



Dyscypliny

Dyscypliny to specjalne, nadnaturalne moce Wampirów, dające im przewagę nad śmiertelnikami. Zwykle, każdy z klanów specjalizuje się w trzech Dyscyplinach, co wpływa na jego charakter i możliwości. Dyscypliny dzielą się na Ogólne – znane powszechnie przez wiele klanów, oraz Specjalne – będące unikalnymi zdolnościami poszczególnych linii. Należy zaznaczyć, że Pariasi z uwagi na swą mieszaną krew i niepewne dziedzictwo, mogą wybrać trzy własne Dyscypliny, liczone jako Klanowe. Dostępny wybór dotyczy Dyscyplin Ogólnych, oraz tych Dyscyplin Specjalnych, które oznaczono jako dostępne dla Bezklanowców.



Koszt użycia każdej z Dyscyplin wynosi 1 PK (chyba, że opis zakłada coś innego). Dla przeciętnych graczy Dyscypliny mogą przyjmować wartość od 1 do 3. Jedynie Starsi mogą posiadać wybraną, klanową Dyscyplinę na poziomie równym 4. Ich moce są jednak objęte tajemnicą i tak legendarne, że nie zostały umieszczone w tym opisie. Użycie tego rodzaju zdolności kosztuje ponadto aż 3 PK.

Oprócz poziomów Dyscypliny posiadają kilka rodzajów aktywacji. Aktywacja Ofensywna może zostać wykorzystana w trakcie walki. Aktywacja Użytkowa może zostać użyta jedynie poza nią i nie ma wpływu na przebieg starcia.

AKCELERACJA

Typ: Dyscyplina Ogólna;

Klany: Assamici, Brujah, Torreador;

Moc ta wpływa na refleks i tempo poruszania się wampira, pozwalając mu działać z nadludzką prędkością. Z tego powodu często bywa wykorzystywana w walce, umożliwiając błyskawiczny atak, który może zaskoczyć przeciwnika. Z drugiej strony Torreadorzy często wykorzystują ją w trakcie pokazów artystycznych, by zachwycić lub zadziwić publiczność.

Poziom 1

Użycie Akceleracji na poziomie 1 nie narusza Maskarady. Wampir wydaje się po prostu kimś, kto ma doskonały refleks, wciąż jednak w granicach możliwych dla Śmiertelnika.

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Zapewnia +1 do Zręczności zarówno w walce jak i w przypadku wszelkich innych testów. Moc ta utrzymuje się przez całą scenę walki, lub też odnosi do pojedynczego testu.

Aktywacja 2 (użytkowa): Wampir działa normalnie przez 5 sekund. W tym czasie wszystkie pozostałe osoby, biorące udział w danej scenie muszą poruszać się ze spowolnioną prędkością.

Poziom 2

To użycie Akceleracji narusza Maskaradę, gdyż Kainita obdarzony tą mocą zaczyna poruszać się z nadludzką prędkością.

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Zapewnia +1 do Zręczności zarówno w walce jak i w przypadku wszelkich innych testów. Moc ta utrzymuje się przez całą scenę walki, lub też odnosi do pojedynczego testu.

Aktywacja 2 (użytkowa): Wampir działa normalnie przez 10 sekund. W tym czasie wszystkie pozostałe osoby, biorące udział w danej scenie muszą poruszać się ze spowolnioną prędkością.

Poziom 3

To użycie Akceleracji narusza Maskaradę. Wampir aktywujący tą moc praktycznie rozmywa się w oczach obserwatorów.

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Zapewnia +1 do Zręczności zarówno w walce jak i w przypadku wszelkich innych testów. Moc ta utrzymuje się przez całą scenę walki, lub też odnosi do pojedynczego testu.

Aktywacja 2 (użytkowa): Wampir działa normalnie przez 15 sekund. W tym czasie wszystkie pozostałe osoby, biorące udział w danej scenie muszą poruszać się ze spowolnioną prędkością.

Użycie każdego poziomu Akceleracji kosztuje 1 PK. Wampir znający tą moc może zdecydować, iż używa jej na Poziomie 1, lub też zsumować wszystkie posiadane moce, co pozwala na zwiększenie premii do Zręczności, lecz wymaga także zapłacenie pełnego kosztu wszystkich użytych poziomów.

Przykład: Brujah Ted atakuje członków Sabatu. Używając Akceleracji z poziomu 2 decyduje się na odpalenie pełnej mocy. Płaci 2 PK i otrzymuje +2 do Zręczności na czas całej walki.

animalizm

Typ: Dyscyplina Ogólna;

Klany: Gangrel, Nosferatu, Ravnos, Tzimisce;

Bestia mieszka we wszystkich istotach, poczynając od zawszonych szczurów, a kończąc na potężnych starszych członkach Rodziny. Dyscyplina Animalizmu pozwala wampirovi rozwinąć bliskie, silne połączenie ze swoją pierwotną naturą. Moc ta umożliwia Nieumarłemu nawiązywanie kontaktów ze zwierzętami, rozmawianie z nimi i wydawanie im poleceń. Pozwala także na kontrolowanie wewnętrznej Bestii, co pozwala Nieumarłemu zachować większy poziom harmonii wewnętrznej.

Należy zaznaczyć, że każdy Wampir, który nie posiada tej Dyscypliny jest odrażający dla zwierząt. Bestie stają się wyraźnie podenerwowane w obecności takiego Spokrewnionego i często albo uciekają, albo go atakują. Natomiast Spokrewnieni znający Animalizm działają uspokajająco na zwierzęta i są dla nich atrakcyjni.

Poziom 1 **Słodki Szept**

Aktywacja 1 (użytkowa): Kainita jest w stanie rozmawiać ze zwierzętami, co pozwala mu korzystać z pomocy Zwierzęcych Wyroczeni. W tym celu może zapłacić 1 PK (wrzucając go do szklanego pojemnika obok wyroczeni) i wyciągnąć jedną karteczkę z informacją z pudełka pilnowanego przez wyroczenie. Użycie tej mocy nie wymaga żadnych testów.

Poziom 2 **Pieśń Pokoju**

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Pozwala wyprowadzić daną osobę z szału. Musi być ona zdolna do usłyszenia słów, które wyszepcze do niej osoba używająca Animalizmu. Następnie aktywujący dyscyplinę wykonuje test Woli przeciwko Woli ofiary. Jeśli powiedzie się on, ofiara mocy wychodzi z szału. Zdolności tej można używać zarówno na zwierzętach, śmiertelnikach jak i na istotach nadnaturalnych.

Poziom 3 **Wygnanie Bestii**

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Wampir jest w stanie zdusić własny szal lub Rotshreck, przekazując go innej osobie w okolicy. Mocy tej można użyć w momencie wpadnięcia w któryś z tych stanów. Ofiara musi znajdować się w zasięgu wzroku Kainity. Następnie wykonywany jest sporny test Woli. Jeśli powiedzie się, objęta mocą osoba wpada w identyczny stan, w którym znalazłby się używający Animalizmu. Jeśli test nie powiedzie się, aktywujący Dyscyplinę sam wpada w szal lub Rotshreck i stan ten trwa o połowę dłużej niż normalnie.

Demencja

Typ: Dyscyplina Specjalna, dostępna dla Pariasów;

Klany: Malkavian;

Ta unikalna moc Świrów pozwala na korzystanie z potencjału tkwiącego w szaleństwie. Umożliwia zarówno wpływanie na umysły innych i wypaczanie ich jak i przełamywanie bariery umysłu, by ujrzeć więcej, niż widzą inni. Osobnik praktykujący Demencję nie musi koniecznie być samemu szalonym - przynajmniej początkowo - chociaż obłąd zdaje się zapewniać szczególne zrozumienie dla kluczowych dogmatów tej Dyscypliny. Niewiele wampirów prosi Malkavianów o nauczanie ich tej Dyscypliny, chociaż te świry są zawsze chętne, by "oświecić" innych. Rzeczywiście, niektórzy mówią, że nie jest możliwe opanowanie sekretów Demencji bez ostatecznego popadnięcia w szaleństwo. Dość dziwne, że Demencja nie narzuca szaleństwa na swe ofiary per se. Raczej zdaje się katalizować szaleństwo, rozbijając drzwi do ukrytych zakamarków umysłu i uwalniając wszystko, co tam znajdzie. Malkavianie twierdzą, że dzieje się tak, ponieważ szaleństwo jest następnym krokiem w ewolucji umysłu - koniecznym, jeśli ktoś chce poznać prawdy rządzące wszechświatem. Dlatego mówią, że jest nieodłączne wszystkim umysłom, a widoczne tylko u wyżej rozwiniętych osobników, takich jak ludzie czy wampiry. Inni Spokrewnieni modlą się, by Malkavianie nie mieli racji, ale nie mogą całkowicie zaprzeczyć sensowi takiego rozumowania, szczególnie dlatego, że Demencja działa równie dobrze na wampiry, jak i śmiertelnych.



Poziom 1

Pasja

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir może manipulować emocjami swej ofiary, czy to je wyostrajac do szczytu podniecenia, czy też tępiąc do momentu, aż cel stanie się na wszystko obojętny. Kainita może wybrać konkretne uczucia, które zaatakuje; może wzmocnić lub osłabić emocje już obecne w ofierze. Tym sposobem wampir może przemienić delikatną irytację w ognistą wściekłość lub zamienić prawdziwą miłość w nic nieznaczący romans. Użycie tej mocy wymaga testu Woli przeciwko Woli.

Aktywacja 2 (ofensywna): Wampir może wykorzystać tę moc w walce (testując Wolę przeciwko Woli) by stępić u przeciwnika chęć ataku. Jeśli mu się powiedzie, agresor przestaje go atakować i zajmuje się przez chwilę innymi sprawami (wedle swojego wyboru, nie mogą one jednak być związane z działaniem na szkodę osoby, która użyła tej mocy). Moc ta działa przez 5 minut, o ile Malkavianin sam nie zaatakuje ofiary w tym czasie.

Poziom 2

Oczy Chaosu

Aktywacja 2 (użytkowa): Ta niezwykła moc pozwala wampirom czerpać korzyści z fragmentarycznej mądrości, skrytej w ich szaleństwie. Może pozwolić zbadać wzór duszy osoby, pozwolić zgłębić wewnętrzną naturę wampirów, a nawet zrozumieć losowy charakter wydarzeń w naturze. Spokrewniony z tą mocą może rozpoznać najbardziej ukryte psychozy lub uzyskać dostęp do prawdziwego ja osoby. Malkavianie dzięki tej mocy często uzyskują (lub twierdzą, że uzyskują) wiedzę o posunięciach i kontr posunięciach Jyhadu.

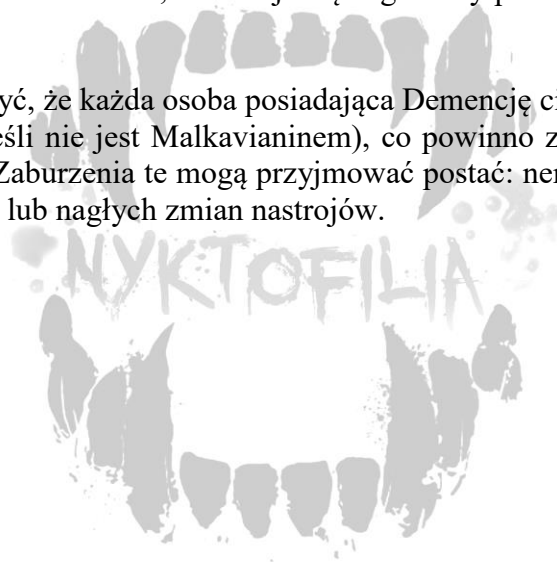
Aby użyć tej zdolności Świr musi zdecydować czego chce się dowiedzieć, wydać 1 PK a następnie przez minutę studiować jakiś losowy wzór (np. dym unoszący się na wietrze, chmury na niebie, sekwencję rzutów kością). Mistrz Gry decyduje jakie informacje udało się zdobyć i na ile są one dokładne. W obrębie jednego LARPA mocy tej można użyć tylko raz w ramach odpowiedzi na jedno pytanie.

Poziom 3 **Głos Oblędu**

Aktywacja 1 (ofensywna): Malkavian przez zwykłe nawiązanie słownego kontaktu z ofiarą może sprowokować u swojej ofiary napad ślepej furii, pozbawiając ją zdrowego rozsądku i możliwości myślenia. Ofiary są ofiarami swych podświadomych demonów i próbują uciec lub zniszczyć swe ukryte źródło wstydu. Z użyciem tej mocy prawie zawsze wiąże się tragedia, choć oskarżeni Malkavianie często twierdzą, że po prostu zachęcali ludzi, by działali zgodnie z naturą. Niestety czasami wampiry mogą paść ofiarą własnego głosu.

Użycie mocy wymaga testu Woli przeciwko Woli ofiary. Jeśli powiedzie się on, ofiara automatycznie wpada w Szał lub Rotshreck (zgodnie z wyborem Świra). Jeśli jednak Malkavianin nie odniesie sukcesu, sam staje się zagrożony przez Bestię (należy wykonać rzut monetą).

Należy także zaznaczyć, że każda osoba posiadająca Demencję cierpi na lekkie zaburzenia psychiczne (nawet, jeśli nie jest Malkavianinem), co powinno zostać uwzględnione przy odgrywaniu postaci. Zaburzenia te mogą przyjmować postać: nerwic, manii, fobii, obsesji czy napadów depresji lub nagłych zmian nastrojów.



DOMINACJA

Typ: Dyscyplina Ogólna;

Klany: Giovani, Lasombra, Tremere, Ventrue;

Ta Dyscyplina jest związana z wpływaniem na myśli i działania innych przez silną wolę wampira. By użyć Dominacji, Spokrewniony musi spojrzeć swej ofierze w oczy (dlatego Dominacja może być użyta tylko w danej chwili przeciw jednemu celowi). Stopień kontroli zależy od poszczególnych mocy, jakie zostały wykorzystane. Rozkazy muszą być wydawane werbalnie. Choć niektóre proste polecenia mogą być wydawane za pomocą gestów, np. wyprostowany palec i pełen siły wyraz twarzy mówią „Idź!”. Jeśli ofiara nie rozumie wampira (nie mówi on w tym samym języku, rozkaz nie ma sensu, ofiara nie może usłyszeć jego głosu), po prostu nie wypełni polecenia, nieważne jak bardzo potężna będzie wola Spokrewnionego.

Ograniczeniem Dyscypliny jest to, iż nie można Zdominować wampira, którego krew jest silniejsza - bohater musi być postacią o takiej samej lub silniejszej roli, od poddawanej jego Dominacji ofierze. Tak więc Starszy może dominować Starszych, Obywateli i Pariasów, Podczas gdy Obywatel jedynie Obywateli i Pariasów, zaś Parias tylko innych Nieumarłych równych sobie.

Poziom 1 Rozkaz

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Wampir spogląda w oczy swojej ofiary i wypowiada jednowyrazowe polecenie, które musi być natychmiast spełnione. Rozkaz musi być jasny i konkretny - biegnij, połóż się, skocz, ziewnij, zaśmiej się, upuść broń, zatrzymaj się, przeklnij, idź za mną. Jeśli rozkaz jest zbyt skomplikowany lub dwuznaczny, ofiara może zareagować wolno lub wykonać zadanie niezbyt precyzyjnie. Wezwany przy pomocy Rozkazu nie może zostać zmuszony do zrobienia czegoś, co jest dla niego bezpośrednio szkodliwe, tak więc rozkaz „zabij się” będzie nieefektywny. Rozkaz może zawierać się w zdaniu i w ten sposób użycie mocy może być ukryte przed postronnymi osobami. Ten subtelny wysiłek w dalszym ciągu wymaga od Spokrewnionego kontaktu wzrokowego i w odpowiednim momencie, zaakcentowania właściwego słowa. Uważny obserwator lub nawet ofiara może zauważyć emfazę. Jeśli nie zna się dobrze na sprawach nadnaturalnych, będzie skłonny przypisać całą zaistniałą sytuację dziwnym okolicznościom.

Zwykle, użytkowe wykorzystanie tej mocy wymaga testu Woli przeciwko Woli. Jeśli jednak mamy do czynienia z sytuacją, gdy rozkaz jest dla ofiary aż nadto widoczny (przez co domyśla się ona użycia Dominacji), może ona bronić się wykorzystując Zręczność (poprzez atak lub ucieczkę) jest to jednak równoznaczne z rozpoczęciem walki. Jeśli aktywujący moc zwycięży w teście ofiara musi wykonać rozkaz. Polecenie nie może w żaden sposób zagrażać jej bezpieczeństwu (moc Dominacji zostaje przerwane jeśli tak się stanie) i trwa maksymalnie do 5 minut. Jeśli ofiara wygra w teście Woli, rozkaz nie zadziałał na nią. Jeżeli w walce wygra w teście Zręczności, przyjmuje się, że zdołała odwrócić wzrok (przez unik lub ucieczkę), lub zadać cios zanim rozkaz padł. Działania te następnie powinny zostać odegrane zgodnie z wyborem akcji. Należy wskazać, że rozpoczęcie walki w pewnych okolicznościach może być bardzo kiepskim pomysłem...

Poziom 2

Mesmeryzm i Zapomnienie

Mesmeryzm - Aktywacja 1 (użytkowa): Posiadający tę moc wampir może werbalnie wprowadzić fałszywe myśli lub hipnotyczne sugestie do podświadomości swojej ofiary. Zarówno Spokrewniony, jak i cel, nie mogą być rozkojarzeni, ponieważ aby Mesmeryzm

była skuteczny, wymagana jest intensywna koncentracja i precyzja wysławiania się. Wampir może uaktywnić rozkaz natychmiast lub ustanowić bodziec, który uruchomi go później. Ofiara musi być w stanie zrozumieć wampira. Wystarczy by kontakt wzrokowy trwał jedynie tak długo, jak przekazanie polecenia. Mesmeryzm pozwala na wszystko, może zmusić do wykonania prostych, precyzyjnych dyrektyw (np. podanie jakiegoś przedmiotu), jak też skomplikowanych i wysoce wymagających (obserwowania czyichś zwyczajów i przekazania tych informacji w umówionym czasie). Tylko jedna sugestia naraz może być narzucona ofierze, tak więc osoba na którą działa już moc tego rodzaju jest odporna na kolejne próby narzucenia jej czyjejś woli.

Wpisanie komuś sugestii tego rodzaju wymaga udanego testu Woli przeciwko Woli. Ofiara nie będzie później pamiętać, że została na niej użyta Dominacja.

Zapomnienie - Aktywacja 2 (użytkowa): Po uchwyceniu spojrzenia ofiary, wampir zagłębia się w jej wspomnienia, wykradając je lub przekształcając zgodnie ze swymi zachciankami. Zapomnienie nie pozwala na kontakt telepatyczny. Spokrewniony działa bardzo podobnie do hipnotyzera, zadaje bezpośrednio pytania i wyciąga od ofiary odpowiedzi. Stopień zmiany pamięci zależy od tego, czego pragnie wampir. Może zmienić umysł ofiary w sposób delikatny - jest to dość skuteczne przy eliminowaniu wspomnień dotyczących spotkania wampira z ofiarą czy treści rozmowy - lub całkowicie wymazać wspomnienia z przeszłości ofiary. Wampir może także wyczuć, czy wspomnienia ofiary były zmienione przez użycie tej mocy, a nawet przywrócić prawdziwe, podobnie jak robi to hipnotyzer, który odblokowuje wspomnienia. Jednakże Spokrewniony nie może użyć Zapomnienia do odbudowania swoich własnych wspomnień, jeśli zostały w ten sposób wykradzione.

Wykorzystanie tej mocy wymaga testu Woli przeciwko Woli ofiary. Jeśli używa się jej do odblokowywania wspomnień, test przeprowadza się przeciwko Woli osoby, która poprzednio zmieniła pamięć ofiary.

Poziom 3 **Uwarunkowanie**

Aktywacja 1 (użytkowa): Przez podtrzymywanie manipulacji wampir może uczynić ofiarę bardziej podatną na swą wolę. W miarę upływu czasu ofiara staje się coraz bardziej podatna na wpływ wampira, a jednocześnie bardziej odporna na wysiłki innych nieśmiertelnych. Sugeruje się, by gracz, na którego działa ta moc, odgrywał większą przychylną względem osoby, która jej użyła.

Jeśli Wampir wygra w teście Woli (przeciwko Woli) otrzymuje premię +2 do wszelkich prób dominowania wybranej ofiary. Ofiara otrzymuje premię +2 do opierania się efektom Dominacji innych Spokrewnionych. Efekt ten utrzymuje się przez całego LARPA i przechodzi na kolejnego. Jeśli jednak nie zostanie na nim podtrzymany – zanika.



Iluzja

Typ: Dyscyplina Specjalna, dostępna dla Pariasów

Klany: Ravnos

Iluzja jest sztuką magii: wampir może czerpać ze swych wewnętrznych rezerw, by powoływać do życia zjawy. Te fałszywe obrazy mogą równie skutecznie pomieszać zmysły ludziom jak i rozstroić przyrządy pomiarowe. Jeśli Kainita jest wystarczająco potężny, miraże stworzone przez Iluzję mogą nawet oszukać wyostrome zmysły wampira. Ravnosi kochają używać tej mocy do uwodzenia, oszukiwania i zniewalania śmiertelnych, kupując dusze swych ofiar za talerz zupy, która nie istnieje. Obrazy stworzone przez Iluzję mogą być wykryte za pomocą Nadwrażliwości. Mogą również być

rozszyfrowane przez ofiarę, która udowodni fałszywość iluzji (np. wyrazi swoją niewiarę i włoży swoją rękę w ścianę, będąca iluzją, przez co skutecznie ją rozbije).

Poziom 1

Fata Morgana

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir może stworzyć iluzje, które będą oddziaływać na wszystkie zmysły, choć wciąż pozostanie statyczna. Na przykład wampir może rzucić miraż na wilgotną piwnicę, czyniąc ją podobną do okazałego buduaru, chociaż nie będzie w stanie stworzyć migoczących świateł czy płynącej fontanny. Iluzja nie jest oczywiście rzeczywistością, chociaż łatwo zrobić z brudnego materaca z powypalanymi od papierosów dziurami czteroosobowe łóżko z baldachimem.

Jedynie osoby mające wszelkie podstawy do tego, by przypuszczać, że mają do czynienia z iluzją, mogą wykonać test Woli przeciwko Woli Oszusta, by rozpoznać złudzenie. Wszyscy inni powinni zachowywać się tak, jakby iluzja była rzeczywistością. Mistrz Gry po ustaleniu z graczem używającym tej mocy, opisuje pozostałym jej efekty. Ravnos, który rzucił iluzję musi cały czas przebywać w pomieszczeniu, w którym się ona znajduje. Jeśli jej opuści – miraż zniknie. Rozproszy się on także gdy jego twórca stanie się nieprzytomny.

Poziom 2

Permanencja i Ruch

Permanencja - Aktywacja 1 (użytkowa): Władający tą mocą Ravnos może tkać iluzje, które zachowają swą spójność, nawet jeśli nie ma go w pobliżu. Iluzje wzmocnione w ten sposób istnieją nawet jeśli ich twórca opuścił pomieszczenie czy jest nieprzytomny. Jedynie zniszczenie go rozprasza ich moc. Użycie tej mocy musi zostać dodane do Fata Morgany, postać ponosi więc koszt odpalenia dwóch poziomów Iluzji na raz – co oznacza wydane 2 P.K.

Ruch - Aktywacja 2 (ofensywna i użytkowa): pozwala wzmocnić iluzję tworzoną za pomocą Fata Morgany, dodając do niej wrażenie ruchu. Jeśli Ravnos użyje tej mocy w walce, by wprowadzić przeciwnika w błąd, musi wygrać w teście Woli przeciwko Woli. W przypadku zwycięstwa otrzymuje +1 do wszelkich działań – choć jeśli przeciwnik zorientuje się, że coś jest nie w porządku i przestanie wierzyć w to co widzi, ma prawo powtarzać test Woli co rundę. Moc ta działa do końca sceny walki.

Przykładami użycia mocy tego rodzaju, może być np. rzucenie na inną osobę iluzji swojego wyglądu, stworzenie mirażu trzymanego w ręku miotacza płomieni, czy własnej przemiany w wilkołaka.

Poziom 3

Koszmarna Rzeczywistość

Zamiast tworzyć proste iluzje w przestrzeni, wampir może kierować halucynacje bezpośrednio do umysłu ofiary. Cel iluzji wierzy całkowicie, że obrazy te są prawdziwe - ogień będący halucynacją naprawdę go parzy, wymyślona pętla może go naprawdę skrępować, a iluzoryczna ściana naprawdę zablokować. Ta moc w danym momencie działa tylko na jedną osobę. Chociaż inne osoby mogą przekonywać ofiarę, że cierpi na omamy, trudno jej w to uwierzyć.

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir wybiera ofiarę i decyduje jaki rodzaj iluzji chce zaktywować w obrębie jej umysłu. Następnie musi wygrać test Woli przeciwko Woli. Jeśli mu się to powiedzie, ofiara przez kolejne 10 minut musi zachowywać się zgodnie z treścią koszmaru, w który wierzy. Inni nie są w stanie jednak dostrzec iluzji – miraż istnieje tylko w głowie ofiary.

Aktywacja 2 (ofensywna): Wampir może użyć iluzji by zadać ofierze obrażenia (np. tworząc miraż ognia czy słońca). Gracz deklaruje ile obrażeń pragnie zadać przeciwnikowi. Wybrana ofiara otrzymuje +1 do Woli na każde obrażenie oprócz pierwszego. Następnie wykonuje się test Woli przeciwko Woli. Jeśli Ravnos wygra, jego przeciwnik wierzy, że został ranny i zachowuje się zgodnie z tym przekonaniem.

Wszystkie rany iluzoryczne znikają po 10 minutach i są zupełnie odporne na próby regeneracji czy leczenia. Znikają także, gdy ofiara przekona się, że właściwie nie została zraniona przez Koszmarną Rzeczywistość. Postać "zabita" przez iluzoryczny atak traci świadomość lub zapada w letarg, który jednak trwa zaledwie 10 minut, po czym bohater budzi się całkowicie zdrowy, choć, zapewne, mocno zdziwiony...

Wszystkie moce Iluzji mogą zostać przebite przez Nadwrażliwość. Postać musi posiadać tę dyscyplinę na wyższym poziomie niż Ravnos zna swoją klanową moc. Jeśli moce równoważą się, bohater obserwujący iluzje czuje, że coś jest z nią nie tak i może zażądać testu Woli przeciw Woli.

Przykład: Ravnos znający moc Iluzji na poziomie 2 używa jej iluzję w pokoju, w którym znajduje się trzech kainitów: Brujah nie posiadający Nadwrażliwości, Malkavianin posiadający ją na poziomie 2 oraz Torreadorka znająca tę dyscyplinę na poziomie 3. W tym wypadku:

- *Brujah ujrzy efekty iluzji i będzie się zachowywał zgodnie z nią;*
- *Malkavianin poczuje, że coś jest nie w porządku i może zarządzić testu Woli przeciwko Woli Oszusta. Jeśli wygra będzie w stanie przejrzeć iluzje.*
- *Torreadorka w ogóle nie zauważy, że w pomieszczeniu została użyta moc tego rodzaju.*

NADWRAZLIWOSC

Typ: Dyscyplina Ogólna;

Klany: Malkavianin, Torreador, Tremere, Tzimisce;

Ta Dyscyplina obdarza wampira niezwykłymi możliwościami. Nadwrażliwość początkowo wyostża wszystkie zmysły Spokrewnionego, ale jest to zaledwie początek. Gdy wampir urasta w siłę, może dostrzegać psychiczną aurę, gromadzącą się wokół niego, i wpływać swym umysłem na myśli innych. Co więcej Nadwrażliwość może przebić się przez maskę, którą tworzy Niewidoczność lub Iluzja. Tak czuła zdolność daje wampirowi wyraźną przewagę nad śmiertelnymi, a nawet nad wieloma innymi nadnaturalnymi istotami. Nadwrażliwość pozostaje potężnym narzędziem, które pozwala wampirowi dostrzec odległe schronienie, wyczuć nastrój księcia lub wydrzeć ghułowi tajemnice wrogiego Spokrewnionego.

Poziom 1

Wyostrzony Zmysł

Aktywacja 1 (użytkowa): Wzmocnienie wzroku umożliwia Kainicie lepsze widzenie w ciemności. W sytuacji, gdy jest ciemno, gracz może zadeklarować użycie Dyscypliny, aby rozejrzeć się. Gra ulega wtedy wstrzymaniu na 5 sekund, podczas których pozostali gracze zamykają oczy, zaś korzystający z Nadwrażliwości zapala latarkę by obejrzeć otoczenie. Moc ta jest jednak absolutnie nieskuteczna przeciwko magicznej ciemności (np. wywołanej przez Sferę Mroku).

Aktywacja 2 (użytkowa): Wzmocnienie smaku pozwala Kainicie wykrywać trucizny i obce dodatki w krwi, którą pije. Jeśli gracz deklaruje użycie tej mocy, jego bohater jest w stanie wykryć, czy w pitej przez niego krwi znajduje się toksyna lub coś czego być tam nie powinno (np. krew innego wampira, który próbuje go związać).

Aktywacja 3 (użytkowa): Wyostżenie słuchu pozwala Nieumarłemu słyszeć ciche rozmowy toczone w pokoju. Jeśli gracz deklaruje użycie tej mocy, ma prawo podejść do kilku szepczących między sobą osób i poprosić o to, by umówili na tyle głośno, aby słyszał całość rozmowy. Fabularnie jego postać w tym czasie przebywa oczywiście nieco dalej. Tego rodzaju aktywacji można użyć jedynie wtedy, gdy rozmowa toczona jest we względnie cichym pomieszczeniu – w innym wypadku (gdy w okolicy np. gra muzyka lub ktoś krzyczy) wampir zostanie na 3 minuty ogłuszony przez hałas.

Poziom 2

Widzenie Aury

Aktywacja 1 (użytkowa): Może zadeklarować zbadanie aury osoby lub przedmiotu. W pierwszym przypadku może rozpoznać naturę osoby (to czy jest ona Kainitą, śmiertelnikiem, Lupinem etc), a także oddziałujące na nią magiczne efekty (gracz na którym została użyta moc tego rodzaju powinien o tym dyskretnie poinformować osobę korzystającą z Nadwrażliwości). Wykorzystanie tego efektu względem przedmiotu, pozwala odczytać najsilniejsze emocje zapisane w danym obiekcie, a także odkryć czy ma się do czynienia z magiczną relikwią, oraz. Mistrz Gry może przy tym zdradzić jej naturę lub sposób działania.

Aktywacja 2 (użytkowa): Zdolność ta pozwala dostrzegać nadnaturalne emanacje w otoczeniu. Może zostać użyta do badania danych lokacji. Mistrz Gry udzieli wtedy graczowi odpowiednich informacji. Inne jej wykorzystanie odnosi się do widzenia tego, co

niewidzialne. Aktywując dyscyplinę gracz może używać specjalnej latarki UV, aby odnajdywać ukryte informacje. Ta moc Nadwrażliwości utrzymuje się przez 1 minutę.

Poziom 3 Telepatia

Aktywacja 1 (użytkowa): Spokrewniony jest w stanie odczytywać myśli innych osób. W tym celu musi zadeklarować użycie mocy na wskazanym celu. Ofiara powinna w tym momencie zapisać na kartce swoją ostatnią myśl lub wyobrażenie i podać ją do używającego Nadwrażliwości. Użycie tej mocy jest nad wyraz dyskretne i ofiara nie ma prawa do testu obronnego Woli, chyba, że jest świadoma, iż dana osoba sonduje jej myśli (np. w czasie przesłuchania). Za pomocą tej zdolności można poznać tylko aktualne myśli celu, lub rozpoznać, czy ofiara kłamie czy nie.

Aktywacja 2 (użytkowa): Wampir może komunikować się z innymi osobami telepatycznie, przekazując swe myśli prosto do ich umysłu. Jeśli ofiara nie broni się przed tym efektem, zachodzi on automatycznie. W innym wypadku należy wykonać test Woli przeciwko Woli. Komunikacja trwa całą minutę. W jej trakcie Spokrewniony może zarówno przekazywać myśli jak i słyszeć odpowiedzi rozmówcy. Wszystkie informacje przekazane w ten sposób należy zapisać na kartce i pokazać wybranej osobie (tak, by inni gracze nie mieli możliwości ich podsłuchać).

Nadwrażliwość jest dyscypliną która w pewien sposób oddziałuje na zmysły Spokrewnionego przez cały czas, czyniąc je dużo bardziej wrażliwymi niż u innych osób. Z tego powodu Kainita posiadający Nadwrażliwość może ignorować efekty Iluzji i Niewidoczności osób, które posiadają te Dyscypliny na niższym poziomie (zaznaczam, iż nie dotyczy to poszczególnych efektów, lecz łącznego poziomu Dyscypliny). Jeśli jego poziom Nadwrażliwości równy jest poziomowi Niewidoczności bądź Iluzji innej postaci, bohater wciąż wyczuwa, że coś nie do końca jest tym, czym się zdaje i może zażądać spornego testu Woli.

nekromancja



Typ: Dyscyplina Specjalna, niedostępna dla Pariasów.

Klany: Giovani

Dyscyplina ta umożliwia przywoływanie duchów i rozmawianie z nimi. Często służy do zasięgania ich rad i zdobywania wiedzy, o sprawach które nie są znane żywym. Moc ta znana jest zaledwie niewielu Kainitom, dlatego też niewtajemniczeni nie znają jej charakteru ni działania. Czyni to z niej niezwykle przydatne narzędzie, bowiem jedynie niewiele osób jest w stanie zabezpieczyć się przed upiorami zmarłych. Co więcej, jest to bardzo szeroka dziedzina wiedzy, posiadająca, podobnie jak Taumaturgia, przypisane jej rytuały i Drogi. Każdy poziom Dyscypliny pozwala graczowi wybrać kolejne rytuały i specjalizacje. Ścieżki rozwijane są za niższy koszt PD niż sama Dyscyplina, nie mogą jednak nigdy przekroczyć ścieżki głównej, która została przedstawiona poniżej.

Poziom 1 Spojrzenie

Aktywacja 1 (użytkowa): Patrząc w oczy trupa Nekromanta może dostrzec scenę jego śmierci. Wizja ta może zawierać okoliczności zgonu, twarz mordercy lub inne, istotne informacje. Kainita może użyć jej także na Spokrewnionych (wymaga to jednak testu Woli przeciwko Woli) by zobaczyć moment ich przemiany. Jest to dyskretna moc, której użycie nie jest zauważalne dla ofiary.

Poziom 2 Władza nad Duchami

Aktywacja 1 (użytkowa): Nekromanta może przyzywać duchy i rozkazywać im, by wykonały jego polecenia. W ten sposób można wezwać jedynie duchy zmarłych, które stały się upiorami lub spektrami i jako takie przemierzają Mroczną Umbry (nie można wyrwać duszy, która przebywa w ciele). Aby dokonać ceremoniału Kainita musi znać imię i nazwisko zmarłego, posiadać jego podobiznę lub jakiś należący do niego przedmiot (ewentualnie szczątki w postaci kości). Można w tym celu wykorzystać także lokację bliską zmarłemu (np. grób lub dom w którym dany duch straszy). Wezwanie wymaga testu Woli przeciw Woli ducha, chyba, że przybywa on dobrowolnie. W czasie rozmowy Nekromanta może wydawać upiorowi polecenia, każde z nich jednak wymaga kolejnego testu Woli. Moc ta utrzymuje się przez 5 minut, może być jednak przedłużona o kolejne 5 kosztem następnego PK.

Poziom 3 Cierpienie

Aktywacja 1 (ofensywna): Wampir jest w stanie ranić duchy i istoty niematerialne. Może w ten sposób zadać wybranemu celowi tyle obrażeń, ile wynosi jego Wola. Ofiara broni się testem Woli. Atak tego rodzaju zawsze powoduje u ducha ogromne cierpienie i może zostać użyty przeciwko upiorom, duchom, spektrami oraz innym istotom pochodzącym z Umbry.

Aktywacja 1 (użytkowa): To, iż Kainita jest w stanie zadawać duchom ból, sprawia iż umarli obawiają się go. Sięgając do tej mocy Wampir może wzbudzić w duchach szacunek i strach, co sprawia, iż otrzymuje on premię +2 do Woli w czasie kontaktów z upiorami (zarówno w ataku jak i w obronie).



NIEWIDOCZNOŚĆ

Typ: Dyscyplina Ogólna

Klany: Assamici, Malkavianie, Nosferatu, Setyci;

Ta niesamowita moc pozwala Spokrewnionemu ukrywać się przed wzrokiem innych. Pragnąc stać się niewidzialnym, wampir znika, nawet jeśli stoi w samym środku tłumu. Nieśmiertelny nie do końca staje się niewidzialny. Po prostu oszukuje obserwatorów, by myśleli, że zniknął. Jeśli wampir celowo nie zdecyduje się być widzialnym, może na stałe pozostawać niewidocznym. Na wyższych poziomach mocy wampir może zniknąć z pola widzenia tak subtelnie, że ci obok nie zauważą momentu, w którym ich opuścił. W większości przypadków niewielu śmiertelnych lub nadnaturalnych może przebić się przez mgłę Niewidoczności. Zwierzęta, które działają na bardziej instynktownym poziomie, często wyczuwają (i boją się) obecności wampira, nawet jeśli nie mogą wykryć go normalnymi zmysłami. Dyscyplina Nadwrażliwość pozwala Spokrewnionym widzieć pomimo Niewidoczności. Jednakże nawet to nie jest gwarancją. Ponieważ Niewidoczność oddziałuje na umysł patrzącego. Spokrewnieni nie mogą używać tej Dyscypliny, by ukryć swą obecność przed mechanicznymi urządzeniami. Nagrania video i fotografie uchwycą obraz wampira w pełni. Ktoś używający urządzenia nagrywającego nie zobaczy wizerunku nieśmiertelnego w trakcie rejestrowania obrazu, a dopiero gdy obejrzy dokonane nagranie. Większość mocy Niewidoczności trwa przez scenę lub do czasu, gdy wampir przestaje je podtrzymywać. Raz wywołane, wymagają niewielkiego umysłowego wysiłku, by trwały.

Poziom 1

Niewidzialna Obecność

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir może zniknąć w momencie, gdy nikt inny nie patrzy na niego, a następnie poruszać się i pozostać niezauważonym. Cienie zdają się zmieniać, by go ukryć, a osoby postronne automatycznie odwracają swój wzrok, gdy przechodzi. Ludzie nieświadomie poruszają się tak, by uniknąć kontaktu z niewidoczną istotą. Wampir pozostaje niezauważony, dopóki ktoś świadomie go nie zacznie szukać lub sam się nie ujawni. Ponieważ wampir w pełni utrzymuje swoją fizyczną postać, musi być ostrożny i unikać wszystkiego, co może zdekonspirować jego obecność (puknięcie w wazon, wpadnięcie na kogoś, otwarcie drzwi etc.). Także jeśli odezwie się, lub zostanie zraniony, moc ta ulega przerwaniu.

Niewidoczność tego rodzaju trwa przez 5 minut. Może być także przedłużana kosztem wydania kolejnego PK.

Poziom 2

Zniknięcie

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Mający doświadczenie Kainita może zniknąć pozostając na widoku. Widok ten powoduje zwykle wstrząs u śmiertelnych oraz osób posiadających słabą wolę (Wola na poziomie 0). Kainita może użyć tej mocy poza lub w trakcie walki. W tym drugim przypadku deklaruje jej wykorzystanie na początku rundy. Następnie wykonuje test Woli przeciwko Woli przeciwnika. Jeśli jest on udany, Wampir pod koniec rundy po prostu rozplywa się w powietrzu.

Ponadto moc ta jest na tyle potężna, iż w przypadku wejścia w interakcję z otoczeniem Wampir może zażądać testu Woli przeciwko Woli obserwatora. Jeśli wygra go, udaje mu się uniknąć wykrycia. W ten sposób Kainita jest w stanie oszukać tyłu obserwatorów, ile wynosi jego Wola. Jeśli w danym momencie jest ich więcej, należy przyjąć iż bohater automatycznie pojawia się.

Poziom 3

Płaszcz Cienia

Aktywacja 1 (użytkowa): Na tym poziomie mocy wampir może rozwinąć swoje zdolności ukrywania, by zasłonić jakiś teren. Nieśmiertelny może używać każdej mocy Niewidoczności na osobach go otaczających, jak i na sobie samym. Każda chroniona osoba, która odsunie się dalej niż 3 metry od niego, staje się widoczna. Ta moc jest szczególnie użyteczna, jeśli wampir musi sprowadzić swoją świtę w bezpieczne miejsce bez przyciągania uwagi innych.

Uznaje się, że Kainita jest w stanie ukryć jedną dodatkową osobę na każdy punkt Woli jaki posiada.

Należy pamiętać, iż moc Nadwrażliwości jest w stanie przebić się przez tę zdolność. Każdy Wampir, który zna tę Dyscyplinę na poziomie wyższym niż Niewidoczność posiadana przez Spokrewnionego, który jej używa, nie podlega jej mocy. Jeśli poziom Dyscyplin jest równy u obu Kainitów, postać z Nadwrażliwością może zażądać wykonania spornego testu Woli, by przełamać Niewidoczność.



ODPORNOŚĆ

Typ: Dyscyplina Ogólna

Klany: Gangrel, Ravnos, Ventrue

Odporność określa niezwykłą odporność i żywotność, dzięki czemu znający tę Dyscyplinę członkowie Rodziny stają się bardziej odporni na obrażenia, na które wszystkie wampiry są szczególnie podatne. Wszystkie wampiry mają doskonałą kondycję i mogą zminimalizować zranienia otrzymane z broni palnej i jakiegokolwiek innej. Jednak większość jest bardzo podatna na działanie promieni słonecznych i ognia, które łatwo ich ranią. Wampiry z Dyscypliną Odporności nie tak łatwo poddają się siłom tych żywiołów i są nawet bardziej odporne na "zwykłe" obrażenia.

Wampiry posiadające tę dyscyplinę są ogólnie mniej podatne na ból. Sprawia to, iż są w stanie leczyć Prawdziwe Obrażenia nawet pozostając w ruchu. Wartość Odporności dolicza się także do Krzepy w trakcie określania Premii Bojowej. Jednakże uzyskana w ten sposób Premia podnosi się tylko do redukcji otrzymanych obrażeń.

Przykład: Gangrel Ivan posiada Krzepę na poziomie 3 oraz Odporność na poziomie 1. Po zsumowaniu otrzymuje 4 punkty Krzepy, które pozwalają mu wybrać Premie Bojowe. Pierwsza z nich wynika z samej wartości współczynnika, może więc odnosić się zarówno do zwiększenia zadawanych obrażeń jak i redukcji otrzymanych. Druga jednak wynika z Odporności, może więc zostać wykorzystana jedynie do zmniejszenia otrzymanych obrażeń. Gracz dokonuje wyboru i Ivan otrzymuje następujące premie: +1 do zadawanych obrażeń i -1 do otrzymywanych ran.

Poziom 1

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje -1 do otrzymywanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z żywotnością i niewrażliwością fizyczną etc. (np. testów przeciwko truciznie, oślepieniu, ogłuszeniu). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Aktywacja 3 (użytkowa): Wampir jest w stanie wytrzymać 10 sekund w świetle słonecznym.

Poziom 2

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje -1 do otrzymywanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z żywotnością i niewrażliwością fizyczną etc. (np. testów przeciwko truciznie, oślepieniu, ogłuszeniu). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Aktywacja 3 (użytkowa): Wampir jest w stanie wytrzymać 20 sekund w świetle słonecznym.

Poziom 3

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje -1 do otrzymywanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z żywotnością i niewrażliwością fizyczną etc. (np. testów przeciwko truciznie, oślepieniu, ogłuszeniu). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Aktywacja 3 (użytkowa): Wampir jest w stanie wytrzymać 30 sekund w świetle słonecznym.

Użycie każdego poziomu Odporności kosztuje 1 PK. Wampir znający tę moc może zdecydować, iż używa jej na Poziomie 1, lub też zsumować wszystkie posiadane zdolności, co pozwala na zwiększenie redukcji obrażeń, lub premii do testu, lecz wymaga także zapłacenie pełnego kosztu wszystkich użytych poziomów.

Przykład: *Primogen Ventrue używa swej odporności w czasie strzelaniny. Normalnie posiada ją na poziomie 3 wraz z wynikającą z niej premią Bojową -1 do otrzymanych obrażeń. Aktywując pełną Odporność traci premię, lecz zyskuje redukcję -3 do otrzymanych ran (-1 za każdy poziom Odporności).*



POTENCJA

Typ: Dyscyplina Ogólna

Klany: Brujah, Giovanni, Lasombra

Ta Dyscyplina określa niesamowitą siłę, jaką może wyróżniać się wampir. Ta dodatkowa moc fizyczna pozwala dokonywać wielkich czynów, daleko wykraczających poza to, czego mógłby dokonać zwykły śmiertelnik. Potencja pozwala wampirom wykonywać skoki na wielkie odległości, podnosić większe ciężary i zadawać silniejsze ciosy, niosące większe obrażenia.

Wampiry posiadające tę Dyscyplinę są silniejsze niż ich pobratymcy. Wartość Potencji dolicza się także do Krzepy w trakcie określania Premii Bojowej. Jednakże uzyskana w ten sposób Premia podnosi się tylko do zwiększenia zadawanych ran.

Przykład: Brujah Ted posiada Krzepę na poziomie 2 oraz Potencję na poziomie 2. Po zsumowaniu otrzymuje 4 punkty Krzepy, które pozwalają mu wybrać Premie Bojowe. Pierwsza z nich wynika z samej wartości współczynnika, może więc odnosić się zarówno do zwiększenia zadawanych obrażeń jak i redukcji otrzymanych. Druga jednak wynika z Potencji, może więc zostać wykorzystana jedynie do zwiększania zadawanych obrażeń. Gracz dokonuje wyboru i Ted otrzymuje następujące premie: +2 do zadawanych obrażeń.

Poziom 1

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje +1 do zadawanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z siłą fizyczną (podnoszenie ciężarów, skok, siłowanie się etc). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Poziom 2

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje +1 do zadawanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z siłą fizyczną (podnoszenie ciężarów, skok, siłowanie się etc). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Poziom 3

Aktywacja 1 (ofensywna): Jeśli Wampir korzysta z Dyscypliny w czasie walki, traci wszelkie Premie Bojowe z niej wynikające. Zamiast tego jednak otrzymuje +1 do zadawanych obrażeń. Efekt utrzymuje się przez scenę walki.

Aktywacja 2 (użytkowa): Kainita otrzymuje +1 do Krzepy, co odnosi się do wszystkich testów związanych z siłą fizyczną (podnoszenie ciężarów, skok, siłowanie się etc). Aktywacja mocy odnosi się do jednego testu.

Użycie każdego poziomu Potencji kosztuje 1 PK. Wampir znający tę moc może zdecydować, iż używa jej na Poziomie 1, lub też zsumować wszystkie posiadane zdolności, co pozwala na zwiększenie zadawanych obrażeń, lub premii do testu, lecz wymaga także zapłacenie pełnego kosztu wszystkich użytych poziomów.

Przykład: *Nasz znajomy Ted decyduje się w trakcie walki z Sabatem na odpalenie wszystkich poziomów Potencji 2. Traci w ten sposób premię otrzymywaną z biernego działania Potencji (+1 do obrażeń), lecz zyskuje +2 do obrażeń, co po zsumowaniu z jego Premią Bojową wynikającą z samej Krzepy (także +1 do obrażeń) daje +3 do zadawanych obrażeń. Nie da się ukryć że w tej sytuacji Ted wymiata.*



PREZENCJA

Typ: Dyscyplina Ogólna

Klany: Brujah, Setyci, Torreadorzy, Ventrue

Jest to Dyscyplina nadnaturalnego zauroczenia. Spokrewnieni, którzy rozwijają Prezencje, mogą wywołać żarliwą namiętność, oddaną pasję lub niezwykle przerażenie u śmiertelnych i nieśmiertelnych. Ta subtelna moc jest jedną z najbardziej użytecznych Dyscyplin, jaką może posiadać wampir. Prezencja cieszy się poważaniem, gdyż w odróżnieniu od wszystkich innych Dyscyplin niektóre z jej mocy mogą być użyte na całych tłumach. Wampir może wpływać na duże grupy tak długo, jak długo jego twarz będzie widoczna dla tych, na których zechce oddziaływać - Prezencja nie wymaga nawet kontaktu wzrokowego. Więcej, ta Dyscyplina przekracza ograniczenia rasy, religii, płci, klasy i



(co najważniejsze) może podporządkować również nadnaturalną naturę. W teorii te moce mają taką samą szansę podziałania na Matuzalema, jak na kierowcę taksówki. W praktyce, chociaż Prezencja może wpłynąć na dosłownie każdego śmiertelnego, starsi i bardziej ostrożni Spokrewnieni prawdopodobnie zauważą wpływ i przeciwstawią mu się swoją nadnaturalną wolę. Odsuwając całkiem na bok jej konkretne zastosowania, Prezencja pozwala wampirowi doświadczyć nieopisanej tajemnicy. Stoi on przed dowolnym tłumem i bez wysiłku skupia wokół siebie zainteresowanie (i często pożądanie). Najważniejszą wadą Prezencji jest to, że kontroluje tylko emocje. Powoduje u innych przychylną nastawienie w stosunku do wampira, ale nie daje nieśmiertelnemu całkowitej władzy nad nimi. Chociaż ludzie poważnie rozważają rozkazy wydawane przez wampira, jednak pozostają sobą. Szkodliwe lub śmieszne polecenia nie brzmią bardziej sensownie tylko dlatego, że osoba je wydająca jest niezwykle fascynująca. Elokwencja lub znaczące bogactwo użyte w kombinacji z tą Dyscypliną mogą umożliwić wampirowi przekonanie innych do pożądanego przez niego celu.

Poziom 1

Przerażenie i Zauroczenie

Aktywacja 1 (ofensywna): Chociaż wszyscy Spokrewnieni mogą wystraszyć innych, ujawniając swoją prawdziwą wampirzą naturę - wysuwając kły i pazury, demonstrując rażącą wrogość, głośno sycząc - ta moc podnosi te efekty do przerażającego poziomu. Przerażające Spojrzenie wywołuje w ofiarach przerażenie, które zmusza je do natychmiastowej ucieczki.

Wykorzystanie tej mocy w walce wymaga testu Woli przeciw Woli. Jeśli aktywujący moc Prezencji wygra, przeciwnik w następnej rundzie musi skorzystać z działania: Ucieczka.

Zauroczenie: Aktywacja 2 (użytkowa): Zachwyty rozszerza wysublimowany magnetyzm, jaki ta Dyscyplina daje wampirowi. Ci z bliskiego otoczenia wampira nagle pragną być jeszcze bliżej i zaczynają podzielać we wszystkich sprawach jego punkt widzenia. Zachwyty jest niezwykle użyteczny w komunikacji z masami. Mało ważna staje się treść - serca tych, na których podziałał urok wampira, skłaniają się do jego opinii. Pomimo intensywności tego zauroczenia, ci, którzy znaleźli się pod działaniem uroku, nie tracą instynktu samozachowawczego. Znalezienie się w niebezpieczeństwie zrywa czar fascynacji,

podobnie jak opuszczenie terenu kontrolowanego przez wampira. Poddani Zachwytowi będą pamiętać, co czuli w obecności wampira, co może mieć wpływ na ich przyszłe reakcje. Moc ta działa na wszystkich, którzy widzą twarz Wampira. Ci, którzy chcą się jej opierać mają prawo do testu Woli przeciwko Woli. Jeśli zwyciężą mogą odwrócić głowę, tracąc osobę używającą Zauroczenia z pola widzenia. Jeśli jednak znów ujrzą jej twarz, w czasie gdy moc Dyscypliny jest aktywna, ponownie znajdują się pod wpływem Prezencji. Zauroczenie trwa 5 minut. W tym czasie każda osoba, która pozostaje pod jego wpływem otrzymuje -1 do wszelkich działań mających na celu szkodę Wampira. Efekt mija jednak natychmiast, jeśli używający tej zdolności sam zaatakuje zauroczoną ofiarę.

Poziom 2

Wezwanie

Aktywacja 1 (użytkowa): Ta robiąca wrażenie moc pozwala wampirowi przywołać do siebie każdą osobę, którą nieśmiertelny kiedykolwiek spotkał. Wezwanie trafia do każdego, śmiertelnego lub nadnaturalnego, w każdym miejscu w fizycznym świecie. Wzywany przybędzie tak szybko, jak to możliwe, nawet samemu nie wiedząc dlaczego. Wzywany intuicyjnie wie, jak znaleźć wołającego - nawet jeśli wampir przeprowadza się do nowego miejsca, wzywany zmienia swój własny kurs, tak szybko jak może. W końcu znajduje wampira. Wzywany myśli głównie o dotarciu do wampira, ale nie działa na swoją niekorzyść. Nie ma to znaczenia, gdy trzeba przejść przez pokój, ale staje się to ważne, gdy stanie się przed uzbrojonym gangiem punków. Osoba zachowuje swe instynkty samozachowawcze i może posunąć się do użycia fizycznej przemocy, by dotrzeć do wampira. Nie posunie się do samobójstwa. Siła wezwania wygasa o poranku. Skuteczne użycie tej dyscypliny odbywa się automatycznie (jeśli ofiara nie opiera się), lub wymaga testu Woli przeciwko Woli (jeśli wzywany nie chce przybyć dobrowolnie).

Poziom 3

Majestat

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Na tym etapie wampir może rozwinąć swoją nadnaturalność po tysiackroć. Atrakcyjny wampir staje się paraliżująco piękny; nieładny staje się ohydnie demoniczny. Majestat wywołuje powszechny szacunek, oddanie, strach - lub wszystkie te emocje naraz - u tych, którzy otaczają wampira. Słabi spieszą, by spełnić każdy jego kaprys i nawet najbardziej nieustraszeni uznają, że prawie niemożliwe jest mu się przeciwstawić. Podniesienie głosu w jego obecności jest trudne; podniesienie na niego ręki - nie do pomyslenia. Pod wpływem Majestatu pękają serca, silni drżą, a odważni trzęsą się ze strachu. Mądrzy Spokrewnieni używają tej mocy z rozwagą zarówno przeciw śmiertelnym i nieśmiertelnym. Chociaż Majestat może zastraszyć wpływowych polityków i czcigodnych członków primogenu, wampir musi być ostrożny, by taki czyn nie zwrócił się później przeciwko niemu. W końcu dygnitarz traci szybko swoją przydatność, podczas gdy poniżony Spokrewniony ma wieki na obmyślanie zemsty.

Osoby, które opierają się użyciu Majestatu mają prawo do testu Woli przeciwko Woli. Jeśli test powiedzie się, są w stanie odwrócić się, tak by nie widzieć twarzy osoby, która używa tej mocy. Jeśli jednak nie uda im się obronić, padają przed Wampirem na kolana i wpatrują się w niego z zachwytem, lub uciekają w popłochu (każdy gracz może wybrać rodzaj reakcji w związku z psychiką swojej postaci). W tym czasie otrzymują także karę -1 do testów Woli związanych z oparciem się słowom używającego Prezencji. Efekt ten trwa przez 3 minuty. Każda osoba, która w tym czasie zechce zaatakować wampira (fizycznie lub mentalnie) musi co rundę ponawiać test Woli przeciw Woli. Nawet jeśli go wygra i tak otrzymuje -1 do ataku, z uwagi na silne emocje, jakich doświadczą w konfrontacji z osobą używającą Majestatu.

QUAIETUS

Typ: Dyscyplina Specjalna, niedostępna dla Pariasów;

Klany: Assamici

Dyscyplina cichego zabijania, wykorzystująca moc krwi, do tworzenia trucizn i osłabiania swych wrogów, czyni z Assamitów znakomitych zabójców, których obawiają się reszta Rodziny. Niewielu poza Klanem zna jej sekrety, których przejawienie jest zwykle równoznaczne z wyrokiem śmierci. Zabójcy strzegą bowiem swych tajemnic zazdrośnie, zarówno z uwagi na swą wiarę jak i przewagę jaką daje im zaskoczenie.

Należy zaznaczyć, że w danym ataku Assamita może używać tylko jednego rodzaju trucizny. Jeśli nałoży inną toksynę na truciznę już znajdującą się na ostrzu broni, poprzedni efekt przestaje się liczyć. W przypadku walki dwoma broniąmi jednak można nałożyć na każde ostrze inną toksynę.

Poziom 1

Śmiertelna Cisza i Dotyk Skorpiona

Śmiertelna Cisza: Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir może stworzyć całun ciszy, otaczający teren o średnicy 3 metrów. Sam znajduje się w centrum sfery, która przemieszcza się wraz z nim. Wewnątrz niej wyciszane są wszystkie dźwięki, co sprawia, iż nikt nie jest w stanie usłyszeć nie tylko krzyku ofiary, ale i odgłosu wystrzału a nawet detonacji granatu. Używający tej mocy Zabójca wciąż słyszy wszystko, co dzieje się na zewnątrz sfery, nie może jednak porozumiewać się werbalnie z osobami wewnątrz niej.

Dotyk Skorpiona: Aktywacja 1 (ofensywna): Nieumarły może zmienić swą krew w truciznę osłabiającą wrogów. Aby toksyna zadziałała musi dostać się do krwi przeciwnika – może zostać podana mu do wypicia, rozsmarowana na skórze lub umieszczona na ostrzu broni, która dosięgnie go. Udane trafienie w cel wymusza test Krzepy przeciwko Woli Assamity. Jeśli ofiara nie zda go, traci 1 punkt Krzepy. Jeśli w ten sposób cecha ta spadnie poniżej 0 ofiara traci przytomność na 3 rundy. Trucizna umieszczona na ostrzu zachowuje swą moc do pierwszego trafienia lub do końca walki (jeśli żadne trafienie nie uda się). Efekt toksyny utrzymuje się przez 3 rundy walki lub przez 3 minuty (poza walką). Osoba otruta powinna odgrywać lekkie osłabienie. Efekty kolejnych ataków wykonanych za pomocą toksyny sumują się.

Poziom 2

Zew Dagona

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Zabójca może atakować swoje ofiary na odległość, topiąc je we własnej krwi. Aby to uczynić musi najpierw dotknąć ciała ofiary (liczy się tylko dotyk bezpośredni – kontakt przez jakikolwiek materiał nie liczy się). Następnie może aktywować moc w ciągu 5 minut od dotknięcia. Użycie Dyscypliny wymaga standardowego wydania 1 PK, oraz wygrania testu Woli przeciwko Krzepie ofiary. Jeśli Assamita zwycięży może w kolejnej rundzie zadać celowi do 2 stopni Prawdziwych Ran. Efekt może być przedłożony na kolejną rundę poprzez wydanie następnego PK (nie może jednak trwać dłużej niż 2 rundy). Ofiara co rundę może bronić się testem Krzepy.

W czasie działania efektu zaatakowany Nieumarły zaczyna dławić się własną krwią, która wylewa się z jego ust i nosa, rozrywając tkanki. Uniemożliwia mu to wszelkie działania, poza ewentualną próbą odczołgania się. Należy odegrać tą scenę. Warto także zauważyć, że efekt Zewu Dagona na śmiertelników jest o wiele potężniejszy, zadając im 4 punkty obrażeń co rundę.

Poziom 3

Pieszczota Bala

Aktywacja 1 (ofensywna): Wampir może zmienić swą krew w zabójczy jad, zadający Prawdziwe obrażenia. Jeśli pokryje nią ostrze swojej broni, będzie ono zadawało Prawdziwe Rany przez taką ilość ataków, ile PK wykorzystał Zabójca używający tej dyscypliny. Czyniąc to Assamici zwykle liżą klingę broni. Moc tej można użyć jedynie do zatrucia broni białej. Poza zdolnością zadawania Prawdziwych Ran otrzymuje ona ponadto modyfikator +2 do zadawanych obrażeń. Moc utrzymuje się do wyczerpania ilości udanych trafień (jedno trafienie za jeden wydany PK), do końca walki lub przez 3 minuty (poza walką). Ataki nieskuteczne (bez trafienia w cel) nie wyczerpują potencjału toksyny.

Aktywacja 2 (ofensywna): Zabójca jest w stanie pluć na wroga jadem, podobnie jak czyni to kobra. Jego krew zadaje ofierze Prawdziwe Rany. Assamita może zaatakować w ten sposób każdą osobę znajdującą się w odległości 5 m. Aby trafić musi wykonać test Zręczności przeciwko Zręczności. Udany atak zadaje ofierze 2 punkty Prawdziwych Ran na każdy wykorzystany PK (maksymalnie do 3).



SERPENTIS

Typ: Dyscyplina Specjalna, niedostępna dla Pariasów

Klany: Setyci

Unikalna dyscyplina Setytów pozwala im upodabniać się do węży, wykorzystując ich fizyczne i mistyczne możliwości. Zwykle nie jest znana szerzej, poza Klanem Węża, co sprawia, że jej efekty dla wielu Nieumarłych wydają się szokujące i egzotyczne. Setyci traktują ją jako znak rozpoznawczy swojej linii i strzegą jej sekretów przed niewtajemniczonymi.

Poziom 1

Oczy Węża

Aktywacja 1 (użytkowa): Moc owianego legendą wężowego spojrzenia pozwala Setycie hipnotyzować ofiary. Gdy napotka czyjeś spojrzenie, jego oczy stają się złote a źrenice zmieniają się na pionowe, ściągając uwagę ofiary. Tak długo, jak ofiara widzi oczy aktywującego moc, zostanie unieruchomiona – chyba, że zwycięży w teście Woli przeciwko Woli. Efekt utrzymuje się tak długo, jak długo Setyta nie zdejmuje wzroku z ofiary. Oczywiście, gdy cel zostanie zraniony lub zaatakowany, moc pryska.

Poziom 2

Wężowa Skóra i Wężowy Język

Wężowa Skóra: Aktywacja 1 (ofensywna): Aktywując ta moc w walce, Setyta sprawia, że jego ciało pokrywa się wężową łuską. W efekcie otrzymuje redukcję obrażeń wysokości -2. Moc ta utrzymuje się przez całą scenę walki.

Wężowy Język: Aktywacja 2 (ofensywna): Język wampira staje się długi, czarny i rozdwojony na końcu. W walce może zostać użyty jako bicz, zadając +1 obrażenie i pozwalając, po udanym ataku, spić 1 PK przeciwnika. Moc ta utrzymuje się przez całą scenę walki.

Poziom 3

Serce Ciemności

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Moc ta umożliwia Setytom wyjmowanie własnych serc z ciała i ukrywanie ich w wybranym miejscu. Użycie tej zdolności należy zadeklarować przed LARPem. Użytkownik Dyscypliny, który zadeklaruje użycie Serca Ciemności staje się całkowicie odporny na zakołkowanie oraz otrzymuje dodatkowe Zanegowanie Bestii, którego może użyć raz w czasie gry.

SFERA MROKU



Typ: Dyscyplina Specjalna, dostępna dla Pariasów;

Klany: Lasombra

Władza Lasombra, Dyscyplina Sfera Mroku daje jej użytkownikowi możliwość panowania nad ciemnością. Dokładna natura ciemności jest kwestią dyskusji pomiędzy Strażnikami. Niektórzy wierzą, że to cienie, inni, możliwe że bardziej poprawnie, wierzą, że moc daje Spokrewnionym kontrolę nad wnętrzem duszy, pozwalając ją zrozumieć. W każdym razie, efekty Sfery Mroku są przerażające, gdyż fale nieprzeniknionej ciemności wydobywają się z wnętrza wampira i obmywają swe cele jak diabelski przyływ. Bezmyślne użycie tej mocy jest oczywistym złamaniem Maskarady, ponieważ Sfera Mroku jest właściwa dla Sabatu, każdy nowicjusz i Parias złapany na używaniu Dyscypliny powinien mieć wiarygodne wytłumaczenie. Uwaga: Wampiry Lasombra mogą widzieć przez ciemność, którą kontrolują, ale inni Lasombra nie.

Poziom 1 Gra Cieni

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir używa otaczających go cieni w taki sposób, by ukryć swoją obecność. Pozwala mu to przejść do stanu Niewidzialny – o ile znajduje się w zaciemnionym pomieszczeniu. Efekt ten utrzymuje się tak długo, jak długo Spokrewniony nie zostanie oświetlony za pomocą silnego światła. Niewidzialność tego rodzaju nie jest rozpraszana przez Nadwrażliwość. Ponadto Wampir w jej trakcie może mówić oraz podnosić niewielkie przedmioty etc. (tak długo jak długo znajdują się one na zaciemnionym terenie). Jednakże jeżeli zaatakuje innego gracza, lub wykona jakąś bardziej efektywną czynność efekt Dyscypliny ulega przerwaniu.

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Wampir używa otaczających go cieni po to, by wystraszyć przeciwnika, dodając swej postaci grozy. Po aktywacji otrzymuje on +1 do wszystkich testów Woli, związanych z budzeniem strachu u innych (np. do wykorzystania Dominacji). Efekt utrzymuje się przez całą walkę lub scenę.

Poziom 2 Całun Nocy

Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Wampir potrafi stworzyć obłok nieprzeniknionej ciemności. Sfera ta ma średnicę około 1 m. +1 na każdy punkt Woli Wampira. Całkowicie pochłania światło i częściowo dźwięk. Ci, którzy zostali złapani wewnątrz otrzymują -1 do wszystkich działań, opartych na wzroku czy słuchu (także ataków). Osoby, które potrafią widzieć w magicznych ciemnościach mogą zignorować karę wynikającą z oślepienia.

Poziom 3

Ręce Otchłani

Aktywacja 1 (ofensywna): Umacniając swoją kontrolę nad ciemnością, Spokrewniony potrafi stworzyć wyrastające z cienia chwytne macki, które mogą chwycić, powstrzymać i zacisnąć się na wrogach. Wybrana ofiara wykonuje Test Krzepy przeciwko Woli aktywującego moc. Macki mogą atakować przeciwnika zadając mu w każdej rundzie tyle obrażeń, ile wynosi Potencja kontrolującej je osoby (jeśli nie posiada on Potencji Macki mogą jedynie przytrzymać przeciwnika). Ofiara może próbować wyzwolić się w każdej rundzie, wykonując test Krzepy przeciwko Woli władającego mackami. Dopóki jest unieruchomiona otrzymuje także -2 do wszystkich działań fizycznych. Jeśli jej Zręczność spadnie w ten sposób do zera ofiara jest unieruchomiona i nie może się bronić (walka się kończy). W innym wypadku efekt utrzymuje się przez 2 rundy walki.



TRAUMATURGIA

Typ: Dyscyplina Specjalna, niedostępna dla Pariasów;

Klany: Tremere

Tylko nieliczni członkowie Rodziny potrafią praktykować wymagającą Dyscyplinę Traumaturgii. Jest to praktyka czarnej magii i w dużej mierze stanowi domenę klanu Tremere, który ja stworzył i zazdrośnie strzeże jej sekretów. Ten rodzaj magii wywodzi się bezpośrednio z teorii i praktyk Zakonu Hermesa, średniowiecznej tradycji okultystycznej, której członkowie sięgnęli po nieśmiertelność. Tylko nieliczni ludzie wiedza cokolwiek o tej magii krwi. Tremere w ciągu wielu wieków rozwinęli tę sztukę, aby w pełni wykorzystywać wampirzą moc. Większość śmiertelnych czarodziejów gardzi tremerską Traumaturgią, a zarazem boi się jej.

Traumaturgia pozwala też odprawiać różne rytuały oraz wybrać którąś z trzech Dróg: Pokusy Płomieni, Poruszenia Umysłu czy Daru Morfeusza. Żadna z tych ścieżek nie może jednak przekroczyć poziomu głównej Dyscypliny.

Poziom 1

Smak Vitae

Aktywacja 1 (użytkowa): Próbując krwi innego Wampira czarodziej jest w stanie określić jego Pokolenie, Klan, wiek oraz wykryć obecne we krwi zanieczyszczenia (toksyny czy choroby). Użycie mocy nie wymaga testu, a skonsumowana ilość krwi jest zbyt mała by stać się przyczyną więzów (nie pozwala jednak także odzyskać PK).

Poziom 2

Krwawa Furia

Aktywacja 1 (użytkowa): Za pomocą dotyku wampir może kierować krwią celu, używając jej w wybrany przez siebie sposób. Pozwala mu to uzdrawiać innych lub aktywować ich Dyscypliny. Użycie tej mocy jest automatyczne, jeśli cel się na to zgadza, lub też wymaga testu Woli przeciwko Woli (jeśli ofiara opiera się). Czarodziej wybiera ile punktów krwi ofiary (maksymalnie 3) pragnie spalić w jakimś celu i dotyka jej. W ten sposób można bezpiecznie użyć tylu punktów ile wynosi Ścieżka celu podzielona na 2 (zaokrąglone w górę). Każdy PK spalony ponadto wywołuje u ofiary stan Zagrożenia Bestią (wpadnięcie w szal) i musi ona rzucić monetą by sprawdzić, czy zdoła się opanować.

Aktywacja 1 (ofensywna): Mocy tej można użyć także w walce, aby wywołać u przeciwnika stan krwawego szału. Czarodziej musi wtedy dotknąć go ręką wykonując test Zręczności przeciwko Woli celu. Jeśli się mu powiedzie może wykorzystać krew ofiary na dowolny cel, z takimi samymi ograniczeniami jak powyżej. Jeśli przekroczą one Ścieżkę ofiary podzieloną na 2, wchodzi ona w stan Zagrożenia Bestią.

Poziom 3

Potencja Krwi

Aktywacja 1 (użytkowa): Dzięki mistycznej kontroli nad własną krwią Czarodziej jest w stanie zwiększyć jej siłę, tak, by równa była potędze Starszych. Na czas działania dyscypliny (15 minut) otrzymuje on premię +1 do Woli, a także staje się odporny na Dominację wszystkich, prócz Starszych. Niezależnie od własnego Pokolenia może też używać Dominacji względem wszystkich innych Spokrewnionych. Moc ta jest niezwykle ceniona wśród Tremarów, pozwalając im uchodzić za o wiele potężniejszych niż są w rzeczywistości.

TRANSFORMACJA

Typ: Dyscyplina Specjalna, dostępna dla Pariasów;

Klany: Gangrel

Ta Dyscyplina pozwala wampirowi manipulować swoją fizyczną formą. Niektórzy Spokrewnieni postrzegają tę moc jako wyższe połączenie z naturalnym światem, podczas gdy inni widzą ją jako spotęgowanie piętna Kaina. Bez względu na jej podstawy, wampiry które rozwijają tę Dyscyplinę przemienić się w mgłę i stopić się z ziemią lub spowodować, by wyrosły im pazury bestii. Wampiry będąc w trakcie przemiany, mogą używać innych Dyscyplin, jeśli tylko ich forma zezwala im na to. - Spokrewnieni w formie mgły wciąż mogą odczytywać aury i komunikować się z innymi zwierzętami. Ubrania i rzeczy osobiste ulegają transformacji wraz z wampirem, przypuszczalnie wchłonięte przez jego substancje. Spokrewniony nie może zmieniać dużych przedmiotów lub innych osób. Wampir, który został zakorkowany i w ten sposób uwięziony w swej śmiertelnej powłoce, nie może ulegać transformacji. Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że prawdziwie potężni Gangrele – ci którzy opanowali najwyższe poziomy Transformacji - mogą pokonać nawet to ograniczenie. Klan Gangrel rości sobie prawa do tej Dyscypliny. Są jednak pojedyncze wampiry, które poznały pewne sekrety Transformacji od tych bestialskich Spokrewnionych.

Poziom 1 Oczy Bestii

Aktywacja 1 (użytkowa): Wampir widzi doskonale w nieprzeniknionych ciemnościach. Nawet w najciemniejszej piwnicy lub jaskini nie potrzebuje źródła światła, by dostrzec szczegóły. Bestia wampira ujawnia się w jego czerwonych, świecących oczach - wzroku, który niepokoi większość śmiertelnych. Dyscyplina ta nie wymaga testów. Po aktywacji utrzymuje się przez 15 minut i pozwala Kainicie widzieć nawet w magicznym mroku, sprawiając, że nie otrzymuje żadnych minusów. Ma również prawo do używania latarki by rozejrzeć się w ciemnych miejscach, podczas gdy pozostali gracze zamykają na chwilę oczy. Z uwagi na płynność gry prosi się jednak by nie nadużywać tego efektu.

Poziom 2 Dzikie Pazury

Aktywacja 1 (ofensywna): Paznokcie wampira przekształcają się w długie, zwierzęce pazury. Te szpony są niezwykle ostre, zdolne do poszatkowania ciała, a nawet do pocięcia kamienia lub metalu z niewielką tylko trudnością (dodając +1 do Krzepy w testach związanych ze zniszczeniem jakiegoś obiektu). Bestia ujawnia się także przez pazury, które są straszliwą bronią przeciw innym nieśmiertelnym. W walce zadają one +2 obrażenia oraz są zdolne zadawać Prawdziwe Rany.

Poziom 3 Przemiana w Żywioty

Forma Mgły: Aktywacja 1 (ofensywna i użytkowa): Ta prawdziwie niepokojąca moc umożliwi wampirowi przekształcenie się w mgłę. Jego fizyczność rozpada się w mglisty obłok, ale pozostaje wciąż pod całkowitą kontrolą woli nieśmiertelnego. Mgła porusza się bardzo szybko i może prześlizgiwać się pod drzwiami, przez sito, rury i inne małe otwory. Chociaż silne wiatry mogą zanieść wampira daleko od wybranego celu, to nawet huragan nie rozproszy jego mglistego kształtu. Forma Mgły ma wiele zalet. Możesz lotnie przemieszczać w dowolnym kierunku z prędkością marszu, fizyczne ataki nie mogą ci zaszkodzić i z łatwością przeciskasz się przez najmniejsze otwory. Ponadto promienie słoneczne i ogień rażą cię z mniejszą siłą - otrzymujesz obrażenia mniejsze o 1.

Nieśmiertelny w formie mgły może używać dyscyplin, na które pozwala mu jego manifestacja (nie może np. używać Prezencji ani Dominacji bowiem wymagają one posiadania twarzy lub kontaktu wzrokowego). Jeśli pragnie przemienić się w trakcie walki, musi wygrać w teście Krzepy przeciwko Zręczności przeciwnika (Wampir aktywujący dyscyplinę musi wybrać w tym momencie którąś z akcji defensywnych – niemożliwe jest atakowanie przy jednoczesnym skupianiu się na przemianie. Otrzymuje jednak do niej premię +1). Jeśli test się powiedzie Nieumarły przyjmuje wybraną postać pod koniec rundy i może bezpiecznie oddalić się (chyba, że przeciwnik posiada jakąś broń, która byłaby w stanie go zranić).

Wniknięcie w Ziemię: Aktywacja 2 (użytkowa): Jedną z najbardziej cenionych mocy, jakie posiadają Gangrele - Wniknięcie w Ziemię - umożliwia wampirowi zespolenie się z ziemią. Nieśmiertelny dosłownie zapada się pod ziemię, przemieniając tak swoją substancję, by związała się z glebą. Chociaż wampir potrafi zanurzyć się całkowicie w ziemi, nie może się w niej poruszać. Nie może też wniknąć w ziemię, przechodząc po drodze przez inną substancję. Drewniane listwy, a nawet sztuczny torf blokują skuteczność Wniknięcia w Ziemię. Oczywiście jest stosunkowo prostą sprawą dla wampira na tym poziomie, wysunąć pazury i wyrwać wystarczająco dużo podłogi, by dokopać się do żywej gleby. Zagrzebując się w ziemi, wampir uzyskuje całkowitą ochronę przed słońcem z zewnątrz. Będąc pogrzebanym, wampir jest czymś pomiędzy ciałem i ziemią. Jego forma istnieje pomiędzy światem fizycznym i przestrzenią astralną. Dlatego wampir jest trudny do wykrycia, nawet nadnaturalnymi środkami. Jednakże zniszczenie gleby, którą zajmuje nieśmiertelny, lub przeszkodzenie jego obecności w królestwach astralnych, przywraca go natychmiast do fizycznego świata (i do pełnego przebudzenia). Jego ciało opuszcza glebę, zrzucając z siebie brud.



ZNIEKSZTAŁCENIE

Typ: Dyscyplina Specjalna, niedostępna dla Pariasów;

Klany: Tzimisce;

Zniekształcenie jest popisową mocą Tzimisce i jest praktycznie nieznane poza klanem. Podobne w pewnych aspektach do Transformacji, Zniekształcenie pozwala Diabłom kształtować i rzeźbić ciała oraz kości swoje i innych. Kiedy Tzimisce używa Zniekształcenia, by zmieniać śmiertelnych, ghuli i wampiry wyższych pokoleń, efekty mocy są trwałe. Wampiry równych lub niższych pokoleń mogą leczyć efekty Zniekształcenia, tak jakby to były poważne obrażenia. Oczywiście osoba obdarzona tą mocą może zawsze przekształcać swoje ciało. Zauważ, że chociaż ta Dyscyplina pozwala wywołać potężne i przerażające efekty, osoba nią obdarzona musi mieć kontakt ze skórą i często musi fizycznie wyrzeźbić upragniony kształt. To stosuje się nawet do używania mocy na sobie. Tzimisce uczeni w Zniekształceniu są często nieludzko piękni. Ci mniej biegli w sztuce są po prostu nieludzy. Uwaga: Nosferatu zawsze potrafią wyleczyć z powrotem zmiany wywołane przez Zniekształcenie, a przynajmniej te, które ich upiększają. Starożytna klątwa klanu nie może zostać odwrócona nawet przez Przedpotopowca klanu Tzimisce (o którym mówi się, że został zniszczony).

Poziom 1

Kształtowanie Ciała

Aktywacja 1 (użytkowa): Kształtując ciało, Wampir jest w stanie uleczyć do 3 stanów obrażeń u siebie lub u innych. Użycie tej dyscypliny zawsze wywołuje ból. Kainita może w ten sposób uzdrawiać zarówno śmiertelnych jak i istoty nadnaturalne.

Aktywacja 2 (użytkowa): Korzystając z tej zdolności Tzimisce może zmieniać swój wygląd, czyniąc się bardziej przerażającym lub nieludzko pięknym. W ten sposób może także wpływać na wygląd innych zmieniając rysy ich twarzy, odcień skóry czy budowę ciała. Użycie tej zdolności na jednej osobie jest możliwe tylko raz w czasie LARPA i powinno zostać ustalone z Mistrzem Gry. Efekt pozostawiamy wyobraźni graczy i ich zdolności do szybkiej zmiany makijażu.

Poziom 2

Kształtowanie Kośćca

Aktywacja 1 (ofensywna): Pozwala wampirowi zmieniać swoje ciało w broń (tworząc np. ostre kościane kolce, przypominające szpony lub pokrywać się kostnym pancerzem). Wykorzystanie jej umożliwia stworzenie broni zadającej +2 Prawdziwe Obrażenia lub osłonięcie ciała zbroją redukującą rany o 2 stopnie. Tylko jeden efekt jest możliwy na raz, Tzimisce może jednak w każdym momencie ponownie użyć dyscypliny, aby zmienić jej działanie (każdorazowo wymaga to wydania 1 PK).

W ten sposób Wampir może modyfikować nie tylko swoje ciało, ale także ciała innych Nieumarłych. Wymaga to jednak ich zgody (w przeciwnym wypadku ofiara ma prawo do testu Krzepy przeciwko Woli Diabła).

Aktywacja 1 (użytkowa): Nieumarły jest w stanie zadawać innym straszliwe rany, przemieszczając ich kości i zmieniając budowę tkanki. Użycie tej dyscypliny wymaga skupienia (nie może ona być wykorzystana w czasie walki – lecz może służyć do torturowania jeńców lub karania opornych) oraz wygrania w teście Woli przeciwko Krzepie ofiary. Wampir może w ten sposób zadać ofierze do 3 stopni obrażeń. Są to Rany Prawdziwe i muszą być leczone jako takie.

Poziom 3

Przerażająca Postać

Aktywacja 1 (ofensywna): Tzimisce używają tej mocy, by stać się przerażającymi potworami. Oczywiście to zapewnia znaczne korzyści w walce. Wzrost wampira rośnie do dwóch i pół metra; skóra staje się zielonkawo-szara lub pokrywa się szaro - czarną chityną, ramiona stają się kleiste, zakończone mocnymi, czarnymi paznokciami - podobne do kończyn małpy; a twarz przypomina koszmar. Rząd kręgów wyłazi z kręgosłupa, a zewnętrzny pancerz wydziela nieprzyjemnie pachnący śluz. W tej formie Kainita otrzymuje +2 do zadawanych obrażeń (są to Rany Prawdziwe) oraz -2 do otrzymanych (z uwagi na pancerz i egzoszkielet). Jego Krzepa i Żywotność wzrastają także o 1. Forma ta utrzymuje się przez całą scenę walki lub przez 5 minut (poza walką). Ujrzenie jej przez osoby nieprzyzwyczajone do takich widoków może powodować Rotshreck (zgodnie z decyzją Mistrza Gry).

