



VISHERATIKA

La Disciplina di Visceratika è una delle risorse più importanti a disposizione delle mostruose Garguglie; nel corso dei secoli si è rivelata fondamentale prima per servire al meglio i padroni Tremere, poi per ribellarsi a questi e divenire indipendenti.

VER 2.5

LIVELLO 1 - SUSSURRO DELLA STANZA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	5 minuti
SFIDA	Sfida di Rilevamento: Livello di Visheratica + Meta' concentrazione + CONCENTRAZIONE
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Grazie a questo potere una Garguglia può individuare altre presenze fuori dal campo visivo, nascoste, nelle tenebre o addirittura Oscurate. Il potere ha un raggio d'efficacia sufficiente a sorvegliare un grande appartamento.

Livello 1 (A) - BAGLIORE DEGLI OCCHI DI AMETISTA

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

EFFETTO

Questo potere permette di vedere nel buio ed in una certa misura di percepire lo spettro infrarosso. Gli occhi di un Vampiro prendono, nell'utilizzare questo potere, una tinta violacea leggermente luminescente. Lo scopo principale di questa disciplina è il sicuro vantaggio che conferisce in confronto a quei Vampiri per cui l'oscurità non è il migliore terreno di combattimento. Così grazie a questo potere il cainial non subirà le penalità del combattimento al buio, inoltre è come se avesse una vista acuta (come il primo potere di Auspex, solo per la vista)

Bonus di +3 al colpire in ambienti bui

Livello 2 - PELLE DEL CAMALEONTE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	Come Oscurazione 2
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Permette alla Garguglia una perfetta mimetizzazione: la pelle della creatura, infatti, assume lo stesso colore dell'ambiente circostante, fin nelle più piccole sfumature. Funziona come Oscurazione 2.

LIVELLO 3 – VOCI DEL CASTELLO

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	Vedi livello 1
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
Questo potere ha lo stesso effetto di "Voci della Camera", ma esteso ad un'area grande come un intero edificio.	

LIVELLO 3(A)- FUSIONE CON LA TERRA

BLOOD USE RICHIESTO	1, 2 per istantaneo, 3 per poter usare discipline mentali-sociali
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 notte per livello di blood use
SFIDA	Di celamento: Mentali + Nascondersi + Livello di proteide + metà concentrazione
ATTIVAZIONE	2 turni / istantanea
COSTO SANGUE	1 ps per due turni, 2 ps per istantaneo
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-
EFFETTO	
<p>Puoi scivolare senza alcuno sforzo nel ventre protettivo della terra ; è un modo ideale per sfuggire alle minacce quali fuoco e luce solare , ma sarà necessario trovare una zona di terra allo stato naturale. Fusione con la terra non lascia tracce del suo utilizzo e solo pochi poteri possono scovare un Vampiro così nascosto (Auspex a 2, come per vedere gli spiriti, Tratti Mentali + Empatia contro Tratti Mentali + Empatia).</p> <p>Una rimozione o spostamento della terra nella quale il vampiro NON causerà l'espulsione del vampiro dalla terra. In quanto il vampiro e' fuso con tutta la terra, in profondità'.</p> <p>Fondersi con la terra necessita di un azione (difesa). In ogni modo se il suolo viene danneggiato molto gravemente. (Esplosione enorme, Ettolitri di acido...) Il Vampiro subirà dei danni.</p> <p>È necessario avere blood use 3 per poter utilizzare discipline mentali - sociali</p>	

LIVELLO 3 B - LEGAME CON LA ROCCIA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	1 Ps – 1 Turno, 2 Ps - Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps, 2 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Molto simile al livello fondersi con la roccia, consente in più la fusione con roccia, asfalto o mattoni, ma non alla profondità dell'altra Disciplina: la Garguglia, infatti, penetra appena sotto la superficie di questi materiali, tanto che un leggerissimo contorno della figura resta sempre visibile.

LIVELLO 3 C - ARTIGLI DI DIAMANTE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	
DURATA	A piacere
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	1 Ps
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere permette alla garguglia di sviluppare degli artigli, duri e taglienti come il diamante. Il danno e' +3 aggravati.

LIVELLO 4 B - FORZA DELLA PIETRA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

La pelle della Garguglia s'indurisce e rinforza, divenendo simile a roccia.
Bonus: +2 Costituzione per livello di blood use e i danni da fuoco sono letali e vengono dimezzati

Livello 5 (A) – CONTROLLO DELLA TERRA E DELLA ROCCIA

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Livello 3 fusione con la terra e/o fusione con la roccia
DURATA	1 ora per livello di blood use
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

A questo livello il personaggio non sarà limitato solo a fondersi con la terra ma potrà anche muoversi in essa come se nuotasse. Per poter nuotare il cainita deve spendere 1 ps ulteriore dopo aver effettuato fusione con la terra. Il vampiro cmq non può attaccare in questo stato. Vale anche per la roccia, se ha preso il livello precedente corrispettivo.

Livello 5 (A) - WING FLUTTER

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 2
ALTRI REQUISITI	(estrarre le ali)
DURATA	3 Turni
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2 Ps + 1 Ps per ogni turno in più
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Le Ali della Garguglia possono diventare formidabili in combattimento. Sbattendone in fretta e girando lentamente su se stesso. Viene così a crearsi una potente onda d'urto che allontana i nemici. I nemici vengono spazzati via di 10 metri per livello di volo. Il danno è di 10 letali per ogni livello di potenze posseduto. Se non si possiede Potenza, allora il danno corrisponde a 50 danni normali.

Livello 6 B - viaggio NELLA ROCCIA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 2
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	1 ps + ps aggiuntivi
COSTO SANGUE	Vedi tabella
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Kiasyd è in grado di viaggiare nel sottosuolo creando dei tunnel nella roccia: tali gallerie potranno essere usate da tutti, ma diventeranno instabili dopo poco la loro creazione; dopo pochi minuti collasceranno facilmente su se stesse, franando su chi le stava percorrendo. La creazione di questi tunnel richiede un contatto fisico con la terra. Il vampiro può creare anche delle rientranze da usare come rifugi che avranno la caratteristica di non crollare immediatamente.

1 ps aggiuntivo

Per correre

2 Ps aggiuntivi

velocità elevate (celerity)

LIVELLO 5 (B) – CARNE DI MARMO

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Empatia livello 2, Concentrazione livello 4
DURATA	Permanente
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Automatico
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

La pelle del Cainita diventa dura come la pietra senza però risentire in flessuosità.
Automatico e sempre attivo dopo la prima attivazione
Il vampiro ottiene un +2 in costituzione per ogni livello di blood use.
Tutti i danni inferti al vampiro vengono dimezzati.
(Sono sempre esclusi i danni da Fuoco e sole, esclusi anche per il bonus costituzione).
Durante una scena fallisce un tentativo di impalettamento per ogni livello di blood use.
(Blood use 4, 4 paletti non arrivano a destinazione, al cuore).

LIVELLO 5 B - STATUA OSCURA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 1, con blood use 2 istantaneo
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 ora / 1 giorno solare
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	3 Turni, con blood use 2 diventa istantaneo
COSTO SANGUE	-
COSTO VOLONTA'	1 ps per 1 ora, 2 ps per giorno solare.
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

La garguglia puo' trasformarsi in una statua di Pietra indistruttibile. Non puo' muoversi, ma non può nemmeno essere distrutto. Invulnerabile alla luce solare, ma non a poteri magici.

LIVELLO 6 A - CUORE DI PIETRA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 2
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questa sconcertante abilità rende gli organi interni della Garguglia duri come la pietra; in questo modo diventa molto più difficile ferire la creatura. Ogni arma che perfori il corpo (proiettili inclusi, ma non danni aggravati) fa la metà dei danni e impalare la Garguglia diventa impossibile

LIVELLO 6 B - ROCCIA DA COSTRUZIONE E DISTRUZIONE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 2
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea / dipende
COSTO SANGUE	1 PS
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il Gargoyle e' in grado di scavare o costruire ammassi di roccia e/ terra in maniera estremamente rapida. Questo mezzo gli permette di creare varchi, muri ed altro. Con un solo punto sangue puo' moficiare circa 3 metri cubi di materiale per livello di blood use., Questo potere e' molto utile per costruire fortezze, antri nelle foreste, etc. Il potere deve essere discusso ed accordato con il narratore.

Istantaneamente e' possibile ergere un muro di roccia. La consistenza della roccia varia dal materiale. Si puo' considerare (per semplicita') questi valori:

Costituzione 20

Pf: 200.

Si puo' usare questo potere per creare oggetti e/o armi di roccia e pietra. Bene o male fanno danno o normale o letale:

es: Lancia di Pietra: 30 Letali

Clava di pietra: 100 letali.

Etc...

LIVELLO 6 (c) - TREMATE!

BLOOD USE RICHIESTO	1
ALTRI REQUISITI	Concentrazione livello 2
DURATA	1 turno
SFIDA	Nella seconda modalita': mentali + concentrazione
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	1 ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Grazie al rapporto estremo con la terra il Cainita puo' forzare il terreno a produrre una scossa sismica, sebbene l'effetto puo' sembrare simile a quello di potence, non e' il cainita ad originare la scossa, bensì il suo legame con la terra.

Vi sono due modi di utilizzo:

Il caintia usa se' stesso come epicentro, e colpisce ad area: 10 metri per livello di blood use. Il danno e' di 50 normali per livello di blood use. Inoltre le vittime che non riescono ad evitare la scossa sismica sono stordite per un turno.

Il secondo metodo consiste nell'indirizzare la scossa verso un bersaglio. In questo caso il danno e' di 100 normali per livello di blood use.

LIVELLO 7 - CAMERA STRISCIANTE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 Notte
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2 Ps di base
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Attivando questo potere la Garguglia può animare una roccia (o terra) del volume approssimativo di 3 metri cubi, donandogli un'intelligenza basilare e la facoltà di strisciare, cambiare forma ed attaccare il nemico. Con questo potere è possibile animare anche statue e simili.

Di base la creatura di roccia possiede le caratteristiche:

Forza 7, Destrezza 7, Costituzione 7, Sociali 0, Mentali 0, Lotta 1 per livello di blood use della garguglia
Invulnerabile a danni normali, dato che è fatto di roccia.

La Garguglia può incrementare le caratteristiche della creatura di roccia donandogli Sangue. 1 PS = 1 Attributo incrementato. (Anche lotta o altro).

LIVELLO 7B - SPADE DELLA TERRA

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	Istantanea
SFIDA	Mentali + Concentrazione per colpire (velocità come oggetti da lancio)
ATTIVAZIONE	1 turno perché vengano lanciati
COSTO SANGUE	2 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Il cainita che ha raggiunto questo livello è in grado di far spuntare dal terreno o dalle pareti o dal tetto degli spuntoni di materiale vario che partiranno come dei proiettili sulla vittima del vampiro. Gli spuntoni saranno dello stesso materiale della superficie da cui sono partiti.

Vengono lanciati tanti spuntoni quanti sono i livelli di occulto moltiplicati per il livello di blood use. Ogni spuntone corrisponde a 20 danni aggravati + 5 per ogni livello di blood use. Si richiede un turno per far "partire gli spinoni"

LIVELLO 8 - passaggio TOTALE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 Scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	2 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Grazie a questo potere la Garguglia può muoversi nella roccia e colpire nemici da terra.
Esempio: La garguglia può sfoderare un pugno che colpisce la vittima da sotto. Il Nemico può usare solo allerta per schivare.

LIVELLO 9 - FORZA DEL DIAMANTE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 3
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	3 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere attiva i livelli precedenti che proteggono il cainita
La pelle della Garguglia s'indurisce e rinforza, divenendo simile al Diamante.
Bonus: +5 di Costituzione per livello di blood use ulteriore rispetto ai livelli precedenti.
e invulnerabilità a Danni Normali e Letali.

LIVELLO 10 - FORZA ELEMENTALE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 4
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	4 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Questo potere trasforma la Garguglia in un Elementale della terra (Forma del Diamante) con poteri analoghi..

Questo potere attiva anche Forza del Diamante.
Bonus: +5 a tutti i tratti fisici per livello di blood use, +15PF per livello di blood use,
Danni Aggravati +10 per livello di blood use.

LIVELLO 10 - SCUOTERE PER SCUOTERE

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 4
ALTRI REQUISITI	Livello TREMATE!!!
DURATA	1 scena
SFIDA	-
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	3 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

Tramite questo potere e' possibile creare un Terremoto. Per ogni livello di blood use l'effetto equivale ad un punto nella scala Richter.
La cosa e' deve essere gestita dal narratore.

LIVELLO 10 - TOCCO DEL BASILISCO

BLOOD USE RICHIESTO	Blood Use 5
ALTRI REQUISITI	-
DURATA	Permanente
SFIDA	Mentali + Occulto, Toccare la vittima
ATTIVAZIONE	Istantanea
COSTO SANGUE	5 Ps
COSTO VOLONTA'	-
ALTRI COSTI	-

EFFETTO

E' in grado di pietrificare un qualsiasi bersaglio semplicemente toccandolo. L'effetto di questo potere è permanente e l'unico modo per rompere l'incantesimo è un potente rituale taumaturgico o il tocco della garguglia.