

INCANTESIMI DEL CHIERICO

TRADIZIONE SACRA DELLA GUARIGIONE

REBREWED



Incantesimi del Chierico – Tradizione Sacra della Guarigione 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

✓ BENEDIZIONE

Continuato

Scegli un alleato che stia combattendo e che puoi vedere, incluso te stesso. Finché la battaglia perdura ed il bersaglio continua a combattere, esso è pervaso dalla benevolenza della tua divinità e prende +1 continuato a tutti i tiri per usare le mosse (ma non per i danni o altri tiri!). Mentre questo incantesimo è attivo subisci un -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ 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.

✓ CURARE VELONI

Curi un alleato che stai toccando, incluso te stesso, da un veleno che lo sta affliggendo. I veleni comuni sono neutralizzati, gli effetti di quelli magici o estremamente potenti potrebbero essere solo sospesi temporaneamente, a discrezione del GM.

✓ PARLARE CON I MORTI

Hai una breve conversazione con un cadavere, che risponderà alle prime tre domande che gli poni al meglio della conoscenza che aveva in vita e di quella che ha ottenuto con la morte.

✓ SANTUARIO

Continuato

Mentre lanci questo incantesimo, percorri il perimetro di un'area, consacrandola alla tua divinità. Finché rimani in quell'area, vieni avvertito quando qualcuno agisce con malizia all'interno del Santuario (incluso se vi entra con cattive intenzioni). Chiunque viene curato all'interno del Santuario guarisce +1d4 PF. L'incantesimo termina immediatamente se abbandoni l'area consacrata.

Livello 3

✓ CURARE MALATTIE

Curi un alleato che stai toccando, incluso te stesso, da una malattia che lo sta affliggendo. Le malattie comuni sono neutralizzate, gli effetti di quelle magiche o estremamente potenti potrebbero essere solo sospesi per qualche tempo, a discrezione del GM.

✓ DISSOLVI MAGIE

Scegli un incantesimo o un effetto magico che sia attivo entro distanza *vicino*: Dissolvi Magie lo fa a pezzi. Gli incantesimi minori terminano, le magie più potenti vengono solo ridotte o smorzate fino a quando rimani nei paraggi.

✓ LITANIA DI GUARIGIONE

Continuato

Fintanto che questo incantesimo è attivo, quando curi qualcuno (con mezzi magici o mondani), lo guarisci di +1d8 PF. Questo incantesimo termina automaticamente se intraprendi una qualsiasi azione aggressiva oppure se smetti di salmodiare sotto voce la litania (puoi comunque *lanciare incantesimi* non offensivi includendo la loro formula nella preghiera che stai recitando). Mentre questo incantesimo è attivo prendi un -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ RESURREZIONE

Invochi 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

✓ CURARE FERITE CRITICHE

Guarisci 3d8 PF ad un alleato che stai toccando o a te stesso: le ossa frantumate si ricompongono e i tessuti profondamente lacerati cicatrizzano miracolosamente arrestando qualsiasi emorragia.

✓ **RIPRISTINARE**

Fai in modo che un arto o un altro organo non vitale che sia stato reciso da non troppo tempo si riattacchi al corpo, recuperando tutte le proprie funzionalità. Puoi anche contrastare un effetto che alteri la forma o la materia di un corpo, come, ad esempio, la pietrificazione o la metamorfosi. In questo caso, gli effetti più deboli saranno annullati, quelli più potenti, a discrezione del GM, solo sospesi per qualche tempo.

✓ VISIONE DEL VERO

Continuato

La tua vista non è offuscata da illusioni e falsità, magiche o mondane, e vedi la vera natura delle cose e ciò che è nascosto. Il GM ti descriverà ciò che hai davanti tenendo conto di questa tua facoltà. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*. L'effetto termina se decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

Livello 7

✓ **GUARIGIONE**

Guarisci un numero di danni pari al tuo valore massimo di PF ad un alleato che tocchi o a te stesso: qualsiasi ferita si richiude istantaneamente, le fratture si rinsaldano ed il dolore sparisce.

✓ **INNESCO**

Continuato

Scegli un incantesimo di livello 5 o inferiore che puoi lanciare, e descrivi una condizione di attivazione usando al massimo 10 parole. L'incantesimo scelto verrà trattenuto fino a quando non decidi di rilasciarlo o si verifica la condizione d'innescò, qualunque delle due cose accada prima. Non devi tirare per lanciare l'incantesimo: ha semplicemente effetto. Puoi avere un solo incantesimo innescato alla volta. Se lanci Innesco mentre hai già un incantesimo trattenuto, il nuovo incantesimo sostituirà il precedente.

Livello 9

✓ **PANACEA**

Descrivi un singolo evento del passato di una creatura vivente che è al tuo cospetto (cosa, dove e quando). L'evento ha comunque avuto luogo, ma tutte le sue conseguenze negative (danni, avvelenamenti, malattie, effetti magici e quant'altro il GM ritenga coerente) vengono annullate come se non fossero mai esistite.

Altri Incantesimi

□ _____ (Livello __)

Note/Appunti/Altro

