

# Bagliori dell'anima

## Aggiornamento 1.3

*A un certo punto non fu più la biologia a dominare il destino dell'uomo, ma il prodotto del suo cervello: la cultura. L'Universo ha elargito un grande dono all'uomo: con i suoi migliori atomi ha creato una parte di sé stesso dentro la sua mente per studiare il resto di sé. Cosicché: "Le uniche leggi della materia sono quelle che la nostra mente deve architettare e le uniche leggi della mente sono architettate per essa dalla materia." (James Clerk Maxwell)*

Soprattutto in seguito alla Caduta della Terra, sul nostro pianeta hanno iniziato a nascere potentissimi **ESPer Naturali**. In questo capitolo analizzeremo non solo le Patologie ESP in sé, ma anche il modo di utilizzarle in gioco. Rispetto alla prima edizione di Cielo Cremisi, questo capitolo contiene nuove regole semplificate e molto più razionali.

### Tabella dei Livelli di Potere

In Destino Oscuro, il **Danno** si calcola solitamente sommando **Forza** (per gli attacchi fisici) o **Percezione** (per le armi da fuoco) all'**Abilità usata per colpire + VE** (se positivo) + **Danno Extra**. I **Bagliori dell'anima** che infliggono Danni spaziano tra quantitativi di Danni ampiamente differenti, in base al **Valore Effettivo** ottenuto dall'ESPer al momento di attivare il potere in questione. Per questa ragione, si usa la **Tabella dei Livelli di Potere**, un utile strumento che ci permette di calcolare immediatamente alcuni valori che ci risulteranno indispensabili per la buona riuscita del gioco e l'assegnazione dei Danni.

#### Usare la Tabella

Vediamo come tirare fuori dalla Tabella i valori che ci interessano! Innanzitutto, per attivare un Bagliore l'ESPer sostiene un **Test di Spiritualità + Bagliore dell'anima** usato, solo nelle situazioni di Combattimento e non nelle Scene tranquille. Ci sono anche **Bagliori privi di Livello**, che influiscono semplicemente sul funzionamento di altri Test sostenuti dal PG e non richiedono un proprio Test specifico.

Come potete osservare sulla Scheda del PG oppure tra queste pagine, la Tabella dei Livelli di Potere elenca tra le proprie colonne tutta una serie standard di **Valori Effettivi** ottenibili, la medesima serie che siete stati abituati a conoscere nel capitolo sulle Regole nel Manuale di **Destino Oscuro – Regolamento Base**, a proposito della **Difficoltà** nei Test. Le righe, invece, riportano i così detti **Livelli di Potere (LP)**.

Quando attivate un Bagliore dell'anima mediante Test, incrociate il Valore Effettivo ottenuto con il Livello di Potere indicato dal Bagliore: otterrete un **"puntatore"**. Tenete presente che, anche nel caso in cui un Bagliore dell'anima disponga di diversi Livelli di Potere in relazione a Danno, Costo, etc., il **Test di attivazione si fa una volta sola**.

Facciamo subito un esempio banale: supponiamo che io mi stia riferendo al Livello di Potere "LP7" e che il mio Valore Effettivo, nel Test di attivazione per un Bagliore dell'anima, sia risultato pari a +2. Recandomi in tabella, scoprirò subito che, incrociando la Colonna

"0, 2" con "LP7", otterrò come Puntatore un 19.

**Nota:** il Livello di Potere è differente per ogni effetto di ogni singolo Bagliore dell'anima. Non si tratta del Livello di conoscenza a cui il vostro PG possiede quel Bagliore: sono due valori completamente diversi. Il Livello di conoscenza di un Bagliore viene usato per eseguire il Test di attivazione ed ottenere, così, un Valore Effettivo da usare in Tabella.

#### Modifiche al Puntatore

Certe volte il Puntatore trovato tramite la Tabella dei Livelli di Potere può subire delle modifiche; le modifiche al Puntatore vengono rappresentate in maniera schematica. Se si vuole che il Puntatore venga moltiplicato per due, voi leggerete un Livello di Potere seguito da un x2. Ad esempio, "4x2" ci dice che dobbiamo usare la riga relativa all'LP4 assieme al nostro Valore Effettivo per trovare il Puntatore e, poi, moltiplicare il risultato per due.

### Tabella Modificatori

Oltre alla Tabella dei Livelli di Potere, esiste anche la **Tabella dei Modificatori**. Il funzionamento è identico a quello visto per la Tabella dei Livelli di Potere. La Tabella dei Modificatori serve semplicemente per alcuni Bagliori dell'anima, che forniscono Modificatori in varie circostanze.

Il **Malus** o il **Bonus** da prendere in considerazione sarà pari al Puntatore trovato (quindi, un Puntatore pari a 6 fornirà un Malus di -6 o un Bonus di +6).

### Attivare un Bagliore

Ora vediamo, in pratica, quali siano le regole da seguire quando un PG decide di utilizzare uno dei propri Bagliori dell'anima. Prima di tutto, il Giocatore opera una scelta cruciale: stabilisce quale **Valore Effettivo** vorrebbe raggiungere con il **Lancio dei Dadi**. Il Master prende nota di questo VE; il Giocatore lancia i dadi e si controlla il Valore Effettivo realmente ottenuto.

Se il Valore Effettivo sarà **uguale o superiore** a quello precedentemente ipotizzato, si parla di Bagliore dell'anima attivato con successo. In questo caso, per le Tabelle, si considera il **VE ipotizzato** (e mai quello realmente ottenuto con il lancio dei dadi) prima del lancio ed il PG attiverà il potere in questione, **senza pagare alcun Costo**. Nel caso di **Test Contrapposti**, vale sempre e comunque il VE effettivamente ottenuto dal Personaggio con il suo Test.

Nel secondo caso, il PG ottiene un **VE inferiore** a quello ipotizzato in partenza. Il Bagliore dell'anima

Tabella Livelli di Potere											
Valore Effettivo Ottenuto											
Categorie		-13, -10	-9, -7	-6, -4	-3, -1	0, 2	3, 5	6, 8	9, 11	12, 14	15, 17
	LP1				1	1	1	2	2	3	3
	LP2		1	1	1	2	2	3	3	4	6
	LP3	1	1	2	2	3	3	4	6	8	10
	LP4	1	2	3	3	4	6	8	10	14	18
	LP5	4	5	6	7	9	11	13	15	20	25
	LP6	5	7	9	11	13	15	20	25	30	35
	LP7	6	9	12	15	19	24	30	35	40	45
	LP8	8	12	16	20	25	30	35	40	50	60
	LP9	11	16	21	26	34	42	50	60	70	80
	LP10	15	24	33	42	51	60	70	80	90	100
	LP11	20	30	40	50	60	70	80	90	105	120
	LP12	30	40	50	60	70	80	95	110	125	140

Tabella dei Modificatori											
Valore Effettivo Ottenuto											
Categorie		-13, -10	-9, -7	-6, -4	-3, -1	0, 2	3, 5	6, 8	9, 11	12, 14	15, 17
	M1		1	1	2	2	3	3	4	4	5
	M2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6
	M3	1	2	2	3	4	4	5	6	7	8
	M4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

si considera **attivato con insuccesso**; questo non significa che i poteri non si manifesteranno affatto, a meno di ottenere un **Maldestro** (nel qual caso avverrà, realmente, una mancata attivazione dei poteri). Il Bagliore dell'anima si attiverà comunque, ma considerando nelle tabelle il **VE ottenuto dal PG** (che sarà, dunque, inferiore a quello ipotizzato). In questo caso, tuttavia, il PG dovrà **pagare un Costo** calcolabile in Tabella utilizzando il medesimo Valore Effettivo ipotizzato. Il Costo si paga in **Triangoli di Danno non assorbibili**.

Riassumendo questa regola, se un Giocatore ipotizza un VE eccessivamente elevato e poi non riesce ad ottenerlo o superarlo, il suo PG finisce per farsi parecchio male ed attivare il Bagliore dell'anima con un effetto scarso rispetto a quello che sperava di ottenere. Viceversa, ipotizzando un Valore Effettivo troppo basso, si è quasi certi (perché esiste sempre la pericolosa spada di Damocle del risultato Maldestro, a meno di annullarla con un'opportuna spesa di **Triangoli di Spiritualità** come descritto nel manuale di Destino Oscuro) che il proprio PG non dovrà pagare alcun Costo ma, al tempo stesso, non si potranno mai ottenere effetti particolarmente interessanti con i propri Bagliori dell'anima.

Dal punto di vista dell'**Ambientazione** questa regola si spiega molto semplicemente: cercando di attivare un Bagliore dell'anima, l'ESPer si concentra e la sua anima viene agitata, spinta ad espandersi ed a ma-

nifestarsi nel piano di esistenza materiale. Se l'ESPer si contiene entro limiti di potere che sa di poter raggiungere, allora è molto probabile che la sua concentrazione dia buoni frutti, così da non arrivare a danneggiare il corpo materiale. Se un ESPer, invece, prova a strafare, cercando di attivare poteri al di là della sua normale capacità di controllo dell'anima, è molto probabile che lo spirito si espanda in maniera violenta ed ingestibile, con il risultato di attivare comunque effetti non eccessivamente potenti, ma finendo anche per danneggiare il corpo dell'ESPer.

Un paragone appropriato potrebbe essere quello di un praticante di arti marziali alle prime armi, che prova ad eseguire un calcio alto senza possedere ancora un'elasticità ed una coordinazione sufficienti. Oltre ad eseguire un colpo dotato di scarsa forza, questa incauta persona potrebbe, persino, finire per provocarsi uno strappo muscolare.

Se qualcosa dovesse andare storta, ricordate sempre che una saggia scelta di spesa dei **Triangoli di Spiritualità** può aiutarvi ad assorbire i **Danni** relativi al **Costo** da pagare; specialmente nelle situazioni disperate, può valere la pena di rischiare, purché ci sia una qualche speranza di ottenere il Valore Effettivo ipotizzato. Come avrete letto in Destino Oscuro, i **TSP** possono anche essere spesi per **fornire Bonus ed evitare i Maldestri**, al momento dell'attivazione di un Bagliore dell'anima.



**Nota:** come sappiamo dal manuale di Destino Oscuro – Regolamento Base, ottenendo un **Successo Critico**, le azioni hanno successo automaticamente ed il nostro Valore Effettivo aumenterà notevolmente e, in certi casi, verrà addirittura raddoppiato! Per determinare il puntatore in queste situazioni, non si considererà il VE ipotizzato ma **quello risultante dal Test**, che avrà sempre e comunque successo, nel senso che non si dovrà mai pagare alcun Costo di attivazione.

## Resistenza ai Bagliori

Ogni volta che un Bagliore sottopone il bersaglio ad una prova di **Resistenza** (ad esempio per i Bagliori che manipolano la mente altrui), occorre superare un **Test Contrapposto di Resistenza + Spiritualità -5** della vittima. Nel caso di creature paranormali o non appartenenti al nostro piano dimensionale, al posto di SP si utilizza la principale Caratteristica spirituale disponibile: le Fate useranno Astro Dorato, i Demoni Fiamma Nera, etc. La necessità di una prova di Resistenza è segnalata alla voce Meccanismo, assieme ad eventuali variazioni nel Test, tramite l'indicazione **"Test RE"**.

## Livello

Ogni Bagliore funziona come fosse una comune Abilità, per cui avrà una spesa in **Punti Azione** ed un **Livello**, ma esistono anche **Bagliori "Automatici"**, ovvero privi di Livello. Nella descrizione del Meccanismo verrà specificato se il Bagliore sia o meno dotato di Livello (come dire: è o non è un Bagliore Automatico?).

## Tipo

Esistono 3 tipi di Bagliori dell'anima:

- **Attacco:** Bagliore offensivo, o comunque in grado di infliggere Danno, tipicamente usato per l'attacco.
- **Difesa:** Bagliore difensivo o curativo, per erigere barriere o prevenire il Danno.
- **Effetto:** Bagliore con effetti speciali non relativi necessariamente al combattimento.

## Punti Azione (PA)

Il costo in Punti Azione, durante un Combattimento va speso prima di eseguire il Test per l'attivazione del Bagliore, come avviene sempre in Destino Oscuro. Al di fuori del Combattimento non si tiene conto dei PA. I Bagliori Automatici costano zero PA.

## Costo

Il Costo di un Bagliore si rappresenta con un **Livello di Potere** che il PG dovrà pagare in **Triangoli di Danno**, nel caso in cui l'attivazione non abbia successo. Quando il Costo è pari a zero, non è necessario ipotizzare un Valore Effettivo ma si può eseguire il Test di Attivazione liberamente. Ricordate che non è mai necessario ipotizzare il VE quando si attiva un Bagliore nelle Scene che non sono di Combattimento.

Normalmente il **Costo si paga una volta sola** ma

può succedere che sia **Prolungato**, cioè duri per tutta la Scena, a meno che non si disattivi il Bagliore (lo si paga nuovamente una volta ogni Round di Combattimento). In quel caso, lo vedrete rappresentato come Livello di Potere seguito dalla lettera **"p"**. Ad esempio, 5p vuol dire che il costo è di LP5, Prolungato. I Costi dei vari Bagliori sono sempre **cumulativi**: vale sia per quelli che si pagano una volta sola che per quelli Prolungati.

## Triangoli di Danno

Il Danno viene rappresentato sotto forma di **Livello di Potere**. Il Valore Effettivo ottenuto nel Test di attivazione permette di calcolare il Danno utilizzando la **Tabella dei Livelli di Potere**. Al Danno così ottenuto si somma sempre anche il **Valore Effettivo**, se positivo.

Il Danno dei Bagliori si utilizza per offendere o per difendere (a seconda del Tipo di Bagliore), ma anche per guarire ed è **Diretto** quando lo si risolve una volta sola, come nel caso di una violenta fiammata o di una barriera istantanea.

Il **Danno Prolungato**, invece, dura per tutto il resto della Scena (a meno di intervenire in qualche modo per evitare che continui) e la vittima lo subisce nuovamente una volta per ogni **Round di Combattimento**. Questo è il caso di un potere che incendi il bersaglio, oppure che continui a curarlo in ogni Turno. Anche l'ESPer può, in qualunque momento, decidere di disattivare gli effetti del Danno Prolungato a comando, senza eseguire un Test. Come avviene per il Costo, il Danno Prolungato si indica come **Livello di Potere** seguito dalla lettera **"p"**.

## Bagliore Plasmante (BaP)

Alcuni Bagliori dell'anima sono detti **Plasmanti** poiché permettono al PG di creare, plasmare, evocare, etc. determinati tipi di creature, armi, oggetti o protezioni. Tutti i Bagliori Plasmanti funzionano entro una certa **Zona**, nel senso che le creature o cose plasmate possono restare solo all'interno di tale Zona, altrimenti si dissolvono o, comunque, smettono di funzionare.

Per quanto riguarda le creature, si seguono le indicazioni sulla **creazione dei PNG**, illustrate nel manuale di Destino Oscuro - Regolamento Base e scaricabili dall'area download del nostro sito web ([www.destino-oscuro.com](http://www.destino-oscuro.com)). L'**Unico Valore Base** di riferimento per la creatura plasmata sarà pari a **Spiritualità + Bagliore Plasmante** utilizzato dal PG.

In corrispondenza della voce **"BaP"** troverete sempre un LP da utilizzare per il calcolo dei **Punti Creazione Antagonista**. Alla voce **Meccanismo**, poi, verranno specificati alcuni parametri importanti per la personalizzazione della creatura.

A meno che non venga specificato diversamente, si potrà dotare la creatura tramite apposita spesa in **PCA**, come prescritto dal regolamento, di Armi, Protezioni, Poteri Speciali, Abilità Speciali, etc.

Per quanto riguarda la **Misura**, dovete riferirvi alla

**Tabella delle Dimensioni** del capitolo sui **Personaggi non Giocanti** di Destino Oscuro e, per ottenere DEx, AEx e Costituzione, dovrete considerare sempre il **Valore Effettivo** ottenuto nell'attivazione del Bagliore Plasmante. Alcuni di questi Bagliori possono donare la vita ad oggetti o forme di vita vegetale di varia dimensione, come nel caso del Dono del Movimento degli ESPer Satir. In quei casi, la **Misura** del bersaglio è molto rilevante e rappresenta un vincolo!

Per animare un albero alto 12 metri, ad esempio, sarà necessario ottenere un VE pari almeno a +6! Lo stesso discorso si fa anche per Mecano dei Kamsith: per trasformare un macchinario in un PNG bisognerà ottenere un Valore Effettivo pari o superiore a quello corrispondente alla sua Misura. Al contrario, ottenere un Valore Effettivo immenso non è vincolante sulla **dimensione finale** della creatura plasmata. Si considerano sempre e comunque i DEx, gli AEx ed i TD corrispondenti al VE ottenuto, ma l'aspetto finale della creatura evocata potrà anche essere più piccolo, se il PG lo preferirà.

Per questi Bagliori, la **Zona** indica la massima distanza che potrà avere dal PG la creatura o l'oggetto evocato prima di disgregarsi o ritornare al suo aspetto iniziale. Non è mai possibile plasmare e controllare **più di una creatura alla volta**, utilizzando il medesimo Bagliore dell'anima, a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione di un Bagliore in particolare. Tuttavia, se il PG dovesse possedere due differenti Bagliori Plasmanti, potrebbe gestire due diverse creature alla volta. Non esistono limiti, invece, per armi e protezioni.

### Plasmare armi o protezioni

Alcuni Bagliori permettono all'ESPer di generare un'arma bianca di qualunque forma, tra quelle presenti nel capitolo sull'**Equipaggiamento** (la forma potrà essere anche fantasiosa). La **Difficoltà** sarà impostata a **Facile** per piccole armi, come coltelli o spade corte, per salire fino a **Molto Difficile** per armi estremamente ingombranti, come lo spadone a due mani. Tanto maggiore sarà il **Valore Effettivo** ottenuto, ad ogni modo, tanto più grande potrà diventare l'arma generata, a piacere dell'ESPer. Ottenendo un Valore Effettivo mostruoso ci si può limitare dunque a generare un coltello particolarmente potente, oppure si può dar vita ad una spada dalle dimensioni smisurate e disumane.

Queste armi bianche infliggeranno un **Danno Extra** pari a quello delle armi prese come modello + **SP dell'ESPer + VE**, se positivo. Lo stesso discorso vale anche per le protezioni ed il loro assorbimento.

### Plasmare armi da fuoco

Vale quanto detto per le armi bianche, ma la **Difficoltà** viene considerata **Difficile** per le pistole, **Molto Difficile** per i fucili, **Estremamente Difficile** per i mitragliatori, **Eroica** per i mortai ed altre armi fisse. La forma verrà decisa in totale libertà dall'ESPer.

Per semplicità di gioco, diciamo che, indipendentemente dall'oggetto sparato (che, comunque, dovrà essere di piccole dimensioni, come, ad esempio, un proiettile o un sasso), l'arma infliggerà un **Danno** pari a quello dell'Arma presa come modello + **SP dell'ESPer + VE**, se positivo. Se l'ESPer deciderà di sparare un qualunque oggetto comune, sarà sufficiente che l'oggetto entri in contatto con la nuova arma da fuoco perché questa lo assorba, per poi spararlo.

### Plasmare Oggetti Comuni

Un'ultima opzione è quella di plasmare un qualunque genere di oggetto comune. In questo caso, i **Triangoli Struttura** resteranno identici a quelli dell'oggetto originale, mentre per la descrizione dovrete rifarvi al Bagliore in questione.





### Gittata

Stabilisce la **distanza** entro la quale è possibile applicare l'effetto del proprio Bagliore dell'anima. Viene suddivisa sempre nelle seguenti categorie, in metri: / (tocco), 10, 50, 100, 1Km, 10Km,  $\infty$  (infinito, non determinabile).

### Zona (si / no)

I Bagliori dell'anima possono avere un effetto ad area oppure no. Nel caso in cui l'effetto sia ad area, il Bagliore funziona su tutti i bersagli presenti all'interno della **Zona**, individuata da una sfera di **raggio** pari alla **Gittata del Bagliore**. Se l'attivazione del Bagliore ha successo, l'effetto è **selettivo** nei confronti delle persone conosciute dall'ESPer. All'interno della Zona interessata il PG può cioè decidere **quali siano i bersagli** del suo potere: l'ESPer può evitare di influenzare l'anima dei suoi alleati ma non di persone sconosciute, poiché la sua anima non è mai entrata in contatto con la loro. Se il Bagliore non si attiva con successo invece colpisce tutti i presenti.

### Modificatori

Determinati Bagliori dell'anima possono infliggere **Bonus o Malus** al bersaglio. Questi valori verranno indicati sotto forma di un **M** (variabile da **M1** ad **M4**) della **Tabella dei Modificatori**. Dove non indicato diversamente, i Modificatori si applicano per tutta la Scena.

### Meccanismo

Qui troverete tutte le indicazioni sulle meccaniche di gioco del Bagliore.

### Effetti Travolgenti

Esistono numerosi Bagliori dell'anima in grado di attaccare con una violenza inaudita il bersaglio. Molto spesso, pur parlando di Bagliori che vanno mirati ad un singolo bersaglio e non funzionano ad area, può accadere che l'attacco sia talmente potente da uccidere o distruggere sul colpo il bersaglio senza esaurire del tutto i **TD a propria disposizione**. In questi casi l'effetto del Bagliore non si esaurisce, ma continua sulla sua traiettoria fino a colpire un altro eventuale bersaglio, al quale infliggerà i **TD rimanenti** (fino all'esaurimento degli stessi), chiunque esso sia: l'ESPer non può fermare o deviare questo potere una volta scatenato!

### Scaraventa

Alcuni Bagliori hanno un effetto simile al Simbolo "Lancia Lon-

tano" previsto per le **Tecniche Marziali** in Destino Oscuro. In questi casi, il funzionamento è il medesimo del Simbolo ma i bersagli del Bagliore vengono scaraventati di **x metri**. Il **Danno** supplementare che la vittima subirà andando a schiantarsi contro un oggetto solido (vale anche il terreno) dopo essere stata scaraventata, per semplicità, sarà **pari ai metri percorsi**. Siete comunque liberi di utilizzare le regole riguardanti le **Cadute Semplici o Avanzate** contenute nel manuale cartaceo di **Destino Oscuro - Regolamento Base**.

### Bagliori dell'anima

Vedremo ora un elenco di tutti i Bagliori dell'anima presenti in questo manuale base, in ordine alfabetico.

Per ogni Bagliore verrà illustrato il funzionamento in gioco: riferitevi al Capitolo sulle **Patologie ESP** o sulle **Specie Aliene** per sapere quali Bagliori potrà utilizzare il vostro Personaggio e la completa descrizione.



## Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt	Zona	Mod	Effetti
Affinità Demoniac	Si	E	10	/	/	/	∞	Si	/	Test RE contro i Demoni che potranno scambiare il PG per uno di loro, rinunciando ad attaccarlo.
Affinità Fatata	Si	E	10	/	/	/	∞	Si	/	Test RE contro le Fate che potranno scambiare il PG per uno di loro, tranquillizzandosi.
Affinità Sonora	No	E	0	/	/	/	4x20	Si	M3	Fornisce Bonus M3 ai Test di Percezione Sensoriale che coinvolgono l'udito. Per tali Test si usa Spiritualità al posto di Percezione.
Ammaliare	Si	E	26	3	/	/	/	/	/	Test RE della vittima (non soprannaturale) contro il PG, che deve trovarsi a contatto visivo con il suo interlocutore e parlargli cercando di usare un tono ed un vocabolario rassicuranti. Perdendo il Test Contrapposto, la vittima si sentirà legata sentimentalmente al PG e crederà ad ogni sua parola.
Assottigliare il Velo dei Sogni	Si	E	15	1p	/	/	2x10	Si	/	Difficoltà variabile da Facile a Difficile, a seconda del livello di Scetticismo medio di cui è permeata la Zona, per assottigliare le barriere che separano il nostro mondo dal Bosco Fatato.
Attacco Spirituale	Si	A	15	3	/	/	5	No	/	La vittima perde LP8 + (VEx10) (se VE positivo) Ellissi temporanee di SP, per tutto il giorno.
Attraverso il Velo dei Sogni	Si	E	10	/	/	/	/	/	/	Permette al PG di entrare ed uscire dal Bosco Fatato. Difficoltà da Stabilire come in Assottigliare il Velo dei Sogni
Barriera d'Ozono	Si	D	15	/	10p	/	2x2	Si	/	Barriera che difende sono contro le fonti di calore ed energia: può muoversi di concerto col bersaglio entro la Zona indicata.
Barriera Giga-Sonica	Si	D	10	5p	9	/	1	Si	/	Barriera contro qualunque fonte di Danno che può ergersi solo attorno al PG
Barriera Invalicabile	Si	D	15	1p	9p/6	/	2x2	Si	/	Scaraventa: 20m. barriera contro qualunque fonte di Danno, può muoversi di concerto al bersaglio entro la Zona indicata. Chi tocca la barriera subisce i TD prescritti ed esegue Test RE: fallendo, esso viene Scaraventato e, se si trovava nella Barriera, subisce nuovamente i TD ed il Test, fino al suo superamento... o alla morte.
Bisbiglio della Quietè	No	E	0	/	/	/	/	/	/	Il PG può parlare con i vegetali che dovranno essere interpretati dal MdG come fossero senzienti.
Bisbiglio nel Vento	Si	E	20	/	/	/	3x2	Si	/	Il PG può vedere una Scena che si trovi entro la Zona indicata, anche in un luogo chiuso.
Bordata Sonica	Si	A	15	3	9/2	/	4	Si	/	Violenta onda sonora che mira ad un solo bersaglio ma infligge LP2 a chiunque si trovi nella Zona indicata.
Calar della Notte	Si	E	20	4	/	/	12x10	Si	/	Nessuna fonte di luce può esistere nella Zona indicata. Le fiamme si estingueranno, le fonti di luce elettrica smetteranno di funzionare (anche le armi energetiche).
Catalizzatore ESP	Si	E	0	/	/	/	/	/	M4	Il PG può usare i Bagliori degli ESPer che tocca con Bonus M4. Fintanto che il PG li tocca, inoltre, gli ESPer possono usare i propri Bagliori col medesimo Bonus.
Catene degli Abissi	Si	E	10	3	/	/	6	Si	M4	I bersagli vengono avvinghiati da catene abissali che forniranno loro un Malus M4. I Demoni subiscono un Test RE e, se falliscono, vengono immediatamente assorbiti dall'Abisso.
Codifica	Si	E	5	/	/	/	/	/	/	Difficoltà da Facile a Molto Difficile, a seconda della conduttività del materiale toccato. L'ESPer entrerà in questo materiale in forma elettrica e si muoverà liberamente al suo interno alla velocità della luce.
Comprensione Bestiale	No	E	0	/	/	/	/	/	/	Il PG può parlare con qualunque animale non seniente come se parlasse la sua stessa lingua.
Controllo Elettronico	Si	E	5	/	/	/	/	/	/	Difficoltà da Facile a Difficile per controllare un qualunque dispositivo elettronico (partendo dal computer di bordo di un semplice veicolo per arrivare ad un moderno computer quantistico)

## Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Controllo Vitale	Si	E	20	3p	12	/	3	/	M4	Ogni Controllo Vitale è un'Abità a sé ed influenza un solo aspetto di un organismo: può essere usato per infliggere TD Diretti (LP12) oppure per potenziare / danneggiare una delle Categorie delle Abilità di DO, fornendo il Modificatore indicato.
Dimensioni Abissali	Si	E	10	/	/	/	/	/	/	Il PG può spostarsi dalla dimensione in cui si trova nel Piano Materiale, Notte Inquietta o Abisso ottenendo la Difficoltà, rispettivamente, Molto Facile, Facile, Difficile.
Dominio Acquatico	Si	E, A, D	20	1p	6	7	6	Si	/	Plasma l'acqua già esistente in un luogo, eventualmente espandendola a dismisura, trasformandola in armi o creature prive di poteri speciali. Infligge o assorbe i TD indicati come un singolo Attacco o Difesa.
Dono del Movimento	Si	E	25	5	/	6	6	Si	/	Dona vita e movimento ad una pianta, che ubbidirà ciecamente al PG e non potrà possedere Poteri Speciali: la Dimensione della pianta è molto importante per determinare il successo del Bagliore.
Dono della Conoscenza	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può conservare qualunque genere di informazione in un vegetale che, poi, potrà passare tale informazione ad un bersaglio qualunque, tramite il tocco.
Dragonico	No	E	/	/	/	/	/	/	M4	Permette di parlare liberamente con i Dragoni e fornisce un Bonus M4 nei Test che implicano l'uso del CA con i Dragoni.
Fascino Ipnocico	No	E	10	/	/	/	2x10	Si	M1	Il PG ottiene con chiunque si trovi nella Zona un Bonus M1 in ogni Test che includa il Carisma.
Fascino Irresistibile	No	E	/	/	/	/	/	/	M4	Ogni volta che il Personaggio utilizza il Carisma per interagire con una persona della sua stessa specie, ottiene un Bonus M4 al Test.
Fenditure Spaziali	Si	A	30	5	12	/	3/∞	/	/	Danno diretto ad un bersaglio. Gli oggetti inanimati subiscono Danno illimitato. Si possono anche creare Fenditure che si muoveranno placidamente alla velocità di circa 3 Km/h per una distanza illimitata, fino a che i Danni non si esauriranno o il PG deciderà di fermarle.
Figlio dei Ghiacci	Si	D	20	4p	10p	/	/	/	/	Il PG assorbe LP10 Danni provenienti da qualunque fonte di Danno freddo o congelante per tutta la Scena.
Figlio del Fuoco	Si	D	20	4p	6p	/	/	/	/	Il PG assorbe LP10 Danni provenienti da qualunque fonte di Danno caldo per tutta la Scena.
Fisico Insuperabile	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG non può mai ammalarsi e dispone di infinita longevità.
Forma di Nebbia	Si	E, D	5	6p	12p	/	/	/	/	Il PG diventa composto da Nebbia Onirica, può passare attraverso spiragli sottilissimi ed il Danno da lui inferto o subito viene ridotto di LP12 per tutta la Scena. Chiunque si trovi nella Zona indicata subisce un Test di RE, altrimenti si addormenta.
Forma di Tenebra	Si	E, D	5	6p	10p	/	/	/	M1	vedi Forma di Nebbia. La differenza tra i due Bagliori sta nel fatto che la Forma di Tenebra si ottiene tramite il posizionamento del proprio corpo tra una dimensione qualunque e la Notte Inquietta. Il PG si trasformerà in un denso fumo nero che potrà espandersi per l'intera Zona indicata, terrorizzando chiunque si trovi all'interno e fornendogli un Malus M1 ad ogni azione.
Forma Fatata	Si	E	/	/	/	/	/	/	/	Bagliore automatico. Il PG assume la forma di una Fata non appena entra nel Bosco Fatato o nella Notte Onirica. In questa forma, ottiene Classe di Volo A e può utilizzare la Magia Cromatica (vedi capitolo Avventura).
Fulmine Tellurico	Si	A	20	5	9	/	12x10	Si	/	Tempesta di fulmini che colpisce chiunque si trovi nella Zona indicata.
Fusione con la Natura	Si	E, D	/	/	9	/	6	Si	/	Se il PG si trova in pericolo di vita, Gaia lo protegge tramite svariati fenomeni naturali (terremoti, geiser, fuoriuscita di roccia e terreno) infliggendo o assorbendo il Danno indicato.



## Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Fusione Spirituale	Si	E	15	3x2p	/	/	/	/	/	Il PG si fonde con la sua stessa anima ottenendo LP5x10 + VE nuove Ellissi temporanee di SP, il cui Livello potrà superare il decimo temporaneamente. Ottenendo un Valore Effettivo pari ad almeno +1, il PG potrà anche distribuire tra le proprie Caratteristiche ordinarie un numero di Livelli temporanei pari alla sua nuova SP. Anche la spesa dei TSP diventerà praticamente gratuita, visto che verranno spese Ellissi temporanee.
Generatore di Ologrammi	Si	E	5	1p	/	/	6	Si	/	Genera un massimo di LP3 ologrammi molto realistici contemporaneamente: chi li osserva affronta un Test su RE per accorgersi della loro natura fittizia. Con Difficoltà Media genera anche oggetti ed armi / protezioni Olomateriche (tangibili) a scelta, con riferimento all'Equipaggiamento di Cielo Cremisi.
Generatore di Plasma	Si	A	5	5	10	/	6	Si	/	Genera potenti fulmini che colpiscono chiunque all'interno della Zona indicata.
Generatore di Ultrasuoni	Si	E	/	/	/	/	/	/	/	Superata la Difficoltà Media è possibile distruggere qualunque vetrata. Utile anche per generare ultrasuoni non distruttivi.
Guarigione Miracolosa	Si	D	20	6	8	/	2x2	No	/	Guarisce le ferite di un bersaglio animato ed organico. Guarisce anche le malattie Lievi, Serie o Molto Gravi superando Difficoltà, rispettivamente, Facile, Media, Difficile.
Ibernare	Si	E	10	/	/	/	/	/	/	La vittima prova a resistere con Test RE e, se fallisce, viene ibernata in sospensione vitale totale all'interno di una indistruttibile teca di ghiaccio che può essere danneggiata o disciolta solo dal PG (si discioglie automaticamente alla morte del PG).
Immortalità	Si	D	/	/	8	/	/	/	/	Raddoppia l'effetto dei TVO, previene anche LP8 TD se il PG subisce Danni mortali, automaticamente.
Immunità Selettiva	Si	E	10	2	12	/	/	/	M4	Il PG assorbe automaticamente LP12 TD provocati da avvelenamento ed i Malus inferti dai veleni vengono leniti di M4. Funziona al contrario quando si assumono erbe curative, potenziandone l'effetto.
Impulso Gravitazionale	Si	A	15	5	6	/	6	No	/	Colpisce un bersaglio muovendosi in linea retta. Infligge il Danno previsto e Scaraventa LP12.
Inferno	Si	A	25	4p	5p	/	9x10	Si	M2	Innalza incredibilmente la temperatura dell'intera Zona, infliggendo a tutti i presenti sia il Danno prescritto che un Malus M2 ad ogni azione. In ambienti chiusi, Malus e Danni aumentano di una categoria.
Infondere Energia	No	E	25	1	/	/	/	/	M3	Permette al PG di infondere, con il tocco, l'effetto di un Bagliore dell'anima in un bersaglio (se organico, Test su RE). Per attivare il Bagliore che vuole infondere, il PG possiede un Bonus M3. Tale effetto può essere attivato anche in ritardo, a comando, persino a distanza di giorni, mesi o anni, a meno che il PG non perda la vita.
Insinuare il Sentimento	Si	E	10	/	/	/	3x10	Si	/	Genera nella mente e nell'animo della vittima, che reagisce con un Test di RE, un qualunque sentimento, impulsivo o in grado di persistere per qualche minuto.
Iper Coscienza	No	E	5	/	/	/	/	/	M3	Si attiva automaticamente e fornisce un Bonus M3 ai Test di RE sulle manipolazioni mentali indotte da Bagliori dell'anima o magie di qualunque genere. Nelle situazioni di Combattimento, il PG spenderà 5 PA anche senza volerlo.
La Fabbrica dei Sogni	Si	E	20	8 / 0	/	10	/	/	/	Nelle Notte Oniriche il Bagliore ha un costo, nei Reami Onirici è gratuito; si usa solo in queste due dimensioni. Se si tenta di influenzare direttamente un bersaglio animato (magari provando ad imprigionarlo, immobilizzarlo, ingannarlo con illusioni, etc.), esso resiste con Test su RE. Fintanto che il suo PG usa la Fabbrica dei Sogni, il Giocatore ottiene il potere di far avvenire qualunque cosa, come fosse il MdG (e seguendo le sue stesse regole), ma non può far apparire dal nulla PNG o PG che si trovino altrove, sebbene possa creare loro copie illusorie. Qualunque evento fisico andrà approssimato utilizzando il regolamento di DO o di Cielo Cremisi. Qualunque uso anche i Bagliori dell'anima per simulare esplosioni, etc.
Linguaggio Macchina	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Permette al PG di comprendere qualunque codice di programmazione e linguaggio macchina; il PG può anche installare nel proprio cervello un intero sistema operativo completo di software, con spazio illimitato.



Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Magiarcadia	Si	E	20	1p	/	/	/	/	/	Difficoltà Facile in caso PG e Fata siano d'accordo. Test Contrapposto tra Magiarcadia ed un Test Abilità generico del PNG Fata se essa si oppone. In caso vinca la Fata, la Fusione non avverrà. I pensieri di PG e Fata si fondono dando origine ad una nuova entità indipendente. Facciamo riferimento alla Scheda del PNG Fata e del PG: il Magiarcadia avrà a disposizione tutti i Poteri ESP del PG, tutti i poteri speciali della Fata, le Abilità, le armi naturali, protezioni, etc. Il VE del Test di attivazione del Magiarcadia, se positivo, si somma all'UVB della Fata. Per ogni azione, si considera sempre il VB più alto tra quello del PG e l'UVB della Fata (comprensivo di Bonus fornito VE di attivazione). In ogni Test si tiene conto sia dei Modificatori della Fata (comprensivo di Bonus fornito VE di attivazione) che di quelli Abilità del PNG Fata. Caratteristica che di quelli Abilità del PNG Fata. La Costituzione del Magiarcadia è pari alla somma tra quella del PG e quella del PNG. Subendo Danni, il Magiarcadia li annota in modo generico e non subisce alcun Malus dovuto ai Livelli di Salute. Al termine del Magiarcadia, i Danni vengono ripartiti equamente tra PG e PNG facendo sì che, se possibile, nessuno dei due muoia. Quasi certamente, infatti, il PNG non possederà la medesima Costituzione del PG.
Mecano	Si	E	25	2p	/	7	6	Si	/	Plasma creature, armi e protezioni o veicoli (Difficoltà stabilita in base alla tabella delle Dimensioni), a partire da un sufficiente quantitativo di materia prima meccanica che viene smontata e rimontata automaticamente nell'aria. Le creature Plasmate potranno possedere Poteri Speciali di natura elementale.
Metamorfosi	Si	E	20	1p	/	/	/	/	/	Il PG tenta di fondersi con lo Spettro di un animale non senziente bersaglio, che reagisce con un Test su RE (se non è consenziente, altrimenti la possessione è automatica). Fusosi con lo Spettro (da considerarsi come un PNG a livello di Scheda, dotato di armi e protezioni naturali eventuali ma non di poteri speciali), il PG ottiene tutte le sue armi naturali ed assume temporaneamente la forma di una creatura a metà tra la bestia ed il PG. Il VE, se positivo, si somma all'UVB della creatura. Nei vari Test, si usa il Valore Base più elevato tra quello del PG e del PNG. Al momento di eseguire qualunque genere di Test, si considera sempre il Valore Base più alto tra quello del PG e l'Unico Valore Base dell'animale (comprensivo di Bonus fornito dall'eventuale VE positivo del Test di attivazione). In ogni Test, comunque, si tiene sempre conto dei Modificatori Abilità del PNG animale! Per il calcolo dei Danni Fisici, sommate sempre l'UVB del PNG (comprensivo di Bonus) alla Forza del PG. La Costituzione finale del PG è pari alla somma tra quella del PG stesso e quella del PNG. Subendo Danni, li si annota in modo generico ed il PG non subisce alcun Malus dovuto ai Livelli di Salute. Al termine della Fusione, i Danni vengono ripartiti equamente tra PG e PNG facendo sì che, se possibile, nessuno dei due muoia. Quasi certamente, infatti, il PNG non possederà la medesima Costituzione del PG.
Moro Sismico	No	E	10	/	/	/	7	Si	/	Il PG ha il potere di chiedere al Pianeta di plasmare il terreno a proprio piacere, scatenando anche terremoti. Sempre che Gaia sia d'accordo: va interpretata una Scena in cui l'ESPer cerca di convincere il Pianeta della necessità del suo intervento.
Nella Mano di Gaia	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può fluttuare nell'aria con Classe di Volo C e non può mai cadere o venire scaraventato.
Neutralizza Magia	Si	E	15	/	/	/	/	Si	/	Neutralizza una Magia (non Bagliore) di qualunque genere lanciata nella Zona indicata a patto di superare un Test Contrapposto all'attivazione della Magia. Si può usare anche nei Turni altrui senza spendere PA aggiuntivi per l'Interferenza.
Ninna Nanna	Si	E	10	3	/	/	4x10	Si	/	Genera dal proprio corpo Nebbia dei Sogni che si espande in tutta la Zona indicata. Chiunque ne venga toccato subisce Test di RE, se fallisce si addormenta.
Nottambulismo	Si	E	5	/	/	/	/	/	/	Permette al PG di passare nella Notte Onirica superando una Difficoltà da Elementare a Media, a seconda che l'ambiente sia molto buio o illuminato.
Onda Divina	Si	A	15	6	10	/	12	No	/	Raggio energetico da mirare ad un singolo bersaglio.

## Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Ordine Perentorio	Si	E	10	/	/	/	3x10	Si	/	L'animale non senziente bersaglio sostiene un Test su RE e, se fallisce, ubbidisce ciecamente ai comandi del PG per tutta la Scena.
Pelle Fiammeggiante	Si	A, D	15	1p	5p	/	/	/	/	Il PG diventa incandescente ed Assorbe i TD indicati contro ogni attacco basato sul fuoco. Il PG infligge anche i medesimi TD con il tocco (quindi anche con ogni attacco fisico).
Percezione dell'Oltre Beta	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può vedere le anime degli animali non senzienti defunti.
Percezione Radar	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può vedere normalmente anche senza l'uso della vista.
Plasmare lo Spirito	Si	E	15	1p	/	7	6	Si	/	Plasma Creature (dotate di armi naturali ma non di Poteri Speciali), armi, protezioni ed oggetti comuni (che emaneranno, però, una vivida luce rosata).
Preghiera dell'Inverno	Si	E	20	1p	/	/	12x10	Si	/	Nella Zona indicata si scatenerà un qualunque evento meteorologico a scelta del PG.
Proiezione Elettronica	No	E	5	/	/	/	/	/	M4	Toccando un dispositivo elettronico qualsiasi, lo spirito del PG si distacca dal corpo (che resta inerme) ed entra nel dispositivo in forma di spirito. Può analizzare, a quel punto, qualunque dato informatico ed utilizzare qualunque Bagliore dell'anima con Bonus M4. Il PG può muoversi anche a grandi distanze, purché sia presente una connessione di qualche genere (anche wireless).
Psicometria	Si	E	25	/	/	/	/	/	/	Si attiva al tocco: il PG scopre alcuni indizi relativi all'oggetto toccato, il MdG ha il compito di stabilire alcune Difficoltà da superare, da Facile a Difficile, per svelare tali indizi. Dopo di che, il MdG descriverà, in modo fumoso ma comprensibile, Scene, suoni ed eventi in base alla Difficoltà ottenuta.
Resurrezione Fallace	Si	E	35	1	/	6/8	8	Si	/	Ridona la vita allo Spettro di un animale non senziente morto, che potrà avere Armi Naturali ma non Poteri Speciali. Se il corpo della bestia è disponibile, si usa LP8, se lo Spettro è puro spirito si usa LP6. La Difficoltà per la resurrezione si calcola in base alla tabella delle Dimensioni.
Richiamo del Vento	Si	E	10	2	/	/	4x10	Si	/	Il PG può volare con Classe di Volo A, nonché evocare un fenomeno atmosferico superando certe Difficoltà, come brezza (Estremamente Facile), forte vento (Molto Facile), pioggia, grandine, neve (Facile), Bufera (Media).
Riflesso di Mercurio	Si	E	5	/	/	/	/	/	M4	Permette al PG di diventare invisibile. Chiunque cerchi di individuarlo subisce un Malus M4, quindi, il PG può anche cogliere più facilmente di sorpresa gli avversari.
Rigenerazione Miracolosa	Si	D	/	/	4p	/	/	/	/	Il corpo del PG si rigenera a grande velocità automaticamente.
Rivelazione	Si	E	20	/	1p	/	/	/	/	Test di RE per la vittima che, in caso di sconfitta, cade nello Stato Psicologico di Panico o di Terrore (a seconda del suo carattere).
Rivelazione Onirica	Si	E, D	/	/	/	/	/	/	/	L'aspetto del PG cambia automaticamente se si trova nella Notte Onirica ed ottiene anche una protezione pari a quella di un'Armatura completa da guerra.
Rivelazione Spiritica Bestiale	Si	E	10	/	/	/	/	/	/	Lo Spettro della creatura non senziente bersaglio, che subirà un Test di RE se riluttante, diventa visibile nel Piano Materiale.
Scivolare nella Pelle	Si	E	10	/	/	/	12x10	Si	/	Il PG entra, sotto forma di spirito (il corpo resta indifeso), nel corpo di un animale non senziente bersaglio, vivente, che può difendersi con Test RE (se riluttante). A quel punto, il PG può muoversi sfruttando il corpo dell'animale all'interno della Zona indicata, che si identifica come distanza dal corpo materiale del PG.
Senso Fatato	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può usare i normali Test di Percezione Sensoriale per accorgersi della presenza delle Fate, ignorando le loro protezioni magiche. Il Test può anche essere richiesto sporadicamente dal MdG (consapevole della presenza di Fate nei paraggi).



## Bagliori dell'anima

Nome	Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Sguardo Congelante	Si	A	15	5	8 / 3p	/	7	No	/	L'attacco congela un qualunque bersaglio osservato dal PG infliggendogli immediatamente un Danno LP8 ed, in seguito, un Danno Prolungato LP3 fino alla fine della Scena (a meno che la vittima non trovi un modo per fermare l'effetto o il PG non lo interrompa di propria scelta). L'effetto non è travolgente.
Sguardo del Comando	Si	E	10	3	/	/	3x10	Si	/	La vittima, con la quale deve esserci contatto visivo, resiste con Test su RE, altrimenti comincia ad eseguire tutti i comandi impartiti dal PG (persino autolesionisti). La vittima continuerà ad eseguire i comandi solo finché si troverà nella Zona indicata.
Sguardo Incendiario	Si	A	15	3x2	9 / 3p	/	5	No	/	L'attacco incendia un qualunque bersaglio osservato dal PG infliggendogli immediatamente un Danno LP8 ed, in seguito, un Danno Prolungato LP3 fino alla fine della Scena (a meno che la vittima non trovi un modo per fermare l'effetto o il PG non lo interrompa di propria scelta).
Sguardo Profondo	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può vedere l'anima del bersaglio ma, per catalogarla, dovrà superare un Test di Metafisica. Vale per qualunque genere di essere vivente e permette di vedere persino le creature magiche nella loro vera forma.
Sintonia con madre Terra	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può parlare con il Pianeta che verrà impersonato dal MdG, il quale potrà usare questa facoltà per fornire indizi e consigli al PG.
Soffio del Drago	Si	A	15	5	10 / 3p	/	5	No	/	Il PG soffia una fiammata infliggendo immediatamente ad un singolo bersaglio un Danno LP10 ed, in seguito, un Danno Prolungato LP3 fino alla fine della Scena (a meno che la vittima non trovi un modo per fermare l'effetto o il PG non lo interrompa di propria scelta).
Sospiro del Freddo	Si	A	15	5	9 / 3p	/	5	No	/	Il PG soffia una ventata congelante infliggendo immediatamente ad un singolo bersaglio un Danno LP9 ed, in seguito, un Danno Prolungato LP3 fino alla fine della Scena (a meno che la vittima non trovi un modo per fermare l'effetto o il PG non lo interrompa di propria scelta).
Sovraccarico Emotivo	Si	A	15	3	11	/	4	No	/	Sollecita in modo estremo un'emozione a scelta del bersaglio, che resiste con Test RE, altrimenti subisce il Danno indicato.
Sviluppo Istantaneo	Si	E	10	1	/	/	3x10	Si	/	Tutti i vegetali contenuti nella Zona indicata crescono (senza invecchiare) fino a raggiungere dimensioni fiabesche, pari a 10 volte quelle originali. Il PG può scegliere quali piante manipolare e quali no (a meno che non fallisca l'Attivazione). Ha effetto anche sui vegetali dotati di Dono del Movimento (nel qual caso, dovrete ricalcolare DEX, AEX e Costituzione dopo l'ingigantimento).
Telepatia	Si	E	15	2p	/	/	12 / ∞	Si	/	Permette di leggere nel pensiero di un bersaglio, che reagisce con Test RE, purché si trovi entro il raggio di 1Km. Se il bersaglio non vuole opporsi, Telepatia funziona automaticamente e lo raggiunge anche a distanza infinita.
Tocco della Conoscenza	Si	E	10	1	/	/	12x10	Si	/	Tocando un vegetale qualsiasi, lo spirito del PG si distacca dal corpo (che resta inerme) ed entra in esso. Da quel momento in poi, lo spirito del PG può spostarsi in qualunque altro vegetale presente nella Zona, restando in possesso dei propri sensi ma senza poter eseguire azioni fisiche o usare poteri speciali con effetto tangibile.
Tornado	Si	A	30	8	10	/	6/10x10	Si	/	Genera un tornado che interesserà un'area pari a 50m e potrà essere controllato entro una Zona di 1Km. Chiunque entri a contatto con tale fenomeno subirà il Danno indicato e verrà Scaraventato in aria di LP5 metri.
Trasudazione Sulfurea	Si	A, E	10	1p	/	/	5	Si	M1	Il PG genera una nube di solfuro di idrogeno che si espanderà di 50 metri a Turno, se il PG si trova in ambiente chiuso. Chiunque si trovi in questa nube subisce il Malus indicato.
Vento Tagliente	Si	A	5	1	5	/	6	No	M2	Genera raffiche di vento violente che colpiscono un singolo bersaglio che, per difendersi, subisce un Malus M2.
Vero Volto del Pianeta	No	E	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può vedere costantemente l'anima del pianeta, guardando in terra.
Versatilità Sonora	Si	E	/	/	/	/	/	/	/	Permette di imitare voci e suoni anche disumani con Difficoltà variabili da Facile a Difficile stabilite dal MdG.

Bagliori dell'anima

Nome		Lv	Tipo	PA	Costo	TD	BaP	Gitt.	Zona	Mod	Effetti
Viaggio Notturmo	Si	E	/	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può viaggiare, sotto forma di spirito e lasciando il corpo indifeso, nel sogno di un bersaglio, che resiste automaticamente con Test su RE. Se il PG viaggerà a ritroso nel tempo, attraverso i sogni di altre persone incontrate nel Reame Onirico di un qualunque individuo, il suo corpo dovrà restare incosciente per un numero di minuti pari ai mesi trascorsi dal verificarsi del sogno in cui si trova. Se il PG subisce Danni e muore nel Reame Onirico, si sveglia di soprassalto: i Danni sono solo immaginari.
Vincolo Demoniaco	Si	E	15	5	/	LP10	/	/	/	/	Il PG può imprimere con il tocco un sigillo su di un Demone che incontra, il quale resiste con Test su RE. Fallendo, il Demone diventa assoggettato al PG e deve ubbidire ai suoi comandi, pur mantenendo una sua individualità. La Difficoltà si determina in base alla tabella delle Dimensioni. Tramite questo Bagliore è sempre possibile evocare contemporaneamente più di un Demone, fino ad un massimo pari al Livello di Nero Spettro posseduto dal PG. I Demoni sono creature plasmate che possono possedere armi, poteri speciali, etc.
Visione Abissale	No	E	/	/	/	/	/	/	/	/	
Visione del Virtuale	No	E	/	/	/	/	/	/	/	/	Ogni volta che guarda nelle ombre, il PG vede la corrispondente zona dell'Abisso e può conoscere quali demoni la abitino.
Vita ex-Machina	Si	E	15	2	/	/	/	5	Si	/	Il PG vede costantemente i flussi di dati informatici che saturano il nostro mondo e può sfruttarli per eseguire ricerche in Hypernet ed in vari sistemi informatici collegati in rete come se fosse connesso in prima persona. Permette di donare vita e coscienza ad un qualunque oggetto inanimato che sarà tanto più collaborativo con il PG quanto migliore sarà il risultato: Difficoltà Facile per un oggetto dotato di caratteraccio e non molto collaborativo, fino a Difficile per un oggetto particolarmente accondiscendente. Le caratteristiche fisiche dell'oggetto restano inalterate ed esso può muoversi (se ne è capace) ed agire entro la Zona indicata, ma non può agire come fosse un PNC, a meno che non lo si trasformi tramite Mecano.
Vividezza Onirica	No	E	/	/	/	/	/	/	/	/	Il PG può vedere i Reami Onirici delle creature addormentate ed entrare nei loro sogni con il suo corpo fisico automaticamente. Parlando all'anima del sognatore, può anche tentare vari Test di convincimento per modificare i contenuti del sogno ed insinuare nuove idee nel sognatore. Il corpo del PG subisce Danni nel Reame Onirico come fossero materiali.
Voce dell'Acqua	No	E	/	/	/	/	/	/	/	/	
Volontà Distruttiva	Si	A	15	6	11 / 3p	/	/	3x10	Si	/	Il PG deve avere contatto visivo con il bersaglio (a qualunque distanza esso sia) che resiste con Test su RE. Fallendo, il bersaglio esplode subendo il Danno indicato ed infliggendolo a chiunque si trovi nella Zona indicata (il PG non può scegliere chi risparmiare dall'area coinvolta). Tutti gli individui coinvolti subiscono LP3 Danni per il resto della Scena (o finché non spengono le fiamme), giacché vengono incendiati.
Vuoto d'Aria	Si	A	15	2p	/	/	/	3x10	Si	/	Genera un vuoto d'aria in tutta la Zona indicata. Il PG può muoversi senza eseguire alcuna azione, finché mantiene attivo il Bagliore. Le creature aerobiche entrano nello Stato di Salute "Soffocamento" se si trovano nella Zona indicata (come descritto nel manuale cartaceo di Destino Oscuro)