

Sigil of Scream

Willcraft

Ta rzadka dyscyplina jest unikalną zdolnością Linii Sapienus. Powstanie jej związane jest z niezwykle siłą ducha twórcy tego odłamu, oraz jego długoletnim badaniem, pozwalającym połączyć dyscyplinę psychiczną z mocą krwi wampirów. Pozwala to na niezwykle efektywne wykorzystanie Siły Woli, co sprawia, iż Sapienus są nie tylko znakomitymi mistykami, ale także, czyni z nich groźnych przeciwników.

Poznanie tej Dyscypliny, czyni użytkownika całkowicie odpornym na wszelkie efekty Dominacji i Prezencji, wykorzystywane przeciwko niemu – tak długo, jak długo przeciwnik zna je na poziomie niższym od jego znajomości Willcraftu.

Efekt uboczny jednak stanowi całkowita niezdolność do uczenia się wyżej wymienionych mocy (oraz wszelkich innych Dyscyplin oddziałujących na innych za pomocą manipulacji), u każdego, kto poznał Willcraft.

• Wola we Krwi

Pierwszą zdolnością, jaką poznają adepci Willcraftu, jest władanie własną krwią w taki sposób, aby nie mogła ona zostać wykorzystana przeciwko nim samym.

Mechanika: Gracz wydaje 1 punkt SW. Wybrana przez niego ilość własnej krwi staje się całkowicie bezużyteczna, jeśli chodzi o jej magiczne wykorzystanie. Dotyczy to wszystkich rytuałów Tremerów i Magów, a także nie bojowych mocy Taumaturgii (tak więc Kradzież Krwi lub Zagotowanie Krwi nadal zadziała, ale Smak Vitae już nie). Wola wampira blokuje bowiem wszelkie oddziaływanie magiczne poprzez krew, oraz próby zdobywania informacji – w takim wypadku nie odnoszą one po prostu efektu, jednak badająca je osoba nie będzie wiedziała, co jest tego przyczyną. Spokrewniony w ten sposób może wpływać na swoją krew, gdziekolwiek ona się nie znajduje – zarówno w swoim ciele, jak i na zewnątrz niego.

•• Pewność Umysłu

Zwiększony stopień koncentracji pozwala adeptowi tej dyscypliny na wspieranie swą wolą wszystkich wykonywanych czynności.

Mechanika: Wampir spala 1 PK. Od tego momentu, w ciągu całej sceny może wydawać SW aby wspomóc każdą akcję (niezależnie od tego ile ich wykona w rundzie np. dzięki Akceleracji lub w jakikolwiek inny sposób). W ten sposób nie można jednak wesprzeć w rundzie większej ilości akcji, niż poziom dyscypliny.

••• Duchowy Płomień

Spokrewniony spędza czas na medytacji, skupiając się na płomiennej sile swego ducha. Pozwala mu to na zregenerowanie swoich sił psychicznych.

Mechanika: Wampir musi medytować co najmniej przez kwadrans, pozostając całkowicie skupiony i nieruchomy. Następnie rzuca test SW ST=6. Każdy sukces w teście oznacza odzyskanie jednego punktu SW. Medytując w ten sposób można odzyskać jedynie punkty wydane – nie można więc przekroczyć swojego maksymalnego poziomu SW. Mocy tej można użyć tylko raz na noc.

•••• Wolny Duch

Na tym poziomie poznania dyscypliny, wampir staje się właściwie odporny na wszelkie próby wpływania na jego umysł.

Mechanika: Wszelkie próby wpływania na umysł Wampira stają się trudniejsze o 1 – zarówno za pomocą magii jak i poprzez społeczne techniki manipulacji. Co więcej, może on zanegować każdy efekt magii oddziaływującej na umysł wydając 1 punkt SW i 2 PK (w przypadkach, gdy efekt jest bardzo potężny – np. dominacja przez Matuzalema - MG może wymagać wydania 2 lub nawet 3 punktów SW).

•••• Duchowa Zbroja

Wampir potrafi wpływać swą wolą na świat materialny, chroniąc się przed wszelkimi rodzajami obrażeń.

Mechanika: Gracz wykonuje test SW o ST=7. Każdy sukces dodaje +1 do pancerza, chroniąc przed obrażeniami każdego rodzaju (także przed ogniem). Efekt trwa przez całą scenę.

••••• Dar Feniksa

Wampir jest w stanie regenerować swoją duchową moc duchowe czerpiąc siłę z cierpienia. Użycie tej mocy wymaga otrzymania jednej Prawdziwej Rany – nie jest jednak istotne, czy Spokrewniony zada ją sobie sam, czy odniesie ją w walce.

Mechanika: Bohater musi otrzymać jedno Prawdziwe Obrażenie – w efekcie jego cały zapas SW zostaje natychmiast odnowiony. Mocy tej można użyć tylko raz na scenę.

••••• Mistrzowskie Skupienie

Moc koncentracji Spokrewnionego jest tak potężna, iż pozwala mu na krótki czas zwiększyć potęgę swojego ducha.

Mechanika: Wampir wydaje 2 PK i wykonuje test SW o ST=8. Każdy uzyskany sukces zwiększa jego maksymalną liczbę punktów SW o 1 na całą scenę. W ten sposób Spokrewniony może posiadać więcej niż 10 punktów SW, choć te dodatkowe punkty nie mają wpływu na mechanikę, a mogą być jedynie wykorzystane do wsparcia testów związanych z działaniem.

•••••• Zjednoczenie z Krwią

Na tym poziomie mocy Wampir jest w stanie całkowicie kontrolować swoją krew, co sprawia, iż staje się ona odporna na wszelkie efekty wrogiej magii.

Mechanika: Żaden rzut ani wydatek nie jest potrzebny. Krew Spokrewnionego po prostu opiera się wszelkim wpływom magicznym (także dyscyplinom bojowym w rodzaju Zagotowania Krwi czy Tamowania Krwi Serca).

•••••• Świetliste Ciało

Umierając wampir jest w stanie wyzwolić potęgę swojego ducha, zmieniając swoje ciało w światło, podobne do blasku słońca. Pozwala mu to zachować istnienie swej duszy, choć nieodwracalnie niszczy związek ze światem materialnym. Ponoć założyciel Linii Ariez odszedł z tego świata właśnie w taki sposób.

Mechanika: Mocy tej można użyć tylko raz. Wampir może ją zaktywować w chwili gdy spotyka go Śmierć Ostateczna, lub na życzenie. W tym drugim przypadku medytuje spalając wszystkie posiadane Punkty Krwi. Gracz wykonuje test SW o ST=8. Ciało fizycznie Spokrewnionego zmienia się w światło, zaś każdy sukces uzyskany w teście oznacza, iż wszyscy wrogowie w promieniu 5 m. otrzymują jedno obrażenie na ST wyparowania 8 (chroni przed nimi tylko Odporność). Są to obrażenia prawdziwe.