

ORAZIONI

ORAZIONI

Ti sono concesse tutte le orazioni a ogni *comunione* senza doverle scegliere e senza che contino ai fini del tuo totale d'incantesimi consentito.

LUCE ORAZIONE

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 del colore della fiamma. L'incantesimo dura fintanto che la luce è in tua presenza.

PURIFICARE ORAZIONE

Il cibo o l'acqua che tieni in mano mentre lanci quest'orazione viene consacrato dalla tua divinità. In aggiunta ad essere ora sacro o empio, la sostanza interessata è purificata da qualunque deterioramento ordinario.

GUIDA ORAZIONE

Il simbolo della tua divinità appare innanzi a te e ti indica la direzione o il modo d'agire che la tua divinità vorrebbe che seguissi, e poi scompare. Questo messaggio avviene solo attraverso un gesto; la comunicazione attraverso questo incantesimo è decisamente limitata.

INCANTESIMI DI PRIMO LIVELLO

BENEDIZIONE LIVELLO 1 CONTINUATO

La tua divinità sorride a un bersaglio a tua scelta in combattimento. Prende +1 continuato fintanto che la battaglia perdura e questi continua a combattere. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

CURA FERITE LEGGERE LIVELLO 1

Al tuo tocco le ferite si rimarginano e le ossa cessano di far male. Guarisci 1d8 danni a un alleato.

INDIVIDUARE ALLINEAMENTO LIVELLO 1

Quando lanci questo incantesimo scegli un allineamento: Buono, Malvagio, Legale o Caotico. Diventi capace di individuare quell'allineamento con uno dei tuoi sensi. Il GM ti dirà se c'è qualcosa che risponde a quell'allineamento nelle vicinanze.

INCUTI PAURA LIVELLO 1 CONTINUATO

Scegli un bersaglio intelligente che puoi vedere e un oggetto nelle vicinanze. Il bersaglio è spaventato dall'oggetto fintanto che mantieni attivo l'incantesimo. La sua reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

ARMA MAGICA LIVELLO 1 CONTINUATO

L'arma che tieni in mano mentre lanci l'incantesimo infligge +1d4 danni finché non dissolvi l'incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

SANTUARIO LIVELLO 1

Percorrendo il perimetro di un'area, lo rendi consacrato alla tua divinità. Fintanto che resti all'interno dell'area vieni avvertito quando qualcuno agisce con intento maligno all'interno del santuario (comprende entrare nel santuario con l'intenzione di fare del male). Chiunque venga guarito all'interno del santuario guarisce +1d4 PF.

PARLARE CON I MORTI LIVELLO 1

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 della conoscenza che ha ottenuto con la morte.

INCANTESIMI DI TERZO LIVELLO

ANIMARE MORTI LIVELLO 3 CONTINUATO

Invochi uno spirito affamato perché posseda un corpo morto di recente. Ciò crea uno zombie che segue i tuoi ordini al meglio delle sue limitate facoltà. Considera lo zombie come se fosse un personaggio, ma con accesso soltanto alle mosse basilari. Ha un modificatore di +1 a tutte le capacità e 1 PF. Lo zombie ottiene anche 1d4 caratteristiche a tua scelta tra:

- È abile: ha uno dei modificatori a +2 anziché +1.
- È resistente. Ha +2 PF per ogni tuo livello.
- Ha un cervello funzionante e può eseguire compiti complessi.
- Non ha l'aspetto di un cadavere, almeno per un paio di giorni.

Lo zombie perdura finché non viene distrutto subendo danno superiore ai suoi PF o finché non dissolvi l'incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

CURA FERITE MODERATE LIVELLO 3

Interrompi le emorragie e rinsaldi le ossa con la magia. Guarisci 2d8 danni a un alleato.

OSCURITÀ LIVELLO 3 CONTINUATO

Scegli un'area che puoi vedere: si riempie di oscurità e ombre sovranaturali. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

RESURREZIONE LIVELLO 3

Di' al GM che vuoi resuscitare un corpo la cui anima non ha ancora lasciato questo mondo. La resurrezione è sempre possibile, ma il GM ti chiederà di soddisfare una o più (anche tutte) delle 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 debbano essere soddisfatte prima che sia permanente, oppure chiederti di soddisfare le condizioni prima di resuscitare il corpo.

BLOCCARE PERSONA LIVELLO 3

Scegli una creatura che puoi vedere. Fino a quando non lanci un incantesimo o smetti di essere nei paraggi, non potrà agire se non parlando. Se il bersaglio subisce qualsiasi tipo di danno l'effetto termina.

regolamento gratuito disponibile online su www.dungeonworld.it



INCANTESIMI DEL CHIERICO

INCANTESIMI DI QUINTO LIVELLO

RIVELAZIONE

LIVELLO 5

La tua divinità risponde alle tue preghiere con un momento di perfetta illuminazione. Il GM ti spiegherà la vera natura della tua situazione attuale. Quando agisci basandoti sulle informazioni, prendi +1 al prossimo tiro.

CURA FERITE CRITICHE

LIVELLO 5

Guarisci 3d8 danni a un alleato.

DIVINAZIONE

LIVELLO 5

Indica il nome di una persona, luogo o oggetto su cui vuoi saperne di più. La tua divinità ti concede una visione del bersaglio, chiara come se fossi lì presente.

CONTAGIO

LIVELLO 5 CONTINUATO

Scegli una creatura che puoi vedere. Finché non dissolvi l'incantesimo, il bersaglio soffre di una malattia a tua scelta. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

VOCE DEI TACITURNI

LIVELLO 5

Con un tocco parli agli spiriti che risiedono nelle cose. L'oggetto non vivente che tocchi risponde a tre domande per te, al meglio delle sue facultà.

VISIONE DEL VERO

LIVELLO 5 CONTINUATO

Ti è rivelata attraverso la vista la vera natura di tutto ciò su cui posi lo sguardo. Penetri le illusioni e vedi ciò che è nascosto. Il GM descriverà l'area davanti a te ignorando illusioni e falsità, che siano magiche o meno. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

INTRAPPOLARE ANIME

LIVELLO 5

Intrappoli l'anima di una creatura morente in una gemma. La creatura intrappolata è consapevole della sua prigionia ma può essere manipolata con incantesimi, parlamentando, o con altri effetti. Tutte le mosse effettuate contro la creatura intrappolata prendono +1. Puoi liberare l'anima quando vuoi ma non potrai mai ricattarla una volta liberata.

INCANTESIMI DI SETTIMO LIVELLO

PAROLA DEL RITORNO

LIVELLO 7

Scegli una parola. La prima volta che dopo aver lanciato questo incantesimo pronunci la parola scelta, tu e i tuoi alleati venite riportati immediatamente all'esatta posizione in cui hai lanciato l'incantesimo. Puoi mantenere attiva solo una posizione alla volta; lanciare Parola del Ritorno ancora prima di pronunciare la parola d'attivazione sostituisce il primo incantesimo con quello nuovo.

GUARIGIONE

LIVELLO 7

Tocca un alleato e puoi guarire un numero di danni fino al tuo valore massimo di PF.

FERIRE

LIVELLO 7

Tocca un nemico e colpiscilo con l'ira della tua divinità: infliggi 2d8 danni a lui e 1d6 a te stesso. Questi danni ignorano l'armatura.

SEPARAZIONE

LIVELLO 7 CONTINUATO

Scegli un'appendice del bersaglio, come un braccio, un tentacolo o un'ala. L'appendice viene separata magicamente dal corpo, senza causare danno ma provocando un forte dolore. Un'appendice mancante potrebbe impedire, ad esempio, a una creatura con le ali di volare o a un toro di impalarti con le sue corna. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

SIGILLO DI MORTE

LIVELLO 7

Scegli una creatura di cui conosci il vero nome. Questo incantesimo crea delle rune permanenti su una superficie che uccideranno quella creatura, se dovesse leggerle.

CONTROLLARE TEMPO ATMOSFERICO

LIVELLO 7

Prega per la pioggia — o per il sole, il vento o la neve. Entro un giorno circa, il tuo dio ti risponderà. Il tempo cambierà secondo la tua volontà e l'effetto durerà una manciata di giorni.

INCANTESIMI DI NONO LIVELLO

TEMPESTA DELLA VENDETTA

LIVELLO 9

La tua divinità fa avvenire un fenomeno atmosferico innaturale a tua scelta. Piogge di sangue o di acido, venti che sradicano gli edifici, o qualunque altro effetto tu possa immaginare: chiedi e ti sarà dato.

RIPARARE

LIVELLO 9

Scegli un evento nel passato del bersaglio. Tutte le conseguenze di quell'evento, inclusi danno, avvelenamenti, malattie ed effetti magici, terminano e viene ad essi posto rimedio. PF e malattie sono curati, i veleni sono neutralizzati, gli effetti magici terminano.

PRESENZA DIVINA

LIVELLO 9 CONTINUATO

Ogni creatura deve chiederti il permesso per arrivare al tuo cospetto o andarsene, e devi dargli il permesso ad alta voce. Le creature senza il tuo permesso che si trovano al tuo cospetto subiscono +1d10 danni ogni volta che subiscono danni in tua presenza. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

CONSUMARE NON MORTI

LIVELLO 9

Una creatura non morta e non senziente che tocchi è distrutta e assorbi l'energia della sua morte per guarire te stesso o il prossimo alleato che tocchi. La quantità di PF guariti è pari ai PF che la creatura aveva prima che la distruggessi.

PESTILENZA

LIVELLO 9

Indica il nome di una città, borgo, accampamento o altro luogo dove vivono delle persone. Fintanto che questo incantesimo è attivo quel luogo subisce una pestilenza appropriata al dominio della tua divinità (locuste, morte dei primogeniti, etc.). Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.