



Dyscypliny DROGI I RYTUAŁY

Niektóre Dyscypliny nie stanowią pojedynczych zdolności, lecz są rozległymi i złożonymi dziedzinami wiedzy, pozwalającymi zyskać dostęp do wielu tajemnych mocy. Praktykanci tych nauk zwykle spędzają wiele lat na studiowaniu nauk okultystycznych i umacnianiu swej woli. Strzegą także zazdrośnie swej wiedzy przed profanami dbając o to, by nie dostała się w niepowołane ręce.

Praktycznie każda postać, która jest biegła w Nekromancji lub Taumaturgii ma dostęp do szerokiej wiedzy magicznej. Oznacza to, iż tworząc bohatera, gracz może wybrać jeden poziom rytuału na każdy posiadany poziom Dyscypliny (włączając w to poziomy z dodatkowych Dróg). Nie można uczyć się rytuałów, których poziom przekracza wartość Dyscypliny Głównej.

Ponadto gracz prowadzący postać Wampira-okultysty może także wykupić kolejne Drogi związane z posiadaną Dyscypliną. Stanowią one konkretne specjalizacje istniejące w obrębie danej dziedziny magii. Koszt Dróg w Punktach Wolnych wynosi 1 + poziom wykupywanej mocy. Są one więc nieco tańsze, niż inne Moce Kainitów. Biegły w magii Nieumarły może posiadać tyle dodatkowych Dróg ile wynosi jego Wola - żadna z nich nie może jednak przekroczyć poziomu Dyscypliny Głównej.

Przykład: Tremere Austin posiada Taumaturgię na poziomie 3 oraz 5 Punktów Wolnych. Prowadzący go gracz wybiera dla swojej postaci dodatkowo Poruszenie Umysłu i rozwija je na poziom 2, co kosztuje go dokładnie tyle PW ile posiadał (2 PW za pierwszy poziom Drogi i 3 za drugi). Teraz Austin posiada łącznie 5 poziomów Taumaturgii (3 z Dyscypliny Głównej +2 za posiadaną Drogę). Pozwala mu to wybrać rytuały o łącznej sumie 5 poziomów. Gracz wybiera: Zachowanie Krwi (p. I), Krwawy Pochód (p. II) oraz Założenie Maski Cienia (p. II).



Nekromancja

Ta tajemnicza i owiana złą sławą dziedzina magii ta umożliwia przywoływanie duchów i rozmawianie z nimi. Często służy do zasięgnięcia ich rad i zdobywania wiedzy ukrytej przed mieszkańcami świata żywych. Dostępne drogi Nekromancji pozwalają kontrolować nieumarłych (Droga Kości), władać samą mocą śmierci (Droga Trupa) lub zwiększyć swą władzę nad upiorami, błakającymi się w zaświatach (Droga Popiołów). Z uwagi na niezwykle teatralny charakter tej Dyscypliny, zakłada się, iż gracz używający jej powinien posiadać odpowiednie rekwizyty udające fragmenty ciał zmarłych, np. elementy manekinów, plastikowe lub zwierzęce kości, proszek udający grobowy pył etc. Ich brak może uniemożliwić lub poważnie ograniczyć wykorzystanie niektórych mocy i rytuałów, które Mistrz Gry ma prawo uznać za nieudane. Każda z osób, które chcą grać postacią biegłą w sztuce śmierci, powinna więc mieć to na uwadze.

Droga Kości

Pozwala tworzyć nieumarłe sługi, które wspierać będą Nekromantę. Dla potrzeb gry zakłada się, że bohater może kontrolować na raz tyle zombie ile wynosi jego Wola +1.

Poziom I

Martwy Sługa

Aktywacja 1 (użytkowa): Nekromanta może spowodować, by martwe ciało i wykonało proste zadanie. Na przykład trup może zostać wykorzystany do niesienia ciężkich przedmiotów, kopania lub po prostu przemieszczania z miejsca na miejsce. Trupy w ten sposób animowane nie atakują i nie bronią się, jeśli zostaną zaatakowane, natomiast próbują wykonać dane im instrukcje, do momentu kiedy mogą się ruszać. Generalnie, aby zniszczyć w ten sposób ożywione ciało, trzeba je rozerwać na strzępy, spalić lub uczynić coś podobnego.

Nekromanta może w ten sposób animować całe ciało lub tylko jego część: stworzyć pełzającą rękę lub głowę, która wygłasza jakąś kwestię. Na potrzeby gry przyjmuje się, że całe ciało posiada 5 Żywotności, zaś część jedynie 3. Jeśli zostanie ożywione działa przez najbliższe pół godziny. Nie posiada własnej woli i jest całkowicie bezmyślne a jego jedynym celem jest wykonywanie powierzonego zadania. Są także odporne na efekty dyscyplin mentalnych w postaci: Dominacji, Prezencji czy Demencji.

Z uwagi na charakter LARPU należy zauważyć, że osoba używająca tej mocy powinna posiadać odpowiedni rekwizyt (np. plastikową rękę, manekin) lub wsparcie innego gracza, który w czasie LARPU będzie udawał zomboidalnego sługę.

Poziom II

Horda Umarłych

Aktywacja 1 (ofensywna): Hordy Umarłych są dokładnie tym czym myślisz, że są - ożywionymi ciałami, zdolnymi do ataku, aczkolwiek niezbyt szybkiego czy skutecznego. Raz przygotowane przez użycie tej mocy trupy czekają, jeśli to konieczne nawet latami na wykonanie rozkazu. Rozkazy mogą być różne od ochrony do natychmiastowego ataku, ale będą wykonywane, aż ostatecznie z rozkładających się ciał nie zostanie zniszczone.

Z uwagi na charakter LARPU należy zauważyć, że osoba używająca tej mocy powinna posiadać odpowiedni rekwizyt (np. plastikowy szkielet, manekin) lub wsparcie innego gracza, który w czasie LARPU będzie udawał ożywionego zombi. Może on walczyć sam, lub stanowić wsparcie Nekromanty zapewniając mu +1 do działań bojowych. Trupy animowane w ten sposób posiadają 6 punktów Życia, 3 punkty Krzepy, 0 Zręczności i 0 Woli. Nie mają Dyscyplin i nie posiadają Krwi. Są całkowicie odporne na wpływy mentalne w rodzaju: Dominacji, Demencji czy Prezencji. Ich Premię Bojową stanowi -1 do otrzymywanych ran.

Poziom III

Kradzież Duszy

Aktywacja 1 (ofensywna): Nekromanta może wyrwać duszę innej osoby z ciała, zmuszając ją do błąkania się po zaświatach. Staje się ona upiorem połączonym ze światem żywych jedynie za pomocą swego pustego ciała. Aby użyć tej mocy Nekromanta musi dotknąć celu gołą ręką (co może wymagać testu Zręczności) i wygrać w teście Woli przeciwko Woli ofiary. Jeśli mu się powiedzie, przeciwnik zapada w stan katatonicznego letargu. Ciała opuszczone w ten sposób mogą być animowane za pomocą: Martwego Sługi lub Hordy Umarłych. Działają wtedy ze swoimi pełnymi statystykami, nie są jednak w stanie używać Dyscyplin a ich Wola wynosi 0. Są jednak odporne na wszelkie efekty mentalne w postaci: Prezencji, Dominacji czy Demencji.

Efekt utrzymuje się przez 5 minut. Po tym czasie wygnana dusza wraca do ciała samodzielnie – oczywiście pod warunkiem, że nie zostało ono zniszczone. Jeśli tak się stanie, postać umiera.

Droga Popiołów

Ta moc Nekromancji specjalizuje się w rozciąganiu swego wpływu na świat upiorów i badaniu ich domeny. Jest dość subtelną sztuką, jednak jej właściwe wykorzystanie może przynieść praktykującej ją osobie wiele korzyści.

Poziom I

Zmysły Duchów

Aktywacja 1 (użytkowa): po aktywacji Nekromanta jest w stanie przez 10 minut widzieć pobliskie upiory i swobodnie się z nimi komunikować (niezależnie od tego jakim mówią językiem). Nie oznacza to jednak, iż jest w stanie wydawać im polecenia. Wszelkie użycie Dyscyplin opartych na głosie jest także trudniejsze (kara -1 do Woli) jeśli mają one oddziaływać przez Zaslone.

Poziom II

Dotyk Upiora

Aktywacja 1 (użytkowa i ofensywna): Nekromanta jest w stanie dotykać świata duchów. Pozwala mu to poruszać przedmiotami na tym planie a nawet atakować upiory w walce wręcz. Użycie tej mocy działa przez 5 minut.

Poziom III

Ex Nichilo

Aktywacja 1 (użytkowa): Pozwala nekromancie wejść do Zaświatów fizycznie. Będąc w krainach wampir staje się konkretnym bytem dla duchów. Utrzymuje zwykły poziom zdrowia, a zraniony może zostać tylko przez przedmioty zadające poważne obrażenia w świecie Upiorów (broń wykuta z ducha, Arcanoi itp.). Kosztem jednego punktu Życia może przechodzić przez solidne obiekty i pozostawać bezcielesnym przez liczbę minut równą wartości jego Krzepy +1. Z drugiej strony, wampir obecny w Zaświatach poddany jest wszystkim niebezpieczeństwom, włącznie z ostateczną destrukcją. WaKainita zabity w Zaświatach przepada na zawsze, nawet poza zasięg innych nekromantów.



Droga Trupa

Ta tajemna i otoczona złą sławą ścieżka pozwala władać samą mocą śmierci, zsyłając na przeciwników klątwy lub manipulując swą własną, nieumarłą formą. Powiada się, iż jej mistrzowie posiadają większe zrozumienie tajemnicy śmierci, niż pozostali Kainici.

Poziom I

Plaga

Aktywacja 1 (ofensywna): Nekromanta jest w stanie rzucić na swą ofiarę Klątwę, która postarza jej ciało fizyczne. Udany atak tego rodzaju wymaga zdania testu Woli przeciwko Krzepie celu. Jeśli ofiara nie zdoła się obronić, odczuwa efekty szybkiego starzenia tracąc jeden punkt Krzepy lub Zręczności (wedle wyboru Nekromanty). Moc ta użyta na śmiertelnych ma efekt stały. Wykorzystana na Kainitach lub Ghulach utrzymuje się, dopóki nie zostanie uleczona za pomocą wydania 1 Punktu Krwi. Kilkakrotne użycie Dyscypliny na tym samym celu sumuje się. Jeśli Krzepa lub Zręczność celu spadnie poniżej 0 ofiara zostanie sparaliżowana aż do czasu, gdy nie uleczy się wydając 1 PK.

Poziom II

Rozproszenie Ciemności

Aktywacja 1 (użytkowa): Nekromanta jest w stanie wyrwać się z Torporu, lub wspomóc innych w uczynieniu tego. Jeśli chce tej mocy użyć sam, musi wydać 1 punkt Krwi natychmiast, lub w ciągu minuty po przebudzeniu (inaczej znów wpadnie w Torpor). Jeśli chce pomóc komuś w przebudzeniu się, musi dotknąć jego ciała i wydać punkt Krwi.

Poziom III

Prawdziwa Śmierć

Aktywacja 1 (użytkowa): Nekromanta może zmienić swoje ciało w ciało chodzącego trupa. Choć nie może w tym stanie wydawać krwi (na użycie Dyscyplin, czy regeneracje) a wszelkie automatyczne efekty Dyscyplin przestają na niego działać (np. Premie bojowe z Potencji lub Odporności) - staje się odporny na wszystkie czynniki szkodliwe dla Wampirów: a więc ogień, mróz, słońce, Prawdziwe Rany lub unieruchomienie kołkiem. Nie musi także zasypiać w czasie dnia. Z drugiej strony wszakże, nie jest w stanie podejmować żadnej akcji poza powolnym poruszaniem się lub mówieniem a jego Zręczność spada do 0. Moc ta nie ma maksymalnego czasu działania i trwa do chwili gdy zostanie przerwana. Wyjście z tego stanu, podobnie jak wejście weń kosztuje 1 punkt Krwi.



Rytuły:

Jako Dyscyplina okultystyczna Nekromancja posiada także szereg złożonych praktyk o charakterze ceremonialnym. Każdy gracz wtajemniczony w jej moce może wybrać ilość rytuałów, których zsumowany stopień nie będzie przekraczał jego poziomu Dyscypliny, liczonej wraz z wszystkimi posiadanymi Drogami.

Poziom I

Krąg Cerbera

Pozwala zabezpieczyć dane miejsce za pomocą wyrysowanego na ziemi kręgu o maksymalnej średnicy 3 m. Gracz powinien narysować go za pomocą kredy, wryć na piasku, lub (w momencie, gdy powyższe możliwości nie wchodzą w grę) wykreślić kością lub sztylblem rytualnym dookoła siebie. Mistrz Gry może uznać, że krąg nie działa, jeśli nie będzie wyglądał odpowiednio mistycznie i Nekromantycznie (można go wyposażać w odpowiednie symbole, ozdobić kośćmi etc). Udany krąg zapewnia ochronę przed wrogimi duchami, które próbują zaatakować znajdującą się w środku osobę lub osoby. W takim wypadku obniża on statystyki napastników o 1. Jeśli duchy próbują wejść do Kręgu muszą wykonać test sporny Woli z osobą, która stworzyła go.

Słowa Wglądu

Nekromanta musi znaleźć miejsce, w którym zasłona jest niska (np. cmentarz, nawiedzony dom, miejsce czyjejś śmierci etc). Następnie układa trójkąt z przedmiotów dotyczących przeszłości, teraźniejszości i przyszłości i medytuje w nim przez trzy minuty. Po tym czasie może zadać Upiorom jedno pytanie dotyczące własnego losu. Duchy udzielają mu odpowiedzi zgodnie z decyzją Mistrza Gry. W czasie jednego LARPu rytuał ten można wykonać tylko jeden raz by zdobyć odpowiedź na dane pytanie. Jeśli zostanie wykonany ponownie, musi dotyczyć innego zagadnienia, niż to, które było już poruszane w rozmowie z duchami.

Wezwanie Głodnych Duchów

Zew wymaga poznania imienia ofiary i spalenia w płomieniu świecy kilku włosów (własnych lub ofiary). Po wykonaniu go cel staje się zdolny do słyszenia strzępków rozmowy zza Zasłony. Jeśli ofiara nie jest przygotowana, nie jest zdolna do zrozumienia czegokolwiek pośród chaotycznego wycia i nieziemskich głosów, co skutkuje karą -1 do Woli na okres pół godziny. Oczywiście osoba poddana tej ceremonii ma prawo do obrony w teście Woli przeciwko Woli.

Poziom II

Dymiące Zwierciadło

Nekromanta musi poświęcić fragment obsydianu lub czarnego szkła, śpiewając nad nim odpowiednie inkantacje i spryskując go krwią (swoją lub cudzą – wystarczy 1 punkt). W efekcie uzyskuje magiczną relikwię w postaci magicznego zwierciadła. Zaglądając w nie jest w stanie widzieć świat podobnie, jak czynią to upiory: dostrzega aurę żywych istot i jest w stanie określić ich poziom żywotności. Co więcej umie rozpoznać toczące kogoś choroby.

Aby użyć zwierciadła użytkownik musi poświęcić 1 punkt krwi. Twórca lustra może aktywować je bez testów. Inne osoby muszą mieć Wolę na poziomie 2 aby móc skorzystać z jego mocy.

Jeśli Mistrz Gry wyrazi zgodę, osoba znająca ten rytuał może wykonać lustro przed LARPem. Wiąże się to oczywiście z przygotowaniem odpowiedniego rekwizytu. Działanie relikwii utrzymuje się przez jedną grę.

Upiorna Latarnia

Stworzenie tej relikwii wymaga posiadania głowy lub czaszki człowieka przeklętego przez boga (gracz powinien posiadać odpowiedni rekwizyt ją imitujący). Nekromanta umieszcza na niej następnie magiczne symbole oraz zaklina ją w odpowiedni sposób. W momencie aktywacji (która wymaga wydania 1 PK) przedmiot zaczyna działać niczym latarnia, ściągająca w swe pobliże upiory i zjawy – podobnie jak światło przyciąga ćmy. Zbierają się one dookoła niej i nie są w stanie oddalić się tak długo, jak długo relikwia pozostaje aktywna (czyli przez 10 minut lub do czasu jej dezaktywacji). Pozwala to na oczyszczenie danego terenu z upiorów (latarnia przyciąga każdego widmo w zasięgu wzroku) Nekromanta może także spróbować wykorzystać wezwane duchy zgodnie ze swoją wolą.

Wrzawa Potępionych

Nekromanta sypie nieco popiołów zmarłych na próg pomieszczenia w którym się znajduje. W podobny sposób zabezpiecza także jego narożniki oraz okna. Każda osoba, która chciałaby podsłuchać lub podejrzeć, co dzieje się w pomieszczeniu, ujrzy jedynie ciemność i usłyszy zawodzenie duchów zmarłych. Rytuał ten oddziałuje nie tylko na zwykłe zmysły, ale także na próby magicznego podsłuchiwania oraz gadzety techniczne. Jego moc utrzymuje się do czasu, gdy ktoś nie usunie chroniącego pomieszczenie pyłu.

Poziom III

Łaska Cieni

Nekromanta przez chwilę przemawia do rozmówcy w dziwnym, mrocznym języku otwierając przejście do jego podświadomości. W ten sposób budzi obecność Cienia znajdującego się psychice żywych i umarłych, odnosząc się do mrocznej strony ukrytej w ich psyche. Ofiara ma prawo do spornego testu Woli. Jednak jeśli Nekromanta wygra, cel musi przekazać mu informacje odnoszącą się do jego największych lęków, zdradzić wstydlivy sekret lub tajemne pragnienie (zgodnie z wyborem ofiary, musi to jednak być jakaś istotna informacja zdradzająca jej słabości). Przez krótki czas również odczuwa przejmującą rozpacz, lub zaczyna mieć zapędy autodestruktywne (należy to odegrać biorąc pod uwagę charakter odgrywanego bohatera). Emocjonalny efekt rytuału trwa 3 minuty.

Chłód Zapomnienia

Rytuał ten można odprawić na każdej chętniej osobie. Wymaga on pięciu minut inkantacji nad leżącym na ziemi podmiotem ceremonii, zaklinając w nim moce entropii. Ciało jednostki poddanej tej ceremonii staje się grobowo zimne, zaczyna ją także otaczać aura chłodu. Rytuał ten ma jednak kilka korzyści: po pierwsze uodparnia całkowicie na działanie mrozu, a także pozwala negować obrażenia od ognia za pomocą Krzepy dodając premię: -2 do obrażeń od

wysokiej temperatury. Osoba poddana mu może także gasić ogień za pomocą aktu czystej woli (MG ustala stopień tego działania zależnie od wielkości ognia). Działanie uboczne ceremonii sprawia, iż aura osoby, która została mu poddana wygląda, jakby była przepleciona czarnymi smugami – co niezwykle przypomina aurę diabolisty. Bojący od niej chłód przeraża ludzi i może przeszkadzać w kontaktach społecznych z innymi Kainitami.

Efekt rytuału trwa przez 15 minut. Nekromanta nie jest w stanie użyć tej mocy na sobie.

Esilio

Nekromanta wymawia pięć dziwnie brzmiących sylab, łącząc się z Zasłoną Otchłani. Sprawia to, iż jego serce zostaje z nią połączone mistyczną więzią, która pozwala niszczyć umarłych. Każdy Wraith, którego zdoła dotknąć zostaje natychmiast wciągnięty w sferę Zapomnienia i zniszczony. Jeśli ofiara zda test Woli zostanie także zniszczona, lecz może po pewnym czasie wrócić jako Spektra. Efekt rytuału utrzymuje się przez pół godziny po wykonaniu go.

Z uwagi na to, iż rytuał ten niszczy dusze zmarłego, należy zaznaczyć, że nierozsądne nadużywanie tej mocy może prowadzić do utraty Ścieżki.





Mistyka Otchłani

Bardzo niewielu Lasombra zna sekrety Mistyki Otchłani, związanej z dyscypliną Sfery Mroku. Zwykle wiedza ta jest na tyle cenna, nawet wśród Starszych, że młodszy członkowie klanu nie mają o niej pojęcia, lub słyszeli jedynie legendy i plotki. Istnieją jednakże tacy wśród Strażników, którzy dzięki swojemu związkowi z Ciemnością rozwinęli niezwykłą zdolność rozumienia spraw ukrytych i tajemnych. Są oni poważani w swoim klanie, a ich zrozumienie Otchłani budzi lęk i szacunek.

Aby posiadać dostęp do Mistyki Otchłani postać musi posiadać przynajmniej 3 punkty w Sferze Mroku i być z klanu Lasombra. Jej historia i koncept muszą odpowiadać mistykowi, poświęconemu badaniu tej dziedziny. Ostatecznie po spełnieniu tych wszystkich warunków potrzebna jest akceptacja ze strony Mistrza Gry, by bohater mógł mieć dostęp do rytuałów.

Rytuały:

Mistyczne moce związane ze Sferą Mroku nie mają postaci Dróg, lecz jedynie rytuałów. Tak jak w przypadku innych magicznych Dyscyplin, tworząc bohatera, gracz może wybrać jeden poziom rytuału na każdy posiadany poziom Dyscypliny. Większość opisanych tu ceremonii wymaga posiadania różnego rodzaju rekwizytów (np. czarnego lustra, chusty, świecy etc.), musi być także wykonana w zacienionej przestrzeni. Jeśli te warunki nie są zachowane Mistrz Gry ma prawo uznać, że ceremonia nie powiodła się.

Mistyka otchłani jest niebezpieczną dziedziną. Dlatego, w przypadku niepowodzenia ceremonii postać gracza otrzymuje zawsze jedną prawdziwą ranę na poziom rytuału.

Poziom I

Przekłucie Zasłony

Rytuał ten umożliwia Lasombra widzenie w całkowitej, nawet magicznej ciemności. Mistyk zaklina przez minutę siły ciemności, a następnie wpatruje się w czarny obiekt (kulę obsydianową, czarne lustro etc.) Przez kolejne pół godziny zyskuje zdolność widzenia w mroku, niezależnie od jego natężenia i pochodzenia. Należy zaznaczyć jednak, iż przez czas trwania efektu, silne światło będzie oślepić osobę, która wykonała tą ceremonię.

Transsubstancjacja Esencji

Moc ta pozwala mistykowi używać mocy ciemności do tego, by przyspieszyć swoje leczenie. Osoba, która dokonuje rytuału musi medytować w ciemności przez trzy minuty. W efekcie przez kolejne 15 minut może leczyć się z następującymi premiami:

- obrażenia obuchowe – leczą się natychmiast po medytacji, bez wydawania Punktów Krwi.

- obrażenia poważne – leczone są jedynie za połowę normalnego kosztu Krwi. Postać może zregenerować je od razu.
- obrażenia prawdziwe – leczone są za połowę normalnego kosztu krwi, postać może zregenerować 1 taką ranę na minutę.

Bohater w czasie trwania efektów ceremonii musi znajdować się na zacienionej przestrzeni. Jeśli znajdzie się w obrębie silnego światła efekt rytuału automatycznie przestaje działać.

Poziom II

Cieniste Dłonie

Lasombra może stworzyć niewielką istotę z ciemności, używając mocy swojej krwi. Stworzenie to może następnie zostać wysłane by podążyć za kimś, lub by obserwować dane miejsce. W czasie ceremonii należy zgasić czarną świecę wylewając na nią 1 punkt własnej krwi. Rytuał powinien trwać 2 minuty. Następnie mistyk tworzy cienistego sługę (który na potrzeby LARPU przyjmuje postać czarnej chusty). Może on zostać umieszczony w danym miejscu lub przyczepiony do wybranej osoby (która nie wie o jego istnieniu). Sługa obserwuje to, co nakazał mu jego stwórca notując obrazy i odczucia, lecz nie dźwięki. Potrafi także widzieć w całkowitej ciemności, choć silne światło może go odstraszyć. Efekt rytuału utrzymuje się przez godzinę (chyba, że mistyk zechce zakończyć go wcześniej) po tym czasie sługa powraca do niego zdając mu relacje z tego co widział czy odczuł (o zebranych informacjach decyduje Mistrz Gry).

Cienista Zbroja

Mystyk tworzy pancerz z ciemności, który będzie chronił go przed obrażeniami fizycznymi. W tym celu musi przez 2 minuty zaklinać ciemność, wykonując dziewięć obrotów w lewo, wokół własnej osi. Następnie powinien nanieść na swoje ciało mistyczne symbole (na czoło oraz dłonie lub ramiona). Cienista zbroja na potrzeby LARPU może przyjmować postać czarnej chusty i objawia się jako mroczna aura energii skupionej wokół Lasombra (oczywiście efekt ten narusza maskaradę). Jej działanie pozwala odjąć 2 od wszystkich otrzymanych obrażeń, także od ognia i słońca. Efekt rytuału utrzymuje się przez 10 minut.

Poziom III

Wezwanie Głodnego Cienia

Mystyk może wezwać istotę z otchłani, która zaatakuje jego wrogów. Aby to uczynić Lasombra musi przeciąć swą dłoń, kreśląc na ziemi krąg magiczny (wymaga to wydania 1 punktu krwi). Następnie obchodzi krąg w lewą stronę, zaklinając istotę, którą chce przywołać (powinno to trwać przynajmniej 3 minuty). Cień, który pojawi się w kręgu może zostać wysłany by zaatakować dowolną osobę, jeśli tylko mistyk zna jej imię oraz posiada jej podobiznę (np. zdjęcie) lub krew (przedmioty te należy umieścić w kręgu). Wezwana istota posiada Zręczność 2 i Wolę 1. Jest niewidzialna podczas gdy przemieszcza się w cieniach i zawsze atakuje z zaskoczenia. Zadaje 2 obrażenia, lecz rany otrzymane w ten sposób nie zmniejszają Życia ofiary, lecz spalają jej krew. Cień może zostać zaatakowany tylko za pomocą magicznej broni lub odegnany silnym światłem. Jeśli to się stanie, lub jeśli uda mu się wprowadzić ofiarę w Torpor, natychmiast powraca w Otchłań.

Wypicie Krwi Ahrymana

Ten prastary i owiany złą sławą rytuał pozwala Lasombra zmienić się w przerażającą istotę, będącą uosobieniem ciemności. Sama ceremonia wymaga przecięcia dłoni i wylania swej krwi na symbol będący bramą do Otchłani. Mistyk dzięki złożonej ofierze zaklina jej moc w swym ciele (co powinno trwać 3 minuty) a następnie rysuje własną krwią sigil na swym czole. Przemiana jest zawsze bolesna i powinna zostać odegrana przez gracza. Jej ostateczny efekt pozwala jednak rozdać tyle punktów ile wynosi Wola zaklinającego pomiędzy jego Zręczność i Wolę. W czasie trwania rytuału skóra i oczy Lasombra stają się całkowicie czarne. Efekt rytuału utrzymuje się przez 30 minut.



Taumaturgia

Magia Krwi stara się wykorzystać mistyczne moce, drzemiące w vitae Spokrewnionych, aby dorównać możliwościom śmiertelnych Magów. Skupia się przede wszystkim na rozwijaniu kontroli otoczenia za pomocą woli, co pozwala panować nad siłami natury oraz umysłami innych istot – śmiertelnych i nieśmiertelnych. Drogi Taumaturgii pozwalają na uzyskanie różnorodnych efektów: poczynając od subtelnej władzy nad umysłem i snem (Dar Morfeusza), poprzez wykorzystanie telekinezy (Poruszenie Umysłu) a na legendarnej zdolności władania ogniem (Pokusa Płomieni) kończąc. Wiele z dostępnych Dróg lub rytuałów ma także zastosowanie bojowe, co sprawia, iż członkowie klanu Tremere potrafią budzić szacunek i strach nie tylko dzięki swej rozległej wiedzy, ale także na polu bitwy. Choć sztuka ta stanowi prawie wyłącznie domenę Klanu Czarodziejów, powiada się, iż niektórzy Setyci także znają jej sekrety.



Dar Morfeusza

Jest to subtelna Droga magii krwi, która pozwala zsyłać sen na niczego nie spodziewające się ofiary. Zwykle nie są one świadome nawet natury snu i nie podejrzewają by była ona magiczna. Ta bezkrwawa technika nie zawsze nadaje się do użycia w walce, pozwala jednak często pozbyć się niechcianych świadków, zdyskredytować przeciwnika politycznego lub unieruchomić na chwilę wrogów.

Poziom I Drzemka

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir może sprawić, że jedna osoba w zasięgu wzroku zapadnie w drzemkę. Wymaga to oczywiście zwycięstwa w spornym teście Woli. Jeśli ofiara przegra, zasypia na 5 minut i nie jest wtedy zdolna do działania. Sen ma naturę magiczną (tak więc działa na Spokrewnionych) a jednak zostaje przerwany, jeśli zdarzy się cokolwiek co zakłóciłoby normalny sen – np. głośny dźwięk, szarpnięcie etc. Efekt tej mocy może zostać użyty jedynie na spokojnych i zrelaksowanych celach (siedzących, leżących etc.). Nie działa na osoby podekscytowane lub znajdujące się w walce.

Poziom II Masowa Drzemka

Aktywacja 1 (użytkowa): Rozwijając swoje zdolności taumaturg może oddziaływać za pomocą woli na kilka osób, wprowadzając je w stan drzemki. Działa ona podobnie jak moc z pierwszego poziomu, z tą jednak różnicą, że może być efektywna względem każdej osoby która nie znajduje się w walce. Podlegają jej więc także cele podekscytowane lub zdenerwowane. Osoba na którą zostaje rzucone zaklęcie ma prawo do spornego testu Woli. Jeśli nie zda go –

zasypia natychmiast. Nawet jeśli stała na nogach – choć w tym przypadku zapewne obudzi ją upadek na podłogę. Efekt użytej mocy trwa 5 minut. Mag może jednocześnie oddziaływać na tyle osób, ile wynosi jego Wola +1.

Poziom III **Magiczny Sen**

Aktywacja 1 (użytkowa i ofensywna): Wola Czarodzieja jest na tyle silna, iż może wprowadzić wybraną osobę w stan magicznego snu, który potrwa tak długo, jak długo zażyczy sobie tego taumaturg. Moc ta jest tak potężna, iż może zostać użyta w walce, sprawiając, że przeciwnik straci przytomność. Jeśli ofiara nie zda testu Woli zasypia i pozostaje w tym stanie tak długo, jak taumaturg sobie życzy lub dopóki nie pojawią się odpowiednie warunki. Rzucając zaklęcie bowiem Czarodziej musi ustalić wariant przebudzenia (np. pocałunek przez wybraną osobę, kolejny zachód słońca, dotknięcie kwiatem róży etc.). Każda osoba obeznana w ścieżce Taumaturgii może odgadnąć warunek przebudzenia, jeśli zbada ciało śpiącego i podoła ustalonymu przez MG wyzwaniu.

Pokusa Płomieni

Magiczna zdolność władania ogniem za pomocą woli jest dla wielu Nieumarłych czymś niewyobrażalnym – co sprawia, iż znający ją członkowie klanu Tremere budzą zarówno głęboki szacunek jak i strach. Nie trzeba chyba dodawać, iż znajomość tej Drogi przydaje się głównie na polu walki. obrażenia od ognia mogą być negowane wyłącznie za pomocą Odporności – zwykle premie bojowe nie są przydatne w ich przypadku.

Poziom I **Płonąca Dłoń**

Aktywacja 1 (użytkowa i ofensywna): Tamuaturg jest w stanie sprawić, iż jego dłoń znacznie płonąć. Może użyć tego ognia do oświetlenia otoczenia, lub w walce, by zadawać Prawdziwe Rany. W tym wypadku otrzymuje on +1 do zadawanych obrażeń i są to obrażenia od Ognia. Bliskość płomienia może także wywołać Rotshreckt (zgodnie z decyzją Mistrza Gry). Magiczny ogień obejmuje tylko dłoń Czarodzieja i nie może zostać wykorzystany w walce za pomocą broni. Jego działanie utrzymuje się przez 3 minuty (poza walką) lub 3 rundy walki.

Poziom II **Podpalenie**

Aktywacja 1 (ofensywna): Czarodziej może podpalać wybrane cele – przedmioty lub osoby, za pomocą samej koncentracji woli. Płomienie obejmują wybrany cel, zadając mu 3 stopnie obrażeń od Ognia. Udany atak wymaga zwycięstwa w teście Woli przeciwko Krzepie ofiary. Oczywiście kontakt z Ogniem może wywołać u płonącego wampira Rotshreck (zgodnie z decyzją Mistrza Gry).

Poziom III

Władza nad Ogniem

Kula Ognia - Aktywacja 1 (ofensywna): czarodziej może stworzyć kulę płomieni, którą ciśnie we wrogów. Udana trafienie wymaga testu Woli przeciwko Zręczności celu. Kula zadaje 3 stopnie obrażeń od Ognia wszystkim w promieniu 1,5 m od wybuchu. Każda osoba znajdująca się w zasięgu kuli musi wykonać test przeciwko wpadnięciu w Rotschreck.

Ściana Ognia - Aktywacja 2 (ofensywna): Czarodziej może stworzyć ścianę ognia, długości 1 m. za każdy punkt Woli jaki posiada (ściana ta powinna zostać zaznaczona w jakiś sposób – np. za pomocą czerwonego sznurem rozłożonego na podłodze etc.). Każda osoba, która zechce przejść przez nią, ryzykuje wpadnięcie w Rotschreck oraz otrzymanie 3 obrażeń od Ognia. Ściana płonie przez minutę, po czym znika.

Poruszenie Umysłu

Ta Droga pozwala czarownikowi kontrolować siły kinetyczne w otoczeniu, dając mu szerokie możliwości zarówno bojowe, jak i użytkowe. Jest także niezwykle efektowna, pozwalając zaprezentować posiadaną moc magiczną w spektakularny sposób. Oczywiście, jej użycie w obecności Śmiertelnych zawsze jest złamaniem Maskarady.

Poziom I

Moc Spojrzenia

Aktywacja 1 (użytkowa): Czarodziej jest w stanie poruszać przedmiotami w zasięgu widzenia: potrafi przesunąć kielich na stole, otworzyć książkę, odsunąć zasłonkę etc. Może w ten sposób kontrolować jedynie jeden, lekki obiekt na raz (do 0,5 kg). Nie potrafi przesuwac przedmiotów szybciej niż może to uchwycić jego oko, dlatego też zdolność ta ma jedynie użytkowe zastosowanie i nie przydaje się w walce. Użycie tej mocy trwa 1 minutę, lub do chwili gdy Taumaturg przerwie jej działanie.

Poziom II

Telekineza

Aktywacja 1 (użytkowa): Taumaturg może przenosić i kontrolować obiekty o łącznej masie 6 kg. Jest w stanie poruszać przedmiotami z taką precyzją, jakby miał je w rękach (w przypadku testów jego Wola zastępuje Zręczność). Może w ten sposób władać tyłoma przedmiotami na raz, ile wynosi jego wola. Użytkowe wykorzystanie tej mocy utrzymuje się przez minutę lub do chwili gdy mag utraci skupienie.

Aktywacja 2 (ofensywna): Moc telekinezy pozwala rozpędzać kontrolowane przedmioty na tyle, by móc nimi ciskać skutecznie we wroga (wymaga to udanego testu Woli przeciw Zręczności). Obiekty zadają tyle samo obrażeń, ile odpowiadająca im broń miotana. Czarodziej może jednocześnie kontrolować tyle pocisków, ile posiada Woli. Nie może ich jednak wysłać w różnych kierunkach, a jedynie w stronę, w którą patrzy. Efekt tego rodzaju trwa 1 rundę. Korzystając z tej mocy można także używać broni białej do walki wręcz (tworząc np. latający miecz, który chroni maga). Pozwala to Taumaturgowi na zamianę w walce swej Zręczności na Wolę). Efekt ten utrzymuje się przez 2 rundy walki.

Poziom III

Mistrzowska Kontrola

Lot - Aktywacja 1 (użytkowa i ofensywna): Czarodziej kontroluje siły kinetyczne związane z własną osobą, co pozwala mu na swobodną lewitację w powietrzu. Moc ta trwa przez 1 minutę, lecz jej czas może być wydłużony o kolejną, kosztem wydania następnego Punktu Krwi. Jeśli lot zostanie użyty w walce dodaje +2 do Przewagi przy manewrze: *Ucieczka*.

Tarcza Energetyczna - Aktywacja 2 (ofensywna): Czarodziej może otoczyć swoje ciało aurą energii kinetycznej, która odbija każdy atak dystansowy skierowany w niego. W walce dodaje ona +3 do wszystkich testów Zręczności wykonywanych przeciwko trafieniu bronią dystansową. Jeśli nawet postać zostanie trafiona, tarcza redukuje otrzymane obrażenia o -1 (zarówno w walce na dystans jak i wręcz). Osłona taka jest skuteczna jedynie przeciwko pociskom o naturze fizycznej – kule ogniste, błyskawice i inne magiczne ataki przechodzą przez nią swobodnie. Moc ta utrzymuje się przez 3 rundy walki.



Rytuály:

Moc Taumaturgii dotyczy nie tylko Dróg ale i wielu złożonych, ceremonialnych o rozległym spektrum działania. Wszystkie stanowią formę rytuału, trwającego przynajmniej minutę, co powinno zostać odpowiednio odegrane przez gracza (można przy tym mamrotać zaklęcia, kreślić w powietrzu mistyczne znaki czy wykonywać gesty magiczne). Jeśli scena ceremonii nie będzie wyglądała odpowiednio mistycznie i przekonywująco Mistrz Gry może uznać, że rytuał nie powiódł się. Każdy gracz wtajemniczony w jej moce może wybrać ilość rytuałów, których zsumowany stopień nie będzie przekraczał jego poziomu Dyscypliny, liczonej wraz z wszystkimi posiadanymi Drogami.

Poziom I

Odwrócenie Drewnianej Zagłady

Rytuał ten chroni użytkownika przed zakołkowaniem. Wymaga on minuty skupienia, połączonej z wypowiedzianiem odpowiednich inkantacji. Czarodziej zaklina w ten sposób niewielką, drewnianą drzazgę, którą następnie musi nosić przy sobie (jeśli ją straci, rytuał przestanie działać). Moc magii krwi sprawia, iż w przypadku kolejnego ataku kołkiem lub inną drewnianą bronią (np. strzałą) przedmiot ten rozpada się w proch. Rytuał działa tylko na jeden, najbliższy atak.

Zachowanie Krwi

Czarodziej zaklina przez minutę fiolkę lub inny, niewielki pojemnik, pokrywając go odpowiednimi symbolami magicznymi (gracz powinien przygotować odpowiedni rekwizyt). Rytuał sprawia, iż krew umieszczona w tak przygotowanej buteleczce nie traci swych właściwości i nie psuje się. Efekt ceremonii jest stały. Mistrz Gry może zgodzić się na przygotowanie takiego pojemnika przed rozpoczęciem LARPU.

Związanie Oskarżycielskiego Języka

Rytuał ten wymaga znajomości imienia celu, oraz wykonania jej wizerunku (wystarczy rysunek). Czarodziej zaklina go przez minutę, szepcząc odpowiednie inkantacje. Moc ceremonii sprawia, że ofiara musi wykonać udany test Woli przeciwko Woli taumaturga, za każdym razem gdy chce powiedzieć coś przeciwko niemu. Efekt rytuału trwa przez godzinę.

Poziom II

Krwawy Pochód

Jeśli Taumaturg posiada odrobinę krwi innego Spokrewnionego, może prześledzić jego linię, aż do początków Klątwy. Szepcząc zaklęcia nad krwią celu, mag poznaje jego pokolenie i Klan. Ponadto każdy punkt Woli pozwala mu cofnąć się dwa pokolenia wstecz, poznając prawdziwe imię przodków ofiary i dając przeblysk ich wyglądu.

Płonąca Klinga

Rytuał ten może zostać rzucony jedynie na broń białą. Czarodziej musi zaciąć się nią (zadając sobie 1 obrażenie poważne) i pokryć ją krwią (tracąc 1 punkt Krwi). Ceremonia zaklęcia trwa minutę. Od tego momentu broń będzie zadawać Prawdziwe Obrażenia każdej nadnaturalnej istocie przez ilość trafień równą Woli Taumaturga pomnożonej przez 2. Należy zaznaczyć, iż

moc ta obejmuje wszystkie najbliższe, udane ataki i nie może być zachowana na później. Nie udany atak nie rozprasza zaklęcia tkwiącego w broni. Broń jest efektywna także, przeciwko istotom niematerialnym.

Założenie Maski Cieni

Czarownik może tym rytuałem objąć siebie, oraz jedną istotę na każdy punkt Woli jaki posiada. Ceremonia musi zostać odprawiona w zacienionym miejscu i wymaga zaklęcia przez minutę, oraz wydania Punktu Krwi. Gdy zostanie wykonana zarówno Mag jak i objęte nią osoby stają się niewidzialne – niczym cienie i nie mogą być wykryte za pomocą normalnych zmysłów (Nadwrażliwość pozwala przebić ten efekt jak w przypadku Niewidoczności 2). Mogą poruszać się swobodnie, wchodzić w niewielkie interakcje z otoczeniem (podniesienie niewielkiego przedmiotu jest możliwe – lecz otwarcie drzwi lub walka rozprasza moc zaklęcia) i porozumiewać się między sobą – choć jedynie szeptem. Moc ta działa przez 5 minut, chyba że taumaturg zechce rozproszyć ją wcześniej.

Poziom III

Kamień Prawdziwej Postaci

Wykonanie tej relikwii wymaga wydania 1 punktu Krwi oraz zaklęcia przez minutę niewielkiego kamienia (gracz powinien posiadać odpowiedni rekwizyt). Od tego momentu ma on moc przywracania prawdziwej postaci każdej istocie, którą dotknie (wymaga to testu Woli maga przeciwko Krzepie ofiary). W ten sposób można zadziałać na Gangrela w formie mgły czy Lupina w formie Crinos. Jeśli cel przegra w teście przyjmuje natychmiast swą naturalną formę i nie może jej zmienić w następnej rundzie (lecz po jej upływie może już to uczynić normalnie).

Lustrzane Wrota

Taumaturg musi przygotować magiczny pierścień z oprawionym kamieniem, który pokrywa krwią (wydając 1 punkt Krwi) i zaklina przez 3 minuty. Moc tej relikwii pozwala mu przechodzić przez lustra i zwierciadlane powierzchnie – mag po prostu wchodzi w tego rodzaju bramę i pojawia się w kolejnej, najbliższej. Aby przejście było możliwe, lustro musi mieć wielkość, która jest zdolna pomieścić postać Czarodzieja (a więc kieszonkowe lustro nie będzie miało tu zastosowania). Wielu Tremere używa tej mocy by zapewnić sobie bezpieczny odwrót do chronionej kryjówki.

Niewidzialne Łańcuchy

Rytuał ten może zostać użyty przeciwko pojmanemu wrogowi. Czarodziej przez 2 minuty szepcze zaklęcia nad unieruchomionym lub nieprzytomnym przeciwnikiem. Następnie umieszcza strzępek papieru z magiczną pieczęcią na sercu ofiary (można go czymś przykleić). Dopóki pozostanie on nieporuszony, ofiara jest związana za pomocą niewidzialnej siły i nie może się poruszyć. Zerwać łańcuchy może spróbować jedynie ktoś o Krzepie przewyższającej o 2 Wolę Czarodzieja, który rzucił to zaklęcie.