

INCANTESIMI DEL CHIERICO

TRADIZIONE SACRA DEL VALORE

REBREWED



Incantesimi del Chierico – Tradizione Sacra del Valore 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

✓ ARMA MAGICA

Continuato

Finché non dissolvi questo effetto o non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, l'arma che tenevi in mano al momento del lancio infligge +1d4 danni. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ 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*.

✓ 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.

✓ SCUDO ULTRATERRENO

Continuato

Lasci che il potere della tua divinità irradi dal tuo corpo. Per la durata dell'incantesimo, se non indossi armatura e non imbracci uno scudo ottieni 2 Armatura, altrimenti guadagni +1 Armatura. Quando vieni colpito, che tu venga ferito o meno, l'incantesimo ha termine. Se l'attacco era in mischia, l'attaccante subisce 1d4 danni dal collasso dello Scudo. Puoi anche porre fine all'incantesimo in qualunque momento e curarti di 1d4 PF.

Livello 3

✓ BLOCCARE PERSONA

Continuato

Scegli una persona (non un animale o un mostro) che puoi vedere. Fino a quando l'incantesimo resta attivo, essa non potrà agire se non parlando. Se il bersaglio subisce qualsiasi tipo di danno, lo perdi di vista, lanci un incantesimo o decidi di interrompere questa magia, l'effetto termina.

✓ FAVORE DIVINO

Continuato

Invochi il favore della tua divinità su qualcun altro, indicando una Caratteristica. Il bersaglio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri che effettua usando quella Caratteristica. L'effetto ha termine se lanci un qualunque altro incantesimo.

✓ IMMAGINE SPECULARE

Continuato

Fai un passo di lato ed un'emanazione illusoria con il tuo stesso aspetto compare accanto a te. Quando vieni attaccato, tira un d6: se fai 4 o più l'emanazione viene colpita al tuo posto e l'incantesimo termina.

✓ 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

✓ FERIRE

Scateni l'ira del tuo dio su un nemico che tocchi (o di cui sfiori l'essenza, come nel caso di un fantasma), infliggendogli 2d8 danni, a prescindere dalla sua dimensione, difesa o natura. Ma anche tu devi pagarne il prezzo, e subisci 1d6 danni con etichetta *ignora armatura*.

Continuato

✓ ZONA DI NEUTRALITÀ

Livello 7

Continuato

✓ PIOGGIA DI ARMI

✓ **PRESENZA DIVINA**

Altri Incantesimi

Note/Appunti/Altro

