

GUS

Gdr Universale Sperimentale

Weapons & Armours

v. 1.05

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

SOMMARIO

Indice generale

NOTE GENERALI.....	3
LEGENDA.....	3
ARMI BIANCHE.....	4
Tipo.....	4
Mod.....	4
Armi da combattimento.....	4
Armi speciali (a discrezione del Narratore).....	4
ARMI DA TIRO.....	5
Tipo.....	5
Arco.....	5
Arco composito.....	5
Balestra.....	5
Balestra pesante.....	5
Cerbottana.....	5
Fionda.....	5
Shuriken.....	5
Spara chiodi.....	5
ARMI DA FUOCO ANTICHE.....	5
Tipo.....	5
Archibugio.....	5
Cannone.....	5
Colubrina grande.....	5
Colubrina media.....	5
Colubrina piccola.....	5
Fucile a miccia.....	5
Moschetto.....	5
Pistoletto.....	5
Terzetta.....	5
ARMI DA FUOCO MODERNE.....	5

PISTOLE.....5
 Modello.....5
FUCILI.....6
 Modello.....6
SHOTGUNS & PALLETTONI.....6
 Modello.....6
MITRAGLIATRICI.....7
 Modello.....7
ARMI PESANTI.....7
 Modello.....7
PROIETTILI SPECIALI.....7
 Tipo.....7
ARMI AD ENERGIA FUTURISTICHE.....7
 ARMI LASER.....7
 Tipo.....7
 ARMI GAUSS.....8
 Tipo.....8
 ARMI TESLA.....8
 Tipo.....8
 ARMI AL PLASMA.....8
 Tipo.....8
 ARMI AD ANTIMATERIA.....8
 Tipo.....8
 ALTRE ARMI.....8
 Tipo.....8
ARMATURE.....9
 MEDIEVALL.....9
 MODERNE.....9
 FUTURISTICHE.....9

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.

Note generali

Combattere con 2 armi: per combattere con due armi entrambe le armi devono poter essere usate ad una mano. In questo caso si avrà una penalità di -1 sulla prima -2 sulla seconda.

Sparare più colpi: Per sparare più colpi con armi da fuoco o a energia (che non possiedono la raffica) si applica un malus al tiro di -1 per ogni colpo sparato. Ad esempio per sparare tre colpi in un singolo round si devono fare tre tiri con un -3 al tratto impiegato per quell'arma.

Prendere la mira: Con armi da fuoco, tiro e lancio è possibile mirare. Per ogni round di mira si prende un +1 al tratto, per un massimo di +2.

Legenda

Mani: indica quante mani servono per usare l'arma.

Danni: indica i danni causati dall'arma.

Mod: indica il valore da sommare o sottrarre al tratto usato per quell'arma.

Gittata: la gittata delle armi è espressa in metri ed è considerata media.

La massima gittata raggiungibile è pari al doppio del valore della gittata media.

Per ogni 50% di incremento della gittata si riceve un malus di -1 al tratto. (max -2).

Combattere in corpo a corpo con armi da tiro causa un malus di -2.

Sparare a bruciapelo con armi da fuoco o a energia conferisce un bonus di +2. Il bruciapelo si applica quando si spara entro 1,5 metri dal bersaglio. Non si applica il bonus del bruciapelo se ci si trova in lotta corpo a corpo.

Modello: indica il nome dell'arma.

Azione: indica la modalità di fuoco o il tipo d'arma.

- **A energia**
- **A miccia:** richiede l'utilizzo di polvere da sparo e acciarino.
- **A pietra focaia:** richiede l'utilizzo di polvere da piombo.
- **Colpo singolo:** l'arma spara un solo colpo alla volta, poi deve essere ricaricata.
- **Doppia canna:** l'arma possiede due canne e può sparare 1 o 2 colpi nello stesso round.
- **Inserimento:** i colpi vano inseriti uno alla volta (tipico dei vecchi fucili).
- **Pompa:** tipico dei fucili a pompa. Dopo ogni colpo bisogna azionare la pompa del fucile per sparare di nuovo.
- **Raffica:** Un'arma in modalità raffica da un +1 al tratto ogni 5 colpi sparati, per un massimo di 30 colpi. Quando si esegue una raffica si effettua un tiro sul tratto dell'arma con difficoltà *media* (14); lo scarto indica quanti colpi vanno a segno. Il giocatore distribuisce a piacere questi colpi sulle vittime, che devono effettuare un tiro sul tratto di difesa con difficoltà *media* (14). Ogni punto di scarto è un colpo schivato dalla vittima. Poiché una raffica manca di precisione lo scarto non va sommato ai danni.
- **Revolver:** capienza di colpi bassa; di solito la ricarica viene effettuata inserendo un colpo alla volta.
- **Semi automatica:** Si ricaricano usando caricatori. Hanno di solito più colpi rispetto ai revolver.

Calibro: indica il diametro del proiettile per quell'arma. Se il numero è preceduto da un punto l'unità di misura è espressa in pollici (es. .44 sono 0,44 pollici)

Colpi: indica il numero massimo di colpi contenuti nell'arma, da un caricatore o da una batteria.

Mod: indica il valore da sommare o sottrarre al tratto per quell'arma.

Anno/Secolo: l'anno o il secolo di fabbricazione dell'arma.

Armi bianche

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata
Armi semplici				
Bottiglia, Lametta, Frusta, Guanti torchiati	1	1d3	0	10 se scagliabile
Pietra, Guanto di ferro chiodato	1	1d6	0	10 se scagliabile
Bastone, Coltello da cucina	1	1d6+1	0	10 se scagliabile
Randello, Coltello a serramanico	1	1d6	+1	10 se scagliabile
Clava, Coltello da caccia, Sedia, Catena	1	1d6+2	0	10 se scagliabile
Mazza da baseball, Pugnale, Falcetto	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile
Armi da combattimento				
Bastone ferrato, Spranga di ferro, Spada corta, Machete, Accetta, Nunchaku	1	1d6	+2	10 se scagliabile
Mazzafrusto, Gladio, Daga, Piccone	1	1d6+3	0	10 se scagliabile
Mazza ferrata, Spada, Ascia, Lancia, Sciabola	1	2d6	0	10 se scagliabile
Maglio, Scimitarra, Ascia da battaglia	1	2d6+2	-1	10 se scagliabile
Martello da guerra, Falchion, Flamberga, Falce da guerra, Tridente	2	3d6	-1	10 se scagliabile
Maglio grande, Spada grande, Ascia grande, Alabarda, Lancia pesante	2	4d6	-2	10 se scagliabile
Armi speciali (a discrezione del Narratore)				
Katana	1	2d6	+1	/
Wakizashi	1	1d6+3	+1	/
Naginata	2	3d6	0	/
Motosega	2	2d6+4	-1	/
Spada bastarda	1	1d6+3	0	/
	2	2d6	+1	
Catena da guerra	2	2d6+3	-1	3

Armi da tiro

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata
Arco	2	2d6	0	50
Arco composito	2	2d6+3	-1	75
Balestra	2	2d6	0	50
Balestra pesante	2	3d6	-1	75
Cerbottana	1	1d6	+1	10
Fionda	1	1d6+2	0	30
Shuriken	1	1d3	+3	10
Spara chiodi	1	1d6+1	+1	3

NOTE:

- La balestra pesante richiede 1 round per essere ricaricata.

Armi da fuoco antiche

Tipo	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Secolo
Archibugio	A miccia	Palla	1	2d6	+1	80	XVI
Cannone	A miccia	Palla, 16 cm	1	10d6	0	500	XV
Colubrina grande	A miccia	Palla, 12 cm	1	8d6	0	700	XVI
Colubrina media	A miccia	Palla, 7 cm	1	6d6	0	400	XVI
Colubrina piccola	A miccia	Palla, 2,5 cm	1	4d6	0	400	XVI
Fucile a miccia	A miccia	Palla	1	2d6+1	0	50	XV
Moschetto	A pietra focaia	Palla	1	2d6	+1	80	XVII
Pistoletto	A pietra focaia	Palla	1	2d6+2	0	30	XVI
Terzetta	A pietra focaia	Palla	1	2d6+2	0	30	XVII

NOTE:

- Tutte queste armi richiedono 1 round per essere ricaricate.
- Il proiettile viene inserito dalla bocca della canna.
- Le esplosioni dei colpi di cannone colpiscono in un'area di 3m di raggio.

Armi da fuoco moderne

Pistole

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Beretta M92	Semi automatica	9mm	15	2d6+2	0	50	1976
Colt Commander	Semi automatica	9mm	7	2d6+2	0	50	1979
S&W 1056	Semi automatica	9mm	12	2d6+2	0	50	1983
Ruger Mark II	Semi automatica	.22	4	1d6+1	+2	75	1982
Ruger Single Six	Revolver	.22	6	1d6+3	+1	50	19??
S&W 317	Revolver	.22	7	1d6+3	+1	50	19??
Derringer	colpo singolo	.25	1	1d6+4	+1	15	1920
Beretta Cougar	Semi automatica	.38	7	2d6+2	0	50	1934
Colt Cobra	Revolver	.38	6	2d6+2	0	50	196?
Colt Viper	Revolver	.38	6	2d6+2	0	50	1977

S&W M 649	Revolver	.38	5	2d6+2	0	50	19??
Colt Anaconda	Revolver	.44	6	2d6+4	-1	50	196?
Desert Eagle 44	Semi automatica	.44	8/10	2d6+4	-1	50	19??
Ruger Redhawk	Revolver	.44	6	2d6+4	-1	50	19??
S&W 29	Revolver	.44	6	2d6+4	-1	50	19??
Colt Detective II	Revolver	.357	6	3d6+1	-1	50	195?
Colt Python	Revolver	.357	6	3d6+1	-1	50	1955
Ruger GP100	Revolver	.357	6	3d6+1	-1	50	19??
S&W 649	Revolver	.357	5	3d6+1	-1	50	19??
Ruger .500 Magnum	Semi automatica	.500	5	4d6+1	-2	50	197?
Colt Navy	Revolver	.36	6	1d6+3	+1	25	1851
Colt Cavalry	Revolver	.44	6	2d6+2	0	50	1873
Allens & Weeklock	Revolver	.44	4	2d6+2	0	75	1855
Colt Navy Revolver	Revolver	.44	6	2d6+2	0	50	1860
Remington 44	Revolver	.44	6	2d6+2	0	50	1858
S&W 44	Revolver	.44	6	2d6+2	0	50	1873
Colt 45 Peacemaker	Revolver	.45	6	2d6+4	-1	50	1873
S&W Army	Revolver	.45	6	2d6+4	-1	50	1869

NOTE:

- **Anno:** In grassetto vengono indicate le date delle armi precedenti al 1900; potrebbe esservi utile per un'ambientazione western.

Fucili

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Remington Sport 74	Semi automatica	.30-06	4	2d6+2	+1	100	1984
Winchester M70	Inserimento	.30-06	5	2d6+2	+1	100	1936
M-16	Raffica	5.56	30	3d6	0	100	197?
Colt M4 Carabina	Semi automatica	5.56 NATO	20	3d6	0	100	1982
Tambu 4 Assault	Semi automatica	5.56 NATO	22	3d6	0	100	198?
Sternmeyer NHR	Semi automatica	7.62N	25	4d6	-1	100	19??
Kalashnikov	Raffica	9mm	30	2d6+2	0	100	1983
Remington 2 canne	Doppia canna	.44	2	2d6(x2)	0	100	1866
Winchester 44	Inserimento	.44	15	2d6	+1	100	1866
Winchester yellowboy	Inserimento	.44	12	2d6	+1	100	1866
Henry	Inserimento	.45	6	3d6	0	100	1860
Sharps Big 50	Colpo singolo	.50	1	3d6+2	+1	200	1848

Shotguns & Pallettoni

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Massberg 500ATP8	Pompa	12	6/8	2d6	+2	25	1977
Winchester M50	Semi automatica	12	2	2d6	+2	25	1945
Perazzi MX-20	Doppia canna	20	2	2d6+2d6	+2	25	1986
Winchester	Colpo singolo	.00	1	2d6	+2	25	1860

NOTE:

- Gli shotgun sparano una rosa di pallini che possono colpire più avversari in un'area di 3m.

- **Canne segate:** si possono ridurre le canne degli shotgun; si perde il bonus +2, ma si ottiene una rosa di pallini più ampia. In questo caso se il bersaglio schiva il colpo subisce la metà dei danni a cui può sottrarre lo scarto negativo.

Mitragliatrici

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Ingram M11	Raffica	.380 ACP	32	2d6	+1	50	1970
M1 Thompson	Raffica	.45 ACP	30	3d6	-1	50	1942
Colt	Raffica	9mm	32	2d6+2	0	50	1987
Uzi SMG	Raffica	9mm	20	2d6+2	0	50	196?
Gatling su treppiede	Raffica	.44	nastro	2d6+3	0	50	1862
Hotchkiss su treppiede	Raffica	20mm	nastro	3d6	0	50	1898

Armi pesanti

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Colt M70 Minigun	Raffica	7.6N	nastro	4d6	0	100	19??
Lanciarazzi 67mm	Colpo singolo	67mm	1	6d6	+1	500	19??
Lanciarazzi 90mm	Colpo singolo	90mm	1	8d6	+1	700	19??

NOTE:

- Le esplosioni dei lanciarazzi colpiscono in un'area di 3m di raggio.

Proiettili speciali

Tipo	Danni	Note
.357 Magnum X	+2 ai danni	Colpo potenziato per le pistole .357
Dum Dum esplosivi	+1d6 ai danni	Usati per la caccia all'elefante
Penetranti	Dimezzano le protezioni	
Traccianti	/	Lasciano una linea di fumo rosso

NOTE:

- Tutti i seguenti proiettili sono molto costosi e illegali.

Armi ad energia futuristiche

Armi laser

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Pistola laser	A energia	15	2d6+1	+1	100
Fucile laser	A energia	30	1d6+3	+2	200
Mitragliatore laser	A energia, Raffica	100	2d6+1	+1	100
Cannone laser	A energia	1	9d6	+1	8000

NOTE:

Le armi laser non hanno caricatori, ma usano celle di energia. Queste armi sono molto precise e hanno anche una buona lunghezza di tiro.

Armi Gauss

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Fucile Gauss	A energia	50	5d6	0	200
Cannone Gauss	A energia	2	12d6(x2)	0	4000

Note:

Le armi Gauss funzionano come acceleratori di particelle sfruttando l'elettromagnetismo di grosse bobine magnetiche. Possono quindi accelerare piccoli proiettili a velocità ed energie di impatto incredibili. Anche queste armi però hanno bisogno di celle d'energia per funzionare.

Armi Tesla

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Folgoratore (pistola)	A energia	5	2d6+3	+1	10
Fucile Tesla	A energia	10	3d6	+2	20
Cannone Tesla	A energia	1	8d6	+2	1000

Le armi tesla funzionano come macchine fotovoltaiche che sono in grado di lanciare potenti archi elettrici a mo' di fulmine. Non hanno una grande gittata e sono usate solitamente in attacchi ravvicinati.

Armi al plasma

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Fucile al plasma	A energia	5	7d6	-1	100
Cannone al plasma	A energia	1	16d6	-1	6000

NOTE:

Le armi al plasma sono grosse e voluminose e sparano sfere di gas altamente ionizzato ad altissima temperatura. Sono devastanti e annichiscono qualsiasi strato di materia. I colpi però sono lenti e imprecisi. Queste armi richiedono un round di riposo per il raffreddamento ogni volta che sparano. Quindi si può sparare solo a round alterni.

Armi ad antimateria

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Cannone ad antimateria	A energia	1	40d6	0	5000

NOTE:

L'antimateria è difficile da produrre e costosa da mantenere; le armi ad antimateria sono quindi molto grandi e richiedono l'impiego di moltissima energia per essere utilizzate. Non esistono armi ad antimateria "portatili", ma solo grossi cannoni per astronavi. Queste enormi armi possono sparare solo dopo due round di riposo dal precedente colpo. Inoltre su un'astronave quando viene usato il cannone ad antimateria non possono sparare nello stesso round altre armi ad energia.

Altre armi

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Spada laser	A energia	/	4d6	-1	/
Storditore	A energia	10	*	0	1
Spada al plasma	A energia	5	4d6	0	/
Fucile EMP	A energia	20	3d6*	0	50

- **Storditore:** Spara fasci di energia verde che stordiscono la vittima. Funziona solo se si mira alla testa. Le armature in dotazione della polizia e le tute di sopravvivenza hanno caschi che proteggono dagli effetti degli storditori.
- **Spada al plasma:** è simile alla spada laser, ma il suo getto di gas ionizzato consuma molta energia e si deve sostituire la cella di energia ogni 5 colpi.
- **Fucile EMP:** è un'arma ad impulsi elettromagnetici che è in grado di danneggiare le apparecchiature e i mezzi elettronici che colpisce. Non causa danni agli esseri viventi, ma se usata contro robot o cyborg li danneggia per 3d6.

Armature

Medievali

Tipo	Protezione	Mod
*Cuoio	1d3	0
*Scaglie	1d6	-1
*Maglia	2d6	-2
*Piastre	3d6	-3
Scudo	1	0
Scudo medio	3	-1
Scudo grande	5	-2

(*)Contro le armi bianche dividere a metà il risultato di protezione.

(*) Contro armi da fuoco dividere a metà il risultato di protezione.

Moderne

Tipo	Protezione	Mod
Corpetto di cuoio	1d3	0
*Giubbotto antiproiettili	1d6	-1
*Vestiti in kevlar	2d6	-2
*Armatura militare	3d6	-3
Scudo antisommossa	5	-2

(*) Contro le armi bianche dividere a metà il risultato di protezione. In più tutte le armature moderne dimezzano il risultato di protezione contro armi ad energia.

Futuristiche

Tipo	Protezione	Mod
*Tuta di sopravvivenza	1d3	0
*Ad assorbimento	1d6	-1
*A placche deflettenti	2d6	-2
Da guerra intergalattica	3d6	-3
Scudo d'energia	5	-2