

G.U.S. Creare Razze

v. 1.00

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

Introduzione

Questo manuale vuole fornire alcuni spunti per creare nuove razze giocabili. Come sempre, vista la modularità di Gus e la sua intrinseca semplicità, non esiste un metodo univoco e il narratore ha sempre l'ultima parola. Si rimanda per altri spunti anche al manuale fratello "GUS Razze" creato da Gornova, scaricabile sempre dal sito di GUS (<http://run.to/icb>).

Creare una razza

Forniremo qui sotto alcuni spunti per creare razze e un elenco di tratti a supporto degli esempi che seguiranno. Per tutti i termini non chiari si rimanda al regolamento di GUS.

Tratti d'esempio

- Robustezza (tratto di Energia Vitale): riguarda la resistenza e la forza del personaggio.
- Riflessi (tratto di Difesa): la prontezza e la rapidità del pg.
- Ingegno: è la capacità di intuire, escogitare, realizzare, apprendere.
- Forza di Volontà: indica la determinazione del pg e la sua capacità di superare situazioni di stress e paura.
- Fascino: l'aspetto fisico del pg e la sua capacità di risultare gradevole.

Passo primo: bonus a malus razziali

Quando si crea una razza si possono concedere dei bonus ai tratti, che di solito sono giustificati da alcune peculiarità. Ad esempio ci aspetteremo che un orco sia più forte di un uomo medio, dunque potremmo concedere un bonus di +2 alla sua Robustezza. Si consiglia di non esagerare e di fissare come massimo un +2 a tratto.

Per equilibrare le razze introdurremo anche dei malus, che saranno dello stesso quantitativo dei bonus attribuiti. Ad esempio tornando al nostro orco stabiliremo che avrà un -2 all'Ingegno, ma si potrebbe decidere di compensare il +2 con due -1: Ingegno -1 e Fascino -1.

Esempi di razze:

- Umani: nessun bonus o malus.
- Mezzorco: +2 Robustezza; -1 Ingegno; -1 Fascino.
- Elfo: +1 Riflessi; -1 Robustezza.
- Nano: +1 Robustezza; -1 Riflessi.
- Gnomo: +1 Ingegno; -1 Robustezza.

Peculiarità razziali

Ogni razza può possedere delle caratteristiche particolari o dei poteri innati (p.e. vedere al buio, taglia maggiore, capacità di volare ecc.). Classificheremo tali peculiarità in tre tipi (base, medie e alte) e per dare un equilibrio al gioco proponiamo di penalizzare la scala di valori di creazione del pg (10,9,9,8,8,8,7,7,7) nel seguente modo:

- Peculiarità *Base*: danno un lieve vantaggio. Si rinuncia ad un 8.
- Peculiarità *Medie*: conferiscono un vantaggio discreto. Si rinuncia ad un 9.
- Peculiarità *Alte*: conferiscono un vantaggio considerevole. Si rinuncia ad un 10.

NOTA: Nel caso si abbiano più caratteristiche o poteri e non ci siano più valori di quel tipo a cui rinunciare si passa a quelli immediatamente successivi. Ad esempio se si sono già presi due poteri medi e si vuole aggiungerne un terzo si dovrà rinunciare ad un 8, poiché non ci sono altri 9 da scartare.

Esempi di peculiarità:

- Infravisione (base): permette di vedere al buio. E' classificabile a livello base in quanto conferisce sì un vantaggio non eccessivo; infatti gli altri pg possono sempre accendere un torcia per vedere al buio, inoltre si assume che l'esistenza dei personaggi non sia relegata per sempre in una caverna!
- Taglia grande (media/alta): un pg di taglia grande ottiene un quantitativo di pf maggiore (moltiplicatore aumentato di un grado), ciò conferisce un vantaggio piuttosto forte; si classifica come peculiarità media o alta a seconda delle scelte del Narratore.
- Volare (alta): volare è sicuramente una capacità fuori dal comune, che permette di fare cose alla maggior parte dei pg impossibili; si classifica quindi come alta.
- Risucchio di energia (medio): certe razze, come i vampiri, si nutrono succhiando energia dalle altre creature. Stabiliamo che ogni risucchio rigeneri il pg di +1 pf, quindi questa peculiarità può portare il personaggio a rigenerarsi completamente in determinate situazioni. Livello medio.
- Rigenerazione (alta): la rigenerazione ripristina +1 pf ogni tre ore (8 al giorno). Al contrario del "Risucchio di Energia" questa peculiarità funziona sempre anche quando il pg è inattivo (riposa, passeggia ecc.), quindi è da ritenersi di livello alto.

- Sguardo Ammaliatore (alta): permette di incantare un'altra creatura guardandola negli occhi e renderla propria amica; la creatura non deve essere impegnata in un combattimento. Richiede una prova contrastata di Ingegno.
- Armatura naturale 1 (base): conferisce una pelle molto spessa, che permette di avere 1 punto di protezione.
- Armatura naturale 1d3 (media): conferisce una pelle dura come il cuoio: 1d3 punti protezione.
- Armatura naturale 1d6 (alta): conferisce una pelle coriacea e molto resistente: 1d6 punti protezione.
- Vista cieca (media): conferisce una "vista" basata su altri sensi invece degli occhi.
- Branchie (base): permette di respirare sott'acqua.
- Armi naturali 1d6 (base): conferisce al personaggio un'arma naturale da 1d6 punti danno, come corna, artigli, morso ecc.
- Armi naturali 2d6 (media): come sopra ma i danni sono 2d6.
- Armi naturali 3d6 (alta): come sopra ma i danni sono 3d6.
- Arti extra (media): conferisce un arto aggiuntivo, come ad esempio un terzo braccio.
- Morso velenoso (alta): 1d3 danni da morso, in più la vittima deve effettuare una prova contrapposta tra la propria Robustezza e il tiro d'attacco di chi ha morso, se fallisce prende un -2 (non cumulabile con altri morsi) a tutti i tratti per un numero di ore pari allo scarto ottenuto dall'attaccante.

Svantaggi razziali

Una razza può possedere anche degli svantaggi. Come per le peculiarità questi si classificano in tre tipi:

- Svantaggi *Base*: danno un lieve svantaggio, si guadagna ad un 7.
- Svantaggi *Medi*: conferiscono uno svantaggio discreto, si guadagna ad un 8.
- Svantaggi *Alti*: conferiscono uno svantaggio considerevole, si guadagna ad un 9.

Esempi di svantaggi:

- Mananza di un senso (medio): la razza in questione è priva di uno dei cinque sensi umani.
- Taglia piccola (medio): il pg ottiene un quantitativo di pf minore rispetto alla norma.
- Fragilità (alto): il sistema scheletrico della creatura è poco resistente e subisce il 50% in più dei danni.
- Sgradevole (base): la creatura possiede qualcosa di ripugnante per la maggior parte degli altri esseri viventi (odore, colore, fiato, gorgoglii ecc.).

- Insofferenza alla luce (medio): la luce diurna e le fonti di luce molto intense causano una penalità di -2 a tutti i tratti della creatura.
- Movimento lento (medio): la creatura si muove molto lentamente rispetto ad un normale pg. Potrebbe strisciare come una lumaca oppure muoversi come un camaleonte.

Esempi finali di razze

Riportiamo infine esempi completi di bonus, peculiarità e svantaggi.

Folletto

Bonus/malus: +1 Riflessi; -1 Robustezza.

Peculiarità: Infravisione (base -8), Volare (alta -10)

Svantaggi: Taglia piccola (medio +8), Fragilità (alto +9).

Scala valori: 9,9,9,8,8,8,7,7,7,7

Gigante

Bonus/malus: +2 Robustezza; -2 Riflessi.

Peculiarità: Taglia grande (media -9).

Svantaggi: nessuno.

Scala valori: 10,9,8,8,8,7,7,7,7

Troll

Bonus/malus: +2 Robustezza; -1 Ingengo -1 Fascino.

Peculiarità: Taglia grande (media -9), Rigenerazione (alta -10).

Svantaggi: Sgradevole (base +7).

Scala valori: 9,8,8,8,7,7,7,7,7

Vampiro

Bonus/malus: +1 Fascino; -1 Riflessi.

Peculiarità: Ammalciare (alta -10), Risucchio energia (media -9), Volare (alta -9).

Svantaggi: Insofferenza alla luce (medio +8).

Scala valori: 8,8,8,8,7,7,7,7

Uomo lucertola

Bonus/malus: +1 Riflessi; -1 Forza di volontà

Peculiarità: Armatura naturale 1d3 (media -9), Branchie (base -8).

Svantaggi: nessuno.

Scala valori: 10,9,8,8,7,7,7,7

**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 riutilizzo 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.

