

Riti, incantesimi ed abilità speciali

Lettura delle Energie*

Occulto 12+ | Energia 16+

Abilità inconscia con la quale è possibile rivivere in un determinato luogo una scena cruenta avvenuta in precedenza. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Protezione energetica*

Religioni Antiche e Mitologia 14+ | Latino 12+ | Occulto 12+ | Energia 18+

Incantesimo mistico che permette di isolare un ambiente chiuso dagli attacchi di creature sovranaturali, riflettendo i colpi portati sull'assalitore. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Sanguis et Vita*

Energia 18+

Abilità innata che consente di recuperare tutti i PF e SC persi bevendo sangue umano. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Aeternae iuventutis*

Religioni Antiche e Mitologia 16+ | Latino 12+ | Energia 16+

Incantesimo innato che ferma l'invecchiamento del corpo intorno ai 40 anni. **Conosciuto con: Occulto 12+**

De Amore et Misericordia

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Satanismo 14+ | Energia 20+

Antico rito orgiastico demoniaco che altera la percezione del partner che viene coinvolto in un'orgia con 1d6+2 partecipanti, per ognuno dei quali il bersaglio dovrà sostenere un check su Energia, abbassando il suo valore di 1 al check successivo. Al primo fallimento, l'officiante gli risucchia tutti i PE, lasciandolo svenuto per 2d6 minuti, ed incapace di agire fino a quando i suoi PE non ritornano almeno a 5. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

Prosciugamento Sessuale

Satanismo 14+ | Seduzione 18+ | Energia 20+

Abilità orgiastica demoniaca che durante un amplesso, riesce a risucchiare la metà+1d6 del SC del suo amante.

Vigor Sensuum

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Satanismo 14+ | Energia 20+

Antico rito orgiastico demoniaco che altera la percezione del partner che viene coinvolto in un amplesso estremo fatto di visioni oniriche; in termini di gioco, un check fallito su Costituzione porterà a perdere la metà dei PF attuali, mentre fallire un check su Self Control ne farà perdere 1d6+2 punti. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

In Delirio Perditionis

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Satanismo 18+ | Energia 20+

Pratica occulta demoniaca con la quale l'officiante può scindere lo spirito dal corpo della sua vittima, condannandolo alla perdizione eterna. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

Anime Dannate

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Satanismo 18+ | Energia 20+

Antico rito demoniaco con la quale l'officiante richiamare spiriti combattenti al suo servizio o controllarne uno maledetto dal Delirio Perditionis. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

Risveglio dei Dormienti

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Arabo antico 12+ | Necromanzia 16+ | Energia 20+

Antichissimo rito di magia nera risalente alla prima dinastia di faraoni, con il quale è possibile richiamare in vita una persona, dotandola di poteri sovranaturali. **Conosciuto con: Arabo antico 12+ | Occulto 12+**

Varchi Dimensionali

Fisica 16+ | Storia 12+ | Energia 20+

Abilità con la quale l'officiante può passare dalla realtà ad un'altra dimensione creata a suo piacimento. **Conosciuto con: Fisica 12+ | Energia 16+**

Caduta degli Angeli

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Energia 20+

Antico rito mistico occulto con il quale l'officiante chiama a sua difesa **1d6+2 Angeli**, che diventeranno scudi a sua protezione negli attacchi avversari. NB: una volta colpito 4 volte, l'Angelo scomparirà dalla scena a prescindere dai danni inferti. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

Ego te Absolvo

Religioni Antiche e Mitologia 20+ | Latino 12+ | Satanismo 16+ | Energia 20+

Antico rito mistico demoniaco che consente la distruzione totale di una creatura diabolica; per poterlo effettuare, l'avversario deve essere bloccato ed inoffensivo. **Conosciuto con: Religioni A. 12+ | Latino 6+ | Occulto 16+**

In corpore daemonis

Religioni Antiche e Mitologia 20+ | Latino 12+ | Satanismo 16+ | Storia 12+ | Energia 20+

Antico rito mistico demoniaco che consente di evocare un demone dalle gigantesche fattezze e trasferire in esso la mente di un umano, che sarà libero di mutare il suo aspetto uomo/demone quando vuole, senza spendere punti energia. **Conosciuto con: Religioni A. 12+ | Occulto 16+**

Sensus Diaboli

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Satanismo 18+ | Energia 20+

Abilità di tipo orgiastico demoniaca che, tramite un rapporto sessuale, consente all'officiante di disporre in tutto e per tutto della vittima, sia mentalmente che fisicamente. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Occulto 12+**

Perdona i nostri peccati

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Latino 12+ | Necromanzia 16+ | Energia 20+

Antichissimo rito di magia nera che consente all'officiante di far esplodere come una bomba qualunque persona assoggettata da lui stesso. **Conosciuto con: Religioni A. 12+ | Latino 6+ | Occulto 14+**

Zotërim demonik

Religioni Antiche e Mitologia 18+ | Albanese Antico 12+ | Satanismo 18+ | Energia 20+

Abilità di tipo orgiastico demoniaca che tramite un amplesso consente di ridurre dal -2 tutte le caratteristiche e -3 tutte le abilità per 1d3 giorni, all'arrivare fino all'infarto non letale del partner. **Conosciuto con: Religioni A. 8+ | Albanese A. 6+ | Occulto 12+**

Proiezione di Kalì

Religioni Antiche (Induismo) 12+ | Indù Antico 12+ | Necromanzia 18+ | Energia 20+

Abilità di magia nera che consente all'officiante di moltiplicare sé stesso 1d6+2 volte. **Conosciuto con: Religioni A. 12+ | Occulto 14+**

Le braccia di Kalì

Religioni Antiche (Induismo) 12+ | Indù Antico 12+ | Necromanzia 18+ | Energia 20+

Abilità di combattimento utilizzabile 1 volta ogni 3rnd, che moltiplica per 8 le braccia dell'officiante consentendogli di utilizzarle per un attacco multiplo. **Conosciuto con: Religioni A. 12+ | Occulto 14+**

Lettura dell'Anima

Antropologia 12+ | Religioni A. e Mitologia 12+ | Psicologia 18+ | Energia 20+

Abilità che permette all'officiante di leggere l'avversario: con un tiro ≤ 17 riesce a capire le reali intenzioni dei suoi interlocutori; con 18-19 l'abilità non dà risultati, con 20 interpreterà in maniera opposta le intenzioni. **Conosciuto con: Occulto 14+**

Abilità di combattimento

In natura

Magia Naturale 12+ | Energia 16+

Abilità di combattimento che permette di fondersi con l'ambiente vegetale circostante, ed attaccare 1d6+2 avversari contemporaneamente tramite rami, liane e quanto altro la fantasia dell'arbitro voglia utilizzare. **Danni:** 1d6+1 PF per ogni ramo o simile il cui attacco va a segno. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Aelementorum

Magia Naturale 14+ | Energia 16+

Abilità di combattimento che consente a chi la possiede di trasformarsi in una qualunque forma idonea a muoversi al meglio nell'ambiente in cui si trova (Esempio: in acqua, chi possiede questa abilità può trasformarsi in un mostro marino ed avere tutte le caratteristiche al massimo per fronteggiare un combattimento in tale ambito). **Conosciuto con: Occulto 12+**

Genesi del danno

Energia 18+

Abilità di combattimento innata che permette di recuperare 1d6+4 PF per ogni nuovo colpo subito. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Rigenerazione

Energia 20+

Abilità di combattimento innata che permette di recuperare 2d6 PF ogni 2rnd. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Attacco riflesso

Energia 18+

Abilità di combattimento che diminuisce di un terzo il danno subito, il cui ammontare viene trasferito all'avversario. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Parassita del Danno

Energia 18+

Abilità di combattimento che per ogni attacco portato a termine aggiunge a quelli dell'officiante la metà dei PF inferti come danno all'avversari. **Conosciuto con: Occulto 12+**

Vortice tagliante

Energia 20+

Abilità di combattimento che consente di attaccare con successo tutti gli avversari che si trovano nel raggio di 12 mt, infliggendo 2d6+2 PF di danno ed un tiro sulla tabella DCS2.

Attacco rotante

Energia 20+

Abilità di combattimento che consente di attaccare con successo tutti gli avversari che si trovano nel raggio di 3,5 mt, infliggendo 2d6 PF di danno ed un tiro sulla tabella DCS2, aprendo a 180° le braccia e ruotando su sé stesso.

Anima infuocata

Energia 20+

Chi possiede questa abilità resiste del 100% ai danni da fuoco; raggiunti i 5PF, esplose inferendo a chiunque si trovi nel raggio di 10 mt 2d6+1 PF

Labirinto di Fuoco

Energia 20+

Abilità di combattimento che permette di circondare 1d6 -1 avversari con le fiamme, impossibilitandoli a compiere qualunque azione per 1d3+1 rnd.

Fireball

Energia 20+

Abilità di attacco effettuato sputando una palla di fuoco che infligge 2d6+3 PF di danno, ed un critico su DCN5

Mummie - Corazza

Le bende che ricoprono il suo corpo dimezzano il danno subito

Mummie - Stretta dell'inconscio

Una volta ogni 2rnd, può utilizzare le bende che la ricoprono per immobilizzare fino a 1d3+2 avversari e trasmettere terrore, comportando la perdita di 1d6 di SC.

Mummie – Vis Mortis

Non avendo più organi vitali funzionanti, non subisce danni critici né emorragie.

Terrore inconscio

Vincendo un confronto di Energia, chi lo possiede fa perdere a tutti gli avversari 1d6+1 SC.

Moltiplicazione percettiva

Abilità con la quale l'officiante moltiplica visivamente sé stesso, riducendo ad una sola possibilità su sei portare a termine un attacco contro.

Armi incantate e speciali

Pugnale della Misericordia*

Tagliente ed affilato come un bisturi, questo lungo pugnale procura danno L/O* e danni critici sulle tabelle DCN2 e DCS2 solo maggiori di 10.

NB: essendo un'arma magica, può infliggere il massimo dei danni anche a creature sovrannaturali.

Pugnale del dolore

Pugnale che provoca danno H/O* con critici sulle tabelle DCN2 e DCS2 solo maggiori di 10; es. un tiro che porti come risultato 4, equivarrà ad un danno 14 sulla tabella di riferimento.

NB: essendo un'arma magica, può infliggere il massimo dei danni anche a creature sovrannaturali.

Balestra del terrore*

DCS1, provoca 1d6+4 perdita SC piuttosto che la normale perdita di PF ad avversari umani.

NB: essendo un'arma magica, infligge il massimo dei danni sulle creature sovrannaturali (4d6+1 PF).

Le Dita di Lucifero*

Coppia di lunghe e sottili spade, che oltre al normale danno L/Q* DCS2 comportano anche una perdita immediata di 1d10+1 di Self Control ed un check su costituzione per non subire emorragie.

Lupara della Paura

Fucile a canne mozze tipo lupara siciliana, esplode 2 colpi per round che provocano doppio danno N/Q; il danno critico fa perdere 1d10 di SC.

Katana

Infligge in una sola volta un danno doppio di $2d6+1d3+3$ PF, ed un unico critico su DCS2

NB: essendo un'arma magica, può infliggere il massimo dei danni anche a creature sovrannaturali.

Pallottole incendiarie*

Munizioni da fucile che procurano danni U/Z* – DCN5. **NB:** essendo incendiarie, infliggono danni anche a creature sovrannaturali non immuni alle fiamme.