

Sigil of Scream

Predatoring

Ta unikalna dyscyplina stanowi specjalizację linii krwi Velacorati, której pozwala na eksplorację snów swych ofiar. Nazwa nawiązuje do drapieżnej natury Wiedźm, jako istot polujących w nocy w świecie snów. Nauka tej Dyscypliny jest niezwykle ważna, albowiem umożliwia Wampirowi pożywanie się energią krwi, co jest nieodzowne dla jego przetrwania. Co więcej, każdy wtajemniczony w jej sekrety zaczyna doskonale orientować się w Umbrze i nie odczuwa zagubienia, które jest udziałem większości Wampirów, gdy wkraczają one do świata ducha. Sprawia to, iż nierzadko wiekowe wiedźmy zaczynają po jakimś czasie traktować Umbrę jako bliższy sobie plan, niż świat materialny.

Dyscypliny tej mogą nauczyć się jedynie potomkowie Lilith. Dzieci Kaina nie są w stanie posiadać jej sekretów, albowiem efekt ich klątwy oddzielił je na zawsze od świata ducha. Aby móc jej używać Velacorati musi żywić się esencją krwi, pozyskiwaną od Śniącego w jego własnym śnie. Jeśli tego nie czyni, jego połączenie ze światem duchowym ulega osłabieniu, co po trzech dniach postu prowadzi do utraty zdolności korzystają z Predatoringu. Jedynym sposobem odzyskania utraconych mocy, jest wypicie przynajmniej 1 Punktu Krwi od członka klanu, który zachował zdolność wkraczania w sny. Jeśli jednak z jakichś powodów nie jest to możliwe, Velacorati może przez jakiś czas przeżyć odżywiając się krwią żywych tak, jak czynią to inne wampiry. Jego więź ze światem duchów będzie jednak słabnąć, co po 30 dniach prowadzi zwykle do zapadnięcia w letarg.

Predatoring posiada także działanie pasywne, sprawiając, iż praktykujący je jest w stanie modyfikować swoją formę astralną. Każdy punkt tej Dyscypliny pozwala na wykonanie jednej modyfikacji dotyczącej wyglądu ciała astralnego wampira. Velacorati może: zmienić kolor oczu, włosów, skóry, dodać sobie nietypowe odzienie (np. szatę z pajęczyny, zbroję z łuski smoka), dodać nadnaturalną cechę wyglądu (np. otaczający postać blask, ciemność, skrywająca twarz pod kapturem, wiatr poruszający szatami postaci) i tym podobne rzeczy. Są to jednak modyfikacje czysto estetyczne i nie mała wpływu na możliwości i Atrybuty postaci (nawet jeśli Wiedźma wyśni zdobiacą ją zbroję, zbroja ta nie będzie miała żadnego wpływu na ochronę przed obrażeniami). Każde dwie zmiany pozwalają jednakże podnieść Wygląd astralnej formy postaci o 1. Co więcej są one stałe i raz wybranych cech nie można już zmienić.

• Porzucenie Skorupy

Zdolność ta pozwala Wiedźmie opuścić własne ciało, wychodząc w Astral – podobnie jak Nadwrażliwość na poziomie 4. Występują tu jednak pewne subtelne różnice – po pierwsze Wampir nie może poruszać się z szybkością większą niż jego zwyczajowe tempo (chodzenia lub biegania). Po drugie może swobodnie używać wszystkich posiadanych Dyscyplin (za wyjątkiem czysto fizycznych jak Potencja i Odporność). Przebywając w tej formie nie może także odejść zbyt daleko od własnego ciała. W czasie gdy dusza Velacorati znajduje się w Umbrze, ciało pozostaje nieruchome i zupełnie nieświadome. Wampir nie ma także pojęcia co się z nim dzieje. Jeśli zostanie ono zniszczone spotyka go Śmierć Ostateczna. Jeśli Wiedźma posiadająca ten stopień Predatoring nauczy się Nadwrażliwości poziomu 4, wszystkie premie z tego tytułu (a więc szybkość poruszania się i zasięg) automatycznie aplikują się względem jej formy astralnej.

Mechanika: Gracz wykonuje rzut na Siłę Woli ST 7. Każdy sukces pozwala mu oddalić się od ciała na odległość 500 m. Jeśli rzut się nie powiedzie, kolejny wykonać można dopiero po godzinie medytacji. Zdolność ta trwa tak długo jak długo lilitu życzy sobie tego i kończy się wraz z powrotem do ciała.

•• Wrota Snów

Na tym poziomie lilitu jest w stanie otwierać wrota do snów innych osób i wnikać w nie. Aby to uczynić, musi stać nad śpiącą osobą w formie astralnej. Następnie kreśli symbole związane z mocą Lilith, które otwierają przejście. Przyjmuje ono formę skrzącego się księżycowym blaskiem portalu, który zamyka się po tym, jak Wampir z niego skorzysta.

Znajdując się we śnie Velacorati zyskuje dodatkowo zmysł pozwalający mu rozpoznać Śniącego i odróżnić go od innych elementów onirycznej rzeczywistości. Jest to bardzo istotne, gdyż to właśnie jego krew stanowi mistyczną esencję, której lilitu potrzebują, aby zachować swoje zdolności. Esencję krwi posiadają jedynie ludzie (zwierzęta są jej pozbawione) i stanowi ona bowiem kwintesencję duszy. Śmiertelnik zaatakowany we własnym śnie traci nie tylko Punkty Krwi, lecz także 1 punkt S.W. (za każdy atak). W tym czasie sen zmienia się zwykle w koszmar lub męczący majak o seksualnej naturze, który nie pozwala zregenerować utraconej Siły Woli.

Spijanie krwi innego rodzaju, niż krew Śniącego może być oczywiście przyjemne jako doznanie sensualne, nie przynosi jednak żadnych dodatkowych korzyści.

Mechanika: Otwarcie wrót wymaga wydania 1 PK. Wejście do snów zwykłych Śmiertelników następuje automatycznie. Jednakże wkraczając w sny istot nadnaturalnych Wampir musi wykonać test S.W. (stopień jest równy S.W. Śniącego). Sam proces trwa trzy rundy. Wydostanie się ze snu możliwe jest przez taki sam portal, co wymaga wydania PK, nie jest jednak związane z żadnym testem.

Przyjmuje się, iż ludzie posiadają zwykle 5 punktów Esencji Krwi. Osoby o dużej energii życiowej (np. dzieci) mogą posiadać ich więcej, a osoby chore lub osłabione – mniej. Każdy wypity punkt Esencji Krwi sprawia, iż ofiara traci Punkt Krwi, tak jakby wampir żywił się na niej normalnie. Jeśli jednak jej Esencja spadnie do 0 - zaatakowany umiera. Każdy atak odbiera także ofierze 1 punkt Siły Woli. Atak tego typu zawsze pozostawia ofiarę osłabioną i chorą, choć nie zadaje fizycznych obrażeń. Warto także pamiętać, iż ofiara słabnąc zapada w coraz głębszy sen i przeżywany koszmar nie jest w stanie jej obudzić. Esencja Krwi odnawia się w tempie 1 punktu na dwie doby wypoczynku.

••• Dar Smoka

Lilitu czezą swą Matkę pod postacią Czarnego Smoka i wierzą, że uderzenia jego potężnych skrzydeł rodzą nocne wichry, które unoszą ich dusze ku snom ofiar. Poznanie tego poziomu Dyscypliny pozwala im wezwać jej moc, co umożliwia przemianę formy astralnej na podobieństwo wspomnianej bestii. Możliwe jest osiągnięcie różnych efektów, najczęściej jednak przyjmują one jedną z trzech postaci:

Czarne Skrzydła – Z ramion lilitu wyrastają potężne skrzydła podobne do skrzydeł nietoperza, które pozwalają postaci latać całkowicie bezgłośnie i z dużą szybkością (jakby posiadała Lot na 3). Można ich także użyć w walce, by ogłuszyć przeciwnika (manewr o ST 7, zadaje jedynie połowę obrażeń, lecz ogłusza wroga na tyle rund ile osiągnięto sukcesów w teście). W locie postać może udźwignąć dodatkowy ciężar wartości własnej wagi.

Kły Nocny – z dłoni lilitu wyrastają ostrza podobne do kłów, pozwala to wampirowi atakować dłońmi, zadając poważne obrażenia z siłą +1, udany atak pozwala także spać z przeciwnika punkt krwi.

Oblicze Smoka – Velacorati przekształca swą postać i rysy na podobieństwo bestii, co sprawia, iż zaczyna budzić strach, we wszystkich istotach śmiertelnych. Istoty nadnaturalne mogą oprzeć się tej mocy wykonując test S.W. o ST 7.

Mechanika: Używający dyscypliny deklaruje, z którego efektu chce skorzystać. Aktywowanie go wymaga wydania 1 PK i trwa całą rundę. Zmiany odnoszą się tylko do formy astralnej i utrzymują się przez kolejną godzinę, co pozwala postaci na korzystanie z zapewnianych przez nie możliwości. Możliwe jest wykorzystanie tylko jednego efektu na raz, każdy kolejny zastąpi po prostu poprzedni efekt.

Jeśli gracz sobie życzy może wymyślić własną wersję powyższych przemian, nie może ona jednak wpływać na jego podstawowe współczynniki (np. zwiększając Siłę czy Zręczność), a jedynie zapewniać mniej znaczące zmiany (np. +1 do Obrażeń, lub jakąś zdolność specjalną). Mistrz Gry musi każdorazowo zaakceptować taką propozycję, mając na uwadze, iż efekt użycia tej mocy Predatoringu zawsze będzie przyjmował przerażający i koszmarny charakter.

•••• Cieleśny Koszmar

Moc woli Velacorati jest tak wielka, iż może on zmieniać nie tylko swą formę astralną, ale i fizyczną, ewokując efekty Daru Smoka lub Formy Nocnego Łowcy w świecie jawy.

Mechanika: Aby użyć którejś z wyżej opisanych mocy do przemiany ciała fizycznego, Wampir musi wydać dodatków 1 PK (poza zwyczajowym kosztem Dyscypliny). Przemiana fizyczna trwa pełne trzy rundy. Jej efekt utrzymuje się przez scenę.

••••• Forma Nocnego Łowcy

Velacorati uzyskuje teraz zdolność przemiany formy astralnej w budzącą groźbę bestię o naturze podobnej do wilka, smoka i nietoperza. Jego paszcza wydłuża się i wypełnia ostrymi zębami, oczy gorzeją w mroku a ręce zakończone są długimi szponami. Z pleców wyrastają czarne, błoniaste skrzydła, zaś grzbiet pokryty jest smoczą łuską. Szczegółowy wygląd bestii różni się w zależności od Wampira, jednakże zawsze budzi groźbę. Średniowieczne legendy pełne są opisów spotkań z podobnymi istotami.

Mechanika: Przemiana trwa jedną rundę i wymaga wydania 2 PK. W tej formie Wampir uzyskuje zdolność zadawania obrażeń za pomocą kłów lub szponów z modyfikatorem +2, otrzymuje także +2 punkty pancerza. Ponadto dostaje dwie dodatkowe kości do wszystkich testów dotyczących siły, zręczności i wytrzymałości. Budzi także strach we wszystkich istotach, które nie są przyzwyczajone do takiego widoku (test S.W. o ST – 7). Efekt utrzymuje się do przez całą scenę.

••••• Zmysł Łowcy

Velacorati uzyskuje specjalny zmysł, pozwalający mu wyczuć wszelkie obce ingerencje mające miejsce we śnie, w którym się obecnie znajduje. Pozwala mu to wykryć obecność innych istot, nie będących elementem onirycznej rzeczywistości, lecz gośćmi, którzy wkroczyli do niej podobnie, jak on. Zdolność ta jest niezwykle pomocna przy unikaniu zagrożeń i ocaliła niezycie wielu lilitu, pozwalając im w porę umknąć przed członkami Ratriseny.

Mechanika: Po nauczaniu się tej mocy Dyscypliny użycie zmysłu staje się naturalne i nie wymaga palenia Krwi. Za każdym razem gdy we śnie, w którym przebywa Lilitu pojawi się inna istota lub ma miejsce jakaś ingerencja magiczna, Narrator w tajemnicy przed graczem wykonuje test Percepcji + Kosmologii (ST = 7). Jeden sukces oznacza, iż postać zdaje sobie sprawę z jakiegoś obcego wpływu, zaś każdy kolejny ujawnia dalsze informacje co do jego natury (np. odległość od źródła, jego rodzaj etc).

••••• Krwawe Łzy

Velacorati zyskuje możliwość wydobycia esencji duszy wprost z żywego i przebudzonego celu. Aby to uczynić, musi zakląć duszę unieruchomionej ofiary, szepcząc do jej ucha koszarne zaklęcia. Esencja pojawia się jako krwawe zły wypływające z oczu ofiary. Zebranie ich i wypicie pozwala podtrzymać więź ze światem ducha, oraz odzyskać ją, jeśli została wcześniej utracona.

Mechanika: Jest to jedyna zdolność Predatoringu, która nie zanika, jeśli Velacorati straci swe połączenie z Umbrą. Zaklinanie wymaga wydania własnych 2 PK oraz kwadransa całkowitego skupienia. Następnie Wampir wykonuje test S.W. o trudności równej aktualnemu poziomowi S.W. ofiary. Jeśli moc wykorzystywana jest na innej istocie nadnaturalnej, do testu należy dodać +1. W przypadku osiągnięcia sukcesu Lilitu może uzyskać 1 punkt esencji krwi na każdy uzyskany sukces. Pech powoduje automatyczne wpadnięcie w szal z powodu głodu i frustracji.

••••• Ścieżki Nocnego Wichru

Za pomocą tej zdolności Lilitu może przenieść się do wybranego Śniącego, bez konieczności podróżowania do niego w formie astralnej (która czasem może wiązać się z pokonaniem trudności czy odnalezieniem celu). Wystarczy, że prawdziwe imię ofiary jest mu znane. W takim wypadku po wyjściu z ciała należy wyszeptać je wzywając moc nocnego wiatru (moc Dyscypliny może zostać użyta jedynie na otwartej przestrzeni). Za jego pomocą Velacorati zostaje natychmiast przeniesiony do miejsca, gdzie znajduje się śpiący.

Mechanika: Wampir skupia się na rundę i wydaje 2 PK. Jeśli tylko cel, którego imię wyszeptał w momencie użycia Dyscypliny znajduje się we śnie, Lilitu zostaje natychmiast do niego przeniesiony, bez potrzeby odbywania tej drogi samodzielnie. Nie musi przy tym znać położenia celu, ani odległości jaką musiałby przebyć. Jeśli zapragnie wrócić do ciała, musi wyszeptać swoje imię i wydać kolejne 2 PK, co pozwoli mu wrócić do niego natychmiast.

••••• Księżycowa Brama

Lilitu może znajdując się w formie astralnej otwierać wrota do Mrocznej Umbry lub Wysokiej Umbry. Stworzenie pierwszego z wymienionych portali możliwe jest w czasie ubywającego księżyca, stworzenie drugiego zaś w okresie, gdy księżyc rośnie.

Mechanika: Otwierając bramę Wampir musi pozostać skupiony przez 3 rundy i wydać 3 P.K. Następnie zaś testuje Manipulację + Kosmologię. W czasie pełni stworzenie przejścia do Wysokiej Umbry ma ST = 6. W każdej innej fazie rośnie o 1. Podobnie stworzenie wrót do Mrocznej Umbry w czasie nowiu ma ST = 6, zaś w innych fazach malejącego księżyca rośnie o 1. Portal istnieje godzinę na każdy sukces, korzystać mogą wszystkie istoty znajdujące się w Umbrze. Velacorati może zamknąć wrota samym aktem woli, nie paląc krwi, o ile tylko znajdują się one w zasięgu jego wzroku.

••••• Nawałnica Terroru

Wola Lilitu jest w stanie zmienić naturę snu, w której Wampir się znajduje. Sięgając ku lękom i obsesjom Śniącego może on przekształcić niewinne marzenie w upiorny koszmar, z którego nie można się zbudzić.

Mechanika: Wampir wydaje 2 PK i wykonuje test Woli (ST = Wola Śniącego). Każdy sukces pozwala mu poznać jedną fobię lub obsesję ofiary i zmanifestować ją w jej śnie. Elementy te pojawiają się zgodnie z jego wolą i mogą zostać użyte do atakowania przeciwników jak i torturowania samego Śniącego. Istota, która spotka się z własnymi lękami w ten sposób traci 1 punkt Siły Woli na każdy lęk, który uwolnił jego oprawca. Nie może także obudzić się dopóki Wampir nie opuści jej snu, lub do czasu, gdy nie wstanie świt.

••••••• Ewokacja Koszmarów

Wampir może wyzwolić koszmary Śniącego jako osobne byty, które przybiorą fizyczną formę w świecie jawy. Przyjmują one postać samodzielnych istot, zrodzonych z najgłębszych lęków i paranoi. Stworzenia te są na tyle inteligentne by wykonywać proste polecenia i działać samodzielnie. Potrafią także posługiwać się językami, które znała osoba z której umysłu powstały. Aby istnieć muszą być jednak zasilane przez strach, którym się żywią, lub też energię życiową pozyskiwaną z krwi.

Mechanika: Aby osiągnąć cel Lilitu musi wykonać rytuał nad pogrążoną we śnie osobą, kreśląc na jej piersiach i czole znaki za pomocą własnej krwi (koszt 1 PK). Następnie zaklina koszmary, które pojawiają się jako cienie, aby przyjęły fizyczną formę, karmiąc je własną krwią. Wymaga to wydania kolejnych 3 PK oraz wykonania testu Charyzma + Okultyzm (ST = 8). Każdy sukces w tym teście sprawia, iż koszmary pozostaną w świecie jawy przez jedną noc, wykonując polecenia osoby, która je sprowadziła (Wampir musi jednak nadal karmić je krwią, swoją lub czyjąkolwiek przelewając każdej nocy 3 kolejne punkty). Przyjmują one najczęściej postać upiornych istot, zdolnych do samodzielnego działania. Osoba, której koszmary wezwano w czasie trwania efektu rytuału pozbywa się swych zwyczajowych fobii. Jeśli jednak ujrzy własny lęk w formie fizycznej znajdzie się automatycznie w stanie katatonii wywołanej przez czystą groźbę.

Koszmary posiadają zdolność wywoływania strachu w śmiertelnikach (test Woli ST = 9) i istotach nadnaturalnych (test Woli o ST = 7), a ponadto posiadają broń naturalną (szpony, kły etc) zadającą Prawdziwe Obrażenia. Mogą mieć też inne, nadprzyrodzone możliwości, zależnie od wyobraźni, decyzji i humoru Narratora (np. lot, sfera ciemności, przemiana w mgłę czy rój robactwa etc). Zaleca się, by Mistrz Gry sam opracował te moce. Lilitu bowiem nigdy nie powinien być pewien co właściwie uda mu się wezwać...