



VOLO DELLE GARGUGLIE

Questa particolare facoltà, propria delle Garguglie, permette loro di ignorare la notevole massa corporea, e di librarsi nell'aria. In realtà queste creature non dovrebbero volare. La loro capacità di librarsi nell'aria è completamente innaturale, ed è direttamente riconducibile agli esperimenti Tremere. Il progetto iniziale di Goratrix, infatti, prevedeva l'uso di una versione raffinata di Movimento della Mente, che in seguito è variata imprevedibilmente fino all'uso attuale. Per le Garguglie "Volo" è una vera e propria Disciplina; tutti i membri della Stirpe, al momento della Trasformazione, hanno 1 punto in Volo (di base).

Il potere del volo non può essere potenziato né con Potence né con Celerity. Essendo una disciplina non basata assolutamente sulla forza fisica, ma sul potere taumaturgico.

VER 2.0

LIVELLO 1 - PICCOLO VOLO

| | |
|--|------------------------------------|
| BLOOD USE RICHIESTO | 1, il blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 scena per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | - |
| COSTO SANGUE | - |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |
| EFFETTO | |
| Il vampiro può solo planare, compiere balzi e piccoli voli (30 km/h circa) | |

LIVELLO 2 - VOLARE CON LA MENTE

| | |
|---|------------------------------------|
| BLOOD USE RICHIESTO | 1, il blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 scena per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | - |
| COSTO SANGUE | 1 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |
| EFFETTO | |
| Il vampiro raggiunge un massimo di 80 km/h, e può sollevare fino a 50 kg. | |

LIVELLO 3 - GRAZIA NEL CIELO

| | |
|---------------------|------------------------------------|
| BLOOD USE RICHIESTO | 1, il blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 scena per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | - |
| COSTO SANGUE | 1 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Il vampiro raggiunge un massimo di 120 km/h, e può sollevare fino a 100 kg.

LIVELLO 4 - VOLARE CON LEGGEREZZA

| | |
|---------------------|------------------------------------|
| BLOOD USE RICHIESTO | 1, il blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 ora per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | - |
| COSTO SANGUE | 1 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Il vampiro raggiunge un massimo di 150 km/h, e può sollevare fino a 170 kg.

LIVELLO 5 - ADDESTRAMENTO RAPIDO

| | |
|---------------------|--|
| BLOOD USE RICHIESTO | 1, il blood use modifica la durata e l'effetto |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 ora per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | - |
| COSTO SANGUE | 1 ps, 1 ps spalmato sul corpo dei compagni |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Il vampiro è in grado di far volare alla propria velocità un numero di individui pari al proprio livello di blood use. Il vampiro controlla il volo dei propri compagni. E' necessario che il vampiro spalmi 1 ps sul corpo degli altri compagni.

LIVELLO 5 (A) - WING FLUTTER

| | |
|---------------------|-------------------|
| BLOOD USE RICHIESTO | Blood Use 1 |
| ALTRI REQUISITI | (estrarre le ali) |
| DURATA | 3 Turni |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 1 Ps |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Le Ali della Garguglia possono diventare formidabili in combattimento. Sbattendonole 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 e' di 10 letali per ogni livello di potence posseduto. Se non si possiede Potenza, allora il danno corrisponde a 50 danni normali.

LIVELLO 6 - VOLO SUDDIVISO

| | |
|---------------------|---|
| BLOOD USE RICHIESTO | 2, per ogni 2 livelli di blood use sopra il primo (quindi al 4, al 6..etc), la durata aumenta di 1 giorno(di 24 ore). |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 scena / 1 giorno |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 1 ps sulla fronte del beneficiario del potere |
| COSTO VOLONTA' | 1 (per una scena) 3 per un giorno |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Livello di volo trasmesso, determinato dal livello di concentrazione. I pochi Fratelli che hanno sviluppato questo potere possono prestare la loro disciplina a coloro che gli sono intorno. Inoltre, il Vampiro deve marchiare la fronte del bersaglio con una goccia del proprio sangue. (1 PS). L'attivazione vale per tutti i cainiti Marchiati nel senso che il donatore spende una sola volta i PW per tutti i vampiri marchiati. Puo', se vuole, limitare l'attivazione solo ad alcuni. Un Vampiro non può concedere più livelli di volo di quanti ne possiede

LIVELLO 7 - VELOCE COME IL VENTO

| | |
|---------------------|---|
| BLOOD USE RICHIESTO | 2, il livello di blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 ora per livelli di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 1 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Il vampiro puo' viaggiare ad una velocità di 600 km orari, e puo' sollevare fino ad un massimo di 500 kg.

LIVELLO 8 - VOLO SUPERSONICO

| | |
|---------------------|---|
| BLOOD USE RICHIESTO | 3, il livello di blood use modifica la durata |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 ora per livelli di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 2 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Il vampiro puo' viaggiare ad una velocità di 1300 km orari, e puo' sollevare fino ad un massimo di 1000 kg.

LIVELLO 9 - TEMPESTA DI OGGETTI

| | |
|---------------------|--|
| BLOOD USE RICHIESTO | 3 il livello di blood use modifica il danno. |
| ALTRI REQUISITI | - |
| DURATA | 1 scena |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 3 |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Questo poter permette di far volare gli oggetti intorno al cainita.

Gli oggetti si alzeranno dal suolo, in un modo caotico.

La velocità e la grandezza degli oggetti che si sollevano dipendono dal livello di blood use del cainita.

Quanto piu' forte e' il cainita, tanto piu' forte è la tempesta di oggetti.

150 danni normali per livello di blood use.

I danni vengono fatti a turno.

LIVELLO 10 - città in aria

| | |
|---------------------|--|
| BLOOD USE RICHIESTO | 5 il livello di blood use modifica l'effetto e la durata |
| ALTRI REQUISITI | Concentrazione 3 |
| DURATA | 3 notti per livello di blood use |
| SFIDA | - |
| ATTIVAZIONE | Istantanea |
| COSTO SANGUE | 2 ps attivazione, 10 ps spalmati sull'edificio |
| COSTO VOLONTA' | - |
| ALTRI COSTI | - |

EFFETTO

Questo potere permette di far sollevare un intero edificio (un castello, un palazzo, anche solo una macchina o un corpo).

L'edificio galleggerà in aria ad una altezza decisa dal Cainita.

Inoltre per un'area di 200 metri intorno all'edificio il cainita gode dei seguenti benefici.

Il cainita può erigere una barriera che impedisca a oggetti, volatili, individui o aerei di penetrare fisicamente e di giungere alla città. In altre parole chiunque si avvicini all'edificio cadrà a terra (cadrà fino a quando non si sarà allontanato di 200 metri dall'edificio. Solo il cainita e chi scelto dal cainita sono immuni da questo effetto.

In alternativa il cainita può scegliere di non erigere nessuna barriera ma modificare lo stato a suo vantaggio...

Egli ottiene allora i seguenti benefici.
+5 al colpire per livello di blood use
+3 di costituzione per livello di blood use
+5 al danno per livello di blood use.
+6 a schivare per livello di blood use.

Gli alleati del cainita hanno la metà di questi benefici per livello di blood use del cainita.

Ogni 3 notti il cainita deve spalmare 10 ps intorno all'edificio.

Il numero di PS può variare..a seconda della grandezza dell'edificio. Un palazzo o un castello potrebbero richiedere fino anche a 25 ps ..o molto di più'. Tutto a discrezione del narratore.