



| | |
|---------------------------------|----------|
| 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 |

UDØDSEVNER

Selv om det at være udød ikke er en profession, er der særlige evner tilknyttet når man er en udød. Derfor har vi valgt at tilføje "udød" som en evne i LV. Man får **ikke** indkomst af disse evner.

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 velovervejede, 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. Selv med evnen "Forklædning" kan man se at du er udød. Det er kun naturmagi-formularen "Bæst" der kan gøre, at du ligner en levende, men den fratager også alle dine udøde evner og virker kun om natten.

Herunder kan du se de grundlæggende fordele og ulemper som du får som udød.

Udødes fordele:

- Du kan ikke blive påvirket af ting som vil pacificere dig gennem **smerte** og som vil stoppe din vejtrækning. 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 livsmagi-formularen "Destruér udød" og lignende). Hvis du kommer ned på 0 (nul) livspoint vil du være døende i 15 minutter som alle andre og skal agere derefter. Efter de 15 minutter, hvis du ikke er blevet destrueret, kan du rejse dig op igen og fortsætte med 1 livspoint.

Udødes ulemper:

- Du må gerne vælge magihuset “Livsmagi”, men bør være opmærksom på, at der er flere formularer som du ikke kan bruge.
- Du har ikke blodkort og kan derfor ikke bruge evner, formularer og andet som kræver dette som f.eks. Teknomagi-formularen “Blodlås”.
- Generelt vil andre **altid** vide at du er udød; dette kan ikke skjules. Du kan forklæde dig som en anden udød, men ikke som levende. Bemærk undtagelsen i form af Naturmagi-formularen “Bæst”.

Udød (max. 5 niveauer)

Når du er udød har du adgang til nogle særlige evner. Disse afgør hvor mægtigt du er. Vi gentager lige: Du kan **ikke** få indkomst fra disse evner.

Evnerne **skal** tages i følgende rækkefølge. De angiver en særlig udød titel, som svarer til hvilken type af udød du er. Hver type udød har et særligt “mind set” og en unik måde at se verdenen på, 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**

Her følger en beskrivelse af hver af evnerne inden for Udøde.

Kadaver (Udød: niveau 1)

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.

Zombie (Udød: niveau 2)

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.

Med denne evne får du automatisk +2 i evnen "Nævekamp". Dette betyder at dit evneniveau i nævekamp ser sådan ud i forhold til de 5 niveauer: 3, 5, 8, 12, 17. Hvis du ikke har købt evnen "Nævekamp", vil du automatisk have 2 i nævekamp, hvor andre har 0. Du må gerne bruge "Knojern".

Ligæder (Udød: niveau 3)

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 dumdristig. 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.

At være ligæder giver dig mulighed for, at helbrede livspoint når du “spiser” **levende** spillere. Hvis du kan immobilisere en anden spiller, enten fysisk eller gennem formularer eller alkymi, må du “spise af dem”. For hvert 10. sekund (tæl 10 LV'er) må du “spise” 1 livspoint fra dit offer og dermed selv genvinde 1 livspoint. Husk at rollespille dette. Man må gerne være flere ligædere om et offer.

Du kan spise indtil din modstander ryger ned på 0 (nul) livspoint, hvorefter vedkommende vil besvime. Herefter vil du miste interessen for personen og bør forlade dit offer, med mindre du har andre umiddelbare gøremål. Dit offer vil være besvimet så længe du er i fysisk nærhed og først vågne op når du er væk. Dit offer vil huske oplevelsen og vil, hver gang vedkommende ser dig, blive bange og urolig. Denne frygt kan dog kureres med alkymbryggen “Fortræng frygt” der gør, at vedkommende ikke kan huske episoden.

For mange udøde vil dette være den primære måde at genvinde liv. Det er kun gennem lægens “helbredelse” evne og “Dødsmagi” formularer, at du ellers kan genvinde liv som udød.

Gespenst (Udød: niveau 4)

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.

Som gespenst får du mulighed for at bevæge dig frit mellem den fysiske verden og ånde verdenen. Du skal overholde alle regler for at opholde sig i ånde verdenen, bortset fra disse punkter.

- Du kan frit gå ind og ud af ånde verdenen som du ønsker og du kan tage max. 2 andre (en i hver hånd) med derind. Husk, at de skal bære hvidt tyl om hovedet.
- 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 fra ånde verdenen og ind i 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”.
- Du kan røre 2 personer i den fysiske verden, når du vil kommunikere med dem fra ånde verdenen; én med hver hånd. På denne måde kan du som bindeled skabe en kommunikation mellem jer alle tre.

Vampyr (Udød: niveau 5)

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 bedreviddende 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.

Vampyr fordele:

- Du har vampyrevnen ”Sug blod”.
- Du har vampyrevnen “Skabe blodbarn”.
- Du har vampyrevnen “Skabe tillid”.

- Du øger dine maksimale livspoint med 2.
- Du kan ikke karakterdræbes om natten (fra kl. 22.00 til solopgang), hvis du har drukket blod. (Se Blodbalancen)
- Vampyrer kræver særlige foranstaltninger for at blive karakterdræbt. Her kræves det at der bliver banket en pæl gennem hjertet og at hovedet skæres af. Sker disse specifikke ting ikke, vil vampyren efter de 15 minutter som døende, kunne rejse sig igen med 1 livspoint.

Vampyr ulemper:

- Dit ansigt og dine øjne kan ikke tåle sollys. Hvis du får direkte sollys på dit ansigt eller i dine øjne, kan du ikke gøre andet end at søge skjul. Sollys vil få dig til at føle smerte (som du i dette tilfælde ikke er immun over for), hvilket betyder du kan ikke bruge dine evner eller kaste formularer i direkte sollys. Du må gerne dække dine øjne og ansigt med hatte og beklædningsdele. Dette gør at du kan fungere normalt i sollys. Overskyet vejr er perfekt for dig.
- Du kan ikke tåle lugten og berøringen af hvidløg. Det vil være en konstant irriterende gene for dig og rører du det, vil det føles som om at din hud den brænder. Du tager dog ikke skade hvis du berøres med hvidløg, men bør undgå det så vidt muligt.
- Du **skal** drikke blod hver dag ellers vil du blive meget svag (se Blodbalancen).

Blodbalancen

Vampyrer lever af blod fra de levende og blodet er altafgørende for hvordan du lever dit liv som vampyr. Du kan have 2 tilstande i forhold til din blodbalance og disse er "sulten" og "mæt". Du lever dit liv i en særlig cyklus som varer mellem kl. 10.00 og kl. 22.00 hvert eneste døgn. Du stiller din sult ved at suge blod gennem evnen "sug blod".

En vampyr skal suge blod 2 gange i døgnet. Den ene gang mellem kl. 10.00 og kl. 22.00 og den anden gang mellem kl. 22.00 og kl. 11.00.

Du starter LV med at være "mæt" og skal første dag sørge for at få "drukket" inden kl. 10.00 næste dag.

Hvis du **ikke** suger blod i det pågældende tidsrum som beskrevet ovenfor, vil du døje med konsekvenserne i den efterfølgende periode. Suger du slet ikke noget blod, vil du være påvirket af konsekvenserne, indtil du igen får stillet din tørst for blod.

Konsekvensen ved ikke at suge blod gør, at du bliver reduceret til 1 livspoint. Du kan desuden blive karakterdræbt om natten. Sollys vil ikke kun påvirke dit ansigt og øjne, men hele din krop som derfor skal dækkes til.

Vampyrevne: Sug blod

For at suge blod af dit offer, skal du rollespille, at du bider og derpå suger blodet uforstyrret i mindst 1 minut. Når du begynder at suge blod, kan du spørge dit offer om hvor mange blodkort vedkommende har på sit karakterskema. Du kan derefter stoppe med at suge offerets blod eller fortsætte. Hvis du stopper vil du ikke fjerne et blodkort fra dit offer, men heller ikke blive "mæt".

Når du har drukket 1 minut af dit offer, skal personen rive 1 blodkort af sit karakterskema og give det til dig. Du skal derefter skrive dato og tidsrum på blodkortet. Det er dit bevis på, at du har styr på din blodbalance. Hvis blodkortet ikke har disse oplysninger, så vil du straks få konsekvenserne, så husk altid at have en blyant eller kuglepen på dig. Et blodkort varer kun i den periode hvor det blev drukket. Ønsker du at have blod til senere, så skal det tappes af en læge.

Offeret kan herefter frit gå igen. Personen vil føle sig en smule svækket og kan ikke huske hvad der er sket, gerningsstedet eller hvem der sugede vedkommendes blod. Hvis det er det sidste blodkort på offerets karakterskema, så kan vedkommende forvandles til et "blodbarn", som du kan læse om senere.

Du behøver ikke nødvendigvis at suge blod direkte fra et offer. En læge med evnen "Tappe blod", kan skaffe dig den nødvendige dosis.

Bemærk:. Blod kan påvirkes af magi og alkymi. Du bør især holde øje med om du indtager "falsk blod", som fremstilles af dødsmagikere, fordi det forhindrer dig i at opretholde din blodbalance og vil give dig 2 i skade!

Hvis du ikke havde suget blod og var påvirket af konsekvenserne, vil du i det øjeblik at du suger blod igen, fjerne **alle** konsekvenser i det givne tidsrum

Vampyrevne: Skabe Blodbarn

Hvis en vampyr suger sit offers sidste blodkort, bliver vedkommende enten til vampyrens blodbarn eller karakterdræbt og er dermed døende i 15 minutter inden karakteren endeligt dør. Hvis en læge genopliver en karakter uden blodkort skal blod tilføjes til listen over ingredienser.

Bemærk: Det er offerets eget valg om personen ønsker at blive vampyrens blodbarn. Det er altså ikke vampyren der træffer valget!

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. Dette er vigtigt i tilfælde af, at vampyren på et tidspunkt skulle blive karakterdræbt. Hvis dette skulle ske, vil blodbarnet nemlig blive sig selv igen og genvinde et enkelt blodkort på sit karakterskema.

At blive forvandlet til et blodbarn, betyder at karakteren er en særlig type udød og der er nogle særlige regler som skal følges:

- Din hud skal **ikke** sminkes. Du ligner og opfører dig (næsten) fuldstændig som dig selv.
- Du får alle generelle fordele og ulemper som andre udøde (det samme som et kadaver).
- Du husker alt fra dit liv som levende, hvilket adskiller dig fra de andre typer af udøde. Du bevarer også følelser, humor og nydelse og opfører dig generelt som en levende.
- Du føler et slægtskab med de udøde. Du vil derfor omtale alle vampyrer med dybeste respekt og ærbødighed, anse gespenster som værende intelligente og dybsindige, have ærefrygt overfor ligædere, være imponeret over zombiernes styrke og se kadavere som dine venner.
- Du må **ikke** direkte fortælle andre, at du er et blodbarn og kan ikke umiddelbart afsløre eller udpege hvilken vampyr du tilhører. Det er kun under forhør med magi eller alkymi, at du nødtvungent vil afsløre, at du er blodbarn og hvem du tjener. Du får 2 i skade når du gør dette. Du kan **ikke** opfordre folk til at afhøre dig.
- Du kan **ikke** på nogen som helst måde skade den vampyr der har gjort dig til blodbarn og vil prøve at forhindre andre i, at skade eller opsøge den vampyr du tjener.
- Du vil altid være underdanig i forhold til din vampyr, forsvare vedkommende og vil følge **alle** ordrer din vampyr befaler dig efter bedste evne. Selv hvis det betyder at du må gå i døden for vampyren!
- Du må ikke fysisk forlade vampyren med mindre du får tilladelse af vampyren til dette.
- Du kan blive normal igen ved et samarbejde mellem en ritualmagiker som udfører et ritual og en læge som giver dig blod **eller** en tilbeder på niveau 3 eller højere som udfører en ceremoni og en læge som giver dig blod. Enten ritualmesteren eller trossemesteren skal overvære begivenheden alt efter om der udføres et ritual eller en ceremoni.

Herefter vil båndet mellem dig og vampyren blive brudt og du vil være levende igen med 1 blodkort. Antallet af livspoint er uændret. Du bør herefter selv opsøge vampyren og off-game fortælle at du ikke længere er et blodbarn og at jeres bånd er brudt. Du skal desuden fortælle vampyren hvem det er som befriede dig.

Vampyrevne: Skabe tillid

Denne evne gør dig i stand til at skabe tillid i forhold til en levende. Vedkommende vil føle sig tryk i dit selskab, selv om personen inderste inde godt ved at du er vampyr. Dit offer vil tage dine ord for gode varer, være en smule godtroende og følge dine anvisninger efter bedste formåen.

Du kan **ikke** give dit offer direkte ordrer, men mere henstillinger som de bør følge. Hvis du f.eks. henviser dem til at sidde på en stol, så bør personen følge din anvisning. Hvis du fortæller en joke vil offeret grine og når du siger at de ikke er i fare, så vil de slappe af og tage det roligt. Du kan **ikke** henviser dit offer til at skade andre.

Det vigtigste ved denne evne er dog, at du kan bruge den til få tilladelse til at suge offerets blod. Du skal spørge dit offer direkte og selv om vedkommende rollespiller tvivl, så vil vedkommende alligevel tillade det.

For at aktivere evnen mod et givent offer, skal du give vedkommende hånden eller på anden måde røre personen fysisk mens du siger: "Du kan stole på mig" eller lignende sætning. Du kan kun påvirke 1 person ad gangen med denne evne. Hvis du fjerner dig fra personens åsyn eller sender vedkommende bort vil effekten holde op med at virke. Offeret vil huske jeres møde som behageligt og vil helt sikkert mene, at du var en alletiders og tillidsfuld person.