

SKÄKIMAT

Indhold

Indledning.....	1	Potence.....	9
Setting.....	1	Protean (kan ikke tages v. spilstart).....	9
Rolleskabelse.....	1	Presence.....	10
Kamp.....	2	Thaumaturgy.....	11
Dueller og kamptal.....	2	Egenskaber.....	12
Baghold og snigmord.....	2	Generelt.....	12
Resultater af konfrontationer.....	3	Om krav, tjenester, etc.....	12
Udstyr.....	3	Egenskaberne.....	13
Discipliner.....	4	Ressourcer.....	13
Generelt.....	4	Andre Egenskaber.....	16
Om blod, jagt og disciplinbrug.....	5	Anden Mekanik.....	17
Blodtabel.....	6	Blodsband.....	17
Disciplinerne.....	7	Diablerie.....	17
Animalism.....	7	Torpor.....	17
Auspex.....	7	Kompetencer.....	17
Celerity.....	8	Ild, sollys, træpæle, etc.....	18
Dominate.....	8	Moral og menneskelighed.....	18
Fortitude.....	8	Mellemspil.....	18
Obfuscate.....	9	Maskeraden.....	19
		Territorier.....	20
		Lukkede klaner.....	20

Indledning

Velkommen til Skakmats officielle regelsæt.

Skakmat er et rollespil der fokuserer på korridorpolitik og intriger. Du spiller som en vampyr i København, der må kæmpe for føden. Der er ikke nok til alle, så du må bekæmpe de andre af byens vampyrer for at få det du skal bruge for at overleve. Om det så måtte være med politisk finesse eller rå vold.

Vi spiller i en setting inspireret af "Vampire: The Masequerade" hvor både nye som garvede er velkomne. Universet er individualiseret og fortolket med henblik på at åbne op for nye spillere, samt at udfordre, eller i det mindste give et frisk pust til, de rutinerede vampyrer. Har du interesse i at læse mere herom, anbefaler vi at du læser vores settingmateriale på vores facebookside. **Vi anbefaler at enhver læsning af reglerne sker med udgangspunkt i vores skrevne settingmateriale, fremfor omvendt.**

Kampagnen henvender sig til senior-spillere (18+, med mulighed for dispensation) der holder af socialt intrigespil, samt personlig horror og følelsesmæssige tæv. Reglerne er simplistiske, med det forbehold at de skal illustrere overnaturlige monstres vilde og voldsomme formåen. De skal anses som de naturlove der forholder sig i vores verden, og alt har gjort det, og ikke som afvigelser fra almindelig etableret historik.

Reglerne er opdelt i hhv. "Kamp", "Discipliner", "Egenskaber" og "Anden Mekanik".

Vores facebookside kan findes på <http://www.facebook.com/pg/VampireLiveSkakmat>.

Har du spørgsmål er du velkommen til at skrive til os på: "Skakmat.spilledelse@gmail.com".

Setting

Du kan tilgå dette setting materiale via følgende link:

<https://www.facebook.com/VampireLiveSkakmat/notes/>

Rolleskabelse

Det er til enhver tid således at det er de gældende regler i rolleskabelses dokumentet, som tilgås via ovenstående setting-link, som bestemmer hvilke roller der må godkendes.

Overordnet kan der dog siges følgende for alle roller:

- Har 4 xp (Vampyr) eller 6 xp (Blodstjener), afhængigt af hvad den starter som.
- Har ingen evner på niveau 3, da disse skal opnås igennem spil.
- Er medlem af Camarillaen og tilhører en af dennes klaner.
- Aldersmæssigt er en Neonate eller Ung Ancilla.

Husk dog at spilledelsen, og rolleskabelsesdokumentet¹, i sidste ende er hvad bestemmer kravene til almene roller – og dispenserer herfra. Se også rolleskabelsesdokumentet, for instrukser vdr. Udvikling af rolle.

¹ <https://www.facebook.com/notes/skakmat/rolleskabelse/184583588694994/>

Kamp

Dueller og kamptal

Kamp systemet bliver vist inden hver spilgang.

Dette afsnit er derfor kun for de særligt interesse.

Kamp i dette system fungerer som udgangspunkt alene igennem dueller. Hermed skal det ikke forstås at massekampe ikke er muligt, men vi vil foretrække at tage disse imellem spilgangene, hvor vi kan vejlede nærmere, eller at spillerne selv finder ud af det indbyrdes.

Dueller fungerer således at to individer synligt udfordrer hinanden, eventuelt via skældsord, offentlig ydmygelse, etc.

Herefter afslører den angribende part et antal kamptal. Herefter afslører forsvareren. Begge har nu muligheden for at øge deres kamptal med blod hvis de vil, eller aktivere andre effekter de måtte have.

Eksempel:

- Henning angriber Kenneth, Henning byder 2 kamptal. Kenneth matcher med 3. Henning byder nu 4 kamptal, ved at brænde to blod. Nu må Henning vurdere om han vil overgå 4, eller tage hans prygl.

Ens kamptal falder med 1 efter en kamp, uanset om man vinder eller taber. Ens kamptal genopfyldes til ens niveau, efter hver endt nats søvn, afhængigt af hvad kamptallet så er. Alle roller har som udgangspunkt et kamptal på 1, men denne kan hæves via Egenskaber og discipliner.

Alle roller kan forøge deres fysik gennem blod. Dette erklæres når kampen starter, hvorefter rollen har +x kamptal resten af kampen. Efter kampen er slut, forsvinder x blod fra vampyrens krop, da disse er brændt i kampens hede, på at forøge ens fysiske kapacitet.

Hvis de to parter står lige, vinder forsvareren.

Vi anbefaler at kamptalsbudrunden ikke erstatter rollespil og showfight.

Baghold og snigmord

Angriber man fra Obfuscate, eller på anden måde overraskende, har den forsvarende rolle ikke mulighed for at forøge deres kamptal igennem blod. Ydermere vinder den overfaldende part i tilfælde hvor de to står lige.

Resultater af konfrontationer

Som udgangspunkt kan en konflikt have en række konsekvenser, i den milde ende kan man kæmpe til overgivelse for at etablere dominans. Det er også muligt at kæmpe til lemlæstelse eller Torpor (hvilket i sig selv er en drastisk handling, som bør overvejes kraftigt både i og udenfor spillet). Ønsker man at kæmpe til destruktion, bedes man orientere spil-ledelsen om det inden. SL forbeholder sig retten til at omstøde drabet.

Det er i sidste ende op til den sejrende part at vurdere omfanget af kampens konsekvenser.

At pæle folk, ved at drive en træpæl igennem deres hjerte, og dermed låse dem til torpor, kræver voldsomt arbejde og hamring, medmindre man har Potence 3. Det er således kun med Potence 3, at man kan pæle folk udenfor kamp - ellers sker det kun som et resultat af kamp.

Udstyr

Udstyr vil blive vurderet på et individuelt basis, men vil give en bonus til kamptal, ligesom alt andet. Det er maksimalt muligt at få udstyrsbonus lig ens niveau i kampstil + 2.

Udstyrs-kamptal bruges som enhver anden type kamptal.

En hurtig vurdering af udstyr er, at såfremt det kan skjules giver det +1 pr. enhed, men hvis det ikke kan skjules, giver det +2 pr. enhed.

Discipliner

Generelt

Discipliner er vampyrernes overnaturlige kunnen. De repræsenterer de kræfter som hver familie har særlig adgang til, og som andre senere kan lære. Disciplinerne er her skrevet som evner, for at klargøre hvad vi helt sikkert kan bruge dem til. Det kan dog ske at vi i andre situationer vil udvide deres brug, hvis det giver særlig god mening for historien.

Vi håber at spillerne vil tage niveau opdelingerne med et gran salt, og huske at blot fordi man har lært en ny evne, er man ikke nødvendigvis fortrolig med den. Ligeledes er det relevant at medtænke hvorledes det at besidde en given disciplin påvirker dig mentalt.

Disciplin listen kan senere udvides, såfremt vi vælger at introducere nye klaner.

Hver klan har nogle discipliner de er særligt skarpe ting, og disse er som udgangspunkt dem man kan lære uden større problemer. Det er også ligeledes dem vi beder spillerne holde sig til, når de første gang skaber deres rolle, medmindre anden aftale indgås.

<u>Klan</u>	<u>Discipliner</u>
Brujah (Nye roller godkendes ikke, men skabes alene gennem spil)	Celerity, Potence, Presence.
Banu Haqim	Celerity, Thaumaturgy, Obfuscate.
Malkavian	Auspex, Dominate, Obfuscate.
Nosferatu	Animalism, Obfuscate, Potence.
Toreador	Auspex, Celerity, Presence.
Tremere	Auspex, Dominate, Thaumaturgy.
Ventrue	Fortitude, Dominate, Presence.

Om blod, jagt og disciplinbrug

Alle discipliner kræver som udgangspunkt blod at bruge. V. spilstart får man som udgangspunkt udleveret 0 blodspoint (uagtet hvad man end måtte have haft sidst), men har en mulighed for at rulle en ti-siddet terning, som på en 8'er eller herover, udløser et blodspoint – ting såsom en god jagtstrategi, discipliner eller deslige kan hjælpe hermed.

Ligeledes kan Egenskabern "Hjord" øge chancerne for en succesfuld jagt. Territoriumr kan sikre en fast strøm af blod, men hermed opgiver man sin jagt.

Jo mægtigere en rolle bliver, jo større krav er der til blod. Se tabellen her for at forstå kravene:

<u>Antal Discipliner</u>	<u>Vampyr</u>	<u>Blodstjener</u>
0-2	Kan drikke alt blod	Kan drikke fra alle vampyrer.
3-6	Kan kun drikke blod fra mennesker og vampyrer.	Kan kun drikke fra vampyrer med 3+ discipliner.
7+	Kan nu kun drikke fra vampyrer.	Kan kun drikke fra vampyrer med 3+ discipliner. Svære negativ konsekvenser ved 0 blod.

Blodtabel

<u>Jagt niveau</u>	<u>Beskrivelse</u>	<u>Discipliner der kan bruges</u>
Udsultet	Nogen har aktivt saboteret din jagt, eller også er du bare uheldig. Du er på bæstets rand og kan som udgangspunkt ikke bruge dine discipliner. Du falder til Frenzy, såfremt du er vampyr, indenfor en time.	Ingen discipliner
Sulten	Din jagt har været middelmådig, og du kan bruge discipliner på første niveau. Du er sulten og utilpas, men kan holde bæstet på afstand hvis ikke du oplever vrede eller frygt.	Første niveau
Tilfreds	I dag har været en god nat, eller noget særligt er sket for at imødekomme din jagt. Du er dig selv, og bæstet prikker kun når det er direkte personligt eller skræmt. Du kan bruge discipliner på andet niveau samt første.	Første og andet niveau
Mæt	Din jagt har været særligt frugtbar. Du kan bruge alle discipliner og bæstet er kun tilstede når ild, stor fare eller sollys manifesterer sig.	Alle discipliner

At drikke blod fra andre fungerer ganske simpelt således at de går et antal niveauer ned, som man så selv går op.

Den hurtige læser vil bemærke at man kan bruge sit niveau af discipliner, uden nogen umiddelbar begrænsning i løbet af spilgangen. Vi anbefaler dog at man begrænser sit brug af discipliner til en gang pr. scene (såsom v. Presence eller Dominate) - hvis altså ikke de er passive.

Bemærk venligst at Animalism og Thaumaturgy påvirker ens evne til at drikke blod anderledes end almindelige discipliner.

Disciplinerne

Animalism

Animalism er at ned tvinge sin vilje over dyr, og senere dyret i vampyrerne.

Restriktioner

●○○ - Du har +1 i enten Magt, Prestige eller Loyalitet.

Hvilken en af disse vælges når Animalism 1 opnås, og kan ikke udskiftes.

Dette niveau tæller ikke med i din samlede mængde discipliner, når det kommer til at udregne krav til blod.

●●○ - Du kan vælge imellem at få yderligere +1 i en af ovenstående ressourcer (I hvilket tilfælde dette niveau øger sult), eller at trække 1 fra den samlede mængde af discipliner, når du skal udregne dine krav til blod (i hvilket tilfælde dette niveau ikke tæller).

Hvilken en af disse vælges når Animalism 2 opnås, og kan ikke udskiftes.

●●● - Du kan nu benytte "virkelig, virkelig, virkelig" teknikken til at manipulere ind i, eller ud fra, frenzy. Dette niveau tæller ikke med i din samlede mængde discipliner, når det kommer til at udregne krav til blod.

Auspex

Auspex fungerer ved at give brugeren syner, fornemmelser og deslige.

Det fungerer ganske simpelt ved at du, kan forsøge at fremprovokere et syn, en følelse eller en fornemmelse om et givent emne. Disse syner fås v. kontakt med spilledelsen.

Et eksempel kunne være "Har sheriffen begået diablerie". Du vil herefter modtage et svar som du kan tolke på, f.eks. "Du ser sorte orme sno sig om Sheriffsens mund".

Restriktioner

●○○ - Du kan få syner med voldsomme bivirkninger, såsom personlighedsændring og deslige.

●●○ - Dit første syn på aftenen er uden bivirkninger – alle efterfølgende bivirkninger kan du vælge at ignorere, ved at ofre 1 blod herpå.

●●● - Du kan nu benytte "virkelig, virkelig, virkelig" teknikken til at udspørge andre om information, samt se igennem en Obfuscate bruger – dog ikke så længe denne person står stille.

Det er også fuldt ud tilladt at aftale informationsudvekslinger med sine medspillere, men dette sker på frivilligt basis, baseret på gensidig tillid og samtale.

Celerity

Celerity er en disciplin der giver dig overnaturlig præcision og hurtighed. På lave niveauer kan man snildt løbe en hest op eller problemløst lave svære akrobatiske stunt, mens man senere kan løbe en bil op eller lave matrix-lignende manøvre.

Regelteknisk giver den +1 kamptal pr. niveau, og på højeste niveau evnen aldrig at få noget negativt ud af baghold, hverken fra Obfuscate eller på anden vis.

Dominate

Dominate er at påvirke dit offers handlinger, minder, ved at tvinge deres tanker i en bestemt retning, i en zombie-lignende tilstand.

Teknisk fungerer det ved at du kommanderer med dit offer, via ordene "virkelig, virkelig, virkelig".

F.eks.

- Du skal virkelig, virkelig ikke være her.
- Du kan virkelig, virkelig huske at det var Maria i stedet for mig der stjal småkagen
- Du må virkelig, virkelig skynde dig til det her møde.

Restriktioner

●○○ - Du skal være relativt alene med dit offer og have øjenkontakt med dette.

●●○ - Du kan påvirke dit offer, selvom der er andre tilstede.

●●● - Du kan påvirke dit offer (stadig kun et), selvom der er andre tilstede, og nu kun gennem stemmen alene.

Dominate virker som udgangspunkt indtil handlingen er udført. Generelle maksimer der indlægges (hver gang x, så y) varer indtil de brydes af en anden med dominate (her er niveau 1 ganske tilstrækkeligt) - eller indtil personen falder til torpor eller frenzy, hvad end der kommer først.

Skulle der være konflikt imellem flere typer Dominate, vil dette leve til mentale sammenbrud og lignende ubehageligheder.

Husk også at man ikke kan fjerne ændrede minder med Dominate. Disse er tabte.

Fortitude

Fortitude er en disciplin der handler om udholdenhed og modstandsdygtighed. På lave niveauer kan man være ligeglad med pistol patroner, mens man senere ignorere motorsave til torsoen.

Regelteknisk giver den +1 kamptal pr. niveau, og på højeste niveau er det umuligt for en at dø som resultat af kamp - der skal ild eller sollys til.

Obfuscate

Obfuscate fungerer ved at brugeren kan forsvinde ud af syne, og er derfor praktisk set usynlighed. Obfuscate signaleres ved at krydse hænderne over brystet. Som udgangspunkt kan Obfuscate ikke gennemskues.

Restriktioner
<ul style="list-style-type: none"> ●OO - Du kan forsvinde i mørke afkroge, så længe ud ikke bevæger dig. ●●O - Så længe du ikke trækker opmærksomhed til dig selv, kan du bevæge dig uset.. ●●● - Du kan forsvinde foran næsen på folk, eller stå uset midt på en scene.

Ydermere har man +1 Kamptal pr. niveau i Obfuscate, såfremt der angribes uset fra skjul.

Potence

Potence er en disciplin der giver dig overnaturlig styrke. På lave niveauer kan man slå igennem en massiv trædør eller kaste med en motorcykel, mens man senere kan vælte en lastvogn eller slå døren til en bankboks af hængslerne (kræver nok et par forsøg).

Regelteknisk giver den +1 kamptal pr. niveau og på højeste niveau er det muligt at drive en pæl igennem hjertet på et offer, uden videre udstyr andet end træpælen.

Protean (kan ikke tages v. spilstart)

Protean er evnen til at ændre sin krop rent fysisk. Protean fungerer således at man igennem proteser (klør, dyrejone, etc.) eller handlingsmønstre (territorialitet, øget frenzy grænse) får gaver fra sit bæst.

Pr. Niveau i Protean kan man vælge at manifestere dette tegn, og få +1 til enten sløring, kamptal, viljestyrke eller andet der passer til ens givne manifestation (klør giver måske kamptal, mens flugt-instinkt måske giver loyalitet). Man kan maksimalt have en manifestation pr. niveau i Protean, men så længe man har proteser / rollespil nok, kan man ændre disse løbende, såfremt SL godkender disse.

Presence

Presence tillader brugeren at påvirke folks følelser, oftest ved at fremprovokere frygt, kærlighed, venskab, tillid, eller lignende.

Teknisk fungerer det ved at du "minder dit offer om" hvor gode venner/fjender i er, via ordene "virkelig, virkelig, virkelig".

F.eks.

- Vi er jo virkelig, virkelig gode venner, du og jeg.
- Kan du slet ikke huske, at du virkelig, virkelig elsker mig?
- Pas på, jeg er virkelig, virkelig en man skal frygte.

Restriktioner
<p>●○○ - Du skal være relativt alene med dit offer. Du skal være fysisk tilstede og tale med offeret.</p> <p>●●○ - Du kan påvirke dit offer, selvom der er andre tilstede. Du skal være fysisk tilstede og tale med offeret</p> <p>●●● - Du kan påvirke en lille gruppe individer på en gang, uanset situationen. Du skal være fysisk tilstede og tale med dem.</p>

Presence virker som udgangspunkt så længe de to personer, eller 30 minutter, hvad end der er længst.

Thaumaturgy

Blodmagi handler om nedlærte traditioner, hvad end det så er bibelske mirakler, hedenske blodfester eller en evne til at sprede sygdomme nedarvet gennem blodet. Mystik handler i stor grad om komplicerede processer med meget der kan gå galt - men også muligheden for større og mægtigere resultater.

Blodmagi fungerer rent praktisk ved at der findes en lang række mysterier, som alle bærer forskellige navne. Disse har tre tilknyttede ord, som holder magten og låser op for dette mysteriums effekter.

Du kan bruge et mysterium på det niveauer hvor du både har niveauerne og ordene til. Har du således ord til tredje niveau, men kun to niveauer i blodmagi, kan du kun vente til du får xp nok til at købe tredje niveau. Omvendt kan du have tre niveauer i blodmagi, men kun ord til første grad – så skal du ud og finde de to resterende ord.

Du kan beherske lige så mange mysterier som du har tid og energi til at opstøve.

Hvert kraftord som du lærer, efter dine tre første, tæller med i beregningen ang. Blod du kan drikke, som om de var en disciplin.

Alle starter med et mysterium på deres niveau tilsvarende deres niveau i denne disciplin.

Restriktioner
●○○ - Du kan udnytte magten i Mysterier på første niveau.
●●○ - Du kan udnytte magten i Mysterier på andet niveau.
●●● - Du kan udnytte magten i Mysterier på tredje niveau.

Der findes følgende mysterier²:

Navn	Status	Område
Blodets	Almindelig	Omhandler blod, blodsbånd og påvirkning af disse.
Ritualistens	Almindelig	Omhandler ønsker, større ritualer og ceremonier.
Heksens	Almindelig	Omhandler gift, forbandelser og lignende ubehageligheder.
Åndemanagerens	Obskur	Omhandler kontakt til, befaling af og forståelse af afdøde sjæle.
Vogterens	Obskur	Omhandler beskyttelse af krop, hjem og sjæl.
Guldkalvens	Obskur	Omhandler relationen imellem en mester og dennes kult.
Lysets	Forhadet	Omhandler interaktion med dæmoner, skygger og andet ondsindet.
Sultens	Forhadet	Omhandler vampyrens sult, jagt og krav til blodet som man indtager.
Forbandelsens	Forhadet	Omhandler vampyrens medfødte svagheder.

² Læs mere om disse her: <https://tinyurl.com/skakmat-blodmagi>

Egenskaber

Generelt

Egenskaber repræsenterer vampyrernes tråde i den dødelige verden. Det er her Camarillaens komparative fordele ligger. Det er ligeledes her at Camarillaen ofte kæmper sine slag. Den mægtige vampyr er ikke mægtig, fordi de kan kaste en bil efter dig, men fordi at de kan få dig eftersøgt i samtlige kommuner og regioner, hurtigere end du kan nå at sige justitsmord.

Du vil senere finde en oversigt over hvad egenskaberne kan bruges til.

Den hurtige læser vil måske have lagt mærke til at der ingen steder i Egenskaberne står noget om Blodstjenere. Dette er ganske overlagt, da vi mener at blodstjenere som udgangspunkt er rolle der skal spilles af spillere, ikke af regelteknik.

Om krav, tjenester, etc.

Som udgangspunkt kan du trække lige så meget på dine Egenskaber, som historien med rimelighed tillader.

Bemærk at ens Egenskabers krav til indehaveren af disse stiger, jo mægtigere indehaveren bliver.

<u>Antal Egenskaber</u>	<u>Krav</u>	<u>Konsekvens hvis krav fejles</u>
0-2	Intet	Intet
3-6	Du modtager et krav fra dine egenskaber.	Dine egenskaber svinder ind, kumulativt, med 1 niveau pr. spilgang.
7+	Du modtager et krav fra dine egenskaber.	Dine egenskaber gør noget stik imod dine interesser, udover ovenstående

Egenskaberne

Ressourcer

Ressourcer kommer i tre størrelser og tæller som hver sin egen egenskab der går fra 0 til 3.

Hvordan du sammensætter dine ressourcer afspejler også din organisation i historien. En bande med Magt 2 og 0 Loyalitet og 0 Prestige er brutal, kontant og med mange usikre medløber medlemmer – men hvis personen efterfølgende køber Prestige og Loyalitet op på 2, er organisation i stigende grad vokset til at have dedikeret medlemmer der ved hvordan de skal opnå deres mål uden at trække opmærksomhed til sig.

Magt

Magt repræsenterer din organisations evne til at få ting tvunget igennem. Om det er igennem opkøbte ejendomme, ren vold eller anden pres, så kan din organisation konkret påvirke verdenen omkring sig.

En organisation med høj magt er i stand til, med et enkelt telefonopkald, at få tanke til at blive til handling.

-Et eksempel kunne være et politisk parti

En organisation med lav magt har ingen indflydelse på samfundet, udover hvad de har igennem dem selv.

-Et eksempel kunne være en tilfældig studenter-bar.

Loyalitet

Loyalitet repræsenterer din organisations evne til at modstå ydre pres, at vedblive under trænge forhold og at være standhaftig.

En organisation med høj loyalitet er indoktrineret, inkarneret og villig til at gå i døden hvis den rette ordre kommer.

-Et eksempel kunne være forfulgte kristne i mellemøsten.

En organisation med lav loyalitet repræsenterer en organisation som er flyvsk, jævnligt udskifter medlemmer og uden overordnet ideologisk drivkraft.

-Et eksempel kunne være de ansatte på en telefonsalgs afdeling.

Prestige

Prestige repræsenterer din organisations evne til at gøre ting forsigtigt, diskret og med mådehold.

En organisation med høj prestige agerer igennem flere forskellige lag af separation, bruger sjældent direkte trusler og er generelt svær at opspore.

-Et eksempel kunne være kongehuset og diverse tilknyttede ordener.

En organisation med lav prestige repræsenterer at organisationen er direkte, udiskret og måske direkte pompøs.

-Et eksempel kunne være mexicanske narko-karteller.

Tjenester

Hvert niveau i en ressource, afføder to tjenester, bortset fra niveau 3 – som tæller dobbelt og derfor afføder fire tjenester.

- Eksempel: *Benny Brujah har Magt 2, Prestige 1, han har derfor 6 tjenester – fire af hvilke er magt's tjenester og to af hvilke er Prestige tjenester.*

Når en tjeneste benyttes til at udføre en ordre (se s. 15), er den brugt for den aften.

Sfære

Når du køber en ressource for første gang, skal den kobles op på en af følgende liste.

Sfærerne er som følger:

- **Retssystemet** – Politi, domsstole og advokater
- **Politik** – Vælgerforeninger, byrådsmedlemmer og ministerielle styrelser.
- **Medier** – Udsendelser, artikler og magasiner.
- **Kulturliv** – Natklubber, museer, cafeer og restauranter.
- **Kriminalitet** – Narkotika, tæskehold og våbensmuglere.
- **Trossamfund** – Den danske folkekirke, det mosaiske trossamfund og andre religiøse grupper.
- **Velfærdssamfundet** – Velgørenhedsorganisationer, papirnusseri og sundhedssektoren
- **Viden** – Forskningsgrupper, uddannelsesinstitutioner og tænketanke
- **Hemmelige selskaber** – Loger, ordener og andre luskede alliancer.
- **Erhvervslivet** – Pengeklubber, Firmaer og aktie-markedet.
- **Camarillaen** – Camarillaens enorme og verdensomspændende netværk.
- **Internettet** – Skumle fora, gemte glemte servers og bitcoin-mordere.
- **Dyreliv** – Unik for folk med Animalism.

Dette er for at signalere hvor mange vampyrer der har fingrene i en given del af samfundet – og dermed hvor meget der kan trækkes ud af Territorierne. Hvert niveau der er købt i denne,

- Eksempel: *Viggo Ventrue køber 2 magt, og beslutter at disse kommer fra Retssystemet i form af korrupte politi-betjente. Da han senere køber 1 Prestige forankret i kriminalitet – en gang imellem tipper han en pusher af, så de når at rydde deres ting væk inden en razzia.*

Hvert niveau giver en tjeneste som er koblet på sfæren som helhed. Hvis både Viggo og Benny fra tidligere har deres Magt fra retssystemet, er der således 4 magt-tjenester i retssystemet. De tjenester der er at finde i sfæren afgør hvor meget man kan få ud af territorierne der er koblet på denne sfære.

Brug af ressourcer

Alle tjenester kan gives en række ordre. Se nedenstående liste for at se hvilke muligheder der er:

Ordre	Optimal brug (Maskeraden tager ikke skade)	Ikke-optimal brug (Maskerade tager 1 skade)
<p>Angrib</p> <p>Personangreb (kræver information om målets opholdssted nu el. i mellemstil): Pr. gang du gentager denne handling, har styrken +6 kamptal. Kan ikke anvendes på spilområdet.</p> <p>Territorieangreb: Du angriber et territorie. Hvert angreb reducerer "opbyg institution" puljen med 1. Rammer puljen -5, lider territoriet tab eller tabes helt.</p>	Magt	Loyalitet / Prestige
<p>Forsvar</p> <p>Bruges ved indtjek eller senere. Der vælges et mål (eksempelvis: "mit hjem" eller "mit territorium" eller "min hemmelighed"), samt en specifik handling fra denne liste (eksempelvis: "mit hjem + opsøg information" eller "mit territorium + overtag territorium"). Der lægges nu et skjold, og der kræves 2 ressourcer af typen, for at bryde igennem dette skjold. Før skjoldet er brudt, kan man ikke opnå sin ønskede effekt. Forsvar kan godt bruges flere gange, og dermed forstærke skjoldet.</p>	Loyalitet	Magt / Prestige
<p>Opsøg Information</p> <p>SL fastsætter en sværhedsgrad om et emne, eller også er denne fastsat af "forsvar", som er antal gange denne ordre skal gives. Puljen kan være fælles og individuel.</p>	Prestige	Magt / Loyalitet
<p>Overtag territorium</p> <p>Du forsøger at overtage et territorium. Er der intet forsvar herom, vinder den der har brugt flest af denne ordre på det givne territorium.</p>	Magt	Loyalitet / Prestige
<p>Forstærk Maskeraden</p> <p>Denne ordre giver +1 til byens fælles maskeradepulje. Når denne overstiger den samlede nuværende maskerade-skade, falder maskerade-skaden med 1, og puljen nulstilles. Puljen nulstilles hver spilgang.</p>	Loyalitet	Magt / Prestige
<p>Opbyg Institution</p> <p>Du fastsætter et projekt – eksempelvis at øge blodmængden (el. typen) på et eksisterende territorium, eller at skabe et helt nyt territorium. Hver brug af denne ordre giver +1 til projektets pulje. Når projektets pulje når 10, lykkes det.</p>	Prestige	Magt / Loyalitet

Andre Egenskaber

Disse egenskaber er typisk personlige, i form af noget du kan eller din nærmeste kreds. De følger samme regler som alle andre egenskaber.

Kampstil

Kampstil fungerer ganske simpelt således, at hvert niveau der placeres i denne Egenskaber, hæver rollens kamptal med 1. Dette repræsenterer at rollen jævnlige får holdt sin træning ved lige, hvad end denne så måtte være.

Hjord

Hjord repræsenterer en fast strøm af blod, som er privat for dig. Det kan være en kult der tilbeder dig, en lang liste af tidl. Dates og kærester som du altid kan ringe til – eller blot din dødelige familie, som stadig loyalt hjælper dig, på trods af din nye tilstand.

Beskrivelse
<p>●○○ - Du ruller en ekstra terning v. jagt, dog kan du ikke få tre blod ud af dette. Disse kan gives til andre, hvis du ønsker.</p> <p>●●○ - Du ruller to ekstra terning v. jagt, dog kan du ikke få tre blod ud af dette. Disse kan gives til andre, hvis du ønsker.</p> <p>●●● - Du ruller tre ekstra terning v. jagt. Disse kan gives til andre, hvis du ønsker.</p>

Viljestyrke

Om dit blod er tykt, du er mentalt stærk, eller du har et eller andet trick, så har du en metode til at modstå mental manipulation. Pr. niveau i denne Egenskaber, ignorerer du den første (og efterfølgende så den anden og den tredje) mentale påvirkning af Dominate, Presence eller lignende (altså, alt der bruger teknikken "virkelig, virkelig").

Bemærk venligst at viljestyrkens immunitet holder resten af scenen. Når man får provokeret sin mentale barriere, holder den i en rum tid – dog altid maksimalt 30 minutter.

Anden Mekanik

Blodsbånd

Blodsbåndet er det at stærke følelsesmæssige bånd der opstår, når man drikker en vampyrs blod. Som udgangspunkt kan et bånd stige hver gang man drikker, og vil stige indtil det når niveau tre. På tredje grad knuses alle tidligere bånd.

- Efter første drik, vil man se den anden person som en tæt barndomsven eller ny kæreste.
- Efter anden drik, er personen en nær elsket, f.eks. ens hustru eller søn.
- Efter tredje drik, er personen noget nær en guddommelig skikkelse - loyalitet og blind kærlighed er en selvfølge.

Et blodsbånd falder som udgangspunkt et niveau pr. kapitel.

Diablerie

Diableriet er en den største forbrydelse en vampyr kan begå. Det involverer at dræne en anden vampyr for al sit blod, hvorefter man fortærer deres sjæl. Dette dræber naturligvis personen, men giver også kannibalen en række minder og kræfter fra den fortærede.

Hvis du udfører et Diablerie i spil, bedes du kontakte spilletledelsen omgående.

Ghouls kan ikke begå diablerie.

Torpor

At falde til Torpor kan skyldes at man løber tør for blod - dette er dog sjældent, da man oftest vil falde til bæstet inden da, og tiltvinge sig blod med vold og magt. Det kan også skyldes at man får mange bank eller på anden vis er såret. Slutteligt kan det også skyldes svær depression, magi eller sindssygdом.

Uanset hvad så er det altid en svær proces at vågne fra Torpor, og kræver store mængder blod eller magi. Alternativt sover man en periode, afhængigt af ens humanity, hvorefter man vågner. Hvis dette bliver aktuelt, konferer da med spilletledelsen.

Ghouls kan ikke ramme torpor, men kan i stedet ramme en koma.

Kompetencer

Hvis din rolle er den helt vilde hacker, maler eller deslige, så er det muligt at bruge dette i samråd med spilletledelsen. I alle sådanne tilfælde skal der være hjemmel herfor i baggrundshistorie, eller etableret igennem rollespillet. Dette vil ikke have regelteknisk værdi, men kan stadig have effekt på f.eks. Egenskaber.

Ild, sollys, træpæle, etc.

Ild og sollys, er de ting som kan drive en vampyr til den endelige død på få sekunder. Hvis man på nogen måder kommer i kontakt med disse i spil, vil spilletiden afslutte i hvilken grad man er kvæstet, samt hvor længe der går inden man er kommet til hægterne igen. De fleste sammenstød med ild og sollys vil ligeledes som oftest provokere en frygt frenzy, medmindre man er særlig mæt eller viljestærk.

Træpæle kan låse en vampyr til torpor, men det kræver at denne drives igennem hjertet - hvilket er svært, og kræver at man har vundet en kamp imod ofret (eller på anden vis har ofret i sin magt). De eneste vampyrer der har magten til at pæle et offer udenfor kamp, er dem med en aktiv potence 3. Hvis de opdages heri, kan de selvfølgelig tæves i kamp, men som udgangspunkt har en vampyr med så megen styrke muligheden for at pæle sit offer, inden kampen går igang - hvis de altså kan overraske deres offer.

Moral og menneskelighed

Menneskelighed (i regeltekniske termer "humanity") er den grænse imellem dig og dit bæst - hvor langt du er fra et være et frådende monster. Det er i sidste ende din menneskelighed der bestemmer, hvor godt du har det i selskab med mennesker, hvor naturligt mimik falder dig, og hvor svært du har det med mord, løgn og lignende anti-social opførsel.

Menneskelighed vil ikke blive placeret som en værdi, men vi opfordrer kraftigt vores spillere til at medtænke dette i deres rolle, både når de spiller og skriver denne. Spilletiden forbeholder sig retten til at stille spørgsmål om menneskelighed, bæst og sindstilstand, samt at medtage dette i interaktioner med NPC'er og omverden.

Bæstet, når det tager over, er i sidste ende det som bestemmer - det er bæstets sult, vrede eller frygt som driver, og ikke rationelle alliancer, venskaber eller deslige. Bæstet kan stadig påvirkes af ting såsom Dominate, men discipliner som Presence virker næppe. Ligeledes har alle frenziende roller +2 til statistisk kamptal, læs mere om dette, under udstyrssektionen af kampafsnittet.

Ghouls har ikke et bæst, og er derfor fritaget fra problemerne med dette. De har derimod alle de problematikker der følger med blodsafhængighed, uagtet hvad de fortæller sig selv.

Mellemspil

Mellemspil er de ting der foregår imellem spilgangene.

Mellemspillet indsendes på den dertil indrettede formular der udsendes efter hver spilgang.

I mellemspillet kan man udføre en (1) handling med sin person, dette kan være forskning, overvågning eller lignende. Man kan ydermere indkassere tjenester for at udføre ordre, præcis ligesom til spilgangen. Du har fuld adgang til dine tjenester både til spilgangen, samt i mellemspillet.

Maskeraden

Maskeraden kan tage skade – og er det som vampyrer målet hvor godt deres ”løgn” overfor de dødelige er.

Hver eneste gang en spiller benytter en ikke-optimal tjeneste til at udføre en ordre, tager maskeraden 1 skade. Maskeraden helbreder ikke skade naturligt.

Maskeradens skade-niveau vil blive formidlet ingame via artilker.

Maskerade-skade	Historie-påvirkning	Regeltekniisk påvirkning
0-2	Alt er godt. De dødelige ved intet.	Ingen.
3-6	Almen politikerlede, mistro til systemet og konspiratorisk blogs er begyndt at opstå.	Alle har -1 til deres tjenester.
7-11	Der er begyndt at være enkelte personer på samfundets kant, som har fået øjnene op for ”parasitterne i vores midte” og overvåger gader, natklubber og andre steder hvor parasitterne jævnlige færdes.	Hver 2. blod du får (v. spilstart) tæller ikke.
12-16	Organisationer er begyndt at opstå som træner dødelige i at finde, samt dele information om, ”uhyrerne i skyggerne” med henblik på deres destruktion.	V. spilslut trækkes der lod. 10% dør.
17-29	Om de kaldes globalister, øgle-folket eller bare ”dem” så er folkestemningen nu direkte vendt imod dem. Blod flyder jævnlige i gaderne og politiet vender hovedet den anden vej når det korrupte system angribes.	Den sfære med flest tjenester i, mister (destruktion) en institution v. hver spilstart.
30	Flere fremtrædende politikere, ministre og lign. Er begyndt at håndtere problemet som en del af deres dagligdag – Politiet har dedikerede indsats styrker til at finde, begrænse og myrde vampyrer. Justicarerne griber ind.	Alle roller dør. Spillet genstarter med at den første nye sending af Camarillaens ”kolonisering” sendes 6 ingame-måneder efter tragedien.

Territorier

Et territorium repræsenterer et sted du som vampyr kontrollerer helt ned til stikkontakterne. Det er således ikke gader, stræder eller deslige – men måske en skyskraber eller en politistation. Ved hver spilstart vælger man om et territorium skal producere blod eller give adgang til alle de tjenester der lægger i den fælles pulje i den sfære som territoriet er koblet op på.

Blodet udleveres v. spilstart.

Skulle flere have adgang samme sfære, deles tjenesterne ligeligt – i tilfælde af ulige deling, rundes der ned for begge.

Territoriekort tilgås her: <https://tinyurl.com/skakmat-territorier>.

Lukkede klaner

Visse klaner vil, af hensyn til antal, blive lukket fra tid til anden.

Der må ikke favnes nye i denne klan, ej heller stjæles nye blodstjenere hertil. Der vil ej heller blive godkendt nye.

Når antallet er nedbragt – eller steget for de andre klaner – vil klanen blive åbnet for nye igen.