



MORTIS

Studiare la morte e i suoi effetti. Su questo principio si basa principalmente questo potere. Molti cainiti si sono però accorti che queste conoscenze sono altrettanto valide in attacco.

VER 2.2

LIVELLO 1 - MASCHERA DI MORTE

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina la durata
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora per livello di blood use
SFIDA	Mentale + occulto su coloro che non sono consenzienti
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Costo: 1PS per usarlo su altri sennò è Gratuito E' richiesto toccare la vittima. Questo potere permette al vampiro di assumere un aspetto cadaverico. Può inoltre essere usato anche come maledizione, facendo assumere alla vittima l'aspetto di un morto vivente. Malus: -2 Sociali Bonus: +4 Intimidire	

Livello 2 - risveglio

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	Mentale + occulto su coloro che non sono consenzienti
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Cainita che possiede questo potere può sottrarsi alla stretta della morte: il vampiro può risvegliarsi, o svegliare un altro Cainita che si trovi in Torpore.
Se la vittima non aveva PS o PF, si risveglierà in frenesia e con 1 pf.

Livello 3 (b) - attraverso il sudario

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

EFFETTO

Questo potere permette di entrare nel reame dell'umra conosciuto come ShadowLands. Non gli è possibile direttamente entrare in altri reami dell'umra. Può portare anche oggetti con se', o anche altre persone. Per maggiori informazioni vedere le descrizioni relative all'Umra walking.

Livello 3 (a) - sussurro della morte

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 per attivare 1 ps per risvegliarsi
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Per un breve periodo, il vampiro è in grado di eliminare le maledizioni di Caino: mentre si trova sotto l'influenza di questo potere è pressoché invulnerabile alle tradizionali nemesis dell'esistenza Cainita. Il suo corpo non brucia al sole e risulta addirittura immune al fuoco.
Tuttavia il suo corpo diventa in tutto e per tutto quello di un cadavere, immobile e senza vita. Finché il potere è attivo il vampiro è assolutamente e letteralmente morto. In questo stato il vampiro non può effettuare alcuna azione

LIVELLO 4 - avizzimento

BLOOD USE RICHIESTO	1, il livello di blood use determina un bonus all'effetto, vedi sotto.
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	Mentale + occulto su coloro che non sono consenzienti
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere permette al Cainita di causare nelle sue vittime un rapido invecchiamento: La pelle diventa sottile, le ossa fragili, e potrebbero manifestarsi sintomi di artrite o di altre malattie tipiche dell'età avanzata. Si deve toccare la vittima.

Malus: -3 moltiplicato per il livello di blood use su ogni attributo fisico fino ad un minimo di 1

LIVELLO 5 - THE LEOPER'S GAIT

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Occulto 1, Concentrazione 3
DURATA	1 Turno, 1 tocco
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 per colpo
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il cappadociano può far avvizzire e far decomporre un arto, o anche la testa di un nemico. Su un mortale il deterioramento della Testa è fatale. Su un cainita comporta il Torpore (la testa non è che caschi o rotoli, non è una decapitazione. Essa risulterà avvizzita e decomposta). Colpire un bersaglio in testa o in un luogo specifico del corpo ricordiamo che è un colpo mirato.

LIVELLO 6 (A) - APPRENDERE L'ARCANO

BLOOD USE RICHIESTO	2, il livello di blood use determina la portata del potere, con blood use 4 i poteri possono essere sviluppati da soli, senza wraith maestri
ALTRI REQUISITI	Concentrazione 4, una wraith o uno spettro in grado di insegnare il potere
DURATA	-
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere permette di poter imparare gli arcani. Il livello di blood use determina il massimo livello che può essere imparato.

È necessario (se non si ha blood use 4) avere un maestro per imparare gli arcani.

LIVELLO 6(B) - DIVENIRE LA MORTE

BLOOD USE RICHIESTO	2
ALTRI REQUISITI	Occulto 3, Concentrazione 5
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Cappadocio può trasformarsi in uno spettro o in una wraith. Così potrà entrare nel regno dell'ombra. Se è spettro subirà ferite solo da danni aggravati, e riceverà automaticamente il potere Seduzione delle Fiamme a 5. Se però il Cappadocio in questa forma viene distrutto diventerà un semplice spirito che vagherà per sempre nel Sudario.

LIVELLO 7 - VITA DOPO LA MORTE

BLOOD USE RICHIESTO	2
ALTRI REQUISITI	Occulto 7, Concentrazione 7
DURATA	-
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	3 ore
COSTO SANGUE	1 ps per attivazione, 15 ps spalmati sulle ceneri o cadavere del defunto
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Colui che detiene questo potere riesce a far rivivere qualsiasi creatura in qualsiasi stato di morte, sia esso un fratello baciato dalla luce, sia esso un umano morto da mesi o da anni. Per utilizzare questo potere il Cappadociano deve spalmare 15 punti sangu sangue sul corpo del defunto e 1 ps per attivare il potere. Se la prova ha successo il corpo del soggetto viene completamente ricostruito anche se esso è polvere.

LIVELLO 7 (B) - SCONFIGGERE IL DIABLERISTA

BLOOD USE RICHIESTO	2
ALTRI REQUISITI	Occulto 5
DURATA	-
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatico
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Tramite questo potere se si viene diablerizzati l'anima riuscirà a fuggire.

LIVELLO 8 - TUTTO MUORE INTORNO

BLOOD USE RICHIESTO	3, il livello di blood use deterima l'effetto, con blood use 5 puo' spostarsi
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Intorno al cappadocio si sprigiona una nube, dal raggio di 1 metro per livello di blood use.

Tutto cio' che viene a contatto con la nube avvizzisce, deteriora, muore.

Il danno e' di 30 aggravate per livello di blood use. Il danno e' a turno.

Il lanciatore puo' solo difendersi, non puo' muoversi quando usa questo potere, per fare altre azioni deve avere blood use a 5.

LIVELLO 9 (A) - RIFIUTARE LA MORTE

BLOOD USE RICHIESTO	4
ALTRI REQUISITI	40 ps del proprio sangue, propria cenere
DURATA	Occulto 6
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1, 40 ps del proprio sangue e propria cenere
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Tramite questo potere il cainita una volta distrutto puo' tornare in vita. E' sufficiente che la propria anima non sia sta diablerizzata o intrappolata.

E' necessario poi che vi sia custodita da qualche parte 40 ps del proprio sangue e frammenti di cenere del proprio corpo (il cainita quindi dovra' per esempio bruciare una propria mano e spargere la cenere nella riserva di sangue).

LIVELLO 10 - MORTE NERA

BLOOD USE RICHIESTO	5
ALTRI REQUISITI	Occulto 8, Concentrazione 7
DURATA	1 Turno, 1 tocco
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps per colpo
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Per mezzo di un semplice tocco, il vampiro può provocare nella sua vittima una morte prematura (Torpore per altri Cainiti). Se la vittima è un mortale, entro un giorno tutte le funzioni vitali cesseranno; se si tratta di un Cainita entra in Torpore immediatamente.