

Poteri Oscuri dell'Inganno (Gargutz) regola

I Poteri Oscuri dell'Inganno vengono concessi ai **Sekhmet** dediti al culto del Maestro degli Inganni, noto con il nome di **Gargutz**, e sono basati sulla manipolazione dell'ambiente che circonda le vittime. Provocano in chi li subisce una sensazione di confusione o insoddisfazione.

Accumulazione degli *Haji*

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

- nascondendo un fatto o un evento rilevante per loro o per il proprio culto/*loggia* e/o diffondendo al suo posto una menzogna.
- consegnando informazioni importanti a un **Sekhmet** di grado, livello o importanza superiore.
- realizzando, direttamente o tramite la loro attività di mediazione e supporto, un traguardo vantaggioso per il proprio culto, per la propria *loggia* o a vantaggio di un culto alleato.

Le azioni andranno valutate non soltanto per la loro importanza o il loro peso, ma anche e soprattutto per l'abilità e l'astuzia dimostrata dal **Sekhmet** nel corso della sua attività. Il Master avrà cura di invalidare e/o penalizzare tentativi di accumulazione eccessivamente strumentali: il **Sekhmet** che dovesse cominciare a nascondere verità dozzinali e/o a raccontare falsità al solo scopo di accumulare *Haji* non sarà ricompensato, al contrario potrebbe essere punito con l'impossibilità di poterli accumulare o addirittura con la riduzione della riserva.

Poteri immanenti

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

Sotterfugio

In alternativa all'impiego dei Poteri Oscuri il **Sekhmet** potrà spendere i suoi *Haji* per rivestire di credibilità qualsiasi menzogna, sotterfugio o inganno proveniente dalla sua persona o da altre: per ogni *Haji* impiegato a tale scopo il **Sekhmet** avrà a disposizione l'equivalente di 5 punti di fortuna da spendere in un qualsiasi singolo Tiro di *Recitare*, *Furtività*, *Borseggiare* o *Scassinare*: potrà quindi aggiungere 5 punti immediatamente prima del tiro oppure ritirare un dado subito dopo. Potrà anche, spendendo due *Haji*, ritirare un singolo "1". A prescindere dalle scelte che farà, non potrà spendere per ogni singolo Tiro un numero di *Haji* superiore a quelli che può spendere simultaneamente per il lancio di un potere: in altre parole, influenzare un singolo Tiro equivale al lancio di un singolo potere a prescindere dal numero di *Haji* investiti in tale attività.

Per influenzare tentativi altrui il **Sekhmet** dovrà essere in condizione di poter vedere la vittima dell'inganno al momento di compiere tale azione. Secondo alcune leggende alcuni **Sekhmet** particolarmente potenti riescono a condizionare tali azioni persino a distanza, a patto di conoscere il momento e il luogo in cui esse avvengono.

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**.

Vanificazione

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1, +1 ogni +5 al Tiro
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Il *Sekhmet* potrà utilizzare questo potere per effettuare un tiro di Volontà + Determinazione, Intimidire o Persuasione (a scelta) + 3d10 per vanificare il successo di una qualsiasi azione appena effettuata dalla vittima designata. Al momento del lancio il *Sekhmet* ha la possibilità di spendere uno o più Haji per ottenere un *bonus* pari a +5 per ogni Haji aggiuntivo.

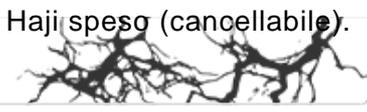
L'esito della vanificazione dipenderà dall'ammontare della differenza tra il Tiro effettuato dal *Sekhmet* e il Tiro effettuato dalla vittima per effettuare l'azione stessa, secondo la seguente tabella:

- **meno di 0:** Il personaggio riuscirà ad effettuare l'azione senza problemi.
- **da 0 a 20:** Il personaggio dovrà sottrarre -10 al risultato ottenuto dal suo Tiro: la sua azione potrà essere compromessa, ridotta di efficacia o persino vanificata a seconda dei casi.
- **da 21 a 30:** Il personaggio non riuscirà a compiere l'azione, che fallirà senza conseguenze negative aggiuntive come nel caso di un "doppio 1".
- **31 o più:** Il personaggio non riuscirà a compiere l'azione e, in aggiunta a questo, subirà una penalità alla sua prossima azione (a discrezione del Master) o a perdere il *round* successivo.

N.B.: Il Master dovrebbe penalizzare, o impedire del tutto, l'applicazione di questo Potere Oscuro ad azioni particolarmente semplici (o aventi difficoltà bassa in rapporto alle abilità del Personaggio): vanificare azioni eccessivamente ordinarie, come allacciarsi le scarpe o saltare un muretto, sarà estremamente difficile persino per un *Araldo Sekhmet*.

Dissimulazione/Simulazione

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS (vedi sotto)
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	se stesso
Gittata:	n/a

Durata:	1 giorno per Haji speso (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. Il numero di *Haji* complessivamente spesi influenzerà inoltre l'efficacia del potere (vedi sotto).

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* consente al *Sekhmet* di alterare la percezione che gli altri hanno di lui. Il suo volto risulterà difficile da ricordare, la sua presenza verrà percepita come "poco rilevante" ai fini di un'indagine o di una perlustrazione, e la sua voce sarà difficile da riconoscere o ricordare. L'efficacia di questo potere, così come la sua modalità d'uso, è rappresentata da un singolo Tiro di Volontà + Determinazione o Trucco e Pettinatura (a scelta) + 3d10.

L'efficacia del potere varia a seconda del numero di *Haji* complessivamente spesi dal *Sekhmet* al momento del lancio.

- **1 Haji** (nessun Haji aggiuntivo): Il *Sekhmet* avrà buone possibilità di passare inosservato o di non essere riconosciuto: il suo volto, così come la sua voce, non verranno associate alla sua identità ed egli avrà quindi ottime possibilità di sembrare "estraneo" a qualsiasi testimone oculare che lo abbia visto compiere una qualsiasi azione e/o a chiunque possieda una sua descrizione anche molto accurata. Per fornire un esempio concreto in termini di gioco, il **Sekhmet** potrà spacciarsi per un comune popolano e riuscire in tal modo a passare per le porte di una città, evitando di essere individuato dalle guardie poste sulle sue tracce.
- **2-3 Haji**: Il *Sekhmet* potrà assumere l'identità di un individuo preciso, a patto che non si tratti di una persona ben nota o conosciuta dai suoi interlocutori. L'oggetto del travestimento non deve inoltre essere troppo dissimile da lui per aspetto o corporatura. Qualsiasi travestimento andrà corredato con gli opportuni tiri delle abilità corrispondenti (*Trucco e Pettinatura, Guardaroba e Stile, Furtività, Recitare, etc.*): il potere si limiterà a rendere credibile o verosimile il tentativo, riducendo la Difficoltà di travestimenti altrimenti impossibili. Ad esempio, il **Sekhmet** potrà spacciarsi per il figlio di un amico del suo interlocutore o per un suo lontano parente che egli non vede da tempo, e riuscire in tal modo a farsi rivelare preziose informazioni.
- **4 Haji** o più: Il *Sekhmet* è un maestro della dissimulazione, e avrà ottime possibilità di spacciarsi per qualcun altro: la verosimiglianza del travestimento è ulteriormente incrementata, al punto da consentirgli di assumere il ruolo di una persona ben nota alle sue vittime. Le tenebre lo favoriranno inoltre a tal punto da consentirgli di interpretare un ruolo anche molto diverso da lui per aspetto o corporatura. Ingannare parenti o amici stretti resterà comunque estremamente difficile: molto dipenderà, in quei casi, dalla bravura recitativa e interpretativa del **Sekhmet** e dalla sua capacità di limitare le interazioni al minimo indispensabile per non essere scoperto. In termini di gioco, il **Sekhmet** potrà spacciarsi per un amico dei suoi interlocutori, stando però attento a mostrarsi e parlare il meno possibile, compatibilmente con i suoi scopi.

La Dissimulazione del *Sekhmet* di Gargutz è molto difficile da scoprire: in condizioni normali, se il *Sekhmet* tiene un basso profilo ed evita di attirare troppo l'attenzione, non sarà possibile accorgersi di alcunché o effettuare tiri di qualsivoglia tipo. Tuttavia, a seguito di azioni particolari intraprese dal *Sekhmet* o di intuizioni particolari da parte dei Personaggi, il Master può consentire a uno o più Personaggi un Tiro di Volontà + Percepire Emozioni + 3d10 avente difficoltà pari o superiore al tiro iniziale del *Sekhmet* volto a scoprire l'inganno.

La Divinità favorisce di gran lunga l'appropriazione di identità di personaggi di contorno piuttosto che

l'assunzione di ruoli di primo piano, così da spingere l'adepto verso schemi e subdoli e complessi in luogo di soluzioni semplici o scontate. Il Master avrà cura di valutare la difficoltà di qualsiasi tentativo, anche e soprattutto a seconda del grado d'interazione con gli interlocutori e dei rapporti di questi ultimi con l'individuo originario. Dovrà inoltre tenere presente che non è il *Sekhmet* a cambiare aspetto, ma sono le persone che si trovano intorno a lui ad avere i sensi annebbiati dalle Tenebre. Per questo motivo il *Sekhmet* dovrà prestare molta attenzione a non esagerare, evitando discorsi o interazioni eccessivamente avventati o compromettenti. La *Dissimulazione* non consentirà al *Sekhmet* di assumere a lungo l'identità di qualcuno vivendo a stretto contatto con l'ambiente personale e/o familiare della sua vittima.

Far uso di questo potere è particolarmente rischioso in presenza di Sacerdoti o Paladini della Luce, in particolar modo di Pyros, per via delle loro innate capacità ad accorgersi di questo tipo di inganni.

In aggiunta agli utilizzi descritti sopra il *Potere Oscuro* garantisce in ogni caso un considerevole *bonus* a qualsiasi tentativo di *Recitare* basato sull'assumere sembianze diverse dalle proprie in misura pari a +5 per ogni Haji complessivamente speso (o anche di più, a discrezione del Master e della difficoltà del travestimento).

Amnesia

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura +1 per ogni <i>Haji</i> aggiuntivo
Gittata:	n/a
Durata:	1d6 ore o più (vedi sotto) (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 potenziare uno o più aspetti del potere:

- guadagnare un *bonus* al Tiro (+5 per ogni Haji speso a tale scopo)
- aumentare il numero dei bersagli (+1 creatura aggiuntiva per ogni Haji speso a tale scopo)
- incrementare la Durata (vedi sotto, a seconda degli Haji spesi a tale scopo).

I potenziamenti vanno trattati separatamente: un Haji impiegato per potenziare il Tiro non influenzerà la Durata, e così via.

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* ha la possibilità di provocare nel bersaglio (o nei bersagli) una temporanea condizione di amnesia della memoria o della memoria breve (a sua scelta), impedendo o rendendo difficile a ciascuna vittima l'accesso ai suoi ricordi. Per lanciare il potere è necessario effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione o Persuasione (a sua scelta) + 3d10.

Per impedire o limitare gli effetti del potere ciascuna vittima può effettuare un Tiro di Intelligenza + 3d10 da sottrarre al risultato del Tiro del *Sekhmet* e confrontando il risultato con la tabella seguente:

- **meno di 20:** Il potere non avrà effetti di rilievo.
- **da 20 a 29:** Il *Sekhmet* potrà influenzare uno o più ricordi più vecchi di un mese o, se attivato sulla memoria breve, concentrati nell'ultimo minuto di vita della persona.
- **da 30 a 39:** Il *Sekhmet* potrà influenzare uno o più ricordi più vecchi di una settimana o, se attivato sulla memoria breve, concentrati negli ultimi 5 minuti di vita della persona.
- **da 40 a 49:** Il *Sekhmet* potrà influenzare uno o più ricordi più vecchi di un giorno o, se attivato sulla memoria breve, concentrati negli ultimi 60 minuti di vita della persona. Se attivato durante un *round* di combattimento il potere costringerà la vittima a interrompere il proprio attacco (o l'azione che sta sferrando) ai danni di chicchessia.
- **da 50 a 59:** Il *Sekhmet* potrà influenzare tutti i ricordi, a breve e a lungo termine, della vittima. Se attivato durante un *round* di combattimento il Potere Oscuro costringerà la vittima a interrompere la propria azione e potrebbe persino provocare (a discrezione del Master e del Giocatore, eccezion fatta nel caso in cui sia oggetto di un attacco) la sua uscita dal combattimento in cerca di spiegazioni sul perché si trova lì.

La "forza" dell'amnesia dovrà essere valutata dal Master tenendo conto di una serie di fattori:

- il rapporto tra le intenzioni del *Sekhmet* e il risultato della tabella di cui sopra: un risultato molto alto produrrà effetti migliori e più duraturi.
- la complessità del ricordo (o dei ricordi) che il *Sekhmet* desidera influenzare ed eventuali intrecci con altri ricordi della vittima: un singolo particolare slegato da altri contesti sarà più facile da influenzare.

Sulla base di questi fattori il Master dovrebbe scegliere uno di questi possibili effetti:

1. **annebbiamento minimo:** il ricordo è intaccato in modo poco rilevante, vengono a mancare alcuni dettagli. La vittima può essere portata a dubitare su come siano andate realmente le cose.
2. **annebbiamento parziale:** il ricordo è lacunoso e incompleto. La vittima non può essere troppo sicura di come è andata e può essere persino portata a dubitare che le cose siano effettivamente accadute.
3. **annebbiamento completo:** il ricordo è pressoché inaccessibile. La vittima dimentica spontaneamente l'accaduto e/o avrà difficoltà a ricordarlo anche dietro stimolo esterno.

Il Master è libero di decidere volta per volta quando la vittima o le vittime dovranno effettuare il Tiro e/o di applicare altri *bonus*/penalità a sua discrezione. In caso di ricordi particolarmente rilevanti, ad esempio, si suggerisce di applicare una penalità al Tiro per impedire il verificarsi di un'amnesia completa.

Gli effetti del Potere Oscuro svaniranno immediatamente a seguito di un attacco diretto del *Sekhmet* ai danni di una qualsiasi delle sue vittime: altrimenti, cesseranno di avere luogo al termine di un periodo variabile a seconda di quanti *Haji* il *Sekhmet* avrà deciso di impiegare per potenziare la Durata.

- **1 Haji:** 1d6 ore.
- **2 Haji:** 1d3 giorni.
- **3 Haji:** 1 settimana.
- **4 Haji:** 1 mese.
- **5 Haji:** 6 mesi o più (a discrezione del Master).

N.B.: Il *Sekhmet* può cancellare questo potere in qualsiasi momento e/o anche in modo parziale, scegliendo a chi far tornare la memoria in conseguenza degli *Haji* cancellati e riducendo al tempo stesso la durata per tutte le vittime.

Cappa delle Ombre

Scheda MPS

Difficoltà:	50	
Costo di Lancio:	1 o più	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	1 creatura +1 per <i>Haji</i> aggiuntivo	
Gittata:	N/A	
Durata:	1 minuto +1 per <i>Haji</i> aggiuntivo (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 potenziare uno o più aspetti del potere:

- guadagnare un *bonus* al Tiro (+5 per ogni *Haji* speso a tale scopo)
- aumentare il numero dei bersagli (+1 creatura aggiuntiva per ogni *Haji* speso a tale scopo)
- incrementare la Durata (+1 minuto aggiuntivo per ogni *Haji* speso a tale scopo)

I potenziamenti vanno trattati separatamente: un *Haji* impiegato per aumentare il numero dei bersagli non influenzerà la Durata e viceversa. Al tempo stesso, tutti gli *Haji* aggiuntivi spesi in questa fase contribuiranno a rendere il potere più efficace (vedi sotto).

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 consente al *Sekhmet* di nascondere se stesso e/o una o più creature alterando le percezioni di chiunque è in condizione di poterli individuare: quest'ultimo sarà portato a confondere i bersagli del Potere con l'ambiente circostante, senza riuscire a metterli a fuoco o a seguirne le tracce o gli spostamenti. Per attivare il potere è sufficiente effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10 avente difficoltà pari o superiore a 50.

Il Potere Oscuro, se utilizzato correttamente e in luoghi affollati o ricchi di ombre e angoli ciechi, consente di ottenere un risultato non dissimile a quello dell'invisibilità, estesa però anche all'udito e all'olfatto.

In termini di gioco, per tutta la durata del Potere Oscuro, i Personaggi coinvolti potranno godere di un *bonus* variabile al momento del lancio a ogni Tiro di *Nascondersi* e *Furtività* (o altri Tiri simili, a discrezione del Master) che saranno chiamati a effettuare a seconda di quanto specificato dalla tabella seguente:

- +30 (+5 per *Haji* aggiuntivo) se sono immobili.
- +20 (+5 per *Haji* aggiuntivo) se si muovono lentamente.
- +10 (+5 per *Haji* aggiuntivo) se si muovono camminando o correndo.

A prescindere dal *bonus* il Master dovrà applicare tutte le penalità dovute alla rumorosità delle armature e/o alla visibilità di armi o oggetti ingombranti o appariscenti, proprio come avviene in condizioni normali.

Gli effetti della Cappa delle Ombre svaniranno immediatamente se dovesse verificarsi uno dei seguenti eventi:

- interazione diretta tra uno o più Personaggi che si trovano al suo interno e Personaggi che si trovano all'esterno, ad esempio in conseguenza di un attacco a sorpresa.
- separazione o allontanamento reciproco tra uno o più Personaggi che si trovano al suo interno (a discrezione del Master).

In condizioni normali, gli effetti del Potere Oscuro cesseranno di avere luogo al termine della durata dello

stesso o fino a quando il *Sekhmet* non deciderà di cancellarli: fino a quel momento, gli *Haji* impiegati dal *Sekhmet* conteranno sul massimo numero di *Haji* che è possibile accumulare.

Il Master dovrà sempre ricordare che il potere non rende le creature invisibili, ingannando piuttosto le percezioni visive, auditive e olfattive dei loro inseguitori o osservatori: è ragionevole pensare che tutti i personaggi protetti dal potere faranno del loro meglio per favorire queste alterazioni percettive, evitando ad esempio di passare troppo vicino a fonti di luce che potrebbero produrre ombre sospette.

Prigione delle Ombre

Scheda MPS	
Difficoltà:	40, 50 o 60 (vedi sotto)
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	area di 1mq per ogni <i>Haji</i> speso
Gittata:	N/A
Durata:	1 round per ogni <i>Haji</i> speso (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, aumentare l'area di effetto di 1mq 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.

Questo Potere Oscuro è una versione offensiva della *Cappa delle Ombre*: il *Sekhmet*, per attivarlo, dovrà guardare intensamente l'area designata e restare concentrato per 1 *round* al posto di intraprendere una normale azione d'attacco; dovrà quindi decidere se impiegare uno o più *Haji* aggiuntivi al momento del lancio: ciascuno di essi garantirà un *bonus* di +5 al Tiro, un metro quadrato addizionale all'area di effetto e un round in più di durata. Nel *round* successivo potrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10. Il risultato di questo Tiro rappresenterà l'efficacia della prigione (vedi sotto).

La Prigione delle Ombre va immaginata come una intangibile e (in taluni casi, vedi sotto) invisibile barriera sensoriale costruita attorno all'area designata, avente dimensioni pari a 1 metro quadrato per ogni *Haji* speso al momento del lancio. La Prigione è in grado di affievolire o nullificare luci, suoni e odori al suo interno e/o dall'interno all'esterno e/o dall'esterno all'interno a scelta del *Sekhmet*: le modalità di funzionamento della prigione devono essere stabilite dal *Sekhmet* al momento di attivare il potere e non possono più essere cambiate. Nel caso in cui il *Sekhmet* dimentichi di prendere questa decisione la Prigione schernerà tutte le possibili situazioni descritte sopra.

La Prigione delle Ombre appare del tutto invisibile a qualsiasi Personaggio che si trovi in una posizione tale

da non esserne influenzato: ad esempio, se il *Sekhmet* ha preso la decisione di schermare soltanto le percezioni al suo interno, risulterà invisibile a chiunque si trovi al di fuori dei suoi confini. Al contrario, i Personaggi che ne vengono influenzati la percepiscono come una spessa coltre di nebbia localizzata in un punto specifico e/o che limita il proprio orizzonte (a seconda del funzionamento e/o di dove ci si trova). E' pertanto poco indicata per tutte le operazioni in cui non si voglia attirare l'attenzione a meno che non venga fatta funzionare in modo estremamente mirato.

A prescindere dal suo funzionamento, l'efficacia della Prigione delle Ombre dipenderà dal risultato del tiro effettuato dal *Sekhmet* al momento del lancio (vedi sopra):

- **39 o meno:** Il potere non avrà alcun effetto.
- **40-49:** Tutte le creature all'interno della Prigione avranno una penalità di -10 a tutti i Tiri di Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori o altre modalità di percezione sensoriale (a discrezione del Master): inoltre, qualsiasi Tiro di percezione effettuato all'indirizzo di situazioni provenienti all'interno della Prigione subirà un incremento della difficoltà pari a +10.
- **50-59:** Tutte le creature all'interno della Prigione avranno una penalità di -20 a tutti i Tiri di Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori o altre modalità di percezione sensoriale (a discrezione del Master): inoltre, qualsiasi Tiro di percezione effettuato all'indirizzo di situazioni provenienti all'interno della Prigione subirà un incremento della difficoltà pari a +20.
- **60 o più:** Tutte le creature all'interno della Prigione avranno una penalità di -30 a tutti i Tiri di Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori o altre modalità di percezione sensoriale (a discrezione del Master): inoltre, qualsiasi Tiro di percezione effettuato all'indirizzo di situazioni provenienti all'interno della Prigione subirà un incremento della difficoltà pari a +30.

Chiunque si trovi al suo interno ha la possibilità di uscirne allontanandosi dal suo bersaglio designato al momento dell'attivazione, sia esso un essere vivente o un oggetto. I bersagli diretti del potere non hanno modo di liberarsene se non allontanandosi tra loro di molti metri, sfilacciando così l'intensità della nube.

Gli effetti della Prigione delle Ombre svaniranno immediatamente a seguito di una interazione diretta tra uno o più Personaggi che si trovano al suo interno e Personaggi che si trovano all'esterno, ad esempio in conseguenza di un attacco a sorpresa.

Bramosia

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura per ogni <i>Haji</i> speso
Gittata:	n/a
Durata:	variabile (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 aumentare di 1 il numero dei bersagli 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 consente al *Sekhmet* di alterare temporaneamente le percezioni di una o più vittime, provocando in loro un forte interesse per un oggetto. Affinché il Potere Oscuro abbia effetto tanto il *Sekhmet* quanto la vittima devono poter guardare l'oggetto al momento dell'attivazione: per resistere alla *Bramosia* la vittima dovrà effettuare con successo un tiro di Volontà + 3d10 pari o superiore al Tiro di Volontà + Determinazione o Persuasione (a scelta) + 3d10. In caso di fallimento, tanto più alta sarà la differenza tra il punteggio del *Sekhmet* e quello della vittima quanto più forte sarà la bramosia.

In termini di gioco, il Personaggio è libero di interpretare in qualsiasi modo il suo interesse nei confronti dell'oggetto: può, ad esempio, intestardirsi di volerlo distruggere, oppure restare affascinato dalla sua bellezza e dal suo valore. Il *Sekhmet* sarà facilitato in qualsivoglia tentativo di vendere o regalare l'oggetto, così come di convincere il Personaggio a impadronirsene in qualche modo: la forte attrazione non sarà comunque in nessun caso sufficiente a spingere le vittime ad agire in modo totalmente estraneo ai propri principi o alle proprie regole morali.

La durata del Potere è lasciata alla completa discrezione del Master: a seconda dell'oggetto, della situazione e dell'abilità affabulatoria con cui il *Sekhmet* accompagnerà l'attivazione del potere, l'infatuazione potrebbe durare anche molti giorni.