

Poteri Oscuri della Tenebra regola

In aggiunta ai poteri legati alle singole divinità, ogni adepto della Tenebra ha a disposizione un elenco di poteri comuni che verranno descritti di seguito.

Poteri Immanenti

Nessuno.

Poteri Trascendenti

Persecuzione

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1 minuto
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	n/a
Durata:	fino a 5 giorni per Haji 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 5 giorni 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 mezzo di questo *Potere Oscuro* il *Sekhmet* potrà accedere alla dimensione onirica della sua vittima designata, alterando il contenuto dei suoi sogni e aggiungendo particolari, messaggi o visioni generiche o specifiche. Per imprimere queste immagini la prima volta il *Sekhmet* avrà bisogno di osservare la vittima dal vivo per un periodo di tempo non inferiore a un minuto, attivando il potere immediatamente dopo. Da quel momento in poi, ogni volta che la vittima si addormenta, avrà un 50% di possibilità di sognare le immagini o le situazioni impresse nella sua mente dal *Sekhmet*. Ogni volta che la possibilità si dimostrerà concreta il *Sekhmet* potrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione, Persuasione, Fascino o Sedurre (a scelta) + 3d10 al quale andrà sottratto un tiro di Volontà + Freddezza + 3d10 effettuato dalla vittima. Il risultato andrà confrontato con seguente tabella:

- **meno di 0:** La vittima farà dei sogni totalmente indipendenti (o nessun sogno).
- **da 0 a 10:** La vittima sognerà qualcosa di vagamente collegato al messaggio e/o alle immagini impresse dal *Sekhmet*, senza però ricordare nulla.
- **da 11 a 20:** La vittima sognerà qualcosa di collegato al messaggio e/o alle immagini impresse dal *Sekhmet*, riuscendo però a mantenere un relativo *controllo* all'interno del sogno.
- **da 21 a 30:** La vittima sognerà il messaggio e/o le immagini impresse dal *Sekhmet*: le sue azioni e il suo coinvolgimento ne saranno inoltre influenzate.
- **da 31 a 40:** La vittima ascolterà il messaggio e/o vivrà le immagini e le situazioni impresse dal *Sekhmet* come se fossero vere, senza poter controllare le proprie azioni e con un grado di coinvolgimento elevato.
- **oltre il 40:** Il *Sekhmet* potrà sentire, anche a grande distanza, che la vittima sta sognando, e avrà la possibilità di comunicare e interagire direttamente con lei semplicemente chiudendo gli occhi, entrando nel suo sogno e controllandolo a proprio piacimento.

Il Tiro del *Sekhmet* potrà essere effettuato a prescindere dalla distanza tra lui e la vittima designata: il potere crea infatti un legame onirico e subliminale che prescinde da qualsiasi lontananza fisica.

La scelta dell'Abilità Secondaria da utilizzare al momento del lancio potrà o meno influenzare, a discrezione del Master e dei giocatori coinvolti, la tipologia e le atmosfere del sogno (o incubo) inflitto alla vittima a meno che il risultato ottenuto non sia tale da garantire al *Sekhmet* la possibilità di imprimere immagini e situazioni a suo piacimento.

Il Master potrà inoltre scegliere di dare dei *bonus* alla percentuale della notte successiva (o alla differenza da confrontare con la tabella) sulla base del risultato ottenuto la notte precedente, e viceversa.

Il *Sekhmet* potrà decidere in qualsiasi momento di *cancellare* il Potere Oscuro, e/o di attivarlo nuovamente sulla stessa vittima modificando i messaggi, le visioni e le situazioni precedentemente impresse (ad esempio per dare una certa "continuità" ai sogni/incubi imposti): ovviamente, nel caso in cui intenda attivarlo nuovamente, avrà bisogno di incontrarla e osservarla ancora secondo le modalità descritte sopra.

N.B.: I sogni, i messaggi e le visioni impresse dal *Sekhmet* non potranno in alcun modo essere utilizzate per ipnotizzare, influenzare, orientare o danneggiare la vittima durante la veglia: d'altro canto, incubi ricorrenti particolarmente spaventosi, in cui la vittima viene ripetutamente torturata, inseguita o uccisa, potrebbero alla lunga pregiudicare il suo riposo o dare penalità a qualche abilità (come ad esempio la *Freddezza*) di fronte a immagini o situazioni reali che dovessero ricordarli. Inoltre, il *Sekhmet* potrebbe utilizzare a proprio vantaggio una particolare attitudine superstiziosa o fiduciosa nella vittima nei confronti della dimensione onirica, inviando falsi sogni premonitori, messaggi fuorvianti.

In ogni caso il Master dovrebbe sempre lasciare il personaggio libero di interpretare questi sogni in modo autonomo, evitando di applicare o suggerire conseguenze troppo onerose.