



DAIMONION

Questa e' la disciplina che permette di trarre forza e potenza dall'essenza stessa della corruzione. Permette il cainita che la padroneggia di essere a contatto con le forze e le energie che caratterizzano l'inferno. La disciplina piu' pericolosa e temuta da millenni. E' necessario un livello di fede impura corrispondente per ogni livello acquistato

VER 2.7

LIVELLO 1 (A) - avvertire il peccato

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Fede impura 1
DURATA	Istantanea
SFIDA	Sociali + empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
il Baali può scoprirne la debolezza più grande, che sia una Virtù particolarmente bassa, una scarsa Forza di Volontà, un'Alienazione Mentale e così via. Tramite questo potere il Cainita puo' inoltre capire quanta umanita' rimane nel soggetto...quanta bestialità vi e' in esso...e se possiede vera fede o fede oscura.	

LIVELLO 1 (B) - percepire l'inferno

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Fede impura 1
DURATA	Permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatica
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Il soggetto e' in grado di sentire se vi sono spiriti/creature infernali nelle vicinanze. Tramite questo potere e' in grado anche di ferire le creature dell'inferno (e solo quelle) Può inoltre comunicare con loro.	

LIVELLO 1 (B) - EVOCAZIONE INFERNALE

BLOOD USE RICHIESTO	Vedi compendio evocazione
ALTRI REQUISITI	Vedi compendio Invocazione
DURATA	1 scena, 1 notte, piu' notti
SFIDA	Vedi compendio
ATTIVAZIONE	Vedi compendio
COSTO SANGUE	Vedi compendio
COSTO VOLONTA'	Vedi compendio
ALTRI COSTI	Vedi compendio
EFFETTO	
E' possibile evocare creature fino ad un massimo di 5 livello	

LIVELLO 2 (A) - RESPIRO DEL VERMIN

BLOOD USE RICHIESTO	1, per ogni livello di blood use +30 danni normali.
ALTRI REQUISITI	Fede impura 2
DURATA	1 turno per ogni livello di Concentrazione
SFIDA	Mentali + concentrazione (vale come se fosse una da fuoco)
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
<p>Con questo potere il cainita può vomitare uno sciame di insetti dalla sua bocca...insetti come mosche, coleotteri, ragni. In realta' non son veri insetti..quanto piu' aberrazioni del sangue del cainita. Questi pseudo sciami possono essere controllati dal cainita.</p> <p>La massa dello swarm varia con il Blood use. Così anche il danno.</p> <p>Il danno che puo' essere inferto e' di 30 normali per livelli di blood use.</p> <p>Il tiro per colpire e' come se si avesse un'arma da fuoco. Lo sciame rimane per un numero di turni pari al livello di concentrazione del cainita. Lo sciame inoltre assegna un bonus di +1 allo schivare e all'assorbimento dei danni al cainita che lancia il potere.</p>	

LIVELLO 2 (B) - PAURA DEL VUOTO

BLOOD USE RICHIESTO	1, per ogni blood use successivo la durata aumenta di 5 minuti.(1 scena)
ALTRI REQUISITI	Fede impura 2
DURATA	1 scena / 5 minuti
SFIDA	Sociali + Intimidire
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Usando questo potere, il Baali può, con le semplici parole, provocare nelle persone un invincibile terrore della pena e della dannazione infernale. Il Baali deve usare questo potere dopo aver scoperto tramite "Avvertire il peccato" le paure della vittima. È quindi necessario che il vampiro parli alla sua vittima, narrandogli della sua inevitabile dannazione.

Se il Baali vince la vittima cade in una sorta di Rotschreck; può crollare immobile per il panico.

LIVELLO 2 (C) - PSICOMACHIA

BLOOD USE RICHIESTO	1, per ogni blood use successivo la durata aumenta di 5 minuti.(1 scena)
ALTRI REQUISITI	Fede impura 2
DURATA	1 scena / 5 minuti
SFIDA	Sociali + Empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Sfida: Sociali + Empatia

Il Baali è ora in grado di evocare l'insorgere della Bestia in una vittima. Dopo aver usato "Avvertire il peccato" per individuare la debolezza del bersaglio, il Baali può persuadere la Bestia a mostrarsi, causando nella vittima la totale perdita di controllo, e facendola diventare schiava delle passioni più ferine. (la vittima cade in frenesia in altre parole...o deve spendere PW per resistere ad essa..oppure un PUNTO SELF CONTROL).

LIVELLO 3 (A) - IGNORARE LE FIAMME

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Occulto 2, Fede impura 3
DURATA	permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	automatica
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Cainita è immune alle fiamme (anche demoniache). Diventa immune al Rotschreck. Invece assorbe solo la meta' dal fuoco di tipo "puro" inteso intriso di fede pura o originato dal Pyros dei Blood of Phoenix

LIVELLO 3 (B) - FIAMME DEGLI INFERI

BLOOD USE RICHIESTO	1, ogni livello di blood use e' un +5 aggravate
ALTRI REQUISITI	Fede impura 3
DURATA	30 minuti per livello di concentrazione
SFIDA	Sfida di lancio, mentali + cocentrazione
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

A questo livello il Baali può scagliare contro i suoi nemici potenti conflagrazioni. Chiunque veda il fuoco (utilizzatore a parte) deve spendere immediatamente 1PW per non cadere in Rotshreck. Per agire contro il fuoco o contro l'utilizzatore e' necessario spendere un ulteriore PW. (Fuga o difendersi dal fuoco no).

Il Baali scaglia una raffica di puro fuoco infernale

Il danno è di base 10 Aggravate. Il danno puo' essere amplificato di +5 aggravate per ogni livello di blood use . Es Blood use 2 è un totale di 20 Aggravate

LIVELLO 3(C) - SCARAF

BLOOD USE RICHIESTO	1, il danno e' di +10 letali per livello di blood use
ALTRI REQUISITI	Fede impura 3
DURATA	1 turno per ogni livello di concentrazione
SFIDA	mentali + concentrazione(vale come colpo arma da fuoco)
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Funziona in maniera molto simile al respire del Vermin. L'effetto e' però potenziato. Disgustosi succubi coleotteri neri in grado di penetrare le carni del nemico.

Il danno base e' di 10 letali, per ogni livello di blood use il danno aumenta di 10 letali.

Quindi a blood use 1, il danno corrisponde a 20 letali.

Quindi a blood use 2, il danno corrisponde a 30 letali.

LIVELLO 4 (A) - INFERNAL WILL

BLOOD USE RICHIESTO	1, per ogni livello di blood use si hanno dei bonus.
ALTRI REQUISITI	Livello 3 di occulto, Fede impura 4
DURATA	30 minuti
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	-
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Con questo potere il cainita richiama a se' spiriti infernali che lo assistono nel resistere a condizionamenti mentali ed empatici, inoltre è possibile contrastare l'effetto di un legame di sangue spendendo 1 punto sangue, invece che il corrispettivo costo in Punti Volontà.

Per ogni livello di blood use si ha un bonus di
+3 in difesa mentale
+3 in difesa sociale

La bestia del crinita sale di +2 per livello di blood use, ed inoltre la sua aura apparirà come se fosse posseduto. (quindi chi ha auspex 2 percepirà chiaramente la presenza di entità infernali che rafforzano il crinita)

LIVELLO 4 (B) - MALEDIZIONE

BLOOD USE RICHIESTO	1, vedi tabella
ALTRI REQUISITI	Livello 3 di concentrazione, livello 3 di occulto, Fede impura 4
DURATA	Di base 1 scena / 5 minuti, vedi tabella per incrementi
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1, vedi tabella
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

I Baali che possiedono questo livello di Daimoinon possono chiamare a raccolta i propri poteri infernali per lanciare una maledizione sui propri nemici, spesso sfigurandoli o incapacitandoli. Il Baali che ha lanciato la maledizione è l'unico che ha il potere di toglierla a piacimento.

Una qualsiasi delle Caratteristiche del bersaglio, a discrezione del Baali, scende a 1, per un periodo di tempo. (Se la caratteristica è mentale il soggetto risulterà celebroses, se è fisica risulterà indebolito, ammalato, se è sociale risulteranno dall'aspetto orribile e rivoltante).

Spendendo un solo PS la durata è limitata ad una scena. Se però si spendono più ps per attivare il potere la durata aumenta

1 ps (blood use 1)	1 scena
2 ps (blood use 2)	1 notte
3 ps (blood use 3)	1 settimana
4 ps (blood use 4)	1 mese
5 ps (blood use 5)	1 anno

LIVELLO 5 (A) - ANDARE AL DIAVOLO

BLOOD USE RICHIESTO	2
ALTRI REQUISITI	Livello 3 di occulto, Fede impura 5
DURATA	Permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatica
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Se il cainita verrà ucciso (e non diablerizzato) la sua anima potrà finire all'inferno. L'inferno e' un reame dell'ombra (o strato dell'ombra) nel quale regnano le creature demoniache e infernali. Signore dell'Inferno e' Lucifero. Altre creature che venerano l'infernalismo potranno entrare in comunicazione con l'anima del cainita defunto, richiamarla e riportarla nel piano materiale (vedi livelli successivi di Daimonion).

LIVELLO 5 (A) - ARMÍ DEL DEMONE

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Fede impura 5
DURATA	1 scena / 1 combattimento
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Al cainita crescono artigli e zanne dal coloro rossiccio. Sono incandescenti e causano Forza + 4 aggravate e un +1 danno da fuoco. Questi arti possono ferire creature spirituali.

LIVELLO 5 (A) - VARCO PER L'INFERNO

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Fede impura 5
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Anche l'inferno è un reame dell'ombra, popolato da angeli caduti...demoni..e altre creature. Tramite questo livello il cainita e' in grado di rifugiarsi in questo reame dell'ombra. L'inferno e' però tutt'altro che un luogo sicuro. Se non si possiede una guida in esso la morte ultima è assicurata.
Per vedere il funzionamento vedere dettagli Fascicolo sui Licantropi e viaggi nell'ombra.

LIVELLO 6 (A) - FORMA DEL VERMIN

BLOOD USE RICHIESTO	2, per ogni livello di blood use il danno e' 10 letali
ALTRI REQUISITI	Fede impura 6
DURATA	1 scena per livello di concentrazione
SFIDA	Mentali + concentrazione (funziona come se fosse un'arma da fuoco).
ATTIVAZIONE	-
COSTO SANGUE	2
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il cainita e' in grado di dividere il proprio corpo in uno sciame di insetti disgustosi. Similmente ai livelli precedenti gli insetti possono attaccare. Il loro danno ora risulta potenziato. Il danno base e' di 10 letali, per ogni livello di blood use il danno aumenta di 10 letali.

Quindi a blood use 1, il danno corrisponde a 20 letali.

Quindi a blood use 2, il danno corrisponde a 30 letali.

Questo viene cmq usato piuttosto per fuggire rapidamente. E' sufficiente che un solo insetto scappi affinche' il cainita si possa riformare. A seconda della percentuale di sciame andata persa, il cainita subira' un pari danno in PF,PS e PW. (un terzo di sciame perso, vuol dire che il cainita avra' un terzo di PF,PS, PW in meno). Se solo un insetto si salva il cainita si riformera' con 1 PS, 1 PW, 1 PF.

LIVELLO 6(B) - IL MARCHIO DEL DOLORE

BLOOD USE RICHIESTO	2, per ogni livello di blood use al malus si aggiunge un -3 ai fisici e un -1 al colpire
ALTRI REQUISITI	Livello 3 di concentrazione livello 3 di occulto, Fede impura 6
DURATA	A piacere, massimo 1 notte
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	-
COSTO SANGUE	2
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Toccando con le mani bagnate del proprio sangue la fronte della vittima il Baali e' in grado di imprimere un marchio di dolore. Con il quale tormentare il malcapitato. il tormento e' psicologico, causa dolore e agonia. La vittima ha un -5 al colpire di base e un -1 ulteriore per ogni livello di blood use, e un -3 a tutti i fisici per ogni livello di blood use. A blood use 4 quindi il malus al colpire e' di -9 e il malus a tutti i fisici e' di -12. Dura per una notte.

LIVELLO 6 (c) – FORMA DEMONIACA

BLOOD USE RICHIESTO	2, il livello di blood use assegna anche dei bonus
ALTRI REQUISITI	Occulto livello 5m Fede impura 6, richiede livello artigli del demone
DURATA	1 scena per livello di concentrazione, Fede impura 6
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	1 turno per la trasformazione
COSTO SANGUE	3 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il cainita assume la forma di un demone (simile ad un ibrido tra un devourer ed altre razze infernali). La sua statura cresce. Le orbite diventano enormi. Il corpo stesso assume la forma di un demone (a discrezione del giocatore e del narratore).

Tratti comuni: Artigli del demone+1 danno da fuoco per ogni livello di blood use
Protuberanze osse da tutto il corpo. Un esoscheletro insomma.

Denti affilatissimi come rasoi. (danno +3 aggravate)

Poteri ricevuti:

Fortitude 2, Potence 2, Celerity 2

Bonus: +6 a destrezza, +6 a forza, +6 a costituzione

+6 PF, +6 PW, +6 PS

+2 lottare, +2 schivare, +2 doti di comando,

+2 ad intimidire, +2 allerta, +2 acrobazia

Effetto sugli umani simile al delirium.

LIVELLO 6 (A) - HERALD OF HELL

BLOOD USE RICHIESTO	-
ALTRI REQUISITI	Vedi manuale evocazioni
DURATA	Vedi manuale evocazioni
SFIDA	Vedi manuale evocazioni
ATTIVAZIONE	Vedi manuale evocazioni
COSTO SANGUE	Vedi manuale evocazioni
COSTO VOLONTA'	Vedi manuale evocazioni
ALTRI COSTI	Vedi manuale evocazioni

EFFETTO

E' possibile evocare creature dal livello 6 in poi

LIVELLO 7 (A) – IL BACIO DEI CADUTI

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Livello 5 di concentrazione, livello 6 di occulto, Fede impura 7
DURATA	A piacere / finche' il lanciatore non muore.
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	istantanea
COSTO SANGUE	3
COSTO VOLONTA'	3
ALTRI COSTI	3 pf, la creatura bersaglio deve essere legata di sangue a 3 (o vinculum a 6) al cainita che lancia questo potere.

EFFETTO

Il cainita deve baciare la guancia di un bersaglio (puo' essere di qualsiasi razza..l'importante e' che sia un essere organico).Viene istantaneamente richiamato un'anima caduta dell'inferno, l'anima trasmigra nel corpo baciato dal cainita. La vittima deve essere legata di sangue a 3 a chi lancia questo potere (o in alternativa essere in vinculum a 6).

L'anima infernale obblighera' l'anima della vittima a diventare passiva, inerme.

Gli effetti sono simili ad una diablerie..risultera' come se la nuova anima avesse diablerizzato quella del nuovo corpo.

L'anima rimarra' nel nuovo corpo fino a quando:

- 1 - il corpo verra' distrutto..in questo caso l'anima infernale tornera' all'inferno, mentre l'anima della vittima raggiungera' il luogo al quale era destinato.
- 2 - chi ha lanciato il potere non muore. In questo caso l'anima infernale sarà costretta a lasciare il corpo ospite. L'anima precedente riprendera' controllo del proprio corpo.
- 3 - rito di qualche tipo capace di esorcizzare l'anima infernale
- 4 - la vittima viene diablerizzata da un individuo di 4 generazioni piu' alta. L'anima della vittima potrebbe tentare di prendere il sopravvento sul corpo del diablerista. Nel caso di successo l'anima della vittima prenderebbe il controllo del corpo del diablerista e renderebbe inerme l'anima infernale e quella del diablerista (che cmq rimarrebbero in lui).

LIVELLO 7 (B) – INFESTARE IL LUOGO

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Livello 6 di occulto, Fede impura 7
DURATA	Permanente / fino a morte dell'utilizzatore
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	3 ore
COSTO SANGUE	15 ps spalmati sul territorio. Di norma e' un edificio (casa,castello...etc.) e 3 ps per l'attivazione
COSTO VOLONTA'	3 pw
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il potere è simile a il bacio dei caduti. In questo caso però l'anima infernale viene legata, tramite il sangue dell'utilizzatore, ad un luogo. Di norma e' un edificio, risulta piu' difficile usare questo livello in uno spazio aperto.Questo potere conferisce una protezione per l'utilizzatore.

Chiunque entri nell'edificio deve spendere PW pari al livello di occulto dell'utilizzatore + il suo livello di Daimonion se non vuole subire i seguenti effetti.

-3 al colpire, -3 a self control/istinto (se sotto zero, il valore e' zero).
e gli effetti di Dementation livello due.

Inoltre l'utilizzatore avrà i seguenti bonus nell'edificio

+3 carisma, + 5 intimidire, +3 colpire, +3 difesa, +3 assorbimento di tutti i danni (tranne sole e fuoco).
+5 attacco e difesa mentale +5 attacco e difesa empatica.

LIVELLO 7 (c) – PERSISTENZA DELL'ANIMA INFERNALE

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Livello 7 di occulto, livello "andare al diavolo", Fede impura 7
DURATA	Fino ad esorcismo o morte della creatura ospitante.
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatico
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Una volta morto il cainita finisce nel corpo di uno che e' stato legato di sangue a 3, o che ha vincolo a 6 con esso. Il funzionamento e' simile a "il Bacio dei Caduti". L'anima puo' essere solo esorcizzata in questo caso.	

LIVELLO 7 (c) – I DONI DELL'INFERNO

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Livello 7 di occulto, Fede impura 7
DURATA	Automatico
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatico
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Con questo potere il cainita e' in grado di imparare / apprendere i poteri dei Demoni. Possedere per ogni livello di blood use 5 punti energia infernali. I Doni devono essere insegnati.	

LIVELLO 8 (A) – DIABLERIE INFERNALE

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Livello 9 di occulto, Fede impura 8, livello 7 i doni dell'inferno
DURATA	Automatico
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatico
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Il cainita puo' ora diablerizzare creature infernali ed assorbirne i poteri. Qualsiasi creatura infernale.	

LIVELLO 8(A) – FURIA DELL'INFERNO

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Livello 7 di occulto, Fede impura 8
DURATA	1 scena per livello di blood use.
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	4
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere, tra i più terribili in assoluto, maledice la vittima del Baali con la totale potenza delle fiamme infernali. Si apre un varco al di sopra della testa della vittima. Le fiamme infernali si concentrano creando una luce intensa identica a quella del sole.

Il soggetto viene bruciato come se fosse pienamente esposto ai raggi del Sole. Pavimentazioni, Mausolei di pietra, bare e anche metri di solido terreno non offrono alcuna protezione contro la maledizione. Solo un vampiro con un'innaturale resistenza può sperare di resistere alle fiamme. Questa è una delle tattiche di esecuzione favorite nei confronti di potenti signori Cainiti, ma viene anche usata da alcuni Baali come malizioso e disumano intrattenimento...

Per usare questo potere il Baali deve toccare la vittima.

Dopo aver speso un numero di punti sangue pari al numero di turni durante i quali le fiamme bruceranno.

Il danno e' trattati come danno da Sole e da fuoco (10 aggravate per livello di blood use)

LIVELLO 9 – GREAT CURSE

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Livello 8 di occulto, Fede impura 9
DURATA	1 notte per livello di concentrazione
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	3 ore
COSTO SANGUE	4
COSTO VOLONTA'	4
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Funziona come "Maledizione"; investe pero' un'area maggiore.

Puo' affliggere una intera citta' o provincia.

Con piaga, malessere, malattie, carestia, crimine.

Bestia dei Cainiti amplificata (+4) a tutti.

Poteri di vario tipo (a discrezione del narratore...un elevato livello di Auspex..o altro..) faranno capire l'origine del problema, altrimenti le persone vedranno solo i sintomi ma non la causa.

LIVELLO 10 – CALL THE GREAT BEAST

BLOOD USE RICHIESTO	5, blood use 6 per istantanea
ALTRI REQUISITI	Livello 10 di occulto, doti di comando 10, carisma 5, raggirare 5, Fede impura 10
DURATA	1 scena per livello di concentrazione
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	1 notte /6 turni
COSTO SANGUE	Normale: 5 ps istantanea: 16 ps Per assumere la forma della creatura Yama King è necessario spendere 10 punti sangue ulteriori.
COSTO VOLONTA'	Normale: 0 istantanea: 6 pw
ALTRI COSTI	Istantanea 6 pf

EFFETTO

Il sangue del baali a questo livello e' abbastanza corrotto. Non e' possibile compiere diablerie su di esso. E qualsiasi tentativo porta al torpore istantaneo. (questa funzione e' automatica).

il suo sangue, completamente nero, diviene perfetto per compiere il richiamo di un Demone di livello altissimo (anche 10 o epico).

Il rituale per richiamare il demone e' variabile..dipende da demone.
Il demone invocato e' un demone superiore.

Per demone si intende una qualsiasi creatura abitante dell'inferno, creature anche mezzo materiale e mezzo spirituali. In questo gruppo vi sono, oltre ai Demon Lords, le creature che i baali venerano da millenni...ossia i famosi Children, o, come definite in IN, Creature della notte.
Verrà risvegliato uno dei Demoni maggiori, Lilith, Yama Kings o perfino Lucifero
Tale cosa ha una grande portata a livello narrativo.

Il Demone farà quello che vuole ma sarà in ogni ben disposto verso chi ha lanciato il potere. (in poche parole non lo ucciderà)

Nella prima variante di questo potere si ottiene un 40% di probabilita', in più. nell'ottenere l'aiuto di una creatura di tale entità.

Questo potere può servire anche per migliorare il controllo sulle evocazioni minori (cioe' minori di 10)

Una variante di questo potere permette al cainita di assumere per una notte i poteri di UN DIAVOLO dell'inferno. Il livello che si può assumere e' da 6 a 9,
blood use 5 = diavolo livello 6
blood use 6 = diavolo livello 7
blood use 7 = diavolo livello 8
blood use 8 = diavolo livello 9

Note: Gli effetti di questo potere sono di discrezione del narratore.