

GUS

Fantasy

v.1.01

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

Questa versione di GUS è stata pensata per ambientazioni fantasy e il regolamento è stato adattato al fine di rendere possibile la conversione da e per il sistema di Dungeons&Dragons.

Valori descrittivi dei tratti

Disastroso → 2	Superbo → 11
Inferiore → 3 - 4	Superiore → 12
Scarso → 5	Straordinario → 13 - 16
Medioce → 6	Sovrumano → 17 - 20
Discreto → 7	Epico → 21 - 30
Buono → 8	Leggendario → 31 - 40
Ottimo → 9	Divino → 41 o più
Eccellente → 10	

Tratti

In ultima pagina è riportata la scheda del personaggio con tutti i tratti.

I tratti primari sono praticamente le sei caratteristiche di DnD. Tutti gli altri tratti sono legati ad una di queste sei caratteristiche.

I tratti *non* primari sono dati dalla somma del loro valore base più il punteggio di un tratto primario.

In questo modo nel combattimento un personaggio con maggior forza farà anche più danni.

I tratti preceduti da un * non possono essere usati se il loro valore base è di 0, questo perché richiedono un allenamento per essere usati.

Creazione personaggio

I valori per la creazione del personaggio sono:
10,9,9,8,8,8,7,7,7,6,6.

Migliorare i tratti

- **Migliorare i tratti primari:** costo nuovo valore x2.
- **Altri tratti:** costo nuovo valore.

Esempio: per portare un tratto primario come For da 10 a 11 il costo è di $11 \times 2 = 22$.

Per portare, invece, un tratto *non* primario da 10 a 11, il costo è di 11.

Conversione valori da D&D a GUS

Riportiamo come esempio la tabella dei punteggi medi di forza di D&D e la sua conversione a GUS. La conversione è uguale per tutti gli altri tratti primari.

Punteggi medi di forza		
Razza o creatura	D&D	GUS
Topo	1-2	1
Donnola	3-5	2
Millepiedi mostruoso piccolo	6-7	3
Halfling o Goblin umano	8-9	4-5
mezzorco	10-11	6-7
Gnoll o bugbear	12-13	8-9
Elementare terra piccolo	14-15	10-11
Centaurio	16-17	12-13
Gigante del fuoco	18-19	14-15
Ombra notturna	30-31	26-27
Grande Drago rosso	44-45	40-41
	46-47	42-43

Tabella delle difficoltà

Poiché i tratti non primari sono dati dalla somma del valore del tratto più il valore di un tratto primario, questi necessitano di un set di difficoltà diverso da quello dei tratti primari.

Difficoltà	Tratti primari	Altri tratti	Malus
Facile	12	19	+2
Normale	14	21	0
Difficile	16	23	-2
Ardua	18	25	-4
Impossibile	20	27	-6
Pazzesca	22	29	-8

Taglie delle creature e moltiplicatori di COS

Questa tabella spiega quale moltiplicatore applicare per determinare l'energia vitale della creatura in base alla sua taglia.

Piccolissima	X1/2
Minuta	X1
Minuscola	X2
Piccola	X2,5
Media	X3
Grande	X4
Enorme	X5
Mastodontica	X6
Colossale	X7

Razze

In base alla razza si applicano i modificatori indicati.

- Umano: nessuno
- Nani: +2 Cos, -2 Car
- Elfo: +2 Des, -2 Cos

- Gnomo: +2 Cos, -2 For
- Mezzelfo: nessuno
- Mezzorco: +2 For -2 Int, -2 Car
- Halfling: +2 Des, -2 For

Combattimento

Il combattimento si risolve come nel regolamento base di GUS.

L'attaccante sceglie un tratto di combattimento, poi tira 2d6 e vi somma il valore di quel tratto.

Il difensore usa il tratto "Difesa" a cui somma il risultato ottenuto dal lancio di 2d6.

Chi ottiene il risultato maggiore vince, in caso di parità vince il difensore.

Se vince l'attaccante calcola la differenza (**scarto**) fra il tiro d'attacco e quello di difesa e lo somma ai danni dell'arma.

Progressione armi

Piccola	1	1d3	1d6	2d6	3d6
Media	1d3	1d6	2d6	3d6	4d6
Grande	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6
Enorme	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
Mastodontica	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
Colossale	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6

Esempio: se un'arma di dimensione media causa 1d6+3, la stessa arma di dimensione piccola causerà 1d3+3, di dimensione grande 2d6+3 ecc.

Magia

I punti magia del personaggio sono pari al suo valore di Int. Per usare la magia si faccia riferimento al manuale di *GUS Magic*.

Mostri

Alcuni esempi di conversione di mostri da D&D a GUS. Tutti i valori riportati sono medi.

Bugbear (Umanoide medio)

For +4 (10)
Des +1 (9)
Cos +2 (8)
Int -1 (5)
Sag -1 (5)
Car -2 (4)

Energia vitale: Cos x 3 (24)
Armi Contendenti: 7 + For = 17
Armi da lancio: 7 + Des = 16
Difesa: 7 + Des = 16

Mazza ferrata: 2d6
Armatatura di cuoio: 1d3
Scudo piccolo: +1

Chimera (Bestia magica grande)

For +8 (14)

Des +2 (8)
Cos +6 (12)
Int -4 (2)
Sag +2 (8)
Car -1 (5)

Energia vitale: Cos x 4 (48)
Morso e artigli: 7 + For = 21
Difesa: 7 + Des = 15

Morso e artigli: 1d6
Protezione di scaglie: 1d3

Drago rosso adulto (Drago enorme)

For +22 (28)
Des -1 (5)
Cos +10 (16)
Int +5 (11)
Sag +8 (14)
Car +5 (11)

Energia vitale: Cos x 5 (80)
Morso e artigli: 7 + For = 35
Difesa: 7 + Des = 12

Morso e artigli: 2d6
Soffio infuocato: 10d6

Protezione di scaglie: 2d6

Gigante delle colline (Gigante grande)

For +14 (20)
Des -2 (4)
Cos +8 (14)
Int -4 (2)
Sag -1 (5)
Car +0 (6)

Energia vitale: Cos x 4 (56)
Armi Contendenti: 7 + For = 21
Armi da lancio: 7 + Des = 11
Difesa: 7 + Des = 11

Randello grande: 2d6
Roccia: 1d6

Gnoll (Umanoide medio)

For +4 (10)
Des -1 (5)
Cos +2 (8)
Int -2 (4)
Sag +0 (6)
Car -3 (3)

Energia vitale: Cos x 3 (24)
Armi Contendenti: 7 + For = 17
Armi da tiro: 7 + Des = 12
Difesa: 7 + Des = 12 (10 armat. Di scaglie e scudo)

Ascia da battaglia: 2d6
Arco corto: 2d6

Corazza di scaglie: 1d6 mod -1
Scudo medio: 1d3 mod -1

Goblin (Umanoide piccolo)

For -2 (4)
Des +2 (8)
Cos +0 (6)
Int -1 (5)
Sag +0 (6)
Car -3 (3)

Energia vitale: Cos x 2,5 (15)
Armi Contendenti: 7 + For = 11 (13 mazza piccola)
Armi da tiro: 7 + Des = 15
Difesa: 7 + Des = 15

Mazza piccola: 1d3 (mod +2)
Giavellotto piccolo: 1d3+3
Cuoio: 1d3

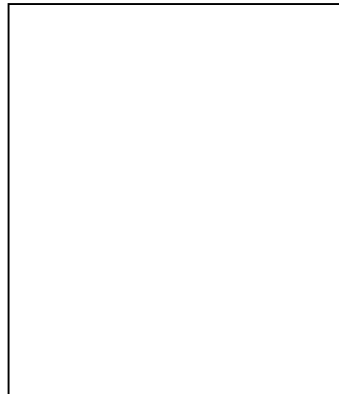
Idra a cinque teste (Bestia Enorme)

For +6 (12)
Des +1 (7)
Cos +9 (15)
Int -4 (2)
Sag -1 (5)
Car -2 (4)

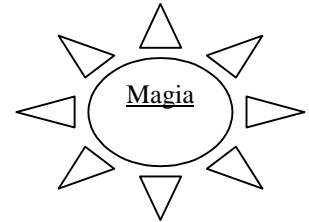
Energia vitale: Cos x 5 (75)
Morso (per ogni testa): 7 + For = 19
Difesa: 7 + Des = 14

Protezione: 1d3

Tratti primari		
FOR FORZA	6	
DES DESTREZZA	6	
COS COSTITUZIONE	6	
INT INTELLIGENZA	6	
SAG SAGGEZZA	6	
CAR CARISMA	6	

**Tratti di salvezza**

Riflessi	6	___ + Des	=	___
Tempra	6	___ + Cos	=	___
Volontà	6	___ + Sag	=	___

**Tratti di****Combattimento**

Armi ad asta o frusta	6	___ + For	=	___
Armi Contendenti	6	___ + For	=	___
Armi da lancio	6	___ + Des	=	___
Armi da tiro	6	___ + Des	=	___
Armi Taglienti	6	___ + For	=	___
Difesa	6	___ + Des - Arm	=	___
Lottare	6	___ + For	=	___

Tratti di Magia

*Magia	0	___ + Int- Arm	=	___
*Scrutare	0	___ + Int	=	___

Osservare	6	___ + Sag	=	___
*Parlare Linguaggi	0	___ + Int	=	___
Percepire Inganni	6	___ + Sag	=	___
*Professione	0	___ + Sag	=	___
Raccogliere informaz	6	___ + Car	=	___
Raggirare	6	___ + Car	=	___
Saltare	6	___ + For - Arm	=	___
*Sapienza magica	0	___ + Int	=	___
Scalare	6	___ + For - Arm	=	___
*Scassinare Serrature	0	___ + Des	=	___
*Svuotare tasche	0	___ + Des - Arm	=	___
Utilizzare Corde	6	___ + Des	=	___
*Utilizz Ogg magici	0	___ + Car	=	___
Valutare	6	___ + Int	=	___

Tratti Generali

Malus Arm = ___

*Acrobazia	0	___ + Des - Arm	=	___
*Addestrare animali	0	___ + Car	=	___
*Alchimia	0	___ + Int	=	___
Artigianato	6	___ + Int	=	___
Artista della fuga	6	___ + Des - Arm	=	___
Ascoltare	6	___ + Sag	=	___
Camuffare	6	___ + Car	=	___
Cavalcare	6	___ + Des	=	___
Cercare	6	___ + Int	=	___
*Comunicaz segreta	0	___ + Sag	=	___
Concentrazione	6	___ + Cos	=	___
Con. terre selvagge	6	___ + Sag	=	___
*Conosc (arcani)	0	___ + Int	=	___
*Conosc (religioni)	0	___ + Int	=	___
*Conosc (natura)	0	___ + Int	=	___
*Decifrare scritte	0	___ + Int	=	___
Diplomazia	6	___ + Car	=	___
*Disattiv congegni	0	___ + Int	=	___
*Empatia animale	0	___ + Car	=	___
Equilibrio	6	___ + Des - Arm	=	___
Falsificare	6	___ + Int	=	___
*Guarire	0	___ + Sag	=	___
Intimidire	6	___ + Car	=	___
Intrattenere	6	___ + Car	=	___
*Leggere le labbra	0	___ + Int	=	___
Muov silenz	6	___ + Des - Arm	=	___
Nascondersi	6	___ + Des - Arm	=	___
Nuotare	6	___ + For - Arm	=	___
*Orientamento	0	___ + Sag	=	___

ARMI & MUNIZIONI

Arma:

Danno: Mod:

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Arma:

Danno: Mod:

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Nome arma:

Danno: Mod:

Munizioni:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50