



DEMENTATION

Questo potere è uno dei più temuti dai cainiti, in quanto il suo intento è quello di creare scompiglio, confusione...e follia.

VER 2.5

LIVELLO 1 - passione

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Sociale + Empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Questo potere permette al vampiro di far sentire la propria vittima più emotiva rispetto a qualsiasi cosa. Qualsiasi sentimento la vittima provi, esso sarà duplicato o triplicato nell'intensità. Il vampiro non ha controllo sui sentimenti originali della vittima che sia umana o cainita: può soltanto aumentarne l'intensità o diminuirli (attenzione può quietare la rabbia e limitarla ma non può annullare una frenesia e non può MAI cancellare un sentimento!)	

LIVELLO 1 - dono DEL FOLLE

BLOOD USE RICHIESTO	1, per ogni livello di blood use si può scegliere un nuovo dono
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	Permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatica
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Tramite questo potere un Malkavian può scegliere di poter sempre vedere una di queste creature (in automatico): Spiriti dell'ombra, Creature delle Shadowlands, Changelings, Angeli...altro. Oppure in alternativa il cainita può scegliere di avere Visioni che gli possono mostrare cose del passato, presente, futuro. Per ogni livello di blood use si può scegliere una caratteristica	

LIVELLO 2 - TRUCCHI DELLA MENTE

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Vampiro è in grado di indurre delle allucinazioni nella visione periferica della vittima. Le immagini possono essere viste solo per alcuni secondi o solo nella coda dell'occhio. La vittima colpita dall'allucinazione cercherà in tutti i modi di convincere gli altri di ciò che ha visto. Il vampiro che utilizza questo potere non ha controllo su quello che la vittima vedrà.

LIVELLO 3 - OCCHI DEL CHAOS

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo insolito potere permette al vampiro di capire la vera natura della persona che ha davanti. Inoltre l'uso di questo potere rende in grado il cainita di percepire quanto c'è di insano e instabile nella vittima in modo da amplificarne lo squilibrio. Infine il vampiro è in grado di percepire le più svariate sfumature di insania che non apparirebbero chiare neanche alle persone più percettive. Il Vampiro è in grado di percepire qualsiasi schema o modello.

Il Cainita sarà in grado di percepire: Capire la vera natura di una persona e se ha alienazioni mentali
Questa cosa vale anche sugli oggetti: Scoprire la soluzione di un codice segreto,
capire i segni lasciati sulla sabbia (quindi permette di scoprire anche chi ha lasciato delle tracce...etc)

LIVELLO 4 – CONFUSIONE

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata e effetto
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il vampiro è in grado di disorientare completamente la propria vittima guardandola negli occhi e parlandole. La vittima sarà praticamente in grado di avere accesso solamente a pochi frammenti della propria memoria. L'oggetto di questo potere rimarrà in completo stordimento e si guarderà intorno in stato confusionale. La vittima dovrà spendere un punto di Forza di Volontà per uscire momentaneamente dallo stato confusionale e compiere qualsiasi azione coerente per almeno un turno. (1 pw per ogni turno).L'effetto di questo potere dura come minimo un turno ma può continuare per molto più tempo. La vittima ha un malus in tutte le sfide di -2 per livello di blood use

LIVELLO 5 – pazzia TOTALE

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	15 minuti per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo terribile potere permette al cainita che ne fa uso di rendere folle la propria vittima , mortale o vampiro che sia. La vittima stessa perde completamente la propria sanità mentale, acquistando un numero di alienazioni mentali pari al livello di blood use del cainita.. Affinché questo potere colpisca la vittima questa deve prestare attenzione al vampiro che ha intenzione di utilizzare questo livello di Demenza.

LIVELLO 5 – BENEDIZIONE DEL CHAOS

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata e la potenza
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Empatia
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Vampiro che ha raggiunto questo livello di Demenza diventa immune ad una delle discipline di Dominazione, Demenza, Ascendente e Chimerismo (E tutte le discipline sociali o mentali che influiscono la mente o lo spirito del cainita. Tuttavia questo straordinario potere ha il suo prezzo. Il cainita che raggiunge Benedizione del Caos guadagna un'alienazione mentale addizionale per il lasso di tempo che utilizza il potere.

Attenzione il livello di blood use determina fino a che livelli si e' immuni.

Blood use 1 : immunita' per i primi due livelli

Blood use 2: Immunita' fino al 3 livello

Blood use 3: immunita' fino al 4 livello

Blood use 4: immunita' fino al 5 livello

Blood use 5: immunita' fino al 6 livello

Blood use 6: immunita' fino al 7 livello

Blood use 7: immunita' fino all'8 livello

Blood use 8: immunita' fino al 9 livello

Blood use 9: immunita' fino al 10 livello

Attenzione il potere rende immuni contro UNA DISCIPLINA mentale sociale e mentale. In sostanza se il personaggio vuole essere immune ad Ascendente ed a Dominazione deve lanciare due volte il potere.

Se vuole essere immune a Dominazione, Chimerismo, Demenza deve lanciare tre volte il potere.

Il cainita deve acquisire una alienazione mentale ogni volta che il numero dei lanci supera il numero di blood use.

Questo vuol dire per esempio che chi ha blood use 1, avra' una alienazione mentale per ogni volta che lancia il potere, mentre chi ha blood use 3 puo' lanciare 3 volte il potere prima di dover acquisire una nuova alienazione mentale.

Allo stesso modo chi ha blood use 5, al sesto lancio dovra' acquisire la seconda alienazione mentale.

LIVELLO 5 – SALTO NEL DREAMING

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use il livello di UmbraWalking
ALTRI REQUISITI	Dono del Folle: Vedere i Changelings
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Tramite questo potere il cainita puo' arrivare nella dimensione del Dreaming.
(Vedere fascicolo UmbraWalking per informazioni piu' dettagliate)

LIVELLO 6(A) – SPIRITI FRATELLI

BLOOD USE RICHIESTO	2, per ogni livello di blood use aumenta la durata di 1 notte
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora per livello
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Vampiro è in grado di manipolare la mente di una vittima e forzarla a diventare esattamente come la sua. Ovviamente la vittima acquisirà anche tutte le alienazioni e gli altri problemi mentali posseduti dal Malkavian che utilizza questo potere. Questo potere non dà al cainita il controllo della vittima.

LIVELLO 6(B) – REALTÀ DISLESSICA

BLOOD USE RICHIESTO	2, per ogni livello di blood use aumenta la durata di 1 ora
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 notte per livello
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Con questo potere un cainita può sconvolgere la percezione della realtà di un altro cainita. Le cose percepite vengono avvertite in maniera opposta.
Esempio: uomini avvertiti come donne, la notte vista come il giorno, il verde come rosso, nero come bianco, giu' con su, vecchio con giovane. Può cambiare anche la percezione della vittima riguardo se stesso.

Attenzione: Pericoli mortali vengono avvertiti normalmente

LIVELLO 7 (B) – ONDATA DI PAZZIA

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 4, parlare alle vittime
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	3
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il vampiro che usa questo potere può causare gli stessi effetti descritti in Pazzia Totale su un vasto numero di mortali o cainiti contemporaneamente. (Tutti coloro che lo possono vedere) Se sono presenti più soggetti di quelli che il vampiro può influenzare, sarà lasciata la scelta dei soggetti al Narratore. Per utilizzare questo potere il vampiro deve parlare alle sue vittime in maniera particolare.

LIVELLO 7 (c) – COMA

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 7,
DURATA	1 notte per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere permette al vampiro di scioccare la mente della vittima finché questa non perde tutte le funzioni non vitali e cade in coma (in torpore per i vampiri). Non si conosce il modo in cui questo potere agisca: il Cainita si concentra sulla vittima e quest'ultima inizia ad essere colpita da frequenti convulsioni fino a cadere in un completo stato comatoso.

LIVELLO 8 (a) – MENTE DEL BAMBINO

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 5, guardare negli occhi la vittima
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Vincendo la sfida i Mentali della vittima cadranno a 1. La vittima si comporterà come un cerebroleso...o come un bambino.

LIVELLO 8 (b) – PRIGIONE DELLA MENTE

BLOOD USE RICHIESTO	3
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 5,
DURATA	1 notte per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Grazie a questo potere la vittima vorrà a tutti i costi finire un'indovinello o risolvere un gioco mentale (esempio: parole crociate) che gli darà il Malkavian. Comunque non riuscirà mai a risolvere l'indovinello. La vittima perde ogni interesse per altre cose. Avrà un malus di -2 a tutte le abilità per livello di blood use e -2 ad ogni attributo in difesa (fisica, mentale, sociale) per livello di blood use e -3 nelle sfide fisiche mentali e sociali per livello di blood use

LIVELLO 9(A) – FOLLIA

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 5, guardare negli occhi la vittima
DURATA	Permanente
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	4
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo livello di Demenza permette al vampiro che ne fa uso di lasciare permanentemente una alienazione mentale nella mente della vittima. Il vampiro deve guardare negli occhi la vittima e descriverle l'alienazione che ha intenzione di darle: Ovviamente la scelta dell'alienazione è a discrezione del Malkavian che utilizza il potere. Il numero massimo di alienazione mentali installabili è 1 per notte, e fino ad un massimo dato dal livello di blood use

LIVELLO 9 (A) – MENTE DEI BAMBINI

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 7, Livello mente del Bambino
DURATA	1 scena per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Come Mente del Bambino. Però può colpire più vittime.
I soggetti influenzati sono tutti coloro che vedono il cainita

LIVELLO 9 (B) – COMA TOTALE

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 7, coma
DURATA	1 Settimana per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	3
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Funziona come Coma ma per un periodo di tempo pari ad una settimana per livello di blood use

LIVELLO 10 (B) – COMA DI MASSA

BLOOD USE RICHIESTO	5
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 10, Livello 9 coma
DURATA	1 notte per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Raggirare
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	5
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Come Coma. Però può colpire più vittime, tutte quelle che riescono a vederlo	

DETTAGLI DOCUMENTO

Il documento è stato creato da Adelperio de Negri di San Pietro, esso è una rielaborazione di informazioni prese dai manuali della white wolf.

Per informazioni dettagliate consigliamo l'acquisto e la lettura di questi manuali.

Sito: www.white-wolf.com/

Sito di V-Rex-V: Independence Night

<http://indnight.altervista.org>

Email autore: superfirefox@aliceposta.it