

## Sigil of Scream

### Dar Nar Mattaru

Jest to osobliwa Ścieżka Dur-An-Ki, opracowana przez członków Linii Shadowsleyers. W pracy nad nią pomogła nieco wiedza Tremerów o Sztuce Cieni, Mordercy jednak rozwinęli moc władania ciemnością daleko poza możliwości zrozumienia Tremerów. Stało się to możliwe głównie dzięki ich unikalnej więzi z mocami Otchłani oraz szaleństwu, które pozwala im zajrzeć głębiej w siebie i uwolnić wewnętrzny mrok.

Każdy Assamita, używający tej Ścieżki, który nie pochodzi z linii Shadowsleyers otrzymuje +1 do ST efektów, które próbuje wywołać.

#### • Cień Bestii

Moc ta pozwala zmieniać formę swojego cienia i animować go. Wampir może dowolnie kształtować wygląd własnego cienia, a także poruszać nim w zasięgu wzroku. Dodatkowo jeśli znajduje się w formie cienia, może dzięki tej mocy zmieniać własny wygląd nie wydając PK.

**Mechanika:** Moc ta nie ma żadnego zastosowania bojowego, chociaż w niektórych przypadkach może wspomagać test Zastraszania (dodając +2 kości). Wystarczy wydać 1 PK by jej użyć. Efekt utrzymuje się przez scenę.

#### •• Świadomość Cieni

Wampir obdarzony tą mocą może dzięki niej wyczuwać obecność istot znajdujących się w okolicy w formie cieni.

**Mechanika:** Moc działa w zasięgu wzroku. Wampir koncentruje się przez rundę, następnie zaś wykonuje test Percepcja + Krycie się ST = 7. Każdy sukces pozwala używać tego rodzaju percepcji przez kolejne pół godziny. Linia Shadowsleyers nie musi wydawać PK aby używać tej mocy, jeśli znajduje się w formie cienia (jeśli nie, musi wydać 1 PK jak wszyscy pozostali).

#### ••• Płaszcz Cieni

Wampira otacza sfera złożona z wirujących cieni, która wspomaga jego zdolności krycia się w ciemności, a także stanowi osłonę przeciwko atakom opartym na świetle.

**Mechanika:** Moc ta jest bardzo podobna do efektu Skrzącego się Cienia (Taumaturgia Sztuki Cieni 3). Sfera podnosi o 1 trudność trafienia w postać, a także dodaje +2 kości do puli krycia się w ciemności. Co więcej, odejmuje 2 obrażenia od wszystkich ataków opartych na świetle. Korzystająca z niej osoba wykonuje test Manipulacja + Krycie się ST = 7. Płaszcz utrzymuje się przez rundę na każdy uzyskany sukces. Aby go aktywować należy wydać 1 PK. Z uwagi na swą wadę Klanową każdy Shadowsleyers musi wydać dodatkowy PK, jeśli osłona ma się utrzymać w silnym świetle.

#### •••• Krew Ciemności

Wampir posiada zdolność zmieniania własnej krwi w ciemność, oraz cofania tego procesu. Pozwala mu to ogarnąć mrokiem znacznie obszary wkoło siebie, tworząc sfery mroku, które będą się utrzymywać nawet za dnia.

**Mechanika:** wampir musi zadać sobie przynajmniej jedno obrażenie, otwierając żyły. Następnie wydaje dowolną ilość PK (oczywiście z szybkością zgodną z ograniczeniami generacji). Vitae płynąca z jego żył zmienia się w gęstą ciemność, która zasnuwa otoczenie i rozszerza się w nim zgodnie z wolą czarownika. Jeden punkt wystarczy, aby stworzyć sferę o średnicy 3 m. Tak stworzona ciemność ma naturę magiczną i ogranicza do jednej czwartej mocy

wszelkie istniejące w niej źródła światła. Utrzymuje się przez dobę na każdy wydany PK (choć jej objętość zmniejsza się codziennie o 1 PK). Wampir w każdej chwili może na powrót ją zaabsorbować do wnętrza swego organizmu (trwa to tyle samo rund ile trwało tworzenie sfery). Ilość krwi, która powraca zawsze jest mniejsza przynajmniej o 1 punkt od wydanej vitae.

#### •••• Pakt z Otchłanią

Moc ta działa niemal identycznie z mocą Sztuki Cieni znanej Tremerom. Pozwala wezwać do świata materialnego istotę z Otchłani. Aby to uczynić, wampir musi znajdować się w gęstej ciemności, tak jak i ofiary, na które chce wypuścić głodnego upiora.

Aczkolwiek, z uwagi na charakter Linii Krwi, która stworzyła tę ścieżkę, moc ta nie pozwala negować efektów Sfery Cieni.

**Mechanika:** Użycie tej mocy kosztuje 3 PK i wymaga rundy skupienia oraz rzutu Charyzma + Krycie się ST = 7. Wezwany stwór posiada cienistą formę, którą otacza ofiarę i wysysa z niej życie. Atak oślepia całkowicie cel i oplątuje go przerażającym dotykiem zimnych macek. Uzębione szczęki wyłaniają się z ciemności odgryzając kawałki ciała nieszczęśnika. Każdy sukces uzyskany w teście przywołania stwora zadaje ofierze jedno prawdziwe obrażenie i obniża jej Wytrzymałość o 1, do końca sceny. Władający tą mocą może przywołać dowolną ilość głodnych cieni, aczkolwiek zabiera to nieco czasu.