

INCANTESIMI DEL CHIERICO

TRADIZIONE SACRA DELL'ILLUMINAZIONE

REBREWED



Incantesimi del Chierico – Tradizione Sacra dell'Illuminazione 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

✓ COMPrensione DEI LINGUAGGI

Continuato

Sei in grado di comprendere il significato letterale di qualsiasi linguaggio tu possa sentire o leggere. Se un testo è scritto con un alfabeto che non conosci, applica l'etichetta *lento* alla sua lettura. Questo effetto non ti consente di decodificare un codice cifrato o di comprendere la natura di un sigillo magico. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ CORAGGIO

Continuato

Un alleato che può sentire la tua voce, incluso te stesso, è infuso di grande coraggio, e fintanto che l'incantesimo perdura non subisce gli effetti della paura o del terrore. Inoltre, se il bersaglio *sfida il pericolo*, prende +1 al tiro, ma la magia termina. L'incantesimo termina anche se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -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.

✓ 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.

✓ INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Sviluppi per qualche momento un senso sintonizzato con la magia. Il GM ti dirà cosa di magico riesci a percepire nelle tue vicinanze.

Livello 3

✓ 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.

✓ AURA DI VERITÀ

Continuato

Tutti quelli che si trovano di fronte a te non possono mentire fintanto che questo incantesimo rimane attivo, ma potrebbero sempre rifiutarsi di parlare. L'incantesimo termina appena dici una menzogna (incluso il bluff, dire mezze verità con l'intento di ingannare, esagerare, dire bugie a fin di bene e così via) o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre l'incantesimo è attivo prendi -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.

✓ VISIONI ATTRAVERSO IL TEMPO

Hai una visione del futuro attraverso una superficie riflettente che osservi mentre formuli l'incantesimo. Il GM ti svela i dettagli di un evento nefasto che avrà sicuramente luogo se non intervieni su una specifica questione, e ti dirà anche qualcosa che può tornarti utile per provare ad impedire che la catastrofe si avveri.

Livello 5

✓ RIVELAZIONI

La divinità che veneri risponde alle tue preghiere con un momento di perfetta comprensione. Il GM farà luce sulla situazione attuale, e quando agisci in base a tali informazioni, prendi +1 al prossimo tiro.

✓ VOCE DEI TACITURNI

La tua divinità ti concede di percepire eco dal passato di un oggetto inanimato che tocchi o di un luogo in cui ti trovi. Tenendo conto delle esperienze che l'oggetto o il luogo hanno "vissuto", il GM risponderà in modo veritiero a tre domande che poni.

Continuato

Livello 7

✓ ISPIRAZIONE DIVINA

Continuato

Tu o un alleato che puoi vedere ricevete ispirazione dalla tua divinità e ottenete una presa che può essere utilizzata al posto di una singola presa di qualsiasi mossa che dia la possibilità di spenderne. L'incantesimo ha termine quando la presa viene usata, oppure se usi la mossa *Mana* per ottenere prese. Se lanci di nuovo questo incantesimo prima che la presa venga spesa, questa viene trasferita al nuovo bersaglio.



✓ **FORMA DI LUCE DIVINA**

Continuato

- hai Visione del Vero come da incantesimo omonimo;
- quando devi tirare+**modificatore a una Caratteristica**, puoi sempre tirare+**SAG**;
- chiunque ti veda percepisce la tua aura divina e si comporta di conseguenza (a discrezione del GM);
- per una sola volta nel corso della durata dell'incantesimo, puoi porre una domanda alla tua divinità, che ti risponderà in modo veritiero.

Altri Incantesimi

☐ _____ (Livello _____)

Note/Appunti/Altro

[illegible]