

G.U.S.

Elenco dei tratti

v. 1.01

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

Creare una lista di tratti

Spesso può essere più comodo fornire ai giocatori un elenco di tratti prestabilito. 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 più gli piace; 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 lo scarto maggiore su Riflessi inizia per primo.
- **Freddezza:** è la capacità di reagire alla paura, allo stress, alle pressioni, al dolore fisico e alla tortura. E' anche la misura di quanto tosto appaia il personaggio.
- **Capacità tecniche:** è la capacità di montare, costruire, sistemare e modificare apparecchi e hardware.
- **Fortuna:** è qualcosa di intangibile che fa pendere la bilancia dalla tua parte. In termini di gioco indica quanti punti puoi aggiungere, nel corso di una singola sessione di gioco, al risultato dei dadi in occasioni particolarmente drammatiche. Naturalmente bisogna dichiarare quanti punti si vogliono spendere prima di lanciare i dadi.
- **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 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

Conclusione

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.