



Di Gabriele Pellegrini
con la collaborazione di Matteo Rizzi e Sergio Fischer
v.3.4

Indice dei contenuti

Capitolo 1 -Introduzione.....	5
Nota dell'autore.....	6
Capitolo 2 -Del Gioco di Ruolo.....	7
Cos' un Gioco di Ruolo	7
Giocatore, personaggio e narrazione.....	7
Il Narratore.....	8
Esempio di partita	8
Glossario.....	11
Capitolo 3 -Creazione della scheda del personaggio.....	12
Materiale necessario.....	12
Fasi di creazione.....	12
Compilare la scheda.....	12
Note di gioco.....	12
Regole di buona condotta per il Narratore.....	12
Capitolo 4 -Regole base.....	14
I tratti.....	14
Energia Vitale.....	14
Mana.....	16
Bonus offensivo (Bo e Bo2m).....	16
Prove sui tratti.....	16
Combattimento.....	18
Avanzamento ed esperienza.....	18
Sentiero eroico.....	20
Il Fato.....	21
Capitolo 5 -Regole avanzate.....	23
Attacchi avanzati.....	23
Situazioni speciali.....	24
Capitolo 6 -Le Razze.....	26
Razza aperta.....	26
Kharisha.....	26
Stirpe dell'Eld.....	26
Mercuriani.....	27
Grainor.....	28
Mush-Hash.....	28
Lucertoloide.....	29
Onastide.....	30
Knurla.....	31
Capitolo 7 -Descrizione dei tratti.....	34
Forza fisica.....	34
Vigore.....	34
Riflessi (x2, A).....	34
Mente.....	34
Percezione.....	34

GUS Steam Fantasy Reloaded

Empatia.....	35
Atletica.....	37
Furtività.....	37
Conoscenze erudite.....	38
Fabbricare / Meccanica (x2, D).....	39
Forgiare / Riparare (D).....	39
Pilotare mezzi.....	39
Armi bianche.....	39
Armi da fuoco (x2).....	39
Arti marziali (x2, D).....	39
Lottare.....	40
Conoscenze arcane.....	40
Vie di magia.....	40
Capitolo 8 -Equipaggiamento.....	41
Equipaggiamento generico.....	41
Armi marziali.....	43
Oggettistica varia.....	43
Capitolo 9 -Equipaggiamento razziale.....	45
Equipaggiamento Karisha.....	45
Equipaggiamento Mush-hash.....	46
Equipaggiamento Grainor.....	47
Equipaggiamento Mercuriano.....	47
Equipaggiamento Onastide.....	48
Equipaggiamento Lucertoloide.....	48
Equipaggiamento knurla.....	48
Equipaggiamento della Stirpe dell'Eld.....	49
Bevande.....	54
Capitolo 10 -Oggetti tecnomagici.....	56
Equipaggiamento tecnomagico.....	56
Warmachine.....	57
Capitolo 11 -Preziario.....	59
Sperperi di denaro vari ed eventuali.....	59
Costruire oggetti.....	60
Trasporti.....	62
Dimore.....	62
Armi standard.....	62
Armature standard.....	63
Armi fa fuoco standard.....	63
Armi marziali.....	63
Equipaggiamento razziale.....	64
Equipaggiamento tecnomagico.....	65
Oggetti magici.....	65
Pozioni & veleni.....	66
Capitolo 12 -Magia.....	68
NOTE.....	68
Creare oggetti magici per il GM.....	68
Regola della precarietà.....	69

GUS Steam Fantasy Reloaded

Magia e fallimenti.....	69
Poteri di metamagia.....	70
Magia Bestiale (10/10).....	70
Tecnomanzia (10/10).....	72
Sentiero delle Tenebre (9/9).....	76
Magia Protoelementale (8/8).....	78
Magia dei Cancelli (8/8).....	81
Danze Magiche (8/8).....	83
Magia delle Parole (9/9).....	85
Via della Natura (8/8).....	88
Arti Sciamaniche (8/8).....	91
Capitolo 13 -Creature e mostri.....	95
Fonti di Ispirazione.....	97

Capitolo 1 - Introduzione

Reith si tuffò oltre la balconata accolto dal vento nero della notte e la luna lo tinse d'argento, lì in alto sopra i tetti della città. Poi, con una rapida torsione del busto si voltò puntando le pistole contro i suoi inseguitori. Gli indici premettero ripetutamente i grilletti e le due lunghe canne eruttarono una rosa di proiettili incandescenti. Prima che atterrasse carponi sul tetto due figure urlanti cadevano nel vuoto. Un potente ruggito sconquassò l'aria. Il pistolero scattò in piedi puntando le armi verso l'alto, contro l'enorme figura attornziata dal disco lunare, che scendeva feroce contro di lui. Ebbe il tempo di sparare due colpi prima di gettarsi a terra: artigli d'acciaio schiantarono come un tuono le tegole del tetto, spargendo tutt'intorno schegge affilate come rasoi. Reith si protesse il volto con un braccio e quando lo ritirò la belva era già sopra di lui.

<<E' ora di morire!>> ringhiò l'essere gigantesco squarciandogli il braccio destro con un colpo di artigli e facendo volare via l'arma.

Reith soffocò a stento un urlo di dolore e con la forza della disperazione puntò l'altra pistola contro il nemico.

<<Patetico>> ruggì l'altro, facendo volare via la seconda arma con un colpo del dorso della mano.

Poi lo afferrò per il collo e lo sollevò da terra per portarlo fino al bordo del tetto.

<<Implorami stupido umano, implora la mia clemenza e forse ti riserverò una morte meno cruenta>> disse divertito come se fosse il gatto che gioca con il topo.

<<Tu...>> gracchiò Reith con voce strozzata..

<<Stai forse parlando uomo?>> lo schernì l'altro.

<<Tu... >> riprese Reith <<sei già morto>>

Nella mano sinistra del pistolero era comparso un piccolo pugnale.



La creatura rise sonoramente <<Idiota. Cosa credi di fare con quello stuzzicadenti?>> e strinse di più la presa attorno al collo facendo scricchiolare qualche vertebra.

<<Salutami l'inferno>> sibilò Reith.

Improvvisamente l'elsa del pugnale esplose in una nube di fumo e fuoco e la lama si conficcò dritta dentro l'occhio del mostro.

La nuca esplose e cervella e sangue ne fuoriuscirono in grandi quantità.

L'essere si piegò rigido in avanti, con un'ultima stupida espressione stampata sul volto.

Reith si liberò con la forza dell'unico braccio buono mentre l'essere cadeva dal tetto e con le ultime energie si aggrappò appena in tempo al bordo.

Un colpo sordo lo avvisò che la creatura aveva incontrato il suolo.

Nota dell'autore

Dopo diversi anni di gioco passati ad utilizzare il sistema *GuS*¹ ho deciso di dar luce ad un regolamento avanzato che fosse maggiormente completo e proponesse un'ambientazione ad ampio respiro.

Il Sistema *GUS Reloaded* propone quindi una creazione del personaggio più articolata, ma la sua più grande novità è quella di introdurre il concetto di *Dadi Fato* con i quali il giocatore può intervenire direttamente nella storia e tentare di modificarla a suo piacimento, portando quindi alla creazione di trame più in linea con le aspettative dei giocatori.

L'ambientazione invece si propone come un fantasy in cui spiccano razze feline e sauroidi, navi volanti e pistoleri, pirati e maghi, e dove magia e tecnologia si fondono tra loro. Qui non troverete descrizioni approfondite di regni, popoli o città, ma solo spunti di gioco e idee che di volta in volta potrete completare con la vostra fantasia, in modo da poter creare scenari diversi con giocatori diversi.

GUS Steam Fantasy Reloaded mette assieme molti concetti già proposti in ambientazioni come *Dark West*² e *Arcanum Clockwork*³. Vi sono inoltre confluente altre esperienze legate ai giochi *indie* e in particolare al gdr *The Pool*⁴.

1 GuS, Gdr Universale Sperimentale,
<http://gdrfree.altervista.org/Gus>

2 Dark West,
<http://gdrfree.altervista.org/Gus/ambientazioni.php#a9>

3 Arcanum Clockwork, <http://gdrfree.altervista.org/Gus/arcanum.php>

4 The Pool, <http://gdrfree.altervista.org/thepool/>

Capitolo 2 - Del Gioco di Ruolo

Cos'è un Gioco di Ruolo

Fra i tanti modi di giocare possibili, il Gioco di Ruolo è certamente quello che maggiormente sollecita e dà sfogo alla nostra fantasia. Non sono necessarie pedine e tabelloni, né regolamenti particolarmente complessi e difficili da assimilare: la chiave di tutto è nella vostra immaginazione. Se siete capaci di sognare ad occhi aperti, di immaginare mondi fantastici, di immedesimarvi nel protagonista di un libro o di un film, probabilmente siete in grado di fare un gioco di ruolo.

In estrema sintesi, in un Gioco di Ruolo i giocatori impersonano degli individui di fantasia che affronteranno varie situazioni proposte e gestite da un arbitro, comunemente chiamato Narratore o Master. I giocatori dovranno dettagliare i tratti caratteriali dei propri personaggi, interpretarli in modo convincente, recitarne la parte specificando come intendono affrontare le varie situazioni, senza necessariamente avere una conoscenza approfondita del regolamento del sistema di gioco. D'altra parte, il Narratore è invece colui che deve conoscere le regole per poter gestire ogni azione dei personaggi, dando al contempo l'impressione di una narrazione quanto più fluida e coerente possibile.

Ogni giocatore ha una scheda che riassume le caratteristiche del proprio personaggio: nome, tratti caratteriali, caratteristiche fisiche, cosa sa fare, e così via. Durante il gioco il Narratore proporrà varie situazioni e i giocatori decideranno come affrontarle conformemente al proprio personaggio: ai suoi ideali, ai suoi desideri, ecc. In genere, il gioco di Ruolo favorisce la cooperazione, diversamente dai giochi tradizionali, in quanto il gruppo lavora per raggiungere obiettivi più o meno comuni (recuperare un oggetto, salvare una persona, debellare un nemico) e non c'è solitamente competizione fra i giocatori. Infatti, in un Gioco di Ruolo non c'è mai un vincitore, ma solo la

soddisfazione del divertimento di immedesimarsi in un personaggio fantastico che vive e si evolve in un mondo immaginario, di volta in volta.

Praticamente una partita ad un Gioco di ruolo può essere paragonata alla scrittura di un libro, i cui eventi si formano man mano che i Giocatori ed il Narratore prendo le decisioni, sia nel bene che nel male. Per questo sarà molto apprezzato, soprattutto dal Narratore, se descriverete durante il gioco le vostre azioni in maniera dettagliata.

Giocatore, personaggio e narrazione

Ogni giocatore, ad eccezione del Narratore, è tenuto a condurre ed interpretare un personaggio. Tutti i dati del personaggio come nome, descrizione, tratti, oggetti trasportati ecc, possono essere registrati su un foglio di carta; se i giocatori lo desiderano possono anche aggiungere un disegno del loro



personaggio. Durante il gioco, il giocatore descrive le azioni del proprio personaggio: può farlo sia in prima persona che in terza. E' importante capire che lo scopo principale di un gioco di ruolo è quello di divertirsi con i propri amici costruendo e immaginando avventure fantastiche; per tanto nessuno dovrebbe sentirsi costretto ad interpretare il proprio personaggio con la recitazione degna di un novello Gassman.

Capitolo 3 - Creazione della scheda del personaggio

Materiale necessario

Per creare il vostro eroe avete bisogno di:

- una scheda (che potete trovare infondo a questo manuale);
- matita e gomma;
- Un po' di comuni dadi a sei facce (una decina sarebbe l'ideale).

Fasi di creazione

1. Scegli la razza (Le Razze);
2. Riporta sulla tua scheda i modificatori di razza;
3. Assegna i valori di creazione e compila la scheda;
4. Compila la parte riguardante i dati personali del tuo personaggio (Nome, razza, età, ecc.);
5. Scegli l'equipaggiamento iniziale (Equipaggiamento)
6. (Facoltativo) Scrivi una breve presentazione del tuo personaggio; è sufficiente metà foglio A4 (Cap...).

Compilare la scheda

Valori di creazione

Dopo aver trascritto i modificatori di classe sulla scheda distribuite a piacimento i seguenti valori ai tratti: **10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7**.

L'unico limite da tenere in considerazione è che i tratti che riportano tra parentesi un "x2" richiedono una spesa maggiore. In pratica serve assegnare due valori identici per far arrivare il tratto a quel valore, oppure si può assegnare un

solo valore ma in tal caso il valore reale sarà diminuito di un punto. Così, per avere un 9 in *Riflessi* sarà necessario spendere due nove dalla lista dei valori, oppure spendere un 10.

Altri campi da compilare

- *Bo (Bonus Offensivo)*: +1 ogni 2 punti sopra il 6 in Forza fisica;
- *Bo2m (Bonus Offensivo a 2 mani)*: Bo maggiorato del 50% approssimato per eccesso;
- *Energia Vitale*: Vigore per 2,5 approssimato per eccesso;
- *Mana*: è pari al punteggio di Mente + 1 ogni punto sopra il 6 di Conoscenze Arcane;
- Numero incantesimi: 1 + 1 ogni due punti sopra il 6 nella Via.
- *RV (Recupero Vita)*: 1 + 1 ogni due punti sopra il 6 in Vigore;
- *RM (Recupero Mana)*: 1 + 1 ogni due punti sopra il 6 in Mente;

Note di gioco

- *Armi da fuoco* dimezzano la protezione delle armature, ma non delle protezioni di natura magica e delle armature naturali.
- *Armi da fuoco*: con un doppio 1 l'arma ha esito negativo: 1d6 : 1-5 si inceppa, 6 esplose e il pg subisce i danni dell'arma.
- *Lottare*: con malus di -2 si può ignorare l'armatura avversaria, ma non se è un'armatura naturale o magica.
- *Scudi*: non si possono avere due scudi (eccezione La Mantide) attivi

contemporaneamente, solo uno para.

- *Armi technoarcane*: al contrario delle armi da fuoco possono solo incepparsi e mai esplodere.

esso crea gioco e interessanti spunti per la trama.

Regole di buona condotta per il Narratore

- Il GM deve sempre comunicare la CD delle sfide ai giocatori prima che essi effettuino il lancio dei dadi.
- Mai fare tiri coperti: Il GM deve sempre tirare davanti ai giocatori senza alterare l'esito dei dadi; non preoccupatevi per i vostri giocatori, hanno i loro dadi fatto per uscire da ogni situazione, anche le più disperate.
- Metaplay: non condannate il metaplay,

Capitolo 4 - Regole base

I tratti

I tratti sono un elenco di caratteristiche e abilità che contraddistinguono il vostro personaggio. Tutti i tratti hanno un valore numerico che stabilisce quanto il vostro personaggio sia forte in quell'ambito; maggiore sarà tale valore, maggiori saranno le possibilità che il vostro pg superi sfide basate sul quel tratto. Ad esempio, il tratto *Mente* sintetizza tramite un valore numerico quanto il vostro pg sia intelligente e perspicace; ciò implica che un pg con un alto valore di mente sarà particolarmente resistente ad attacchi magici mentali e sarà meno soggetto ad imbrogli o raggiri. Un pg con un alto valore di *Forza fisica* sarà invece particolarmente forte in combattimento e causerà maggiori danni quando colpisce, supererà inoltre più facilmente le sfide che richiedono l'uso di forza fisica.

I tratti non sono tutti uguali, ma sono divisi in categorie, come verrà spiegato di seguito.

Tipi di tratto

Tratti comuni: sotto questa categoria ricadono la maggior parte dei tratti. I tratti comuni partono tutti da un valore base di 6.

Tratti di disciplina (D): sono contraddistinti da una “D” tra parentesi; tali tratti partono sempre da 0 e non possono essere utilizzati se non si ha un valore superiore allo zero.

Tratti a costo doppio (x2): contraddistinti da un “x2”, tali tratti richiedono un costo doppio in PE per essere alzati; inoltre in creazione i valori assegnati a questi tratti vengono decrementati di un punto, oppure è necessario assegnare due valori identici per ottenere quel valore.

Tratti penalizzati da armature (A): questi tratti sono penalizzati dal modificatore (*mod.*) di armatura; questo significa che determinate armature comporteranno una penalità a tali tratti.

Tratti di gruppo (x2, G): alcuni tratti sottendono a tratti più generici, contraddistinti dalla lettera “G”. Scegliendo questi tratti si ricevono automaticamente anche quelli sottostanti, tuttavia il loro costo è doppio, come per i x2.

Esempio: ammettiamo che un giocatore voglia prendere *Percezione (x2, G)* in modo da prendere con un solo tratto tutti i tratti correlati e sottesi (*Ascoltare, Cercare, Fiutare* ecc.). Se il giocatore assegna un 9 il tratto varrà 8, poiché è a costo doppio (x2) e quindi decrementa di un punto il valore assegnatogli; tuttavia potrebbe scegliere anche di spendere due 9 in modo da avere tale tratto a 9. Questa scelta comporterà che il suddetto giocatore avanzerà durante il gioco dello stesso valore in tutti i sottotratti, tuttavia procederà più lentamente poiché il costo per aumentare il tratto di *Percezione* avrà un costo doppio del normale.

Energia Vitale

L'*energia vitale* (chiamata anche *punti ferita*) del personaggio è un valore numerico che indica la sua salute fisica; essa è pari a:

Energia Vitale = Vigore x 2,5 (approssimato per eccesso)

GUS Steam Fantasy Reloaded

A seguito delle ferite riportate in scontri e combattimenti tale valore può diminuire; se scende a **zero** il vostro personaggio è svenuto e non potrà riprendersi finché tale valore non viene portato almeno a un punto di energia vitale. Se tale valore scende in negativo oltre un valore pari al vostro punteggio di *Vigore* il personaggio è morto.

Esempio: Defrel ha 7 in *Vigore*, ne consegue che il suo punteggio di *Energia Vitale* è pari a **18** (7 x 2,5); a zero punti il personaggio sarà considerato svenuto e potrà scendere fino a **-7 punti ferita** prima di incontrare la morte.

Energia vitale delle creature

Per quanto riguarda altre creature, il moltiplicatore di energia vitale varia in base alla loro taglia. Tutti i pg di questo gioco hanno taglia media e moltiplicatore 2,5, altre creature o mostri hanno invece moltiplicatori diversi, come mostrato in tabella.

Taglia	Moltiplicatore	Dimensioni
Piccolissima	x ½	Meno di 20
Minuscola	x 1	20 cm – 60 cm
Piccola	x 2	60 cm – 1,50 m
Media	x 2,5	1,50 m – 2 m
Grande	x 3	2 m – 5 m
Enorme	x 5	5 m – 10 m
Mastodontica	x 7	10 m – 20 m
Colossale	x 10	Oltre 20 m

Esempio: a parità di tratto di *Vigore* un drago colossale avrà quindi molti più punti ferita di un personaggio. Quindi un pg con 10 in *Vigore* avrà 25 punti di energia vitale, mentre un drago colossale ne avrà 100.

Taglia e danno delle armi

In base alla taglia delle creature varia anche il danno dell'arma. Una spada fatta per un gigante farà quindi un danno maggiore rispetto a quello di un umano. Nella tabella sottostante viene riportata la progressione delle armi in base alla taglia. Quindi una spada di dimensioni medie da 2d6 diventa 3d6 se è di taglia grande e 1d6 se è di taglia piccola.

Taglia	Danno & modificatore					
	(Mod.)	+2	+1	+0	-1	-2
Piccolissima		1	1	1d2	1d3	1d6
Minuscola		1	1d2	1d3	1d6	2d6
Piccola		1d2	1d3	1d6	2d6	3d6
Media		1d3	1d6	2d6	3d6	4d6
Grande		1d6	2d6	3d6	4d6	5d6
Enorme		2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
Mastodontica		3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
Colossale		4d6	5d6	6d6	7d6	8d6

Recupero di Energia Vitale (RV)

E' il recupero dopo una notte di riposo di Energia Vitale del personaggio; esso è pari a:

$$RV = 1 + 1 \text{ ogni due punti sopra il } 6 \text{ in } Vigore$$

Se un personaggio non può o non vuole dormire tali punti non verranno assegnati.

Esempio: Defrel come abbiamo già visto ha un punteggio di Vigore pari a **7**, pertanto egli recupererà solo **1 punto ferita** per ogni notte di riposo. Un personaggio con **10** di Vigore recupererà invece ben **3 punti ferita** a notte.

Mana

La mana è l'energia magica del personaggio e serve per lanciare incantesimi. Il quantitativo di Mana è dato dalla combinazione di due tratti: *Mente* e *Conoscenze Magiche*, secondo la seguente formula:

$$Mana = Mente + 1 \text{ ogni punto sopra il } 6 \text{ in } Conoscenze Magiche$$

Se il punteggio di Mana scende a zero il mago non potrà più lanciare incantesimi fino a che non avrà ripristinato i punti mana necessari.

Esempio: Aldarhan lo stregone ha un punteggio di *Mente* di **12** e *Conoscenze Magiche* a **9**, egli avrà quindi un totale di **punti mana** pari a **15**.

Recupero del Mana (RM)

Come per l'energia vitale, anche il mana viene recuperato giornalmente dopo una notte di riposo al ritmo di:

$$RM = 1 + 1 \text{ ogni } 2 \text{ punti sopra il } 6 \text{ in } Mente$$

Esempio: Aldarhan lo stregone con **12** di *Mente* recupererà **4 punti mana** per ogni notte di riposo.

Bonus offensivo (Bo e Bo2m)

Il *bonus offensivo* è un valore legato al tratto di *forza fisica* del personaggio che va ad aumentare i danni inflitti nel combattimento in mischia.

Per attacchi basati su *armi ad una mano* o *arti marziali* il bo è pari a:

$$Bo \text{ (armi a una mano)} = +1 \text{ ogni } 2 \text{ punti sopra il } 6 \text{ in } Forza fisica$$

Quando invece si usano *armi a due mani* o si usa il tratto *Lottare*, abbiamo

$$Bo2m \text{ (armi a due mani e lottare)} = Bo \times 3/2 \text{ (approssimato per eccesso)}$$

Esempio: Snarush ha un punteggio di *Forza fisica* pari a **12**; egli avrà quindi un *Bo* di +3 e un *Bo2m* di +5

Prove sui tratti

Quando un pg sta per intraprendere un'azione dall'esito incerto il narratore deve stabilire una

GUS Steam Fantasy Reloaded

difficoltà e su che tratto si deve tirare per risolvere l'azione. La classe di difficoltà (abbreviato CD) è per tanto un numero che il giocatore dovrà tentare di **eguagliare o superare** per riuscire nella prova; il giocatore tira 2d6 e vi somma il punteggio del tratto richiesto.

Quando volete usare un tratto tirate quindi 2d6 e sommate il risultato; a questo risultato sommate quindi il valore del tratto usato. La prova avrà successo se il risultato finale (2d6 + valore del tratto) sarà superiore o uguale alla difficoltà stabilita dal Narratore.

Il Narratore può basarsi sulla seguente tabella nello stabilire la CD. Nel caso di abilità a confronto, ad esempio due personaggi che si sfidano a braccio di ferro, è possibile invece applicare un malus se le circostanze lo richiedono.

Difficoltà	CD	Malus
Elementare	8	+6
Banale	10	+4
Facile	12	+2
Normale	14	0
Difficile	16	-2
Ardua	18	-4
Impossibile	20	-6

Importante: nei combattimenti il minimo valore di difesa ottenibile (Riflessi + 2d6) è sempre **8**; ciò significa che anche se si ottiene un valore inferiore (ad esempi a causa dei malus di armatura), il valore viene portato a 8. Ciò deriva dalla considerazione che se un oggetto immobile ha una CD di 8, in combattimento nessuno potrà avere una difesa inferiore a tale valore. Questa regola è un'eccezione valida solo per questa situazione.

Uso multiplo o combinato dei tratti

È possibile combinare l'uso di più tratti o utilizzare più volte lo stesso tratto. Se il Narratore ritiene che possiate farlo subirete un malus pari al numero dei tratti che state usando per ogni prova su tali tratti. Ad esempio se volete saltare su un piano sopraelevato sparando avrete un malus di -2 al tiro su saltare e -2 su sparare.

In combattimento è possibile condurre con la stessa arma al massimo due attacchi consecutivi, ciò significa che potete colpire due volte con un'arma con un malus ad entrambi i tiri di -2.

Esempio: Snarush sta affrontando un terribile demone; la situazione non gioca per nulla a suo vantaggio e decide perciò di tentare con un doppio attacco della sua sventratrice mush-hash. Snarush ha un 11 in armi a due mani e quindi dovrà effettuare due attacchi con un -2, ossia come se avesse un 9 nel suo tratto d'attacco.

Aiutare un altro

Se la situazione lo permette un pg può essere aiutato da uno o più amici in una prova. Per ogni 2 punti sopra il 6 nel tratto correlato alla prova un amico fornisce un bonus di +1 al pg per superare la CD richiesta dalla prova. Ad esempio, un pg può essere aiutato da un altro a curare un ferito, oppure a fabbricare un'arma o ancora a cercare una porta segreta. Se ci si trova in combattimento l'azione di aiuto esaurisce anche il turno degli aiutanti, ossia un pg che aiuti un altro in un combattimento ha esaurito la sua azione per quel turno.

GUS Steam Fantasy Reloaded

Esempio: Aldaran lo stregone sta cercando un fiore dotato di particolari poteri in un bosco. Il Narratore fissa la CD della prova a 18, poiché si tratta di una pianta rara. Il tratto *Cercare* di Aldaran è 10. Melkior decide di aiutarlo con il suo tratto di *Cercare* a 9. Poiché Melkior ha 2 punti pieni sopra il 6 in questa abilità darà ad Aldaran un bonus in *Cercare* di +1. Aldaran potrà quindi effettuare la prova come se avesse 11 nel suo tratto.

Fallimenti critici

Un doppio uno ottenuto in una prova indica un fallimento critico; ciò comporta sempre il fallimento dell'azione anche se il risultato totale è maggiore della difficoltà assegnata. Ad esempio se un personaggio con 14 in Ascoltare ottenesse un doppio uno in una prova con CD 14, fallirebbe anche se il risultato totale è un 16. Nel caso del combattimento, se due contendenti ottengono entrambi un doppio uno a fallire per primo è l'attaccante e quindi nessuno danno verrà inferto al difensore.

In alcuni casi particolari, come l'utilizzo di armi da fuoco o il lancio di incantesimi, un doppio uno comporta anche delle conseguenze per il personaggio, spesso non piacevoli.

Conseguenze dei doppi 1:

- **Con armi da fuoco:** si tiri 1d6: da 1 a 5 l'arma si inceppa per una scena; con 6 l'arma esplose e il pg subisce i danni di quell'arma.
- **Armi da fuoco tecnoarcane:** l'arma si inceppa per una scena.
- **Incantesimi:** il pg subisce uno degli effetti riportati in nel capitolo della magia [pag.]

Combattimento

Il combattimento è la fase di gioco in cui uno o più contendenti (siano essi pg o altre creature) si affrontano con armi e magie.

Quando ha inizio un combattimento ci sono due fasi da rispettare:

- L'INIZIATIVA
- I TURNI

Iniziativa

L'iniziativa stabilisce l'ordine con cui i vari contendenti agiscono nello scontro. L'iniziativa è data da:

$$\text{Iniziativa} = \text{Riflessi} + 2d6$$

Chi ha ottenuto l'iniziativa più alta inizia per primo, a seguire in modo discendente gli altri. **In caso di parità i pg vincono sempre sui png gestiti dal narratore.** Se due o più pg hanno effettuato un pareggio e non riescono a mettersi d'accordo provvedete ad uno spareggio tirando un d6.

Ricordatevi che il valore di iniziativa è penalizzato anch'esso dall'utilizzo di armature.

Turni di combattimento

Nel proprio turno l'attaccante sceglie il proprio tratto d'attacco legato all'arma utilizzata, mentre il difensore tira sul suo tratto di *Riflessi*. Chi ha ottenuto il risultato maggiore vince; se a vincere è l'attaccante si ricava la differenza, che chiameremo **scarto**, fra il suo tiro (2d6 + tratto di attacco) e quello del difensore (2d6 + *Riflessi*), e la si somma ai danni dell'arma (si veda il capitolo di

“Equipaggiamento”). Se a vincere è il difensore, questo evita l’attacco e non subisce alcun danno. In caso di parità vince sempre il difensore.

Se il difensore possiede un’armatura ne tira i dadi e sottrae tale valore ai danni subiti; quest’ultimo valore sono i punti ferita effettivi subiti, che vanno sottratti all’energia vitale. Quando si verifica un attacco magico si deve invece leggere la descrizione dell’incantesimo e applicare le regole ivi descritte, che possono variare da incantesimo ad incantesimo.

Avanzamento ed esperienza

Sconfiggendo mostri, superando prove e più in generale vivendo la vita di un eroe i personaggi acquisiscono più fiducia in se stessi, migliorano le loro caratteristiche e diventano più competenti nelle loro abilità. Tutto ciò nel gioco prende il nome di *esperienza*. Alla fine di ogni sessione di gioco il narratore assegna quindi un quantitativo di *punti esperienza* (abbreviato in *PE*) che varia da **tre** a **cinque**. In qualsiasi momento il giocatore può quindi spendere tali *PE* per alzare il punteggio dei propri tratti.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Prendiamo ad esempio i personaggi usati per l’esempio di partita (pag. 8) e vediamo esattamente in cosa consisteva il lancio di dadi effettuato durante lo scontro fra Kalin e il rettiloide.

Kalin: “Cerco di colpire la malefica creatura alle spalle mentre fugge.”

[Vengono lanciati nuovamente dei dadi.]

Narratore: “Colpisci il rettiloide alla schiena, uccidendolo. Relis è dietro di te, ma il combattimento è ormai terminato. L’elfo alza la spada e lo scudo nella vostra direzione, aspettandosi un nuovo attacco.”

Il guerriero Kalin attacca il rettiloide con la sua spada. Kalin ha un valore di 10 nel tratto di “Uso Spada” mentre il rettiloide ha un valore di 8 nel tratto di difesa “Agilità”. Il giocatore tira 2d6 per Kalin, totalizzando un 11 e ottenendo perciò un risultato di 21 (10+11=21). Il Narratore tira i dadi per il rettiloide ottenendo un 7 e totalizzando perciò 15 (8+7=15).

Kalin ha quindi colpito il rettiloide, in quanto il suo valore d’attacco, 21, è maggiore del valore di difesa del rettiloide, 15. Il giocatore calcola quindi lo scarto fra i due risultati, 21-15=6, e somma questo valore ai danni inferti con la spada. La spada causa 2d6 danni, quindi il giocatore tira i dadi e ottiene un 10 a cui somma 6. Totale: 16 danni.

Il rettiloide ha un’energia vitale di 14 e quindi va a -2 pf, cadendo a terra svenuto.

Le regola è molto semplice: per alzare di un punto un tratto serve spendere un quantitativo di *PE* pari al valore attuale in quel tratto.

Unica eccezione sono i tratti a costo doppio (x2), che richiedono un punteggio di *PE* pari al doppio del valore attuale

Esempio: Athanos ha *Vigore* a 9 e *Riflessi* (x2) a 8 e vuole aumentare questi tratti di un punto. Per portare *Vigore* a 10 dovrà quindi spendere 9 *PE*, mentre per portare *Riflessi* a 9 ne dovrà spendere 16, poiché è un tratto a costo doppio. In totale dovrà quindi spendere 25 *PE*.

I tratti a 0 non possono essere aumentati finché non si arriva a avere almeno il primo punto in tali

tratti.

Avanzamento tramite insegnamento

E' possibile migliorare i propri tratti sottoponendosi all'addestramento di un maestro.

Il maestro (un pg o un png) deve avere un valore più alto dell'allievo nel tratto in cui si vuole migliorare. Si deve quindi sottrarre al valore dell'insegnante il valore dell'allievo e effettuare una prova con CD 14. L'allievo impiega un numero di settimane di addestramento pari al valore da raggiungere, a cui si può sottrarre lo *scarto*. Indipendentemente dallo scarto il periodo minimo di insegnamento rimane di una settimana. In caso di successo l'allievo migliora di un punto nel suo tratto.

Insegnamento = Tratto maestro - tratto allievo VS CD 14

Tempo = nuovo valore tratto - scarto (settimane)

Spesso i png addestratori si fanno pagare profumatamente per i loro insegnamenti; una cifra indicativa è 1000 pezzi per il grado di tratto da raggiungere.

Esempio: Il mago Melkior si presenta al cospetto di Kazatuz Mork, stregone e maestro di grande fama. Melkior riesce a convincere Mork ad prenderlo come allievo per un breve periodo e quindi inizia il periodo di addestramento. Melkior vuole aumentare le sue Conoscenza Arcane da 7 a 8 e Kazatuz Mork ha un valore in tale tratto di 15. Il tiro da effettuare sarà quindi $2d6 + 8$ contro una CD di 14. Mork ottiene dal tiro un 18 e ottenendo quindi uno scarto di 4. Melkior riesce quindi a migliorare il suo tratto portandolo a 8 impiegando 4 settimane di addestramento (8 per il nuovo valore - 4 dello scarto). Mork chiede a Melkior un compenso per il suo disturbo di 8.000 pezzi. E ricordatevi che non è mai bene contraddire un potente stregone.

In caso di fallito addestramento il pg perde ugualmente le settimane indicate e inoltre dovrà un compenso al suo maestro pari alla metà del prezzo normale.

Sentiero eroico

Il sentiero eroico rappresenta l'avanzamento del pg verso l'epicità. Man mano che un pg diventa più esperto e forte riceverà dei bonus alle sue azioni. Per tener traccia del sentiero eroico serve tener segnato sulla scheda il massimale di pe ottenuti durante il gioco. Il sentiero eroico fornisce tre tipi di bonus:

- **Bonus minori:** ogni 10 px totali il pg riceve un bonus di +1 da applicare ad un qualsiasi tratto non di gruppo per una singola azione in una sessione di gioco. I bonus non sono cumulabili.
- **Bonus maggiori:** si possono sacrificare 2 bonus minori per ottenerne uno maggiore. Questo bonus permette di ricevere un +1 ad un tratto non di gruppo per un'intera scena di gioco durante una sessione. Anche qui i bonus non sono cumulabili.
- **Bonus superiori:** infine sacrificando 4 bonus maggiori il pg ottiene ad un preciso tratto un bonus permanente di +1 che può essere cumulabile. I tratti a costo doppio richiedono il sacrificio di 5 bonus maggiori.
- **Bonus mana minori:** ogni 10 px totali un incantesimo costa un punto mana in meno (non cumulabile).
- **Bonus mana maggiori:** sacrificando 2 bonus minori di mana una Via magica costa un

punto mana in meno (non cumulabile).

- **Bonus mana superiori:** sacrificando 4 bonus mana maggiori tutti gli incantesimi costano un punto mana in meno (cumulabile).
- **Bonus danno minore:** Il pg somma per un'azione 1d6 danni ad un'arma (non cumulabile).
- **Bonus danno maggiore:** sacrificando 2 bonus danno minore il pg somma per una scena 1d6 ai danni (non cumulabile).
- **Bonus danno superiore:** sacrificando 4 bonus danno maggiore il pg somma permanentemente 1d6 ai danni (cumulabile).
- **Bonus armatura minore:** Il pg somma per un'azione 1d3 all'armatura (non cumulabile).
- **Bonus armatura maggiore:** sacrificando 2 bonus danno minore il pg somma per una scena 1d3 di armatura (non cumulabile).
- **Bonus armatura superiore:** sacrificando 4 bonus danno maggiore il pg somma permanentemente 1d3 all'armatura (cumulabile).

Il Fato

Per ogni sessione di gioco un personaggio ha a disposizione un *pool* composto da *10d6*, denominati *Dadi Fato*. Questi dadi servono al giocatore per poter intraprendere azioni particolarmente spettacolari o togliere d'impaccio il proprio personaggio da brutte situazioni.

Il giocatore decide quanti dadi fato utilizzare e stabilisce anche un tratto che si lega all'azione che sta per intraprendere. Se il tratto è ritenuto appropriato dagli altri giocatori, il giocatore prende un dado bonus per ogni due punti sopra il sei in quel tratto, per **un massimo di 3**. I dadi bonus non vengono contati tra i dadi di pool disponibili. Se non vi sono tratti adatti alla situazione o nessun tratto adatto fornisce bonus il giocatore non prenderà dadi extra. Il Narratore non può porre veti sul tratto utilizzato. La credibilità delle azioni legate ai dadi fato è totalmente nelle mani dei giocatori.

A questo punto il giocatore stabilisce la posta in gioco, ossia cosa vuole ottenere e il Narratore stabilisce un contropartita nel caso il tiro dei dadi fallisca.

Ad esempio il giocatore potrebbe stabilire che in caso di vittoria: <<Il mio personaggio scaglia il pugnale in alto, colpendo la corda che tieni sospesi alcuni barili sopra la piazza. La corda viene recisa di netto e i barili cadono sopra le guardie che ci stanno seguendo.>>

Il Narratore di contro potrebbe stabilire che, in caso di sconfitta: <<Il pugnale taglia la corda ma i barili colpiscono solo due guardie. Questo fa infuriare molto i vostri inseguitori tant'è che il capitano delle guardie usando un corno dà l'allarme chiamando rinforzi.>>

Quando la posta e la contropartita sono state fissate il giocatore può ancora decidere se intraprendere il tiro di dadi o lasciar perdere.

Se decide di tentare la sorte lancia i dadi (dadi di pool scelti più i dadi bonus associati al tratto) e per vincere la posta dovrà ottenere almeno un 1 con tali dadi. Se esce almeno un 1 il giocatore vince e applica la sua posta.

Gli altri giocatori possono regalare i propri dadi fato al giocatore in questione, è importante ricordare comunque che il massimo di dadi fato utilizzabili, esclusi i bonus di tratto, sono 10 per azione.

GUS Steam Fantasy Reloaded

Nel caso non esca nemmeno un 1 vince il Narratore che applica la descrizione decisa nella contropartita. Se non esce nemmeno un 1 ma almeno un 6 il giocatore può narrare la contropartita del Narratore, in tal modo senza cambiare la descrizione decisa, potrà sistemare alcune cose, completando le parti vaghe o non decise a suo vantaggio.

Ad esempio, nel caso il giocatore non ottenga neanche un 1 ma almeno un 6 potrebbe dire <<I barili colpiscono due guardie e si rompono riversando il loro contenuto: olio per lanterna! Il capitano usa il corno per dare l'allarme, ma in quel momento l'olio entra in contatto con una braciere, posto vicino all'uscio di un palazzo e in poco tempo la piazza divampa in un incendio.>>

I dadi fato utilizzati vengono scalati dal massimale e saranno ripristinati solo alla prossima sessione di gioco.

E' importante ricordare che l'ultimo dado fato è il dado del *Finale Glorioso*, se usate anche l'ultimo dado fatto disponibile vuol dire che vi accingete a far uscire dal gioco il vostro personaggio con un'azione gloriosa.

In questo caso se vincete la posta in gioco descriverete l'ultima azione del vostro personaggio e ne deciderete la fine. E' da notare che non dovete per forza scegliere la morte, potete anche decidere che il personaggio si ritiri per sempre dall'avventura o che vada per la sua strada. Più in generale un pg può talvolta essere riportato indietro dalla morte, ma un pg che abbia ottenuto il suo *Finale Glorioso* è fuori dal gioco per sempre! A voi la scelta.

Se non vincete la posta in gioco il *Finale Glorioso* non avverrà e sarete ancora in gioco, il vostro pool rimarrà comunque ad almeno un dado fatto, ciò vuol dire che non potete arrivare a zero dadi fatto a meno che non otteniate il finale glorioso.

Capitolo 6 - Le Razze

Ogni personaggio deve appartenere ad una razza, che può essere intesa anche come stirpe od etnia. Ogni razza definisce alcune qualità, peculiarità e/o difetti comuni a tutti i suoi membri. Ad esempio, è caratteristico che tutti gli appartenenti alla razza felina dei grainor posseggano artiglierie e che tutti i nomadi kharisha siano particolarmente bravi ad usare armi da tiro. Per creare il vostro personaggio non dovete far altro che scegliere la razza che più vi aggrada e trascrivere sulla scheda i modificatori associati, nonché le peculiarità.

Se volete personalizzare totalmente il vostro pg potete ricorrere alla categoria della *razza aperta* che vi indicherà come creare un personaggio unico nel suo genere.

Razza aperta

E' la scelta che pone più libertà di creazione.

Il vostro personaggio non ha particolari poteri o capacità speciali però potrà godere di alcuni bonus ai tratti che sceglierete come distribuire. Potete creare il personaggio assegnando liberamente due +1 a qualsiasi tratto che non abbia un x2, oppure un +2 ad un singolo tratto semplice, oppure un +1 ad un tratto con x2.

Potete chiamare questa razza come più vi piace.

Kharisha

I karisha sono una popolazione nomade che vive in zone brulle e poco abitate. Il loro sapere si basa sulle conoscenze naturali e questo stile di vita li porta ad essere poco propensi ad avvicinarsi alla tecnologia, mentre si dimostrano particolarmente dotati nelle arti erboristiche e nell'uso delle armi da tiro. Sono inoltre eccelsi cavalieri e buoni conoscitori dei territori selvaggi.

- *Cavalcare creature +2*
- *Con. terre selv. e sopravvivenza +1*

- *Medicina/ Erboristeria/ Curare +1*
- *Fabbricare/Meccanica -1*
- *Armi da tiro +1*
- *Armi da fuoco -1*

Stirpe dell'Eld

Sono i discendenti di Yanezz Eldred che si narra essere stato un cacciatore di taglie particolarmente abile con le armi da fuoco. Sono particolarmente portati per l'utilizzo delle armi da fuoco che imparano ad utilizzare fin dalla tenera età, fra di loro vi sono inoltre abili alchimisti che cercano sempre di migliorare le miscele



Stirpe dell'Eld

esplosive per dare maggiore potenza alle loro armi. E' Inoltre risaputo che non solo i migliori ad utilizzare le armi da fuoco ma anche a fabbricarle. Sono meno robusti dei classici umani a causa dell'abitudine a godere degli eccessi. Amano vivere intensamente apprezzando gli alcolici, le donne e qualsiasi piacere possano permettersi. Sono difatti perfettamente coscienti che tra di loro ben pochi arrivano a sopravvivere fino all'età della saggezza dato che sono spesso vittime di duelli mortali da loro stessi cercati. Sono quindi un popolo composto da giovani scavezzacollo sempre in cerca di avventure in cui mettere alla prova le proprie abilità per guadagnare fama e gloria. Se riescono a raggiungere l'età avanzata si ritirano e scelgono un pugno di mocciosi a cui tramandare le arti della Stirpe dell'Eld, compreso il bere e tutti i vizi correlati.

GUS Steam Fantasy Reloaded

- *-1 a Forza o Vigore*
- *Assegna un bonus di +1 a uno dei seguenti tratti: Fabbricare/Meccanica o Armi da Fuoco.*
- *+1 a Raccogliere informazioni o Intimidire/Interrogare*
- *Comunicazione Segreta a 6*
- *Sentieri Magia -1*

Speciali:

- *Maestria con le pistole: con due armi da fuoco ad una mano prendono malus di -1 e -1.*

Mercuriani

I mercuriani sono un'antica razza simile a quella umana; sono però più alti e magri, con una carnagione più scura e tendente al bluastro. Sono poi particolarmente dotati nelle arti magiche e tra di loro figurano alcuni dei più grandi stregoni di tutti i tempi. Tra le particolarità della loro razza vi è quella di essere una società matriarcale, dove alle donne è riservato spesso un ruolo di risalto anche tra le più alte cariche; non è raro infatti trovare una donna mercuriana a governo di un regno. I mercuriani non hanno una costituzione particolarmente resistente e ciò forse è dovuto agli agi in cui da secoli si cullano, tuttavia ogni tanto nascono dei bambini particolarmente robusti e forti, che vengono subito presi e messi in addestramento in una delle *Cinque Torri* per diventare Esiziali: un corpo scelto di combattenti che compongono la corte imperiale.

Mercuriano Arcano

- *Forza fisica -1*
- *Vigore -2*
- *Mente +2*
- *Conoscenze erudite +2*
- *Armi bianche -1*
- *Armi da fuoco -1*
- *Arti Marziali -1*

- *Lottare -1*
- *Conoscenze arcane +1*
- *+ 1 ad una via di Magia*

Mercuriano Esiziale

Sono addestrati all'arte del combattimento in una delle *Cinque Torri* segrete e formano l'esercito speciale dei mercuriani. Diventare un Esiziale non è facile e molti muoiono nel tentativo, ma ottenere il titolo è considerato un onore presso la maggior parte dei popoli e delle razze. Usano coprirsi il volto con maschere alte e finemente incise che simboleggiano il loro rango. Una volta finito l'addestramento gli Esiziali possono decidere di prendere servizio presso la guardia imperiale oppure cominciare un loro lungo girovagare in cerca di fama e gloria. Solitamente sono assoldati da persone facoltose per missioni segrete o particolarmente difficili. Alcuni di questi guerrieri si sono ribellati al potere supremo degli Arcani e hanno rinnegato il loro voto; in segno di ciò non portano il volto scoperto.

- *Empatia -1*
- *Conoscenze Erudite -1*
- *+1 Armi bianche*
- *+1 Arti marziali*
- *Vie di Magia -2*

Speciali

- *Ambidestria: il malus di combattere con due armi bianche è di -1 per entrambe le mani, anziché -1 e -2.*
- *Combattere senza armatura: quando un*



GUS Steam Fantasy Reloaded

esiziale combatte senza armatura ottiene un bonus di +1 a Riflessi.

- *Assegna un bonus di +1 ad Atletica oppure +2 Forgiare/Riparare*

Grainor

I grainor sono un'antica razza di uomini felino; sono fieri, valorosi e con un forte senso dell'onore. I grainor sanno come farsi rispettare e non vengono mai meno alla parola data, considerano le armi da fuoco poco onorevoli nello scontro singolo e vi fanno ricorso solo per scopi militari. Nei secoli i loro fabbri hanno sviluppato un'arte nel costruire spade e armature considerata eccelsa, tuttavia le armi fatte per un grainor sono poco maneggevoli per le altre razze, per questo molti eroi si sono rivolti a famosi fabbri grainor per farsi forgiare delle armi personalizzate.



Grainor

- *Fiutare a 7*
- *Assegna un bonus di +1 ad uno solo dei seguenti tratti: Forza fisica, Comando, Lottare*
- *Assegnare +1 ad Ascoltare o Fiutare o Muoversi silenziosamente*
- *Armi da fuoco -1*

Speciali:

- *Artigli retrattili 1d6 (da usare con Lottare o Arti Marziali)*
- *Per i maghi grainor tutti gli incantesimi di Magia Bestiale costano un punto mana in meno.*

Mush-Hash



Mush-hash

<<Un mush-hash non infilza. Un mush-hash squarta, truccida, spappola, squarcia, trancia, macella, batte, percuote, smembra, spoltiglia, devasta, sbudella, sventra, strappa. Ma non infilza.>>

I mush-hash sono una razza umanoide dalla pelle olivastria e dai tratti bestiali. Sono originari delle terre del nord, e prediligono i climi più freddi, ma col tempo si sono diffusi dappertutto. Non sono considerati particolarmente intelligenti, tuttavia sono piuttosto pericolosi, a causa della loro indole aggressiva e della loro forza, che consente loro di brandire con efficacia armi di dimensioni impressionanti. Parlano un idioma duro e ostile, basato principalmente sugli insulti, e si cibano quasi sempre di carne, in grandi quantità, tra cui anche quella di altre razze, e talvolta della propria, in casi particolari. Questo fatto e il loro comportamento animalesco

GUS Steam Fantasy Reloaded

li rende in genere spaventosi alle altre razze, che trovano la vicinanza di un mush-hash piuttosto ripugnante, e cercano di evitarli per quanto possibile.

I mush-hash sono poco versati nella costruzione di congegni di qualunque tipo, tuttavia riescono ad imparare l'utilizzo della tecnologia altrui, talvolta anche con rapidi progressi, nel caso in cui questa sia offensiva, come nel caso delle armi da fuoco.

Le loro caratteristiche fisiche rendono i mush-hash ottimi e brutali guerrieri, anche se la loro indole risulta spesso indisciplinata e difficile da controllare. Vivono in tribù, in cui vige la legge del più forte e spesso militano negli eserciti di mercenari dimostrando la loro ferocia in battaglia.

“Cos’è un mush-hash? Per gli dei figliolo, è una bestia grossa e ignorante. Possono puzzare come le budella un knorgh e sono capaci di tranciarti le gambe se solo non gli piace come li guardi. Te lo posso garantire. Gente che passa il tempo a rosicchiare teschi come torsoli di mela, e che si porta addosso pellicce scuoiate e non conciate. Chiedilo a un contadino e ti dirà che è la peggior minaccia per una maledetta fattoria, e qualunque cittadino ne impiccherebbe volentieri la metà. Ma che il gorgo mi danni se non hanno qualche lato positivo. Fattene uno amico e ti tirerà fuori dai guai, anche a costo di rovesciare i sette inferni.”

Ecco vedi, quando combattevo sul guado di Knodon ne avevamo alcuni come falange d’attacco. Eravamo circondati da tutte le parti e crepavamo come le mosche, ma quei dannati non si sono arresi. Hanno lanciato la carica e hanno sfondato il fronte nemico come si sfonda un tamburo. La sera abbiamo brindato tutti assieme e ti assicuro che le loro canzoni di guerra non le dimenticherò mai.

A quella volta figliolo, beviamoci sopra.”

- +2 a Forza fisica o Vigore
- Mente -2

- *Fiutare a 6*
- +1 a Armi a due mani o Lottare
- -1 a (Commercio, Convincere, Raccogliere informazioni, Raggiare) oppure -1 a Furtività o Conoscenze erudite
- *Fascino -3*
- *Intimidire +2*
- *Conoscenza terre selvagge e sopravvivenza +1*
- *Fabbricare/Meccanica -1*
- *Conoscenze Arcane -2*
- *Sentiero di Magia Shamanica +0*
- *Altri sentieri di Magia -2*

Lucertoloide

Kroxigon



Kroxigon

I kroxigon sono rettiloidi primitivi alti normalmente da 1,8 e 2 metri e ricoperti di scaglie verdi, grigie o marroni. Posseggono code lunghe da 90 a 120 centimetri, che possono usare per colpire gli avversari a mo' di mazza. Sono buoni nuotatori e discreti cacciatori.

- -1 a Forza fisica o Vigore
- Percezione +1
- Fascino -1

GUS Steam Fantasy Reloaded

- *Correre/Nuotare/Saltare/Scalare +1*
- *Con. terre selv. e sopravvivenza. a 6*
- *Assegna un bonus di +2 ad uno solo dei seguenti tratti: Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Con. terre selv. e sopravvivenza.*

Speciali:

- *Colpo di coda: 1d3 (da usare con Lottare o Arti Marziali)*
- *Armatura naturale 1d3*

Clim

I clim sono piccoli rettiloidi agili e furtivi, con discrete capacità di mercanti. Spesso sono tenuti come schiavi dai kroxigon, da cui cercano di stare il più possibile alla larga. Al contrario dei loro parenti più grossi, i clim sono un popolo tranquillo e pacifico, anche se non sono molto benvenuti dalle altre razze poiché sono sprovvisti del concetto di proprietà privata e tendono ad impossessarsi delle cose altrui senza troppi problemi.

- *Forza fisica -2*
- *Vigore -1*
- *Riflessi +1*
- *Fiutare a 6*
- *Assegnare +2 a Empatia (escluso Intimidire/Interrogare) o Furtività o Percezione*
- *Valutare oggetti +1*
- *Con. terre selv. e sopravvivenza. a 5*

Speciali:

- *Coda prensile (possono usare tre armi con -1 -2 e -3)*

Onastide

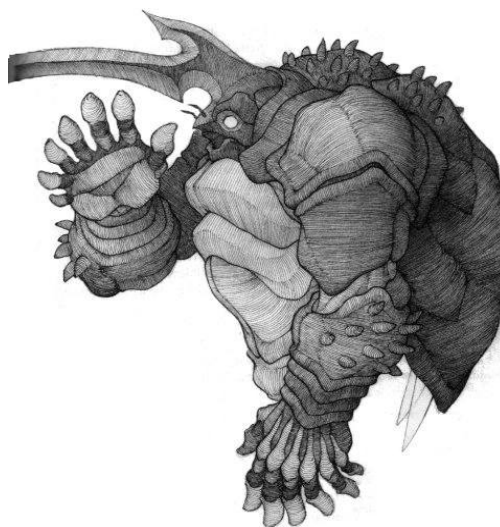
Ha l'aspetto di un grosso coleottero gigante bipede, alto più di due metri. Sono dotati di una robusta corazza chitinoso e potenti muscoli. Sulla testa hanno un grosso corno appuntito

simile a quello di un cervo volante, che usano per caricare gli avversari. In generale comunque sono esseri tranquilli e socievoli, molti di loro sviluppano una dote e una sensibilità particolare per un certo tipo di arte, spesso suonano qualche strumento. Sono inoltre una razza molto ingegnosa e imparano presto a sfruttare e riutilizzare gli oggetti più disparati. Sfortunatamente non sono invece molto inclini all'uso della magia che praticano con maggior difficoltà rispetto alle altre razze.

- *Forza fisica +4*
- *Vigore +3*
- *Mente +1*
- *Riflessi -2*
- *Osservare -2*
- *Furtività -2*
- *Arte a 7*
- *Fabbricare/Meccanica a 7*
- *Sentieri di Magia -1*

Speciali:

- *Corno 2d6 (da usare con Lottare, ma non Arti Marziali)*
- *Armatura naturale 6 (non possono indossare altre protezioni)*



Onastide

Knurla



Il Popolo degli Knurla è antico, così antico che loro stessi sono convinti di essere sempre esistiti. Si tratta di esseri umanoidi ricoperti da una folta pelliccia il cui colore varia dal grigio argento, passa per un marrone rossiccio acceso

ed arriva infine ad un nero particolarmente lucente. Raramente superano i 150 cm di statura, cosa che li rende uno dei popoli più bassi delle nebbie, tuttavia compensano la loro mancanza in altezza con una corporatura tozza ed all'apparenza poco agile, anche se spesso è solo la folta pelliccia a farli sembrare più larghi di quello che sono. Curioso è il fatto che siano dotati di sole tre dita delle mani e dei piedi, cosa che tuttavia non li rende certo meno abili nel maneggiare alcunché ma che anzi sembra essere uno o dei segreti della loro straordinaria abilità come fabbri ed artigiani. La loro abilità ed inventiva quando si tratta di ingranaggi e leghe metalliche è infatti ammirata da molti popoli che nonostante un grande impegno difficilmente riescono ad eguagliare le loro imprese in tal senso.

Rimangono tuttavia un popolo molto chiuso in se stesso, gelosi delle loro tradizioni, conoscenze ed arti, solo i reietti e rarissimi avventurieri decidono di imbarcarsi in lunghi e pericolosi viaggi che nel caso dei primi non sono che l'unica alternativa, mentre per i secondi si tratta spesso del frutto di strane scommesse fatte dopo grandi bevute o, più spesso per una delle tante dimostrazioni della loro cocciutaggine nel sostenere le loro teorie. Infatti un Knurlollo è uno degli esseri più cocciuti, testardi e risoluto

che si possa mai incontrare durante un qualsiasi viaggio attraverso il Continuum, tuttavia queste caratteristiche li rendono anche estremamente affidabili quando danno la loro parola riguardo ad una qualsiasi cosa. Vivono Principalmente in comunità, governate equamente da un consiglio eletto formato dai migliori rappresentanti di ognuna delle cinque caste che secondo le tradizioni governano il Clan e gestiscono i rapporti con i Clan vicini. Le caste si dividono in: Sciamani, Guerrieri, Fabbri, Knurle e come recente aggiunta Tecnomaghi; ognuna di esse è ritenuta fondamentale ed alla pari delle altre per la sopravvivenza del Clan stesso. Gli Sciamani si occupano delle cerimonie tradizionali e proteggono spiritualmente il Clan mentre i Guerrieri si dedicano più al lato pratico della cosa, i Fabbri producono straordinarie armi, armature ed ingranaggi estremamente precisi con i metalli che estraggono dalle miniere, le Knurle che non sono altro che le femmine della specie invece si occupano delle finanze, dividendo equamente ricchezze e risorse tra le varie caste ed organizzando scambi commerciali con altri Clan e Popoli. La casta dei Tecnomaghi si è aggiunta solo di recente in questa società ma si è integrata in essa con efficacia fino a diventare fondamentale per supportare le altre e quindi molto rispettata.

- -2 ad *Empatia*
- -1 in *Atletica*
- +1 a *Fabbricare/Meccanica* oppure +2 a *Forgiare/Riparare*
- +1 e +1 a scelta tra: *Mente*, *Via di Tecnomagia*, *Conoscenze Arcane*, *Via Sciamanica*, un tratto di *armi bianche*.
- +1 a scelta in uno dei tratti di *Conoscenze Erudite*
- +1 a *Percezione*

Speciali:

- *Armatura naturale* 1 per via della spessa pelliccia che li protegge.
- I *Tecnomaghi* riducono di 1 il costo in mana

dei loro incantesimi.

Guardava la neve

Kathiman guardava la neve cadere. Seduto sul suo fagotto, a gambe incrociate, nei pressi del fuoco del bivacco. La radura e la foresta attorno a lui erano imbiancati della neve già caduta, immacolata, tranne per le tracce lasciate dal suo compagno Kush.

L'esiziale, suo compagno d'armi, stava camminando furiosamente avanti e indietro, lasciando tracce di fango nella neve già calpestata. "Io non so come faccia un karisha a mantenere sempre quella maledetta calma. La foresta brulicherà di mush-hash inferociti che sono al nostro inseguimento, e a giudicare da come sta iniziando a cadere la neve, per mezzogiorno non riusciremo neanche a vedere a un metro dal nostro naso! Tra poco saremo fatti a pezzi e lui se ne sta lì seduto a guardare per aria!".

Kathiman si sforzò di ignorarlo, e di assaporare la purezza rocciosa della montagna alle loro spalle, bianca di neve, e splendida, nella pallida luce dei primi raggi del sole. Respirava regolarmente, sentendo il vento freddo entrare nei polmoni.

Kush, all'improvviso gli strappò via il cappuccio del mantello dalla testa. "Sto parlando con te, maledizione! Io non so cosa hai nella mente, un incanto di voci, i sassi della foresta... come diavolo fai a non reagire!". Diede un calcio alla legna del fuoco quasi spento, che divampò disperdendo scintille. "Ma non mi prenderanno mai vivo!" aggiunse con aria minacciosa, roteando le due spade ed affilandole una contro l'altra con aria nervosa. "Non dopo tutto quello che abbiamo passato".

Il karisha si risistemò con pazienza il cappuccio, sbuffando leggermente, e disse solo "Stai calmo".

Kush, parve esplodere di furia: "Calmo mi dici! Ah!". Le lame sibilarono nell'aria descrivendo cerchi mortali e rabbiosi, cristalli di neve saettarono nell'aria prima di ricadere. "Sei mesi per trovare il mercante, che nel frattempo si era fatto sbudellare dai mush-hash, tre settimane di inseguimento su queste dannate montagne, e quattro giorni per escogitare il modo di entrare nel loro schifoso accampamento. Rubiamo loro la sfera, uccidiamo le sentinelle e riusciamo a fuggire, Isher solo sa come. Li abbiamo tenuti lontani per ben due settimane mentre ci inseguivano, nonostante i loro maledetti tamburi. Abbiamo raggiunto il passo e l'abbiamo superato mentre quelli ci stavano alle calcagna. E ora che l'abbiamo superato e siamo quasi al guado di Karala, viene da nevicare! Sarebbe bastato un altro giorno e ce l'avremmo fatta, invece ora il mio cranio sbrecciato diventerà un orinatoio! Gli dei maledicano tutte quelle bestie. Ne sbudellerò almeno una decina, li ammazzerei tutti! Arrrh!".

Kathiman scosse la testa guardando il cielo. "Gioisci per la caduta della neve, guardala, è bellissima", disse allargando le mani aperte.

"Maledetto idiota!", ruggì Kush "Ma come fai a dire una cosa del genere! I mush-hash adorano il freddo, e corrono nella neve, noi arrangeremo perduti nella tormenta, guarda, guarda ora quanto cade! Un solo giorno bastava! Maledetti gli dei!".

"Un giorno di più e saremmo morti Kush" rispose calmo Kathiman. "Oggi la neve bloccherà il passo, e i mush-hash non potranno passare. Domani sarebbe stato troppo tardi, sarebbero già stati qui. Gioisci per la caduta della neve" ripeté, "è bellissima".

GUS Steam Fantasy Reloaded

Kush rimase come folgorato, a bocca aperta.

Kathiman riprese a guardare la neve che cadeva, assaporando la pace del mattino.

Capitolo 9 - Equipaggiamento razziale

Equipaggiamento Karisha

Arco Kharisha

2 mani, 2d6+3 mod. +0

Speciale: mod. -1 se usato da altre razze.

Mantello Kharisha

E' un mantello mimetico costruito con particolari erbe pigmentate che cambiano il loro colore in base all'ambiente circostante. Il mantello fornisce un bonus di +1 a *Nascondesi*.

Equipaggiamento Mush-hash

Sventratrice Mush-Hash

2 mani, 2d6+4 mod.+0

Speciale: mod. -2 se usata dalle altre razze



Sventratrice Mush-Hash

Una lama larga a mo' di mannaia innestata su un robusto bastone rinforzato.

Spatrak

1 mano, 3d6 mod. -1

2 mani, 3d6+2 mod. -1

*Speciale: mod. -2 se usata dalle altre razze.
Kro-buchg (colpo di grazia) 2 mani, 2d6+6 mod. -2*

Lo spatrak è una grossa mazza chiodata, usabile a una o due mani, e dotata di crudeli uncini sulla sommità.

Equipaggiamento Grainor

Spada Grainor

1 mano, 2d6, mod.+1

Speciale: mod.+0 se usata da altre razze.

Le spade grainor sono fatte col miglior acciaio di tutti i regni. I segreti di tale lega metallica sono gelosamente custoditi dai fabbri di questa razza e tramandati segretamente di generazione in generazione. Le armi grainor hanno un'impugnatura scomoda per tutte le altre razze

che non possono utilizzarle al meglio delle loro potenzialità. E' possibile tuttavia farsi creare un'arma personalizzata da un fabbro grainor, ma ottenere questo onore è un evento rarissimo.



Spada Grainor

Spada della Furia

2 mani, 4d6, mod. -1

Speciale: mod. -2 se usata da altre razze.

Un altro esempio dell'incredibile maestria dei grainor nell'arte di creare armi con un acciaio resistentissimo e al contempo leggero.

Armatura Grainor

2d6 mod.-1 (mod.-2 se indossata da altre razze)



Spada della Furia

Equipaggiamento Mercuriano

Doppia Sciabola

2 mani, 1d6+3, mod.+1

Speciale: mod. -1 se usata da altre razze.

E' una spada con due lame ricurve alle estremità, equilibrata ma difficile da usare, richiede due mani.

combattono usandone una per braccio.

Ascia Lunare

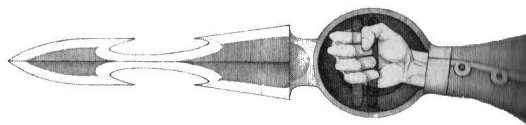
2 mani, 1d6+6, mod. +0

Speciale: può essere usata anche da altre razze senza penalità.

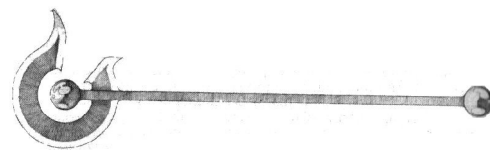
La Mantide

1 mano, 1d6+3, mod.+0

Speciale: fornisce armatura di 1, mod -1 se usata da altre razze.



La Mantide



Ascia Lunare

L'Ascia Lunare è un'arma in grado di passare attraverso le armature più resistenti grazie alla pesante sfera posta all'interno della lama ricurva, che imprime maggior potenza al colpo quando colpisce.

La Mantide è una spada che va ancorata all'avambraccio e dotata di un piccolo scudo. Messa in mani esperte può diventare un'arma davvero letale. Gli Esiziali solitamente

Ring Blade

2 mani, arma marziale, (2d6x2)+1d6, mod -2

Speciale: senza Arti Marziali 3d6 mod -2

Capitolo 12 - Magia

NOTE

Numero incantesimi: 1 + 1 ogni due punti sopra il 6 nella Via.

Punti mana: sono pari al punteggio di Mente + 1 ogni punto sopra il 6 di Conoscenze Arcane;

Recupero mana: 1 + 1 ogni due punti sopra il 6 al giorno.

Fallimenti: quando si fallisce un incantesimo i punti mana vengono ugualmente persi.

Modificatori

Difficoltà: si può alzare la difficoltà di un punto per diminuire il costo di mana di un punto. Un incantesimo non può costare meno di un punto mana.

Distanza: Tutti gli incantesimi a distanza hanno una base di 10 metri, per ogni 10 metri ulteriori si deve spendere +1 punto mana (o -1 al tiro magia);

Preparazione: Per lanciare un incantesimo serve *sempre* perdere un round di concentrazione. Se colpiti tiro difficoltà 10+danni su *Conoscenze Arcane*. Si può lanciare l'incantesimo senza il round di preparazione ma si prende una penalità di -2 al tiro magia.

Note per il Narratore

Durata:

-istantanea

-una scena

-un giorno

-permanente

Modificatori mana:

Magia istantanea +0

Magia durata per scena +2

Magia durata a giornata +4

Magia permanente +6

Nessun tiro salvezza +4

Ignora Armature non magiche +2

Creare oggetti magici per il GM

Tutti maghi possono creare oggetti magici, per farlo scelgono il potere di un incantesimo che vogliono infondere nell'oggetto e oltre a spendere i punti mana richiesti devono sacrificare un pari

GUS Steam Fantasy Reloaded

ammontare di punti esperienza. La durata della costruzione dell'oggetto è di un giorno per punto mana richiesto. Se il mago fallisce la difficoltà dell'incantesimo perde il mana, ma non i px.

Inoltre il mago deve scegliere quante volte il potere può essere attivato sull'oggetto e ciò comporterà un aumento dei punti mana e dei px da spendere.

Una volta al giorno +2

Un volta per scena + 4

A volontà (o continuato) +6

Se il potere richiede un tiro contrastato da parte della vittima tale valore diverrà il tiro effettuato dal mago durante la creazione dell'oggetto (è il tiro per vedere se l'incantesimo è riuscito). Segnate tale valore nella creazione dell'oggetto.

Regola della precarietà

Vale per gli oggetti magici e per le magie creati dai pg.

Se un pg muore le sue creazione rischiano di distruggeri (rompersi, diventare polvere ecc) perdendo il loro potere.

Vale anche per incantesimi permanenti (malocchi, vincoli magici su creature ecc).

Per gli oggetti il mago effettua un tiro su Mente o Conoscenze Magiche (a scelta del giocatore) con CD 18.

Gli effetti di incantesimi invece si dissolvono istantaneamente.

Magia e fallimenti

Un'idea da applicare a Via delle Tenebre o anche a tutta la magia in generale.

Con un doppio 1 il mago tira 1d6

1-nessuna conseguenza.

2-Conseguenze psicofisiche minori: la magia fallisce e genera una fobia/paranoia al mago (esempi: ossessioni, allucinazioni ecc)

3-Conseguenze psicofisiche maggiori: la magia fallisce e genera una fobia/paranoia al mago (esempi: paranoie, sente le voci ecc)

4-Corruzione fisica minore (cambiamenti fisici sull'aspetto senza conseguenze regolamentative se non piccole)

5-Corruzione fisica maggiore (mutazione) (cambiamenti fisici sull'aspetto con conseguenze che danno bonus e malus sui tratti)

6-Disastro magico: magia fuori controllo, esplosioni magiche, richiamo di demoni, patti con demoni ecc

Tutte le conseguenze a parte la 6 non hanno immediato riscontro sul pg. Ad esempio una mutazione

si potrebbe verificare nel giro di un giorno o una scena.

In tal modo durante il combattimento (ossia nel breve periodo) non si dovrebbero subire malus gravosi. Il disastro magico invece agisce subito e può causare danni a tutti i presenti... quindi può essere molto coreografico e fornire spunti di storia. Ad esempio un mago potrebbe attirare in tal modo un demone a cui vende la propria anima pur di essere aiutato, una magia fuori controllo potrebbe generare un'esplosione che coinvolge tutti i presenti, spazzando via i nemici ma riducendo in fin di vita anche i compagni ecc.

Poteri di metamagia

I poteri di metamagia sono incantesimi aperti a tutti i maghi e possono essere scelti e collocati in qualsiasi Via di Magia. Quando un mago deve scegliere un nuovo incantesimo per una via può attingere da questa lista e renderlo a tutti gli effetti un incantesimo di quella via.

Magia Bestiale (10/10)

Artigli del Furore

Mana: 3

Durata: una scena

Difficoltà: 15

Le unghie del mago si trasformano in potenti artigli bestiali che causano un danno di $3d6 + scarto$: lo *scarto* si ottiene dalla differenza fra il tiro magia e la difficoltà dell'incantesimo. Il mago deve usare il suo tratto in *Lottare* per attaccare con questi artigli.

Forma Animale

Mana: 5 o 7

Durata: un giorno o permanente

Difficoltà: 14

Lo stregone può trasformarsi in un grosso animale selvaggio, acquisendone alcune peculiarità; sarà ancora in grado di parlare ma non di lanciare incantesimi finché rimane in tale forma. Per i grainor questo incantesimo è anche conosciuto col nome di *Forma Atavica*.

Tigre: +1 a *Percezione*, +2 ad *Atletica*, +2 *Muoversi Silenziosamente*, Artigli e Morso 2d6.

Voce del Padrone

Mana: 5

Durata: un giorno

Difficoltà: 14

Lo stregone può ammalare un animale e renderlo suo amico. L'animale capirà le parole del mago e cercherà di eseguire i suoi ordini nel migliore dei modi possibili; non eseguirà comunque azioni suicide o palesemente autolesionistiche. Ogni volta che l'animale viene ferito il mago deve ritentare il tiro sulla difficoltà dell'incantesimo (senza perdita di punti mana ulteriori), altrimenti la magia svanisce. La *Voce del Padrone* funziona su un solo animale alla volta: se si lancia l'incantesimo su un'altra bestia verrà annullato l'incantamento sulla precedente.

Forma del Corvo

Mana: 5 o 7

Durata: un giorno o permanente

Difficoltà: 14

Lo stregone è in grado di trasformare il proprio corpo in un corvo o altro uccello rapace guadagnando le sue capacità di volo e accrescendo le proprie percezioni; sarà ancora in grado di parlare, ma non riuscirà a lanciare incantesimi.

Corvo: +2 a *Riflessi*, +2 a *Percezione*, - 4 a *Vigore* e *Forza fisica*, *Lottare* a 4, Becco 1d3.

Belva Parlante

Mana: 2

Durata: una scena

Difficoltà: 14

Lo stregone può lanciare questo incantesimo su un animale dandogli il dono della parola; l'animale potrà rispondere alle sue domande (non è detto che lo faccia) in maniera limitata alla sua intelligenza (ovviamente è a discrezione del Narratore).

Pelle di Scaglie

Mana: 3

Durata: una scena

Difficoltà: 15

Lo stregone è in grado di tramutare la propria pelle in uno spesso strato di scaglie protettive da 1d6 per tutta la scena.

Risveglio della Bestia

Mana: 5

Durata: una scena

GUS Steam Fantasy Reloaded

Difficoltà: 17

L'incantatore è in grado di scatenare dentro di sé una bestia primordiale e sanguinaria. Cadendo in uno stato di puro istinto predatorio comincia ad attaccare tutte le creature che gli si parano davanti, sia nemiche che amiche. Lo stregone perde temporaneamente 4 punti *Mente* che recupererà al ritmo di uno al giorno, poichè lo stato di frenesia causa un grave spossamento psichico. Anche il massimale di mana sarà abbassato in base alla perdita di mente. Il soggetto tuttavia sarà immune a tutti i tiri di incantesimi e non che richiedono un contrasto di *Mente* (intimidire, paura, guerra delle anime ecc.).

La Bestia: +4 a Forza fisica e Vigore, +2 a Lottare, -4 a Mente (Minimo 1); non può lanciare incantesimi né parlare né fuggire.

Ruggito del Leone

Mana: 3 (+2 per ogni persona oltre la prima)

Durata: una scena

Difficoltà: 15, contrastato su *Mente* (+1 per ogni persona in più)

L'incantatore scatena la sua rabbia in un ruggito terrificante che scatena il terrore negli avversari che lo stanno fronteggiando. Causa terrore a chi si trova vicino al mago. Chi non superano un tiro contrastato su *Mente*, se falliscono fuggono o subiscono una penalità a tutte le loro azioni pari allo scarto negativo del loro fallimento.

Spine dell'Istrice

Mana: 1 + 1 per ogni spina oltre alla prima.

Durata: Istantaneo

Difficoltà: 12, contrastato su *Riflessi*

Lo stregone convoglia le sue energie magiche sulla propria pelle trasformando i peli in lunghe spine che rapidamente scaglia contro i propri nemici proprio come fa un istrice per difendersi dai predatori. Ogni spina infligge 1d6+scarto di danno, l'attacco può essere evitato con un TS su *Riflessi* contrastato con il tiro di magia.

Ali dell'Aquila

Mana: 4

Durata: una scena

Difficoltà: 14

Sulla schiena dello stregone crescono due grandi ali, forti abbastanza da reggerlo in volo.

Tecnomanzia (10/10)

Moto Perpetuo

Mana: 7

Durata: permanente

Difficoltà: 14

Con questo incantesimo il mago rende perpetuo il moto di un meccanismo. Può in questo modo creare motori tecnomagici a durata infinita. Affinché l'incantesimo produca l'effetto desiderato, serve effettuare precedentemente un tiro riuscito in *Fabbricare/Meccanica* per apportare al meccanismo le necessarie migliorie.

Rigenerazione meccanica

Mana: 2

Durata: istantanea

Difficoltà: 14

Ripara una macchina **costruita dal mago** ripristinandone le funzionalità. Se si sta riparando una creatura meccanica le si ripristinano 1d3 + *scarto* punti ferita.

Comandare le macchine

Mana: 5

Durata: un giorno

Difficoltà: 14

Il mago tocca una macchina e stabilisce un legame magico con essa, che gli permette di manovrarla a distanza sempre che si trovi a portata di vista; si possono quindi governare un mezzo, aprire una porta, inceppare o far sparare un'arma, basta che abbiano una componente meccanica di una certa complessità. Il mago può comandare una sola macchina alla volta: se si lancia l'incantesimo su un'altra macchina verrà annullato l'incantamento sulla precedente. Il mago governa e muove la suddetta macchina utilizzando il suo tratto di *Mente*, modificato in base alla grandezza e alla complessità dell'ingranaggio sotto controllo.

Macchina piccola +0

Macchina media (carro) -2

Macchina grande (carro armato) -4

Macchina enorme (nave da guerra) -6

Amplificare

Mana: 3 (+1 per ogni d6 dell'arma)

Durata: una scena

Difficoltà: 14

Con questo incanto il mago Amplifica il meccanismo di un qualsiasi congegno facendo in modo che la forza da esso sprigionata sia molto maggiore di quella che serve per caricarlo. Questo si rivela essere molto utile per potenziare congegni semplici come balestre ad arco o congegni a molla, tuttavia tali meccanismi vengono letteralmente portati al limite della loro resistenza e non è quindi insolito che di tanto in tanto letteralmente esplodano andando in pezzi.

Raddoppia i dadi di danno di un'arma in cui vi siano solo componenti meccaniche, tuttavia in caso di un doppio 1 sul tiro per colpire l'arma esploderà facendo tutti i suoi dadi di danno (raddoppiati dall'incanto) a chi la sta usando. Può essere utilizzato anche su altri meccanismi che altrimenti l'incantatore non riuscirebbe ad utilizzare/avviare con la propria forza.

Meccanismo Sigillato

Mana: 8

Durata: permanente

Difficoltà: 14

Tale incanto è stato creato dapprincipio per impedire che polvere, detriti o altro intaccassero gli ingranaggi di complicati meccanismi, si è poi rivelato essere molto utile anche per evitare che gli stessi venissero sabotati direttamente. L'incanto va di fatto a creare una barriera protettiva spessa pochi millimetri sugli ingranaggi racchiudendoli in una sorta di bozzolo protettivo, solo il mago che ha lanciato tale incantesimo riesce ad oltrepassare la barriera con i suoi attrezzi o la sua magia.

Protegge un meccanismo dai mali più comuni che potrebbero usurarlo e danneggiarlo oltre che da eventuali "sabotatori", tuttavia la protezione non è completamente efficace contro la tecnomagia stessa.

Fornisce ad una macchina un'armatura aggiuntiva di 3 punti struttura ed è considerata come una protezione magica.

Ingranaggio Mancante

Mana: 4

Durata: permanente

Difficoltà: 16

Sfiorando un meccanismo o anche solo una sua componente l'incantatore è in grado di sfruttare le sue conoscenze meccaniche per far sparire magicamente quello che ritiene essere uno degli ingranaggi fondamentali rendendo così l'intero meccanismo inutilizzabile almeno fino a che non verrà riparato.

GUS Steam Fantasy Reloaded

Se l'incanto ha successo il mago esegue un tiro sulla sua abilità fabbricare/meccanica per stabilire quale pezzo del macchinario far sparire (a discrezione del narratore stabilire se tale ingranaggio è realmente fondamentale per il funzionamento del macchinario ed eventualmente i tempi per la riparazione o eventuali danni causati dal malfunzionamento della macchina sabotata).

Può danneggiare anche meccanismi su cui è stato imposto l'incantesimo *Meccanismo Sigillato* superando un tiro contrastato con quello dell'incantatore che ha protetto l'ingranaggio.

Multiattrezzo

Mana: 6

Durata: un giorno

Difficoltà: 14

Gli attrezzi che possono servire per riparare o costruire qualcosa sono tantissimi ed è praticamente impossibile portarseli dietro tutti, senza poi contare l'usura cui sono sottoposti, ecco perché i Tecnomaghi più astuti hanno creato questo incanto che permette loro di evocare un attrezzo magico che cambia la propria forma e dimensione seguendo la volontà dell'incantatore.

Il tecnomago ottiene un +1 alle sue prove di *Fabbricare/Meccanica* per tutta la giornata.

Animare le macchine

Mana: 7

Durata: permanente

Difficoltà: 18

Il tecnomago può animare dei golem meccanici che agiscono e si muovono autonomamente. Per costruire una macchina siffatta egli deve eseguire un tiro su *Fabbricare/Meccanica* con CD 20 e spendere un quantitativo di monete d'oro pari a 10.000 per macchina. Le macchine possono eseguire pochi e semplici ordini composti da un'unica parola, che devono essere proferiti a voce dallo stregone. Gli ordini più comuni sono: difendimi, colpisci, raccogli, spingi, tira ecc. Il mago può animare un numero di macchine pari a 1 ogni due punti sopra il 6 in *Tecnomanzia*.

Macchina animata:

-*Distribuire 10, 9, 8, 7, 7*

-*Forza fisica +2, Vigore +2, Riflessi -1, Mente n.a.*

-*Energia vitale x3.*

-*Armatura: è di 5 e aumenta di 3 con l'incanto Meccanismo Sigillato.*

Aiutante meccanico

Mana: 7

Durata: permanente

GUS Steam Fantasy Reloaded

Difficoltà: 14

Il tecnomago crea una piccola creatura meccanica che lo aiuta diminuendo la difficoltà dei suoi incantesimi di tecnomagia di 1 punto. Per costruire una macchina siffatta egli deve eseguire un tiro su *Fabbricare/Meccanica* di CD 16. Si può avere solo un aiutante meccanico alla volta.

Aiutante: Forza fisica -2, Vigore- 2, *distribuisce* 9, 8, 7 sulla scheda di creazione.

Energia vitale (x1), *Durezza 0 (3 con incantesimo sgillato)*.

Patto del metallo

Mana: 8

Durata: permanente

Difficoltà: 16

Con questo potente incantesimo il tecnomago sostituisce parti del suo corpo con componenti meccaniche.

Il mago si può quindi creare un arto meccanico (CD 16 o superiore a discrezione del GM) in sostituzione dell'arto perso. Il Tecnomago può così utilizzare l'arto meccanico come se fosse il suo arto originale.

NOTA: A causa dell'arto meccanico eventuali cure, sia magiche che naturali, diventano più difficili e la CD aumenta di 2 per ogni arto meccanico. Il massimo di arti tecnologici che è possibile applicare al proprio corpo è di 2.

-Braccio (o mano) meccanico: + 1 a Forza fisica (5000)

Sentiero delle Tenebre (9/9)

Sudario d'Ombra

Mana: 4

Durata: una scena

Difficoltà: 15

Lo stregone entra parzialmente nel *Regno delle Ombre* divenendo una silhouette appena visibile. Ottiene +6 a *Nascondersi*.

Pasto del Vampiro

Mana: 4

Durata: istantanea

Difficoltà: 16

Con questo incantesimo lo stregone sottrae $1d6 + scarto$ punti ferita ad una creatura vivente, che vano ad aggiungersi ai suoi. Il potere però funziona solo se ci si trova adiacenti alla vittima. Lo stregone non può superare il suo massimale di punti ferita.

Vita in Morte

Mana: 1

Durata: istantanea

Difficoltà: 14

Lo stregone può trasformare un quantitativo di punti ferita in mana, tale quantitativo è pari allo *scarto* ottenuto.

Forma d'Incubo

Mana: 3

Durata: una scena

Difficoltà: 14, contrastato su *Mente*

Il mago proietta nella mente della vittima un'immagine orribile e spaventosa che la traumatizzerà a tal punto da farle accusare un malus a tutti i tratti che userà di lì a poi; lo *scarto* è pari alla differenza tra la *Mente* della vittima e il tratto di *Magia delle Tenebre* del mago.

Coltre d'Insetti

Mana: 4

Durata: istantanea

Difficoltà: 15, contrastato su *Mente*

Con questo incantesimo il mago evoca uno sciame di piccole creature dal *Regno delle Ombre*, che si manifestano come larve o mosche che sbucano da qualsiasi zona d'ombra per dirigersi verso il bersaglio prescelto. Lo sciame avvolge la vittima prosciugando la sua essenza vitale. L'incantesimo causa la perdita di **2+scarto** punti *Vigore* e dei rispettivi punti ferita. Il *Vigore* così perso viene ripristinato al ritmo di un punto per giorno.

Risveglio dei Morti

Mana: 6 (+ 2 per ogni non-morto aggiuntivo al primo)

Durata: permanente

Difficoltà: 16

GUS Steam Fantasy Reloaded

Lo stregone evoca dal *Regno delle Tenebre* uno o più morti sotto forma di scheletri. I non-morti sbucano dal terreno ed eseguono alla lettera gli ordini del loro padrone senza mai stancarsi o fermarsi. Non avendo intelligenza non sono in grado tuttavia di eseguire ordini complessi. Il numero massimo di non-morti che si possono animare è pari al proprio punteggio di *Mente*.

Scheletro non-morto: Forza fisica 8, Vigore 4, Riflessi 6, Mente n.a, Lottare 8, Artigli 1d6, Energia Vitale 10.

Lo scheletro non morto subisce sempre il minimo danno dalle armi, tranne quelle da botta e da taglio e dalle armi naturali. Gli scheletri sono immuni a tutti gli attacchi che influenzano la mente poiché sono esseri non pensanti.

Vigore Infernale

Mana: 3 (+ 1 per ogni non-morto aggiuntivo al primo)

Durata: una scena

Difficoltà: 16

Questo incantesimo è da usarsi abbinato a Rianimare i Morti e permette al mago di potenziare i propri scheletri. Gli scheletri su cui viene lanciato l'incantamento prendono +2 a *Lottare* e 1d6 aggiuntivo ai danni.

Falce Mietitrice

Mana: 6

Durata: una scena

Difficoltà: 15, contrastato su Riflessi

Il mago evoca una grande falce d'ombra proveniente dal *Regno delle Ombre*, che solo lui può impugnare. La falce causa 4d6 danni (senza scarto) e ignora qualsiasi protezione non magica; il mago la brandisce tirando sul suo tratto di *Magia delle Tenebre*.

Risucchio dell'anima

Mana: 3

Durata: una scena

Difficoltà: 16, contrastato su *Mente*.

Incantesimo che funziona solo contro un utente di magia o creatura dotata di punti mana. Se la vittima fallisce un contrastato su *Mente*, inizia una sfida in cui è in gioco la sua anima.

Nel round successivo lo stregone e la vittima dovranno contrastarsi tirando su *Mente* o *Conoscenze Magiche* a loro scelta. Se vince lo stregone, lo scarto brucia punti mana alla vittima cedendoli al vincitore, che non può superare comunque il suo massimale; il resto va perso. Finché lo stregone vince i conflitti la vittima deve ripetere questo tiro per ogni round. Nel caso vinca la vittima, invece,

L'incantesimo termina istantaneamente. Quando la vittima arriva a zero o meno punti mana, la sua anima viene completamente risucchiata dallo stregone.

E' possibile iniziare un risucchio dell'anima anche contro un demone o un essere magico, tentando di prosciugare la sua energia, tuttavia è molto rischioso. I demoni, infatti, possono rigirare l'attacco di risucchio dell'anima ad ogni round vincendo i contrasti e risucchiando allo stregone mana pari allo scarto negativo.

Magia Protoelementale (8/8)

E' una magia basata sull'utilizzo delle energie protoelementari che stanno alla base degli elementi naturali.

Dardi Magici

Mana: 4

Durata: istantanea

Difficoltà: 16, contrastato su Riflessi

Dalle mani dello stregone partono due raggi di energia magica da $2d6 + scarto$. I raggi ignorano le armature, anche quelle naturali, tranne quelle magiche. Lo stregone deve eseguire un tiro per ogni raggio.

Scudo Magico

Mana: 5

Durata: una scena

Difficoltà: 14

Lo stregone viene avvolto da un'aura magica da $2d6$ che lo protegge a mo' di armatura da qualsiasi attacco. Questo incantesimo non è cumulabile con altre protezioni magiche e i suoi effetti svaniscono quando interferisce con altri tipi di magia protettiva, oggetti magici compresi.

Fulmine Magico

Mana: 7

Durata: istantanea

Difficoltà: 16

Un arco di energia elementale si sprigiona dal mago colpendo la vittima con un lampo accecante simile ad un fulmine. I danni sono pari a $4d6 + scarto$, l'attacco ignora qualsiasi armatura tranne quelle magiche, inoltre la vittima non può contrastare l'incantesimo con alcun tratto.