

# GUS God

## v1.0

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

### Prefazione

6 Marzo 2004 - prima stesura  
18 Marzo 2004 - v1.0

#### Gus, Crediti e Precisazioni

Gus è reperibile sul sito: <http://run.to/icb> ed è opera di Gabriele Pellegrini Alias TheKeeper. Non si intende offendere la sensibilità religiosa di nessuno con questa opera. Sia Gabriele Pellegrini che Martinelli Alberto si scusano in anticipo con chiunque si ritenga offeso da Gus God. Gus, e Gus God sono dei giochi, e come tali vanno affrontati.

#### Cos'è Gus?

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>

#### Cos'è Gus God?

Gus God è un'estensione pensata per Gus, dove i giocatori, interpretando delle divinità, interagiscono con il mondo che essi stessi hanno partecipato a creare, sfruttando le creature mortali, o aiutandole.. questo dipende da loro!

#### Lo scopo delle partite a Gus God

Lo scopo delle partite a Gus God, è quello di trovare una via di fuga alla realtà in cui sono imprigionati, e con cui possono interagire tramite gli elementi che comandano o le proprie manifestazioni mortali, gli avatar.

#### Un gdr senza Narratore? MasterLess?

Un punto importante di Gus God, è che **NON** c'è un Narratore o Master come lo si voglia definire: scelte che richiedono l'intervento esterno, o reazioni ad azioni dei giocatori dovrebbero essere date di comune accordo tra tutti i giocatori, rendendo a tutti gli effetti Gus God un gioco

MasterLess. Se questo causa dei problemi, o non si riesce a giungere mai ad un compromesso, allora è meglio scegliere un giocatore e dargli il ruolo di Narratore. Solitamente le scelte vanno decise in modo concordato, perché chi propone non giudica il risultato delle azioni intraprese.. e si ricorda dei torti subiti!

#### Lo spirito delle partite a Gus God

Le partite a Gus God dovrebbero essere, con l'andare del tempo, sempre più complesse, con molti interventi divini nella vita dei mortali, nella loro società e nel loro modo di pensare.

Ma non solo questo! Affidare ad un gruppo di mortali la ricerca dell'oggetto divino che uno dei giocatori ha deciso di nascondere nel mondo per paura che venga usato contro di lui, può dare, nel corso dei turni, l'inizio a leggende di vario genere!

Gli scontri tra grandi eserciti possono essere decisi dall'apparizione di un avatar di una divinità, o da prodigi che scoraggiano il nemico. Razze, popoli, nazioni, singoli individui possono cercare gloria nel mondo, oppure cercare di distruggere le stesse divinità.. non sarebbe forse questa la soluzione ultima?

#### I piani di gioco di Gus God

Gus God va giocato su differenti livelli di gioco. Il livello divino, dove i giocatori, impersonando direttamente le divinità, comunicano, facendo guerre, sfidandosi, aiutandosi, interpretando! Il livello mortale, dove i giocatori interagiscono con il mondo fisico, creano razze, imperi, oggetti, leggende, religioni, culti, ecc.. dove l'intrigo, e le capacità dei giocatori vengono messe a dura prova!

Il livello dell'avventura, dove si possono interpretare grandi eroi, o gli stessi avatar, alla guida di intere nazioni, o alla ricerca della soluzione al loro più grande problema. Una dimensione di gioco affascinante, dove l'avventura, l'azione e l'interpretazione possono davvero trovare libero sfogo!

## Creazione di una divinità

Come viene specificato nel manuale base di Gus, in fase di creazione del personaggio (in questo caso della divinità) definisce una serie di tratti che lo caratterizzano. Questo concetto è ampliato da Gus God, invitando il giocatore per prima cosa a scegliere uno dei sei elementi a cui fa riferimento, e che sarà fondamentale per distinguere i suoi poteri da quelli delle altre creature divine.

Gli elementi sono:

**Acqua:** controllo evolutivo su tutte le creature che vivono nelle acque, controllo delle acque, ovunque esse siano

**Terra:** controllo evolutivo sulle creature che vivono sotto la terra e sopra la terra, controllo della terra stessa

**Aria:** controllo evolutivo delle creature che vivono nell'aria, controllo dei venti e dell'atmosfera

**Fuoco:** controllo della temperatura ovunque, controllo sulla evoluzione delle creature dotate di intelligenza ovunque esse siano

**Luce** (inteso come guarigione, forza creatrice della natura): controllo della quantità di luce ovunque, controllo delle creature che si nutrono di luce

**Tenebra** (intesa come distruzione, forza che disfa della natura): controllo della quantità di tenebra ovunque, controllo delle creature che si nutrono di tenebra

Come si può vedere, scegliere un elemento rispetto ad un altro, influenza di molto la partita: in particolare il controllo sull'elemento del fuoco, influenza di molto tutta la partita, visto che le creature mortali che possono aiutare i giocatori devono essere dotate di intelligenza, ed è possibile solamente tramite l'aiuto del giocatore che ha scelto questo elemento come riferimento.

### Se non vi sono abbastanza giocatori

Trovare sei giocatori per giocare a GUS God può essere difficile, e quindi potrebbe essere utile da parte di alcuni giocatori impersonare dei png divinità che interagiscono con i giocatori, e che hanno una predisposizione sugli elementi "non coperti" dai giocatori, in modo da poter influire

nel corso della partita a GUS God. Questi giocatori "fittizi", dovrebbero agire come esseri che preservano l'equilibrio tra tutti i giocatori.

### Lista dei Tratti

Di seguito fornisco una Lista parziale di Tratti (vedi regolamento base di Gus), utili alla creazione del personaggio. Ai valori di certi tratti molto importanti sono associati dei poteri specifici.

**ATTENZIONE:** un giocatore per la sua entità non può scegliere tratti che sono contrastanti in termini di elementi, seguendo il seguente schema:

- Luce contro tenebra
- acqua contro fuoco
- terra contro acqua
- aria contro luce
- tenebra contro fuoco
- luce contro fuoco

### Controllo degli elementi

Questi tratti si riferiscono all'influenza che avrà la divinità creata dal giocatore su un certo elemento. Da notare come ogni giocatore ha al massimo 2 tratti di controllo sugli elementi, sempre che non siano contrastanti.

#### Acqua:

Meno di 6, controllo minimale su questo elemento, solamente pochi effetti, es: far uscire l'acqua da un bicchiere, ecc..  
6, provocare il tracimare di un torrente, piccoli laghi  
7, alzare le maree, piccole tempeste, far tracimare fiumi  
8, provocare tempeste marine, far ribaltare navi, rendere impossibile la navigazione, creare laghi facendo tracimare fiumi, ecc...  
9, provocare onde gigantesche, maremoti in grado di distruggere intere città, ecc...  
10, sommergere una certa quantità di terra emersa con l'oceano

#### Aria

meno di 6, far alzare una lieve brezza  
6, far alzare un vento moderato, evitare la caduta nel vuoto a qualsiasi cosa  
7, creare un forte vento, in grado di sradicare alberi  
8, creare un vento fortissimo in grado di sradicare delle case  
9, creare tornadi in grado di spazzare via una città, creare tempeste dal grande potere distruttivo

10, creare uragani di spaventosa potenza in gradi distruggerle tutto al loro passaggio, provocare tempeste con fulmini

### **Fuoco**

meno di 6, controllo di piccoli fuochi da campo

7, controllo di incendi di modeste dimensioni

8, provocare incendi di grandi dimensioni

9, provocare incendi distruttivi, in grado di cancellare città

10, provocare incendi di dimensioni storiche, alzare la temperatura fino alla fusione di ogni elemento

### **Terra**

meno di 6, piccole scosse telluriche, innoque

7, creazione di grandi cavità sotterranee

8, terremoto in grado di distruggere un quartiere di una città, creazione di una regione sotterranea

9, terremoto di grado 8, in gradi di cancellare una città, fenditure nella terra

10, terremoto di grado 10, in grado di cancellare intere regioni, voragini enormi nella terra

### **Luce**

meno di 6, controllo marginale sulla luce di una torcia

7, controllo sulla quantità di luce di una città

8, controllo sulla quantità di luce di una regione

9, controllo sulla quantità di luce di un continente (es. creare eclissi)

10, portare la luce anche dove vi è tenebra (es. nel lato non esposto al sole), distruggere qualsiasi creatura delle tenebre

### **Tenebra**

meno di 6, controllo sulla tenebra in una stanza

7, portare le tenebre su una città

8, portare le tenebre su una regione

9, portare le tenebre su un continente (es. creare eclissi)

10, portare tenebra anche in pieno giorno (es. lato esposto di un pianeta al sole), distruggere qualsiasi creatura della luce

### *Controllo della evoluzione*

I tratti che controllano l'evoluzione delle creature viventi sono molto importanti, ed il loro uso è molto particolare: piccoli cambiamenti fisici, psicologici, di comportamento di adattamento ad

un certo ambiente, possono essere introdotti usando questi tratti.

**Creature marine** (elfi marini, balene, pesci, anfibi, mostri marini, ecc...)

**Creature terrestri** (mammiferi, anfibi, insetti, ecc...)

**Creature volanti** (draghi, matincore, ecc...)

**Creature di luce** (angeli, ecc...)

**Creature di tenebra** (demoni, non morti, ombre, ecc...)

**Dotate di intelligenza** (uomini, elfi, nani, orchi, draghi, ecc...)

### *Avatar*

L'avatar di una divinità è la sua forma mortale. Ogni avatar è diverso, unico nell'aspetto e nei poteri: questi tratti sono solamente un suggerimento sui tratti obbligatori che deve avere ogni avatar, e che influenzeranno le creature create dalla divinità.

**Saggezza** (influisce sulla saggezza delle creature create dalla divinità)

6 o meno: le creature saranno avventate, pronte all'avventura, più allo scontro fisico che al pensare

7-8: le creature saranno capaci ancora di grandi imprudenze, ma anche di grandi pensieri, capacità di autonalisi

9-10: le creature saranno votate a sviluppare una grande filosofia, ad interrogarsi su quello che le accade intorno, a valutare ogni alternativa

**Intelligenza** (sulla intelligenza)

6 o meno: le creature plasmate saranno brutali di comportamento, poco fini ed incapaci di studiare seriamente un problema, o di progredire

7-8: le creature saranno avvezze allo studio, ma prediligeranno ancora l'uso del corpo rispetto alla mente per risolvere un problema

9-10: le creature saranno capaci di studiare a fondo un problema, di cercare ogni indizio, e saranno capaci di grandi scoperte

**Forza** (sulla forza)

6 o meno: le creature non eccelleranno nelle doti fisiche e probabilmente nello scontro corpo a corpo saranno sempre battute dalle creature più forti [di solito avranno taglia piccola, tipo quella di un bambino umano]

7-8: le creature saranno in grado di sviluppare una discreta forza, di sollevare dei pesi e di

correre discretamente velocemente. [taglia normale, tipo uomo adulto, 1.80]  
9-10: le creature saranno dotate di una forza che non ha eguali, in grado di sviluppare capacità fisiche (forza, sollevamento, pressione, velocità) enormi [taglia enorme, sopra i 3 metri]

#### **Volontà** (sulla volontà)

6 o meno: creature svogliate, incapaci di prendere posizione, saranno distratte molto presto da un compito, e attratte da altri problemi..  
7-8: sapranno concentrarsi su un compito, ma qualche volta perderanno la strada, e non saranno capaci di riprendere da dove si erano interrotti.  
9-10: le creature non si arrenderanno mai, in nessuna situazione. Saranno capaci anche di enormi sacrifici pur di portare a termine un compito in cui si sono buttate

#### **Magia** (vocazione alla magia)

6 o meno: incapaci di usare la magia  
7-8: uso normale della magia  
9-10: maestri della magia, viene annullato ogni punteggio in tecnologia da parte di quella razza (la tecnologia viene usata da pochissimi individui)

#### **Tecnologia** (vocazione alla tecnologia)

6 o meno: incapaci di innovazioni tecnologiche  
7-8: la civiltà è basata sul progresso della tecnologia, e su nuove invenzioni  
9-10: maestri della tecnologia, viene annullato ogni punteggio in magia da parte di quella razza (si perde l'uso della magia, rimane solo a pochissimi individui)

Altri tratti per un avatar potrebbero essere:

**Uso di armi mortali** (capacità di usare efficacemente qualsiasi arma mortale)

**Uso di armi divine** (ogni arma forgiata da un essere superiore)

**Presenza mortale** (dotare l'avatar di presenza per i mortali, camminare tra di loro..determina i pf dell'avatar, si consiglia di moltiplicare per 5 il valore di questo tratto per determinare i punti vita dell'avatar)

**Forgiare oggetti divini** (permette di costruire oggetti divini)

**Predire il futuro** (possibilità di vedere avvenimenti futuri, che poi si possono

realizzare o meno)

#### **Altre caratteristiche di un essere divino**

Come bene si può capire, questo documento non può coprire ogni singolo aspetto di un essere divino: i giocatori sono invogliati quindi a creare i loro tratti, sia che influenzino il mondo materiale, che quello divino, o quello dell'evoluzione delle creature.

Detto questo, ogni giocatore si deve segnare un tratto obbligatorio, chiamato fede, con valore iniziale pari a 5. Il tratto fede cerca di rappresentare numericamente quanto è rispettata, temuta, adorata una divinità in Gus God, dai suoi adoratori mortali. Indicativamente il valore di fede varia da 0 (ignorata) a 10 (divinità monoteistica): la fede servirà ad ogni giocatore per imporre la sua volontà sulla materia, per richiamare il suo avatar, ecc...  
Uno schema di massima su cosa si può fare con ogni valore di fede è riportato qui sotto:

Valore	Cosa è possibile fare
1	Usare i poteri fino al 1 punto del tratto del proprio elemento
2	Usare i poteri fino al 3 punto del tratto del proprio elemento
3	Usare i poteri fino al 4 punto del tratto del proprio elemento
4	Usare i poteri fino al 5 punto del tratto del proprio elemento
5	Creare una stirpe, Evocare un Avatar, controllare l'evoluzione in base al proprio elemento (non perfetto), usare i poteri fino al 7 punto del tratto del proprio elemento
6	Indirizzare lo sviluppo di una stirpe, Controllo perfetto dell'evoluzione delle creature in base al proprio elemento
7	Usare i poteri fino all'8 punto del tratto del proprio elemento
8	Forgiare oggetti divini, usare oggetti divini
9	Usare i poteri fino al 9 punto del tratto del proprio elemento, Predire il futuro con l'Avatar
10	Usare i poteri fino al 10 punto del tratto del proprio elemento

### **Aumentare il punteggio in fede**

Come ogni altro tratto, il punteggio di fede è aumentato tramite i punti esperienza. Vista però l'importanza e la variabilità del punteggio del tratto fede, lo si considera come un tratto speciale, e ai fini del gioco, può essere abbassato o alzato, anche durante una partita, se i giocatori riescono a trovare un punto di accordo comune su questo punto. Questi abbassamenti non possono mai superare il valore di 1 punto a sessione, e possono essere annullati tramite l'uso dei punti esperienza.

### **Altre caratteristiche divine**

Fino a questo punto Gus God ha trattato delle caratteristiche legate al regolamento, al funzionamento di un essere divino, ma c'è molto altro!

Un essere divino ha un carattere, una aspirazione, un modo di comportarsi con i propri pari.

La seguente lista di domande può essere utile per caratterizzare al meglio la propria "divinità", ma può essere anche molto utile in seguito come storico delle azioni della propria divinità.

Qual è l'aspetto comune della divinità nei confronti mostri agli altri esseri divini? (grande e maestoso, piccolo e sfuggente, ecc..)

Qual è l'aspetto dell'avatar? (un gigante di ferro, un uomo muscoloso, un pacifico vecchietto, una donna dalle curve mozzafiato, ecc...)

Cosa succede quando l'avatar entra nel mondo mortale? (fulmini, eclissi, ecc..)

La divinità preferisce rimanere in disparte nelle questioni divine e mortali o farne attivamente parte? (si impiccia in ogni affare, o interviene solo quando ve n'è la massima necessità?, ecc..)

La divinità ha una razza prediletta, un popolo? (se sì quale? Quali usi sono consuetudini presso questo popolo?)

Con quel nome la divinità viene chiamata presso i vari popoli? (il saggio, il traditore, lo straniero, il fabbro, il guerriero, la madre, ecc...)

Esiste un culto organizzato che professa il credo della divinità? (se sì, in quali nazioni?, quali sono le basi di questo culto?, ecc..)

Si sono mai combattute guerre per la divinità? (se sì, dove?, quando?, per quel motivo?)

La divinità ha mai creato, o posseduto oggetti dal potere divino? (quali poteri avevano, quale aspetto avevano, ecc..)

Vi sono oggetti, libri, reliquie di eroi, legati in qualche modo alla divinità? (dove sono questi antichi testi, santuari, ecc..)

## Una partita a Gus God

I giocatori si trovano in su questo mondo, ancora in formazione: possono provare ad usare i loro immensi poteri, plasmando continenti, nazioni, e dando vita a creature non intelligenti e intelligenti. E qui inizia il bello: ogni giocatore risiede ad un certo elemento, e quindi saranno necessari patti per creare creature molto forti (es. drago dopo), patti che inevitabilmente poi non saranno mantenuti.

I torti diventano storia, guerre, leggenda, mito: le creature intelligenti prima o poi verranno create da un giocatore, e da quel momento la storia inizia.

Ogni giocatore può influenzare la storia di quella o di quell'altra razza, donando grazie o disgrazie con i suoi poteri, facendosi amare od odiare, aumentando il suo potere, o perdendolo.

Usando le risorse dei mortali per trovare un modo per scappare da questo mondo, per morire, per venire sconfitto definitivamente.

Via via che i round, le sessioni passano, i mortali, se portati sulla strada giusta si evolveranno verso forme di vita e di società superiori, aumentando la loro conoscenza della magia, della tecnologia, perdendo fede in qualche vecchio dio (giocatore), combattendosi contro di loro.

Tutto questo è GUS God.

### Plasmare un mondo

Per semplicità nel gioco, e verosimiglianza, parto dal presupposto che i giocatori vogliano creare un mondo simile alla terra, con le stesse leggi fisiche: nulla vieta a qualche Narratore di scegliere un altro presupposto (es. non esiste il limite di velocità della luce, la forza di gravità è superiore): la fantasia in questo caso non ha limiti, ma avverto i giocatori, che più il mondo è \*strano\* e \*irreale\* rispetto alla nostra realtà, più sarà difficile da gestire ed immaginare. Detto questo, i giocatori, devono prendere un foglio di carta, e disegnare il loro mondo: già a questo punto ci si devono aspettare dei contrasti, delle incomprensioni e dei problemi. E' normale. Una volta stabilita la geografia (sempre che qualcuno non decida di sommergere un continente o di far sprofrondare una regione), è tempo di darsi da fare, creando le creature mortali non intelligenti.

### Creare le creature mortali non intelligenti

Penso che questa possa a tutti gli effetti considerarsi la parte più noiosa della partita: consiglio ai Narratori di stabilire una natura rigogliosa, e una serie di specie (pesci, mammiferi, anfibi, insetti, ecc...) che possa replicare un ecosistema terrestre.

In base però alle predisposizione dei vari dei, si vedrà in seguito che anche le creature non intelligenti possono essere usate come valida arma contro i propri nemici.

Stabilire un mini scheda di queste creature può essere utile, ma non è fondamentale.

### Creare una stirpe mortale intelligente

Come ben si può immaginare, creare delle creature mortali coinvolge molti elementi diversi tra di loro. Un esempio può essere un drago: è mortale, certo, anche se vive moltissimo, ma ha una grande intelligenza (donatagli dall'elemento del fuoco), è in grado di volare (quindi inflisce l'elemento aria), è dotato anche di magia (donate da qualche divinità) e alcuni di essi sono in grado di spingersi fino negli abissi (acqua), di portare ed usare magie del male (tenebra e magia) e del bene (luce e magia). Suggestisco ai giocatori inesperti o con poca fantasia di creare stirpi che già ricalcano quelle conosciute o di rifarsi a mondi fantasy che conoscono, ad esempio:

**Umani:** intelligenza (fuoco), Tecnologia, Magia, Luce e Tenebra, Terra (visto che vivono sulla terra)

**Elfi:** intelligenza (fuoco), Magia, Luce, Terra

**Nani:** intelligenza (fuoco), Luce, Terra

**Demoni:** intelligenza (fuoco), Tenebra, Aria, Magia

**Elementale del fuoco:** intelligenza (fuoco), Fuoco, Luce, Magia

Visto l'intrecciarsi di predisposizioni diverse delle varie divinità, è compito dei giocatori stabilire i punteggi dei tratti base della creature create, che influenzeranno nel corso della partita le risposte della creatura stessa (e della stessa razza) agli ordini divini.

Un esempio può essere:

Intelligenza: SI/NO, Forza, affinità Magia, affinità Tecnologia, Saggiezza, volontà, e quali sono i gli elementi che sono predominanti in questa creatura (es. uomo: tenebra e luce, demone: tenebra)

A questi tratti va aggiunto un tratto importantissimo, ovvero fede, che andrà ad

assumere valori diversi per ogni giocatore (questo valore di fede è diverso concettualmente dal valore di fede della divinità!)

Il punteggio iniziale di fede per ogni essere superiore è stabilito dai giocatori, e varia in base a quanto ha influito il giocatore nella creazione di quella specifica razza intelligente.

Consiglio ai giocatori che ad un certo punto della partita venga creata la razza umana: penso che non sia male pensarsi divinità della nostra stessa razza, no? E poi è molto più facile da predirne i comportamenti

A questo punto, una razza intelligente è stata creata: consiglio di porre un limite alle razze intelligenti creabili, al massimo una per giocatore, per semplificare la partita stessa a GUS God.

### **Evoluzione di una razza intelligente**

A questo punto, il gioco si svolge praticamente a turni: ogni turno corrisponde a 100 anni mortali, in cui le varie razze, sotto la responsabilità dei giocatori e sospinte dall'intervento divino, si muovono sui binari che le sono stati dati.

I giocatori possono decidere di:

- non intervenire per un turno
- di usare uno dei loro poteri divini (solo uno per turno),
- di creare il loro avatar mortale, e non usare più i loro poteri divini. L'avatar può influenzare il corso delle battaglie mortali, e aumentare il punteggio di fede di una certa razza nella divinità che usa l'avatar
- di distruggere il loro avatar mortale, per usare i loro poteri divini
- di creare un potente oggetto divino (arma, artefatto, ecc..) in base alle sue predisposizioni. Es. Creare un globo in grado di controllare tutti i draghi, per donarlo alla propria razza, in modo che possa distruggere i suoi nemici usando i draghi come arma. Saranno necessari quindi alti punteggi di tutti tratti della razza interessata, più una grande spesa di punti fede, stabiliti dai giocatori.
- di indicare un compito che la razza deve compiere (fondare una grande città, un regno, un impero, cercare un oggetto divino, guerra con un'altra razza, ec...)

### **Non intervenire per un turno**

Se il giocatore decide di lasciare agli altri giocatori il compito di gestire il mondo, l'evoluzione delle razze intelligenti, può

aumentare di 1 punto la sua riserva di fede, se non vi sono elementi esterni che colpiscono direttamente il suo culto.

### **Usare un potere divino**

In base ai tratti scelti, il giocatore può scegliere di usare uno dei suoi poteri divini, e solo uno per turno: sono già abbastanza devastanti così come sono, senza usarli tante volte! In base al livello di tratto del potere che il giocatore sceglie di usare, spende un pari ammontare di punti fede.

Es. Fabio decide di provocare incendi di grandi dimensioni, usando il suo tratto Fuoco a 8. Spende quindi 8 punti fede, e un incendio di grandi dimensioni scoppia nella capitale dell'impero degli orchi, distruggendo di fatto la struttura sociale di questa razza. All'inizio del prossimo turno, i giocatori hanno deciso che senza una guida forte, visto che hanno poca volontà (4), gli orchi hanno ridotto il loro impero ad una serie di regni che si fanno la guerra tra di loro! Ma che farà ora le divinità di riferimento degli orchi? Accetterà un simile affronto verso la sua razza prediletta?

### **Creare/Distruggere un avatar**

E' il momento per la divinità di scendere nel campo di battaglia dei mortali, di vivere tra di loro, di interagire con loro.

La scheda dell'Avatar è molto semplice da stabilire:

I punti vita dell'Avatar sono pari a: Presenza Mortale x 10

La capacità di usare armi mortali è pari al relativo valore o tratto (se non presente è 6)

La capacità di usare potenti armi divine è pari al relativo valore o tratto (se non è presente è 6)

Magia: pari al valore della divinità (se non presente è 6)

Tecnologia: pari al valore della divinità

Il giocatore sceglie un luogo dove apparire: nella forma di Avatar interagisce con png gestiti dagli altri giocatori, o con altri Avatar.

In base al punteggio di Fede di una certa razza può influenzare più o meno la loro storia mortale, suggerendo idee geniali, diabolici piani, fermando guerre, fomentando guerre, ecc...

Un avatar può aumentare il punteggio di fede di una certa razza, se riesce a creare grandi miracoli o leggende dietro di se: sarà compito dei giocatori stabilire di quanto aumenta la fede in quella

divinità di quella razza, e di quanto cali la fede in altre divinità (giocatori!).

Un Avatar può essere ucciso solamente da un altro Avatar (vedi regole normali di combattimento in GUS), o tramite la magia di una razza (solitamente 8 o più), o da certe armi divine. Quando il giocatore ha compiuto il suo dovere come Avatar, può decidere di rimanere in questo stato, vivendo con i mortali, mentre i turni "divini" vanno avanti: ovviamente non può sapere cosa succede sopra di lui...

### **Creare un oggetto divino**

Questo è un potere molto controverso, che si basa sul tratto omonimo della divinità: si possono creare oggetti talmente potenti che potrebbero sconvolgere la storia di più di una razza.

Indicativamente, una divinità può creare oggetti solamente se ha i tratti relativi, e questo oggetto avrà punteggi che influenzano il punteggio di questo oggetto nella sua funzione. Alcuni oggetti divini potrebbero dover occupare più di un turno per la divinità o le divinità coinvolte, solitamente 1 turno per potere dell'oggetto, più tanti turni a discrezione del Narratore, in base al potere dell'oggetto.

Esempi di oggetto:

#### Spada del Caos

*Elementi coinvolti:* Tenebra, Luce, Fuoco

*Poteri:* in mano ad un qualsiasi essere (mortale o divino), la Spada del Caos gli conferisce la capacità di uccidere grandi numeri di nemici, aumentando le sue capacità di combattimento, ma non solo. Permette anche di mutare per qualche tempo la struttura stessa della realtà in una regione, sovvertendo le normali leggi della fisica, dell'ottica, del buonsenso.

Turni per crearla: 5

### **Compiti per una razza**

Le razze intelligenti sono usate dalle divinità per scopi buoni o giusti, meschini o eroici. Recuperare e distruggere un oggetto divino troppo potente, distruggere una razza nemica, convertire una razza.

Sono tutte azioni possibili che una razza può compiere.

Una razza però non è il burattino di un essere divino, visto che possiede intelligenza: in base alle sue caratteristiche, alla storia passata, al momento attuale, potrebbe compiere al meglio il compito,

riuscirvi in parte, o ripudiare la divinità stessa e dimenticarsi di essa, per continuare sulla propria strada (in tal caso una bella manifestazione divina è d'obbligo!)

Sarà compito dei giocatori, mentre i turni proseguono, valutare se e in che modo il giocatore ha descritto bene l'azione che intende far compiere, se la razza è in grado di compiere la "missione" in base alle sue caratteristiche, ecc...

### **Dare l'esperienza ai giocatori:**

Gus God è un gioco che da una grande libertà e responsabilità a tutti i giocatori. Sono i giocatori stessi che si "votano" tra di loro, ad ogni fine di sessione (non alla fine di ogni turno!).

Come suggerisce il manuale base di Gus, consiglio di dare da 1 a 6 punti esperienza per ogni sessione, nell'ottica di 1 (sola presenza) e 6 (giocate memorabili)..

### **Ma come si può finire una partita?**

Effettivamente una partita a Gus God potrebbe non finire. Le razze potrebbero continuare ad evolversi all'infinito, o andare verso strade che ora non riusciamo neppure ad immaginare. E' questo il bello di questo gioco. La libertà, la possibilità di inventare, di dare sfogo alla propria fantasia, e dei propri amici.

Fuggire da questa realtà, in cui i giocatori/divinità sono intrappolati, alla fine dello sviluppo tecnologico o magico delle creature che gli stessi giocatori hanno creato.. ma forse non esiste una vera uscita da questa realtà o forse è stata davanti agli occhi dei giocatori per tutto il tempo.. è compito del gruppo deciderlo!

### **Altro Materiale per GUS**

Potrete trovare altro materiale per Gus, come ad esempio il manuale sulla magia (GUS Magic), sulle armi e armature (GUS Weapon & Armours) e la versione light di Gus sul sito <http://run.to/icb> Potrete inoltre trovare ambientazioni, avventure e tutto quello che vi serve per giocare di ruolo!

### **Ringraziamenti**

Ringrazio Pellegrini Gabriele per aver creato Gus, Barbarian e altri favolosi sistemi per giocare di ruolo, ringrazio anche lo sconosciuto gdr di nome ERA che ha dato spunto a questo documento, e ovviamente ringrazio tutti coloro che vorranno darmi dei commenti utili per migliorare GUS God

