

G.U.S.

(Gdr Universale Sperimentale)

v. 2.05

Regolamento plus

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper



G.U.S.

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

Indice

Prefazione	4
Come si impara a giocare	4
Introduzione	4
Cos'è un Gioco di Ruolo	4
Il giocatore e il suo personaggio.....	4
Il Narratore	5
Esempio di partita.....	5
Glossario	6
Creazione del personaggio	7
I tratti.....	7
Valori descrittivi dei tratti	7
Scelta dei tratti.....	7
Energia vitale.....	7
Energia vitale e taglia (opzionale).....	7
Lista dei tratti	7
Metodo 1: Lista veloce	8
Metodo 2: Lista semplice	8
Metodo 3: Lista articolata.....	8
Metodo 4: Lista parziale.....	9
Il metodo migliore	9
Uso dei tratti.....	9
Uso multiplo o combinato dei tratti	9
Uso eccellente o maldestro dei tratti	9
Combattimento.....	9
Colpi mirati (regola opzionale)	10
Armi	10
Armature	10
Esperienza & Miglioramento	10
Avanzamento classico	10
Avanzamento controllato dal Narratore	10
Avanzamento tramite insegnamento (opzionale)	11
Altro materiale per GUS	11

Prefazione

G.U.S. (acronimo di Gdr Universale Sperimentale) è un regolamento per Giochi di Ruolo nato per essere: leggero, semplice, veloce, personalizzabile e adattabile a qualsiasi ambientazione. La minimalità del regolamento facilita l'approccio narrativo e l'interpretazione del proprio personaggio. Tutte queste caratteristiche sono importanti per un fine specifico: **la sperimentazione**.

Per sperimentazione l'autore intende sia la ricerca di nuove ambientazioni, fondendo assieme stili e generi diversi, sia la ricerca di nuovi metodi di gioco.

Un altro punto importante di questo regolamento riguarda la generazione dei personaggi, che richiede pochissimo tempo (dai 5 ai 10 minuti) e lascia molta libertà al giocatore; cosa molto importante per poter spaziare agilmente fra vari stili e tipi di gioco.

Questi sono lo scopo e la ragione di questo regolamento.

TheKeeper, 07/10/2003

Come si impara a giocare

Se avete già giocato ad un Gioco di Ruolo, potete saltare l'introduzione e passare subito al leggere il regolamento vero e proprio. Se vi imbattete in un termine che non conoscete cercatelo nel "Glossario". Qualora, invece, non abbiate mai fatto una partita ad un Gioco di Ruolo, leggetevi attentamente l'introduzione e l'esempio di partita riportato. Lo scoglio più duro per un neofita è forse proprio quello di capire cos'è un Gioco di Ruolo. Una volta superato questo ostacolo il regolamento vi apparirà molto più chiaro. Per eventuali domande potete sempre contattarmi attraverso il mio indirizzo e-mail (thekeeper31@yahoo.com). Il modo migliore per imparare a giocare rimane, comunque, quello di trovare un gruppo di giocatori esperti nel quale inserirvi.

Introduzione

Cos'è un Gioco di Ruolo

Fra i tanti modi di giocare possibili, il Gioco di Ruolo è certamente quello che maggiormente sollecita e dà sfogo alla nostra fantasia. Non sono necessarie pedine e tabelloni, né regolamenti particolarmente complessi e difficili da assimilare: la chiave di tutto è nella vostra immaginazione. Se siete capaci di sognare ad occhi aperti, di immaginare mondi fantastici, di immedesimarvi nel protagonista di un libro o di un film, probabilmente siete in grado di fare un gioco di ruolo.

In estrema sintesi, in un Gioco di Ruolo i giocatori impersonano degli individui di fantasia che affronteranno varie situazioni proposte e gestite da un arbitro, comunemente chiamato Narratore o Master. I giocatori dovranno dettagliare i tratti caratteriali dei propri personaggi, interpretarli in modo convincente, recitarne la parte specificando come intendono affrontare le varie situazioni, senza necessariamente avere una conoscenza approfondita del regolamento del sistema di gioco. D'altra parte, il Narratore è invece colui che deve conoscere le regole per poter gestire ogni azione dei personaggi, dando al contempo l'impressione di una narrazione quanto più fluida e coerente possibile.

Ogni giocatore ha una scheda che riassume le caratteristiche del proprio personaggio: nome, tratti caratteriali, caratteristiche fisiche, cosa sa fare, e così via; durante il gioco il Narratore proporrà le varie situazioni che si presentano nello svolgimento della trama, ed i giocatori decideranno come affrontarle conformemente al proprio personaggio, ai suoi ideali, desideri, ecc.. In genere, il gioco di Ruolo favorisce la cooperazione, diversamente dai giochi tradizionali, in quanto il gruppo lavora per raggiungere obiettivi più o meno comuni (recuperare un oggetto, salvare una persona, debellare un nemico) e non c'è solitamente competizione fra i giocatori. Infatti, in un Gioco di Ruolo non c'è mai un vincitore, ma solo la soddisfazione del divertimento di immedesimarsi in un personaggio fantastico che vive e si evolve in un mondo immaginario, di volta in volta.

Praticamente una partita ad un Gioco di ruolo può essere paragonata alla scrittura di un libro, i cui eventi si formano man mano che i Giocatori ed il Narratore prendo le decisioni, sia nel bene che nel male. Per questo sarà molto apprezzato, soprattutto dal Narratore, se descriverete durante il gioco le vostre azioni in maniera dettagliata.

Il giocatore e il suo personaggio

Ogni giocatore, ad eccezione del Narratore, è tenuto a condurre ed interpretare un personaggio. Tutti i dati del personaggio come nome, descrizione, tratti, oggetti trasportati ecc, possono essere registrati su un foglio di carta; se i giocatori lo desiderano possono anche aggiungere un disegno del loro personaggio. Durante il gioco, il giocatore descrive le azioni del proprio personaggio: può farlo sia in prima persona che in terza.

Esempio

–“Il mio personaggio entra nella grotta impugnando bene la pistola e preparandosi a sparare a qualsiasi cosa si muova. Mentre avanza grida: <<Forza esci allo scoperto!>>”

oppure

-“Entro nella grotta impugnando bene la pistola e preparandomi a sparare a qualsiasi cosa si muova. Mentre avanzo grido: <<Forza esci allo scoperto!>>”

Il Narratore

Come già detto il Narratore ha il compito di condurre la storia e applicare le regole. Oltre a questo ha anche il compito di gestire tutte le creature e i personaggi non giocanti della storia. Ad esempio, se un giocatore fa parlare il suo personaggio con una guardia cittadina, il Narratore ha il compito di interpretare la guardia e farla dialogare con il personaggio.

Come arbitro del gioco il Narratore deve cercare di applicare le regole in modo equanime, senza fare preferenze tra i giocatori, ma anche senza diventare troppo rigoroso: ricordate che lo scopo ultimo del gioco è divertirsi, dunque non commettete l'errore di diventare un dio in terra che dispensa a suo capriccio premi e punizioni.

Accettate le critiche dei vostri giocatori e imparate a migliorarvi. Detto questo però non lasciate che il gioco sia continuamente bloccato dalle eventuali “proteste” dei giocatori. Durante il gioco il Narratore ha sempre l'ultima parola; se i giocatori hanno delle osservazioni da fare sul suo modo di condurre la partita è meglio che queste siano fatte alla fine.

In conclusione ricordate che il Narratore ha pieno potere sulle regole e può decidere di modificarle, se lo ritiene opportuno, tuttavia non deve dimenticare che il suo scopo principale è far divertire i suoi giocatori.

Esempio di partita

Per darvi un'idea di come si svolge una partita di un Gioco di Ruolo riportiamo un esempio tratto da un'avventura fantasy.

Due personaggi, un guerriero ed un ladro, dopo aver cavalcato a lungo verso nord decidono che è arrivato il momento giusto per concedersi un po' di riposo. Si guardano in giro e identificano il limitare di un vicino bosco come il luogo più adatto. Mentre stanno preparando il loro piccolo accampamento sentono delle grida provenire da est seguiti da una serie di suoni.

Kalin, il guerriero, riconosce subito l'inequivocabile cozzare di un'arma contro uno scudo. Con un semplice sguardo comunica a Relis la sua intenzione di indagare. Legano i cavalli e impugnando le loro armi si avviano nella direzione del combattimento.

Narratore: -"Vi state inoltrando nel fitto del bosco. La vegetazione si fa più intricata, ma vi lascia ancora la possibilità di proseguire. Man mano che vi avvicinate i rumori diventano più forti."

Relis: -"Questa situazione non mi piace affatto, non dovremmo impicciarci di cose che non ci riguardano"

Kalin: -"Sai benissimo come la penso sui combattimenti, specialmente se di mezzo può esserci una dolce fanciulla da salvare. E poi guarda il lato positivo magari è un ricco mercante che ti darà una lauta ricompensa per avergli salvato la vita".

Relis: -"Già, o magari sono una dozzina di gnoll che si stanno allenando o qualcosa di peggio, come dei minotauri..."

Kalin: -"Sciocchezze non ci sono minotauri in questa zona e comunque voglio solo dare un'occhiata da lontano."

Relis: -"Ti ricordo che l'ultima volta che volevi dare un'occhiata per poco non ci impiccavano! Sigh! Voglio una vita normale: una moglie, una famiglia e tanto oro... sto forse chiedendo troppo."

Kalin: -"Non è il momento per i sentimentalismi, alza le chiappe e seguimi."

Rivolto al Narratore: -"Ci avviciniamo cautamente, badando sempre di non far rumore, rimanendo nascosti dai cespugli."

Relis: (facendosi segni di scongiuro) -"Preparo una freccia sul mio arco."

Narratore: -"Dopo circa dieci minuti di cammino a passo sostenuto arrivate ad una piccola radura circolare. Al centro di questa adesso potete chiaramente vedere la causa di tutto questo trambusto. Un elfo è attaccato da due creature umanoidi somiglianti a iene, armati di alabarde. La loro pelle di colore grigio-verde spicca notevolmente sotto all'armatura nera di cuoio che indossano. L'elfo armato di una spada lunga ed uno scudo medio, sul quale notate un grifone d'oro che stringe negli artigli due rose, simbolo della casata dei Terin, appare in difficoltà. La sua armatura di piastre è coperta di sangue, e una ferita alla spalla destra sta sanguinando copiosamente, inoltre il suo respiro è molto affannato. Guardandovi intorno notate che il combattimento probabilmente dura già da un po', come testimoniano i cadaveri di altri quattro esseri."

Relis: "Maledizione degli gnoll, lo sapevo... bè ora abbiamo dato un'occhiata, possiamo andare?"

Kalin: "Rilassati, siamo in vantaggio, non ci hanno ancora visto, e poi il nostro amico ha già fatto la maggior parte del lavoro. Ok, io mi muovo a destra, tu vai a sinistra."

Narratore: -"I due gnoll sferrano l'attacco contemporaneamente con le loro lunghe armi, credendo che il loro avversario sia ormai alla fine, ma questi con l'agilità tipica degli elfi e con una serie di parate e fendenti, che denotano un eccellente addestramento militare, riesce a schivare tutti gli attacchi, rendendo, almeno per il momento, vani i loro tentativi."

Relis: "Mah a me sembra che il nostro amico se la sappia cavare anche da solo, non vorrei rovinargli il divertimento."

Kalin: lancia un'occhiataccia a Relis -"Wow! Sto viaggiando con mister coraggio."

Relis: a denti stretti -"Ok ok, va bene! Tanto oggi non avevo altro da fare."

[A questo punto il Narratore chiede ai due giocatori di tirare alcuni dadi per vedere se sentono dei rumori. Non preoccupatevi della parte tecnica per il momento vi sarà tutto più chiaro nei capitoli successivi.]

Narratore: -"Kalin ti accorgi che una creatura che assomiglia ad uno gnoll, ma più bassa, tozza e muscolosa e con il corpo ricoperto da una pelliccia bruno-rossastra si sta avvicinando all'elfo sfruttando la sua distrazione, tentando di colpirlo alle spalle. È armato con una spada corta, ed è ormai a meno di sette metri da lui e a circa quattro metri da voi."

Kalin: -"Estraggo il mio pugnale dallo stivale e lo lancio sulla creatura."

Relis: -"Io scocco una freccia dal mio arco, mirando alle spalle di uno dei due gnoll che combattono con l'elfo."

[A questo punto vengono lanciati dei dadi e consultate delle tabelle per verificare l'esito delle azioni dei nostri due eroi.]

Narratore: -"Kalin colpisci la creatura con il tuo pugnale esattamente alla base del collo. Questo stramazza al suolo con un orribile grido gutturale. Relis la tua freccia manca completamente il bersaglio e va a conficcarsi in un albero dietro al gruppetto."

Kalin: "Estraggo la mia spada e corro nella mischia lanciando il mio grido di battaglia."

Relis: "Lascio l'arco, estraggo anch'io la mia spada e seguo Kalin, pregando e imprecando. Qui finisce male!"

Narratore: "I due gnoll sono colti completamente di sorpresa. Si girano dalla vostra parte ignorando per un momento l'elfo. Questi approfittando di questa distrazione cala un terribile fendente su uno dei due. La faccia di Kalin è l'ultima cosa che vede prima di passare a miglior vita. L'altro gnoll abbandona la sua arma, si gira verso il bosco cercando di fuggire."

Kalin: "Cerco di colpire la malefica creatura alle spalle mentre fugge."

[Vengono lanciati nuovamente dei dadi.]

Narratore: "Colpisci lo gnoll alla schiena, uccidendolo. Relis è dietro di te, ma il combattimento è ormai terminato. L'elfo alza la spada e lo scudo nella vostra direzione, aspettandosi un nuovo attacco."

Relis: (ansimando) -"Calmati amico, ti abbiamo appena salvato la vita. Non abbiamo cattive intenzioni. Mi chiamo Relis e questo è il mio compagno Kalin."

Narratore: "Rendendosi conto dell'accaduto, l'elfo si rilassa e abbassa le armi, concedendosi finalmente qualche attimo di riposo."

Laesis l'elfo: "Grazie stranieri, ormai ero allo stremo. Sicuramente senza di voi non c'è l'avrei mai fatta. Mi chiamo Laesis della casa dei Terin e sono onorato di fare la vostra conoscenza."

A questo punto i nostri eroi raccontano la loro storia, medicano le ferite di Laesis che li invita a proseguire il viaggio insieme lui verso la sua terra...

Glossario

d – abbreviazione per “dado” o ”dadi”. “Tirare 2d6”, ad esempio significa “tirare 2 dadi a 6 facce”.

d3 – Poiché non esistono dadi a 3 facce, per “tirare un d3” si usa un dado a sei facce: 1 e 2 corrispondono a 1, 3 e 4 a 2, 5 e 6 a 3.

d6 – Dado a 6 facce

Giocatore – Il Giocatore siete Voi in quanto essere umano, con una propria personalità, gusti, modo di pensare, antipatie, simpatie. Siete Voi intesi come persone fisiche che interpretate un PERSONAGGIO.

Iniziativa – Stabilisce l'ordine di gioco dei personaggi e delle altre creature durante un combattimento.

Interpretare – Far agire il proprio personaggio rispettando i suoi aspetti fisici, mentali, culturali ecc., aspetti che possono essere anche diversi da quelle del giocatore.

Narratore o Master – È colui che conduce il gioco e applica le regole. La sua funzione è a metà fra l'arbitro e il narratore di una storia.

Personaggio – Il personaggio interpretato da un giocatore. A volte abbreviato in p.g.: ossia personaggio giocante.

Creazione del personaggio

Il primo passo per creare il vostro personaggio è quello di descriverlo. Scrivete su un pezzo di carta chi è, 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.

Il Narratore deve decidere e comunicare ai giocatori il livello di astrazione dei tratti. Ad esempio deve dire se è lecito usare un tratto come “*Armi da fuoco*” oppure i giocatori devono usare tratti più specifici come “*Pistole*”, “*Fucili*”, “*Mitra*” ecc.

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 è consigliabile sceglierne uno legato all'energia vitale. Alcuni esempi possono essere: “*Resistenza al dolore*”, “*Robustezza*”, “*Costituzione*” 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 (6x2=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.

A seconda del tipo di avventura il Narratore può decidere di aumentare l'energia vitale, concedendo un moltiplicatore più alto: ad esempio un x2.5, un x3 o un x4. Ad esempio per un'avventura epica o da super-eroi dei fumetti potrebbe andar bene un x3 o un x4.

Energia vitale e taglia (opzionale)

La taglia di una creatura può influire sulla sua Energia Vitale; nel gioco ciò si rende con un moltiplicatore più alto o più basso. Riportiamo qui sotto una tabella d'esempio.

Taglia	Moltiplicatore	Dimensioni
Piccolissima	x 1/2	15 cm o meno
Minuscola	x 1	15 cm – 60 cm
Piccola	x 3/2	60 cm – 1,20 m
Media	x 2	1,20 m – 2,40 m
Grande	x 3	2,40 m – 4,80 m
Enorme	x 4	4,80 m – 9,60 m
Mastodontica	x 5	9,60 m – 19,20 m
Colossale	x 6	19,20 m o più

Lista dei tratti

Spesso può essere più comodo fornire ai giocatori un elenco di tratti prestabilito, specialmente se si ha

intenzione di creare dei personaggi che verranno utilizzati per più avventure. Questo, oltre a facilitare la scelta ai giocatori, evita che nascano ambiguità sull'uso stesso dei tratti. Ogni Narratore può creare la propria lista nel modo che preferisce; per facilitare il lavoro qui di seguito proponiamo tre tipologie e metodi di lista.

Metodo 1: Lista veloce

Il minimo indispensabile per giocare. Poco realismo. Consigliato per partite improvvisate. Date ai giocatori un 10 un 8 e tutto il resto a 6 (tranne magia che è un tratto di disciplina).

- **Combattere:** determina l'abilità nel maneggiare armi e combattere a mani nude.
- **Condizione fisica:** (tratto di energia vitale) determina la forza fisica del personaggio e la sua Resistenza.
- **Percezione:** include i 5 sensi umani e l'abilità di intuire le intenzioni degli altri.
- **Agilità:** determina sia la scioltezza fisica che manuale, inoltre è alla base di tutte le abilità furtive.
- **Conoscenza:** raggruppa le conoscenze umane. Serve anche per risolvere problemi di diverse nature.
- **Magia:** (tratto di disciplina) è la capacità di usare le forze magiche.

Metodo 2: Lista semplice

Un elenco un po' più dettagliato, ma ridotto comunque all'osso.

Ha il vantaggio di non essere né troppo semplicistico né eccessivamente dispersivo.

- **Intelligenza:** capacità di comprendere e risolvere problemi, notare indizi particolari, ricordare notizie e informazioni, nascondersi e seguire tracce.
- **Riflessi:** (tratto di difesa) indica non solo la destrezza ma anche il modo in cui la coordinazione fisica influisce su varie azioni, come ad esempio guidare, pilotare, arrampicarsi, abilità furtive ecc. Stabilisce inoltre l'ordine di azione dei personaggi: chi ottiene il risultato maggiore su Riflessi inizia per primo.
- **Volontà:** è la capacità di reagire alla paura, allo stress, alle pressioni, al dolore fisico e alla tortura.
- **Capacità tecniche:** è la capacità di montare, costruire, sistemare e modificare apparecchi e hardware.
- **Fascino:** sottolinea l'aspetto fisico.
- **Empatia:** misura la capacità di avere buoni rapporti con gli altri. E' utile per convincere, sedurre o percepire le emozioni delle altre persone.

- **Costituzione:** (tratto di energia vitale) Taglia, Resistenza e Corporatura si basano sulla Costituzione.
- **Forza:** indica la forza fisica. Utilizzata sia nei combattimenti a mani nude che con armi da mischia (mazze, pugnali, spranghe ecc.)
- **Armi da fuoco:** è la capacità di usare armi da fuoco quali pistole, fucili, mitra ecc.
- **Armi pesanti:** capacità di usare lanciarazzi, lanciagranate, mine, esplosivi, ecc.
- **Armi da lancio e da tiro:** capacità di lanciare pugnali, tirare con l'arco, usare balestre ecc.
- **Magia:** (tratto di disciplina) capacità di usare le forze magiche.

Metodo 3: Lista articolata

Questo metodo propone una lista ampia e molto personalizzabile; come potete vedere si tende a fornire tratti specifici e a non generalizzare. E' comunque consigliabile raggruppare tratti che non sono completamente scindibili (p.e. "Leggere/Scrivere"). Potete associare più nomi allo stesso tratto per raggruppare caratteristiche o abilità simili e, al fine di facilitare la scelta ai vostri giocatori, potete raggruppare i tratti per tipologie. Adatto a giocatori e esperiti che sanno quello che vogliono.

Tratti d'attacco

- Uso [tipo d'arma]

Tratti di difesa

- Parata con [tipo d'arma]
- Destrezza/Agilità/Riflessi

Tratti di sotterfugio

- Ascoltare
- Cercare/Osservare
- Muoversi silenziosamente
- Nascondersi
- Rubare
- Scalare/Arrampicarsi
- Scassinare/Disattivare congegni (tratto di disciplina)

Tratti vari

- Arti marziali (tratto di disciplina)
- Cavalcare
- Costituzione/Resistenza/Robustezza (tratti di energia vitale)
- Forza/Lottare/Lanciare
- Guidare veicoli
- Guidare mezzi pesanti
- Intelligenza
- Intimidire/Carisma/Comando
- Leggere/Scrivere (tratto di disciplina)
- Magia (tratto di disciplina)
- Medicina/Guarire (tratto di disciplina)
- Nuotare
- Riparazione (tratto di disciplina)
- Sopravvivenza/Orientamento/Seguire tracce
- Uso della corda

Metodo 4: Lista parziale

Con questo metodo il Narratore decide alcuni tratti standard che ogni personaggio deve possedere. Nell'esempio qui sotto al giocatore vengono già forniti cinque tratti da scrivere sulla scheda; gli altri cinque vengono lasciati al giocatore.

Agilità (tratto di difesa)
Condizione fisica (tratto di energia fisica)
Percezione
Volontà
Forza/Lottare/Lanciare

Il metodo migliore

In definitiva un metodo non è necessariamente migliore di un altro, dipende tutto dal tipo di giocatori e dal genere di avventura. Sono possibili sfumature tra i vari metodi proposti.

Ad esempio per un'avventura futuristica potreste avere l'esigenza di articolare la lista per quanto riguarda le armi da fuoco e usare un unico tratto per le armi bianche, visto che, in un'avventura futuristica, difficilmente un personaggio sceglierà un tratto come "Uso Ascia".

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 + valore del 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 o contrapposte (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

Come esempio: scalare un parete di ghiaccio senza attrezzatura può essere classificata come azione impossibile, dunque il giocatore dovrà, tirando 2d6 e sommandovi il valore dell'abilità "Scalare", superare il valore 20.

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.

In alternativa potete decidere di stabilire l'iniziativa basandosi sul valore ottenuto dall'uso di un particolare tratto, ad esempio "Agilità". Chi ottiene il risultato maggiore inizia per primo, in caso di parità tirate un d6.

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 a vincere è il difensore, questo evita l'attacco e non subisce alcun danno. In caso di parità vince sempre il difensore.

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.

Esempio di combattimento

Prendiamo ad esempio i personaggi usati per l'esempio di partita (pag. 5) e vediamo esattamente in cosa consisteva il lancio di dadi effettuato durante lo scontro fra Kalin e lo gnoll.

Kalin: "Cerco di colpire la malefica creatura alle spalle mentre fugge."

[Vengono lanciati nuovamente dei dadi.]

Narratore: "Colpisci lo gnoll alla schiena, uccidendolo. Relis è dietro di te, ma il combattimento è ormai terminato. L'elfo alza la spada e lo scudo nella vostra

direzione, aspettandosi un nuovo attacco."

Il guerriero Kalin attacca lo gnoll con la sua spada. Kalin ha un valore di 10 nel tratto di "Uso Spada" mentre lo gnoll ha un valore di 8 nel tratto di difesa "Agilità". Il giocatore tira 2d6 per Kalin, totalizzando un 11 e ottenendo perciò un risultato di 21 (10+11=21). Il Narratore tira i dadi per lo gnoll ottenendo un 7 e totalizzando perciò 15 (8+7=15).

Kalin ha quindi colpito lo gnoll, in quanto il suo valore d'attacco, 21, è maggiore del valore di difesa dello gnoll, 15. Il giocatore calcola quindi lo scarto fra i due risultati, 21-15=6, e somma questo valore ai danni inferti con la spada. La spada causa 2d6 danni, quindi il giocatore tira i dadi e ottiene un 10 a cui somma 6. Totale: 16 danni.

Lo gnoll ha un'energia vitale di 14 (stabilita dal Narratore), quindi cade a terra morente.

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

Forniamo alcuni esempi di armi. Troverete un elenco più esaustivo nel manuale dedicato alle armi: il "GUS Weapons & Armours" (<http://run.to/icb>). 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

Avanzamento classico

Potete migliorare il valore dei vostri tratti accumulando punti esperienza. Otterrete un punto esperienza ogni volta che, usando un tratto, totalizzerete un doppio 1 o un doppio 6 dal lancio dei 2d6.

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. Ad esempio se avete un tratto con valore 9, dovete spendere nove punti per portarlo a 10.

In particolari situazioni il Narratore può anche concedere l'aumento di uno o più tratti senza l'impiego di punti esperienza. Ad esempio alla fine dell'avventura potrebbe concedere ai giocatori l'aumento di due tratti a loro scelta. Questo può andare bene per campagne epiche o super eroistiche.

Avanzamento controllato dal Narratore

Questo metodo alternativo di assegnazione dei punti esperienza prevede che sia il Narratore, a fine sessione, a distribuire tali punti. I pg, dunque, non otterranno punti esperienza per doppi 1 o doppi 6. In questo modo il Narratore ha maggior controllo sull'avanzamento dei personaggi e riuscirà a calibrare meglio l'avventura.

Questo metodo è consigliato per lunghe serie di partite in cui i pg rimangono sempre gli stessi..

Si consiglia di distribuire i punti esperienza nel modo seguente:

- **4 pe** per circa 5 sessioni (si assuma che una sessione di gioco duri circa 3-4 ore);
- **5 pe** per circa altre 10 sessioni;
- **6 pe** per altre 10 sessioni;
- **7 pe** per altre 10 sessioni;
- **8 pe** per altre 10 sessioni e così via.

Avanzamento tramite insegnamento (opzionale)

A discrezione del Narratore è possibile migliorare in gioco i propri tratti anche imparando da un maestro, che può essere un altro pg o un png. Il maestro, naturalmente, deve possedere un valore maggiore di quello dell'apprendista e si assume che quest'ultimo sia disposto a investire tempo e risorse nell'apprendimento.

L'insegnamento tuttavia si può applicare solo fino al raggiungimento di 7 punti nel tratto, dopo non si può più migliorare attraverso questo metodo, ma solo attraverso l'esperienza.

In definitiva il maestro tira sul tratto da insegnare e calcola lo scarto (anche negativo se fallisce) da difficoltà normale (14). L'apprendista usa poi lo scarto del maestro come bonus (o malus) in un tiro di difficoltà normale (14), sempre sullo stesso tratto. Se il tiro ha buon esito l'apprendista impara e aumenta di 1 punto il valore del suo tratto.

Ogni valore da raggiungere nel tratto richiede 1 settimana per essere imparato, meno 1 giorno per ogni punto di scarto ottenuto dell'apprendista. Ad esempio per portare il tratto da 3 a 4 ci vogliono minimo 4 settimane di allenamento con un maestro.

Altro materiale per GUS

Potete trovare altro materiale per GUS, come avventure, ambientazioni ed espansioni, al sito <http://run.to/icb>.

Potrebbero esservi utili, ma non indispensabili i manuali dedicati alla magia (GUS Magic) e alle armi e armature antiche, moderne e futuristiche (GUS Weapons & Armours). Sempre sul sito è possibile scaricare inoltre la versione light di GUS, di sole due pagine.



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.

