

Poteri Oscuri della Mutazione (Morgoblath) regola

I Poteri Oscuri della Mutazione vengono concessi ai **Sekhmet** dediti al culto della Divinità dei Veleni, delle Droghe e delle Malattie, nota con il nome di **Morgoblath**. Nella maggior parte dei casi sono basati sulla manipolazione di caratteristiche fisiche della vittima o dell'obiettivo. Provocano in chi li subisce una sensazione di intenso dolore.

Accumulazione degli Haji

In aggiunta alle regole generali di accumulazione, i **Sekhmet** dediti al culto di **Morgoblath** hanno la possibilità di accumulare uno o più **Haji** portando avanti la loro ricerca sul proprio corpo e sulla propria mente, nei seguenti modi:

- Assumendo droghe, veleni e persino germi o malattie a scopo di studiarne gli effetti progressivi e/o le reazioni del proprio corpo.
- Infliggendosi tagli o ferite per studiare le infezioni, le cancrene e i processi di cicatrizzazione dei tessuti.
- Eseguendo riti o sacrifici particolari in favore della Divinità, su suggerimento del Master.

Il Master, in circostanze particolari, può accettare che tali esperimenti siano compiuti su soggetti diversi dal **Sekhmet** stesso, come prigionieri, malati che si sono a lui affidati, "volontari", animali, piante o persino cadaveri. Non dovrebbe comunque consentire al **Sekhmet** di accumulare **Haji** effettuando esperimenti eccessivamente banali e/o avvalendosi di cavie o vittime ottenute in modo eccessivamente semplice per le sue possibilità.

Deturpatio ad Alteratio

Una pratica particolarmente cruenta e diffusa presso alcuni **Sekhmet** di **Morgoblath** è quella di provocare sul proprio corpo menomazioni, ferite permanenti o persino amputazioni allo scopo di accelerare il processo di iniziazione, di aumentare la propria dedizione alla causa o di compiere un'offerta alla divinità. In termini di gioco il **Sekhmet** ha la possibilità di contrattare con il Master allo scopo di ottenere, in cambio della menomazione che intende infliggersi, benefici permanenti di vario tipo. Alcuni esempi:

- Sfigurare il proprio volto con l'acido per ottenere un incremento immediato di **Haji** accumulabili nella propria riserva (es. da 1 a 3).
- Privarsi di un bulbo oculare, ferendolo ripetutamente fino a farlo marcire all'interno della propria orbita, in cambio della possibilità di accumulare un **Haji** al giorno a titolo gratuito.
- Estrarre un rene dal proprio ventre e mangiarlo in cambio della possibilità di accedere a un potere oscuro riservato ai **Sekhmet** del Dio della Morte.
- Amputarsi due dita della mano per sancire il passaggio da *iniziato* a *emissario*.

E così via. Come si può vedere dagli esempi le contrattazioni con il **Master** possono riguardare qualsiasi cosa, anche abilità o caratteristiche non legate al culto di **Morgoblath** o ai poteri oscuri. E' inutile dire che il Master deve stare molto attento a non far sì che la rinuncia del **Sekhmet** sia eccessivamente vantaggiosa o, peggio ancora, più apparente che reale: al contrario lo scambio deve essere condotto come una sorta di oscuro patto con il demonio, avendo cura di far scontare al richiedente tutte le penalità adeguate al compimento della sua offerta.

Anche nel caso della *deturpatio ad alteratio* il **Sekhmet** ha la possibilità di operare su soggetti diversi da sé stesso: in quel caso si limiterà probabilmente ad accumulare un **Haji**, mentre sarà la vittima, che sia un seguace o un prigioniero, a vedersi eventualmente offerta la possibilità di stringere un *patto* con il Dio dei Miasmi.

Poteri immanenti

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

Supplizio

Il **Sekhmet** potrà spendere i suoi **Haji** per provocare alla vittima o alle vittime un dolore lancinante e improvviso per la durata di un *round*. In termini di gioco, per ogni Tiro effettuato dalla vittima in quel *round*, il **Sekhmet** avrà la possibilità di sottrarre 1d10 punti per ogni **Haji** speso a tale scopo. Il numero massimo di **Haji** spendibili su una singola vittima è pari a uno per gli Iniziati, due per gli Emissari e tre per gli Adepti. La vittima avrà la possibilità di non sentire gli effetti del dolore effettuando con successo un tiro di Resistenza ai Veleni e alle Malattie di difficoltà pari o superiore a 50 + 10 per ogni **Haji** speso dal **Sekhmet** a tale scopo.

Il Sacerdote dovrà essere in condizione di poter vedere il suo bersaglio al momento di compiere tale azione. Secondo alcune leggende, alcuni **Sekhmet** riescono a esercitare questo potere persino a distanza, a patto di conoscere l'ubicazione e l'identità della vittima.

Poteri trascendenti

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](#).

Aura Venefica

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 2 creature per ogni <i>Haji</i> impiegato
Gittata:	a vista
Durata:	persistente (annullabile)
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.

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.

Questo Potere Oscuro può essere attivato al posto di un normale attacco, nel corso del quale il *Sekhmet* dovrà limitarsi a sollevare le mani in direzione dei suoi bersagli, effettuando un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10. Tutte le vittime colpite dovranno effettuare un tiro di Costituzione + 3d10 avente una Difficoltà pari al Tiro del *Sekhmet*. In caso di successo non accadrà nulla: in caso di fallimento subirà effetti analoghi a quelli di una infiammazione più o meno violenta degli occhi e delle mucose che si tradurrà in termini di gioco in una penalità a tutte le azioni pari alla differenza tra la difficoltà e il Tiro effettuato per tutta la durata del potere.

All'inizio di ogni *round* successivo al lancio il *Sekhmet* dovrà dichiarare se intende tenere attivo il potere o meno: mantenere attivo il potere conta ogni *round*, in termini di gioco, come una singola azione d'attacco: il *Sekhmet* potrà quindi difendersi normalmente, ma non fuggire dallo scontro o attaccare ancora con armi o altri poteri.

Rigenerazione

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	1 o più <i>round</i>
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	tocco
Durata:	N/A (effetto permanente)
Apprendimento:	10 PI



Questo potere può (e, a discrezione del Master e se la ferita lo richiede, deve) 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. Gli *Haji* spesi in questo modo contribuiranno inoltre a determinare

l'efficacia del potere.

Questo potere consente al **Sekhmet** o a un singolo bersaglio da lui scelto di eliminare o ridurre l'effetto di veleni, malattie, ferite e infezioni effettuando un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10. La difficoltà e i costi necessari per l'attivazione variano a seconda delle dimensioni della ferita e/o della gravità dell'infezione a seconda di quanto descritto dalla seguente tabella:

- **veleni**. Difficoltà: da 50 a 90, a seconda della potenza del veleno e della quantità inoculata. Costo: 1-2 *Haji*.
- **malattie e infezioni**. Difficoltà: da 60 a 100, a seconda della gravità della malattia, delle condizioni di salute del malato e dello stadio della malattia.
- **ferite**. Difficoltà: 50 +5 per ogni pD che verrà curato. L'effetto andrà calcolato sia sull'arto che sullo *status globale* del personaggio. Costo: 1 *Haji* se la ferita ha un moltiplicatore x1, 2 *Haji* se la ferita ha un moltiplicatore x2, 3 *Haji* se la ferita ha un moltiplicatore x4, 4 *Haji* se la ferita ha un moltiplicatore x6 o più.
- **rigenerazione e ricomposizione** di arti amputati o distrutti. Difficoltà: da 80 in su, a seconda della gravità del danno. Costo: da 3 *Haji* in su, a discrezione del Master.

Il **Sekhmet** ha a disposizione le seguenti possibilità per acquisire un *bonus* al Tiro da effettuare:

- **cicatrice rituale** effettuata sul corpo del **Sekhmet**, della vittima o di un loro nemico rilevante: *bonus* di +5/+10 al Tiro.
- **amputazione rituale** effettuata sul corpo del **Sekhmet**, della vittima o di un loro nemico rilevante: *bonus* di +10/+20 al Tiro.
- **sacrificio di un animale** (cane, cavallo, etc.): *bonus* di +3/+10 al Tiro.
- **sacrificio di un essere umano**: *bonus* di +10/+30 al Tiro.

Le creature sacrificate devono necessariamente essere rilevanti per il bersaglio del Potere Oscuro, per il **Sekhmet** o per i loro nemici: in altre parole, sacrificare animali a caso o persone completamente sconosciute conferirà il minimo *bonus* previsto, mentre sacrificare creature amiche (o parenti) consentirà di ottenere *bonus* superiori. Il Master dovrebbe impedire sacrifici insignificanti o che non comportino alcuna difficoltà per il **Sekhmet** e/o, soprattutto, per il bersaglio del potere: Morgoblath non ha alcun interesse a ricompensare un individuo incapace di effettuare un sacrificio degno di questo nome.

Come detto, il costo del Potere Oscuro in termini di *Haji* può essere deciso dal **Sekhmet** ovvero comunicato dal Master al momento dell'attivazione: a seconda del numero di *Haji* impiegati, il Master avrà il compito di stabilire la velocità del processo di guarigione o renderlo più efficace.

Infezione

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	1 <i>round</i>
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	tocco
Durata:	3 giorni o meno (vedi sotto)
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. Gli *Haji* spesi in questo modo contribuiranno inoltre a determinare l'efficacia del potere.

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 il **Sekhmet** potrà utilizzare i propri *Haji* per infettare il sangue di una o più vittime con un veleno dagli effetti lenti e dolorosi. Il potere può essere attivato in uno di questi due modi:

- il *Sekhmet* deve toccare la vittima (anche su un vestito o un armatura, purché indossato).
- il *Sekhmet* deve toccare una persona (che fungerà da "portatore sano") e fare in modo (o chiedere, o anche solo sperare) che quest'ultima tocchi la vittima designata.

Nel caso in cui il *Sekhmet* intenda far uso di un "portatore sano", quest'ultimo potrà essere o meno consapevole del suo ruolo: il potere si attiverà non appena egli toccherà per qualsiasi motivo la vittima inizialmente determinata. Il tocco del *Sekhmet* è simile a una scossa elettrica, quindi sarà molto difficile essere toccati inconsapevolmente e non accorgersene. Il Master dovrebbe tenerlo presente qualora il *Sekhmet* cercasse di toccare la sua vittima (o il "portatore sano") a sua completa insaputa, ad es. in mezzo a una folla di persone.

Non appena il potere si attiverà, la vittima dovrà effettuare un Tiro di Costituzione + Resistenza Veleni e Malattie + 3d10 di difficoltà pari o superiore al risultato del Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10. Se riuscirà a totalizzare un punteggio superiore il potere non avrà effetto, in caso contrario l'infezione inizierà il suo decorso.

L'infezione dura da 3 a 7 giorni (a discrezione del *Sekhmet*) e si articola in 4, 5, 6 o 7 stadi dagli effetti progressivi a seconda del numero di *Haji* impiegato al momento del lancio:

- **primo stadio:** leggero aumento della sudorazione unito a vaga sensazione di affaticamento, stanchezza e spossatezza: -5 a Costituzione, Destrezza, Agilità e Volontà.
- **secondo stadio:** sudorazione intensa, insonnia, problemi di respirazione: -10 a Destrezza e Agilità, -5 a Costituzione, Volontà e Aspetto.
- **terzo stadio:** tosse, sangue dalla bocca e dal naso, annebbiamento dei pensieri: -10 a tutte le Abilità Primarie.
- **quarto stadio:** tosse, sangue dalla bocca e dal naso, annebbiamento dei pensieri: -15 a tutte le Abilità Primarie.
- **quinto stadio** (solo se sono stati spesi almeno 2 *Haji*): rallentamento invalidante delle reazioni del corpo, difficoltà a pensare: -20 a tutte le Abilità Primarie.
- **sesto stadio** (solo se sono stati spesi almeno 3 *Haji*): tosse, sangue dalla bocca e dal naso, annebbiamento dei pensieri: -25 a tutte le Abilità Primarie, estrema difficoltà a muoversi o camminare.
- **settimo stadio** (solo se sono stati spesi almeno 4 *Haji*): tosse, sangue dalla bocca e dal naso, annebbiamento dei pensieri: -30 a tutte le Abilità Primarie, estrema difficoltà a restare coscienti.

Ogni volta che la vittima si troverà a svolgere una intensa attività fisica, e/o ogni volta che il Master lo richiederà, dovrà effettuare con successo un Tiro di Resistenza ai Veleni e Malattie (al netto delle penalità dovute allo stadio raggiunto dall'infezione) e confrontare il risultato con la tabella seguente:

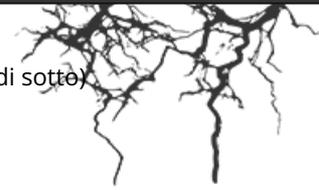
- **30 o meno:** La vittima avrà un arresto cardiaco e rischierà seriamente di morire, accusando 3d10 danni allo *status globale* ed entrando in coma.
- **40 o meno:** La vittima avrà un violento attacco di tosse e convulsioni, accusando 1d10 pD danni allo *status globale* e perdendo temporaneamente i sensi.
- **50 o meno:** La vittima avrà un violento giramento di testa, sufficiente a stordirla per alcuni *round* e a impedirle di compiere qualsiasi azione dinamica o offensiva.

Fino a quando Gli *Haji* utilizzati per attivare questo potere resteranno all'interno del sangue della vittima, non potranno essere nuovamente accumulati. Il *Sekhmet* può comunque decidere in qualsiasi momento di liberare la vittima dagli effetti del Potere Oscuro così da poterli nuovamente accumulare.

Gli effetti dell'infezione sono puramente indicativi: il Master è libero di modificare questo Potere Oscuro aggiungendo o modificando particolari e/o creando nuove infezioni disponibili al *Sekhmet*, alterando il numero di giorni di durata, i sintomi o gli effetti.

Danza del Sangue

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	1 <i>round</i>
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	tocco
Durata:	1 ora per ogni <i>Haji</i> speso (annullabile)
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. Gli Haji spesi in questo modo contribuiranno inoltre a determinare l'efficacia del potere.

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.

Questo potere consente al **Sekhmet** di assumere il controllo del sangue della vittima, scatenando al suo interno una vasta gamma di reazioni, una per ogni ora di durata del Potere. Per resistere agli effetti del potere la Vittima potrà, al momento del lancio e all'inizio di ogni ora successiva, effettuare un Tiro di Resistenza ai Veleni e Malattie avente una difficoltà pari al Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10. Nel caso in cui la vittima volesse mantenere gli effetti, potrà semplicemente evitare di effettuare il tiro.

Gli effetti della danza del sangue possono essere molteplici a seconda degli obiettivi e delle capacità del *Sekhmet*. Alcuni degli esempi tra cui scegliere sono:

- Piacevole sensazione di stordimento e benessere, unita ad un aumento delle capacità fisiche e ricettive: *bonus* di +5 a Intelligenza, Destrezza e ad Agilità, *malus* di -5 a Volontà.
- Eccessivo rilascio di adrenalina: capacità di ignorare i primi 5 pD dovuti alle ferite subite, +5 a Freddezza, -5 a Individuare, Strategia, Percepire Emozioni e Recitare.
- Mancato rilascio di adrenalina: raddoppio delle penalità dovute alle ferite, -5 a Freddezza, +5 a Freddezza, -5 a Individuare, Strategia, Percepire Emozioni e Recitare, +10 a Resistenza e Resistenza ai Veleni/Malattie.
- Propensione all'ira o alla violenza in battaglia: *bonus* di +5 a tutti i tiri di Attacco, *malus* di -5 a tutti i Tiri di Difesa e ad abilità come Freddezza, Percepire Emozioni e Strategia.
- Alterazione dei recettori muscolari: +10 alla Forza, -10 alle abilità di Resistenza.
- Distorsione delle percezioni: *malus* di -5 a tutti i tiri di Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori e Sapori, *bonus* di +10 alle abilità di resistenza.

I *bonus* e i *malus* riportati sono pensati per una spesa di Haji compresa tra 1 e 3. In caso vengano impiegati più Haji il master può, se lo ritiene opportuno, impostare dei *bonus/malus* più elevati. Il Master è libero di aggiungere altri effetti o di modificare quelli esistenti, cercando (nei limiti del possibile) di fare in modo che i *bonus* e le penalità alle varie abilità siano grossomodo equivalenti. Non dovrebbe essere consentito introdurre effetti volti a premiare o penalizzare troppo la vittima, ovvero ad alterare abilità di grande peso a discapito di abilità marginali.

Miasma

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	1 <i>round</i> per ogni Haji speso
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	1 metro (corpo a corpo)
Durata:	1 round per ogni Haji speso (danni temporanei)
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 +1 round di Durata per ciascun *Haji* aggiuntivo impiegato a tale scopo. Gli Haji spesi in questo modo contribuiranno inoltre a determinare l'efficacia del potere.

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**). Gli *Haji* vengono recuperati al ritmo di 1 a round.

Questo potere può essere attivato al posto di un normale attacco e consente al **Sekhmet** di infliggere dei danni

temporanei a un singolo avversario. La vittima dovrà effettuare un Tiro di Resistenza ai Veleni e alle Malattie avente difficoltà pari al Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10 del Sekhmet, uno alla volta e all'inizio di ogni *round* di Durata del potere. Per ogni fallimento subirà 1d6+1 pD temporanei a un arto determinato casualmente, senza contare armature. La vittima avvertirà il danno come un lancinante dolore muscolare, simile a quello generato da una sostanza avvelenata.

I danni inflitti in questo modo non provocheranno sanguinamento e non saranno visibili dall'esterno, ma possono provocare lo svenimento e persino la morte per via dell'intenso dolore provocato. Le caratteristiche del potere lo rendono uno strumento ideale sia sul campo di battaglia che, a scontro finito, per la tortura dei prigionieri. Gli **Haji** impiegati durante il lancio verranno recuperati a ritmo di 1 a *round*, man mano che si convertiranno in ferite.

Imbalsamazione/Mummificazione

Poco e niente si sa su questo oscuro e dimenticato Potere Oscuro, che consentirebbe ai **Sekhmet** più potenti di impiegare i propri **Haji** per preservare dalla morte la propria anima, delegando a un lungo e complesso procedimento alchemico la conservazione del corpo. I pochi che sono stati testimoni di questi oscuri rituali parlano anche dei suoi terribili effetti collaterali, in grado di trasformare l'oggetto di questi esperimenti in un mostro assetato di sangue. Il Master è libero di dare credito o meno a queste leggende, di utilizzare questo potere per i propri PNG e/o di scriverne il regolamento a seconda del tipo di campagna desiderato.