

## Sigil of Scream

### *Asbu Nlat*

Jest to unikalna dyscyplina Shadowsleyers, będąca w istocie mutacją Sfery Mroku Lasombra. W wyniku połączenia krwi Assamitów, Malkavian i Lasombra powstała zabójcza zdolność, pozwalająca Mordercom na bezpośrednie czerpanie z sił Otchłani, aby w efekcie stać się przerażającym narzędziem śmierci.

Z uwagi na swój charakter, dyscyplina ta posiada kilka efektów ubocznych. Rozwijanie jej połączone jest z coraz silniejszą niechęcią do światła, która ma psychiczne podłoże, lecz w efekcie wywołuje dość dużą nadwrażliwość na ten czynnik. Ponadto bliskość Otchłani wywołuje zmiany w psychice, które wzmacniają wewnętrzny mrok użytkownika. Sprawia to, iż znajduje on coraz większe upodobanie w okrucieństwie i zabijaniu, a także, z czasem zaczyna cierpieć na urojenia związane z Ciemnością. Oba efekty narastają wraz z głębszą wiedzą o mocy Ostatecznego Mroku.

Ponieważ dyscyplina ta stanowi odmianę Sfery Mroku, nie może być z nią łączona. Każdy, kto zna jedną wersję władania mocą Ciemności, nie jest w stanie nauczyć się innej.

#### • **Wizja Nocy**

Dzięki tej mocy postać jest w stanie widzieć w każdej, nawet w magicznej ciemności (choć zasięg widzenia może być wtedy nieco ograniczony). Efekt dyscypliny sprawia, iż w odbiorze wampira wszystkie obiekty i płaszczyzny zdają się wydzielać szare, widmowe światło. Gdy postać używa tej dyscypliny oczy jej stają się całkowicie czarne.

**Mechanika:** Użycie tej mocy nie wymaga testów ani wydawania Krwi. Moc działa przez godzinę. W tym czasie bohater jest niezwykle wrażliwy na światło i każdy nagły błysk oślepia go (chyba, że nosi fotoochrony) na 10 minus Wytrzymałość minut.

**Cena:** Poznanie tej mocy ewokuje niechęć do światła. Bohater zaczyna go unikać i w efekcie otrzymuje +1 do działań na mocno oświetlonym terenie. Pojawia się Nyctofilia.

#### •• **Zabicie Światła**

Bohater może zgasić wybrane źródło (lub źródła) światła. Moc ciemności sprawia, że przestaje ono być efektywne. Ogień np. zdaje się palić ciemnym, nie dającym blasku płomieniem, a żarówka jedynie żarzą się lekko.

**Mechanika:** Postać wykonuje test Oddziaływanie + Krycie Się. Jego ST zależny jest od siły źródła światła:

3 – świeca;

4 – pochodnia;

6 – żarówka;

7 – świetlówka;

9 – reflektor;

Każdy sukces pozwala zgasić jedno wybrane źródło, które znajduje się w polu widzenia bohatera. W czasie tej samej sceny w jednym miejscu można tej mocy użyć tylko raz.

**Cena:** Światłowstręt bohatera staje się silniejszy, co sprawia, iż otrzymuje on +1 do działań na oświetlonym terenie, jeśli nie ochrania oczu fotoochronami. Ponadto, jeśli brak mu takiej osłony, mocny błysk światła w rodzaju flesza lub promienia latarki oślepia go na czas równy 10 rund – Wytrzymałość.

### ••• Cienista Transformacja

Jest to jedna z głównych mocy tej dyscypliny, która rozstawiła Linie Shadowsleyers i jej unikalne zdolności – i której Mordercy właściwie zawdzięczają swoje przetrwanie. Moc ta pozwala wampirovi zmienić swoje ciało w cień. Jego ciało i ubiór traci fizyczne właściwości i nabiera cech cienia. Pozwala mu to poruszać się po i pomiędzy zaciemnionymi powierzchniami, tak długo, jak jakiś fragment jego istoty pozostaje połączony z zaciemnionym obszarem. Może więc przemykać pomiędzy cieniami, lecz nie może przejść przez całkowicie oświetlony obszar. W tej formie nie może także mówić, atakować ani wpływać na świat w sposób fizyczny, choć może poruszać się poprzez szczeliny o otwory na tyle małe, by jedynie cień się przez nie prześlizgnął. Nie może zostać zraniony przez czynniki fizyczne (za wyjątkiem świętej lub magicznej broni). Zaatakowany za pomocą światła (ognia, lasera, elektryczności) otrzymuje zawsze jedno obrażenie więcej (minimalnie zawsze jedno, bez względu na test wyparowania) i natychmiast przyjmuje fizyczną formę. Materializacja następuje także w przypadku, jeśli zostanie odcięty od kontaktu z zaciemnioną powierzchnią.

Formy cienia nie da się zauważyć, gdy osoba którą ją przyjęła znajduje się w ciemności. Wszelkie magiczne próby wykrycia bohatera w tej postaci, są o 1 trudniejsze.

**Mechanika:** Bohater pali 2 PK na przemianę. Trwa ona pełną rundę. Moc utrzymuje się przez całą scenę. W tej formie bohater jest odporny na duszącą moc ciemności Lasombra.

**Cena:** Na tym poziomie poznania dyscypliny bohater zaczyna mieć obsesję na punkcie ciemności. Może to się objawić jako sadyzm, zaburzenia psychopatyczne, mania lub fascynacja mrokiem etc. Wada Klanowa Shadowsleyers jest wynikiem tej mocy i pokrywa się z nią (jej natężenie ulega jedynie wzmocnieniu) – jednak inne osoby, mogą w tym momencie odkryć, że poznawanie sekretów Ciemności ma swoją cenę.

### •••• Osłona Tiamat

Jedność z ciemnością sprawia, iż moce Otchłani ochraniają wampira w walce, osłaniając go przed ranami, a także umożliwiając mu szybszą regenerację. Aby użyć tej zdolności bohater musi znajdować się w gęstym mroku (np. w ciemnym pokoju, w lesie lub w zaułku pod zachmurzonym niebem). Dopóki ten warunek jest spełniony, wszystkie otrzymane przez niego rany nie wpływają nań. Efekt ten rozprasza się automatycznie, jeśli ciała wampira dotknie choćby promień światła (wtedy wszystkie rany pojawiają się na jego ciele w jednej rundzie).

**Mechanika:** Bohater musi wykonać test Spryt + Krycie się ST = 7. Wystarczy jeden sukces by aktywować moc osłony. Jeśli bohater chce w ten sposób wykorzystać ciemność stworzoną za pomocą magii przez wrogą mu osobę, ST rośnie o 2.

Jeśli bohater po walce, chce opuścić ciemność, musi najpierw medytować jakiś czas, aby zanegować całkowicie otrzymane rany. Należy w ten sposób spędzić w ciemności 1 minutę na 1 obrażenie fizyczne i wykonać test Wytrzymałość + Okultyzm ST = 6 (dla Prawdziwych Obrażeń ST = 7). Ilość sukcesów oznacza liczbę zanegowanych ran.

Bohater może także leczyć się szybciej wydając po prostu 1 PK na każde zanegowane obrażenie (3 PK w przypadku Prawdziwych Ran).

Moc ta pozwala także leczyć się bohaterowi dwa razy szybciej za pomocą krwi, jeśli tylko znajduje się w gęstej ciemności (co pozwala uzdrowić 2 obrażenia prawdziwe na Noc, bez konieczności wydawania punktu SW).

**Cena:** Światłowstręt bohatera zwiększa się, co oznacza, iż karne modyfikatory na oświetlonym terenie rosną do +2 (+1 jeśli posiada fotoochrony). Z drugiej strony rosnąca więź z ciemnością ułatwia mu działania w gęstym mroku, oraz wtedy gdy bohater nic nie widzi. Wszystkie takie akcje mają ST niższy o 1.

### ••••• Brama Nar Mattaru

Ta przerażająca moc pozwala otworzyć bramę do samej Otchłani, z której wylewa się mrok i niesamowite zimno. Absolutna ciemność wyłaniająca się z portalu ogarnia całą okolicę, co budzi strach w śmiertelnikach (test Odwagi ST 7).

**Mechanika:** Bohater pali 2 PK i koncentruje się przez turę. Wykonuje test Manipulacja + Krycie się, o ST zależnym od ilości światła w otoczeniu:

3 – ciemna, bezgwiazdna noc;

4 – noc pod księżycem;

5 – słabe oświetlenie uliczne lub księżyc w pełni;

6 – przeciętne oświetlenie uliczne;

7 – silne oświetlenie uliczne, wieczór lub świt, jasny pokój;

8 – zachmurzony dzień, sala operacyjna;

9 – słoneczny dzień;

Każdy sukces sprawia, iż ciemność będzie utrzymywała się na danym terenie przez kolejnych 5 minut, a także obniża temperaturę o -5 c. Bramę można zamknąć wcześniej wydając kolejne 2 PK. Otwierający bramę jest odporny na działanie emanującego z niej chłodu.

W przypadku pecha, z bramy wyłania się istota z otchłani, która działa zgodnie z własnymi życzeniami (np. może zaatakować bohatera).

**Cena:** Światłowstręt bohatera osiąga taki poziom, iż musi on wykonać test Odwagi, aby wejść na jasno oświetlony teren. Wciąż jednak może się poruszać w średnim oświetleniu, korzystając z fotoochron. Wszelkie kary związane z działaniem w absolutnym mroku zmniejszone są o 2.

### ••••• Zemsta Otchłani

Dalszy rozwój mocy pozwala Mordercom atakować w formie cienia. Bohater atakuje za pomocą broni białej. Każdy śmiertelnik, który spotka się z użyciem tej mocy, doczuwa strach (ST 8).

**Mechanika:** Korzystając z Cienistej Transformacji, bohater wydaje dodatkowo 1 punkt SW i wykonuje test Zręczność + Krycie się ST = 7. Każdy sukces pozwala mu przez 1 rundę stosować umiejętność Bójki lub Walki Wręcz, gdy znajduje się w formie cienia. Ataki ten mogą być wykonane od razu po przemianie, lub w trakcie najbliższej sceny. Bohater może zwiększyć ilość rund działania tej mocy, wydając kolejny punkt SW i wykonując kolejny test (wymaga to rundy skupienia).

Wszelkie magiczne próby wykrycia bohatera w formie cienia, gdy znajduje się w ciemności są o 2 trudniejsze.

**Cena:** Aura bohatera staje się mroczna i dość charakterystyczna, tworząc efekt, jakby otaczał go cień. Efekt ten jest wyczuwalny nawet przez śmiertelników (działając podobnie jak wada Niesamowita Obecność).

### ••••• Zmysł Mroku

Więź z mrokiem pozwala bohaterowi na przeniesienie swych zmysłów poza ciało i obserwowanie tego, co dzieje się w mroku. Mocy tej można użyć przebywając jedynie w gęstej ciemności. Bohater siada i koncertuje się.

**Mechanika:** Użycie mocy wymaga 2 PK. Bohater wykonuje rzut Percepcja + Krycie się. ST = 8. Każdy sukces pozwala mu pozostać w tym stanie przez kolejną godzinę. W tym czasie może dowolnie przenosić swoje zmysły, wszędzie tam, gdzie dociera ciemność, w której się znajduje. Pozwala to mu postrzegać wszystkie osoby i miejsca jakie zechce (i jakie może) a także używać efektów dyscyplin związanych z percepcją (typu Wyostrzone Zmysły czy Wizja Nocy). Jeśli postać przekroczy czas, który uzyskała poprzez rzut kością, dalsze użycie tej mocy ewokuje urojenia związane z ciemnością (takie jak szept, widzenie dziwnych postaci etc).

Moc działa tylko w gęstej ciemności, np. w mroku zalegającym podziemia czy w gęstym lesie w czasie nowiu. Oświetlenie miejskie jest zwykle zbyt jasne by była skuteczna.

**Cena:** Fascynacja ciemnością rośnie, co sprawia, iż bohater doświadcza różnych urojeń z nią związanych (wedle decyzji MG). Najczęściej są to głosy w mroku, widziane kątem oka postacie etc. Zwykle na tym poziomie bohater uznaje, że Otchłani komunikuje się z nim za pomocą tych doznań.

#### ••••• Dziecię Otchłani

Więź z mocami Otchłani staje się u bohatera na tyle silna, iż istoty pochodzące z niej, traktują go jak jednego ze swoich. Co więcej wampir nie traci orientacji w Otchłani, choć dłuższe przebywanie w niej sprawia, że traci wspomnienia o tym, kim jest na ziemi i zaczyna identyfikować się z manifestacją ciemności. Sprawia to, że opuszczenie Otchłani staje się dość trudne i wymaga trzech sukcesów w teście Ścieżki ST = 9 (jeśli Morderca jest związany krwią z kimś na ziemi ST obniża się o 2).

Także niektóre zaklęcia, które działają na duchy ciemności mogą okazać się skuteczne dzięki wampirovi posiadającemu tą moc. Z drugiej jednakże strony, zaklęcia działające wyłącznie na Spokrewnionych (np. Pieczęć przeciwko Wampirom) nie zadziałają na bohatera, ponieważ jego natura zaczyna wykraczać już poza to, czym są kainici.

**Mechanika:** Efekt jest automatyczny, nie potrzeba rzutów ani PK. Każda istota z otchłani traktuje bohatera jak stworzenie tego samego rodzaju.

**Cena:** Upodobnienie do stworów Otchłani sprawia, iż więź bohatera z mocami Otchłani jest widoczna dla każdego, kto próbuje odczytywać jego naturę czy aurę.

#### ••••• Więź z Tiamat

Wykorzystując ochronną moc mroku, bohater staje się odporny na wszelką magię związaną z ciemnością.

**Mechanika:** Efekt wymaga wydania 3 PK, co pozwala na scenę zanegować działanie każdego magicznego efektu opartego na magii ciemności. Zdolności tego typu po prostu nie czynią bohaterowi krzywdy.

**Cena:** Bohater staje się podatny na magię związaną ze światłem, której wykorzystanie w stosunku do niego staje się o 1 łatwiejsze.

#### ••••• Bestia Zaćmienia

Jest to rozwinięcie przemiany w cień, które pozwala Wampirovi przyjąć postać morderczej bestii z ciemności. W tej formie posiada on wszystkie cechy formy cienia, może ponadto atakować wręcz. Wzrastają także jego współczynniki fizyczne. W tej formie nie jest także dłużej ograniczony do poruszania się jedynie po zaciemnionych powierzchniach, lecz może przemieszczać się także w świetle.

**Mechanika:** Bohater wydaje na przemianę 3 PK i 1 SW. Następnie rzuca na Wytrzymałość + Krycie się ST = 8. Każdy sukces w teście pozwala dodać +1 do współczynników fizycznych (gracz wybiera, który z nich chce wspomóc). Przyjęcie formy Bestii Zaćmienia trwa rundę.

**Cena:** Ciemność wewnątrz bohatera przybiera na sile, co sprawia, że wybiera on kolejne zaburzenie psychiczne: sadyzm, zaburzenia psychopatyczne, nienawiść etc.

#### ••••• Krew Ciemności

Bohater może korzystać ze swej więzi z mocami ciemności i otchłani, aby leczyć swoje rany i regenerować uszkodzenia ciała, a także pożywiać się. Mocy tej można użyć jedynie w gęstej ciemności.

**Mechanika:** Należy wykonać test Wytrzymałość + Krycie się ST = 6. Każdy sukces oznacza, że bohater zaabsorbował z ciemności ilość energii równą jednemu punktowi krwi. Punktów

tych może użyć następnie do pożywania się lub leczenia obrażeń (nawet prawdziwych, bez ograniczeń). Bohater może wykonać tylko jeden test na scenę w tym samym miejscu.

**Cena:** Krew wampira obdarzonego tą mocą staje się czarna. Każdy, kto się jej napije cierpi z powodu obsesji na punkcie ciemności przez ilość nocy równą 10 – Siła Woli. Pijący ją Ghule otrzymują na stałe zaburzenie psychiczne, związane z mrokiem w ich wnętrzu.