

GUS

Gdr Universale Sperimentale



G.U.S.

(Gdr Universale Sperimentale)

v. 2.03

Regolamento light

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo passo per creare il vostro personaggio è quello di descriverlo. Scrivete su un pezzo di carta chi è, la professione, come appare e in che cosa è abile.

Questa descrizione vi aiuterà ad individuare meglio i **tratti** del vostro personaggio.

I tratti

In GUS ogni personaggio viene definito da un elenco di **tratti**; i tratti comprendono sia caratteristiche, che qualità e abilità. Sta a voi, in accordo col vostro Narratore, decidere quali tratti possiede il vostro personaggio.

Ogni tratto appartiene ad una delle seguenti categorie:

- **Tratti base:** che si riferiscono a quelle caratteristiche, qualità o abilità che ognuno di noi possiede senza un allenamento o uno studio. Tali tratti hanno valori che vanno da **6** a **INFINITO**.
- **Tratti di disciplina:** che si riferiscono a quelle caratteristiche, qualità o abilità che richiedono uno studio o un allenamento per essere usati. Hanno valori che vanno da **0** a **INFINITO**.

Questa distinzione serve quando il vostro pg dovrà usare un tratto che non gli è stato assegnato nella fase di creazione.

Ad esempio se non avete scelto il tratto *correre* per il vostro pg, questo non significa che non possa usare tale tratto: tutti possono correre. Il personaggio può usare tale tratto con valore 6 (correre infatti rientra nei tratti base).

Per usare il tratto *astronomia*, invece, bisogna per forza possederlo, poiché rientra nei tratti di disciplina.

Per il miglioramento dei tratti si veda: “**Esperienza & Miglioramento**”.

Alcuni esempi di tratti: Forza, Agilità, Uso spade, Uso pistole, Correre, Intelligente, Arti marziali, Scalare, Schivare, Parare con la spada, Fabbricare armi, ecc.

Valori descrittivi dei tratti

Per aiutare i giocatori ad interpretare meglio il proprio personaggio, riportiamo nella tabella sottostante dei valori puramente descrittivi associati ad ogni valore di tratto.

Disastroso → 2	Superbo → 11
Inferiore → 3 - 4	Superiore → 12
Scarso → 5	Straordinario → 13 - 16
Mediocre → 6	Sovrumano → 17 - 20
Discreto → 7	Epico → 21 - 30
Buono → 8	Leggendario → 31 - 40
Ottimo → 9	Divino → 41 o più
Eccellente → 10	

Scelta dei tratti

Con l'aiuto della descrizione che avete scritto scegliete **10 tratti** come indicato di seguito:

- Annotate sulla scheda un tratto con valore 10
- Annotate 2 tratti con valore 9
- Annotate 3 tratti con valore 8
- Annotate 4 tratti con valore 7

NOTA: fra questi tratti e consigliabile sceglierne uno legato all'energia vitale. Alcuni esempi possono essere:

Resistenza al dolore, Robustezza, Costituzione, Forza di volontà ecc.

Energia vitale

Moltiplicate il tratto associato all'energia vitale per 2.

Se non avete scelto nessun tratto di questo genere il vostro punteggio di energia vitale sarà pari a 12 ($6 \times 2 = 12$). Ogni volta che il vostro personaggio viene ferito perde energia vitale; a zero o meno punti il personaggio sviene ed è morente. Se il personaggio arriva a -10 è morto.

USO DEI TRATTI

Quando volete usare un tratto tirate 2d6 e sommate il risultato. A questo risultato sommate quindi il valore del tratto usato.

L'uso del tratto avrà successo se il risultato finale ($2d6 + \text{valore tratto}$) sarà superiore o uguale alla difficoltà stabilita dal Narratore.

Per aiutare il Narratore proponiamo la seguente tabella delle difficoltà. Nel caso di abilità a confronto (come nel combattimento) è possibile, invece, applicare un malus.

Difficoltà	Valore	Malus
Facile	12	+2
Normale	14	0
Difficile	16	-2
Ardua	18	-4
Impossibile	20	-6

Uso multiplo o combinato dei tratti

Può succedere che nel vostro turno vogliate usare due o più tratti assieme, o lo stesso tratto più volte.

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 sparando avrete un malus di -2 al tiro su saltare e su sparare.



Uso eccellente o maldestro dei tratti.

Quando, nell'uso di un tratto, ottenete un doppio 6 significa che avete usato il tratto in maniera eccellente e che avete superato la prova per quanto difficile sia.

Quando ottenete un doppio 1, invece, significa che avete usato il tratto maldestramente e che avete fallito la prova per quanto facile sia.

In tutti e due i casi segnate sulla scheda 1 punto di esperienza (si veda "Esperienza & Miglioramento")

COMBATTIMENTO

Quando si verifica uno scontro, ogni pg dichiara che tratto vuole usare; chi possiede il tratto con valore maggiore inizia per primo.

Se due o più contendenti hanno lo stesso valore si tira 1d6 per stabilire a chi tocchi iniziare.

L'attaccante sceglie un proprio tratto d'attacco, il difensore sceglie un tratto di difesa. 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+valore tratto) e quello del difensore, e la si somma ai danni dell'arma (si veda il capitolo "Armi").

Se il difensore possiede un'armatura sottrae il valore dell'armatura ai danni totali; quest'ultimo valore sono i punti ferita effettivi subiti, che vanno sottratti all'energia vitale. Nel caso un singolo attacco produca più della metà dei punti ferita attuali, si deve tirare sul tratto legato all'energia fisica per non svenire.

Colpi mirati (regola opzionale)

In GUS si assume che tutti i colpi siano diretti al tronco, tuttavia, a discrezione del Narratore, è possibile mirare le altre parti del corpo. Per colpire braccia, testa o gambe, dovete effettuare un tiro su un tratto di combattimento con difficoltà difficile (-2), per colpire sottoparti quali mani, avambracci, piedi ecc, dovete effettuare un tiro con difficoltà ardua (-4). Infine per colpire dettagli del corpo quali dita, occhi ecc, serve un tiro con difficoltà impossibile (-6).

Quando colpite o venite colpiti alla testa, sottraete il valore dell'eventuale armatura (p.e. elmo) e raddoppiate i danni che rimangono.

Per gli arti (gambe e braccia) dimezzate invece i danni che passano l'armatura.

Quando si viene colpiti alle braccia si deve sempre effettuare un tiro su un tratto legato alla resistenza o alla forza per non lasciar cadere l'eventuale arma che si sta tenendo.

Quando si viene colpiti alle gambe, invece, bisogna effettuare lo stesso tiro per non cadere a terra.

NOTA: il Narratore non dovrebbe abusare di questa regola contro i personaggi dei giocatori; come accade nei film di solito i nemici mirano raramente.

Armi

Ecco alcuni esempi di armi. La gittata delle armi è espressa in metri ed è considerata media, per ogni 50% d'incremento della gittata avrete un malus di -1 nell'uso del tratto.

Corpo a corpo

- Attacchi a mani nude: scarto +1
- Arti marziali: (scarto x 2)+1

Armi da mischia

- Pugnali, bastoni, accette: 1d6 (+2 ai tratti d'attacco)
- Spade, asce, mazze, spranghe di ferro, lance: 2d6
- Spadoni, asce grandi, magli: 4d6 (-2 ai tratti d'attacco), a 2 mani

Armi da tiro

- Fionda: 1d6+2, gittata 30
- Arco, balestra: 2d6, a 2 mani, gittata 50,

Armi da fuoco

- Pistole: 2d6+2, da 5 a 12 colpi, gittata 50
- Fucili: 2d6, a 2 mani, da 4 a 20 colpi, gittata 100, (+1 ai tratti d'attacco)
- Shotgun a pompa: 2d6, 2 mani, da 6 a 8 colpi, gittata 25, (+2 ai tratti d'attacco)
- Shotgun 2 canne: 2d6+2d6, 2 colpi, gittata 25 (+2 ai tratti d'attacco)
- Fucile d'assalto: 3d6, 2 mani, 30 colpi, gittata 100
- Bazooka: 6d6, 2 mani, colpo singolo, ricarica 4 turni, gittata 500, (+1 ai tratti d'attacco)

Armature

- Nessuna armatura: 0 (+1 ai tratti di difesa)
- Armatura molto leggera: 1d3
- Armatura leggera: 1d6 (-1 ai tratti di difesa)
- Armatura media: 2d6 (-2 ai tratti di difesa)
- Armatura pesante: 3d6 (-3 ai tratti di difesa)
- Scudo piccolo: 1
- Scudo medio: 3 (-1 ai tratti di difesa)
- Scudo grande: 5 (-2 ai tratti di difesa)

ESPERIENZA & MIGLIORAMENTO

Potete migliorare il valore dei vostri tratti accumulando punti esperienza.

Ottenete un punto esperienza ogni volta che, usando un tratto, otterrete un doppio 1 o un doppio 6.

Altri punti esperienza vi verranno assegnati al termine di ogni avventura dal vostro Narratore in base alla vostra qualità di gioco (si consiglia un minimo di 1 e un massimo di 6 punti).

Per aumentare di un punto un tratto dovete spendere un totale di punti esperienza pari al valore di quel tratto.

NOTA: nel regolamento completo di GUS (GUS plus) potrete trovare altri metodi di assegnazione dei px.





Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
- Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
- Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.
- In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del *Codice Legale (la licenza integrale)*. [<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/legalcode>]

Limitazione di responsabilità

[<http://creativecommons.org/licenses/disclaimer-popup?lang=it>]

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

