

# Magia Clericale

Andrea Canonico © 2007  
Incantesimi usufruibili con il BRP System d100 della Chaosium™  
Sito web personale: [www.nonsolowargame.it](http://www.nonsolowargame.it)

La Magia Clericale è il mezzo con il quale l'energia della divinità opera presso il piano materiale del fedele. Viene usata nell'ambito del gioco tramite i punti magia, che in questo caso prendono il nome di Punti *Elan*. Mentre la Magia normale viene recuperata al ritmo di 1 Punto Magia all'ora, questa viene recuperata dopo una notte, di sonno. Come minimo il credente deve poter dormire quattro ore. La differenza sta nel fatto che il fedele diviene il fulcro attraverso il quale passa l'energia della divinità, la quale lo affatica. Il riposo è un momento di ripristino della psiche del fedele, che tramite preghiere prima di addormentarsi razionalizza ciò che ha fatto.

## Benedici oggetto:

Raggio di azione: A contatto.

Durata: 1 Turno per pregare e dura al massimo tante ore quante sono i Punti Magia Elan spesi sull'oggetto.

Costo: 1 Punto Elan per ora di efficacia che si vuole ottenere.

Sanità: No

Tabella della Resistenza: No.

Descrizione: pregando un turno si rende un oggetto Benedetto. Questo farà sì che se deve essere usato da qualcuno che deve compiere un tiro su di una abilità per usarlo, in caso di fallimento critico non subisca nessun effetto particolare. Se un essere malvagio ( demone o simile ) prende in mano/viene colpito/ingoia un oggetto Benedetto subisce un danno di 1 Punto Ferita automatico per ogni ora di efficacia della preghiera. Se è un elementare il danno si riduce a metà, minimo 1 Punto Ferita. Se questa preghiera viene svolta su di un'arma o singola freccia, essa infliggerà tutti i suoi danni agli esseri demoniaci o extraplanari. Nota che deve essere lanciata su ogni quadrello/singola freccia/palla di moschetto/pietra di catapulta. Se il colpo manca perde l'efficacia.

## Respingi Spettro:

Raggio di azione: A vista.

Durata: 1 Round.

Costo: 1 Punto Elan per ogni punto Mana dello Spettro

Sanità: 0/1d2

Tabella della Resistenza: Sì. Se il fedele riesce nel suo tiro ha respinto via lo Spettro. Questo dovrà scappare e non potrà attaccarlo a meno che non sia attaccato a sua volta. Se ha un successo critico lo Spettro deve scappare via per sempre, abbandonando l'area. Se non può viene distrutto. Se invece il fedele fallisce nel suo tiro lo spettro rimane in zona, senza potersi avvicinare entro 1 metro dal fedele. Se il fallimento è critico lo Spettro può attaccare. Inoltre il fedele perde 1d2 Punti Sanità.

Descrizione: pregando un round ed impugnando in modo visibile un simbolo della propria fede, il fedele prova ad allontanare lo Spettro.

## Esorcizza l'Oscurità:

Raggio di azione: A contatto od entro 1 metro di distanza.

Durata: 1 giorno di preghiere.

Costo: 10 Punti Elan.

Sanità: 0/1d3

Tabella della Resistenza: Si. Si confronta il MANA del personaggio con quello dello Spirito malvagio che sta possedendo la persona. Se il fedele fallisce il Tiro a Confronto con lo Spirito deve aspettare un altro giorno prima di ritentarci. Inoltre deve tirare 1d3 Punti in meno sulla sua Sanità. Se invece vince lo spirito è bandito. In caso di successo critico lo Spirito Maligno non potrà tornare se non espressamente evocato sul piano materiale. Altre persone presenti possono contribuire con  $\frac{1}{4}$  del proprio MANA se semplici fedeli od  $\frac{1}{2}$  se preti o membri di qualche culto o sciamani.  
Descrizione: il fedele deve pregare un giorno almeno prima di provare ad espellere lo spirito dal corpo del posseduto.

### Fortezza nella Fede:

Raggio di azione: Cinque ( 5 ) metri per ogni punto di Elan speso.

Durata: In contemporanea alle altre azioni. Il fedele perde due punti dalla propria Destrezza il turno in cui salmodia la litania e dura l'effetto finché salmodia

Costo: 5 Punti Elan + 1 Punto Elan per ogni 5 metri di raggio.

Sanità: No.

Tabella della Resistenza: No.

Descrizione: Il fedele inizia a salmodiare ad alta voce un'ode alla propria divinità. La sua fede nella sua giusta causa fa sì che gli effetti della paura o del terrore causati da un nemico soprannaturale non siano presi in considerazione e le persone affianco a lui non scapperanno.

### Santuario/Interdizione:

Raggio di azione: A contatto.

Durata: Un turno presso ogni entrata ( tutte le finestre della costruzione devono essere chiuse mentre salmodia, lo stesso per le porte ).

Costo: 3 Punti Elan per porta così benedetta. .

Sanità: No.

Tabella della Resistenza: Si. L'essere soprannaturale che voglia entrare/uscire da una delle aperture non potrà farlo ameno che non vinca in un test a confronto contro un MANA del fedele considerato doppio. L'effetto della preghiera dura 12 ore. Solo in caso di successo critico da parte dell'essere potrà entrare. Subendo comunque un danno di 2d6 Punti Ferita. Se una porta o finestra viene distrutta, l'essere potrà entrare subendo solamente un danno di 1d6, poi l'effetto sarà considerato nullo.

Descrizione: Il fedele inizia a pregare di fronte alla porta e traccia dei simboli su di essa. Tutte le finestre devono rimanere chiuse.

i

---

<sup>i</sup> Tutti questi incantesimi fanno parte dell'ambientazione Il Tempo dei Re. Di Andrea Canonico © 2007  
Sito web personale: [www.nonsolowargame.it](http://www.nonsolowargame.it)