

GUS

Gdr Universale Sperimentale

CREATURE NON UMANE

di Daemonia - paolodekki@alice.it

CREATURE NON UMANE

Cosa sono le creature non umane?

La risposta parrebbe ovvia, invece in questo manuale ho progettato un set di regole per poter giocare o utilizzare al meglio alcune creature “ibrido” o completamente disumane presenti nei giochi di ruolo fantasy e fantascientifici, quali ad esempio Cyborg, Robot, Golem, non morti e veicoli.

Caratteristiche

In questo manuale si farà spesso riferimento ad alcune caratteristiche chiavi che andremo adesso a spiegare nel contenuto e significato. Nota: il primo nome è quello più “gettonato” nei gdr, il secondo è uno dei possibili nomi che potrebbe avere quella caratteristica nella vostra campagna.

Costituzione(Vitalità): è la resistenza fisica, la capacità di sopportare veleni, malattie, ferite; determina l'ammontare di punti ferita del personaggio (leggi manuale base GUS). La Costituzione è la caratteristica fondamentale per qualsiasi creatura vivente, senza di essa, non c'è vita.

Meccanica(Punti Costruzione): è la caratteristica chiave per gli androidi, robot, automezzi e così via, ne determina i punti ferita di tali veicoli o creature allo stesso modo della Costituzione. Tutte le creature che hanno “del metallo in loro” hanno di solito almeno un punto in Meccanica.

Magia(Essenza Magica): è la caratteristica delle creature composte in parte o essenzialmente da magia quali non morti e golem. Solo alcune creature sfrutta come energia vitale la Magia.

Creature fuori dal comune

Nei mondi fantasy o fantascientifici, è lecito aspettarsi di trovarsi un giorno o l'altro, di fronte a creature che hanno ben poco di umano, queste creature hanno debolezze e punti di forza ben diversi dalle creature a cui “batte un cuore”!!! Qui di seguito ci sono alcuni consigli su come gestire tali creature e come un personaggio potrebbe diventare uno di esse!!!

Creature Vive (o quasi): Cibernetica!

Nei mondi fantascientifici, molte persone potrebbero aver bisogno di impianti cybernetici per i motivi più svariati, come ad esempio incidenti, potenziamenti, malattie incurabili ecc. Ed è proprio in questi casi che da persona normale e completamente umana, si diventa qualcosa di diverso. Chiunque subisca trapianti cybernetici, perde effettivamente una parte di se stesso sostituendola con una parte in metallo o simile, questo nel gioco si traduce in una perdita di punti Costituzione e all'acquisto di Meccanica. Ovviamente per piccoli interventi il Narratore può anche decidere che non avvenga nessun cambiamento di caratteristiche.

Esempio: si impianta un occhio artificiale o qualcosa di altrettanto piccolo potrebbe non avere modifiche alle caratteristiche.

Nel caso in cui tali trapianti portino al cambio delle caratteristiche, i nuovi punti ferita saranno dati da (Costituzione+Meccanica)x2 (o come ha diversamente stabilito il Narratore).

Creare un PG: non è consigliabile creare pg con entrambi i valori (Costituzione e Meccanica) ma è possibile assegnare un valore a Costituzione e poi applicare i trapianti.

Personalità Dominante: man mano che il valore Meccanica aumenta a discapito di Costituzione, il personaggio si avvicina sempre più all'essere una macchina fin quando il suo valore Meccanica non è superiore al suo valore di Cos e quindi la parte macchina ha il sopravvento, in questo caso si applicano le caratteristiche delle macchine.

Caratteristiche delle macchine

Ferite: le macchine subiscono i danni normalmente ma non sentono dolore (o ne sentono una piccola parte se sono ibridi), dunque non tirano mai la prova per non svenire in caso subiscano ½ o più danni in un colpo solo.

Veleni: le macchine complete sono immuni, quelle in parte organiche ne subiscono solo 1/3.

Guarigione: le parti meccaniche non rigenerano autonomamente, ma possono essere riparate o sostituite.

Morte: le creature ibrido muoiono come le normali creature della loro razza di appartenenza, le macchine possono essere recuperate anche se in parti minime (ad esempio, memorie, braccia meccaniche, interfacce ecc.)

....e poi si rialzò ancora: i morti si rialzano!

In molte ambientazioni, sia fantasy sia fantascientifiche, si nota la presenza di oscure creature, creature che un tempo furono vive ma che adesso vagano tra i viventi allo scopo di vendicarsi o tormentate dalla loro nuova condizione di non vita! Le creature non morte si mantengono attive grazie ad una grande quantità di potere magico. Tutte le creature non morte perdono il loro punteggio di Costituzione e i loro punti vita sono il loro punteggio di Magia. Il punteggio di Magia è 10 + (punteggio di Magia in vita x2), i danni che subiscono, vanno a sottrarsi ai punti Magia che potrebbero essere usati anche per lanciare incantesimi (nel caso in

cui li posseggano).

Esempio

Zhoel, guerriero umano, viene zombificato; avendo in vita un punteggio di Magia pari a 3, i suoi punti ferita da non morto saranno 16.

Alcuni potenti e ambiziosi maghi si trasformano volentieri in creature non morte per vedere aumentare notevolmente il loro potere anche se, subendo attacchi, perdono parte della loro energia magica.

Caratteristiche dei non morti

Ferite: ferite gravi e mortali non fermano queste creature, semplicemente cadono quando il potere magico viene frantumato

Veleni: sono completamente immuni a tutti i tipi di veleni e malattia

Guarigione: i corpi straziati degli zombi non guariscono mai, mentre vampiri e ghouls rigenerano in fretta le loro carni...in realtà tutti i non morti rigenerano in poche ore la magia che contengono (4 ore di inattività bastano) anche se alcuni di essi mostrano ancora i segni delle lotte precedenti....

Morte: una volta che la magia che li tiene svegli viene spezzata, cadono per non rialzarsi mai più...una volta distrutto un non morto è per sempre.

E' vivo è vivo!!!: quando la cibernetica incontra la magia

I Golem sono creature in parte macchina, in parte magia, sono composti da un corpo meccanico animato dal potere magico del suo creatore e sono tipici di quelle ambientazioni dove la tecnologia non è in grado di sviluppare autonomi mentre lo è la magia. I Golem hanno di solito un alto valore Magia ed un basso (solitamente tra 1 e 7) valore di Meccanica il che li rende più creature magiche che non meccaniche. I punti ferita di questi costrutti sono gli stessi dei non morti con in più il doppio del valore di Meccanica, inoltre tale valore sarà anche la loro armatura (sarà sempre possibile potenziarli ulteriormente a discrezione del Narratore)

Nota: i golem composti da carne e magia vengono trattati come non morti.

Caratteristiche dei Golem

Ferite: man mano che subiscono danni la loro

parte meccanica si rompe e la magia svanisce col peggiorare delle condizioni

Veleni: i golem sono immuni a tutti i tipi di veleni e malattie

Guarigione: i golem non guariscono mai, possono invece essere riparati dal mago che li ha creati o tramite incantesimi.

Morte: non essendo mai stati vivi i golem non possono perciò morire, la magia che hanno rimane assopita anche per millenni e potrebbero essere riparati e rianimati dopo intere ere, infatti si narra di golem riparatori che vaghino per le galassie a riparare golem distrutti ormai da millenni!!!

Ci vuole l'artiglieria pesante! Carro armato a ore 12: I veicoli.

I veicoli non sono propriamente delle creature, ma ai fini del combattimento e della dinamica dell'azione, lo sono. I veicoli si distinguono in tre categorie differenti: veicoli medi, veicoli blindati, veicoli corazzati.

Veicoli medi

Rientrano in questa categoria tutte le auto, moto, carrozze, treni, aerei, zeppelin, navi e quant'altro di uso comune (non militare), la loro resistenza dipende dal materiale di cui sono costituiti e dalla maestria del costruttore.

Veicolo	Ferite	Armatura
Piccolo (moto, auto, carrozza)	Da 20 a 50	Da 1 a 6
Medio (camion, elicottero, piccola imbarcazione)	Da 50 a 120	Da 2 a 12
Grande (aereo di linea, nave, treno, zeppelin)	Da 100 a 400	Da 3 a 14

Veicoli blindati

Rientrano in questa categoria la versione blindata dei veicoli medi o la versione da guerra pesantemente rinforzati dei veicoli del passato (tipo i galeoni, le carrozze da guerra, le torri d'assedio ecc.).

Veicolo	Ferite	Armatura
Piccolo (moto o auto)	Da 30 a	Da 4 a 9

blindate, carrozza da guerra, torre d'assedio)	60	
Medio (camion blindato, jeep militari, galeoni da guerra)	Da 60 a 140	Da 4 a 15
Grande (aereo presidenziale, nave robusta, zeppelin da guerra, sottomarino)	Da 120 a 480	Da 6 a 20

Veicoli corazzati

I veicoli corazzati sono veicoli moderni o futuristici creati per essere delle fortezze in movimento come carro armati, navi da guerra, aerei da guerra, apache, bipedi da combattimento, armature da battaglia potenziate ecc.

Veicolo	Ferite	Armatura
Piccolo (piccolo bipede, armatura da battaglia potenziata)	Da 50 a 100	Da 7 a 16
Medio (carro armato, astronave da guerra, elicottero apache)	Da 90 a 180	Da 12 a 26
Grande (carro armato grande, astronave madre da guerra, portaerei)	Da 140 a 600 o +	Da 20 a 42 o +

Si sente a suo agio? E adesso allacci la cintura...

Guidare un veicolo è un tratto che necessita di allenamento (provate voi a pilotare un aereo senza mai averlo fatto prima!!) ma, in casi normali, non richiede nessun particolare test se si ha una abilità pari o superiore a 6 riguardante il veicolo pilotato.

Il problema avviene quando bisogna compere un'impresa degna di nota come ad esempio inseguire su di una moto un malvivente che scappa in auto, riuscire a non capovolgere il mezzo mentre infuria la battaglia e così via, in questi casi è necessario essere abili nell'utilizzo dei mezzi oltre che saperli far muovere. Il narratore potrebbe in questi casi far fare un tiro sul tratto ad una difficoltà da lui stabilita.

Guidare va bene, ma in guerra voglio sparare!

Molto spesso veicoli militari o da guerra sono dotati di armi che possono variare per potenza e grandezza, riferirsi per questo agli altri manuali (come ad esempio Weapon & Armor).

Alcune Considerazioni

I valori che sono stati dati in precedenza, si tenga conto che sono valori legati ai veicoli, non alle creature al loro interno, nel caso in cui si voglia attaccare gli ospiti del veicolo, si deve tener conto di tre parametri.

La visibilità dell'ospite: se la creatura ospite è visibile anche se si trova all'interno del veicolo, si seguono le normali regole del tiro per colpire, altrimenti si può effettuare un attacco alla cieca con difficoltà impossibile (-4 alla prova)

Il valore armatura del veicolo: se i danni inflitti al veicolo superano tale valore, il colpo trapassa e colpisce l'ospite.

L'armatura dell'ospite: quando si colpisce finalmente l'ospite del veicolo, bisogna tener conto dei danni sottratti a causa dell'armatura del veicolo, dunque ferire l'ospite diventa realmente arduo.

Esempio: Rhoèl Dimhèr è un balestriere all'interno di un carro pesante (32 p.f., armatura 4) e indossa un'armatura di cuoio borchiate (armatura 3) quando viene attaccato da un balestriere nemico. La balestra pesante nemica infligge 3d6 danni, tira e ottiene 11; a questo risultato viene sottratta l'armatura del veicolo e si ottiene 7, dunque il colpo sfonda le pareti della carrozza. A questo punto la quadrella colpisce Rohèl infliggendogli i 7 danni rimanenti, 3 dei quali vengono assorbiti dalla sua armatura.

Nel caso in cui il bersaglio dell'attacco stia all'esterno del veicolo (ad esempio sulla prua della nave) non si deve considerare il mezzo di trasporto ma solo la creatura attaccata.

Ma...e se creassi un mezzo magico?

Se il narratore desidera, può benissimo creare un veicolo che non sia completamente (o per nulla) meccanico ma magico! Per fare ciò basta solamente cambiare la descrizione del veicolo e farlo rientrare nelle categorie precedenti

tenendo in considerazione che i veicoli medi rimangono tali, i veicoli blindati diventerebbero veicoli magici potenti e i veicoli corazzati diventerebbero veicoli magici epici.

E adesso che ho letto, che me ne faccio di questo manualetto?

Spero che abbiate avuto una chiara e gustosa lettura e che il contenuto di questo mio piccolo lavoro possa in qualche modo farvi passare dei bei pomeriggi in compagnia di amici.

Un saluto e ancora grazie per l'attenzione!

Questo regolamento è rilasciato sotto una licenza Creative Commons



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/>

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.