

GUS – Creazione avanzata

v. 1.0

un'estensione di Gus ad opera di Martinelli Alberto alias Gornova

Prefazione

Gus Creazione avanzata è un utile estensione del manuale base di Gus che permette al narratore la creazione di pg, png, creature di vario livello di potenza, comparando questo livello al metodo di assegnazione dei punti esperienza usato.

Gus è un Gdr (Gioco di Ruolo) Universale, Sperimentale, che permette una grande flessibilità nelle regole, nella introduzione di nuove regole, e una estrema velocità nel creare nuovi personaggi. Trovate tutto il materiale relativo a Gus all'indirizzo: <http://run.to/icb>.

Il sito di riferimento di Gornova è <http://digilanderlibero.it/gornova>

Introduzione

Uno dei problemi che si trova ad affrontare un narratore in GUS è l'avanzamento e l'esperienza dei pg (personaggi giocanti) e dei png (personaggi non giocanti): mancando un sistema a livelli che possa rendere confrontabile tra di loro la potenza di varie creature, si può alla fine sbilanciare il gioco, rendendolo o troppo facile o troppo difficile.

D'altro canto alcuni narratori potrebbero per esigenze di storia, introdurre pg, png, creature, ecc.. molto deboli, ossia giovani, o molto forti, cioè con molta esperienza: come può quindi il narratore confrontare, creare e valutare personaggi di questo tipo?

Forniremo quindi un metodo di creazione avanzata per pg e png al di fuori della media.

Creazione lenta

Assumeremo per prima cosa una media di 4 px a sessione, dove una sessione sono in media 3 o 4 ore di gioco.

Avremo così:

10 sessioni = 40 px (pg superiore)
20 sessioni = 80 px (pg straordinario)
40 sessioni = 160 px (pg sovrumano)
80 sessioni = 320 px (pg epico)
150 sessioni = 600 px (pg leggendario)
250 sessioni = 1000 px (pg divino)

In questo modo il narratore può assegnare direttamente i px necessari per raggiungere il livello voluto e calibrare nuovi pg e png con il gruppo dei giocatori. Questo metodo tuttavia comporta ancora alcuni problemi, in quanto i px non sono stati dilazionati nel tempo e possono venir spesi per alzare a dismisura i tratti.

Creazione rapida

Utilizzando il sistema sopra elencato come base per il nostro ragionamento, possiamo fornire delle tabelle di punti esperienza e liste di valori di tratti per i vari livelli di potenza delle creature.

NB: l'età delle creature e la loro esperienza viene analizzata dal punto di vista umano.

Pg Depotenziati: Bambini, Adolescenti

In questa categoria di creature si trovano tutti coloro che hanno dei valori per i tratti sotto il livello normale di base per i nuovi personaggi, analizzato nel manuale base di Gus: sono personaggi, png, mostri che non hanno raggiunto la piena maturità, oppure non hanno seguito un pieno sviluppo, sono preda di maledizione, ecc.

Normalmente un personaggio normale ha facilmente la meglio su questi personaggi, vista la maggiore esperienza.

I valori per i tratti per creature di questo tipo sono:

<http://run.to/icb>

?? Bambini (fino a 10 anni):
valori 8-7-7-6-6-6

?? Adolescenti (da 11 a 16 anni):
valori 9-8-8-7-7-7-6-6-6-6

Utilizzando i valori proposti per la creazione di personaggi giocanti, png, creature, si possono facilmente creare degli avversari, amici, ecc.. che sono meno forti di quelli standard.

Pg Normale

In questa categoria rientrano tutti i personaggi creati col metodo standard visto nel manuale base di Gus.

Pg Potenziati: specialisti e generalisti

Nello sviluppo di ogni persona, si deve considerare quali sono i suoi tratti, la sua storia, ed in generale, cosa deciderà di fare della sua vita. Per questo è necessario dividere i personaggi potenziati in due sottocategorie:

?? *I personaggi specialisti*, sono coloro che concentrano tutte le loro forze in una sola direzione; possono essere guerrieri eccezionali, pistoleri leggendari, ma anche contadini, persuasivi mercanti oppure maghi che dedicano la loro vita ad una sola scuola di magia. Costoro avranno quindi dei tratti che rispecchiano questa scelta, tipicamente un tratto maggiore, seguito da alcuni altri di supporto, e molti altri tratti al valore base.

?? *I personaggi generalisti*, non chiudono la loro mente in un solo campo d'applicazione, ma cercano di avere una collezione di tratti più variegata. Esempi di questo tipo possono essere inventori, persone di strada. I valori dei loro tratti rispecchieranno questa scelta, visto che avranno molti tratti con valori alti.

legacyofmarte@gmail.com
<http://digilander.libero.it/gornova>

Di seguito riportiamo due utili tabelle che possono servire al narratore per costruire i suoi pg, png e creature potenziate.

PG Specializzato (aumenta sempre i punteggi più alti)

0 px: 10-09-09-08-08-08-07-07-07-07
40 px: 12-10-10-08-08-08-07-07-07-07
80 px: 14-10-10-08-08-08-07-07-07-07
120 px: 16-11-10-08-08-08-07-07-07-07
160 px: 18-12-10-08-08-08-07-07-07-07
200 px: 20-12-10-08-08-08-07-07-07-07
240 px: 21-13-11-08-08-08-07-07-07-07
280 px: 22-14-11-08-08-08-07-07-07-07
320 px: 23-15-11-08-08-08-07-07-07-07

PG Generalista (o ottimizzatore)

0 px: 10-09-09-08-08-08-07-07-07-07
40 px: 10-10-10-09-08-08-08-08-07-07
80 px: 11-10-10-09-09-09-08-08-08-08
120 px: 12-11-11-10-09-09-08-08-08-08
160 px: 13-12-11-10-10-09-09-08-08-08
200 px: 13-12-12-11-11-10-09-08-08-08
240 px: 13-13-12-12-11-10-10-09-08-08
280 px: 14-13-12-12-12-10-10-09-09-09
320 px: 14-14-12-12-12-10-10-10-10-10