

Le capacità comuni a tutte le creature

- Materializzazione: 1 vrill
- Sensi sviluppati: a piacere
- Rivelamento: punteggio base + bonus se pompate le seguenti caratteristiche: “Mentali” e “concentrazione”. Il Rilevamento costa 1 ps per attivazione.
- Celamento: Punteggio base + bonus se pompate le seguenti caratteristiche: “Mentali” e “nascondersi”
- Per punti potere si intendono punti liberi da spendere nei poteri delle creature. I poteri delle creature sono da considerarsi “Doni” ed anche la spesa dei puntipotere varia un poco concettualmente. Ad esempio un dono di livello 3 costa 3 punti potere... ma questo non vuol dire che si possiedono i doni di quella categoria
- UmbralWalking: Punti UM in base al loro livello di Vrill Use. Attenzione: Anche se non possiedono i requisiti l’evocatore e’ un grado di farli arrivare nel mondo materiale, questo in ogni modo implica la spesa di punti UM
- Le creature possono ricaricarsi di PW , UM e Vrill solo nei loro mondi. Talvolta il Vrill può essere somministrato stando vicino ad un Caern o tramite altri poteri. In ogni modo una permanenza prolungata causa sofferenza e danno alla creatura. Allo scadere del tempo di permanenza la creatura perde un terzo dei propri pf e per ogni periodo di tempo pari a metà del proprio tempo di permanenza perde la metà del suo punteggio corrente
- Se una creatura arriva a zero punti ferita diventa un globo d’energia spirituale, in cui la sua essenza diventa dormiente. A volte da questo globo (tramite poteri vari) è possibile far rinascere la creatura, altre volte il globo diventa piccolo per poter tornare nella propria realtà dove si ritroverà a vagare per millenni prima di poter tornare una creatura spirituale (di livello inferiore comunque). Esempio pratico: Se una wraith di primo livello varca le 3 ore perde 1/3 dei propri pf. Se rimane ancora nella realtà per un tempo pari a 1 ora e mezza (la metà del proprio periodo di permanenza) perde la metà dei propri pf e così per ogni ora e mezza successiva.
- **IMPORTANTE**, a livello concettuale: Una creatura si trova O nell’ombra O nel mondo materiale. Se si trova nel mondo umbra **IN GENERE** non può ne’ origliare ne’ spiare..e nemmeno rendersi conto di dove sia il padrone. Gli evocatori di creature permanenti sanno che **LE LORO CREATURE SONO INVISIBILE e INTANGIBILI** nel nostro mondo, a meno che uno non abbia certi poteri.
- Quando si percepisce la vicinanza delle creature si intende che **NON** solo le si può percepire nel nostro mondo ma anche nell’altra realtà’. Attenzione però: Percepire una creatura nell’al di là’ ci dà un relativo vantaggio: infatti seduti sul letto di casa nostra, nella dimensione sovrapposta, potremmo avere una creatura di 10 livello..che noi percepiamo e con la quale possiamo **TENTARE** di comunicare...insomma non sempre e’ sufficiente “percepire” per capire con chi abbiamo a che fare.

WRAITH (LIVELLO 1)

Permanenza realtà	3 ore
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	7 – 5 – 3
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	15
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	50
PW	17
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo

Descrizione

Sono wraith giovani, appena "nate", facili preda. Sono ottime spie nonché utili per il rivelamento

WRAITH (LIVELLO 2)

Permanenza realtà	4 ore
Celamento	25
Rivelamento	25
Tratti base	7 – 5 – 3
Punti liberi tratto	6
PuntiPotereSpendibili	6
PuntiAbilitàSpendibili	10
ConGeneralispendibili	25
Vrill	20
Vrill Use	1
Vrill Healing	2
PF	80
PW	20
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Conoscono gli Arcanoi Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo

Descrizione

Sono wraith che non sono alle prime armi e conoscono già abbastanza il mondo

WRAITH (LIVELLO 3)

Permanenza realtà	7 ore
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	15
PuntiPotereSpendibili	12
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	50
Vrill	30
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	120
PW	25
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3
Descrizione	
Sono wraith che hanno il coraggio di avventurarsi nelle shadowlands senza guida...anzi loro sono guide spesso	

WRAITH (LIVELLO 4)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	20
PuntiPotereSpendibili	15
PuntiAbilitàSpendibili	20
ConGeneralispendibili	60
Vrill	35
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	200
PW	27
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Viaggiano a 300 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3 Presentano Potence livello 5, Fortitude livello 5, celerità livello 5 Ed inoltre chimermismo fino a livello 2
Descrizione	
Chiamati anche gli esploratori: Sono individui in grado di esplorare il mondo materiale	

WRAITH (LIVELLO 5)

Permanenza realtà	15 ore
Celamento	35
Rivelamento	35
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	25
PuntiPotereSpendibili	25
PuntiAbilitàSpendibili	30
ConGeneralispendibili	70
Vrill	50
Vrill Use	4
Vrill Healing	5
PF	250
PW	35
Self Control	4
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Viaggiano a 500 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3,4,5 Presentano Potence livello 5, Fortitudo livello 5, celerità livello 5 Ed inoltre chimermismo fino a livello 4 (non salto nel dreaming!)

Descrizione

Sono tra le wraith più antiche, ma non sono leader del mondo delle wraith. Sono spesso wraith di gente famosa, ma che non è diventata leggenda

SPETTRI

SPETTRO BASE (LIVELLO 3)

Permanenza realtà	7 ore
Celamento	35
Rivelamento	35
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	15
PuntiPotereSpendibili	12
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	50
Vrill	30
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	150
PW	25
Self Control	1
Bestia	8 (standard)
Capacità speciali	Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi ed i DarKArcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3 Hanno artigli spirituali che fanno danni aggravati a tutti i tipi di spiriti. Possono corrompere e disgregare oggetti materiali solo toccandoli. (Tranne oggetti magici).

Descrizione

Gli spettri sono, di base, Wraith che sono diventati agenti dell'oblivion, possiedono poteri superiori alle wraith e sono temuti ovunque nelle shadowlands. Gli spettri più potenti diventano creature di diversa natura, dense di potere dell'oblivion.

NEPHWRACK (LIVELLO 4)

Permanenza realtà	9 ore
Celamento	35
Rivelamento	35
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	20
PuntiPotereSpendibili	15
PuntiAbilitàSpendibili	20
ConGeneralispendibili	50
Vrill	30
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	200
PW	27
Self Control	1
Bestia	8 (standard)
Capacità speciali	<p>Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi ed i DarKArcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3 Hanno artigli spirituali che fanno danni aggravati a tutti i tipi di spiriti. Possono corrompere e disgregare oggetti materiali solo toccandoli. (Tranne oggetti magici).</p> <p>Respiro MIASMAL: Permette di Soffiare, con una sfida di lancio, un vapore spirituale che fa 30 aggravate per livello di Vrill use a creature spirituali e 10 per livello di blood use contro creature materiali.</p> <p>Fortitude 5, celerità 5, potenze 5</p> <p>Possono evocare tempeste che disturbano il passaggio umbra tra shadowlands e gli altri mondi (bisogna spendere x3 il punteggio um necessario).</p>

Descrizione

I Nephwrack sono spettri più potenti, fatti quasi esclusivamente di essenza dell'oblivion. Si narra inoltre che conoscano molti segreti riguardo al modo in cui l'Oblivion opera.

SHADE (LIVELLO 5)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	45
Rivelamento	45
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	30
PuntiPotereSpendibili	30
PuntiAbilitàSpendibili	30
ConGeneralispendibili	70
Vrill	50
Vrill Use	4
Vrill Healing	5
PF	250
PW	30
Self Control	2
Bestia	8 (standard)
Capacità speciali	<p>Viaggiano a 200 km/h nel nostro mondo Conoscono gli Arcanoi ed i DarKArcanoi Hanno come default i poteri di Via della mente, livello 1,2,3,4,5 Hanno artigli spirituali che fanno danni aggravati a tutti i tipi di spiriti. Possono corrompere e disgregare oggetti materiali solo toccandoli. (Tranne oggetti magici).</p> <p>Respiro MIASMAL: Permette di Soffiare, con una sfida di lancio, un vapore spirituale che fa 30 aggravate per livello di Vrill use a creature spirituali e 10 per livello di blood use contro creature materiali. Fortitude 5, celerità 5, potenze 5</p> <p>Possono evocare tempeste che disturbano il passaggio umbra tra shadowlands e gli altri mondi (bisogna spendere x3 il punteggio um necessario).</p> <p>Uccidi Il fratello: Tramite questo potere possono con una sfida mentale su occulto disgregare una wraith se riescono a toccarla (costa 3 punti vrill) e darla in pasto alle energie dell'oblivion. Questo potere funziona anche su altre creature spirituali, togliendo un terzo dei loro pf per ogni tocco (danno non assorbibile).</p> <p>Nel mondo materiale hanno via della distruzione livello 1,2,3,4,5.</p>

Descrizione

I Nephwrack sono spettri più potenti, fatti quasi esclusivamente di essenza dell'oblivion. Si narra inoltre che conoscano molti segreti riguardo al modo in cui l'Oblivion opera.

Creature del Dreaming (alcune)

Goblin (Livello 1)

Permanenza realtà	20 ore
Celamento	40
Rivelamento	10
Tratti base	5 – 3 – 2
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	15
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	30
PW	15
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Può scavare gallerie sotterranee e creare cunicoli sicuri. Con il palmo della sua mano e' in grado di far sbriciolare la roccia
Descrizione	
I goblin sono interessanti creature in grado di scavare lunghe e profonde gallerie, sicure. Solo i nani li superano in quest'arte, non tanto in fatto di sicurezza quanto piuttosto in fatto di accuratezza. Sono alti la meta' di un uomo	

CHIMERA (LIVELLO 1)

Permanenza realtà	1 ora
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	3 – 3 – 3
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	2
ConGeneralispendibili	-
Vrill	5
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	20
PW	-
Self Control	-
Bestia	-
Capacità speciali	1 capacità legata al tipo di chimera, da concordare con il narratore. (Ad esempio: un cavallo unicorno, potrà usare il proprio corno per un piccolo incantesimo, ad esempio Presence 3). Invulnerabili a poteri mentali e/o sociali

Descrizione

Sono creature deboli relativamente (al primo livello) ma l'aspetto da non dimenticare e' che NON SONO SENZIENTI. Sebbene sembrano fare ragionamenti essi sono automi! Sono automi creati dalla fantasia!

GNOMI (LIVELLO 2)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	5 – 3 – 2
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	3
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	20
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	20
PW	10
Self Control	3
Bestia	1 (standard)
Capacità speciali	Sono illusionisti, e sono abilissimi nel creare chimere. Le chimere create scappano, ma possono governare una chimera (di massimo livello 1). Chimerismo 1,2,3,4 Aprire porte e sbloccare congegni

Descrizione

Gli gnomi sono alti un terzo l'altezza media di un uomo. Sono illusionisti e piccoli ladri. Possono avere una chimera compagna grazie al loro potere di illusione. (Spesso sono animali con i quali possono viaggiare..o volare).

CHIMERA (LIVELLO 2)

Permanenza realtà	1 ora
Celamento	25
Rivelamento	25
Tratti base	3 – 3 – 3
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	-
Vrill	5
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	60
PW	-
Self Control	-
Bestia	-
Capacità speciali	3 capacità legata al tipo di chimera, da concordare con il narratore. Invulnerabili a poteri mentali e/o sociali

Descrizione

Chimere avanzate

FOLLETTO (LIVELLO 2)

Permanenza realtà	1 ora, altrimenti vedi sotto.
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	3 – 3 – 3
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	20
Vrill	7
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	15
PW	15
Self Control	1
Bestia	1
Capacità speciali	<p>Divinazione (Visione, simile ai Malkavian) Trucchetti oscuri (vedi Mytherceria) Ancora umana: Sono in grado di ancorarsi ad un umano, dandogli ispirazione e consigli, nello stesso la fantasia dell'umano (generalmente un bimbo) lo nutre del vrill necessario. Charme (funziona come costrizione di presence e la sua variante livello. Possono fare in modo che il beneficiario sia una persona diversa da loro. Volano</p>

Descrizione

I Folletti sono piccole creature molto curiose, Sono piccoli ed indifesi ma presentano piccole capacità straordinarie.

CHIMERA (LIVELLO 3)

Permanenza realtà	2 ore
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	5 – 5 – 5
Punti liberi tratto	7
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	10
ConGeneralispendibili	-
Vrill	10
Vrill Use	2
Vrill Healing	2
PF	100
PW	-
Self Control	-
Bestia	-
Capacità speciali	<p>5 capacità legata al tipo di chimera, da concordare con il narratore. Invulnerabili a poteri mentali e/o sociali</p>

Descrizione

Chimere straordinarie

NANO (LIVELLO 3)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	30
Rivelamento	15
Tratti base	7-5-3
Punti liberi tratto	10
PuntiPotereSpendibili	10
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	50
Vrill	20
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	100
PW	20
Self Control	1
Bestia	5
Capacità speciali	For 3, Potence 3, celerità 3 Forgiare oggetti Trovare preziosi Scavare gallerie

Descrizione

Buoni ma brontoloni, anzi irascibili. Sanno essere valenti guerrieri ma preferiscono, se non è necessario, dedicarsi alla metallurgia ed a realizzare gioielli bellissimi. Sono più lenti a scavare gallerie dei goblin ma possono letteralmente creare vere e proprie città sotterranee, sfarzose epiche ma con un solo difetto: manca il cielo. Amano per questo mettere preziosi al posto del cielo. Talvolta lavorare nel mondo materiale è per loro una sfida che amano intraprendere.. dato che considerano il nostro mondo povero e fatto da Architetti inetti.

nota: possono creare oggetti che si possono utilizzare nel mondo materiale se acquisiscono le abilità Dreaming relativamente alla forgiatura di oggetti, diventano simili per certi versi ai Kocker. Si differenziano per il fatto che essi sono in grado di costruire armi da guerra più efficaci, mentre i Kocker invece amano piuttosto realizzare piccoli congegni tecnologici. Talvolta i nani realizzano anche macchine volanti o altri esperimenti (armi rudimentali di polvere da sparo), questo è vero, ma il loro primato è la metallurgia.

ELFO OSCURO (LIVELLO 4)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	20
PuntiPotereSpendibili	10
PuntiAbilitàSpendibili	20
ConGeneralispendibili	40
Vrill	35
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	150
PW	20
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Fortidute 5, celerità 5, potence 5 Visione notturna (protean 1) Obtenebrate 1,2,3,4

Descrizione

Sono conosciuti anche come elfi neri. Al di là delle leggende che si raccontano tra i ragazzi disturbati che giocano di ruolo (☺) si sa che in realtà queste creature non siano malvagie. Un tempo questi erano elfi i cui poteri magici sono stati tolti tramite le forze unseele del dreaming. La loro pelle chiara è come rimasta bruciata dal distacco, forzato, con la magia. Essi si sono dovuti adattare alla nuova condizione, sviluppando nuove capacità.

Hanno imparato a sfruttare le conoscenze dei loro compagni nani ed hanno abilità che li rendono cacciatori tanto temuti quanto i vampiri del mondo reale.

ELFO (LIVELLO 5)

Permanenza realtà	8 ore
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	20
PuntiPotereSpendibili	20
PuntiAbilitàSpendibili	30
ConGeneralispendibili	50
Vrill	50
Vrill Use	4
Vrill Healing	5
PF	100
PW	35
Self Control	4
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Poteri Mage

Descrizione

Sono le antiche creature che combatterono insieme agli umani, ai vapiri ed ai Licantropi Lilith durante la genesi. Col tempo hanno imparato ad usare la magia, non solo i poteri del dreaming ma l'essenza stessa della realtà!

ELFO DELLA NOTTE (LIVELLO 6)

Permanenza realtà	8 ore
Celamento	40
Rivelamento	40
Tratti base	7 - 7 - 7
Punti liberi tratto	bozza
PuntiPotereSpendibili	Bozza
PuntiAbilitàSpendibili	bozza
ConGeneralispendibili	bozza
Vrill	Bozza
Vrill Use	bozza
Vrill Healing	bozza
PF	Bozza
PW	bozza
Self Control	bozza
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Poteri Mage Difesa mentale e sociale: + 5 per livello di Vrill use...

Descrizione

Bozza: Sono gli elfi della notte, poteri legati alla notte (poteri vari legati al culto della notte, allo spirito Luna etc...rapporto con i Licantropi) idea bozza

Creature infernali

IMP (LIVELLO 1)

Permanenza realtà	20 ore
Celamento	30
Rivelamento	30
Tratti base	5 – 3 – 2
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	3
ConGeneralispendibili	7
Vrill	8
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	25
PW	15
Self Control	2
Bestia	6 (standard)
Capacità speciali	<p>Ali</p> <p>Gli imps posson corrodere il metallo., il legno e I vestiti. Ecco I seguenti Tipi di Imp:</p> <p>Sussurri malvagi: Sussurranno cose malevoli e dispersive, disturbano il proprio nemico in attacco. E' necessario spendere 1 PW per evitare i loro disturbi (1 PW per ogni imp invocato).</p> <p>Se invece non si spende il PW la creatura porterà un meno al colpire. Se vi sono piu' imp, ogni imp comporterà un -1 di malus al colpire, fino ad un totale di -5 al colpire massimo.</p> <p>Tatterdemalion Art: Creano buchi nei materiali (carta, legno, tessuti, vetro), non possono interagire con tessuti organici.</p> <p>Lingue marce: Tessuti organici vegetali, metalli e corpi non viventi marciscono quando loro sono vicini. Per far marcire pero' quantità enormi (una macchina per esempio) puo' essere ecessaria una notte..o piu' di tempo.</p> <p>Gli imp possono far infuriare gli animali, mandandoli letteralmente in frenesia.</p> <p>In loro presenza inoltre la bestia delle persone aumenta di 1 punto. Per ogni imp la bestia cresce di un punto, per un massimo di 3 punti.</p>

Descrizione

Sono piccoli demonietti con le ali, sono un incrocio tra una piccola scimietta ed un pipistrello più grande (in volto). Ottime piccole spie!

SUCCUBI/INCUBUS (LIVELLO 1)

Permanenza realtà	3 ore
Celamento	30
Rivelamento	20
Tratti base	5 – 3 – 2
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	-
PuntiAbilitàSpendibili	3
ConGeneralispendibili	7
Vrill	5
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	10
PW	15
Self Control	2
Bestia	6 (standard)
Capacità speciali	Ali Infestare i sogni, dare vita a visioni. Una lunga infestazione può condizionare le scelte della persona a cui fanno visita. Possono creare chimere che compaiono nei sogni e possono materializzarsi per ferire il sognatore (chimere livello 1).

Descrizione

Sopravvivono a stento nel mondo materiale, sono molto deboli, ma hanno molto potere nel dreaming (per l'esattezza nel suo sub reame dei sogni umani).

Si narra che a volte facciano patti con i Nicktuku per avere ancora piu' potere. Contaminano i sogni dei mortali o degli immortali. Non sono in grado di prendere forma corporea e possono viaggiare solo come intangibili nella realtà. Una volta trovato un umano o un vampiro o cosa, gli infestano i sogni.

GRIGORI (LIVELLO 2)

Permanenza realtà	22 ore
Celamento	40
Rivelamento	15
Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	3
PuntiAbilitàSpendibili	10
ConGeneralispendibili	30
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	2
PF	60
PW	20
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	<p style="text-align: center;">Conoscono gli Arcanoi</p> <ul style="list-style-type: none"> - possono assumere qualsiasi forma ed mascherare completamente l'aura. - Possono volare solo se assumono forme con le ali

Descrizione

Demoni che fanno da Guardiani.

Spie quindi. Infiltrazione.secondo livello

non hanno tratti somatici,sono omuncoli dalla pelle violacea, hanno solo un foro per bocca e due buchi. Sembrano come alieni, lontanamente.

Son chiamati anche i Guardiani.

Di norma si dice che furono loro a generare i Nephilim (i mezzi demoni (o angeli) e mezzi uomo) ma la cosa non è corretta. Il motivo e' che questi hanno un potere per camuffarsi tra le persone.

straordinario:

SCOURGE (LIVELLO 3)

Permanenza realtà	12 ore
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	10
PuntiPotereSpendibili	12
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	30
Vrill	20
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	100
PW	20
Self Control	2
Bestia	6 (standard)
Capacità speciali	Assumere forma umana Conoscenza di poteri demoniaci. Presenze 1,2,3 completi. Disciplina seduzione, livelli 1,2,3,4,5

Descrizione

Demoni bellissimi, seduttori, vivono a contatto con il mondo degli umani. La loro forma vera presenta solo qualche tratto infernale: due piccoli cornetti (alla lamu' se vogliamo) ed alcune scaglie che costituiscono una sorta di "armatura leggera" naturale sul loro corpo. più peluria.

Essi pero' possono, naturalmente, assumere la forma umana. Rispetto ai Grigori essi hanno un vantaggio enorme: possono sedurre e controllare le persone con cui stanno. Non possono pero' nascondere la loro aura e sono meno adatti allo spionaggio. Servono insomma per avere influenze pubbliche.

DEVOURERS (LIVELLO 4)

Permanenza realtà	10 ore
Celamento	20
Rivelamento	20
Tratti base	6 – 6 – 6
Punti liberi tratto	20
PuntiPotereSpendibili	10
PuntiAbilitàSpendibili	20
ConGeneralispendibili	30
Vrill	35
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	240
PW	24
Self Control	1
Bestia	7 (standard)
Capacità speciali	Celerity 6, Potence 6, Fortitude 6. Presentano Artigli che fanno aggravati (+6)

Descrizione

demoni dalle sembianze animalesche. Hanno il volto bestiale, corpo atletico, pelle nera come l'ossidiana. non presentano corna. Sono i guerrieri soldato dell'inferno (vedi foto sul manuale)

DEFILER (LIVELLO 4)

Permanenza realtà	
Celamento	
Rivelamento	
Tratti base	
Punti liberi tratto	
PuntiPotereSpendibili	
PuntiAbilitàSpendibili	
ConGeneralispendibili	
Vrill	
Vrill Use	
Vrill Healing	
PF	
PW	
Self Control	
Bestia	
Capacità speciali	
Descrizione	
Quelli della peste e della carestia	

MALEFACTORS FIEND (LIVELLO 5)

Permanenza realtà	
Celamento	
Rivelamento	
Tratti base	
Punti liberi tratto	
PuntiPotereSpendibili	
PuntiAbilitàSpendibili	
ConGeneralispendibili	
Vrill	

Vrill Use	
Vrill Healing	
PF	
PW	
Self Control	
Bestia	
Capacità speciali	
Descrizione	
Costruttore di oggetti infernali, divinatori, conoscenza della magia (rudimenti)	

SLAYER (LIVELLO 6)

Permanenza realtà	
Celamento	
Rivelamento	
Tratti base	
Punti liberi tratto	
PuntiPotereSpendibili	
PuntiAbilitàSpendibili	
ConGeneralispendibili	
Vrill	
Vrill Use	
Vrill Healing	
PF	
PW	
Self Control	
Bestia	
Capacità speciali	
Descrizione	
Controllo Nihilistic, Spettri..etc. Demoni fatti di ossa e putridi. Diavoli minori di sesto livello insomma.	

DEVIL (LIVELLO 7-10)

Permanenza realtà	
Celamento	
Rivelamento	
Tratti base	
Punti liberi tratto	
PuntiPotereSpendibili	
PuntiAbilitàSpendibili	
ConGeneralispendibili	

Vrill	
Vrill Use	
Vrill Healing	
PF	
PW	
Self Control	
Bestia	
Capacità speciali	
Descrizione	
Diavoli...che vuoi di più dalla vita???	

Changelings!

Ricordiamo che sono Mezz'elfi e che hanno una trasformazione.

La trasformazione costa 1 punto vrill!

ATTENZIONE, questa NON e' UNA CREATURA SPIRITUALE (quindi non e' evocabile...non fare confusione)

Attenzione: i Changeling possono essere feriti da creature materiali e da creature spirituali.

I Titani sono molto simili a garou piu' deboli.

TITANO (LIVELLO 1)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	3
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	7
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	80
PW	14
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Forza Titanica: Pot 5, cel 5, for 5 Attenzione, ogni parte di forza titanica deve essere attivata a parte. 1 vrill per pot uno per cel..etc. Sensi sviluppati

Descrizione

Sono gli ex troll, ora li chiamiamo Titani in quanto i troll sarebbero più creature unseele. Forza titanica e' UNICA per i troll, capacità base.

Note: I boogans sono una razza abbastanza inutile, eliminati. I red Cap e' una razza unseele.

Altre invece sono rimaste.

TITANO (LIVELLO 2)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	10
PuntiAbilitàSpendibili	8
ConGeneralispendibili	10
Vrill	20
Vrill Use	1
Vrill Healing	2
PF	130
PW	20
Self Control	2
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Forza Titanica: Pot 5, cel 5, for 5 Attenzione, ogni parte di forza titanica deve essere attivata a parte. 1 vrill per pot uno per cel..etc. Sensi sviluppati

Descrizione

TITANO ⊕ (LIVELLO ⊕ 3)

Tratti base	7 – 5 – 3
Punti liberi tratto	7
PuntiPotereSpendibili	17
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	13
Vrill	30
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	200
PW	25
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Forza Titanica: Pot 6, cel 6, for 6 Attenzione, ogni parte di forza titanica deve essere attivata a parte. 1 vrill per pot uno per cel..etc. Sensi sviluppati
Descrizione	

TITANO ⊕ (LIVELLO ⊕ 4)

Tratti base	7 – 5 – 3
Punti liberi tratto	15
PuntiPotereSpendibili	25
PuntiAbilitàSpendibili	25
ConGeneralispendibili	15
Vrill	35
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	250
PW	30
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Forza Titanica: Pot 7, cel 7, for 7 Attenzione, ogni parte di forza titanica deve essere attivata a parte. 1 vrill per pot uno per cel..etc. Sensi sviluppati
Descrizione	

ESHU (LIVELLO 1)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	-
PuntiPotereSpendibili	3
PuntiAbilitàSpendibili	6
ConGeneralispendibili	7
Vrill	10
Vrill Use	1
Vrill Healing	1
PF	40
PW	16
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Mente Psionica: Auspex 5, Psi 5 (completi) Resistenza agli incantesimi: +5 per livello di Vrill use Mente superiore: Può lanciare un tot di sfide mentali e/o incantasimi in uno slot pari al livello di vrill use Divinazione Sensi sviluppati
Descrizione	
Sono i Saggi, gli oracoli e soprattutto possiedono facoltà magiche che derivano direttamente dal sangue elfico in loro.	

ESHU (LIVELLO 2)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	3
PuntiPotereSpendibili	10
PuntiAbilitàSpendibili	8
ConGeneralispendibili	10
Vrill	20
Vrill Use	1
Vrill Healing	2
PF	60
PW	22
Self Control	3
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Mente Psionica: Auspex 5, Psi 5 (completi) Resistenza agli incantesimi superiore: +7 per livello di Vrill use Mente superiore: Può lanciare un tot di sfide mentali e/o incantasimi in uno slot pari al livello di vrill use Divinazione Sensi sviluppati
Descrizione	

ESHU (LIVELLO 3)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	7
PuntiPotereSpendibili	17
PuntiAbilitàSpendibili	15
ConGeneralispendibili	13
Vrill	30
Vrill Use	2
Vrill Healing	3
PF	80
PW	30
Self Control	4
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Mente Psionica: Auspex 6, Psi 6 (completi) Resistenza agli incantesimi superiore: +7 per livello di Vrill use Mente superiore: Può lanciare un tot di sfide mentali e/o incantasimi in uno slot pari al livello di vrill use Divinazione Sensi sviluppati
Descrizione	

TITANO (LIVELLO 4)

Tratti base	7 - 5 - 3
Punti liberi tratto	15
PuntiPotereSpendibili	25
PuntiAbilitàSpendibili	25
ConGeneralispendibili	15
Vrill	35
Vrill Use	3
Vrill Healing	3
PF	120
PW	40
Self Control	4
Bestia	4 (standard)
Capacità speciali	Mente Psionica: Auspex 7, Psi 7 (completi) Resistenza agli incantesimi superiore: +7 per livello di Vrill use Mente superiore: Può lanciare un tot di sfide mentali e/o incantasimi in uno slot pari allivello di vrill use Divinazione Sensi sviluppati
Descrizione	

