



# MYTHERCERIA

VER 2.8

Nota: L'occulto per i Kiasyd rappresenta la conoscenza del mondo delle fate

## LIVELLO 1 - visione fatata

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena per livello di Blood Use
SFIDA	Mentali + occulto + Livello di Mytherceria + meta' concentrazione
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

### EFFETTO

Se attivato permette di vedere il mondo fatato. Permette anche di sentire gli spiriti. Un vampiro con questo potere è in stretto contatto con le fate e tutte le cose di origine fatata. Il cainita può vedere anche le regioni fatate ( aree che fanno parte di Arcadia in questa dimensione ). Può inoltre vedere attraverso le illusioni delle fate e percepire chiaramente la presenza delle fate invisibili. Il Kiasyd può addirittura intravedere le essenze degli spiriti che non si trovano nella dimensione fisica, sebbene questo richieda una forte concentrazione. E' una sfida di rilevamento. Nota: Tramite questo potere puo' avere brevi flash sul mondo del dreaming, vedere per esempio come una casa della realta' in realta' nel dreaming sia un albero. Non puo' pero' interagire con questi elementi. Puo' solo vederli, a flash. Inoltre questo potere permette anche di riconoscere i changelings. In alternativa questo potere può essere usato per comunicare con le creature del dreaming ed inoltre permette di danneggiarle (ma solo le creature del dreaming, non altre entità spirituali).

### *LIVELLO 1 A – EVOCA LE FANTASIE*

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

#### **EFFETTO**

È possibile evocare creature del dreaming (e sottoreami) di livello 1,2,3,4,5

### *LIVELLO 1 (A) – FOCO DELLA MUSA ISPIRATRICE*

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

#### **EFFETTO**

Questo potere permette di risvegliare la fantasia e conoscenze perdute in un individuo. Permette ad uno scrittore di ritrovare la propria ispirazione. Conferisce un bonus temporaneo in cinque punti di conoscenze generali nelle caratteristiche creative artistiche, letterarie, e creative in generale. Non conferisce bonus in conoscenza o similitudine. Funziona anche su se stessi. Questa funzione viene usata per stimolare la nascita di nuove chimere intorno agli artisti.

O in alternativa permette di creare chimere personalizzate, il livello della chimera e' dato dal livello di blood use. Attenzione, il cainita non ha controllo sulla chimera, per averne deve compiere l'evocazione della chimera creata!!!

### *LIVELLO 2 A - COLORE DELLA MENZOGNA*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	Occulto 1
DURATA	1 ora per livello di Blood Use
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### **EFFETTO**

Permette di capire se la persona con la quale state parlando sta mentendo o meno. Alcuni Kiasyd vedono la lingua della persona assumere un colore innaturale, altri vedono che il cainita piange gocce di sangue.

### *LIVELLO 2 (B) - BERE IL SANGUE FATATO*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1, vedere effetto
ALTRI REQUISITI	Occulto 1
DURATA	-
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### **EFFETTO**

Se il cainita beve del sangue di un changeling puo' ricarirsi il doppio.  
Ossia con mezzo litro di sangue di un Changeling (in simbiosi umana) il cainita guadagna 2 ps.  
Per ogni 2 livelli di blood use sopra il 2 livello il Cainita guadagna 1 ps aggiuntivo per mezzo litro di sangue.

### *LIVELLO 2 (C) - TRUCCHETTI OSCURI*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora + 1 ora per ogni altro Ps speso
SFIDA	Mentali + Occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### **EFFETTO**

Il Kiasyd è ora in grado di fare delle burle di origine magica; può dare vita a piccoli e numerosi effetti spontanei. Sebbene questi trucchetti non siano veramente pericolosi, sono sicuramente fonte di molestia per la vittima. Le caratteristiche e gli effetti di queste burle sono a discrezione del Vampiro. Ecco un esempio: Caduta di Capelli (i capelli della vittima iniziano a cadere rapidamente).  
Pioggia di Pietre (in pratica iniziano a piovere dal cielo piccoli sassi).

### *Livello 2 (d) - Fratello Changeling!*

Blood Use Richiesto	Blood use 1
Altri Requisiti	Occulto 2, Arcanum Evocatori Livello 1 "sii mio famiglia"
Durata	Permanente
Sfida	-
Attivazione	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Costo Sangue	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Costo Volontà'	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Altri Costi	Vedi Corebook, sezione evocazioni

#### **Effetto**

Può legare a sé dei Changelings, di livello 1,2 e 3.

### *LIVELLO 3 A – passo per il DREAMING*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	A piacere.
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	Punti Umbra Walking

#### **EFFETTO**

Il cainita e' in grado tramite il suo sangue fatato di entrare nel Dreaming, il mondo delle fate...un posto molto pericoloso. Vedere norme dell'umbra Walking

### *LIVELLO 3 (B) - ASSORBIMENTO DELL' AUREA*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena, per livello di Blood Use
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### **EFFETTO**

Il Kiasyd assorbe l'aura dell'oggetto invece di leggerla semplicemente. L'oggetto risultera' dopo questo evento "pulito" e vergine. Assorbendo l'aura si puo' capire chi era il possessore, la sua natura, il suo sesso, la sua eta'.

Le visioni che si ricevono risalgono ad un tempo definito dalla spesa di PS e PW aggiuntivi.

0 Ps + 0 Pw	1 mese
0 Ps + 1 Pw	1 anno
1 Ps + 0 Pw	10 anni
1 Ps + 1 Pw	50 anni
2 Ps + 0 Pw	1 secolo
2 Ps + 1 Pw	10 secoli
3 Ps + 0 Pw	50 secoli
3 Ps + 1 Pw	1 millennio
4 Ps + 0 Pw	10 millenni
4 Ps + 1 Pw	50 millenni
5 ps + 0 pw	100 millenni
5 ps + 1 pw	Conoscenza completa

## *Livello 3 (C)– Fratello Maggiore Changeling!*

<b>Blood Use Richiesto</b>	Blood use 1
<b>Altri Requisiti</b>	Occulto 3, Arcanum Evocatori Livello 3 “famiglio migliore”
<b>Durata</b>	Permanente
<b>Sfida</b>	-
<b>Attivazione</b>	Vedi Corebook, sezione evocazioni
<b>Costo Sangue</b>	Vedi Corebook, sezione evocazioni
<b>Costo Volontà'</b>	Vedi Corebook, sezione evocazioni
<b>Altri Costi</b>	Vedi Corebook, sezione evocazioni
<b>Effetto</b>	
Può legare a sé dei Changelings, di livello 4 e 5	

## *LIVELLO 4 – GILFI FATATI*

<b>BLOOD USE RICHIESTO</b>	Blood Use 1, aumenta effetto e durata
<b>ALTRI REQUISITI</b>	Occulto 3, Concentrazione 1
<b>DURATA</b>	Dipende da Ps e Pw spesi
<b>SFIDA</b>	Mentali + occulto + livello mytherceria / self contr
<b>ATTIVAZIONE</b>	Automatica
<b>COSTO SANGUE</b>	1 Ps per gilfo
<b>COSTO VOLONTÀ'</b>	-
<b>ALTRI COSTI</b>	-

### EFFETTO

Il vampiro è ora in grado di proteggere una determinata area ponendo dei glifi fatati: in questo modo tutti coloro che proveranno ad entrare nella zona incantata rimarranno fortemente disorientati. In alcune occasioni il Kiasyd può mettere il gilfo addosso a qualche vittima che lo ha offeso. In questo caso la creatura colpita rimarrà disorientata finché non svanirà l'effetto del gilfo.

Il gilfo apparirà nella zona o nel punto esatto voluto dal cainita. Il gilfo risulterà invisibile ad un occhio inesperto. Chiunque entri in un'area protetta ha -2 Mentali e -4 a tutte le sfide fisiche per livello di blood use del cainita che usa i glifi.

La permanenza del gilfo è determinata dai PS e PW aggiuntivi:

0 Ps + 0 Pw	1 notte
1 Ps + 1 Pw	1 settimana
2 Ps + 2 Pw	1 mese
3 Ps + 3 Pw	1 anno

Per resistere ai glifi bisogna spendere un numero di pw pari a mentali+occulto+livello di mytherceria del cainita che ha creato i glifi. Si resisterà ad un minuto agli effetti dei glifi. E' possibile in alternativa usare un punto self control per resistere ad 1 minuto gli effetti dei glifi.

### LIVELLO 4 – *PRENDERE POSSESSO DEL CHANGELING*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora per livello di occulto
SFIDA	Mentali + Occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
<b>EFFETTO</b>	
Questo potere permette al Kiasyd di fondersi con un Changeling e di godere dei suoi poteri.	

### LIVELLO 5 (A) - *INDOVINELLO FANTASTICO*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora per livello di occulto
SFIDA	Mentali + Occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
<b>EFFETTO</b>	
<p>Appena qualcuno ascolta l'Indovinello Fantastico non riuscirà a fare altro che pensare a risolverlo. la vittima deve assolutamente risolverlo. Il personaggio dovrà giocare come se avesse acquisito una alienazione mentale "ossessione", dove la ossessione è la soluzione dell'indovinello. Attenzione non funziona però come una ossessione normale, la vittima non può controllare questa ossessione perché è frutto di un incantesimo.</p> <p>Tutti gli altri scopi (tra cui anche attaccare l'incantatore..etc) perdono di significato. L'unica cosa che rimane è l'istinto di sopravvivenza.</p> <p>Il cainita cercherà in tutti i modi di trovare la soluzione ma in caso di pericolo si allontanerà in cerca di un rifugio (non rimane certo ad aspettare il sole o a farsi ammazzare da colui che ha lanciato l'incanto).</p> <p style="text-align: center;">Una volta detta la soluzione l'effetto svanirà.</p> <p style="text-align: center;">Se il cainita non riesce a trovare la soluzione ecco gli effetti negativi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Per tutta la durata dell'indovinello, essendo non concentrato sul resto, subirà un malus di -3 su tutte le sfide (sia attacco che difesa) per ogni livello di blood use del cainita che lancia l'effetto.</li><li>- Perderà -20 pf per ogni ora passata dal momento in cui l'indovinello è stato detto.</li></ul> <p style="text-align: center;">Questi pf sono curabili.</p> <p>Se però il cainita arriva a zero va in torpore, il torpore è da ferimento e potrà solo essere risvegliato da altri.</p> <p>nota: Se viene ucciso il cainita che ha lanciato l'incanto la soluzione, anche se trovata, non funzionerà'. L'unico modo per salvarsi è andare da qualcun altro che ha lo stesso potere e farsi riformulare da questa la domanda sull'indovinello.</p> <p>nota2: molti pensano che dominare chi ha lanciato questo potere e chiedergli la soluzione sia la soluzione per tutti i problemi. vero, ma solo in parte.</p> <p>In pratica la soluzione viene sì fornita..ma sotto forma di enigma (Rebus, anagramma, cifraio di cesare con shift a piacere sconosciuto dalla vittima e così via.</p> <p>Nota3: la soluzione sotto enigma deve essere comunque possibile da trovare, non deve essere, ad esempio, una cifratura dove la chiave sia introvabile..etc)</p>	

### *LIVELLO 5 (B) - un nuovo mondo fantastico*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	Occulto 5
DURATA	3 notti per livello di blood use, con blood use a 5 diventa permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps spalmato sull'oggetto 1 ps per attivazione (possibile attivare più oggetti contemporaneamente)
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### **EFFETTO**

Questo potere e' a dir poco "fantastico". Permette di animare gli oggetti, dando loro caratteristiche uniche. Immaginate di animare un paletto di legno! (effetti simili a servo di legno), oppure una sedia, o una porta che parlerà ed aprirà solamente a chi riconosce come suo padrone. Il carattere degli oggetti rifletterà quello del padrone. Gli oggetti potranno attaccare e faranno danni a seconda del loro materiale. I loro tratti fisici corrispondono ai tratti del padrone in mentali. I tratti di occulto invece corrispondono a punti abilità da distribuire. Gli oggetti possono funzionare anche come spie, rimanendo nascoste. Massimo numero di oggetti incantabili: 10 per livello di blood use.

### *Livello 5 (C) - Richiama il Changeling leggendario!*

Blood Use Richiesto	Blood use 1
Altri Requisiti	Occulto 5, Arcanum Evocatori Livello 5 "famiglio superiore"
Durata	Permanente
Sfida	-
Attivazione	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Costo Sangue	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Costo Volontà'	Vedi Corebook, sezione evocazioni
Altri Costi	Vedi Corebook, sezione evocazioni

#### **Effetto**

Può legare a sé dei Changelings, di livello 6 o superiore

### *LIVELLO 6 A - EVOCA LE FANTASIE DI ALTRI TEMPI*

BLOOD USE RICHIESTO	Vedi compendio evocazioni
ALTRI REQUISITI	Vedi compendio evocazioni

DURATA	Vedi compendio evocazioni
SFIDA	Vedi compendio evocazioni
ATTIVAZIONE	Vedi compendio evocazioni
COSTO SANGUE	Vedi compendio evocazioni
COSTO VOLONTA'	Vedi compendio evocazioni
ALTRI COSTI	Vedi compendio evocazioni

#### EFFETTO

È possibile evocare creature del dreaming di livello 6 o superiore

### *LIVELLO 6 B – sangue in vrill fatato*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	Fino esaurimento punti glamour
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

Il kiasyd puo' usare poteri del mondo del deraming. Un punto sangue corrisponde ad un vrill.

### *LIVELLO 7 A - il trucco più grande*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	Occulto 6
DURATA	1 giorno per livello di blood use
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

Il Kiasyd può tornare ad un elfo per un giorno, dall'alba fino all'alba successiva. I tratti diventano quelli di un elfo e padroneggia i poteri di un elfo.

(Nota: gli elfi padroneggiano la magia, e quindi possono usare poteri da Mage..etc)

### *LIVELLO 8 A- FURTO DELLA MENTE*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 minuto per livello di blood use lo svenimento, 1 notte per livello di blood use l'assorbimento. Toccare la vittima
SFIDA	Mentali + occulto
ATTIVAZIONE	3 turno di concentrazione (non puo' fare altre azioni)

COSTO SANGUE	3 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

Il Kiasyd puo' rubare la memoria di una creatura. La vittima per un certo periodo rimane senza mente. Questo equivale a torpore per un cainita o svenimento per un mortale. Il Kyasid assorbe temporaneamente le memorie della vittima. Di solito i Kiasyd riportano i dati su un libro o su una pergamena.

### *LIVELLO 8 B – RICHIAMARE L'ANTICA ALLEANZA FATATA*

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

#### EFFETTO

Questo potere funziona similmente alle evocazioni, con la differenza che permette di chiedere l'aiuto di changelings. Vi sono però delle limitazioni aggiuntive, il richiamo dei changelings e' pari a 10 km per livello di blood use. Non è necessaria la concentrazione per temere insieme il numero di changelings richiamati, essi rimarranno fino a che la battaglia sarà conclusa (o alternativamente fino a quando avranno aiutato o protetto il Kiasyd )

### *LIVELLO 9 – ASSORBIMENTO DELL'ESSENZA*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 4
ALTRI REQUISITI	Assorbimento dell'aura, toccare la vittima
DURATA	1 notte per livello di blood use
SFIDA	Mentali + Occulto
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	4 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

Il Kiasyd assorbe le abilità e le discipline dalla mente di una vittima e puo' usarle. La vittima dimentichera' come si usavano quella abilità.

Se il Kiasyd fallisce pero' l'attacco non potra' ritentare per 1 notte sulla stessa vittima. Per ogni successo il Kyasid ruba 3 livelli di una abilità a scelta della vittima. O In alternativa 2 livello di disciplina o 1 livello di blood use della vittima. Le potra' usare per un tempo determinato dal blood use. Il potere e' cumulabile.

### *LIVELLO 9 – PALAZZO DI FANTASIA*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 4
ALTRI REQUISITI	Occulto 8
DURATA	Permanente / a piacere

SEIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	4 Ps, 10 ps spalmati sull'edificio
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

L'edificio assumerà le caratteristiche fantastiche che presenta nel dreaming ma nella realtà!  
 Immaginate una piccola baracca che assume le sembianze di un bellissimo e super protetto palazzo di diamante durissimo ! costituito da un pavimento su cui, chiunque vi metta piede, diventa di pietra!

### *LIVELLO 10 – mito incarnato*

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 5
ALTRI REQUISITI	Occulto 10
DURATA	1 notte per livello di blood use
SEIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	5 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

#### EFFETTO

Questo potere permette di trasformarsi in una creatura mitica di 10 livello. (Drago, basilisco, vedi manuale bestiario)