

Poteri Oscuri della Morte (Shub-Niggurath) regola

I Poteri Oscuri della Morte vengono concessi ai *Sekhmet* dediti al culto dell'**Antico Signore dell'Inferno di Ghiaccio** (**Shub-Niggurath**, secondo l'antico linguaggio *Shanti*), nelle diverse incarnazioni e raffigurazioni. Nella maggior parte dei casi forniscono al *Sekhmet* la capacità di intervenire sulle funzioni basilari del corpo umano e provocano nelle vittime una sensazione di freddo intenso, come se il sangue si ghiacciasse nelle vene.

Accumulazione degli *Haji*

In aggiunta alle regole generali di accumulazione (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**), i *Sekhmet* dediti al culto della Morte hanno la possibilità di accumulare uno o più *Haji* nei seguenti modi:

- sacrificando un *discendente non illuminato* delle Tre Stirpi al Dio della Morte.
- iniziando un *discendente non illuminato* al culto del Dio della Morte.

Con il termine *discendente non illuminato* si intende qualsiasi umano, elfo o nano che non sia già (né mai sia stato) un seguace o un adepto delle Tenebre.

Il Master avrà cura di invalidare i tentativi accumulazioni, e di penalizzare i successivi, qualora il *Sekhmet* si trovasse a compiere atti palesemente strumentali all'acquisizione degli *Haji* (come l'uccisione di una serie di animali o insetti insignificanti): il sacrificio di animali o insetti è consentito, ma solo a patto che risulti in ogni caso in una *perdita e/o* in una privazione per uno o più esseri umani.

Poteri immanenti

Questi poteri sono concessi a tutti i *Sekhmet* di **Shub-Niggurath** a prescindere dal grado di iniziazione.

Terrore

Il *Sekhmet* può impiegare uno o più *Haji* per favorire la crescita della paura nelle menti dei suoi avversari: in conseguenza dell'impiego di questa abilità, tutti gli avversari colpiti (max. 1 per ogni *Haji* speso) sentiranno il sangue ghiacciarsi nelle vene e dovranno effettuare un Tiro di Freddezza (con le penalità del caso) avente una Difficoltà pari a 50 +5 per ogni *Haji* speso. In caso di fallimento dovranno scegliere tra le seguenti possibilità:

- cadere in preda al terrore per un numero di *round* pari al numero di *Haji* spesi. Qualsiasi *Tiro* per schivare, parare o difendersi da qualsivoglia attacco di natura fisica, magica o spirituale subito avrà una penalità di -5 per ogni *Haji* speso.
- scappare e/o sottrarsi immediatamente allo scontro con il *Sekhmet* e/o qualsiasi suo alleato, astenendosi dal prenderne nuovamente parte per almeno 5 minuti per ogni *Haji* speso.

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:	75
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

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.

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 40:** Il personaggio non riuscirà a compiere l'azione, che fallirà senza conseguenze negative aggiuntive come nel caso di un "doppio 1".
- **41 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*.

Cono d'Ombra

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	ad area (vedi Gittata)
Gittata:	(cono, lunghezza: 10m; diametro: 3m)
Durata:	1 <i>round</i> per Haji speso (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**).

Per attivare questo Potere Oscuro il *Sekhmet* dovrà aprire il palmo della mano in direzione dei suoi avversari, impiegando a tale scopo una normale azione (senza poterne quindi effettuare altre). Immediatamente dopo, dal suo arto si sprigionerà un cono invisibile che investirà chiunque si dovesse trovare sulla sua traiettoria: il cono avrà dimensioni variabili a seconda del *Grado* del Potere e colpirà con una forza pari a un Tiro di Volontà + Determinazione o Intimidire (a scelta del Sekhmet) + 3d10. Al momento del lancio il Sekhmet ha la possibilità di spendere Haji aggiuntivi per incrementare il Tiro e la Durata del potere, in misura pari a +5 al Tiro e +1 *round* alla Durata per ogni *Haji* aggiuntivo. Le vittime colpite dovranno effettuare a loro volta un Tiro di Volontà + 3d10 e superare il risultato ottenuto dal *Sekhmet*: in caso di fallimento, dovranno confrontare la differenza tra i due Tiri con la tabella seguente:

- **meno di 20:** leggera sensazione di stordimento senza effetti di rilievo in termini di gioco.
- **20-29:** Le vittime resteranno stordite dal cono, subendo un *malus* a tutte le azioni fisiche pari a -10.
- **30-39:** Le vittime resteranno pesantemente stordite dal cono, cadendo o accasciandosi a terra: non potranno compiere azioni o manovre di attacco di qualsivoglia tipo per tutta la durata del potere.
- **40 o più:** Le vittime perderanno i sensi per un numero di *round* pari alla durata del potere.

E' importante tenere presente che il *Sekhmet* non può scegliere o determinare in alcun modo i bersagli del Potere: tutte le creature presenti nell'area di effetto saranno colpite in egual misura.

N.B.: Nel caso in cui la vittima subisca più *coni di ombra* 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).

Aura di Morte

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	ad area (vedi gittata)
Gittata:	1 metro intorno al Sekhmet per Haji speso
Durata:	1 round per Haji speso (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, aumentare la gittata di 1 metro 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](#)).

L'attivazione di questo Potere Oscuro costa al *Sekhmet* come una normale azione, nel corso della quale egli non dovrà far altro che concentrarsi e pronunciare una lenta preghiera di morte. Al termine del *round* di preghiera egli dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione o Freddezza (a scelta del *Sekhmet*) + 3d10. Il Potere Oscuro si manifesterà nel corso del *round* successivo, dando quindi a chi lo circonda pochissimo tempo per mettersi al riparo.

Al manifestarsi del potere, chiunque si troverà all'interno dell'area indicata dalla scheda verrà invaso da una sensazione di freddo intenso, in risposta al quale dovrà effettuare un tiro di Volontà + 3d10 che andrà sottratto al punteggio ottenuto dal *Sekhmet* confrontando il risultato con la tabella seguente:

- **meno di 20:** Il personaggio non subirà conseguenze negative, ma sentirà una enorme sensazione di pericolo e l'impulso di allontanarsi dall'area di effetto del potere. Nel caso in cui non dovesse assecondare tale istinto dovrà ripetere il Tiro all'inizio di ogni *round* di permanenza all'interno di tale area.
- **da 20 a 29:** Il cuore del personaggio rallenterà fin quasi a fermarsi. Egli sentirà gli arti invasi dal freddo, e subirà una penalità di -5 a tutte le abilità fisiche fino al termine dello scontro.
- **da 30 a 39:** Il cuore del personaggio cesserà di battere per qualche secondo. Egli sentirà gli arti invasi dal freddo, e subirà una penalità di -10 a tutte le abilità fisiche fino alla successiva notte di riposo.
- **da 40 a 49:** Il cuore del personaggio cesserà di battere, provocandogli un infarto. Il personaggio perderà i sensi, entrando in una condizione simile al coma fino al termine dello scontro, senza poter essere svegliato se non con l'ausilio di forze sovranaturali. Al suo risveglio dovrà fare un Tiro per non Morire avente difficoltà pari al suo punteggio di Resistenza + 10 per tornare nel mondo dei vivi.
- **da 50 a 59:** Il cuore del personaggio cesserà di battere, provocandogli un grave arresto cardiaco. Il personaggio perderà i sensi, entrando in una condizione simile al coma. Dovrà inoltre immediatamente effettuare un Tiro per non Morire avente difficoltà pari al suo punteggio di Resistenza +15 per restare nel mondo dei vivi, e non potrà comunque tornare cosciente senza la necessaria assistenza medica.
- **60 o più:** Il cuore del personaggio cesserà di funzionare, condannandolo a morte certa.

E' importante tenere presente che il *Sekhmet* non può scegliere o determinare in alcun modo i bersagli del Potere: tutte le creature presenti nell'area di effetto saranno colpite in egual misura.

Rianimazione

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	1, 2, 3 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	1d6 round
Bersaglio:	il cadavere di un essere vivente (vedi sotto)
Gittata:	n/a
Durata:	fino al termine o alla rottura del <i>patto</i> (non 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**).

Per mezzo di questo potere oscuro il *Sekhmet* potrà riportare temporaneamente in vita un essere vivente per alcuni istanti, strappandola dall'Inferno di Ghiaccio per consentirgli di implorare la Divinità Oscura. Per ottenere questo effetto dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Determinazione o Curare (a scelta) + 3d10 +5 per ogni *Haji* impiegato e realizzare un risultato pari o superiore alla Difficoltà prevista dalla seguente tabella:

- 60 se la creatura è morta da pochi secondi/minuti.
- 70 se la creatura è morta da pochi giorni.
- 80 o più se la creatura è morta da parecchio tempo (a discrezione del master).

Il Master è libero di alterare le Difficoltà proposte a seconda delle esigenze della campagna o dell'avventura. Affinché il potere abbia effetto è necessario che il corpo della vittima sia integro e in buone condizioni: il potere non funzionerà su cadaveri dissezionati ovvero privi di arti o organi vitali.

Se il potere oscuro avrà successo, la vittima tornerà in vita per pochi istanti nel giro degli 1d6 round successivi: avrà quindi pochi secondi di tempo per ascoltare e valutare l'offerta del *Sekhmet* e potrà scegliere liberamente di accettarla o rifiutarla. L'eventuale accettazione dovrà essere intesa come vincolante, in quanto andrà a suggellare l'impegno a seguire da quel momento in avanti i dettami del culto. Il Master dovrà valutare molto attentamente le reali intenzioni del personaggio che dovesse accettare di sottoscrivere il patto, poiché la rianimazione avverrà soltanto nel caso in cui vi sia una sincera e reale devozione, per quanto strumentale al ritorno in vita. In altre parole, il personaggio che dovesse avere salva la vita non avrà altra scelta di gioco se non quella di dedicare il resto della propria esistenza (o quantomeno una buona parte di essa) a ringraziare, con le sue azioni, la Divinità Oscura per avergli dato una seconda possibilità.

Il Potere Oscuro non sortirà alcun effetto nei seguenti casi:

- Se la vittima è stato un uomo di Chiesa o un fedele devoto e sincero delle Divinità della Luce per tutta la durata della propria vita (a discrezione del Master).
- Se esiste la ragionevole certezza che la vittima, per fede, carattere o altro, non potrebbe mai accettare una offerta del genere (a discrezione del Master, ed eventualmente del giocatore interessato).
- Se il corpo è stato smembrato, fatto a pezzi o si trova in condizioni al di là di ogni possibile "guarigione".

Il Master è libero di inserire liberamente una o più "condizioni" nell'offerta fatta alla vittima dalla Divinità Oscura per mezzo del suo Emissario: è possibile, ad esempio, che venga chiesto l'impegno di portare a termine una determinata missione, che la vittima sarà costretta ad accettare di portare a termine pena la mancata attivazione del Potere.

Se l'offerta verrà accettata, la vittima tornerà in vita nelle condizioni immediatamente precedenti al momento della morte, ma privo delle eventuali ferite mortali, malattie, veleni o altro che abbiano causato il decesso.

Nel caso in cui la vittima fosse a sua volta un seguace della tenebra di qualsivoglia natura, il potere non farà altro che restituirlo alla vita senza costringerlo ad accettare offerte particolari, salvo diversa decisione del Master o del giocatore interessato: il Guardiano dell'Inferno di Ghiaccio, o il suo *Sekhmet*, potrebbero comunque volere qualcosa in cambio.

N.B.: Si noti che il *Sekhmet* non avrà la possibilità di annullare il potere a meno che la vittima non violi le condizioni del *patto* o si rifiuti di portarlo a compimento, nel qual caso avrà la possibilità di consumare gli *Haji* condannandola nuovamente a morte certa.

Paralisi

Scheda MPS	
Difficoltà:	VS
Costo di Lancio:	1 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	3 cicli da 1 round
Bersaglio:	1 essere vivente
Gittata:	a vista
Durata:	3 round (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 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**).

Per attivare questo potere oscuro Sekhmet dovrà riuscire a toccare la vittima con una mano o con un'arma: nella maggior parte dei casi dovrà quindi effettuare con successo di un Tiro di Destrezza + Arma (o Corpo a Corpo) + 3d10 contro la Difesa dell'avversario, potendo beneficiare dei *bonus* legati al fatto che l'arma (o la mano) del Sekhmet dovrà semplicemente toccare il bersaglio (o la sua armatura). Al momento del tocco il Sekhmet potrà attivare il potere effettuando un Tiro di Volontà + Determinazione + 3d10, dal quale la vittima potrà difendersi con un Tiro di Volontà + 3d10. Se il Sekhmet totalizzerà un punteggio di almeno 20 punti superiore a quello della vittima, quest'ultima subirà le conseguenze descritte di seguito:

1. Nel "**round**" successivo al lancio (quello in cui la vittima effettua il tiro di Resistenza) subirà un blocco parziale delle articolazioni: la corsa diventerà simile a una camminata, i movimenti diventeranno estremamente prevedibili. In termini di gioco subirà una penalità di -10 ai Tiri sotto Agilità e Destrezza e sarà impossibile svolgere determinate azioni che richiedano un certo scatto, come ad esempio spiccare salti o partire in carica.
2. Nel "**round**" seguente subirà un ulteriore rallentamento delle funzioni motorie: in termini di gioco le penalità diventeranno -20 ai tiri sotto Agilità e Destrezza: comincerà ad essere difficile non soltanto muoversi, ma anche articolare parola o esprimersi a gesti in modo comprensibile.
3. Nel "**round**" ancora successivo, il terzo dopo il lancio del potere, le funzioni motorie subiranno un arresto pressoché totale, lasciando la vittima impossibilitata a svolgere qualsiasi azione di natura fisica: sarà impossibile persino parlare. L'unica azione effettuabile sarà quella di respirare piano. Qualsiasi attacco subito non potrà essere parato o schivato e il tiro di Difesa sarà quindi pari a un semplice 30 (al netto di eventuale impiego di **Fortuna** o *bonus* di altro tipo).

Gli effetti descritti al punto 3 resteranno attivi fino al termine della durata del Potere oppure fino a quando non subiranno un attacco diretto di qualsiasi tipo da parte del *Sekhmet* o di un qualsiasi avversario. A rompere l'effetto della *paralisi* è tanto la paura quanto il dolore fisico provato in conseguenza di un attacco da cui si sente di non potersi difendere: non sarà quindi possibile "rompere" artificiosamente la paralisi portando alla vittima attacchi simulati o innocui, ma soltanto provocandogli paura e dolore: in termini di gioco è richiesto che l'attacco provochi danni reali o, in alternativa, che venga sferrato con un altissimo tiro di *recitare*.

Il Potere Oscuro non è cancellabile fino al suo completamento. Fino a quando gli effetti del Potere Oscuro resteranno attivi su almeno un essere vivente gli *Haji* impiegati per l'attivazione resteranno in gioco e andranno quindi sottratti a quelli che il *Sekhmet* potrà accumulare nella sua riserva (cfr. **Poteri Oscuri dei Sekhmet**).