

Poteri Oscuri dell'Oblío (Shasda) regola

I Poteri Oscuri dell'Oblío vengono concessi ai *Sekhmet* dediti al culto della **Regina delle Ombre**, nota ai *popoli antichi* con il nome di **Shasda** e conosciuta anche come **Heloira** e **Mor'Ghan**. Nella maggior parte dei casi forniscono al *Sekhmet* la capacità di manipolare o alterare le percezioni e le sensazioni della vittima. Nella maggior parte dei casi sono impercettibili o provocano, in chi li subisce, una piacevole sensazione di stordimento o di rilassamento.

Accumulazione degli *Haji*

In aggiunta alle regole generali di accumulazione, i *Sekhmet* dediti al culto della **Regina delle Ombre** hanno la possibilità di accumulare uno o più *Haji* nei seguenti modi:

- portando una o più vittime lontano dal proprio sistema di valori di riferimento.
- mettendo in crisi un rapporto tra due o più individui (*leadership*, amicizia, amore, collaborazione, accordo o altro a discrezione del Master).

Le azioni andranno valutate non soltanto per la loro importanza o il loro peso, ma anche e soprattutto per l'abilità e l'astuzia del *Sekhmet* nel manipolare il protagonista (o i protagonisti), senza farsi scoprire. Il Master avrà cura di invalidare e/o penalizzare tentativi di accumulazione eccessivamente strumentali: il *Sekhmet* dovrebbe evitare di mettersi alla ricerca di relazioni interpersonali fragili o di individui particolarmente predisposti a tradire i propri valori o i propri ideali allo scopo di accumulare *Haji* in modi eccessivamente semplici, concentrandosi al contrario sulle situazioni che gli si presentano davanti.

Poteri immanenti

Questi poteri sono concessi a tutti i *Sekhmet* di **Shasda** a prescindere dal grado di iniziazione.

Consumo

In alternativa all'impiego dei Poteri Oscuri, il *Sekhmet* potrà spendere i suoi *Haji* per consumare temporaneamente la volontà dei propri avversari: per utilizzare questa abilità sarà necessario toccare la vittima senza che quest'ultima opponga resistenza: sarà infatti sufficiente la minima opposizione della vittima, anche se legata o immobilizzata, per rendere il potere inefficace. Ciascun *Haji* impiegato in questo modo provocherà la perdita temporanea di 1 d8 punti di Volontà. Il numero massimo di *Haji* che è possibile spendere contemporaneamente a tale scopo è 1 per gli Iniziati, 2 per gli Emissari e 3 per gli Araldi: un Araldo avrà quindi la possibilità di togliere fino a 24 punti di Volontà con un singolo tocco, laddove un Iniziato non potrà superare gli 8. Indipendentemente dal punteggio di *volontà* consumato, ciascuna vittima non può ricevere più di 2 tocchi dallo stesso *Sekhmet*.

Gli *Haji* impiegati per il lancio di questo potere (così come le penalità alla Volontà della vittima) resteranno in gioco fino alla prima notte di sonno ovvero fino a quando il *Sekhmet* non deciderà di cancellare la sua influenza: fino a quel momento andranno sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**).

Poteri trascendenti

Questi poteri vengono concessi o meno a ciascun *Sekhmet* a seconda del grado di iniziazione, dell'esperienza accumulata e dei risultati ottenuti.

Persecuzione

Questo Potere Oscuro, comune a tutti gli adepti della Tenebra, consente al *Sekhmet* di accedere alla dimensione onirica della vittima designata, alterando il contenuto dei suoi sogni e aggiungendo particolari, messaggi o visioni generiche o specifiche. Per una descrizione dettagliata del potere consultare la voce **Poteri Oscuri delle Tenebre**.

Spirale dell'Oblío

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	ad area



Gittata:	cono, lunghezza: 10m; diametro: 3m
Durata:	1 <i>round</i> per ogni <i>Haji</i> impiegato (non cancellabile)
Apprendimento:	10 PI

Questo potere può essere potenziato. Al momento del lancio il *Sekhmet* ha la possibilità di spendere uno o più *Haji* in aggiunta al costo iniziale per guadagnare un *bonus* di +5 al Tiro e incrementare la Durata di 1 *round* per ciascun *Haji* aggiuntivo impiegato a tale scopo.

Questo potere è *persistente*. Fino a quando i suoi effetti resteranno attivi gli *Haji* impiegati resteranno in gioco e andranno quindi sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**). Il *Sekhmet* può decidere in qualsiasi momento di recuperare uno o più *Haji* riducendo la durata del potere o cancellandolo del tutto.

Per attivare questo Potere Oscuro il *Sekhmet* dovrà aprire il palmo della mano in direzione dei suoi avversari (svolgendo quindi una normale azione), effettuando un tiro di Volontà + Derminazione o Fascino (a scelta) + 3d10. Immediatamente dopo il lancio, dall'arto del *Sekhmet* si sprigionerà una spirale invisibile che investirà chiunque si dovesse trovare sulla sua traiettoria: la spirale avrà dimensioni coniche, variabili a seconda del *Grado* del Potere. Le vittime colpite dovranno effettuare un Tiro di Volontà + 3d10, sottrarre il punteggio ottenuto con quello ottenuto dal *Sekhmet* e confrontare il risultato con la tabella seguente:

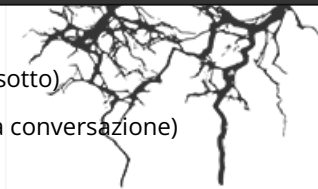
- **20 o meno:** Nessun effetto.
- **da 21 a 29:** La vittima sarà lievemente stordita e subirà una penalità di -10 a tutte le azioni di Volontà e/o che riguardino la percezione sensoriale (Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori e Sapori, Seguire Tracce, Orientamento, etc.).
- **da 30 a 39:** La vittima si sentirà preda di un forte senso di spossatezza e di una diffusa sensazione di stordimento: il suo equilibrio sarà compromesso, tutte le azioni fisiche subiranno una penalità di -10, e tutte le azioni di Volontà e/o che riguardino la percezione sensoriale (vedi sopra) subiranno un malus di -20.
- **da 40 a 49:** La vittima subirà conseguenze analoghe agli effetti di una forte droga, cadendo preda di uno stordimento diffuso che provocherà anche problemi all'equilibrio: tutte le azioni fisiche subiranno una penalità di -10, e tutte le azioni di Volontà e/o che riguardino la percezione sensoriale (vedi sopra) non potranno essere effettuate e/o falliranno automaticamente. La vittima non avrà inoltre la possibilità di pensare chiaramente, sentendosi come in preda a una febbre improvvisa.
- **da 50 in su:** La vittima sentirà la testa sempre più leggera, subirà una penalità di -20 a tutte le azioni e perderà i sensi nel giro di qualche *round*.

Fino a quando gli effetti del Potere Oscuro resteranno attivi su almeno un essere vivente, gli *Haji* spesi per l'attivazione resteranno bloccati in gioco e faranno quindi parte del numero totale di *Haji* che il *Sekhmet* potrà accumulare simultaneamente.

N.B.: Nel caso in cui la vittima subisca più *spiral* dell'*oblio* dovrà effettuare un Tiro per ciascuno di essi, ma si limiterà a subire l'effetto peggiore tra quelli contemporaneamente "attivi" (nel caso in cui se ve ne fossero).

Disagio

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	variabile (una conversazione)
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	n/a
Durata:	1 giorno per <i>Haji</i> impiegato (cancellabile)
Apprendimento:	10 PI



Questo potere può essere potenziato. Al momento del lancio il *Sekhmet* ha la possibilità di spendere uno o più *Haji* in

aggiunta al costo iniziale per guadagnare un *bonus* di +5 al Tiro e incrementare la Durata di 1 giorno per ciascun *Haji* aggiuntivo impiegato a tale scopo.

Questo potere è *persistente*. Fino a quando i suoi effetti resteranno attivi gli *Haji* impiegati resteranno in gioco e andranno quindi sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**). Il *Sekhmet* può decidere in qualsiasi momento di recuperare uno o più *Haji* riducendo la durata del potere o cancellandolo del tutto.

Per attivare questo *Potere Oscuro*, simile a una maledizione, il *Sekhmet* dovrà avere la possibilità di avere con la vittima una conversazione prolungata (a discrezione del Master) al termine della quale dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione, Persuasione, Sedurre o Fascino (a scelta) + 3d10, dal quale la vittima potrà difendersi effettuando un Tiro di Intelligenza o Volontà (a sua scelta) + 3d10. Se il potere avrà successo la vittima avrà delle inspiegabili sensazioni di disagio ogni volta che si troverà a compiere una azione facente parte dell'insieme di valori *positivi* professati dalla Chiesa della Luce. Esempi di queste azioni possono essere:

- Aiutare in qualche modo feriti o bisognosi, far loro elemosina o dividere con essi il proprio cibo o i propri averi.
- Prestare soccorso a individui in difficoltà, risolvere problemi altrui o prendere decisioni altruistiche.
- Fare sfoggio della propria nobiltà d'animo rinunciando al guadagno o alla soddisfazione personale in tutti i casi in cui sia possibile farlo.
- Obbedire agli ordini o ai dettami dei propri superiori e/o compiere il loro volere senza indugiare in un tornaconto personale ogni qual volta sia possibile farlo.
- Astenersi dal vizio o dagli eccessi quando si manifestano possibilità di scelta concrete.
- Altro, a discrezione del Master.

Ciascuna sensazione di disagio si traduce in termini di gioco come una singola penalità di -1d6 a tutte le azioni che durerà fino alla prima notte di riposo: la penalità è cumulabile nel corso della giornata, nel senso che se la vittima compie più volte quella determinata azione la penalità crescerà in modo incrementale. Viceversa, la vittima proverà una sensazione di benessere ogniqualvolta si troverà a infrangere le regole e/o i valori *positivi* descritti sopra, guadagnando un *bonus* pari a +1d6, anche in questo caso a discrezione del Master. Anche i *bonus*, come i *malus*, saranno cumulabili nel corso della giornata e svaniranno alla prima notte di riposo.

Il Master dovrà vigilare attentamente sul comportamento della vittima. La maledizione fornirà *bonus* solo ed esclusivamente se porterà chi ne è colpito a comportarsi in modo diverso e "peggiore" nei confronti di individui con i quali esiste un qualche tipo di rapporto personale: non sarà ad esempio possibile guadagnare *bonus* (o recuperare *malus*) rinunciando alla pietà, alla misericordia, al perdono o indurendo il proprio carattere in modi similari; lo scopo della maledizione non è rendere l'individuo più cattivo o implacabile, quanto piuttosto inquinare, indebolire o distruggere i suoi rapporti umani. In termini di gioco, affinché questo potere abbia effetto su un Personaggio è necessaria una corretta interpretazione da parte del giocatore: qualora questo non avvenisse il Master può semplificare l'applicazione del potere assegnando alla vittima un *malus* di -5 a tutte le azioni se essa sceglie di non interagire con il prossimo, e di -10 se vi interagisce normalmente o in modo non compatibile con l'interpretazione richiesta.

In alternativa alla sua applicazione "generica", il *Sekhmet* può attivare questo Potere concentrandolo su una specifica azione o decisione che la vittima deve o dovrà trovarsi a prendere una singola volta o ciclicamente. In quel caso il malessere sarà particolarmente intenso (*malus* di -10) e colpirà la vittima immediatamente e per tutta la durata del Potere: cesserà di avere luogo soltanto nel caso in cui la vittima dovesse prendere la decisione o intraprendere l'azione in linea con i desideri del *Sekhmet*. Nei casi in cui la sua vita fosse minacciata dalla vittima, il *Sekhmet* non si farà scrupoli a utilizzare questo potere per provocare il disagio nel caso in cui venga intrapresa una qualsiasi azione offensiva nei suoi confronti.

Lettura dei ricordi

Scheda MPS	
Difficoltà:	4/5
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	N/A

Durata:	N/A
Apprendimento:	10 PI

Questo potere può essere potenziato. Al momento del lancio il Sekhmet ha la possibilità di spendere uno o più Haji in aggiunta al costo iniziale per guadagnare un *bonus* di +5 al Tiro per ciascun *Haji* aggiuntivo impiegato a tale scopo.

Con questo potere oscuro il *Sekhmet* ha la possibilità di frugare nei ricordi della propria vittima alla ricerca di una o più informazioni di interesse. Tale *esplorazione* verrà condotta, in termini di gioco, con una dinamica simile a quella di un'intervista. Il giocatore che controlla il *Sekhmet* potrà rivolgere una singola domanda al giocatore che controlla la vittima designata. La vittima sarà tenuta a rispondere in modo sincero (a discrezione del Master) rispettando le seguenti condizioni a seconda della differenza tra il Tiro del *Sekhmet* (Volontà + Determinazione, Persuasione, Sedurre o Fascino (a scelta) + 3d10 e quello della vittima (Volontà + Intelligenza + 3d10):

- **0 o più:** nessun effetto.
- **1-10:** occorrerà rispondere con una risposta sintetica, come una singola parola o frase: "sì", "no", un nome o un riferimento preciso. Ad esempio: *"Qual è il nome di tuo padre?" "Ector Karnass"*.
- **11-20** occorrerà rispondere con una risposta più articolata e completa, che sia il più possibile esaustiva rispetto al quesito posto dal *Sekhmet*. Ad esempio: *"Dimmi il nome di tuo padre, che lavoro fa, chi ha sposato e quanti figli ha oltre a te" "Il suo nome è Ector Karnass: ha preso in moglie Elisabeth Lemar nell'anno 487, e con lei ha avuto tre figli: Mark, Tobey e me, che sono il più piccolo. Ha fatto per anni lo scaricatore nel porto di Zarak, adesso fa il boscaiolo"*.
- **21-30** occorrerà rispondere con una risposta libera, rivelando al *Sekhmet* tutto ciò che si conosce sull'argomento da lui scelto. Ad esempio: *"Parlami di tuo padre." "Mio padre ha 55 anni, e il suo nome è Ector Karnass. E' nato a Zarak, dove è vissuto per anni facendo lo scaricatore di porto. Poi ha conosciuto mia madre, Elisabeth Lemar... era il 487: con lei è partito alla volta di Amer, per stabilirsi in uno dei sobborghi nei pressi della grande capitale. E' stato lì che i miei genitori hanno messo alla luce Mark, mio fratello maggiore, Tobey e me. Mia madre lavorava ogni tanto presso i banchi di frutta del mercato, nei giorni di festa, ma a mantenerci tutti era mio padre, che lavorava duramente facendo il boscaiolo per conto del Dominus del posto. Non lo vedo da oltre dieci anni, non so se è vivo o morto... spero di poterlo rivedere ancora."*

La vittima potrà rifiutarsi di rispondere a una domanda effettuando un tiro di Volontà + 3d10 avente difficoltà pari o superiore a 30. Il *Sekhmet* potrà incrementare tale difficoltà di +5 per ogni *Haji* impiegato a tale scopo tra quelli a sua disposizione al momento dell'attivazione del potere. Gli *Haji* impiegati a tale scopo valgono per ciascuna domanda.

La vittima potrà inoltre, anche fallendo il tiro di Volontà necessario per potersi rifiutare di rispondere, scegliere di fornire una risposta *vaga*, evitando ad esempio di rivelare nomi o riferimenti precisi per proteggere eventuali segreti. La sua reticenza avrà però un prezzo molto alto, provocandogli un acuto e lancinante dolore alla testa sufficiente a stordirlo per 1-5 *round* e che gli provocherà da 5 a 10 punti di danno allo *status globale* a discrezione del Master, a seconda di quanto sceglierà di tenere nascosto in rapporto a quanto avrebbe dovuto rivelare. Il Master dovrebbe consentire questa possibilità solo per difendere ricordi particolarmente importanti, come ad esempio segreti che la vittima ha giurato di non rivelare o informazioni che possono mettere direttamente in pericolo la vita di qualcuno.

Manipolazione dei ricordi

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 essere vivente +1 per ogni Haji aggiuntivo
Gittata:	n/a
Durata:	1 giorno +1 per ogni Haji aggiuntivo
Apprendimento:	10 PI



Questo potere può essere potenziato. Al momento del lancio il Sekhmet ha la possibilità di spendere uno o più Haji in aggiunta al costo iniziale per guadagnare un *bonus* di +5 al Tiro, aumentare il numero dei bersagli di 1 e incrementare la

Durata di 1 giorno per ciascun *Haji* aggiuntivo impiegato a tale scopo.

Questo potere è *persistente*. Fino a quando i suoi effetti resteranno attivi gli *Haji* impiegati resteranno in gioco e andranno quindi sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**). Il *Sekhmet* può decidere in qualsiasi momento di recuperare uno o più *Haji* riducendo la durata del potere o cancellandolo del tutto.

Per attivare questo *Potere Oscuro*, simile a una maledizione, il *Sekhmet* dovrà avere con la vittima (o con le vittime) un contatto visivo di qualsiasi tipo. Una volta attivato egli potrà intervenire sulla memoria di ciascuna vittima, inserendo, modificando o cancellando ricordi relativi a uno o più particolari che riguardino se stesso, altri individui, oggetti o situazioni particolari. Per fare ciò dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione, Persuasione, Fascino o Sedurre (a scelta) + 3d10: le vittime potranno difendersi con un Tiro di Volontà o Intelligenza (a scelta) + 3d10 avente un risultato pari o superiore a quello totalizzato dal *Sekhmet*.

A prescindere dal risultato del Tiro, affinché il potere abbia effetto questi ricordi artefatti devono rispettare le seguenti regole:

- Non dovranno essere complessi o troppo importanti: sarà possibile simulare soltanto ricordi molto semplici, singole facce, azioni o conversazioni poco importanti. Non sarà possibile ad esempio inscenare un'amore o un'amicizia profonda.
- Non dovranno avere una durata eccessivamente prolungata nel tempo: sarà possibile simulare soltanto ricordi fugaci o di breve durata, come un volto, una frase, un breve discorso, cose viste o sentite una o poche volte e ben presto dimenticate. Non sarà possibile ad esempio inscenare una conoscenza duratura o un'esperienza ricorrente.
- Non dovranno essere ostili o contrarie al carattere, alla morale o al pensiero della vittima: non sarà possibile inscenare un furto nel passato di un individuo onesto o un tradimento nei ricordi di un marito fedele. Sarà comunque possibile inserire singoli elementi che possano spingere la vittima a credere di aver avuto simili pensieri, senza però avere alcun potere effettivo sulle decisioni finali dell'interessato.
- Il potere non consente al *Sekhmet* di leggere i ricordi della vittima: non sarà quindi possibile "alterare" un ricordo già esistente, ad esempio sostituendo l'autore di una conversazione con un altro volto, a meno che il *Sekhmet* non conosca già quel ricordo. Questa limitazione ovviamente non vale se il *Sekhmet* ha avuto la possibilità, parlando con la vittima o grazie all'attivazione di un altro potere (come ad es. *Lettura dei ricordi*), di conoscere il ricordo che desidera modificare.


E' importante tenere presente che le vittime che riescono a resistere al potere oscuro non si accorgeranno di nulla: il Master dovrebbe inoltre far presente ai giocatori che dovessero superare il Tiro del *Sekhmet* di pochi punti (da 1 a 10) che i loro personaggi "non ricordano bene come è andata", cosa che impedirà loro di confutare i ricordi artefatti di chi, a differenza loro, è caduto vittima del potere. Soltanto ad un personaggio particolarmente refrattario al potere (tiro superiore a quello del *Sekhmet* di oltre 10 punti) dovrebbe essere concessa la possibilità di contestare platealmente e con piena convinzione la veridicità di un ricordo altrui: a patto, ovviamente, di essere stato presente in prima persona.

Il Master non dovrà mai dimenticare che il ricordo instillato dal *Sekhmet*, per quanto credibile o verosimile, sarà comunque relativo a un evento artefatto, avente caratteristiche simili a quelle dell'illusione ("*ti sembra di ricordare che...*" "*sei quasi certo di aver già visto quel volto in un'altra occasione, con tutta probabilità...*"). La vittima sarà sempre confusa al riguardo, e tenderà a non farci troppo affidamento in tutte le decisioni realmente importanti. Il falso ricordo potrà viceversa essere particolarmente efficace nelle decisioni di tutti i giorni, orientando la vittima in un senso o nell'altro a discrezione del Giocatore e di come deciderà di tenerne conto nella sua interpretazione. Una volta esaurito l'effetto del potere il ricordo verrà rapidamente dimenticato: se interrogata a riguardo, la vittima tenderà a rispondere che non ricorda nulla, e/o che probabilmente "ricordava male".

N.B.: Non è possibile manipolare i ricordi dello stesso individuo con due diverse attivazioni di questo Potere Oscuro, ma è possibile disattivare e attivare il potere creando un nuovo ricordo.

Sterilità

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	1, 2 o 3 (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo



Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	n/a
Durata:	a seconda del costo (cancellabile)
Apprendimento:	10 PI

Questo potere è *persistente*. Fino a quando i suoi effetti resteranno attivi gli *Haji* impiegati resteranno in gioco e andranno quindi sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**). Il *Sekhmet* può decidere in qualsiasi momento di recuperare uno o più *Haji* riducendo la durata del potere o cancellandolo del tutto.

Il *Sekhmet* può utilizzare questo potere oscuro per provocare nella vittima (di sesso maschile o femminile) una situazione di sterilità. Per poter attivare con successo il potere il *Sekhmet* deve poter stabilire un contatto con la vittima avente intensità variabile a seconda degli *Haji* impiegati al momento del lancio:

- 1 *Haji*: il *Sekhmet* dovrà avere un contatto prolungato con la vittima. A seconda della situazione il Master può ritenere sufficiente una conversazione seguita da una stretta di mano, un pasto consumato insieme o un rapporto amoroso.
- 2 *Haji*: il *Sekhmet* potrà limitarsi a osservare la vittima mentre dorme.
- 3 *Haji*: il *Sekhmet* non dovrà far altro che trovarsi nelle immediate vicinanze della vittima (a discrezione del Master).

Il potere avrà effetto soltanto se, al momento del lancio, il *Sekhmet* riuscirà ad effettuare con successo un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10 avente difficoltà pari o superiore a quella stabilita. Per annullare gli effetti del potere oscuro la vittima potrà effettuare un Tiro di Volontà o Costituzione (a sua scelta) + 3d10 avente difficoltà variabile a seconda di quanto il *Sekhmet* è riuscito ad avvicinarsi ad essa. Se egli si sarà limitato al minimo indispensabile la Difficoltà per resistere al potere oscuro sarà pari a 50: nel caso in cui riuscisse ad ottenere un contatto superiore a quello richiesto il Master potrà incrementarla di 10 o 20 punti, fino a un massimo di 70.

Al termine della durata del potere, o in conseguenza della sua cancellazione, la vittima avrà la possibilità di concepire come se nulla fosse accaduto.