



Incantesimi del Druido rev. 0.4 di Niccolò Martini – www.rubedoforge.it – CC BY-SA 4.0

Orazioni (Livello 0)

✓ 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.

✓ MANIFESTAZIONE FATUA

Fai in modo che gli spiriti della natura si manifestino con un segno innocuo nel mondo materiale. A tua scelta puoi accendere o spegnere una fiamma, creare un effetto sensoriale legato alla natura che durerà solo per qualche istante, o far sbocciare un fiore o germogliare una pianta.

✓ 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.

Livello 1

✓ ALLARME

Continuato

Mentre lanci questo incantesimo cammini descrivendo un ampio cerchio. Finché non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, la magia ti avverte se una creatura oltrepassa il perimetro del cerchio tracciato. Se stai dormendo, l'incantesimo ti sveglia dal sonno.

✓ AMMALIARE ANIMALE

Continuato

Un animale (non una persona 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* (Chierico)

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.

✓ INDIVIDUARE ALLINEAMENTO

Quando lanci questo incantesimo, scegli un allineamento: Buono, Malvagio, Legale o Caotico. Sviluppi per un breve periodo un nuovo senso sintonizzato con esso e in grado di individuarlo. Il GM ti dirà se percepisci qualcosa nelle vicinanze che risponde a quell'allineamento.

✓ 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.



Livello 3

✓ EVOCARE ANIMALI

Continuato

Evoca un animale che esegue *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue facoltà. Considera l'animale come se fosse un gregario senza alcun Costo. Ha un modificatore di +1 a tutte le Caratteristiche, 1 PF, Carico 6, ed infligge 1d6 danni. L'animale ottiene anche 1d4 tratti a tua scelta tra:

- è abile: uno dei modificatori di Caratteristica è +2 anziché +1;
- è resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello da incantatore (al massimo +20 PF);
- è intelligente e può eseguire compiti complessi;
- non è spericolato;
- descrivi una capacità utile che speri che abbia (puoi scegliere quest'opzione fino a due volte).

Sulla base dei tratti che hai scelto, il GM ti dirà che animale hai evocato e come si concretizzano le eventuali capacità utili che hai indicato. L'animale resta al tuo fianco finché non muore o non lo congedi. 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.

✓ SONNO

1d4 nemici entro distanza *vicino* e che sono in grado di dormire, cadono in un sonno ordinario. Il GM ti dirà chi subisce gli effetti dell'incantesimo. Le vittime si sveglieranno come di consueto, con luci o rumori forti, scosse, dolore, o dopo qualche ora di riposo. Nel frastuono della battaglia, quindi, l'effetto di questo incantesimo sarà poco più di un momento di sbandamento per chi ne viene colpito.

Continuato

Livello 5

✓ CONOSCERE IL TERRITORIO

Diventi per qualche istante tutt'uno con la natura che ti circonda. Poni al GM fino a tre domande su un singolo argomento a tua scelta tra i seguenti:

- terreno o masse d'acqua;
- minerali, animali, vegetali o popolazioni rilevanti;
- creature extraplanari o non morti;
- influenze da altri piani di esistenza o potenti magie;
- presenza di edifici o di altre opere artificiali.

La tua conoscenza si limita a qualche chilometro di distanza all'aperto o a qualche centinaio di metri sotto terra. Questo incantesimo non ti consente di percepire ciò che si trova dove la natura è stata sostituita da costruzioni artificiali (ad esempio all'interno di un edificio o nel corridoio di una miniera). Le risposte che ricevi sono sempre veritiere.

✓ CONTATTARE ALTRI PIANI

Continuato

Invià una richiesta d'udienza verso un altro piano di esistenza specificando chi o che cosa vorresti contattare (indica il luogo, il tipo di creatura, il nome o il titolo). Si apre una comunicazione bidirezionale con la creatura contattata attraverso cui potrete comprendervi senza limitazioni di linguaggio. La comunicazione può essere interrotta in ogni momento sia da te che dall'altra creatura.

✓ **ZONA DI NEUTRALITÀ**

L'autorità divina emana dalla tua persona, impedendo a chiunque possa vederti di compiere atti violenti. L'effetto dura solo per qualche secondo, ma potrete approfittarne per negoziare, darvi alla fuga, o semplicemente per curare le vostre ferite. E ricorda: anche i nemici hanno la stessa opportunità!

Livello 7

✓ ESPLOSIONE SOLARE

Dal tuo corpo emana una calda luce accecante che si irradia intorno a te, illuminando a giorno per qualche minuto la zona fino a gittata *vicino*. Tutti i nemici che sono dotati di vista e che si trovano in quest'area al momento del lancio rimangono accecati per qualche preziosissimo istante. Quelli che si trovano entro portata *lunga*, inoltre, subiscono 1d6 danni con etichette *elementale* (luce) e *ignora armatura*.

✓ PAROLA DEL RITORNO

Continuato

Quando lanci questo incantesimo, scegli una parola. La prima volta che pronuncerai quella parola, tu e i tuoi alleati verrete riportati immediatamente all'esatta posizione in cui hai lanciato inizialmente l'incantesimo. Se lanci nuovamente Parola del Ritorno prima di attivare l'incantesimo già lanciato, sostituisci la precedente destinazione con quella nuova.

Livello 9

✓ **PIAGHE DIVINE**

Continuato

Indica il nome di una città, borgo, accampamento o di un altro luogo dove vivono delle persone. Fintanto che questo incantesimo permane, quel luogo subisce una piaga appropriata alla Sfera d'Influenza della tua divinità (locuste, morte dei primogeniti, ecc.) L'effetto termina se decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre l'incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

Altri Incantesimi

□ _____ (Livello __)

Note/Appunti/Altro

[illegible]