



UDØDSEVNER.....	3
Udød (max. 5 niveauer).....	4
Kadaver (Udød: niveau 1).....	4
Zombie (Udød: niveau 2).....	5
Ligæder (Udød: niveau 3).....	5
Gespenst (Udød: niveau 4).....	6
Vampyr (Udød: niveau 5).....	7
Blodbalancen.....	8
Vampyrevne: Sug blod.....	9
Vampyrevne: Skabe Blodbarn.....	10
Vampyrevne: Skabe tillid.....	11

UDØDE

Udøde er nogle sære skabninger som magisk holdes i en unaturlig balance mellem liv og død. Livet som udød er noget ganske andet end at være i live, for udøde mærker hverken kærtegn eller smerte. Empati og medlidenhed er heller ikke nogle af de udødes stærke sider, fordi personlig overlevelse vejer tungere. Udøde kan godt have et fællesskab med andre udøde, fordi man er stærkere når man er flere, mens de levende i sidste ende kun kan bruges som allierede hvis de kan beskytte dig eller spises. Udøde kan godt være velovervejete, intelligente og veltalende, men følelser, humor og nydelse ligger dem fjernt. Nogle udøde er bedre til at foregive følelser, humor og nydelse end andre, men de levende bør passe på, for det er ofte kun et skuespil, der skal gøre dem trygge i de udødes selskab, frem for oprigtige følelser og velmenende intentioner.

De udødes verden er barsk og du bør være en trussel, omend skjult og underspillet, i forhold til de levende. Du er "jægeren" og de er "byttet", for i sidste ende **skal** du bruge de levende for selv at overleve. Disse ting bør indgå i dine overvejelser som udød og skal vises i dit rollespil. Hvordan du vil agere som udød og om du skuespiller følelser eller ej er op til dig, så længe du er opmærksom på ovenstående, for det reflekterer hvem du i virkeligheden er inderst inde. Du har sikkert ofte mange "kasketter" på alt efter om du er i selskab med andre udøde eller de levende.

Alle racer i LV kan blive til udøde og der er både fordele og ulemper ved at være det. At være udød skal derfor betragtes som en tilstand. Når du har evnen udød skal det **tydeligt kunne ses** at du er udød og det gør du gennem sminke.

Udød (max. 5 niveauer)

Som udød, har du nogle særlige evner, som afgør, hvor mægtig du er.

Evnerne angiver en særlig udød titel, som svarer til hvilken type af udød du er.

Hver type udød har beskrevet et særligt "mind set" og verdenssyn, hvilket du bør huske i dit rollespil.

De har også særlige fordele, som er kumulative. Dette betyder at en udød får alle fordelene af de typer af udøde som er på lavere niveauer.

De forskellige typer af udøde er:

- Udød niveau 1: **Kadaver**
- Udød niveau 2: **Zombie**
- Udød niveau 3: **Ligæder**
- Udød niveau 4: **Gespenst**
- Udød niveau 5: **Vampyr**

Evner

Standard Ulemper og fordele

Udødes fordele:

- Du kan ikke blive påvirket af ting som vil pacificere dig gennem **smerte** og som vil stoppe din vejrtrækning. Du får dog skade som alle andre.
- Du har ikke blodkort og kan derfor ikke tappes for blod.
- Du kan kun karakterdræbes, hvis du bliver destrueret (dvs. har fået skåret hoved af, er blevet brændt til aske, er målet for formulare og lignende).
Bliver du karakterdræbt, forbløder du som alle andre. (Se Grundregler - Livsstatus)
Når tiden er gået og din karakter burde dø, hvis du ikke er blevet destrueret, kan du rejse dig op igen og fortsætte med 1 livspoint.

Udødes ulemper:

- Nogle formularer, du ikke kan bruge.
- Du har ikke blodkort og kan derfor ikke bruge evner, formularer og andet som kræver dette.
- Generelt vil andre **altid** vide, at du er udød; dette kan ikke skjules. Med Evnen "Forklædning" kan du "forklæde dig som en anden udød, men ikke som levende.

Unaturlig Styrke

Med denne evne får du automatisk +2 i Nævekamp.

Dette lægges oven i andre bonusser.

Fortære

Med denne evne kan du helbrede livspoint når du "spiser" en anden karakter.

Der rollespilles fortæringen, og efter 10 sekunder får du 1 LP tilbage, og offeret mister 1 LP, og offeret vil efterfølgende være bange og urolig nær udøde, da de kan huske episoden, men dette kan fortrænges.

Man kan godt være flere, som bruger evnen på et offer.

Du kan spise af en anden karakter, hvis :

- Karakteren ikke kan gøre modstand
- Karakteren har mere end 1 LP tilbage.

Ryger en karakter ned på 0 LP, som resultat af denne evne, vil vedkommende blive døende (Se Grundregler - Livsstatus)

Åndelig forbindelse

Denne evne giver dig mulighed for at bevæge dig mellem den fysiske verden og åndeverdenen. Du skal overholde alle regler for at opholde sig i åndeverdenen (Se Grundregler - Ånde verden), bortset fra disse punkter.

- Du kan frit gå ind i ånde verden, som du ønsker, hvis der er gået 30 sekunder siden du sidste skiftede dimension
- Du kan tage max. 2 andre (en i hver hånd) med derind. Husk, at de skal bære hvidt tyl.
- **Du vil ikke** være desorienteret og ustabil på benene i 1 minut efter du er kommet ind i den fysiske verden igen og derfor kan du i princippet foretage snigangreb eller lignende overraskelsesmomenter umiddelbart efter du er kommet tilbage til den fysiske verden.
- Du kan tvinge levende ud af ånde verdenen, ved ganske simpelt at bede dem om at "gå ud af ånde verdenen". Dette kan dog forhindres af alkymibryggen "Ånde verden-anker".
- Udvidet To-Vejs-Kommunikation: Du kan røre 2 personer, én med hver hånd, og på den måde skabe en kommunikation mellem jer alle tre. (Se Grundregler - To-Vejs-Kommunikation)

Vampyr Ulemper og fordele

Vampyr fordele:

- +2 livspoint.
- Vampyrer kræver særlige foranstaltninger for at dø. Der skal bankes en pæl gennem hjertet og hovedet skal skæres af. Sker dette ikke, vil vampyren efter de 15 minutter som blødende efter at være blevet karakterdræbt (se Grundregler - Livsstatus), kunne rejse sig igen med 1 livspoint.

Vampyr ulemper:

- Du kan ikke tåle sollys. Bliver du ramt af sollys, vil du føle en ulidelig smerte og vil ikke kunne gøre andet end søge ly. Effekten af direkte sollys kan blokeres af beklædningsdele. Overskyet vejr er perfekt for dig.
- Du kan ikke tåle lugten eller berøringen af hvidløg. Lugten vil være en konstant irriterende gene for dig. Kontakt med hvidløg vil føles som om, at din hud den brænder. Dette skal derfor undgå det så vidt muligt.

Blodbalance

Vampyrer lever af blod fra de levende og blodet er altafgørende.

Der skal suges/drikkes 1 blod pr. cyklus, enten gennem Sug Blod (Se Sug blod) eller ved at drikke blod fra en beholder.

Blodkort skal noteres med tid og dato for at tælle med i blodbalancen, og tæller kun for den cyklus, det er indtaget i. Blodkort til blodbalancen opbevares sammen med ens karakter.

Drikkes der ikke blod i en cyklus, vil man ved starten af næste cyklus blive sulten.

Man kan ikke drikke forud.

Man starter hvert LV ved at være mæt i cyklussen Spilstart.

Cykluser

Spilstart : spilstart -> 10:00

Dag : kl 10:00 -> 22:00

Nat : kl 22:00 -> 11:00

Tilstande

Mæt

Du er mæt, når du har drukket blod i den pågældende cyklus.

- Du kan ikke dø om Natten
- Du er kun følsom overfor sollys i ansigtet

Sulten

Du er sulten, når du ikke har drukket blod i den tidligere og nuværende cyklus

- Du har kun 1 LP

Sug blod

Med denne evne kan du tage et blodkort fra en anden karakter og tilføje til din blodbalance.

Du spørger, hvor mange blodkort offeret har på sit karakterskema, når du bider, og kan herefter enten begynde at suge eller stoppe.

Når du suger blod, skal du :

- Rollespille handlingen i 1 minut uforstyrret, pr. blodkort som der skal suges.

Herefter rives offeret den mængde blodkort ud af deres karakterark, som der er blevet suget, og giver det til dig.

Herefter noteres tid og dato for indtagelsen - Uden dette tæller blodkortet ikke med i blodbalancen.

Har offeret flere blodkort tilbage på deres karakterskema, kan de frit gå og vil føle sig en smule svækket og kan ikke huske, hvad der er sket, gerningsstedet eller hvem der sugede vedkommendes blod.

Har offeret ingen blodkort tilbage, se evnen [Skabe blodBarn](#).

Bemærk:. Blod kan påvirkes af magi og alkymi, som kan betyde, at det ikke tæller med i din blodbalance og/eller giver dig skade.

Skabe Blodbarn

Hvis en vampyr suger sit offers sidste blodkort, bliver vedkommende enten til vampyrens blodbarn eller karakterdræbt (Se Grundregler : Når man karakterdræber).

Det er offerets eget valg, om personen ønsker at blive vampyrens blodbarn eller ej.

Hvis offeret ønsker at blive vampyrens blodbarn, skal begge spillere gå op til arrangør-gården, hvor en arrangør vil notere forholdet mellem blodbarnet og vampyren.

Offeret skal nu følge nogle nye regler (Se [Blodbarn](#))

Skabe tillid

Denne evne gør dig i stand til at skabe tillid i forhold til en levende.

Du skal på en eller anden måde røre personen fysisk, mens du siger: "Du kan stole på mig".

Du kan kun påvirke 1 person ad gangen med denne evne.

Vedkommende vil føle sig tryk i dit selskab, uanset om de ved, hvad du er eller ej.

Dit offer vil være betaget af dig og dine ord, og følge dine anvisninger efter bedste formåen.

Du kan **ikke** give dit offer direkte ordrer, men henstillinger som de bør følge.

Du kan henvise dem til at sidde, hvilket de vil gøre.

Fortæller du en joke, vil offeret grine, en historie og de vil være dyb betaget, og når du siger, at de ikke er i fare, så vil de slappe af og tage det roligt.

Du kan **ikke** henvise dit offer til at skade andre eller sig selv.

Du kan spørge, om du må suge deres blod, og efter de har rollespillet tvivl, vil de give dig tilladelse.

Hvis du fjerner dig fra personens åsyn eller sender vedkommende bort, forsvinder effekten.

Offeret vil huske jeres møde som behageligt og vil helt sikkert mene, at du var en alletiders og tillidsfuld person.

Niveau 1: Kadaver

Beskrivelse

Dit liv som levende er langsomt ved at gå i glemmebogen, men du husker både situationer og følelser fra dit tidligere liv og derfor er du den af de udøde, som bedst forstår de levende. Eller gør du? Du kan i sjældne øjeblikke nærmest savne det at være i live og kan ved at være i nærheden af de levende opleve følelser, humor og nydelse. I kroens mørke hjørner vil selv de levende engang imellem have svært ved at opdage, at du er udød, fordi du virker så "menneskelig".

Med denne evne opnår du de fordele og ulemper beskrevet ovenfor, som der er ved at være en udød.

Kadavere ser lidt syge og blege ud. De er ofte socialt akavede og kan virke sære og anderledes på de levende. De griner videre, når andre netop er stoppet, de kan ikke forstå ironi og kommer med kommentarer uden kontekst. De savner at blive påvirket følelsesmæssigt og får en rus når de oplever brudstykker af følelser, hvilket kun sker i nærheden af de levende. De kan virke lidt forvirrede og malplaceret blandt de levende og har ofte en ydmyg position i forhold til mægtigere udøde.

Evner

Standard Ulemper og fordele ved at være udød (Se [Standard Ulemper og fordele](#))

Niveau 2: Zombie

Beskrivelse

Der var engang hvor du var levende, men du husker ikke detaljerne. Følelserne er væk, men du kan stadig blive tiltrukket af samværet med de levende. Du kan dog ikke helt forklare hvorfor.

Zombier er ofte lidt mere rådne end de andre udøde. Deres krop er i en rivende udvikling mod det udøde stadie og derfor er deres krop i forandring. De vil derfor ofte have tydelige sorte sår, blodsprængninger i huden, sære knopper, udslæt og løsthængende flager af hud; men dette kan heldigvis skjules. Zombier er ikke, hvad mange tror, langsomme og dumme. Tværtimod er deres hud og muskler ved at ændre sig til et andet stadie der gør dem stærkere end almindelige mennesker. Zombier kan virke en smule sløve, både fysisk og psykisk, men kan være farlige hvis de kommer tæt på en modstander. Man skal aldrig undervurdere en zombie.

Evner

Standard Ulemper og fordele ved at være udød (Se [Standard Ulemper og fordele](#))

Unaturlig Styrke (Se [Unaturlig Styrke](#))

Niveau 3: Ligæder

Beskrivelse

Du husker ikke dengang du var levende. Der er ingen minder eller følelser tilbage. Kun en brændende indre ild der driver dig fremad. Din krop har forandret sig yderligere og du er nu blevet et toptunet rovdyr. Og du er sulten. De levende er en ressource der skal udnyttes sådan at du kan nå dine egne mål. Du er dem overlegen og betragter dem som kvæg. Men "kvæg" kan godt være farlige og du er derfor ikke nødvendigvis dumdrstig. Der er dog en sult du har svært ved at holde tilbage, for de levende smager godt og nogle gange bliver du nødt til at give efter for sulten.

Ligædere har **ikke** markante blodudtrækninger, løsthængende hudflapper og åbne sår. De er tydeligvis blege og har ofte sorte rander under øjnene, har markerede træk og kan se lidt udmagrede ud. Nogle ligædere har slidt tøj og er beskidte af jord og deres ofres blod. De har ofte et lidt vildt blik i øjnene og har en tendens til at være meget (nogle gange for meget) opmærksomme på deres omgivelser. En ligæder har ofte mere fokus på det fysiske end det psykiske.

Evner

Standard Ulemper og fordele ved at være udød (Se [Standard Ulemper og fordele](#))

Unaturlig Stykke (Se [Unaturlig Styrke](#))

Foretære (se [Foretære](#))

Niveau 4: Gespenst

Beskrivelse

De levendes verden er lige så sær og uforståelig som de levende selv. De lever på deres påtvungne følelser og falske smil. De kæmper desperat for at bevare håbet og glæden, fordi de vil fortrænge den ubehagelige sandhed, at virkeligheden **er** kold og kynisk. Retfærdighed, ære, troskab og tillid er falske begreber de levende har opfundet for, at give deres uafvigelige død en mening. Du ved på egen krop at der ikke kun findes én virkelighed og at nytteløse håb og påtaget glæde ikke er sådan man overlever. Man skal selv være kold og kynisk hvis man vil overleve, men det vil de levende aldrig forstå og derfor bliver de naturlige ofre for deres ignorance, i forhold til et mægtigt og mere indsigtfuld væsen som dig selv. Du ved at døden kun kan bekæmpes ved at blive som dig og vil man som levende ikke forstå, så må man lære.

Gespenster har en ligbleg hud som er fin og glat. De er ofte sorte omkring øjnene uden markerede træk. Deres tøj består ofte af fine løsthængende klæder og de fremstår nogle gange som forfængelige. De er generelt veltalende og overlegne; både overfor levende og andre udøde. Gespenster er æteriske væsner som både har en fysisk og en åndelig form som de frit kan skifte imellem. Frem for at påvirke de levende fysisk, ynder de mere at manipulere dem psykisk til egne formål.

Evner

Standard Ulemper og fordele ved at være udød (Se [Standard Ulemper og fordele](#))

Unaturlig Styrke (Se [Unaturlig Styrke](#))

Foretære (se [Foretære](#))

Åndelig forbindelse (Se [Åndelig forbindelse](#))

Niveau 5: Vampyr

Beskrivelse

Som den mægtigste blandt de udøde, har du opnået et højere plan af indsigt i både de levendes og udødes verden. Du er i toppen af fødekæden og kan se at livet og døden hænger sammen i en uendelig naturlig balance.

De levende glæder sig over livet og det forstår du godt, som enfoldige børn der glæder sig over et stykke legetøj. Et stykke legetøj som ikke holder for evigt og som let kan gå i stykker hvis man ikke passer på det. Det er simpelt og primitivt.

Hvad de levende ikke ved er, at de er **dit** legetøj, men desværre også et skrøbeligt "legetøj" som du er afhængigt af. Det er livets og dødens lunefulde ironi, at så mægtigt et væsen som dig, er tvunget til at være afhængig af de skrøbelige levende.

En vampyr bærer altid vampyrtænder og er bleg i huden. Vampyrer har en tendens til at betragte sig selv som de udødes adelige og ønsker ofte respekt og underdanighed omkring deres person.

Vampyrer opfører sig ofte overlegne og bedrevidende i forhold til de levende og finder det naturligt, at tale til dem som var de børn. De ved at de er en mægtig skabning, som hurtigt kan ændre andre væseners liv, men de er også kloge nok til at vide, at det er vigtigt at opretholde en balance, for selv om de i forhold til alder er udødelige, kan de dog tilintetgøres og derfor må de være påpasselige med hvad de roder sig ud i. De levende har nemlig en tendens til at samle sig om at bekæmpe det de frygter og dit tilfælde er det velbegrundet.

Selv om vampyrer er farlige og magtfulde væsener, så kan de også blive skrøbelige, hvis de ikke tager deres forholdsregler. Generelt er der mange fordele og ulemper ved at være vampyr, men også specielle regler som du skal overholde for at kunne få lov til at være det.

Evner

Standard Ulemper og fordele ved at være udød (Se [Standard Ulemper og fordele](#))

Unaturlig Stykke (Se [Unaturlig Styrke](#))

Foretære (se [Fortære](#))

Åndelig forbindelse (Se [Åndelig forbindelse](#))

Vampyr Ulemper og fordele (Se [Vampyr Ulemper og fordele](#))

Blodbalance (Se [Blodbalance](#))

Sug blod (Se [Sug blod](#))

Skabe Blodbarn (Se [Skabe Blodbarn](#))

Skabe tillid (Se [Skabe tillid](#))

Blodbarn

Beskrivelse

Bliver man til et blodbarn, vil man blive til en særlig form for udød, uden yderligere sminke.

Livspoint bliver ikke påvirket af transformationen til eller fra Blodbarn.

Som blodbarn opfører man sig (næsten) normalt, og kan huske alt fra ens liv, samt bevarer ens følelser, humor, nydelse osv., og derfor oprørere sig en levende.

Man føle slægtskab med udøde, og omtale :

- Vampyrer med den dybeste respekt og ærbødighed
- Gespenster som værende intelligente og dybsindige,
- Ligædere med ærefrygt
- Zombiers overlegne styrke
- Kadavere som venner

Som blods barn, kan du ikke direkte fortælle andre, hvad du er eller hvem du tjener, ej heller kan du opfordre nogen til at afhøre dig eller søge om hjælp til at blive normal igen.

Under forhør med magi eller alkymi, at du tvinges til at afsløre, at du er blodbarn og hvem du tjener. Du får 2 i skade, når du gør dette..

Som blodbarn, skal man i forhold til sin vampyr :

- forsvare vedkommende og vil følge **alle** ordrer udstedes til dig efter bedste evne, selv hvis det forårsager din karakter skade eller død.
- være ude i stand til at skade din vampyr og vil prøve at forhindre andre i, at skade eller opsøge din vampyr.
- være ude i stand til at forlade din vampyrs nærvær, medmindre der gives tilladelse.

Du holder op med at være blodbarn, hvis :

- Der udføres et ritual/cermoni af en magiker/ troende, samt tilføjes et blod til din karakter af en læge. (Dette skal overværes af en ritualmesteren eller tros mesteren)
- Din vampyr dør (Der genvindes et blodkort i Arrangør-gården)

Din vampyr vil kunne mærke, når jeres bånd brydes gennem ritual/cermoni.

Du skal selv opsøge vampyren off-game, fortælle båndet er brudt og hvem der har befriet dig.

Evner

Standard ulemper og fordele(Se [Standard ulemper og fordele](#)), som ikke modstrider det, som er skrevet under Blodbarn.