

# INCANTESIMI DEL CHIERICO

## TRADIZIONE SACRA DEL CREPUSCOLO

REBREWED



Incantesimi del Chierico – Tradizione Sacra del Crepuscolo rev. 0.4 di Niccolò Martini –  
www.rubedoforge.it – CC BY-SA 4.0

### Orazioni (Livello 0)

#### ✓ GUIDA

Il simbolo della tua divinità appare per un solo istante innanzi a te indicandoti la direzione o il modo d'agire che essa vorrebbe tu seguissi. Il messaggio si manifesta solo tramite un segno; la comunicazione attraverso questo incantesimo è decisamente limitata.

#### ✓ LUCE

*Continuato*

Un oggetto che tocchi brilla di luce divina, intensa più o meno come una torcia. Non emette né calore né suono, e non richiede combustibile, ma per il resto funziona come una normale torcia. Hai il totale controllo sul colore della fiamma. L'incantesimo dura fintanto che la luce rimane in tua presenza.

#### ✓ PURIFICARE

Consacri alla tua divinità il cibo o la bevanda che tieni in mano mentre lanci questa orazione. L'alimento si considera sacro o empio, e viene purificato da qualsiasi deterioramento ordinario.

#### □ VOCE DELLA TERRA

Richiede: *archetipo del Chierico: «Nano»*

Attraverso le radici profonde che ti legano alla terra, puoi percepire eco dal passato di formazioni rocciose naturali. Tenendo conto delle esperienze che la pietra ha “vissuto”, il GM risponderà in modo veritiero a due domande che poni.

### Livello 1

#### ✓ AMMALIARE PERSONA

*Continuato*

Una persona (non un animale o un mostro) che stai toccando mentre lanci questo incantesimo ti considera un amico fino a quando non gli dimostri il contrario, non subisce danni o non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

#### ✓ CURARE FERITE LEGGERE

Guarisci 1d8 PF ad un alleato che stai toccando o a te stesso: le ferite superficiali si rimarginano ed il sangue smette di scorrere da esse. Il dolore di storte e contusioni svanisce.

#### □ CURARE FERITE MODERATE

Richiede: *Primo Soccorso Migliorato*

Guarisci 2d8 PF ad un alleato che stai toccando o a te stesso: le ferite moderatamente gravi si richiudono e l'emorragia si interrompe. Anche il dolore dovuto a strappi e distorsioni è lenito.

#### ✓ INCUTERE PAURA

*Continuato*

Scegli un bersaglio che puoi vedere e un oggetto nelle vicinanze. Fintanto che mantieni attivo l'effetto e non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, il bersaglio è spaventato dall'oggetto. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Le creature con intelligenza inferiore a quella di un animale (costrutti magici, non morti non senzienti, ecc.) non subiscono gli effetti di questo incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

#### ✓ INVISIBILITÀ

*Continuato*

Tocchi un alleato (incluso te stesso) che diventa invisibile: nessuno può vederlo! L'incantesimo persiste finché il bersaglio non attacca o tu dissolvi l'incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo non puoi lanciare nessun altro incantesimo.

#### ✓ TELEPATIA

*Continuato*

Tocchi una persona consenziente e formi con essa un legame telepatico che vi permette di parlare utilizzando la sola forza del pensiero. Puoi avere un solo legame telepatico attivo per volta. L'effetto termina quando decidi di porvi fine, se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese o se tu e il bersaglio vi allontanate di oltre qualche chilometro.

### Livello 3

#### ✓ CAMMINARE CON GLI SPIRITI

*Continuato*

Tu, o un alleato che stai toccando mentre lanci questo incantesimo, venite circondati da invisibili spiriti della natura. Fintanto che non decidi di porre termine all'effetto o non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, questi spiriti faranno in modo che non lasciate impronte o altri segni del vostro passaggio. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

#### ✓ MIMESI

*Continuato*

Prendi la forma di una persona che stai toccando mentre lanci l'incantesimo. L'aspetto fisico corrisponde esattamente al suo, ma il tuo comportamento potrebbe tradirti. Questo cambiamento persiste finché non prendi danno, scegli di tornare alla tua forma normale o usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre questo incantesimo è attivo non puoi usare le tue mosse di classe.

#### ✓ OSCURITÀ

*Continuato*

Scegli un punto che puoi vedere. Oscurità e ombre sovranaturali scaturiscono da quel punto riempiendo l'area circostante fino a portata *lunga*. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

#### ✓ RESURREZIONE

Invoca la tua divinità affinché resusciti un corpo la cui anima non abbia ancora varcato i Neri Cancelli. La resurrezione è sempre possibile, ma il GM ti chiederà di soddisfare una, più o anche tutte le seguenti condizioni:

- ci vorranno giorni/settimane/mesi;
- dovrai \_\_\_\_;
- dovrai chiedere aiuto a \_\_\_\_;
- serviranno molti soldi;
- dovrai sacrificare \_\_\_\_ per farlo.

Il GM potrebbe, a seconda delle circostanze, permetterti di resuscitare il cadavere al momento, con l'intesa che le condizioni vengano soddisfatte prima che la resurrezione divenga permanente, oppure chiederti di soddisfare le condizioni prima di ottenere l'effetto desiderato.

## Livello 5

## Continuato

Continuato

Una creatura o un oggetto inanimato entro gittata *vicino* viene esiliato in un'innocua sacca dimensionale. Se lanci un qualsiasi altro incantesimo o revochi l'Esilio, il bersaglio torna nel punto dove si trovava originariamente o nelle immediate vicinanze se quello spazio è occupato.

## Continuato

Continuato

Il tuo tocco cambia completamente la forma di una creatura (o anche la tua), che manterrà tale aspetto finché non lanci un qualsiasi altro incantesimo o decidi di porre termine all'effetto. Descrivi la nuova forma che hai creato, compresi eventuali cambiamenti agli attributi (Caratteristiche, Armatura, Danno, ecc.), capacità utili o particolari debolezze. Il GM, sulla base della tua descrizione, sceglierà quindi una o più delle seguenti opzioni:

- la forma è instabile o temporanea;
- anche la mente del bersaglio viene alterata;
- la forma ha una debolezza o un beneficio non previsto.

## Continuato

Continuato

Manipoli con la forza del pensiero un oggetto inanimato entro distanza *vicino*, purché tu sia in grado di vederlo e che non sia indossato o trasportato da nessuno. Nel corso della durata dell'incantesimo puoi cambiare bersaglio, ma sei in grado di manipolare un solo oggetto per volta. Puoi compiere sull'oggetto o con esso azioni anche complesse. Se una di tali azioni richiede di tirare+**FOR**, tira+**CAR**, se richiede **DES**, usa **INT**, e, al posto di **COS**, usa **SAG**. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*. L'effetto ha termine se decidi di porvi fine o quando usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.



## Livello 7

## Continuato

Continuato

Le ombre su cui lanci questo incantesimo diventano un portale per te e i tuoi alleati. Nomina un luogo, descrivendolo con al massimo 10 parole. Quando tu o i tuoi alleati presenti al momento del lancio dell'incantesimo attraversate il portale, verrete teletrasportati nel luogo che hai descritto. Il portale è unidirezionale e svanisce dopo che tu e ciascuno dei tuoi alleati lo avrete usato una volta a testa, oppure se lanci nuovamente questo incantesimo.

## Continuato

Continuato

Proietti la tua mente dentro a quella dentro quella di una creatura senziente che stai toccando, ed ottieni 1d4 prese. Spendi 1 presa per far fare al bersaglio una delle seguenti azioni:

- dire qualche parola a tua scelta;
- darti qualcosa che tiene in mano;
- fare un attacco coordinato contro un bersaglio a tua scelta;
- rispondere sinceramente a una domanda.

Se il bersaglio subisce danni, perdi 1 presa. L'incantesimo finisce quando non hai più prese, o se decidi di porvi termine. Mentre l'effetto è attivo non puoi lanciare nessun altro incantesimo.

## Livello 9

## Continuato

Continuato

Se una creatura vivente e senziente posa il proprio sguardo su di te, ha una visione della propria morte. Ogni volta che una creatura ti guarda, puoi scegliere se attivare o meno la visione, ma l'effetto non può colpire lo stesso bersaglio più di una volta per lancio dell'incantesimo. Sta a te descrivere una visione credibile per la creatura, ed essa agir  di conseguenza (a discrezione del GM). Questo effetto ha termine se lanci un altro incantesimo, se decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

## Altri Incantesimi

□ \_\_\_\_\_ (Livello \_\_)

[illegible]

Note/Appunti/Altro

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.