

PET - PARANORMAL ENTITY TROOPS

1 - Tutte le creature hanno il VRILL, forma di energia. I vampiri ce l'hanno ma il tramite per usarlo è la loro vitae.

2 - Vrill prende il posto di GNOSIS, MANA, QUINTESSENZA, GLAMOUR, PATHOS. Questi concetti spariscono da ora in avanti

3 - Esiste il VRILL USE, la capacità di usare Vrill (funzionamento analogo a Blood Use).

Il nuovo modo di concepire le Evocazioni

Dato che vi sono moltissime creature nel mondo dell'Awod oramai si è avvertito il bisogno di porre un metro comune, per rendere il concetto Evocazione trasversale, semplice e soprattutto misurabile. Questo per evitare folle PP ed altri danni al gioco sano.

Le evocazioni sono state dunque tarate e si basano su due tipologie:

- Evocazioni temporanee
- Evocazioni permanenti (anche definite schiavitù)

Le prime permettono di chiamare a raccolta le creature del reame che si conosce. Quello che accade, a livello di storia, è che il cainita (o comunque l'evocatore) dona un poco della sua energia (tramite il sangue) legando a sé temporaneamente creature affamate di Vrill degli altre reami. (nota: l'evocatore non deve tagliarsi, il sangue viene consumato tramite l'evocazione e si trasforma in vrill in maniera non visibile).

Il problema principale delle evocazioni temporanee è il controllo delle wraith la qual cosa viene regolata tramite il livello di Doti di comando. Anche la durata viene regolata ma dal livello di concentrazione (vedere regole sotto).

Il blood use invece determina il MASSIMO NUMERO di creature evocabili (sia temporanee che non). Questo vuol dire che se evoco in maniera permanente una creatura di livello 3 avendo blood use a 3, posso solo evocare un'altra creatura di livello 3 in maniera temporanea o permanente. Oppure posso evocare due creature di livello due oppure 3 di livello 1. Le divisioni sono sempre eseguite per difetto.

Per evocazioni permanenti si intendono evocazioni realizzate (in genere) tramite vie di magia vampirica o rituali del sangue. Le evocazioni permanenti permettono di avere il pieno controllo sulla creatura evocata a patto che sia di livello 1,2,3,4 o 5.

Per i livello 6,7,8,9,10,epico invece il discorso subisce una modifica: Anche se resi schiave queste entità in realtà il controllo su di loro diventa difficile se non quasi impossibile. L'esito è che l'evocatore può finire per trovarsi sì legato a loro ma non come padrone bensì come compagno o prigioniero! Ovviamente il tutto dipende dalla storia e dalla interpretazione della situazione.

Per aiutare i narratori poniamo in ogni modo una traccia indicativa: Ogni livello dal 6 in su prevedere un - 10% di possibilità di vedere una richiesta esaudita. Quindi una creatura di livello 6 vi è l' 80% di possibilità che esegua quanto richiesto mentre una creatura di 10 livello vi è il 0% di probabilità che esegua quanto richiesto. Doti di comando (ed eventuali altri poteri) permettono di ottenere percentuali più favorevoli. Il valore varia da 1% al 3% per ogni livello di doti di comando a seconda della richiesta fatta. 1% rappresenta una richiesta che non è concordante con la natura del soggetto, 3% invece concordante. Il narratore può in ogni modo decidere di dare o sottrarre valori di percentuale o di agire come meglio crede.

Esempio: Chiedo ad una creatura celestiale angelica di 10 livello di uccidere una creatura buona, avendo 10 di doti di comando. Vi è un 10% di probabilità che lo esorti a fare quello che voglio.

Chiedo ad una creatura celestiale angelica di uccidere una creatura malvagia per aiutarmi: con doti di comando a 10 vi è un 30% di probabilità che mi aiuti.

In ogni modo e' probabile che il narratore faccia scendere, per quanto riguarda il primo caso, le probabilità anche ad un 2% o 3% dato il non senso della richiesta.

Il malus vale anche per le creature di livello 6 o superiore invocate temporaneamente.

Attenzione Ogni creatura evocata costa 1 ps!

Tabella evocazioni – Indica il livello del PET richiamato

Bu 1	Bu 1	Bu 2	Bu 3	Bu4	Bu 5	Bu 6	Bu 7	Bu 8	Bu9	Bu10
Livello	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero	Numero
1	2	3	6	9	12	15	30	45	60	100
2	1	2	4	6	8	10	20	30	40	70
3	-	1	2	3	4	5	10	15	20	35
4	-	-	1	2	3	4	8	12	16	18
5	-	-	-	1	2	3	6	9	12	15
6	-	-	-	-	1	2	4	6	8	12
7	-	-	-	-	-	1	2	3	4	9
8	-	-	-	-	-	-	1	2	3	5
9	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
10	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Entità Primordiale										1

Per blood use superiori il richiamo è x 2 rispetto al valore precedente.

Capacità di Comando sulle creature

Doti di Comando 0	La creatura ascolta il crinita e gli rivelerà delle informazioni se queste sono in suo possesso.
-------------------	--

Doti di Comando 1	Spiare/osservare [il bersaglio e' vicino: max 10 metri per livello di occulto]
Doti di Comando 2	Seguire una pesona, tenerla d'occhio, tornare indietro a riferire
Doti di Comando 3	Difendere, proteggere il padrone
Doti di Comando 4	Usare un potere su qualcuno / attaccare un bersaglio
Doti di Comando 5	Controllo completo incontrastato sulle creature evocate

I livelli indicati valgono per le creature evocate di primo livello 1. Ogni creatura di livello successivo necessita di un livello in più di doti di comando per controllare la creatura o le creature evocate. In altre parole se viene evocata una creatura di livello 2 è necessario avere doti di comando a 6 per avere il controllo completo ed incontrastato su di essa. Per una creatura di livello 5, affinché difenda (solamente) il padrone è necessario avere il livello 8 di doti di comando.

Le creature per assolvere i loro compiti possono usare i loro poteri

Tempo di attivazione

Livello di occulto	EFFETTO
0	E necessaria una ora per effettuare l'evocazione
1	È necessaria una scena
2	Sono necessari 15 turni
3	Sono necessari 7 turni
4	Sono necessari 3 turni
5	Istantanea

I livelli indicati valgono per le creature di livello 1, ogni creatura di livello successivo necessita di un livello successivo di occulto per ottenere lo stesso effetto. In altre parole per evocare una creatura di 4 livello in modo istantaneo c'è bisogno di avere 9 di occulto.

Durata dell'effetto

Livello di concentrazione	EFFETTO
0	1 turno
1	3 turni
2	1 scena
3	1 ora
4	1 notte
5	24 ore

I livelli indicati valgono per le creature di livello 2, ogni creatura di livello successivo necessita di un livello successivo di concentrazione per ottenere lo stesso effetto. In altre parole per tenere una creatura di 5 livello per 1 notte, c'è bisogno di avere 7 di concentrazione

Nota 1: La tabella non vale per le creature di primo livello, le quali possono rimanere indipendentemente dal livello di concentrazione

Nota 2: Determinate creature possono stare comunque per un tempo limitato nel nostro mondo (questo vale soprattutto per le evocazioni permanenti) fare riferimento alla descrizione della creatura.

Nota 3: se possiedo due poteri che mi permettono di fare evocazioni questi poteri non mi danno il doppio.

Ad esempio se ho obtenebrate, Mytherceria e Daimonion non evocherò 3 moltiplicato il numero della tabella. Il mio numero si modifica solo in base a vie (magiche) secondarie che possono darmi il raddoppio. [Ma solo di un tipo di creature]. Quindi se ho Mytherceria e Daimonion e mi prendo rego manes e via del mito, i livelli che raddoppiano, Con blood use 3 evocherò in tutto 3 creature di livello 4, 1 a scelta, 1 necessariamente del dreaming ed una necessariamente del reame dell'inferno. La stessa cosa vale anche tra Changelings e creature del dreaming!

Nota 4: Quando viene evocata una creatura in maniera permanente il costo sangue pro creature sale a 30 ps per evocazione. Un ps viene spalmato sulla fronte, 1 ps su ogni mano ed il resto viene usato per disegnare un cerchio avente un simbolo nel centro, il simbolo varia a seconda del tipo di evocazione, ma il principio e' lo stesso. Deve essere poi speso un ps ulteriore per attivare il sangue e, quindi, il rito. Quindi il costo totale sono 31 ps

Nota 5: Se una creatura evocata viene bandita o viene distrutta questo equivale ad un danno per l'evocatore, il quale non potrà richiamare la creatura per un numero di mesi pari a 10 meno il livello di occulto. Quindi se un evocatore ha blood use 3, può evocare tre creature permanentemente. Se ne evoca una permanentemente e lascia i suoi due "slot" evocativi liberi, se per caso dovesse morirgli la creatura potrà evocarne ancora due creature permanenti. Attenzione, il danno si presenta anche per la capacità di evocare istantaneamente. Se viene perso uno slot di evocazione questo si estende come danno anche alle creature istantanee. (Cioè dal punto di vista delle evocazioni sembrerà come se l' evocatore avesse ancora le creature legate). Nel caso abbia blood use 3, e gli muoiano tutte e 3 le creature non sarà in grado di evocare creature permanentemente. In questo caso vi è una eccezione: Se il cainita rimane con "zero slots", potrà comunque evocare istantaneamente come se avesse blood use ad uno.