

Regelutskick

# NATT ÖVER SKÅNE



## Regler

Vårt spel har en del regler, dock så få som vi tycker är möjligt. Det finns en hel del regler som vi satt upp som vi inte skriver ut här men som vi använt för att skapa karaktärerna.

## Krafter

Användandet av krafter görs genom att kraften beskrivs för spelaren och spelas ut om det är en kraft som kräver det. Vi har valt ett system där krafterna alltid fungerar men gett flertalet krafter en kostnad i blod. Alltid innan beskrivningen sägs *Kraft*. Några exempel "Kraft, order sitt", "Kraft, du känner dig paranoid i tio minuter" eller "Kraft, skrämma du flyr och undviker mig i tio minuter". Allt eftersom spelare lärt känna olika kraft kan självklart kortare beskrivningar användas – exempel "Kraft skrämma" och då vet spelare vad det innebär.

## Tecken

Vi har tagit bort flertalet av de tecken som vanligen används i lajv. Tecknet för osynlighet visas med händerna korsade över bröstet och ett antal fingrar upp om tio fingrar visas är inte personen bara osynlig utan även omatrealiserad så om de öppnar en dörr eller liknande ska det ignoreras. Vårt off-lajv tecken är en knuten hand ovanför huvudet och kan användas om man talar med en spelare i en större lokal för att visa att det faktiskt inte är karaktärerna som talar. Fler tecken kan tillkomma om det behövs.

## Raseri

Nattens barn är sprungna ur människan men är inte längre lika kontrollerade som dem. Deras inre känslor brinner och deras humör kan vara explosivt. Även om många har levt länge och tyglat sina känslor och sin hunger, kan den göra dem påmind på flera sätt. Ett nattens barn som blir uppretad, trängd eller förnedrad kan falla i raseri och därmed inte kontrollera sig själv - de blir de monster de försöker dölja. Hur väl någon kan kontrollera sig är något varje spelare själv får bestämma, även hur spelaren vill reagera, men en riktlinje är att tänka hur ett rovdjur skulle reagera.

När man har lite blod kvar i kroppen är Nattens barn försvagade och hungern gör sig påmind och synen av blod kan få dem så hungriga att de måste förfriska sig oavsett situationen.

Deras svaghet och rädsla för eld kan även det få dem att agera utan kontroll och undanröja allt i sin väg för att lämna faran.

Något kort om synen på detta okontrollerade tillstånd; de flesta ser det som en nackdel och gör allt för att undvika det. Men vissa hyllar det istället som den sanna, rena formen av vampyrism när de kan släppa fram odjuret inom sig.

## Mat och Dryck

Samtliga Nattens Barn kan äta och dricka men långt ifrån alla väljer att göra så. I de flesta fall görs det när människor är i närheten och det skulle verka konstigt att inte ta ett glas vin eller äta något. Både mat och dryck ger självklart ingen näring och kräks upp vid senare tillfälle. Enligt gamla sägner är smaken av föda som aska i munnen för de nattliga varelserna. Dock finns ett fåtal som sägs kunna njuta av en måltid eller ett glas vin. De gamla skulle dock säga att det är iden om det mänskliga i handlingen som framkallar dessa känslorna.

## Blodsband

Blodet från vampyrer har makten att förslava. Varje klunk av blod binder dem närmare vampyren. Efter tre klunkar vid tre olika nätter är offret blodsbanden. Den blodsbanda är hängiven sin mästare. Detta är en extrem känsla som kan närmast jämföras med sann

kärlek. Blodsbandandets känslor är ovillkorliga. Den som skapat blodsbanden kan var direkt elak mot den blodbundna utan att förlora sin ställning. Denna metod används oftast för att hålla människor och tjänare i schack men även vampyrer påverkas. Dock känner dem igen smaken av vampyrblod och är därför svåra att lura i blod. Normalt är tjänare fullt ut blodbundna men i vissa fall har de endast druckit en gång eller två. Vid ett eller två stegs blodsband kan en person vara bunden till flera, Vid tre steg försvinner alla svagare band. Bandet försvinner över tid om blod inte försätts drickas. För att förlora ett steg blodsband krävs att inget blod dricks på 9 månader minus willpower. Ha i åtanke att detta är regler som ni ska spela efter. Detta är ingen exakt vetenskap som vampyrer känner till exakt hur det fungerar. Nedan beskrivs de tre olika stadie blodsband.

Första blodet: Känslor för personen väcks till liv. Känslorna inför personen kan beskrivas med känslorna inför föräldrar. Du älskar, hatar eller båda samtidigt, men framför allt är du inte likgiltig inför dem.

Andra blodet: Känslorna blir ännu starkare och även om personen inte är förslavad är hon en mycket viktig person för den bundna.

Tredje blodet: Vid denna nivå är familj, barn eller älskare i periferin för passionen till mästaren. Det är sann kärlek även om den är vriden och perverterad. Dominate kan användas utan ögonkontakt på den blodbundna och willpower kan inte användas för att motstå kraften.

## **Strid**

Enkelt kan stridsreglerna beskrivas med att alla attacker träffar och ger en bestämd skada som bestäms av hur attacken gjorts och de krafter som modifierar. Den som anfaller säger först vad hon tänker göra, sen svarar den anfallna hur den vill svara på attacken. Notera att om skadorna från första attacken ger tillräckligt med skada för att sänka motståndaren får inte mot-attack göras. Detta gäller dock endast första attacks-rundan. Om ingen av de stridande har nergjorts efter första beskrivningen av attacker fortsätter de beskriva en ny runda strid. Den som attackerade först beskriver fortfarande först. Andra runda och alla efterföljande träffar dock bådas attacker även om en nergjorts av för många skador. Så fortsätter bägge beskriva tills någon avbrutit striden på något sätt eller en slagits ner. Om alla hälsonivåer är borta väljer den som vunnit striden om de vill fortsätta slå offret för att lägga personen i torpor. För att döda en vampyr krävs extremt våld som halshuggning eller uppeldning. Allt aggraverad skada kan döda en vampyr. Efter att det är bestämt vad som sker spelas striden upp efter bästa förmåga.

## **Vapen**

Vapen som ska användas på våra arrangemang ska uppvisas för spelledare för en bedömning om karaktären kan ha tillgång till det och hur många skada vapnet gör. Här nedan är dock riktlinjer

## **Skador**

*Obeväpnad strid och attacker med mindre tillhyggen:* (kniv eller mindre påk) gör 1 skada.

*Mellanstora närstridsvapen:* (yxor eller svärd) gör 2 skador

*Stora närstridsvapen:* (tvåhandsvapen) gör 3 skador.

*Mindre eldvapen:* (pistoler eller uzi) gör 1 skada på vampyrer och 2 skador på ghouls och människor.

*Större eldvapen:* (gevär eller automatkarbiner) gör 2 skador på vampyrer och 3 på ghouls och

människor

*Automateld:* De vapen som kan skjuta automateld gör 3 skador på vampyrer och 5 på ghouls och människor när automateld skjuts, då tar ett helt magasin slut.

### **Hälsonivåer**

Varje karaktär har fem hälsonivåer som står på er karaktär. Varje skada tar er ett steg närmare medvetlös. Vissa krafter kan ge fler hälsonivåer.

Småår

Skadad

Sårad

Sargad

Medvetlös

### **Helning**

Alla vampyrer och ghouls kan hela sig. Detta sker utanför strid. Ett blod helar en hälsonivå av vanlig skada. Ett aggravedt helas med 5 blod. Endast ett aggravedt kan helas den kväll skadan har gjorts, dock kan extra aggravedt helas samma kväll men de kostar då 5 blod och ett willpower per hälsonivå. Med en natts vila kan samtliga aggravedt helas och kostar då fem blod per hälsonivå.

### **Torpor:**

Hur länge en person är i torpor bestäms av spelledare som baserar det på hur nära mänskligheten vampyren är. Även mäktigt blod kan väcka vampyrer i torpor. Rent allmänt kan sägas att ingen över generation sex och en ålder på under femhundra år tror sitt blod är mäktigt nog.

### **Willpower:**

Ett willpower ger en chans att motstå en icke fysisk kraft. En människa har alltid bara ett willpower men det kan inte användas mot krafter. En vampyr har oftast två eller tre willpower. Om alla willpower är använda känner man sig svag och utmattad i sinnet. Ett willpower ges tillbaka varje vilad dag. Vissa krafter kan inte motstås, då ges den informationen av spelaren med kraften. Om en kraft inte kan eller kostar mer än ett willpower att motstå så sägs det i beskrivningen.

### **Etik och spel**

De som spelar i krönikan Natt över Skåne förväntas att ta ett stort ansvar som spelare för sina roller och deras handlingar. Vi ser helst att man spelar för dramat snarare än rollen. Med detta menar vi att det är bättre att spela så att alla njuter av det än för rollens bästa. Detta kan tyckas vara i konflikt med vår vision om den personliga upplevelsen av vampyrism, men det handlar inte om att handla ologiskt som roll, utan snarare att spela för att dramat skall föras vidare så att man kan uppleva mer. Som exempel bör man ju inte gömma sig och aldrig komma fram, vilket skulle vara lätt, om man får problem, utan snarare gömma sig och sen råka göra liv ifrån sig så att någon hittar en. Att mer spel är skojigare än mindre är väl uppenbart, men det handlar självfallet om kvalitet också. Att hitta saker och händelser som ger andra en bra upplevelse är att eftersträva. Att ta ansvar för sina handlingar innebär också att man inte lättvindigt avrättar någon eller avslutar en relation till någon man känt länge utan en stor anledning. Men att gå in i stora känslöyttringar med slitningar och stort drama är aldrig fel. Ta hand om varandra och skada ingen i eller utanför spelet. Håll kommunikation ur rollen till ett absolut minimum under spel. Använd någon lämplig fras för att kommunicera

att något är ur spelet – off lajv fungerar bra – men gör det inte om ni inte absolut måste.