

G.U.S. Magic

(Gdr Universale Sperimentale)

v. 1.06

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

Scelta del tratto di magia

Questa espansione di GUS è dedicata alla magia. Se volete creare un personaggio esperto di arti magiche, e il Narratore ve lo permette, scegliete allora un tratto legato alla magia, ad esempio: Doti magiche, Abilità Magiche, Arcano, Magia, Conoscenze Magiche ecc.

Per gli utenti di magia si consiglia un metodo di scelta dei tratti diverso rispetto da quello tradizionale (questo per equilibrare il gioco):

- Annotare un tratto con valore 10
- Annotare un tratto con valore 9
- Annotare un tratto con valore 8
- Annotare sette tratti con valore 7

Naturalmente il tratto di magia dovrà appartenere a questo elenco.

NOTA: Può darsi che in altri moduli per GUS troviate un diverso metodo di scelta dei tratti per gli utenti di magia, in tal caso adottate quello.

Energia magica

L'energia magica del vostro personaggio sarà pari al valore del tratto di magia. Ogni volta che lancerete un incantesimo questo valore diminuirà. L'energia magica viene riacquistata dopo una notte di riposo.

Lancio di un incantesimo

Per lanciare un incantesimo il giocatore non deve far altro che tirare sulla sua abilità di magia, e ottenere un risultato uguale o maggiore della difficoltà stabilita dal Narratore (di solito 14).

Scelta degli incantesimi e costo

A questo punto siete pronti per inventare i vostri incantesimi. Siate ragionevoli e accettate eventuali vincoli imposti dal vostro Narratore. Una qualsiasi lista d'incantesimi, di qualche altro gioco, potrebbe essere un'ottima fonte d'aiuto e di spunto.

Gli incantesimi possono essere raggruppati in tre categorie:

- Incantesimi offensivi (attacco, incapacitanti)
- Incantesimi difensivi
- Incantesimi accessori

NOTA: Negli incantesimi offensivi per *scarto* si intenderà il risultato ottenuto dalla differenza tra il tiro sul tratto magia dell'attaccante e il tiro sul tratto del difensore. Per incantesimi difensivi e accessori sarà,

invece, pari alla differenza tra il tratto di magia del mago e 14.

Incantesimi offensivi

Sono tutti quegli incantesimi che sono stati creati per produrre direttamente un effetto negativo sulla vittima. Se l'incantesimo produce danni si seguono le stesse regole usate per il combattimento con armi. La vittima può salvarsi ottenendo un risultato maggiore su un tratto a scelta del Narratore, di solito *Destrezza* per evitare incantesimi elementali (basati su fuoco, acqua, terra, aria ecc.) oppure *Volontà* per quelli che influenzano la mente. Gli incantesimi offensivi si dividono in due categorie: d'attacco, che arrecano danno, e incapacitanti, che causano un temporaneo handicap.

Incantesimi d'attacco

Con un punto mana si può: causare per un round ad una singola creatura uno dei seguenti danni

- 1d6+ scarto, con modificatore al tratto magia +2
- 2d6+ scarto, con modificatore al tratto magia 0
- 3d6+ scarto, con modificatore al tratto magia -1
- 4d6+ scarto, con modificatore al tratto magia -2

Incantesimi incapacitanti

Con un punto mana si può: rendere l'avversario muto, cieco, sordo ecc. per un numero di round pari a 1 più lo scarto.

Con due punti mana si può: rendere l'avversario paralizzato, addormentato, ammaliato ecc. per un numero di round pari a 1 più lo scarto.

Incantesimi difensivi

Sono tutti quegli incantesimi che conferiscono una protezione o un aiuto contro attacchi, forze magiche o elementi della natura.

Con un punto mana si può: creare una protezione magica che dura un numero di round pari a 1 più lo scarto. Si può scegliere una delle seguenti protezioni:

- 1d3, con modificatore al tratto magia 0
- 1d6, con modificatore al tratto magia -1
- 2d6, con modificatore al tratto magia -2
- 3d6, con modificatore al tratto magia -3
- 4d6, con modificatore al tratto magia -4

NOTA: poiché questi incantesimi non colpiscono un bersaglio lo scarto è pari allo scarto ottenuto nel tiro magia. Tale scarto però va calcolato applicando i modificatori dati dall'incantesimo. Ad esempio se un mago ha 10 nel suo tratto magia e tenta un incantesimo

di armatura magica da 4d6 con mod -4, sommerà 6 (10-4) al lancio dei 2d6 e non 10.

Incantesimi accessori

Sono tutti quegli incantesimi che forniscono aiuti, informazioni, nuove capacità.

- Con un punto mana si possono: curare 1d3 punti + scarto, leggere scritte magiche, lanciare incantesimi coreografici e inoffensivi come luci danzanti, piccoli vortici d'aria ecc.
- Con un punto mana si possono: creare illusione sonora, visiva (dimensioni di una persona per punto mana usato) o olfattiva (tutte di durata 1 minuto + 1 minuto per punto di scarto).
- Con due punti mana si può: volare, camminare sull'acqua, respirare sott'acqua, rendersi invisibile, ecc. per 1 minuto + 1 minuto per punto di scarto.
- Evocare una creatura conosciuta costa metà del tratto di Energia Vitale di tale creatura.

Modificatori di costo

- Tutti gli incantesimi a distanza hanno una portata base di 10 metri (già compresa nel costo). Ogni ulteriore incremento di 10 metri comporta un costo aggiuntivo di un punto mana.
- Se l'incantesimo si protrae per più round il costo aumenta di un punto per ogni round oltre al primo.
- Gli incantesimi che non permettono alla vittima di difendersi aumentano il costo di 4 punti e il malus al tratto di -4.
- Se l'incantesimo influenza più creature il costo in punti mana aumenta di un punto per ogni creatura soggetta all'incantesimo.
- Se l'incantesimo agisce su di un'area colpendo più creature, il cui numero non può essere stabilito a priori (p.e. palla di fuoco), il costo è di 1 punto addizionale ogni 3 metri quadri di area.
- Per ogni punto malus che il personaggio prende sul tratto di magia abbassa il costo dell'incantesimo di 1 punto mana. Un incantesimo non può costare meno di 1 punto mana.

Utilizzo della magia

Il Narratore può stabilire vari metodi di utilizzo della magia e degli incantesimi, alcuni esempi sono i seguenti:

Incantesimi prestabiliti dal Narratore: è il Narratore a creare la lista di incantesimi e i giocatori possono scegliere i loro incantesimi solo da quella. Consiglio un numero iniziale di sei incantesimi; ogni qual volta il personaggio migliora il valore del suo tratto di magia, ha diritto a scegliere un nuovo incantesimo.

Incantesimi preparati dal giocatore: il giocatore si crea i proprio incantesimi e li annota sulla scheda del personaggio. Consiglio un numero iniziale massimo di

sei incantesimi; ogni qual volta il personaggio migliora il valore del suo tratto di magia, ha diritto a inventare un nuovo incantesimo. Attenzione, il Narratore ha sempre l'ultima parola sugli incantesimi inventati e può porre limiti e vincoli se sono troppo potenti o rovinano il gioco.

Incantesimi al volo: è il metodo che lascia più libertà al giocatore, il quale è libero di inventare e far lanciare al proprio personaggio qualsiasi incantesimo. E' consigliato a Narratori esperti, in quanto la magia diventa molto imprevedibile. Si ricorda al giocatore che, come sempre, il Narratore ha l'ultima parola sull'incantesimo appena creato.

Alcuni esempi

Aiutante

Tipo: inc. accessorio
Mod. tratto magia: 0
Costo mana: 1

Note: il mago evoca una piccola e debole creatura (2 punti sul tratto energia vitale) che tenterà di svolgere un suo ordine, dopodiché sparirà.

Ammaliare (durata 5 round)

Tipo: inc. offensivo
Mod. tratto magia: 0
Difesa vittima: tratto legato alla volontà o intelligenza
Costo mana: 5

Note: un personaggio ammaliato non attacca il mago e agisce come se fosse suo amico. Il personaggio rimane ammaliato per 5 round + scarto.

Blocca creatura

Tipo: inc. offensivo
Mod. tratto magia: 0
Difesa vittima: tratto legato alla volontà o intelligenza
Costo mana: 2
Note: la vittima rimane bloccata per 1 round + scarto.

Corazza magica (durata 4 round)

Tipo: inc. difensivo
Protezione: 2d6
Mod. tratto magia: -2
Costo mana: 4

Cura

Tipo: inc. accessorio
Guarisce: 1d3 + scarto
Mod. tratto magia: 0
Costo mana: 1

Dardo di energia (portata 10 m)

Tipo: inc. offensivo
Danno: 1d6+scarto
Mod. tratto magia: +2
Difesa vittima: tratto di difesa
Costo mana: 1

Invisibilità (drt 1 minuto + 1 minuto per punto scarto)

Tipo: inc. accessorio
 Mod. tratto magia: 0
 Costo mana: 2
 Note: se il personaggio attacca torna visibile.

Morte volante (portata 10 m)

Tipo: inc. offensivo
 Danno: 4d6+scarto
 Mod. tratto magia: -2
 Difesa vittima: nessuna
 Costo mana: 5

Muovere la pietra (port. 10 m, dur. 3 minuti, area 9m²)

Tipo: inc. accessorio
 Mod. tratto magia: 0
 Costo mana: 6
 Note: il mago può muovere 9 m² di pietra e creare muri, fosse ecc.

Muro di fuoco (port. 10 m, durata 3 round, area 9m²)

Tipo: inc. offensivo
 Danno: 2d6+scarto
 Mod. tratto magia: 0
 Difesa vittima: tratto di difesa
 Costo mana: 6
 Note: se il muro viene creato dove ci sono delle creature queste hanno diritto a tirare sul loro tratto di difesa. In caso contrario attraversare il muro di fuoco arreca danni senza possibilità di salvezza.

Palla di fuoco (portata 20 m, area 3 m di raggio)

Tipo: inc. offensivo
 Danno: 4d6+scarto
 Mod. tratto magia: -2
 Difesa vittima: tratto di difesa
 Costo mana: 5

Raggi di gelo (portata 10 m, 3 creature)

Tipo: inc. offensivo
 Danno: 3d6+scarto (per dardo)
 Mod. tratto magia: -1
 Difesa vittima: tratto di difesa
 Costo mana: 3
 Note: tre raggi di gelo colpiscono fino a tre creature.

Scudo d'energia (durata 4 round)

Tipo: inc. difensivo
 Protezione: 1d3
 Mod. tratto magia: 0
 Costo mana: 4

Sfera difensiva (durata 4 round, area 3 m di raggio)

Tipo: inc. difensivo
 Protezione: 1d6
 Mod. tratto magia: -1
 Costo mana: 7
 Note: al lancio dell'incantesimo tutte le creature presenti nell'area subiscono gli effetti di protezione. Se una creatura esce dalla sfera perde la protezione.

Sguardo assassino

Tipo: inc. offensivo
 Mod. tratto magia: 0
 Difesa vittima: tratto legato alla volontà o intelligenza
 Costo mana: 1
 Note: la vittima fugge terrorizzata per un round + scarto.

Velocità (drta 1 minuto + 1 minuto per punto scarto)

Tipo: inc. accessorio
 Mod. tratto magia: 0
 Costo mana: 2
 Note: il personaggio velocizzato può eseguire un numero doppio di azioni.

Volare: (drta 1 minuto + 1 minuto per punto scarto)

Tipo: inc. accessorio
 Mod. tratto magia: 0
 Costo mana: 2