G.U.S. II World War

dalla versione creata da Principe Vegeta per il GUS II Guerra Mondiale PBF [http://www.freeforumzone.com/viewdiscussioni.aspx?f=3552&idc=155] v.1.02

SOMMARIO

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	1
Tratti di base	1
Tratti d'attacco	2
Tratti di disciplina.	2
PERSONAGGI	
Creare un pg da zero	4
Archetipi	
1	

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Tratti di base

I Tratti di base sono i quattro tratti comuni a tutti i personaggi. Il loro punteggio base è 6. Essi raggruppano le qualità fisiche e mentali del personaggio.

Tempra (tratto di energia vitale)

La Tempra non è semplicemente indice della robustezza del soldato, ma assume anche valore per quanto riguarda la sua capacità di sopportazione della fatica, del dolore e alle situazioni di stress psicofisico. L'energia vitale (EV) di un personaggio sarà pari al doppio del suo punteggio in Tempra.

Forza

Questo tratto misura la forza esplosiva o sullo scatto del soldato. Il carico massimo che un personaggio può portare è pari al suo punteggio in Forza moltiplicato per 10. Ad esempio, un personaggio con Forza 8, potrà sollevare al massimo 80 kg. Quando un personaggio è a metà del proprio carico massimo ha fattore movimento dimezzato. Nei combattimenti corpo a corpo, inoltre, il giocatore potrà sommare al proprio tratto d'attacco o di difesa un bonus pari ad un terzo del proprio punteggio in Forza, anche se questo non si applica al calcolo dell'iniziativa. Un personaggio inoltre sarà in grado di lanciare una bomba a mano (o qualunque oggetto dal peso di circa un chilo) ad una distanza pari alla metà del suo punteggio in Forza moltiplicata per 10.

Destrezza (tratto difensivo)

La Destrezza indica il livello di agilità, coordinazione e riflessi del personaggio. La probabilità di sopravvivere in uno scontro dipende molto dalla Destrezza, in quanto essa è un tratto difensivo.

Mente

Questo tratto comprende le capacità logiche, mnemoniche e cognitive del soldato. Perché questo tratto abbia veramente peso nel gioco, più delle eventuali prove, è molto importante l'interpretazione che ne sarà data. Un check di Mente (con eventuali modificatori decisi dal master) è richiesto ogni volta che si vuole aumentare il proprio punteggio in qualche tratto di disciplina o ogniqualvolta se ne voglia apprendere uno nuovo.

Tratti d'attacco

Uso di (arma)

Quando un giocatore decide che il suo personaggio sa usare una certa arma, scelta dalla lista delle armi leggere e i cannoni disponibili, deve spendere dei punti capacità in questo tratto. Un punteggio alto in questo tratto consentirà in genere di attaccare per primi, di colpire con più probabilità e di fare più male. Se un personaggio usa un'arma simile a quella in cui ha il tratto, la usa con una penalità di 3 punti. Come per i tratti di disciplina il valore iniziale è 0.

Combattimento a mani nude

Questo tratto è di base a livello 5 per tutti i personaggi e si riferisce al combattimento disarmato. Bene o male tutti abbiamo fatto qualche zuffa, anche se questo non implica che si sia delle macchine da guerra. Il danno che si fa a mani nude è pari alla differenza, tra il tiro sul tratto d'attacco e quello difensivo, più uno.

Tratti di disciplina

Questa categoria raggruppa tutte quelle capacità più o meno generiche di un personaggio. Anche in questo caso il punteggio di base è 0.

Comando

E' la capacità di un personaggio di farsi obbedire. Questo non vuol dire che un caporale con un alto valore in questo tratto potrà mettersi a dare ordini ad un generale, ma che, potrà tentare di imporgli il suo punto di vista ad esempio. La difficoltà della prova sarà proporzionale alla differenza di gradi sia verso l'alto che verso il basso, inoltre sono importanti anche le condizioni emotive di chi da l'ordine e di chi lo riceve. Una voce tremula non ispira fiducia, mentre un sottoposto può essere diversamente terrorizzato. Potrebbe ormai pensare di non avere alcuna speranza e rimanere inerme di fronte al suo comandante sbraitante, oppure potrebbe credere di non aver più nulla da perdere e obbedire anche ad ordini palesemente suicidi. Al di fuori dell'ambito militare un personaggio con questo tratto sarà una persona autoritaria.

Fascino

E' la capacità del personaggio di fare colpo sul sesso opposto. In una prova di questo tipo il personaggio può sommare, se lo desidera, come bonus un terzo del punteggio in Forza, o Mente o Comando, dal momento che all'approccio può scegliere di mettere in mostra il fisico, oppure di impegnarsi in una conversazione brillante o di mostrarsi autoritario e deciso.

Medicina

E' la capacità di un personaggio di curare le ferite. In termini di gioco un personaggio con questa capacità può curare, se possiede gli strumenti adatti, un numero di punti vita giornalieri per ogni paziente, pari al suo livello in questo tratto.

Meccanica

E' il tratto necessario per eseguire lavori di manutenzione e riparazione su qualunque mezzo, consente inoltre di riportare in efficienza armi leggere danneggiate. Questi interventi potrebbero richiedere dei pezzi di ricambio o degli strumenti.

Muoversi in silenzio

E' la capacità del soldato di non fare rumore quando si muove. E' un tratto fondamentale per le azioni furtive

Nascondersi

Similmente a Muoversi in silenzio, questo tratto è utile quando è richiesta una certa discrezione e indica la capacità del personaggio di scegliere i posti giusti dietro cui nascondersi o i percorsi meno esposti. Indipendentemente dal risultato della prova i personaggio è sempre convinto di essere riuscito nel suo intento (anche se eventualmente, in caso di fallimento, i suoi colleghi possono fargli notare che dopotutto non è così invisibile).

Nuoto

La Blitzkrieg ha evidenziato che la velocità è essenziale in una battaglia, la capacità di attraversare fiumi senza dover attendere l'arrivo dei genieri è per tanto molto apprezzata. A livello base consente al soldato di restare a galla e muoversi a condizione che l'equipaggiamento non sia troppo pesante e che le acque non siano troppo agitate. Man mano che questa capacità aumenta il personaggio diventa un nuotatore via via sempre migliore. Come metro di paragone si tenga conto che un nuotatore olimpionico avrebbe circa 16 in questo tratto.

Orientamento

Nelle steppe sterminate della Russia, o nei deserti infiniti dell'Africa, senza punti di riferimento è utile sapersi orientare in base al Sole, alle stelle e ad altri elementi.

Osservare

Questo tratto indica la capacità del personaggio di notare i particolari e può essere utilizzato in maniera passiva, come l'accorgersi di un riflesso dell'ottica del fucile di un cecchino, oppure in modo attivo, ad esempio cercando eventuali mine interrate.

Uso degli esplosivi

Questo tratto è necessario per saper maneggiare cariche esplosive e mine (non bazooka e armi anticarro). Se il personaggio supera la prova la carica da lui piazzata esploderà nei tempi e nelle modalità previste, altrimenti la mina potrebbe risultare troppo visibile o la miccia mal calcolata.

Uso della radio

Le comunicazioni sono di importanza vitale su un moderno campo di battaglia, l'uso della radio è quindi una capacità gradita dai propri comandanti.

PERSONAGGI

E' possibile creare un personaggio con la libera assegnazione di 150 punti tra i tratti disponibili. In alternativa è possibile scegliere tra i 5 archetipi ripostati più sotto. Gli archetipi hanno un background parzialmente imposto e tuttavia dispongono 1 o 2 tratti caratteristici che solo loro possono avere in virtù del loro particolare addestramento e che non è possibile avere costruendosi un personaggio da 0.

Gli archetipi giocabili sono i seguenti:

- 1) Alpino
- 2) Cecchino
- 3) Medico / artigliere
- 4) Paracadutista

5) Spia

Creare un pg da zero

Un personaggio creato interamente dal giocatore invece sarà un buon soldato senza addestramento specifico. Nell'assegnamento dei punti si tenga conto del fatto che i primi 6 punti nei tratti di base sono gratuiti. Inoltre il costo va calcolato nel seguente modo. Se voglio prendere il tratto *Nuoto* a livello 1 spenderò un punto, a livello due spenderò 1 + 2 punti, quindi 3 in totale, se voglio prenderlo a livello 3 spenderò 1 + 2 + 3, quindi 6, punti ecc ecc. Mentre se voglio un punteggio di 10 in uno dei tratti base, Tempra, ad esempio, non spenderò 55 punti, bensì 7 + 8 + 9 + 10, quindi 34.

Avete a disposizione 150 punti per la creazione.

Indicazioni per creare un nuovo personaggio:

Soldato semplice (Gemeiner Soldat) massimo 28 anni

Punteggi minimi nei tratti base:

Tempra: 6 Forza: 6 Destrezza: 6 Mente: 6

Uso di <un fucile a scelta tra quelli possibili in base al anno>: 6

Uso di <arma secondaria a scelta>: 5

Nuoto: 1

Totale punti disponibili: 150

Archetipi

Alpino

Caporale (*Gefreite*) 23enne, già veterano di due campagne, quella greco-jugoslava e quella di Creta, tutte con il tuo 100° reggimento Jager della 5a divisione di Montagna. Fai parte dei un reparto scelto di uomini con alle spalle una tradizione militare invidiabile. Rommel, al comando del tuo reparto, durante l'altra guerra guidò le forze tedesche a Caporetto riportando una strepitosa vittoria, come ti è stato ripetuto fino alla nausea durante l'addestramento sulle Alpi. Può anche darsi che la guerra moderna si combatta con i corazzati *Panzer* o con i rombanti apparecchi ma quando si tratta di montagne è ancora l'umile alpino che si mette in spalla lo zaino e marcia sotto la pioggia, sotto il sole o la neve. La guerra in montagna ha ancora un ché di cavalleresco, non ci sono mezzi, solo l'uomo, talvolta con il suo mulo, e le montagne e questo vale anche per l'avversario. E' per questo che ti sei arruolato volontario nel '37 e dopo un breve servizio in fanteria sei passato negli Jager.

Tratti:

Tempra: 10 Forza: 8 Destrezza: 6 Mente: 7

Uso di <un fucile a scelta tra quelli possibili in base al anno>: 8

Uso di <arma secondaria a scelta tra le pistole>: 6

Uso di

sombe a mano>: 5

Nuoto: 1

Alpinismo: 8

Descrizione del tratto alpinismo:

Questo tratto serve ogniqualvolta il personaggio voglia arrampicarsi o voglia muoversi rapidamente in un ambiente di tipo montano. Il personaggio è inoltre in grado di sciare

Cecchino

Tiratore scelto (*Scharfschütze*) 24enne. Ha partecipato alla campagna Greca. Il territorio montanto con i suo anfratti e le sue spelonche è stato un ottimo ambiente in cui "lavorare". I tuoi bersagli erano soprattutto osservatori e direttori di tiro per le artiglierie di montagna. Il 9 aprile del '41 hai visto arrendersi la prima linea difensiva greca chiamata Metaxas. Il 27 dello stesso mese eri tra coloro che fissavano la bandiera con la svastica sul tetto del Partendone, all'acropoli di Atene. Dopo essere rimasto sostanzialmente a riposo, assegnato a compiti di presidio, fino alla fine del '41 sei stato ora chiamato a provare la tua abilità anche in Russia.

Tratti:

Tempra: 6 Forza: 6 Destrezza: 8 Mente: 10

Uso di <un fucile a scelta tra quelli possibili in base al anno purché a colpo singolo>: 10

Uso di <arma secondaria a scelta tra pistole e fucili>: 6

Uso di <bombe a mano>: 5

Meccanica: 1

Muoversi silenziosamente: 4

Nascondersi: 4

Nuoto: 1

Cecchinaggio: 1 Freddezza: 3

Descrizione del tratto Freddezza:

Questo tratto è utile in circostanza dove sono richiesti nervi saldi o una forte capacità di concentrazione. Ad esempio per non restare sotto shock in seguito ad un bombardamento intenso. Un personaggio con questo tratto, se supera un check, può rimanere cosciente anche con energia vitale negativa (-11 è comunque morto).

Descrizione del tratto Cecchinaggio:

Se il personaggio supera un check su questo tratto, e sta impiegando un fucile a colpo singolo o semiautomatico con ottica, può usare la regola sui "colpo mirati" riportata a pagina 10 del manuale di GUS+.

Medico / Artigliere

Caporalmaggiore (*OberGefreite*) 27enne hai terminato due anni fa i tuoi studi di medicina. Per via dell'università sei stato esentato dal servizio militare, ma dopo che ti sei laureato, per altro con ottimi voti, è venuto anche per te il momento di indossare la divisa grigio-verde. Grazie ai tuoi studi universitari ti è stato concesso di restare ulteriormente lontano dal fronte a patto che frequentassi un corso per diventare direttore di tiro di una batteria. Hai terminato in corso classificandoti terzo in una selezione che comprendeva cadetti provenienti da tutto il Reich. Per questo motivo sei stato assegnato al battaglione di pezzi anticarro della 269a divisione fanteria, inquadrata nel 41° corpo Panzer del generale Reinhardt.

Tratti

Tempra: 6 Forza: 6 Destrezza: 6 Mente: 10

Uso di <un fucile a scelta tra quelli possibili in base al anno>: 5

Uso di <un cannone anticarro a scelta>: 9

Uso di <bombe a mano>: 5

Comando: 1 Medicina: 6 Nuoto: 1

Orientamento: 6 Osservare: 3

Uso degli esplosivi: 3

Paracadutista

Caporale (*Gefreite*) 22enne veterano della campagna di Creta. Eri stato giudicato ancora troppo inesperto per partecipare alle operazioni della campagna a Occidente ma ti sei fatto trovare pronto per questa importante missione. Facevi parte del III Battaglione del 1° reggimento della 7a Fligerdivision comandata all'epoca della missione dal Gen. Hussman, a sua volta agli ordini diretti del creatore delle forze aviotrasportate Student, e morto nello schianto dell'aliante su cui si trovava. Lo *Sprang nach Creta*, per quanto conclusasi vittoriosamente ebbe un costo sproporzionato rispetto al reale obbiettivo strategico conseguito.

Lo sbarco avvenne il 20 maggio 1941. La prima ondata di cui facevi parte perse un terzo degli effettivi prima di riuscire a riorganizzarsi. Due giorni dopo la divisione Neozelandese che aveva falcidiato il tuo reparto si preparava ad un contrattacco per buttarvi a mare. Il dominio aereo della Luftwaffe e il continuo flusso di rinforzi via mare contribuì però a far sì che la 7a non arretrasse di un passo. La pista aerea di Màleme rimase saldamente in mani tedesche e aerei carichi di uomini e mezzi continuarono ad arrivare. Il 28 maggio gli inglesi avevano evacuato tutte le truppe che erano riusciti a caricare sulle navi, a costo per altro di durissime perdite: gli incrociatori *Gloucester*, *Fiji*, *Juno*, *Calcutta*, i cacciatorpediniere *Kashmir*, *Kelly*, *Imperial* e *Greyhound* furono affondati dai bombardamenti, mentre furono danneggiate gravemente le corazzate *Warspite* e *Valiant*, la portaerei *Formidabile*, gli incrociatori *Perth*, *Orion*, *Ajax* e *Najad* e i caccia *Kelvin*, *Napier* e *Hereward*, la Luftwaffe aveva imposto il suo pedaggio. Il tuo reggimento ebbe 112 morti su un totale di 126 effettivi, il tuo Battaglione, il più provato da questo scontro, perse 400 uomini su 600. Metà della 7a giaceva cadavere sull'isola. A causa di un così alto costo, in termini di vite umane, nonché di ottimi soldati, i sopravvissuti si scatenarono in una repressione della resistenza locale con una ferocia inaudita, esecuzioni sommarie, torture e rastrellamenti erano all'ordine del giorno.

http://run.to/icb thekeeper31@yahoo.com

Hitler inoltre, a causa delle perdite subite giudicherà i paracadutisti un'arma ormai obsoleta. Annoiato dalle continue rappresaglie e non ritenendo di essere troppo "obsoleto" per servire la tua patria hai chiesto il trasferimento. La tua domanda è stata accolta all'inizio di quest'anno.

Tratti: Tempra: 9 Forza: 8 Destrezza: 7 Mente: 6

Uso di <un fucile automatico a scelta tra quelli possibili in base al anno>: 7

Uso di <arma secondaria a scelta>: 5

Uso di <bombe a mano>: 5

Uso di coltello: 5 Arti Marziali: 6

Nuoto: 1

Paracadutismo: 6 Freddezza: 4

Descrizione del tratto Freddezza:

Questo tratto è utile in circostanza dove sono richiesti nervi saldi o una forte capacità di concentrazione. Ad esempio per non restare sotto shock in seguito ad un bombardamento intenso. Un personaggio con questo tratto, se supera un check, può rimanere cosciente anche con energia vitale negativa (-11 è comunque morto).

Descrizione del tratto Paracadutismo:

Il personaggio è in grado di effettuare lanci vincolati.

Descrizione del tratto Arti Marziali:

E' un tratto d'attacco e si usa quando il personaggio è disarmato o sceglie di combattere a mani nude. Il danno che infligge è pari al doppio dello scarto +1.

Spia

26enne, sei un membro del Sicherheitsdienst, o SD, il servizio di sicurezza interno al Reich, agli ordini di Heydrich. Sei stato inviato con il LI corpo di fanteria per controllare il morale della truppa e per operazioni di controspionaggio di cui non ti è ancora stata resa nota la natura. La tua copertura è quella di marconista (*Funker*), ovvero addetto alla radio, la tua conoscenza dell'alfabeto Morse potrebbe però rivelarsi utile anche altrove. Conosci delle frequenze segrete da usare per comunicare con il tuo comando.

Tratti

Tempra: 6 Forza: 6 Destrezza: 6 Mente: 10

Uso di <un fucile a scelta tra quelli possibili in base al anno>: 5

Uso di <una pistola>: 8

http://run.to/icb

Medicina: 1 Nascondersi: 6

Nuoto: 1

Lingua straniera: 6 Muoversi in silenzio: 3 Uso della radio: 3

Descrizione del tratto Lingua straniera:

Conosci il russo.