

# Poteri Oscuri dei Sekhmet regolamento

Con il termine *Poteri Oscuri* ci si riferisce alle ricompense che il **Sekhmet** riceve dalle forze delle Tenebre come ricompensa per il suo operato. Il numero e l'intensità dei poteri dipende dal grado di iniziazione del seguace: il primo di essi viene solitamente ricevuto al momento della sua prima iniziazione. Da quel momento il *Sekhmet* instaura un rapporto privilegiato con la Divinità oscura, che per mezzo dei suoi **Emissari** e dei suoi **Araldi** potrà assegnargli una serie di compiti da svolgere in cambio di ulteriori ricompense.

## L'Elargizione dei Poteri Oscuri

In termini di gioco, il Master potrà tenere traccia dei progressi del *Sekhmet* assegnandogli (o togliendogli) poteri a seconda del suo comportamento in una serie di situazioni-chiave. Esse possono essere:

- Il conseguimento di uno o più importanti obiettivi conseguiti dal personaggio ai danni della Chiesa della Luce o a vantaggio del rafforzamento della sua posizione o di quella del suo culto;
- La necessità di compiere una o più missioni per le quali è necessario che il personaggio entri in possesso di una determinata capacità;
- La morte o la cattura di *Sekhmet* di riferimento della comunità, con conseguente aumento di importanza e responsabilità del personaggio;

O altre, a discrezione del Master. Si consiglia comunque di assegnare i poteri in modo armonico con i progressi o con le sventure della comunità di riferimento del *Sekhmet*: salvo rari casi, una comunità forte e ben protetta porterà ai suoi seguaci più poteri, mentre un culto minacciato o sotto indagine comporterà un arresto, o persino una diminuzione, degli stessi.

## La *Meritocrazia* delle Tenebre

A differenza di quanto accade all'interno delle organizzazioni religiose della Luce, tanto le comunità delle Tenebre quanto le loro Divinità oscure di riferimento tendono a ricompensare i propri seguaci secondo criteri esclusivamente meritocratici. La maggior parte delle congregazioni non tengono conto dell'anzianità, del periodo di appartenenza o dei risultati conseguiti in passato dai loro adepti: sono pronte in qualsiasi momento a ricompensare il seguace in grado di dar prova di essere forte o di riuscire a conseguire risultati importanti, così come a disfarsi di chiunque manifesti ogni genere di debolezza, dubbio o perplessità nei confronti dell'operato del culto o dei suoi **Araldi** di riferimento. Questo metro di giudizio, considerato un riflesso dell'atteggiamento della Divinità, si riflette a sua volta nell'assegnazione o nella rimozione degli stessi Poteri Oscuri.

## Assegnazione dei Poteri

Il *Sekhmet* riceve le sue ricompense direttamente dalla Divinità, per intercessione degli Emissari e degli Araldi che lo hanno introdotto al culto. Nel processo di acquisizione dei Poteri Oscuri le possibilità di scelta sono quindi limitate: nella maggior parte dei casi, tuttavia, l'Emissario o Araldo responsabile della crescita del *Sekhmet* ha interesse ad accontentare i desideri del suo adepto. Questo è vero soprattutto al momento della prima iniziazione, quando è necessario attirare il nuovo discepolo ricompensando la sua scelta con un dono adeguato.

In termini di gioco, si suggerisce di regolare la propria campagna sulle seguenti proporzioni indicate di seguito:

- **Iniziato:** Caratteristica dell'Iniziato è quella di passare un lungo periodo di *apprendistato* nel quale gli viene elargito un singolo Potere Oscuro. Soltanto nelle ultime fasi della prima iniziazione, quando ormai l'adepto gode della fiducia degli Emissari ed ha già contribuito attivamente allo sviluppo del culto, è consigliabile estendere la ricompensa a due o tre Poteri Oscuri.
- **Emissario:** La ricompensa dell'Emissario consiste, di solito, nel potenziamento dei suoi poteri, che passano lentamente dal Primo al secondo grado di intensità. Emissari particolarmente potenti possono vedere la loro compensa concentrata in un singolo Potere di intensità massima, o ottenere una grande quantità di poteri caratterizzati però da una intensità limitata.
- **Araldo:** Gli Araldi vengono solitamente ricompensati con la quasi totalità dei poteri a disposizione della Divinità Oscura: si tratta di una condizione che non viene raggiunta dalla maggior parte degli adepti della Tenebra, e non è infrequente che i loro poteri vengano loro elargiti solo temporaneamente, sulla base di specifici compiti o missioni.
- **Servo dell'Antico:** Quei pochi, tra gli Araldi Sekhmet, che vengono prescelti dall'Antico per custodire i suoi segreti, possono godere della totalità dei poteri messi a disposizione dalla Divinità Oscura: lo stretto rapporto con la Tenebra li mette inoltre in condizione di poterli utilizzare alla massima intensità. Questi enormi benefici cesseranno di avere luogo nell'istante in cui la Divinità Oscura dovesse interrompere tale rapporto privilegiato, retrocedendoli di fatto nuovamente ad Araldi. Secondo alcune leggende, i Servi dell'Antico dispongono persino di poteri in grado di tornare dal mondo dei morti, ricostruendo il proprio corpo o prendendo il controllo di un corpo nuovo, e sarebbero pertanto quasi impossibili da uccidere del tutto.

## I Poteri Oscuri

L'utilizzo dei poteri oscuri è regolamentato in termini di gioco mediante l'utilizzo del sistema **Myst Power System**: i costi e le caratteristiche variano a seconda del culto di riferimento e sono illustrati nelle voci relative ai Poteri Oscuri delle singole divinità. E' importante sottolineare che i poteri oscuri si suddividono in due tipologie principali:

- poteri *istantanei*: determinano un *bonus*, un vantaggio e/o una situazione che si esaurisce all'interno del *Round* in cui vengono attivati senza lasciare traccia.
- poteri *persistenti*: determinano un *bonus*, un vantaggio e/o una situazione che si mantiene attiva per un certo lasso di tempo (*round*, ore, giorni, etc.) e/o fino a quando l'adepto non decide di annullarne gli effetti.

## La Determinazione

L'energia interiore del *Sekhmet* è misurata in termini di gioco dalla *Determinazione*, una **Abilità Secondaria Speciale** che riassume il livello di affinità con la divinità a cui è devoto e la capacità di chiamare a sé i poteri oscuri a lui conferiti, nonché la forza e la perizia con cui ha modo di lanciaarli. Il ruolo della *Determinazione* per i *Sekhmet* è quindi per molti aspetti analogo a quello che l'abilità *Fede* ha per i Sacerdoti e Paladini o che il *Potere Magico* ha per i Maghi, con un'importante differenza: non viene utilizzata per pagare il costo di attivazione dei poteri, ma per accumulare gli *Haji* necessari a tale scopo.

### Gli Haji

Per attivare i propri Poteri Oscuri al *Sekhmet* è richiesto di predisporre la propria mente e il proprio corpo allo scopo di raggiungere una soglia di comunicazione con la divinità oscura. Questo traguardo viene reso in termini di gioco mediante l'accumulazione progressiva di un certo numero di *stadi* interiori, denominati *Haji*, in una riserva personale più o meno grande a seconda del proprio punteggio di *Determinazione*: una volta accumulati, gli *Haji* possono essere spesi in qualsiasi momento per attivare i poteri oscuri di cui il *Sekhmet* dispone.

### Accumulazione degli Haji

In termini di gioco gli *Haji* vanno immaginati come dei *token* che il *Sekhmet* accumula nella sua riserva personale per poi impiegare in qualsiasi momento allo scopo di attivare i poteri oscuri. Ciascun *Sekhmet* può accumulare nella sua riserva un *Haji* per ogni 5 punti di *Determinazione* di cui dispone, come descritto dalla tabella seguente:

- **Determinazione 4 o meno**: nessun Haji.
- **Determinazione 5**: fino a 1 Haji.
- **Determinazione 10**: fino a 2 Haji.
- **Determinazione 15**: fino a 3 Haji.
- **Determinazione 20**: fino a 4 Haji.
- **Determinazione 25**: fino a 5 Haji.
- **Determinazione 30**: fino a 6 Haji.
- **Determinazione 35**: fino a 7 Haji.
- **Determinazione 40**: fino a 8 Haji.
- **Determinazione 45**: fino a 9 Haji.
- **Determinazione 50**: fino a 10 Haji.

E' quindi corretto dire che ciascun *Haji* equivale a 5 punti di *Determinazione* spendibili per il lancio di un potere. La maggior parte degli iniziati, emissari e araldi *Sekhmet* ha un punteggio di *Determinazione* adeguato al suo ruolo: salvo eccezioni questo punteggio equivale a 1-10 per gli *Iniziati*, 15-30 per gli *Emissari*, 30-40 per gli *Araldi* e 40-50 per i *Servi dell'Antico*.

### Modalità di accumulazione

Le possibilità che il *Sekhmet* ha di ottenere *Haji* variano a seconda del culto di riferimento e sono illustrate nelle voci relative ai Poteri Oscuri delle singole divinità. In aggiunta alle regolamentazioni specifiche, salvo diversamente specificato, qualsiasi *Sekhmet* ottiene un *Haji* nell'istante che precede ogni attacco diretto o indiretto che viene portato ai suoi danni all'interno di un *round* di combattimento.

Il Master è libero di adottare i suggerimenti proposti o prendere spunto da essi, modificando o sostituendo tutto ciò che non sia pertinente con la sua campagna o ambientazione.

### Impiego degli Haji

Gli *Haji*, come detto, costituiscono il costo da pagare per il lancio dei poteri oscuri. A seconda del potere può trattarsi di un numero fisso, che il *Sekhmet* è tenuto a pagare al momento del lancio, o di un numero variabile (ad es. 1 *Haji* o più), che dà al *Sekhmet* la facoltà di scegliere il numero di *Haji* da impiegare per ottenere effetti via via più potenti e/o duraturi. Il massimo numero di *Haji* spendibili da un *Sekhmet* per ciascun potere è stabilito dal Master al momento di assegnare il potere stesso e rappresenta il *grado* o *livello* di conoscenza acquisito. Nella maggior parte dei casi il *Sekhmet* inizia ad apprendere il potere a un grado molto basso (1 o 2) per poi crescere a seconda dell'esperienza accumulata (a discrezione del Master).

**IMPORTANTE:** Gli *Haji* che vengono spesi per un potere oscuro devono essere stati accumulati in precedenza e quindi

presenti nella riserva: una riserva *vuota* non consente di spendere alcun *Haji* e quindi di lanciare alcun potere.

## Haji bloccati in gioco

Gli *Haji* impiegati per il lancio di un potere *istantaneo* (vedi sopra) si esauriscono nel *round* in cui si manifesta il potere stesso: è quindi possibile accumularli nuovamente a partire dal *round* successivo. Gli *Haji* impiegati per il lancio di un potere *persistente* restano invece "bloccati" in gioco fino a quando il potere rimane attivo: questo significa che, pur essendo già stati spesi, continueranno a incidere sulla riserva e quindi sul massimo numero di *Haji* che è possibile accumulare fino all'esaurimento della durata del potere e/o fino a quando il *Sekhmet* non deciderà di annullarne gli effetti (se il potere lo consente); soltanto allora libereranno il loro spazio in riserva e potranno quindi essere rimpiazzati da altri *Haji* accumulati e nuovamente spendibili.

## F.A.Q.

### ■ "E' possibile, per un *Sekhmet*, spendere uno o più "Haji" nel momento esatto in cui vengono ottenuti?"

Sì, a patto di avere la possibilità di accumularli. Nel caso in cui la riserva del *Sekhmet* fosse piena sarà possibile ottenere un risultato analogo spendendo uno o più *Haji* accumulati in precedenza così da liberare spazio per poter accumulare i nuovi. Ovviamente in questo secondo caso sarà possibile acquistare soltanto poteri *istantanei*, in quanto gli *Haji* investiti e bloccati in un potere *persistente* non libererebbero la riserva in tempo utile.

### Esempio

Un giovane Emissario *Sekhmet* (riserva massima: 3 *Haji*) combatte contro tre avversari: nel primo *round* egli è oggetto di un attacco da parte di ciascuno di essi e ottiene quindi un totale di 3 *Haji* in rapida successione: decide di aggiungerli tutti alla sua riserva, riempiendola quindi del tutto. Nel *round* successivo egli è oggetto di altri tre attacchi, uno dopo l'altro: subito prima di ricevere il primo attacco spende 2 dei 3 *Haji* accumulati in precedenza per attivare un potere *istantaneo* da 2, restando quindi con un singolo *Haji* in riserva: ha quindi modo di accumulare l'*Haji* che gli spetta per il primo attacco rivolto ai suoi danni, portando la sua riserva a 2. Al momento di ricevere il secondo attacco guadagna un altro *Haji*, che può accumulare portando la sua riserva nuovamente a 3. Subito prima di ricevere il terzo attacco decide di spendere tutti e 3 gli *Haji* in riserva per acquistare un potere *istantaneo* da 3, svuotando del tutto la sua riserva: ha quindi modo di accumulare l'*Haji* che gli spetta in virtù del terzo attacco ricevuto. Movimentando gli *Haji* in questo modo il *Sekhmet* è dunque riuscito ad accumulare 3 *Haji* e spenderne ben 5 in un singolo *round*, a tutto svantaggio dei suoi avversari.

### ■ E' possibile, per il Master, attivare determinati Poteri Oscuri in segreto senza che i Giocatori possano accorgersi che il Personaggio di fronte a loro è un "Sekhmet"?

Il Master può attivare i Poteri Oscuri in segreto a suo piacimento, argomentandone l'effetto a parole ed evitando qualsiasi riferimento alle regole di gioco che li determinano e che li governano. Dovrà però prestare la massima attenzione al rispetto delle regole stesse, per evitare di alterare il bilanciamento dei Poteri Oscuri.

### ■ In che modo è possibile, per il Master, dare ai Personaggi vittime di un Potere Oscuro la possibilità di difendersi con i Tiri previsti per resistere agli effetti del potere (ad esempio un tiro di *Volontà +3d10*) evitando che i Giocatori si accorgano di avere di fronte un "Sekhmet"?

Il Master può effettuare lui stesso il tiro necessario, tenendo conto dei punteggi del Personaggio: potrà quindi determinare in segreto l'esito del Potere Oscuro, considerando il Personaggio come un normale PNG sotto il suo controllo. In alternativa, il Master può chiedere al Giocatore di far effettuare al suo Personaggio un Tiro affine a quello necessario fingendo che si tratti di un'azione diversa ed evitando di menzionare il Potere Oscuro. Questo secondo metodo è maggiormente consigliato poiché dà la possibilità al Master di avvisare il Giocatore che si tratta di un tiro piuttosto importante, dandogli la possibilità di utilizzare la *Fortuna* per intervenire sul Tiro in caso di risultato non soddisfacente, pur senza dargli informazioni precise su quello che sta accadendo.

### ■ In che modo è possibile, per il Master, dare la possibilità a un Paladino e Sacerdote della Luce di utilizzare i propri poteri per contrastare un Potere Oscuro evitando che il suo Giocatore si accorga di avere di fronte un "Sekhmet"?

Se il Potere Oscuro è particolarmente subdolo o pericoloso il Master può prendere la decisione al posto del Personaggio interessato, dando per scontato che egli farà comunque un tentativo in casi come questi. In tutti gli altri casi il Master può contribuire ad alimentare o a valutare possibili sospetti del Giocatore, inducendolo a tenere d'occhio quello che sta succedendo ed eventualmente rivelandogli qualcosa che gli consenta di capire che, forse, può valere la pena vederci più chiaro.

### ■ Non sono certo di aver capito come funzionano la Determinazione e gli Haji: non c'è un modo più semplice per spiegarlo?

La *Determinazione* funziona in modo molto simile al Potere Magico: le uniche differenze sono che non si ricarica automaticamente e che non viene utilizzata "a singoli punti" ma a blocchi di 5 punti alla volta: questi blocchi sono denominati *Haji*. Per praticità, visto che vengono spesi e recuperati di frequente, gli *Haji* vengono rappresentati in gioco con dei *token*. Se gli *Haji* creano problemi di comprensione al Master e/o ai Giocatori è possibile rimuoverli del tutto e

parlare piuttosto di "5 punti di Determinazione": del resto, dire che il Sekhmet accumula un Haji equivale a dire che recupera 5 punti di Determinazione; dire che un *Sekhmet* spende 2 Haji equivale a dire che spende 10 punti di Determinazione; dire che un potere ha un costo pari a 3 Haji è come dire che costa 15 punti di Determinazione; dire "+5 per ogni Haji speso" equivale a dire "+5 per ogni 5 punti di Determinazione spesi"; e così via.

## Voci correlate

---

- **Poteri Oscuri della Morte**, propri del culto di **Shub-Niggurath**.
- **Poteri Oscuri del Mutazione**, propri del culto di **Morgoblath**.
- **Poteri Oscuri dell'Inganno**, propri del culto di **Gargutz**.
- **Poteri Oscuri dell'Oblivio**, propri del culto di **Shasda**.