respektive 5-100 år)

En neonat är en vampyr som blivit initierad i Camarillan men inte ännu uppnått den ålder och erfarenhet som krävs för en högre status. Normalt är detta mellan det femte och det hundra året i en besläktads liv. Innan dess är en karaktär Novis och juridiskt samma person som sin skapare. Noviser är oftast inte lämpliga spelarkaraktärer.

Neonaterna är på många sätt huvudpersonerna i Treachery: de är de mest aktiva besläktade som utsätts för mest fara, de har fortfarande inte tagit alla beslut om hur de ska förhålla sig till sin förbannelse och de är den mest heterogena gruppen av besläktade. Neonaterna måste konstant förhålla sig till äldre vampyrers maktspel och försöka slå balansen mellan att skaffa sig en plats i Camarillan och att behålla sin mänsklighet.

Som neonat är det dock osannolikt att du kommer skaffa dig några tyngre titlar utan du kommer få använda mutor och manipulation för att vinna dig fördelar. Du får också på gott och ont ett mindre ansvar för att sköta andras spel och att bygga setting.

- Sätt konkreta, aktiva mål och jaga dem aggressivt
- Gå med i ett kotteri, det ger saker att göra och politisk makt
- Du är ung så du kan ta risker och känner den mänskliga världen, använd det
 - Ta alltid betalt för dina tjänster
- Diskutera ingående praktiska detaljer kring vampyrlivet, det leder till frågor om mänsklighet
 - Tillåt dig naivitet utan dumhet

Ancilla (100-300 år)

En Ancilla är en vampyr som levt tillräckligt länge för att bli erkänd av sin omgivning, oftast tar detta ungefär hundra år. Ancillor håller ofta de verkställande titlarna inom Camarillan.

Ancillorna är i den farligaste positionen i de besläktades maktspel. De är inte tillräckligt mäktiga för att vara i kontroll, men tillräckligt mäktiga för att vara ett hot. De har ofta ett visst mått av personlig makt men är även ofta de som tvingas ta konflikter med neonaterna med risk för att bli angripna av en mobb. Ancillor har oftast förlorat sina unga dagars allierade till intriger eller till kampen för mänsklighet och börjar bli luttrade av det nattliga livet. De är även så gamla att deras sista kontakter från deras mänskliga tid har försvunnit och de måste kämpa för att behålla greppet.

Som neonat kommer du inte ha en fullt så aktiv roll i att göra saker i fältet utan fungera som en medlare mellan neonater och de äldste. Du har möjligheter att skaffa dig titlar och betydande inflytande på lajvet men att kämpa mot de äldste är ett farligt och dödligt spel. Ditt ansvar för neonaternas spel ökar i och med att du kommer få ett visst delegeringsansvar och du måste se till att använda möjligheten för att skapa bangs åt andra spelare.

- Sätt ambitiösa mål och utnyttja din makt för att nå dem
- Skaffa dig kontroll över något som gör dig oumbärlig för de äldste
 - Spela ut andra besläktade mot varandra
- Se till att skaffa fiender och hålla aktivt spel mot dem
 - Ge råd till de yngre och blanda ärlighet med svek
- Var ett varnande exempel för vad neonaterna kommer att bli

Äldste (300+ år)

De äldste är de uråldriga besläktade som styr Camarillan. De är mer än 300 år gamla. De har mest makt av alla men den har kommit till dem dyrköpt. De som inte varit beredda att göra vad som krävts har inte överlevt så här länge och den äldste som aldrig förrått en vän är mycket ovanlig. De härdade och sluga individer som nått denna åldersstatus har därför lärt sig att använda sina oerhörda krafter med försiktighet.

De äldste besitter ofta tunga politiska positioner och även de som inte gör det har den makt som kommer med ålderstatus och disciplinkrafter. Endast i den yttersta kris gör en äldste något om det alls är möjligt att sända en yngre vampyr. Deras aktiviteter går genom tjänare och subtila etikettspel. De äldste har inte längre någon rimlig koppling till den mänskliga världen och deras värderingar speglar gångna tider. Somliga skulle kalla dem galna men det är inte säkert att ordet ens betyder något om sådana varelser. Den mening som de har hittat för att behålla sin mänsklighet är helt deras egen och kampen att minnas vad de en gång var är svårare än någonsin.

Som äldste får du ett stort inflytande över domänskapandet och ett ansvar över den klan du tillhör. Du är också spelledningens öron och ögon på elysiegolvet. Detta betyder att du ofta får ta rollen att se till att andra har ett bra lajv och att tänka på vilka konsekvenser dina handlingar har för spelet. Du är också en av spelets antagonister och det är din uppgift att utmana yngre karaktärers mänsklighet. Som äldstespelare förväntas du vara någorlunda väl införstådd med reglerna och kunna svara på grundläggande frågor.

- Sätt personliga mål och genomför dem skrupelfritt
- Använd din makt för personlig vinning
 - Ta alltid emot prestigemutor
 - Frukta paniskt de yngre besläktade
- Försök hitta kontakt med andra utan att lita på dem
 - Var ett urholkat skal av en person

Klanerna

Brujah är raseriets klan.

Status: Brujahs får status genom att kämpa för sina åsikter, att vara en nagel i ögat på etablissemangen och genom fysisk styrka.

Nackdel: Brujahklanens passion är vida känd. Du måste bli upprörd och ställa till en scen där du söker konflikt med andra karaktärer varje elysium. Om du inte genomför detta förlorar du en poäng humanity.

Discipliner: Celerity, Potence, Presence

Gangrel är vilddjurets klan.

Status: Gangrels får status genom att vara visa i bestens och mänsklighetens vägar, att vara självständiga och att vara överlevare.

Nackdel: Gangrels har besten särskilt nära sig. När en Gangrel gör sitt humanityslag mellan sessioner måste de få en extra success för att lyckas. En Gangrel med låg humanity kan utveckla fysiska drag av ett rovdjur de identifierar sig med.

Discipliner: Animalism, Fortitude, Protean

Malkavian är oraklens klan.

Status: Malkaver får status genom orakelförmåga, insiktsfullhet och att genomföra malkavtrick, sluga planer som lär någon en läxa.

Nackdel: Alla Malkaver är vansinniga och har ett obotligt derangement.

Discipliner: Auspex, Dementation, Obfuscate

Nosferatu är monstrens klan.

Status: Nosferatus får status av att besitta hemlig information, att vara hårda förhandlare och att förnedra de andra klanerna.

Nackdel: Nosferatus utseenden är monstruösa att betrakta. De misslyckas automatiskt med alla sociala slag där utseende är en faktor. De får +2 tärningar när det bestäms vem som drabbas av incidenter vid maskeradbrott (oftast vid overfeeding).

Discipliner: Animalism, Potence, Obfuscate

Toreador är den vackra klanen.

Status: Toreadorer har ett extremt intensivt socialt maktspel. De får status av att presentera skickliga mänskliga konstnärer och att krossa dem med kritik, att leva mänskligt och passionerat och att själva utöva konst.

Nackdel: Toreadorer blir besatta av det vackra. Mellan varje session blir de besatta av något vackert som de måste skriva in som ett goal. De blir även som förhäxade om de ser ett mästerverk och kan få konsekvenser på detta i scener om de inte spenderar en willpower.

Discipliner: Auspex, Celerity, Presence

Tremere är blodsmagins klan.

Status: Tremerenas har en extremt komplicerad hierarki baserad på numerologi. Det finns sju grader av varje rang och alla har en unik grad och rank.

	Styr över
Lärling	Inget
Regent	Ett kapell (en lokal Tremereloge)
Lord	En mindre region (ex. Sverige)
Pontefex	En mellanstor region (ex. Skandinavien)
Rådsmedlem	En stor region (ex. Europa)

Tremerer får status av att främja klanens intressen, att göra ockult forskning och att binda andra i klanens tjänst.

Nackdel: Tremerenas blod är av en särskild karaktär som gör att de lättare blir blodsbundna. Den första gången de dricker någons blod går de direkt till andra steget. De är också bundna till sitt inre råd genom en ritual. Alla Tremerer får ett blodsbandskommando av steg två av klanen varje lajv.

Discipliner: Auspex, Dominate, Thaumaturgy

Ventrue är härskarklanen.

Status: Ventrues statussystem är lika utstuderat som svårdefinierat och kallas dignitas. Ventrues får

dignitas genom att agera hedersamt och rättrådigt, att skaffa makt och att använda den väl.

Nackdel: Ventrues är noggranna med vad de dricker för blod. Du väljer en trait i början av spelet och om du äter på en domän som saknar traitet så krävs det dubbelt så många FP. I scener kan du bara dricka blod från personer som uppfyller ditt krav. Övernaturliga varelser är undantagna från detta.

Discipliner: Dominate, Fortitude, Presence

Caitiff är de klanlösa.

Status: Caitiff är avsaknad av klan och har ingen organisation eller struktur. De försöker ofta bli adopterade in i en annan klan om de får möjlighet.

Nackdel: Caitiffer får aldrig in-clan bonusen men behöver inte dricka blod för att lära sig följande discipliner: Animalism, Auspex, Celerity, Dominate, Fortitude, Potence, Presence och Obfuscate.

Mänsklighet

Den centrala konflikten i Treachery är kampen för att behålla sin mänsklighet samtidigt som en försöker överleva de besläktades grymma maktspel. Exakt vad mänsklighet är och hur det fungerar är något om vilket det inte råder samsyn. Det finns en mekanik för att representera detta, men spelarna ska inte känna sig bundna av detta i sin diskussion.

Din karaktär börjar med mellan 3 och 10 humanity dottar och kan förlora dem på olika sätt. Om du når humanity 0 så har din karaktär gått in i wassail: har helt förlorat kontrollen och blivit ett vilddjur som måste jagas ned. Du kan dock skydda dig mot humanityförlust genom att kämpa mot dina basala lustar.

Det finns fem sätt att förlora humanity. Om du dödar en namngiven karaktär (oftast i form av en spelarkaraktär eller en hook) så förlorar du automatiskt en humanity. Om du begår diableri så förlorar du en humanity (även om du redan förlorat en för att döda en namngiven karaktär). Om du väljer att gå in i frenesi eller rötschreck i strid så förlorar du automatiskt en humanity. I downtime så har du en risk att förlora en humanity om du inte aktivt har arbetat för att bättra dig. Slutligen riskerar du att förlora humanity om du agerar på ett sätt som strider mot din nuvarande humanity i en downtime-scen.

Nedan är en lista på vilka moraliska gränser karaktärer har på olika humanitynivåer. Allt på din nivå eller lägre är något som din karaktär i nuläget inte skulle göra utan att möta en moralisk kris. Om du bryter mot din nuvarande nivå behöver du två lyckade på ett humanityslag där du inte får spendera willpower. Den här lista gäller i scener spelade med en spelledare och inte på elysium. Du har alltid rätt att bli informerad om en handling leder till att du kan förlora Humanity. Du förlorar Humanity när du tvingas möta ditt förfall rakt på, därför förlorar du alltså inte humanity om du anlitar någon annan att göra smutsjobbet åt dig.

10	Själviska tankar
9	Själviska handlingar
8	Skada någon annan (avsiktligt eller ej)
7	Stöld
6	Oavsiktligt övertramp (dricka en människa till döds vid svält)
5	Allvarlig skadegörelse (mordbrand)
4	Övertramp i stundens hetta (dråp, dricka en människa till döds i frenesi)
3	Överlagt övertramp (mord, dricka en människa till döds utan förmildrande omständigheter)
2	Lättvindigt övertramp (mörda för sport, dricka en människa till döds utan att behöva blod)
1	Extrem perversion (tortyr, diableri)

Att återfå humanity är en krävande process där din karaktär aktivt måste bättra sig. Du måste sätta upp ett goal som konkretiserar bättringen, vilket ger dig möjlighet att få en särskild HumanityXP som du kan spendera för att förbättra humanity enligt inlärningsreglerna. Om du dock förlorar humanity av någon anledning så går all spenderad och sparad HumanityXP till spillo.

Det är alltså svårt att behålla sin mänsklighet, så varför inte bara låta den falla? Utöver risken att förlora sig helt till besten har humanity även andra positiva effekter. Det ökar din motståndskraft mot tvingande psykiska discipliner (t.ex Dominate), det stärker din motståndskraft mot frenesi och rötschreck samt minskar dina risker att ställa till med något vid overfeeding.

Det tillför väldigt mycket till spelet att ha sin mänsklighet i åtanke. Fundera ett slag över vilka positiva och negativa egenskaper din karaktär har och hur du kan använda dem för att spela ut förändringar i beteende och attityd om din Humanity ändras. Förslagsvis kan du välja en positiv egenskap och binda den till varannan humanity-nivå och förlora den om din humanity sjunker lägre.

Med låg humanity följer större risk att falla i frenesi. Förslagsvis kan du binda följande fem triggers till varannan humanitynivå så du vet vilka som är särskilt benägna att tvinga din karaktär i frenesi:

Sexuell upphetsning, Blod, Förödmjukelse, Provokation, Fara

Det är alltid ditt val att gå i frenesi på Elysium. I scener med spelledningen kan spelledningen alltid kräva ett slag.

Marias karaktär Francesca har Humanity 5. Maria tänker att Francesca är en skicklig utredare som inte lätt blir frestad men kan ha det något svårare på Elysiegolvet. Hon är också något feg.

Han tänker också att Francesca som människa var en god och nära vän men att hon förlorde detta när hon omfamnades. Det är viktigt för Maria att spela en kreativ karaktär så hon sätter det längst ner på listan och får följande att spela på:

10, 9	Fara	Vänskaplig
8, 7	Förödmjukelse	Empatisk
6, 5	Provokation	Ödmjuk
4, 3	Blod	Kärleksfull
2, 1	Sex	Kreativ

När Francesca utreder ett mord blir hon instängd i hörn av en ghoul som hotar henne med en brännlampa. Eftersom Francesca reagerar illa på fara spelar Maria ut att hon går i Rötschreck vid åsynen av eld och dödar ghoulen. Eftersom dråp räknas som ett övertramp i stundens hetta så rullar Maria sina fem humanitytärningar och får en lyckad. Inte tillräckligt, och Francesca har nu Humanity 4 och förlorar egenskapen Ödmjuk och får frenesi-triggern Provokation.

Grundsystem

Grunden i Treacherys system är samma tärningspoolssystem som Vampire: the Masquerade.

Alla traits är rankade i dottedar (från 1 till 5 eller 1 till 10). När du slår ett slag så tar du summan av alla nämnda dottedar och slår lika många tiosida tärningar. Om tärningen visar 6 eller mer så är det en lyckad. Normalt gäller att en eller två lyckad är betyder att du uppnår ditt mål med en komplikation och tre eller fler lyckade att du uppnår ditt mål utan problem. Ofta står effekten av en given mängd lyckade i reglerna.

Om du saknar dottedar i en ability du försöker använda så dras en tärning ifrån ditt slag.

Om två karaktärer slår mot varandra så gäller att man jämför antalet lyckade och drar det lägsta från det högsta. De kvarvarande lyckade är vinnarens lyckade för slaget om det spelar någon roll.

Du kan spendera en Willpower-point för att få en automatisk lyckad om reglerna inte specifikt motsäger detta.

Inflytande

Inflytande över den mänskliga världen är otroligt centralt för besläktade. Det är både en viktig koppling till mänskligheten och ett sätt att upprätthålla maskeraden. Utöver det kan mänskligt inflytande användas i maktspel besläktade emellan.

I Treachery finns det olika inflytandeområden som har beslutats under domänskapandet, dessa är de viktigaste inflytandena i domänen. Det går dock att investera i andra inflytanden och om tillräckligt många gör det så ökar de i betydelse.

Varje huvudinflytande har följande platser

1 plats: Master (3 hooks) / Contender (2 hooks)

2 platser: Contender (2 hooks)

Obegränsade platser: Lurker (1 hook).

Varje nivå i ett inflytande representeras av en Hook. Alltså har en Master 3 hooks i ett givet inflytande, en Contender har 2 och en Lurker har 1. Du kan endast skaffa dig en ny hook om det finns en ledig plats ovanför dig. En hook är en spelledarkaraktär som representerar din kontroll över något inom inflytandeområdet (En bankchef, en gangsterboss, en forskare, en journalist, en konstnär, en nattklubbsägare etc). När du skapar en ny hook får du välja två Aspects till dem från följande lista:

Amoral	har aldrig moraliska invändningar
Cheap	kräver aldrig kompensation för sitt arbete
Discrete	sprider inte information om dina affärer
Efficient	lyckas alltid om möjligt med sina uppgifter
Loyal	vill aldrig förråda dig eller gå bakom din rygg

När du ber en hook att göra något finns en risk att en komplikation uppstår kring någon Aspect din hook saknar.

Du kan använda ditt inflytande både passivt (genom att få Resources och rykten) och aktivt (genom att sätta scener med dina hooks).

I slutet av varje Downtime får du Resources och rykten enligt följande:

	Huvudinflytande	Annat inflytande
Master	10 Resources, 3 rykten	NA
Contender	5 Resources, 2 rykten	3 Resources, 2 rykten
Lurker	1 Resource, 1 rykte	0 Resources, 1 rykte

Du kan även be dina hooks att påverka inflytandet i en ny riktning, vilket de försöker genomföra enligt bästa förmåga.

Ibland sker händelser inom ett inflytande och de med inflytande blir då tillfrågade av spelledningen hur de vill att deras hooks ska hantera situationen.

Resources används till att betala för bakgrunder och för mutor.

Varje inflytande får 12 rykten. 6 av dessa är pålitliga, varav 5 är sanna och 1 falskt. 6 av dem är opålitliga, varav 1 är sant och 5 är falska. När du får ett rykte får du veta vilken hook som gett det och om det är pålitligt eller inte.

Ett nytt inflytande skapas så fort någon skapar en hook inom det. Ett sådant inflytande har bara

Lurker-platser: Om 5 karaktärer skaffar sig samma inflytande så skapas en (1) Contender-plats som tillfaller den som först skapade en hook i inflytandet (tiebreaker: flest successes på Forge hook). Om ett nytt inflytande får fler hooks än ett huvudinflytande och behåller det under två downtimes blir det därefter ett huvudinflytande. Huvudinflytandet med färst hooks förlorar sin Masterplats och en Contenderplats, vilket alltså leder till att Mastern förlorar en hook och att Contenders slår tärningar som om de både nyss använt Influence (Forge Hook). Spelarna får själva välja vilka hooks de förlorar.

Notera att det är lättare att skaffa hooks i domäner där inflytandet är vanligt, vilket representeras genom att inflytandet finns som ett nyckelord. Om 5 hooks till samma inflytande har uppstått i en domän så blir inflytandet vanligt där. Om det finns färre än 3 hooks så förlorar domänen nyckelordet.

Kindred Lore är ett specialinflytande som representerar kontaktnätverk med vampyrer utanför domänen. Det funkade också något annorlunda än övriga. Antalet platser i inflytandet är inte begränsade men däremot kan du inte skaffa högre nivå än du har åldersstatus: Neonater kan skaffa 1, ancillae 2 och äldste 3. Kindred lore-inflytande ger aldrig resources.

Francesca har Influence (Law and Order) 2. Hennes två hooks är Ben Russel, en polis på narkotiskaroteln och Ada Wilks, en korrupt domare. Maria har inget tålamod för att reda upp misslyckande så hon har gett båda Efficient. Wilks är korrupt så därför tycker Maria att det är logiskt att hon har Amoral. Hon vill inte att hennes namn ska spridas runt i undre världen så Ben är Discrete. I en scen ber Francesca Ben om att bränna upp en rapport som hotar maskeraden. "Jag tänker inte låta buset komma undan för att du är i skiten, Francesca!" Maria måste övertyga honom om att det är rätt att bränna rapporten eller hitta ett annat sätt att lösa sitt problem.

Blodsband

Vampyrers blod har förmågan att trollbinda den som dricker det, de blir besatta av vampyrens närhet och kärlek. För att skaffa mänskliga blodsbundna tjänare följ systemet i avsnitten inläring och bakgrunder. Om en spelarkaraktär blir blodsbanden gäller följande:

För varje natt då den blodsbundne har druckit sin mästares blod ökar blodsbandet med ett steg. Mästaren måste spendera en blood point för varje gång offret dricker. Sedan måste mästaren spendera en blood point mellan varje lajv för att inte bandet ska försvagas ett steg, denna blood point går till den blodsbundne som måste ta emot blod som erbjuds av mästaren om de inte får [1 + blodsbandets styrka] lyckade på ett Humanityslag. Inför varje lajv kan mästaren ge sin blodsbundne ett kommando som denne känner sig manad att följa. Kommandot måste vara konkret och genomförbart. Kommandon som med säkerhet leder den blodsbundnes död ålyds inte.

Första graden:	Kan bli given ett kommando. Motstår med Humanity, om det misslyckas kan spendera en WP för att motstå.
Andra graden:	Kan bli given ett kommando. Kan spendera en WP för att motstå.
Tredje graden:	Kan bli given ett kommando. Kan spendera en WP för att motstå med Humanity.

Att motstå med humanity innebär att gå till en spelledare och rulla sina humanitytärningar successes som krävs är:

Standard: 3 successes

-1 om kommandot strider mot nuvarande humanity-nivå.

-1 om kommandot strider mot nature.

Francesca har ett tredje gradens blodsband till sin skapare Orion. Innan lajvet börjar säger Orionss spelare Kim till Maria: "Det här lajvet måste Francesca göra slut med sin älskarinna Charon." Maria bedömer att relationen till Charon är en viktig del av Francescas försök att behålla sin mänsklighet så hon visar Kim att hon kryssar av en Willpowerpoäng och rullar sina humanitytärningar. Två lyckade. Dessvärre strider det varken mot Francescas Visionary-nature eller hennes humanity så hon måste göra ett allvarligt försök att avsluta sin relation med Miles under lajvet.

Domänskapande

Treacherys värld skapas gemensamt av spelarna, både genom spel och vid spelets start. De som spelar de äldsta karaktärerna kommer få en ledande roll i förarbetet men som spelare ska du alltid känna dig välkommen och uppmuntrad att föreslå nya settingelement som du tycker är intressanta och bidrar till utforskandet av spelets teman.

Först kommer äldstespelarna att samlas och göra lite förberedelser för sina egna karaktärer och domänen som de har format tillsammans. Övriga spelarbasen kommer ha haft fritt fram att komma med förslag på internet i förväg.

Spelarna presenterar sina koncept och diskuterar lite, och svarar sedan på några grundläggande frågor om domänen och dess situation.

Tema och Stämning

Vilket ytterligare tema vill ni introducera? Vad är speciellt för lajvets stämning?

Vilka inre konflikter finns?

Inflytandekonflikter
Domänkonflikter
Ideologiska motsättningar
Praxispolitiska motsättningar
Klanrivalitet
Överbefolkning
Maktvakuum

Vilka yttre konflikter finns?

Andra domäner
Anarker
Sabbat
Independents
Jägare
Övriga mänskliga grupperingar
Andra övernaturliga varelser
Övernaturliga fenomen

Hur ser det mänskliga samhället ut?

Var utspelar sig lajvet?
Vad är staden känd för?
Hur är det politiska läget?
Och värderingarna bakom?
Religion?
Kultur?
Vilka sociala problem finns?

Hur stark är Maskeraden?

Komplett
Intakt
Sårbar
Delvis bruten

Inflytande

Välj Huvudinflytande:

Standard:

FINANSER	(Finance)
POLITIK	(Politics)
LAG OCH ORDNING	(Investigation)
SJUKVÅRD	(Medicine)
MEDIA	(Expression)

Andra förslag:

Aktiemarknad
 Byråkrati
 Bank- och Kreditväsende
 Datorteknik/Internet
 Fackföreningar
 Forskning
 Högre Utbildning
 Juridik
 Kultur
 Militär
 Ockult
 Polisväsende
 Politik
 Psykvård
 Religion
 Sexhandel
 Medicin
 Teknisk Industri
 Tillverkningsindustri/Råvaruutvinning/Energi
 Turism och Service
 Undre Världen
 Överklass

Stadsdelar

Namn?
 Funktion?
 Vad ligger här?
 Vilka bor här?
 Varför är stadsdelen viktig?

Viktiga platser

Mediahögkvarter
 Sjukhus
 Högskola
 Rådhus
 Polisstation
 Parker
 Kulturhus
 Kyrka
 Transporthub

Elysium

Vilka elysium finns?
 Vilken funktion fyller de?
 Vem kontrollerar dem?

Jaktmarker

Var finns Disken (the Rack)?
 Vad är standardkostnaden för blod?
 Vilka övriga jaktmarker är värdefulla?
 Var är det hopplöst att jaga?

Traditionstolkingar

Hur tolkar ni traditionerna?

Vem är "din Äldste"?
Vad innebär det att avslöja sin sanna natur?
Vilket ansvar och vilka rättigheter har den som kontrollerar en domän? Vem har rätt till en domän?
När får man skapa en avkomma?
Vad innebär det att "deras synder är dina att bestå"?
När måste man presentera sig?
Vilka är undantagna?

Domän

Fysik / Abstrakt?
Vilka har domän och var?

Andra Domäner

Var finns de?
Vilka styr där?
Vad vill de er?
Varför är det viktigt?

Historia

Vad har hänt med domänen och när?

1600 (Den Vetenskapliga Revolutionen, Kris i Europa (30-åriga kriget, Stora Turkiska kriget etc))
1700 (Upplysningen, Franska och Amerikanska Revolutionerna, Industriella Revolutionen)
1800 (Industrialisering, Massiv befolkningsökning, Ideologiernas tid, Romantiken)
1900 (Första och Andra Världskrigen, Depression, Demokratisering)
1950 (Kalla Kriget, Månlandningen, Kontrakultur, Sexuell frigörelse)
1970 (Vietnam, Terrorism, Feminism, Reaganomics, Datorer introduceras)
1990 (Soviet Kollapsar, Postmodernism, Informationsåldern börjar)
2000 (11:e septemberattackerna, Det sociala nätet, Finanskris)
Nu

Template för hot:

Vad är det?
Tema:
Vem påverkas:
Beredskap: Okänt Okunniga Medvetna Erfarna

Efter det kommer spelarna välja mellan kort med olika fördelar som finns placerade på ett bord. De turas sedan om att plocka fördelar från bordet i tre omgångar. Turordningen lottas och går första varvet medurs, andra moturs och tredje medurs igen. Alla Äldste får också en domän, där den sämsta går till den som var först i turordningen och så vidare. Fördelarna är följande:

Furste
Master-nivå i inflytande
Domän
Discipliner
Attribut
Kontrollerande relation (blodsband, lifeboon eller mörk hemlighet)
Äldstenätverk
Förbjudet inflytande

Ancillaspelarna får en sammanfattning om läget i domänen. De kommer att få välja ett kort av de kvarvarande. Ancillorna får svara på några frågor.

Hur samarbetar ni för att behålla er status?
Vilka movers and shakers finns?
Vilka platser är viktiga för er?

Vilka nya hot finns?

Efter detta så kommer neonatspelarna få en sammanfattning om läget i domänen och svara på några frågor.

Vilket är inflytandet som de gamla inte kommit åt?

Vilka nya hot finns?

Vilka platser är viktiga för er?

Vilka motsättningar finns mellan gamla och unga?

Det som är allmänt känt kommer sedan att publiceras på nätet av spelledningen.

Karaktärsskapande

Karaktärsskapande i Treachery går i **14 steg** och görs på plats med hela spelbasen närvarande. Det är viktigt att vi använder tillfället för att se till att alla får en rättvis chans att göra sin röst hörd och att hitta spelare att bygga relationer till. Det är inte nödvändigt att exakt allt hamnar på pappret under det fysiska mötet men **alla Trades, Relationer, Titlar och Inflytande** måste färdigställas. Resten är det ok att fylla i själv hemma eller i mindre grupper. Det är fullt acceptabelt att backa i processen och ändra saker så länge det inte specifikt står något annat i reglerna.

1. Tema
2. Koncept
3. Nature
4. Mentor och klan
5. Klansynk
6. Relationer och Trades
7. Attributes
8. Abilities
9. Disciplines
10. Advantages
11. Titles
12. Influence
13. Backgrounds
14. Goals

1. Tema

Lajvet kommer ha två teman som redan är satta. De kommer vara formulerade som frågeställningar. En av dem kommer vara

Vad innebär det att vara mänsklig?

Det andra kommer vara knutet till det specifika lajvets setting. Ta ett par minuter till att fundera på frågorna och vad du vill utforska kring dem. Dina funderingar ska du sedan försöka bygga in i din karaktär.

Du kommer även få ett tredje tema som är specifikt för din klan.

Maria ska spela i ett Treacherylajv och vet att hon vill spela en karaktär som utforskar romantik mellan besläktade. Hon tycker att det här knyter väl in med mänsklighetstemat och nöjer sig där. Det andra temat som är valt för lajvet är vad det innebär med utanförskap. Maria tycker det här temat är mindre intressant så hon bestämmer sig för knyta ihop det med sitt första tema och gör sin karaktär homosexuell, ett romantiskt utanförskap.

2. Koncept, Nature och Demeanor

Ditt koncept är en blandning av dina funderingar kring temat och vad du vill göra på lajvet. Var så specifik eller vag som du vill, det kommer finnas en lista med stöd. Målet är att ha en idé för en karaktär som är ungefär en mening lång.

Vad gör min karaktär?

Hur förhåller sig hen till mänsklighet?

Vem var hen i livet?

Varför skulle någon omfamna min karaktär?

Vid den här punkten ska du också ta och se över lista på tillgängliga natures. Din nature kommer vara mer eller mindre en fast punkt i din karaktär så välj inte något där du vill ha karaktärsutveckling kring utan något som du vill ha som ett ständigt fokus i ditt spelande. Natures ger också en uppfattning om vilka drivkrafter besläktade har.

Besläktade är svekfulla varelser och det är därför ofta smart att gömma sin natur bakom en mask. Om du vill kan du välja en andra Nature som din Demeanor för att dölja din sanna natur. Detta är enbart för rollspel och har ingen teknisk effekt. Tillgängliga natures är som följer:

Nature	Förklaring	Typiskt Goal
Autocrat	Du vill ha makt och kontrollera din omgivning	Få någon under din kontroll
Bon Vivant	Du vill uppleva njutning och starka känslor	Gör någon till din älskare
Competitor	Du vill vara bäst och besegra dina rivaler	Förstör något för en rival
Conniver	Du vill manipulera andra och indirekt styra dem	Lura någon att skada din fiende
Follower	Du vill passa in och hjälpa andra framåt	Hjälp någon att uppnå sitt mål
Judge	Du vill få fram sanningen och lösa problem	Bevisa någon oskyldig
Guide	Du vill lära andra saker och stödja dem	Visa någon vägen till mänsklighet
Monster	Du vill vältra dig i synd och skada andra	Få en oskyldig att lida
Narcissist	Du vill imponera på andra och stå i centrum	Skäm ut en fiende offentligt
Penitent	Du vill göra det rätta och sträva efter bättring	Få en ursäkt för något du gjort
Rogue	Du vill överleva, oavsett konsekvenserna	Skaffa tillgång till mer blod
Traditionalist	Du vill ha ordning och försvara traditionella värderingar	Få en förbrytare hårt dömd
Visionary	Du vill få folk med dig och ändra systemet	Få en utdaterad lag ändrad

Maria tycker det är skoj att undersöka saker så hon vill göra sin karaktär till en privatdetektiv. Hon tycker det känns tråkigt att binda upp hela karaktären kring det så hon beslutar sig för att plocka Visionary som Nature och bestämma sig för vad det innebär senare.

3. Mentor och klan

Vid den här punkten kommer vi gå runt gruppen och höra ett par ord om varje karaktär. De som är ansvariga för en klan kommer att börja med att presentera sin karaktär och vilken typ av karaktärer som de vill ha i sin klan. Därefter kommer alla övriga få presentera sitt koncept. Om vissa koncept är väldigt överrepresenterade så pratar vi om det vid den här punkten och hittar en bra lösning. Alla som inte har ett klanansvar väljer sedan vilken klan de vill tillhöra, den ansvarige som du hamnar hos kommer också att vara din mentor och ha ett visst särskilt ansvar för dig. Om du inte kan få tag på en spelledare under lajvet kan du prata med din mentor. Vi korrigerar sedan så att alla klaner blir lagom stora.

När Maria ska presentera sin karaktär tycker hon det är smidigt att ha ett namn så han kallar sin karaktär Francesca. Hon kan alltid ändra sig om hon kommer på något bättre senare. Eftersom skapare och klan inte är så viktigt för Maria väntar hon tills några andra har valt innan hon frågar om han kan spela i klan Toreador med Kim som mentor.

4. Klansynk och Generation

Klanerna får nu en stund att prata ihop sig, att avgöra vem som är avkomma till vem, vilket klanens tema ska vara etc. Din generation är ett steg högre än din skapares. Det är viktigt att alla får komma till tals och får påverka. I det här steget ska alla få en klar idé om hur klanen fungerar socialt och politiskt,

förstå och ha lite idéer om klanens tema, få sitt karaktärskoncept spikat och få kontakt med de andra spelarna i klanen. Standardgenerationer är Äldste 8, Ancilla 10, Neonat 12. Om någon väljer att vara avkomma till någon av sin egen åldersstatus så sänker det deras blodslinje en generation. En blodslinje kan bara sjunka i generation en gång genom den här effekten.

Effekterna av generation är följande:

Generation	Attribute/Discipline max	Bloodpoints max	per turn
4	9	50	10
5	8	40	8
6	7	30	6
7	6	20	4
8	5	15	3
9	5	14	2
10	5	13	1
11	5	12	1
12	5	11	1
13	5	10	1

Kim spelar också en neonat men vill gärna ha en avkomma. Det finns många Toreadorer i domänen och Kim vill vara på flykt från en närliggande domän. Hen får som Neonat utan skapare på plats generation 12 vilket ger Francesca generation 13. Eftersom de båda är av samma åldersstatus så sjunker deras generation till 11 och 12.

5. Relationer och trades

Nu är det dags att börja bygga upp din karaktärs relationsnätverk. Eftersom Treachery inte använder några karaktärsbakgrunder så är det här mycket av din karaktärs tidigare agerande kommer fram. Använd även detta steg för att se till att du får anledning att spela med de spelare som du vill.

Vanliga relationer är bara till för att få idéer till relationer som kan vara intressanta. Föreslå för någon att ni ska ha en relation och välj en eller hitta på en egen. Skriv ner det på varsin lapp och ge dem till varandra.

Komplicerade relationer är kopplingar som mer eller mindre oundvikligen innebär bekymmer. Du måste ha minst 3 stycken men får gärna välja fler, det kommer leda till ett roligare lajv. Minst en komplicerad relation måste vara till någon inom din egen klan och minst en måste vara till någon utom den. Skriv ner varje relation på varsin lapp och ge dem till varandra.

Alla relationer är till för att vara startpunkter, ni får gärna fundera vidare på dem och hitta på lite förvecklingar. Men var försiktiga att inte bestämma saker som ni istället hade kunna utforska i spel. Nöj er tills vidare med att ha en relation vald och gå vidare.

Trades är ett sätt att representera affärer som skett innan lajvets start, det är också din chans att specialisera din karaktär. Ett trait du har fått genom en trade är något som karaktären du gjort din trade med lärt dig eller ordnat åt dig.

En trade sker genom att du erbjuder ett av dina tradekort till en annan spelare som antingen tackar nej, ger dig ett annat tradekort tillbaka eller köper det för en major boon. Det är acceptabelt att kräva extra insatser som en högre boonkostnad eller etablerandet av en särskild relation. Tre av korten behåller du själv. Dessa kort tillsammans med kort du bytt till dig kommer vara dina extra traits. Du måste i efterhand även berätta vad du spenderade ditt trait på för den du gjort en trade med.

Om du inte lyckas byta bort dina tradekort så går traitsen på dem förlorade.

Det är viktigt att notera att du redan för din karaktärs talan i den här fasen. Om du märker att någon skaffar mycket inflytande och du tror det kommer vara ett hot så är det ok att vägra byta hooks till dem och även att uppmana andra att göra desamma. Gör deals som du tycker passar både din karaktär och spelet som du som spelare vill söka. Notera även att trades och relationer skapas parallellt.

Komplicerade relationer (minst 3, varav minst 1 inom klanen och minst 1 utanför)

Blodsband (tredje graden eller icke relaterat till inläring)

Delar Hemlighet

Förbjuden Relation

Fiender

Ideologiska Motsättningar

Kärlek

Rivaler

Utnyttjar

Älskare

Vanliga relationer

Allierade

Konsangvina (tillhör samma vampyrsläkt)

Informationsutbyte

Kotteri

Meningsfränder

Mentor/Elev

Mänskliga familjeband

Tjänstutbyte

Vänner

Trades för Neonater (Välj 3 till dig, ge bort resten)

1 attribute dot x2

2 ability-dottar x2

1 hook x2

Trades för Ancillae (Välj 3 till dig, ge bort resten)

1 attribute dot x2

1 hook x2

1 discipline dot (in clan*) x2

Trades för Äldste (Välj 3 till dig, ge bort resten)

2** attribute-dottar x2

1 hook x4

2** discipline-dottar x4

*Givarens klan

**1 dot om du ger bort den

Maria har ganska specifika önskemål på vilka dottar hon vill ha så hon börjar i den änden. Hon vill utnyttja sina möjligheter att få starka abilities samtidigt som hon vill ha extra discipliner. Hon vill ge sig in i inflytandespelet senare men kan inte få allt hon vill ha så

hon byter bort en av sina hooks med David som ger henne en disciplindot i utbyte. De bestämmer att Francesca har hjälpt Davids Tremere att spionera fram utpressningsmaterial som han använt för skaffa sig en Hook i utbyte mot att Miles lärt Francesca en disciplin. "Men inte Thaumaturgy förstås." säger David. Maria håller med. Maria lyckas också övertyga James om att inte sälja sina abilitydottar till en äldste utan att byta dem till henne. "Om vi neonater inte skaffar oss abilities så har vi inget att utnyttja mot de äldste sen.", James håller med men vill bli kompenserad med en Liten gäld för att gå med på bytet. Maria tycker bara det är kul att vara skyldig lite tjänster och går med på det. Till slut får Maria tag på det mesta hon ville ha:

1 Discipline (Tremere)

1 Discipline (Valfri)

1 Enkel Gäld

Hon behåller dessutom:

2 Abilities

2 Abilities

1 Attribute

Maria har valt den komplicerade relationen "kärlek" till Nours karaktär Charon. De bestämmer sig för att Charon från början förförde Maria som en del av ett maktspel men att Francescas äkta känslor gjorde att Charon inte kunde gå igenom med det. De bestämmer att de aldrig har pratat om sveket och lämnar det öppet om Francesca misstänker något. Nour säger att hon vet en spelare hon kan prata med om att vara inblandad. "Jag tänkte just samma sak." Sägar Maria finurligt.

7 Attributes

Dina grundläggande förmågor mäts i Attributes som är indelade i tre kategorier: Physical, Social och Mental. Det finns ett kraft- och ett finess-attribute i varje. Fysiska attributes används främst i strid, sociala främst i inflytandespelet och mentala främst för att undersöka saker. Kraft är alla aktiva handlingar som tvingar fram en effekt medan finess handlar om att få reda på information. Notera att attributen är viktiga för att aktivera disciplineffekter. De Attributes som finns är:

	Physical	Social	Mental
Power	Strength	Charisma	Intelligence
Finesse	Dexterity	Manipulation	Wits

Du väljer attribut genom att prioritera kategorierna från 1 till 3 vilket ger dotted att placera ut i kategorierna. Du får även extra dotted att placera ut i vilken kategori du vill. Den första dotted är automatiskt ifylld och kostar alltså ingenting. Kom ihåg att din generation begränsar hur många dotted du får spendera på samma attribute enligt tabellen från steg 4. Du får följande mängd att spendera:

	1:a	2:a	3:e	Extra
Neonat	4	3	2	+1 (+eventuella trades)
Ancilla	5	4	3	+3 (+eventuella trades)
Äldste	5	4	3	+9 (+eventuella trades)

Francesca är en utredare så Maria placerar Mental först. För att få möjlighet att spela inflytandespelet senare så skaffar hon Social som andra, vilket lämnar Physical på tredje plats. Inte mycket att göra. Maria vet att hon som neonat kommer vara relativt svag så hon vill bygga en specialist för att kunna konkurrera.

Intelligence 2, Wits 4 (1+3 = 4)

Charisma 2, Manipulation 3 (1+2 = 3)

Strength 2, Dexterity 2 (1+1 = 2)

Därefter lägger hon till två extra dotted. En för att hon är neonat och en för trades. Maria höjer Wits till 5 och Charisma till 3.

8 Abilities

Tränade färdigheter och specialistkunskap mäts i Abilities som till skillnad från attributes inte kan gå högre än till 5. De är dock också indelade i kategorier: Talents, Skills och Knowledges. De Attributes som finns är:

Talents	Skills	Knowledges
Alertness	Expression	Academics
Athletics	Investigation	Finance
Combat	Leadership	Kindred Lore
Empathy	Stealth	Medicine
Intimidation	Survival	Occult
Streetwise	Technology	Politics

De prioriteras på samma sätt som attributes. Olika abilities är viktiga för olika delar av systemet. Alla åldrar har samma mängd dottar:

1:a	2:a	3:e	Extra
13	9	5	(eventuella trades)

Maria tittar snabbt över bladet och märker att två hennes nyckelabilities ligger i samma kategori nämligen Skills så hon gör den till sin första kategori. Knowledges är kategorin hon är minst intresserad av så hon tar den sist vilket lämnar Talents till andra plats.

Investigation 5, Stealth 5, Expression 3 (= 13)

Alertness 1, Athletics 1, Combat 1, Empathy 3, Streetwise 3 (= 9)

Finance 2, Kindred Lore 1, Medicin 1, Occult 1 (= 5)

Maria känner sig ganska nöjd redan innan hon sätter ut sina 4 extra dottar från trades. Hon vill dock förbättra sina möjligheter att få inflytande bland gängen och i affärsvärlden så hon höjer Streetwise till 4 (1) och Finance till 3 (1). Resten sätter hon på att höja två "bra att ha"-abilities, Alertness och Athletics, till 2 (2),

9 Disciplines

Vampyrernas blodskrafter kallas discipliner och varje dot du har ger dig tillgång till en ny kraft. Alla nivåer finns listade i disciplinavsnittet. Du måste skaffa dottar i minst två olika discipliner och neonater och ancillae får bara skaffa de som hör till sin klan för startdottar. Extra discipliner från trades kan komma med egna begränsningar. Kom ihåg att din generation begränsar hur många dottar du kan lägga i samma disciplin enligt tabellen i steg 4.

Neonat	3	
Ancilla	8	
Äldste	18	(upp till 2 out of clan discipliner)

Maria har inte svårt att välja sina discipliner. Auspex känns givet för en utredare och hon vill hellre ha en dot Presence än Celerity, dels för att det är roligare på elysium och dels för att hon är usel på strid oavsett.

Auspex 2, Presence 1

Maria lyckades trade:a till sig 2 extra dottar i discipliner (varav en måste vara en av Tremereklanens in clan discipliner) och hennes sunda förnuft säger att Presence 2 vore ett klokt val, men hon vill verkligen kunna läsa folks tankar. Hon bestämmer sig för att göra vad som känns roligast och ökar Auspex till 4 (2).

10 Advantages

Willpower och Humanity är två väldigt viktiga traits både mekaniskt och för hur du vill spela din karaktär.

Willpower är en resurs som ger dig möjlighet att använda vissa disciplinkrafter, undvika skada i strid och göra motstånd mot magiska effekter där driften att överleva är avgörande. Willpower avgör hur många Willpower Points du har att spendera.

Humanity är hur mycket av din mänsklighet du har kvar och är din motståndskraft mot krafter som tvingar dig att agera mot din moral. Du har följande grund och extra dotted:

	Willpower	Humanity	Extra
Neonat	1	5	5
Ancilla	3	4	5
Äldste	5	3	5

Maria tänker sig Francesca som ganska van vid det hårda livet på gatorna och hon vill dessutom ha gott om Willpower att spendera på Auspex 4.

Humanity 5, Willpower 6 (0, 5)

11. Titles

Nu hålls en kort presentation där du och de andra spelarna berättar om era uppdaterade karaktärer för att ge en uppfattning om ungefär vilken typ av karaktärer som finns. Sedan kommer titlar utses i en process som liknar trades. Du representerar alltså din karaktär och får göra deals med andra karaktärer för att få en titel som du vill åt.

Notera att vissa titlar redan kan vara utdelade i Domänskapandet. Övriga titlar delas ut enligt följande:

1.

Primogener, som är ett råd av äldste som rådgör Fursten och representerar sina klaner. I praktiken är det dock en samling av de som är för mäktiga för att kunna ignoreras. Alla får ansöka, sedan behandlas ansökningarna i åldersstatusordning (äldst först). Alla primogener får rösta, även de som tillsatts i den här fasen. Enkel majoritet ger en plats, vid lika kommer man inte in.

2.

Fursten är envåldshärskare över domänen. Om det inte finns en Furste så väljer primogenet en Furste. Alla får ansöka. Om ingen kan få stöd från en enkel majoritet av primogenet så står domänen utan Furste.

3.

Fursten väljer en Seneschalk (språkrör, administratör och rådgivare) och en Lagman (som upprätthåller ordningen och tolkar traditionerna). Primogenet väljer en Elysiemästare (som uppehåller etiketten på elysium och beslutar om någon ska kastas ut).

4.

Lagmannen väljer upp till tre Fiskaler (som assisterar lagmannen i praktiska saker) och Fursten väljer en Jägare (som skyddar domänens gränser och bortkämpar tjuvjägare).

5.

Alla som vill kan sedan kandidera till att bli Harpyjor (som håller ordning på status, rykten etc och

fungerar som vittnen). Eftersom det är en informell titel som mest har att göra med tillit så blir alla som får stöd från minst en tredjedel av domänen Harpyjor, detta avgörs genom handuppräckning. Om ingen väljs, så blir den med mest stöd Harpyja. Om det är lika, så blir alla som har lika mängd röster valda.

Francesca hade gärna blivit Lagman, men det blir bestämt svårt. Istället snackar Maria ihop sig med Alex som spelar en ancilla om att försöka hjälpa honom bli lagman i utbyte mot att få bli fiskal. Sen erbjuder hon fursten en Gæld för att stödja Alex. Fursten accepterar (han har fått andra mutor för detta redan så varför inte). Alex håller sitt löfte. Maria röstar sedan för alla som kandiderar till harpyjor. Att göra sig ovän med dem innan spelet ens börjat verkar onödigt och Francesca behöver pålitliga källor till information.

12. Inflytande och hooks

Mänskligt inflytande är av yttersta vikt för beslättnades maktspel. Det används för att hålla maskeraden intakt, för att ligga först i informationsspelet och för att säkra tillgången av blod och pengar.

Inflytanden är indelade i områden som har vars en styrande ability. Allt inflytande representeras ytterst i systemet av enskilda personer som kallas Hooks. Det finns tre nivåer av inflytande, Lurker, Contender och Master som kräver 1, 2 och 3 hooks respektive. Vem som helst kan bli Lurker i ett område men det finns bara två Contenderplatser och en Masterplats.

Innan du kan definiera hur mycket du har i ett inflytande måste du därför välja vilka inflytanden du vill försöka skaffa. Detta görs genom att du placerar ut dina hooks odefinierade i önskade inflytandeområden för att se om du får dem. Antalet hooks du har att fördela är enligt följande:

Neonate:	2 hooks	+eventuella trades
Ancilla:	4 hooks	+eventuella trades
Elder:	6 hooks	+eventuella trades

Om Elder influence har plockats under domänskapandet så sätts masternivån åt sidan och kan inte plockas av någon annan. Du som tagit Elder influence måste spara 3 hooks till att köpa det inflytandet, men dessa förbrukas först när allt annat inflytande fördelats. Alla informeras om vilka masternivåer som blir otillgängliga på detta vis men inte vem som äger dem. Sedan gör alla sina val av hur de vill fördela sina hooks och lämnar in dem till spelledningen. Själva fördelningen görs enligt följande system:

Alla Masternivåer sköts innan contendernivåerna delas ut. Det mest populära inflytandet sköts först. Processen börjar på första steget i listan nedan och fortsätter ett steg om det är lika mellan en eller flera individer.

1. De som saknar ett inflytande får förtur
2. Flest hooks vinner
3. Mest dottar i inflytandets ability vinner
4. Mest dottar i Charisma vinner
5. Slumpen avgör

När alla master och contender nivåer är placerade så spenderar du resten av dina hooks på lurkernivåer.

Francesca har 2 Hooks att lägga ut, två för att hon är neonat och inga extra från trades. Det är osannolikt att få ett bra inflytande men Maria har inget att förlora på att försöka så hon bestämmer sig för att lägga två hooks i Law and Order inflytandet. Masterinflytandet har lagts åtsidan åt en äldste som tagit Elder Influence. Francesca, Orion, Charon och Gijs har sökt Law and Order. Orion har redan fått en contenderplats i ett annat inflytande och prioriteras bort. Övriga har följande stats:

	Hooks	Investigation	Charisma
Francesca	2	5	2
Charon	5	2	5
Gijs	2	4	4

Charon har flest hooks och får en contenderplats. Nour avsätter omedelbart 2 av Charons 5 hooks och har 3 kvar. Eftersom Francesca och Gijs båda har två hooks så jämförs Investigationrating. Turligt nog för Maria har Francesca mest och hon får avsätta sina två hooks. Hade de haft lika hade Charisma jämförts (Gijs hade vunnit) annars hade slumpen avgjort.

13. Backgrounds

De besläktade som har pengar kan skaffa sig bekvämligheter i form av backgrounds. Dessa är saker som för en löpade kostnad ger en fast bonus. Du får plocka upp till följande mängd backgroundsdottar:

Neonat:	2
Ancillae:	4
Elder:	8

Du kan skaffa upp till tre dottar i samma background. Alla backgrounds utom Herd kan du dessutom skaffa flera gånger.

OBS. Backgrounds har en kostnad som måste betalas i varje downtime. Den är per dot i alla backgrounds totalt och beräknas enligt följande:

1	1
2	2
3	4
4	6
5+	+2 per extra dot

Equipment

Du har tillgång till utrustning som ger dig 1 extra tärning per dot i en given färdighet, eller vapen enligt vapenlistan. Ibland möjliggör utrustning handlingar som annars vore omöjliga.

Haven

Du har en fristad som ger en extra tärning per dot på slag för att gömma dig eller fly när du är där. Karaktärer som saknar fristad överhuvudtaget riskar dessutom att hamna i bekymmer under downtime.

Herd

Du har tillgång till människor som frivilligt tillåter dig att dricka deras blod. Varje dot ger en feedpoint (FP) i downtime.

Ghouls

Du har mänskliga tjänare som är bundna till dig genom blodsbandet. Om de är hooks har de en automatisk success per dot för att motstå att bli förstörda eller stulna. De får även nyckelordet Bound, vilket innebär att de aldrig kommer agera mot vad de anser är ditt eget bästa.

Om de har ett annat syfte så har de en aid action i downtime.

Alla ghouler har följande stats:

Dots:	1	2	3
Alla attribut:	1	2	3
Tre specialistabilities:	2	3	4
Övriga abilities:	0	0	1
Potence:	1	1	1
Valfri in-clan disciplin:	0	1	2

Maria vill använda alla sina döttrar så hon väljer att ha en Pistol från utrustningslistan och Haven 1 så att Francesca slipper konsekvenser för att vara utan en vettig fristad. Varje downtime måste Francesca spendera två Resources eller förlora av sina bakgrunder.

14. Goals

Dina mål är en av de absolut viktigaste sakerna på ditt karaktärsblad. De är saker som din karaktär vill och som du som spelare är intresserad av att utforska. Dina goals är tvingande spelarprioriteter och även ett sätt att kommunicera till spelledare och andra spelare att du vill spela på detta. Dina goals är det överlägset viktigaste sättet för dig att få XP.

Alla karaktärer har tre stycken Goals.

Ett goal är formulerat som ett värdepåstående följt av ett konkret mål. Min karaktär tycker X och ska därför göra Y.

Följande begränsningar finns på Goals: Minst ett måste vara baserat på din nature. Minst två måste vara baserade på något av lajvets tre teman (Humanity, lajvets tema, din klans tema).

Två av dina goals får du hålla hemliga men ett av dem kommer vara öppet för hela spelgruppen. Det är inte nödvändigtvis det goal som din karaktär tycker är minst hemligt utan bör vara det goal som är mest talande för din karaktär och som du vill ha mest spel på.

För varje mål du aktivt agerat mot under lajvet får du en XP.

Maria vet redan att hon vill ha ett mål om sin älskarinna Charon. Hon frågar Kim om Orion kan vara emot deras relation. "Det kan jag absolut hitta på en anledning till. 'Jag vill ju bara ditt bäst mitt barn.'"

Maria skriver in som sitt första mål: "Min kärlek till Charon är äkta, jag ska få Orion att inse att vi är menade för varandra." (Tema: Humanity)

Maria vill också spela inflytandespelet och ser en möjlighet att knyta det till sin Visionary-Nature: "Polisen borde tjäna människornas intressen och inte de besläktades. Jag ska ta över och ändra på saker." (Nature)

Toreadorklanen har valt temat "Hur långt får man gå från konsten?" Maria tycker detta är ett coolt tema och väljer målet "Jag vill kunna skaffa konstnärsgroups. Jag måste göra tjänster för någon så jag får att betala för dem." (Tema: Klan)

Maria väljer att göra sitt mål om polisen offentligt. Det är inte något som Francesca pratar om men Maria tycker den är intressant och vill ha spel på den.

Titlarnas Funktioner

Furste

Alla domänägare är skyldiga Fursten en Gæld vid spelstart.
Fursten har en extra downtime handling som endast kan användas till Conserve.

Seneskalk

Seneschalen får utdela en extra valfri downtimehandling till en valfri person.
Seneschalen har en extra downtimehandling som endast kan användas till Aid Action.

Lagman

Lagmannen kan välja ett område där det uppstår ett Problem mindre under downtime.
Lagmannen kan välja ett område där det uppstår ett Problem mer under downtime.

Fiskal

Fiskaler har en extra downtimehandling som endast kan användas till Investigation.

Jägare

Jägare får tillgång till en egen rykteskategori: Utbyggden.

Harpya

Harpyan får utdela 1 xp till "den person som lämnat in det bästa ryktet under downtime."

Elysiemästare

Elysiemästaren får ställa vars en personlig fråga till tre valfria besökare på Elysium. Besökaren måste svara ärligt eller betala en Liten Gæld. Om information avslöjas beslutar spelarna hur den har framkommit.

Primogen

Primogener har en extra downtimehandling som endast kan användas till Aid Action till någon inom klanen.
Primogener får ställa en personlig fråga till en valfri klanmedlem. Klanmedlemmen måste svara ärligt eller betala en Gæld. Om information avslöjas beslutar spelarna hur den har framkommit.

Uptime

Uptime är vad som händer när spelgruppen träffas för att faktiskt lajva. Kom ihåg att respektera både andra enskilda lajvare och spelgruppen genom att hålla dig till de ordningsregler som finns.

Spelarmöte och spelstart

Vid utsatt tid samlas alla spelare och spelledningen. Under förmötena är det obligatoriskt att bära en namnskylt med off- och innamn samt pronomen för både spelare och karaktär. Spelledningen kör en kort genomgång av den fiktionella situationen. Efter detta går man runt lajvgruppen och alla berättar mycket kort om sin karaktär enligt ungefär följande format:

Vad heter du?

Vad heter din karaktär? Vilken ålderstatus, klan och titel (om någon) har hen?

Vad är en sak din karaktär är välkänd för?

Vad är ditt öppna Goal?

Därefter tar spelledningen emot eventuella frågor och placerar karaktärerna inför spelstart.

Möten

Ibland är det avgörande att ha hemliga möten i ett intrigspel, det kan dock leda till att spelet stannar för alla andra. Därför får inga möten, mellan några karaktärer, under några omständigheter, överskrida 15 minuter. Helst ska de vara kortare än så, men längre möten är ett brott mot reglerna och kan resultera i en varning. Om det behövs så klocka mötet. Med fördel kan man ta paus i komplicerade beslutsprocesser för att konsultera andra karaktärer (och kanske motta gälder för att driva vissa

frågor).

Spelledarkontakt

Om du behöver ha kontakt med spelledare så finns ett kösystem som du kan skriva upp dig och få hjälp så fort som möjligt. Anledningar att kontakta spelledare kan vara:

Användning av discipliner eller inflytande
Scener som inte utspelar sig på elysium
Spelledare behövs för scen
NPC behövs för scen
Regelfrågor
Ordningsfrågor

Inget möte med en spelledare ska ta mer än 5 minuter. Det är dock spelledarens ansvar att hålla på detta.

Off

Under normala omständigheter bör du undvika att befinna dig i off området i mer än ett par minuter i taget. Det är strikt otillåtet att förhandla eller ha in-character möten i offområdet.

Konfliktsystem

När du använder en disciplinkraft i elysiespel gäller följande: Du måste ha minst 4 tärningar i din tärningspool för att få använda kraften överhuvud taget. Du gör tecknet för kraften och om den kräver att du spenderar blood eller willpower så ger du ditt resurskort till din medspelare som kryssar av rätt mängd resurser.

Om det är viktigt att motstå där och då så gör offret motståndstecknet och om motstånd kräver att de spenderar blood eller willpower så lämnar det sitt kort och du kryssar av rätt resurs. Du visar därefter upp lika många fingrar som du har i tärningspoolen. Om offret har mer än din pool för effekt i sin pool för försvar så lyckas de motstå, annars fungerar effekten. Om det finns text för "Förenklad" är det den som gäller.

Om strid uppstår så sköts det antingen med karaktärsblad framme så att din medspelare kan kolla av att allt går rätt till, eller med spelledare på plats. Det samma gäller disciplinkrafter som har regler som kräver spelledarkontakt. Det är acceptabelt att stanna spelet för en stund för att lösa en mekanisk eller genomföra effekten av en disciplin.

Spelslut

15 minuter innan spelslut ger en spelledare signal att lajvet ska avslutas. Avsluta det du håller på med eller gör dina sista grejer. När tiden är ute säger spelledaren till att det är dags att bryta.

Downtime

Downtime sker i åtta faser:

1. Blod
2. Dela ut extrahandlingar, utnyttja inflytande.
3. Välj downtime-handlingar.
4. Resultat
5. Scener
6. Humanity
7. Uppdatera karaktärsblad
8. Få rykten och Resources

Fas 1: Blod

För att överleva måste vampyrer dricka blod, utöver det används även blod för att läka skada och att använda disciplinkrafter. I downtime skaffar man blod i grupper om 5 blood points (BP), en grupp om fem kallas en feeding point (FP). Följande mängder FP behövs.

- 5 FP för att överleva. * **
- 1 FP per disciplin vars downtimekraft är aktiverad
- 1 FP (och en Willpower) per aggravated-skada du vill läka
- 1 FP kan växlas mot 5 BP eller tvärtom
- 1 BP för varje blodsbinden spelarkaraktär

*Herd minskar kravet med en FP per dot av herd

**Ventrues behöver dubbelt så mycket blod om inte deras feeding restriction kan uppfyllas.

Varje disciplin har en särskild downtimekraft som ger extra tärningar till en specifik downtime-handling. De finns beskrivna i disciplinreglerna och markerade vid korresponderande downtime-handling.

I inlämningen skriver du in hur många FP du tänker ta och i vilken domän du tänker jaga. Du skriver också om du tänker läka skada eller aktivera downtimekrafter. Du får alltid blodet du har bestämt dig för att ta.

Varje domän har en blodkapacitet och om den överskrids så uppstår problem: Incidenter som drabbar specifika individer och Maskeradhot som drabbar domänen.

Overfeeding:	1-3 FP	4-9 FP	10+ FP
Incidents:	1	2	4
Masquerade threat:	None	slight	serious

Incidenterna delas ut enligt följande system. Varje karaktär som jagat i domänen får 1 till 9 tärningar baserat på följande:

Bas:	5
Har tillåtelse:	-2
Har bra metod:	-1
Har relevant disciplinkraft:	-1
Humanity 6+:	+/- 0
Humanity 5 – 4:	+1
Humanity 3 – 1:	+2
Nosferatu:	+2

Tärningarna slås sedan och det totala värdet räknas ihop. Den som har högst värde får en incident först och sedan fortsätter det nedåt. Slump är tiebreaker.

Francesca har förhandlat sig till att få jaga för 5 FP på En av Furstens jaktmarker. Maria vill aktivera Auspex i downtime så hon

bestämmer sig för att ta 5 FP för att överleva plus 1 FP extra för att använda sin disciplinkraft. Maria tänker att det antagligen inte kommer gå att spåra till henne eftersom domänen har 15 FP. Hon skriver in att hon använder sin presence för att ragga på tjejer.

Spelledningen får in följande

	FP	Herd	Användning
Francesca	6	0	5 överlevnad
Fursten	6	2	5 överlevnad, 1 Presence, 1 Dominate, 1 läka aggravated skada
Gijs	4	1	5 överlevnad

Eftersom 16 FP är tagna så är det overfeeding. Francesca börjar med 5 tärningar, har tillåtelse att jaga på domänen (-2) och en bra metod (-1) med en relevant disciplinkraft (-1). Hon har dock humanity 5 (+1). Hon slår 2 tärningar som visar 4, 9. Hon summerar det till 13. De andra har:

		Tillåtelse	Metod	Disciplin	Humanity	Nosferatu	Totalt	Slag
Fursten	5	Ja (-2)	Ja (-1)	Ja (-1)	3 (+2)	Nej (0)	3	2, 8, 9 (19)
Gijs	5	Ja (-2)	Ja (-1)	Ja (-1)	8 (0)	Ja (+2)	3	5, 6, 10 (21)

Gijs har högst värde och meddelas av spelledningen: "När du du dricker från en sovande människa vaknar hon upp och ser ditt monströsa ansikte. Vad gör du?". Gijs skickar ett svar: "Jag skyller mitt ansikte och säger: 'Förlåt. Jag måste göra det. Förlåt.'" Sedan springer jag därifrån." Spelledaren slår Gijs Wits + Stealth (7 tärningar: 2, 2, 3, 6, 8, 9, 10) för att komma undan noterar att det är inga problem med tre lyckade. Om det här kommer fram kan Gijs få det besvärligt.

Fas 2: Dela ut extrahandlingar och Händelser

Alla karaktärer som har förmågan att dela ut extrahandlingar gör det nu. Om du vill övertala någon att de borde ge sin extrahandling till dig så måste det vara gjort nu.

Om särskilda händelser sker inom ett inflytande får de som äger inflytande där en chans att påverka det nu. De som har mest hooks har större påverkan vilket representeras genom att Mastern får 3 extra lyckade på slag för att påverka och contenders får 1 extra lyckad.

Maria får tillsammans med alla andra spelare med en karaktär med contenderplats eller högre i Law and Order ett PM från spelledningen: "Det har kommit in en kropp som är tömd på blod till bårhuset. Vad gör du?" Eftersom Maria är fiskal tycker hon det vore dumt om hon inte agerade. Så hon PM tillbaka om att muta folk på bårhuset om att få kroppen bränd.

Som fiskal får Maria en extra Downtimehandling som bara kan användas till Investigate.

Fas 3: Downtimehandlingar

Under downtime skaffar sig vampyrer information och inflytande som de kan använda för att förstärka sin makt. De lär sig även nya saker som de kan få användning för under lajven. Karaktärer har tillgång till downtimehandlingar enligt följande:

Alla:	4 fria downtimehandlingar
Alla:	1 Mentor eller 1 Learn/Invest
Äldste:	1 Mentor
Ancillae:	1 Influence (Steal)
Neonater:	1 Learn/Invest

Titlar och speciella omständigheter kan ge tillgång till extra handlingar.

En downtimehandling kan inte användas flera gånger mot samma mål med undantag för Invest. Discipliner är markerade med en asterisk för att påminna om att de måste vara aktiverade för att läggas till.

Downtimehandlingarna lämnas till spelledningen, tillsammans med en kort (en till två meningar)

beskrivning. De downtimehandlingar som finns tillgängliga är:

AID ACTION

Slag: Varierar

Du hjälper/eller stjälp en annan karaktär. Du skickar in en Aid Action-handling och anger en handling som en annan karaktär tänker genomföra och om du vill hjälpa eller stjälp. Om de har skickat in handlingen som du anger så får de välja om de vill motta din Aid Action. De från INTE veta om du kommer hjälpa eller stjälp (du får givetvis påstå vad du vill). Om de vill ta emot din hjälp slår du samma slag som de gör och lägger till/drar ifrån dina lyckade till deras. Den du hjälper är dock den som får effekten av en lyckad handling. Om handlingen du hjälper innebär en risk så kan den drabba även dig.

CONSERVE (Influence)

SKYDDA DOMÄN Charisma + Inflytandets Ability + Dominate* + 3 Automatiska lyckade VS
Motståndarens slag för INFLUENCE (Steal) eller INFLUENCE (destroy)

SPÅRA ANGRIPARE Manipulation + Inflytandets Ability + Auspex* VS
Motståndarens slag för att dölja sig

Du förstärker din kontroll över ett av dina etablerade inflytandeområden och får möjlighet att upptäcka vem som genomför eventuella angrepp. Vanligtvis försvarar du ditt inflytande med Inflytandets ability + Dominate*, men med conserve influence-handlingen får du lägga till din charisma och får dessutom tre automatiska lyckade.

CONSERVE (Domain)

HINDRA PROLEM Intelligence + Leadership/Streetwise + Animalism VS
Svårighetsgrad på problem

UPPTÄCKA JAKT Wits + Leadership/Streetwise + Protean* VS
Motståndarens slag för att dölja sig

Du minskar de omedelbara effekterna av problem som uppstår på din domän till följd av ploter, downtimehandlingar och overfeeding. Du får också slå slag för att upptäcka vem/vilka som overfeedat i din domän.

INFLUENCE (Forge)

SKAPA HOOK Charisma + Inflytandets Ability + Presence* VS
Special

KRAV Tidigare lyckad Investigate (Influence) ELLER Namngiven karaktär som inte är en hook

Du skapar en ny Hook förutsatt att det finns en ledig plats för dig. Om flera personer försöker flytta till en tom plats samtidigt bestäms vem den går till enligt följande:

1. De som har förlorat en hook i inflytandet denna eller föregående downtime lämnar företräde till alla andra.
2. De som stjälp inflytande får förtur.
3. Den som har störst antal successes får förtur.

Du måste specificera i vilken domän du skapar en ny hook. En lyckad krävs för att skapa en ny hook i en domän där inflytandet är vanligt förekommande, annars krävs tre lyckade. Du får slå ett slag för att dölja din inblandning.

INFLUENCE (Steal)

STJÄLA HOOK Charisma + Inflytandes Ability + Presence* VS
Motståndarens basslag (Inflytandets Ability + Dominate*) ELLER CONSERVE (Influence)

DÖLJA SPÅR Manipulation + Stealth + Obfuscate* VS
Motståndarens slag för att upptäcka

KRAV: Namngiven karaktär som är en hook tillhörande en annan karaktär

Du stjälar en hook förutsatt att det finns en ledig plats för dig på en högre nivå (contender om du är lurker, master om du är contender). I annat fall frigörs hooken så att ingen längre kontrollerar den. Du får slå ett slag för att dölja din inblandning. Se Influence (Forge) för mer information.

INFLUENCE (Destroy)

FÖRSTÖRA INFLYTANDE Valfri kombination av Strength/Charisma/Intelligence + Inflytandets
Ability/Combat/Intimidation + Celerity*/Fortitude*/Potence*/Dementation* VS
Motståndarens basslag (Inflytandets Ability + Dominate*) ELLER CONSERVE (Influence)

DÖLJA SPÅR Manipulation + Stealth + Obfuscate* VS
Motståndarens slag för att upptäcka

KRAV: Namngiven karaktär som är en hook tillhörande en annan karaktär OCH Förlora en Humanitydot

Du förstör permanent en hook. Du får slå ett slag för att dölja din inblandning.

INVESTIGATE (Character: Influence)

UNDERSÖKA Manipulation + Investigation + Auspex* VS
Special

Du undersöker en karaktärs inflytande. Du får spendera dina lyckade för att få information enligt följande:

Alla Masternivåer	1
Alla Master och Contendernivåer	2
Alla Inflytandenivåer	3
Alla hooks i ett valt inflytande	2
En hook i ett valt inflytande	1
En känd hooks keywords	1

När tärningarna slagits så spenderar du alla dina lyckade samtidigt. Om det inte finns någon information att hämta så går dina lyckade åt för att få reda på det. Om du inte kan spendera dina lyckade jämnt så går oanvända till spillo.

INVESTIGATE (Character: Resources)

UNDERSÖKA Wits + Investigation + Protean* VS
Special

Du undersöker en karaktärs backgrounds och feeding. Du får spendera dina lyckade för att få information enligt följande:

En slumpmässig background	1
En vald typ av background	1
Hur mycket blod som tagits och var	3
Hur många Resource points karaktären har	3

När tärningarna slagits så spenderar du alla dina lyckade samtidigt. Om du spenderar mer lyckade än det finns backgrounds så går de till spillo.

INVESTIGATE (Character: Downtime actions)

UNDERSÖKA Wits + Investigation + Protean* VS
Motståndarens Wits + Stealth + Obfuscate*

Du undersöker vilka downtime-handlingar en spelare har valt och kan välja att ingripa för att stoppa någon av dem. Om du lyckas så får du en lista av handlingar och kan sätta en scen där du ingriper på ett sätt som du finner lämpligt.

INVESTIGATE (Counter espionage)

UNDERSÖKA Wits + Investigation + Protean* VS
Motståndarens Wits + Stealth + Obfuscate*

Du undersöker om någon försöker ta reda på saker om dig eller dina inflytanden. Du får en lista på alla som har undersökt dig som du har fått lika många eller fler lyckade som.

INVESTIGATE (Phenomenon)

UNDERSÖKA Wits + Investigation + Dementation* VS
Special

Du försöker ta reda på information om ett settingelement. Fler lyckade ger mer, bättre information. Det är möjligt att välja ett inflytandeområde, i sådana fall ger 1 lyckad ett osäkert rykte och 3 lyckade ett säkert rykte.

INVESTIGATE (Influence)

UNDERSÖKA Manipulation + Inflytandes Ability + Auspex* VS
Special

Du undersöker det allmänna läget inom ett inflytandeområde. Den första lyckade ger vem som är master och contenders, alla följande lyckade ger slumpmässiga hooks inom inflytandet.

LEARN

Slag: Inget slag.

Du börjar att lära dig ett nytt trait enligt inlärningsreglerna.

INVEST

Slag: Inget slag.

Du börjar skaffa dig en ny background enligt inlärningsreglerna.

MENTOR

Slag: Inget slag.

Du ger mentorbonusen till någon för ett trait du är kvalificerad att lära dem enligt inlärningsreglerna.

REST

Slag: Inget slag.

Du återfår alla spenderad Willpower.

[Steal Influence.](#) [Forge Influence.](#) [Investigate Character Downtime actions.](#) [Investigate Influence.](#) [Learn.](#)

Fas 4: Resultat

Spelledningen genomför alla slag och skickar sedan resultaten tillbaka. Detta sker i omgångar enligt följande:

1. Händelser i inflytandeområden behandlas.
2. Aid Actions mottas eller vägras, Investigate (Counter espionage) handlingar genomförs och ageras på vid behov.
3. Influence, och övriga Investigation får svar och genomförs. Learn och Mentor accepteras.
4. Karaktärer som tagit Rest-handlingen återfår full Willpower. Om de fortfarande har aggravated-skada kvar att läka kan de göra det nu, men deras Willpower kommer då inte vara full på lajvet.

Anna,

Fas 5: Scener

Spelare som vill kan sätta en (1) scen som går utanför downtimesystemet. Dessa scener kan vara saker som att använda sitt inflytande på ett konkret sätt, att söka upp en fiende för att konfrontera dem, att försöka ta kontroll över ett övernaturligt fenomen osv. Dessa scener spelas via chat, mail eller telefon med en spelledare.

Fas 6: Humanity

Du måste slå ett humanityslag för din karaktärs vardag om du inte fått en Humanity-XP förra elysiet. Om du inte får de 2 lyckade som krävs förlorar du en dot i Humanity.

Ett undantag görs för karaktärer som har 1 dot humanity. Om de har fått en Humanity-XP så löper de ändå risken att förlora sin mänsklighet. De slår en tärning, visar den 6 eller mer så behåller de sin mänsklighet.

En humanity 1 karaktär som inte fått sin Humanity-XP har en minimal chans att behålla kontrollen. De slår också en tärning men behåller sin mänsklighet endast på 10.

Gangrels har svårare att behålla sin mänsklighet om de inte anstränger sig. De behöver 3 lyckade på alla downtimehumanity slag utom på humanity 2 och 1.

Francesca har inte fått en Humanity XP den här sessionen. Maria ser att hon har Humanity 6 och rullar 6 tärningar. 1, 3, 3, 3, 4, 10. Maria suddar ut en av Francescas Humanitydottar och funderar på vad hon har gjort som fick henne att förlora en del av sin mänsklighet.

Fas 7: Uppdatera karaktärsblad

Spendera din xp enligt inläringssystemet. Om dina traits har förändrats så uppdaterar du ditt karaktärblad nu. Om du har uppnått några av dina mål så ersätter du dem med nya. Utöver det kan du byta ett goal som du inte trivs med.

Maria blabla inläring.

Fas 8: Förberedelser

Du får rätt antal rykten, resurser och problem enligt dina uppdaterade traits.

Francesca har blabla döttrar och får blabla grejer.

Inläarning

Att lära sig nya saker i Treachery är ett viktigt sätt att skaffa sig mer makt. För att göra detta behövs det alltid erfarenhetspoäng (XP) som du får genom att spela på dina mål och genom att spendera tid med att träna.

Du får ett XP om du aktivt har spelat mot ett av dina Goals. Med aktivt spelat mot menas att du åtminstone sökt en scen om ditt goal. Om du gett upp något för att uppnå det ska du alltid vara garanterad XP.

När du vill skaffa en ny dot i ett trait tar du Learn-handlingen i downtime och skriver ner vad det är du vill lära dig. Skriv också ner hur mycket det kostar, enligt tabell nedan (notera att du bara behöver ta Learn-handlingen första gången du spenderar XP för en dot av ett trait). Mellan varje session får du normalt spendera (upp till) en XP på varje stat du lär dig. När alla XP är spenderade så får du börja använda ditt nya trait. Du kan sänka kostnaden för traits 1 för 1 genom att uppfylla olika extrakrav, kostnaden kan dock aldrig sjunka under 1. Du måste kvalificera för kravet på nytt om du vill skaffa dig flera döttrar. Kostnaderna är som följer:

Ny nivå	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	EXTRA
Attribute	-	2	3	4	5	6	6	7	7	8	M, B
Ability	2	2	3	3	4	-	-	-	-	-	M
Discipline	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	M, B, IC
Willpower	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	-
Humanity*	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-
Ritual	2	3	3	4	4	-	-	-	-	-	M, IC

M= Mentor - Någon som behärskar nivån du vill skaffa har tagit Mentor-handlingen i downtime för att hjälpa dig.
B = Blod - Du är en äldste, eller har druckit blod från en vampyr med högre åldersstatus än dig själv.
IC = In Clan - Disciplinen är en klandisciplin för din klan, eller du har druckit blod från någon där den är det.

*Humanity kräver Humanity-XP som från ett mål som handlar om att förbättra sin mänsklighet. En spelledare godkänner ditt humanitymål. Humanity-XPn kan endast användas till detta.

SpecialXP från roller kan spenderas på ett stat som redan har fått ett xp den här sessionen (för totalt max två XP).

Om du vill skaffa en ny bakgrund så tar du Invest-handlingen i downtime. För varje gång du tar den kan du skaffa en dot på en ny bakgrund. När du vill kan du kvittera ut dina spendade handlingar och börja använda bakgrunden, men då måste du även börja betala resources för den i downtimesystemet. Bakgrunder kan ha upp till tre nivåer. Vill du gå från noll till tre döttrar måste du alltså ta handlingen tre gånger. Du får spendera flera investhandlingar på samma bakgrund under samma downtime.

Du kan inte lära dig första dotten av en disciplin utan att ha klanens blod.

Anna,

Stridsregler

Vampyrer är i grund och botten varelser styrda av basala drifter. Hotet om fysiskt våld bubblar alltid strax under ytan. Att besegra en människa kräver oftast inte mer än ett slag och kanske en humanity-förlust men så fort två spelarkaraktärer slåss, till döden eller ej, så använder vi det här systemet. Spelare kan också bedöma att vissa motståndare som en karaktär kan stöta på i en scen kräver stridssystemet.

Innan striden börjar måste båda sidor berätta sina mål för striden. Det kan vara så enkelt som att du försöker döda någon och de försöker överleva, eller något mer komplicerad mål som att du försöker stjäla en tavla ur en äldstes fristad. Det är lämpligt att försöka undvika att starta strider för att döda andra spelarkaraktärer utan god anledning och utan någon form av förvarning så som hot, fiendskap eller gemensam inblandning i höga politiska spel.

OBS: I strid kan du endast spendera willpower-points i fas 3.

Strid sker i faser enligt följande

Innan striden börjar: Överraskningsangrepp

Om det finns anledningar att du borde bli överraskad så slå Wits + Alertness + Auspex mot Dex + Stealth + Obfuscate. Om det finns andra relevanta disciplinkrafter, lägg till dem. Om du är överraskad får du automatiskt lägre initiativ än alla som inte är det, du får dessutom inga dodgetärningar. Överraskningen varar den första stridsrundan.

Fas 1: Initiativ

Karaktären med bäst initiativ reagerar snabbast i strid. Att ha bra initiativ har flera fördelar. Dels får du veta vad dina motståndare planerar innan du själv måste välja och dels så får du göra skada även rundan du väljer att ge upp.

Slå en tärning och lägg till Dexterity + Celerity. Ranka alla stridande karaktärer från bäst till sämst (högst till lägst).

Fas 2: Deklarerar handlingar och slå (Frenesi?)

Spelaren med sämst initiativ börjar att välja vilken handling de vill ta och sedan slå tärningarna för det. Alla handlingar kan ha olika typer av modifikationer, till exempel om ett vapen används, se nedan för en beskrivning av olika modifikationer. Inga resultat som skada eller grapple inträffar ännu. Spelaren bestämmer även om de vill gå in i Frenzy. Handlingarna är enligt följande:

Närstridsattack: Strength + Combat + Modifikation vs Dodge (Dexterity + Modifikation)

Varje lyckad som överskrider dodge-lyckade ger en skada.

Bett: Som Närstrid

Bett är en närstridsattack som är möjlig om du eller ditt offer har nivåer av grapple från den andra. Om du biter någon kan du välja att antingen göra en aggravated skada eller att stjäla en blood point per lyckad. Om du stäl ditt offers sista blood point går de genast i dvala och du får välja om du vill utföra ett diableri.

Avståndsattack: Dexterity + Combat + Modifikation vs Dodge (Dexterity + Modifikation)

Varje success som överskrider dodge-lyckade ger en skada.

Grepp: Strength + Combat + Modifikation vs Dodge (Dexterity + Modifikation)

Varje success som överskrider dodge-lyckade ger en nivå grapple. Om du har minst en nivå grapple mot dig gäller följande:

Du kan inte använda vapen som inte är fästa vid kroppen.

Du förlorar din första lyckade till attacker.

Båda parter kan bita varandra.

Du kan inte fly.

Undvika: Lägg till athletics till din dodge-tärningspool.

Annan handling: Ibland vill någon ta en handling som går utanför systemet. En spelledare bedömer system för detta.

Ibland är en strid allt för svår för att vinna utan att kalla på besten. Genom att gå in i frenesi (frenzy) kan du vinna en fördel. Det är ingen handling att gå i frenesi och det varar för resten av striden. Det har följande effekter:

Du förlorar en dot humanity.

Du får tre automatiska lyckade på alla attackslag.

Du kan inte längre använda avståndsvapen.

Fas 3: Ta skada

Spelaren med sämst initiativ börjar. När det blir din tur så väljer du först om du vill ge upp eller ta skada.

Om du väljer att ge upp så förloras alla dina rullade tärningar från fas 2 som inte ännu tagit effekt (alltså är riktade mot någon med bättre initiativ) men du slipper ta någon av skadan (eller andra effekter) som du skulle tagit den här rundan. Om du ger upp så får din karaktär inte delta under resten av striden och vid dess slut så är du helt i den vinnande sidans våld.

Att ge upp är ditt beslut som spelare, inte din karaktärs beslut. Hen kan mycket väl kastas in i en vägg och bli utslagen eller något likande om du vill ge upp men finner det osannolikt att din karaktär skulle finna sig i det.

Om du väljer att ta skada så tar du all inkommande skada och alla grapplenivåer. Skadan kan komma i tre olika typer: Aggreveted, Lethal, Bashing (värst till mildast). Skada kan hanteras på 3 olika sätt:

1 Willpower kan spenderas för att undvika att ta en skada. (Max 1 WP per runda)

1 Blood point kan spenderas för att läka en lethalskada eller två bashingsskador. Om detta tar dig upp från Dead nivån så kan du fortsätta agera. (Du kan spendera så många BP per runda som din generation tillåter)

Health-rutor på karaktärsbladet kan fyllas i. Placera allvarligast skada längst upp. Aggravated markeras *, Lethal X och Bashing /.

Om du har tagit tillräckligt mycket skada för att kryssa Health-rutan markerad "dead" så går du i dvala. Om du har fyllt i rutor som har en minussiffra vid sig så dras den värsta minussiffran från alla dina slag.

Fas 4: Bryt grapple (Rötschreck?)

Om du har grapplenivåer på dig så kan du försöka bli av med dem. Slå Strength och bli av med en nivå grapple per lyckad.

Om du är i stor fara och inte lätt kan fly är det ibland nödvändigt att kalla på besten. Genom att gå in i Rötschreck (fear-frenzy) kan du vinna dig en fördel. Det är ingen handling att gå i Rötschreck och det

varar för resten av striden. Det har följande effekter:

Du förlorar en dot humanity.

Du får tre automatiska lyckade på att bryta grapple och att fly.

Du måste alltid försöka bryta grapple och fly.

Fas 5: Flykt

Spelaren med sämst initiativ börjar. Om du vill fly slår du Dexterity + Athletics + Celerity, alla som vill stoppa dig slår samma slag. Om någon som vill stoppa dig får mer lyckade så måste du stanna i striden, annars kommer du undan. Om det fortfarande finns stridande kvar, börja om från fas 1.

Modifikationer i strid

Om någon gör en närstridsattack eller försöker greppa dig och du vill göra en avståndsattack så går din första lyckade förlorad.

Celerity ger en bonustärning till alla initiativ- och dodgeslag per dot.

Fortitude minskar allvarlighetsgraden på en skada från varje attack per dot.

Potence ger en automatisk success på närstridsattacker per dot.

Animalism 5 ger 3 tärningar bashing-skada på alla du vill attackera.

Vapentabell

	Modifikation	Typ	Backgrounds
Baseball bat	+1	bash	1
Knife	+0	leth	1
Sword	+1	leth	2
Lt Pistol	+0	bash* **	1
Hv Pistol	+1	bash* **	2
SMG	+2	bash* **	2
Assault Rifle	+3	bash* **	2
Animal Swarm	+3*	bash	(everyone targeted)
Claws of the wild	+0	agg	
Bonecraft weapon	+0	leth	

*Ranged

** Skjutvapen gör leathal mot människor men bashing mot vampyrer.

Charon har gått för att undersöka ett hus där det enligt ett osäkert rykte spökar. När hon kliver innanför dörren så blir hon påhoppad av en ej namngiven anark. Charon slår Wits (4) + Alertness (2) mot anarkens Dexterity (4) + Stealth (1). Anarken får tre lyckade mot Charons två och Charon är överraskad. Eftersom Charon är överraskad och det bara finns två personer i striden så slås inget initiativ första rundan.

Charon: Ingen Frenzy.

Närstrid (Strength 2 + Combat 3 + Kniv 0 Leathal): 4 lyckade

vs Anarkens Dodge dvs. Dexterity (4) + Celerity (1): 3 lyckade.

1 inkommande Leathalskada

Anarken: Ingen Frenzy.

Närstrid (Strength 3 + Combat 3 + Kniv 0 Leathal; 2 automatiska lyckade från Potence): 5 lyckade

vs Charons Dodge dvs. 0 eftersom Charon är överraskad.

5 Inkommande Leathalskada

Charon har sämst initiativ och väljer först om hon vill ta skada eller ge upp. Hon väljer att ta skada. Charon har två dotted Fortitude vilket gör om två leathalskada till bashing. Hon väljer att spendera ett blod för att hela de två bashingnivåerna och en willpower för att slippa en leathal nivå. Hon markerar två leathalskada på sitt karaktärsblad. Anarken spenderar en willpower för att undvika skada.

Det finns inga grapplenivåer att hantera. Båda vill stanna i striden. Båda slår Dexterity + Celerity för en ny runda.

Eld och Solljus

Eld och solljus gör aggreved skada varje stridsrunda som du utsätts för det enligt följande:

Naken i fullt solsken:	4
Väl påklädd i fullt solsken:	3
Väl påklädd i skugga på dagen:	2
Väl påklädd i skugga vid gryning:	1

Övertändning:	5
Brinnande hus:	4
Lägerbål:	3
Fackla:	2
Tändare:	1

Willpower-slag kommer att krävas för att inte gå i Rötschreck om du utsätts för eld eller solljus.

Diableri

Att dricka en annan vampyrs hjärtas blod är det yttersta brottet bland de besläktade.

För att diablerisera en vampyr i torpor slår du Strength + Combat och behöver tre lyckade. Om det inte finns någon stress lyckas du automatiskt.

Du förlorar alltid en dot mänsklighet när du diableriserar någon. Du kan även förlora en andra dot om du diableriserar en namngiven karaktär.

När du diableriserar någon som har lägre generation än du så sjunker du i generation enligt följande lista:

Diableristens generation	Offrets generation								
	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3
12		-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3
11			-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2
10				-1	-1	-1	-1	-2	-2
9					-1	-1	-1	-1	-2
8						-1	-1	-1	-1
7							-1	-1	-1
6								-1	-1
5									-1

När du diableriserar någon så får du även ett antal Xp som du omedelbart får spendera på attribut och discipliner som offret behärskade eller hade in-clan som om du hade ett obegränsat antal sessioner på dig. Xpmängden är baserad på offrets ålder:

Neonat	6 Xp
Ancilla	12 Xp
Äldste	21 Xp
Uråldrig	33 Xp

Som diablerist finns det även risker. För det första måste du slå ett humanityslag med din nya humanity för att motstå att falla i frenesi av blodtörst. Du behöver 2 lyckade för att behålla kontrollen.

För det andra så måste du göra ett Willpowerslag mot ditt offer. Om du får tre lyckade mer än dem så slipper du undan konsekvenser. Om det blir lika eller du får flest lyckade men färre än tre mer så stannar de som en röst i ditt huvud och försöker sannolikt driva dig till vansinne, detta räknas som ett permanent derangement. Om de får flest lyckade så är ditt offer delvis i kontroll och du måste framåt alltid dedikera ett av dina Goals till att följa ditt deras agenda. Om offret får tre mer lyckade än dig så är det offret som är i kontroll eller så går din karaktär i Wassail. Din karaktär ersätts av deras karaktär. Du, offrets spelare och spelledarna resonerar er fram till hur de senare alternativen ska fungera praktiskt.

För det tredje så lämnar diableriet spår i din aura vilket går att upptäcka med Auspex. Om ditt offers generation är lägre än din så slår du lika många tärningar som skillnaden i generation. Antalet lyckade är antalet lajvsessioner som din aura är befleckad. Vid tidshopp försvinner auran. Du får alltid diableristaura i minst ett helt lajv.

Francesca har diableriserat sin före detta älskare Charon. Francescas generation är 12 och Charon 9. Francescas generation sjunker alltså ett steg till 11. Maria vill åt Charon Dominate som han som Toreador inte själv har in-clan. Eftersom Charon är en neonat får Francesca 6 XP att spendera. Dominate 1 kräver 4 kryss men med hjälp av Charon blod så tar Francesca "in-clan" krysset och spenderar tre XP. På samma vis skaffar han sig också Dominate 2. Francesca har både dödat en namngiven karaktär och begått diableri och går genast från 4 till 2 humanity. Maria slår två tärningar och båda kommer upp lyckade så Francesca slipper frenesi. Francesca har Willpower 5 och slår 2 lyckade. Charon spelare Alex slår 3 lyckade. Francesca kommer få Charon röst i huvudet och Alex skriver in ett Goal på Marias karaktärsblad: "Freya förstörde vår kärlek och mördade mig. Jag ska hämnas på henne." Slutligen så jämför Maria Francescas och Charon ursprungsgeneration och ser att skillnaden är 3 steg. Han slår tre tärningar och får inga lyckade, men Francesca kommer ändå att ha en diableristaura till slutet av nästa lajv.

Discipliner

Animalism

Animalism är en kraft som påverkar djur och berör besläktades inre best.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Conserve (Domain).

1. Feral Whispers

Slag: Manipulation + Survival

Du kan kalla till dig och tala med djur som hjälper dig genom att göra ett slag. Du blir även Lurker i inflytandet "Djur".

2. Dread Gaze

Slag: Charisma + Intimidation vs Humanity

Kostnad: 1 Blood Point

Stridsscen: Du aktiverar Dread Gaze genom att göra ett slag. Om du vinner måste försvararen fly om denne inte spenderar en Willpower. Oavsätt minskas försvararens tärningspool med dina lyckade tärningar. Följande rundor får försvararen slå Humanity, om denne är i flykt bryts effekten om antalet lyckade överstiger dina ursprungliga antal lyckade tärning. Om försvaren inte är i flykt minskar antalet minustärningar med antalet lyckade.

Förenklad: Du aktiverar Dread Gaze och motståndaren flyr om denne inte spenderar en Willpower för att jämföra sin Humanity mot din Charisma + Intimidation.

3. Quell the Beast

Charisma + Intimidation vs Humanity

Kostnad: 1 Blood Point

Du rör vid offret och om det är en människa blir denne katatonisk. Om det är en vampyr förlorar denne en Willpower och kan inte spendera Willpower under resten av scenen. Quell the Beast kan bara användas en gång per natt mot samma offer.

4. Shared Soul

Manipulation + Survival

Du rör vid ett djur och får tillgång till alla dess minnen som om du själv varit där.

5. Alpha

Manipulation + Survival

Stridsscen: Du kallar in stora flockar djur som gör 3 tärningars bashing-skada på alla utom dig i rudan. Djuren måste finnas tillgängliga i närområdet.

Auspex

Auspex är en kraft som förhöjer användarens sinnen.

Auspex kan användas för att se igenom illusioner så som Obfuscate och Chimestry. För att lyckas med detta krävs att du har minst lika mycket Auspex som den som skapat illusionen har i sin disciplin. Om du mer ser du automatiskt igenom kraften. Om du har lika mycket så jämnför ni din Auspex-tärningspool mot deras disciplintärningspool.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Conserve Influence (för att upptäcka påverkan), Investigate Character: Influence och Investigate Influence.

1. Heightened Senses

Inget slag.

Du kan lägga till Auspex på alla dina Wits slag för att upptäcka saker. Heightened Senses tillåter dig att upptäcka detaljer som är omöjliga för mänskliga sinnen.

Not: Det går inte att tjuvlyssna på Elysium med Heightened Senses. Bonusen från Heightened Senses gäller inte i Downtime-systemet.

2. Aura Perception

Slag: Wits + Empathy vs Willpower

Du läser en persons aura. En lyckad ger karaktärstyp (människa, vampyr eller annat), varje lyckad därefter ger en känsla offret upplever i fallande ordning efter hur stark (eller intressant) känslan är. Två lyckade tar även reda på om personen har begått diableri.

Förenklad: I Elysiespel ger en aktivering alltid information som om du fick två lyckade.

3. Spirit's Touch

Slag: Wits + Occult

Du rör vid ett föremål och läser då av psykiska intryck på föremålet så som starka känslor som upplevts i närheten. Fler lyckade ger mer information.

4. Telepathy

Slag: Intelligence + Empathy vs Willpower

Kostnad: 1 Willpower

Du läser offrets tankar. Varje lyckad låter dig ställa en av följande frågor:

Talar din karaktär sanning?

Vad tänker din karaktär göra?

Vad vill din karaktär att jag gör?

Hur kan jag få din karaktär att _?

Förenklad: I Elysiespel så pausas spel, du skriver två frågor på en lapp som offret svarar på. Offret bör försöka vara generöst i sina svar.

5. Read Desires

Slag: Intelligence + Empathy vs Willpower

Kostnad: 1 Willpower

Du kontaktar en spelledare för att läsa offrets personlighet. En lyckad ger Nature, två lyckade ger alla Goals. Varje lyckad därefter ger en personlig fråga t.ex "Vem älskar du?", "Vad tycker du egentligen om fursten?".

Celerity

Celerity är en kraft som gör dig övermänskligt snabb.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Influence: Destroy.

Alla nivåer

Strid: Du lägger till dina Celerity dottar på Initiativ-, Dodge- och flyktslag.

Dementation

Dementation är en kraft som låter kontrollera vansinne.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Influence: Destroy och Investigate: Phenomenon.

1. Passion

Slag: Intelligence + Empathy vs Humanity

Du höjer eller sänker offrets affekt. Alla känslor påverkas. Om affekten ökas så befinner sig offret i en känslostorm. Om den sänks får offret svårt att känna känslor. Effekten varar enligt följande: 1 lyckad - en runda, 2 lyckade - en scen, 3 lyckade - en natt, 4 lyckade - en vecka, 5+ lyckade - en månad.

Förenklad: I Elysiespel ger aktivering två lyckade.

2. The Haunting

Slag: Intelligence + Intimidation vs Humanity

Kostnad: 1 Blood Point

Offret får fruktansvärda hallucinationer och tvångstankar, i synnerhet när offret är ensamt och under natten. Händelser omkring kan påverka hallucinationernas innehåll, som alltid är baserade på offrets rädslor, skuld känslor eller dylikt. Effekten varar enligt följande: 1 lyckad - en scen, 2 lyckade - en natt, 3 lyckade - en vecka, 4 lyckade - en månad, 5+ lyckade - flera månader.

Förenklad: I Elysiespel, börja med en scen uppsök sedan en spelledare.

3. Eyes of Chaos

Slag: Wits + Occult

Du kontaktar en spelledare och väljer ett ämne. Du får information angående samband mellan olika saker och insikt i deras natur. Informationen är kryptisk och inte nödvändigtvis den du sökte.

4. Voice of Madness

Slag: Intelligence + Intimidation vs Humanity

Kostnad: 1 Blood Point

Stridsken: Du talar eller sjunger och väljer en sorts frenesi. Slå ett slag. Alla inom hörhåll kan slå Humanity för att motstå. Om du lyckas går offret i frenesi. Offret kan spendera Willpower för undvika frenesi eller för att avbryta pågående frenesi.

Förenklad: Du talar eller sjunger och väljer en sorts frenesi. Slå ett slag. Om du lyckas går alla inom hörhåll i frenesi. Offren kan spendera Willpower för undvika frenesi eller för att avbryta pågående

frenesi.

5. Insanity

Slag: Intelligence + Empathy vs Humanity

Kostnad: 1 Willpower

Du kontaktar en spelledare. Om du lyckas med slaget får offret ett Derangement som varar i: 1 lyckad – 1 natt, 2 lyckade – 1 vecka, 3 lyckade – 1 månad, 4 lyckade – 1 år, 5 lyckade – permanent.

Sinnesstörning utgår från offrets personlighet.

Dominate

Dominate är en kraft som styr andras tankar. Kraften kan bara användas på de med samma eller högre generation. Dessutom måste du ha ögonkontakt med offret.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Conserve Influence.

1. Command

Slag: Charisma + Intimidation vs Humanity

Du kan ge ett enkelt kommando som måste lydas av offret om du lyckas med ditt slag. T.ex. "sitt ned på stolen". Om kommandot bryter mot offrets Humanity så kan denne spendera ett Willpower för att motstå.

2. Mesmerize

Slag: Charisma + Leadership vs Humanity

Du kan ge komplexa kommandon eller triggers som måste lydas av offret om du lyckas med ditt slag. T.ex. "Övertala din skapare att hjälpa mig" eller "När din ghouls kommer hem: ring mig". Om kommandot bryter mot offrets Humanity så kan denne spendera ett Willpower för att motstå.

3. The Forgetful Mind

Slag: Charisma + Empathy vs Humanity

Genom ett förlängt samtal kan du ändra offrets minnen. Nya kan läggas till, de befintliga kan modifieras eller hela stycken kan tas bort.

Förenklad: I Elysiespel kan kraften aktiveras för att ändra offrets minne av den pågående scenen.

Varje downtime kan offret slå Willpower mot ditt antal lyckade. Om de uppnår det kommer de inse att deras minnen blivit manipulerade, men effekten kommer ändå att kvarvara.

4. Conditioning

Slag: Charisma + Leadership vs Humanity

Genom flera sessioner av koncentrerad hjärntvätt kan offret berövas från sin fria vilja. Du får möjligheten att ge offret ett extra trait. Offret kan därefter också domineras med bara rösten utan ögonkontakt. Kraften fungerar ej på besläktade.

Downtime: Conditioning kan användas för att ge hooks ett extra trait. Detta tar kräver inte en handling.

5. Possession

Slag: Charisma + Intimidation vs Humanity

Genom ett slag kan en människas kropp besättas. Du kan använda dina mentala krafter genom människan. Om offret dör när du besitter dess kropp går du i dvala.

Fortitude

Fortitude är en kraft som gör dig övermänskligt tålig.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Influence Destroy.

Alla nivåer:

När du tar skada nedgraderar du lika mycket skada som dina dottar Fortitude per attack, dvs Aggravated → Lethal → Bashing → Försvinner. En skada kan bara nedgraderas ett steg.

Obfuscate

Obfuscate låter användaren bli osynlig. Du kan upptäckas av folk med Auspex, se Auspex för regler.

Downtime: Aktivera för lägga till dina dottar för att dölja följande handlingar: Influence Steal, Influence Destroy, Investigate Counter Espionage.

1. Cloak of Shadows

Slag: Wits + Stealth

Du slår slaget och blir osynlig. Ingen får titta på dig när du aktiverar kraften och du måste stå stilla för att fortsätta vara osynlig.

2. Unseen Presence

Slag: Wits + Stealth

Unseen Presence fungerar som Cloak of Shadows men du kan röra dig när du väl är osynlig.

3. Mask of a Thousand Faces

Slag: Wits + Empathy

Kostnad: 1 Blood Point

Du kan se ut som vem som helst genom att aktivera kraften. Nosferatus som använder kraften kommer upplevas som obehagliga av människor.

Offret kan upptäcka att någon blir imiterad även utan att se igenom illusionen. Detta görs med Wits + Empathy och kräver att få lika många lyckade som dina + din obfuscatenivå.

4. Vanish from Mind's Eye

Slag: Intelligence + Stealth

Kostnad: 1 Blood Point

Besläktade med kraften kan använda Obfuscate när andra tittar på.

5. Cloak the Gathering

Slag: Intelligence + Stealth

Cloak the Gathering tillåter dig att använda Obfuscate på andra med deras tillåtelse.

Potence

Potence är en kraft som gör dig övermänskligt stark.

Downtime: Aktivera för att lägga till dina dottar på Influence Destroy.

Alla nivåer:

Varje dot Potence ger dig en automatisk lyckad skada i närstrid.

Presence

Presence låter dig manipulera andras känslor.

Downtime: Aktivera för att hjälpa dig att dölja följande handlingar: Influence Forge och Influence

Steal.

1. Awe

Slag: Charisma + Expression vs Willpower

Du får alla som lyssnar på dig som inte har en åsikt i frågan att hålla med och andra att åtminstone låta dig tala till punkt.

2. Revelation

Slag: Manipulation + Empathy vs Willpower

Kostnad: 1 Blood Point

När du aktiverar kraften måste offret berätta något de tycker är hemligt för dig.

3. Entrancement

Slag: Charisma + Expression vs Willpower

Kostnad: 1 Blood Point

När du aktiverar kraften blir offret förälskad i dig för resten av natten. Mot slutet av slutet av elysiekvällen kan kraften motstås, uppsök då en spelledare. Offret måste göra något för att imponera på dig som innebär en risk eller uppföring.

4. Summoning

Slag: Charisma + Expression vs Willpower

Kostnad: 1 Willpower

Du kallar på ett en person som måste ta sig till dig om möjligt. Kraften varar en natt och kan därefter förnyas igen. När personen har mött upp med dig så släpper kraften.

5. Majesty

Slag: Charisma + Intimidation vs Willpower

Kostnad: 1 Willpower

När du aktiverar kraften ses du som ofelbar av alla runt dig. Ett offer för kraften kan spendera en Willpower för att agera eller tala mot dig. Kraften varar i en scen.

Protean

Protean ger användaren rovdjurskrafter.

Downtime: Aktivera för att hjälpa dig med följande handlingar: Conserve Domain (för att upptäcka påverkan), Investigate Character: Resources, Investigate Character: Downtime Actions och Investigate Character: Counter Espionage

1. Earth Meld

Slag: Intelligence + Survival

Du kan vila under jorden. Detta räknas som ett Haven med samma mängd dottar som antal lyckade på slaget.

2. Claws of the Dead

Slag: Intelligence + Survival

Om du lyckas med slaget så gör du aggravated i närstrid med dina händer.

3. Hunter's Sense

Slag: Wits + Survival vs Humanity

Kostnad: 1 Blood Point

Kraften låter dig urskilja människor från besläktade. Du kan även spåra ned personer med hjälp av deras lukt. Det är enklare att spåra någon vars blod du har luktat på.

4. Shape of the Beast

Slag: Intelligence + Survival

Kostnad: 1 Blood Point

Du kan förvandla dig till en varg eller fladdermus om du lyckas med slaget.

5. Mist Form

Slag: Intelligence + Survival

Kostnad: 3 Blood Points

Du kan förvandla dig till ett dimmoln som är immunt mot fysisk skada som inte är från eld eller solljus.

Thaumaturgy

Thaumaturgy är en form av blodsmagi. Den fungerar annorlunda än andra discipliner. Istället för vanliga disciplinkrafter tillåter varje dot dig att lära dig ritualer av den nivån. Thaumaturgy tar alltid minst en scen att utföra och slaget är alltid det sämsta av Intelligence + Occult och permanent willpower. Det är möjligt att få extra tärningar till sin ritual på två sätt för max 10 extra tärningar.

Extra tärningar	Tid	Medhjälpare*
0	En scen	0
1	6 timmar	1
2	En natt	2
3	En vecka	5
4	Ett lajv	10
5	Två lajv	25

*Medhjälpare med nog thaumaturgy för att själva utföra ritualen räknas som fem medhjälpare

Ritualer har kostnader i blod och resources för ritualkostnader.