

GuS Reloaded (v. scheda 1.3)

Nome del personaggio: _____ NISS _____
 Razza: _____ MERCURIANO ARCANO _____
 Età: _25_ Vocazione: _____
 Segni particolari: _____

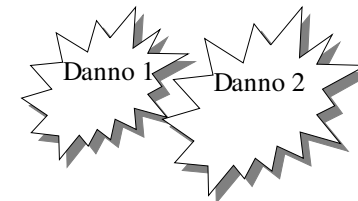


Energia Vitale
13
RV: +1

Mana
16
RM: +4

DADI FATO: () DI 10

PE: PE TOT:



Forza fisica	-1	6_5_
Vigore	-2	6_7(5)
Riflessi (x2, A)		6_
Mente	+2	6_10(12)

Percezione (x2, G)	[]	_
Ascoltare		6_7_
Cercare		6_
Fiutare (D)		0_
Orientamento (D)		0_
Osservare		6_

Empatia (x2, G)	[]	_
Comando		6_
Commercio		6_
Convincere		6_
Fascino		6_8_
Intimidire / Interrogare / (Paura) (D)		0_
Raccogliere informazioni		6_
Raggirare		6_

Atletica (x2, G)	[]	_
Cavalcare creature		6_
Correre/Nuotare/Saltare/Scalare (A)		6_
Acrobazia / Equilibrio (D, A)		0_

Furtività (x2, G)	[]	_
Borseggiare (D, A)		0_
Comunicazione segreta (D)		0_
Falsificare / Camuffare		6_
Muoversi silenziosamente (A)		6_
Nascondersi (A)		6_
Scassinare (D, A)		0_

Conoscenze Erudite (x2, G) (7, 7) +2	[7]	9_
Addestrare animali (D)		0_9_
Alchimia (D)		0_9_
Arte _____ (D)		0_9_
Medicina/ Erborist. / Curare (D)		0_9_
Storia, geografia, lingue e razze		6_9_
Valutare oggetti		6_9_

Armi bianche (x2, G)	-1	[]	_
A una mano			6_5_
A due mani			6_7(6)
Da tiro			6_5_
Da lancio			6_5_
Armi da fuoco (x2)	-1		6_5_
Arti marziali (x2, D)	-1		0_
Lottare	-1		6_5_

Conoscenze arcane (D)	+1	0_9(10)
Via di Magia (D, A) Protoelementare +1		0_9(10)
Via di Magia (D, A) Cancelli		0_8_
Via di Magia (D, A) Parole		0_8_

Tratti liberi:		
Con. terre selv. e sopravvivenza (D)		0_
Fabbricare / Meccanica (x2, D)		0_
Forgiare / Riparare (D)		0_
Pilotare mezzi (D)		6_
_____		_____
_____		_____

- x Scettro-ascia lunare (1d6+6, 2 mani)
- x Stiletto (1d6, mod +1)
- x Vesti di cuoio (1d3)

Magia Protoelementare

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.

Sguardo Bruciante

Mana:

Durata: Istantanea

Difficoltà: 15 (Contrastato con Mente)

Questo incanto fu creato da un potente arcanista con il solo scopo di poter indebolire altri incantatori facendo sì che con una piccola quantità della sua energia magica dopo aver sconfitto le menti più deboli parte della loro energia magica venisse letteralmente bruciata, cosa che solitamente provoca un certo dolore nelle vittime e che comunque non le lascia incolumi. Se l'incanto ha successo, la vittima subisce danni pari a $1d6 + scarto$ al mana, che viene perso come se fosse stato usato, e danni pari allo *scarto* (non riducibili da armature) ai pf, a causa del bruciarsi del mana all'interno del suo corpo.

Magia dei Cancelli

Cancello Blu

Mana: 2

Durata: istantanea

Difficoltà: 14

Quando viene lanciato su una creatura il Cancello Blu infonde nuova energia vitale in essa, curandola dalle ferite subite. Si curano *scarto x 2* punti *Energia Vitale*.

Cancello Arancione

Mana: 5

Durata: Scena

Difficoltà: 15

Il mago può lanciare l'incantesimo su se stesso o su un'altra creatura facendola passare attraverso questo cancello da lui tracciato nell'aria o attraversandolo lui stesso. Il Soggetto sarà quindi avvolto da un sottile strato di fiamme che bruceranno chiunque entri in contatto fisico con esso e che lo proteggeranno da qualsiasi tipo di attacco protoelementare. Chiunque entri in contatto fisico con il soggetto dell'incantesimo subisce $2d6$ danni da fuoco non riducibili da normali armature. L'aura di fiamme riduce anche di $1d6$ i danni protoelementari.

Magia delle Parole

Sigillo di Annullamento

Mana: 5

Durata: permanente

Difficoltà: 14, contrastato sulla *Via di Magia*

Il mago traccia il simbolo nell'aria con un dito e annulla una qualsiasi magia. La difficoltà è pari al tiro effettuato nella *Via di Magia* dell'altro mago. Se tale valore non è conosciuto il Narratore può inventarlo a piacimento.

Parola di Maestà

Mana: 7

Durata: una scena

Difficoltà: 18

Con una potente e arcana parola, il mago assume un'aura di rispettabilità e fierezza. Ottiene +4 a tutti tratti di *Empatia* per una scena.