

GUS Razze

v1.1

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

Prefazione

21 Aprile 2004 - v1.0

27 Aprile 2004 - v1.1

Gus, Crediti e Precisazioni

Gus è reperibile sul sito: <http://run.to/icb> ed è opera di Gabriele Pellegrini Alias TheKeeper. Il sito di riferimento di Gornova è <http://digilanderlibero.it/gornova>

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 Razze?

Gus God è un'estensione che cerca di gestire le razze, in termini di regolamento per Gus.

Introduzione

In Gus è possibile interpretare ogni sorta di razza intelligente, come in ogni gioco di ruolo fantasy o fantascientifico, o di altri generi. Ma come è possibile sottolineare le differenze tra le varie razze, oltre che con l'interpretazione ed il buon gioco (questo punto è lasciato al gusto dei Narratori e dei giocatori)? Questo è il punto esaminato in questo manuale.

Come sempre, vista la modularità di Gus e la sua intrinseca semplicità, non esiste un metodo univoco per gestire delle razze diverse: questo documento infatti ne suggerisce due, per meglio adattarsi ai gusti dei Narratori e dei Giocatori.

Bonus ai Trattati

Il metodo più veloce per caratterizzare delle razze, è quello di dare alle stesse dei tratti bonus con dei valori base associati, in fase di creazione. Anche se semplice, questo metodo è molto pericoloso,

infatti bisogna fare massima attenzione su quali tratti vengono dati, e ai valori base associati.

Un esempio sul quale modellare un equilibrio tra le varie razze, potrebbe essere quello di concedere al max solamente un tratto bonus ad 8, o due tratti bonus a 7. Per mantenere un certo equilibrio, può essere d'esempio porre un limite al tratto bonus che riceve la razza. Per esempio, se la razza X riceve un bonus nel tratto Forza, avrà al max 10 in quel tratto, e non saranno quindi possibili sommare altri tratti.

Ecco degli esempi:

Umani: nessun tratto bonus

Elfi:

- Fascino 7, che indica l'aspetto fisico e la capacità di impressionare altre creature intelligenti, con difficoltà sullo scarto decisa dal narratore
- Empatia 7, la consapevolezza di tutto quello che è esterno al personaggio, come l'ambiente e le altre creature viventi

Orchi:

- Forza 8, che indica la superiorità fisica degli orchi

Come si può vedere dalle razze di esempio, è molto semplice creare delle razze con particolarità che le rendono uniche, ma è anche molto semplice fornire a delle razze dei tratti che possono sbilanciare il gioco, come ad esempio fornire gratuitamente in fase di creazione il tratto Magia!

Poteri Innati

Un'altro metodo per differenziare le razze in Gus, è quello dei poteri innati. Come la lettura fantasy ci insegna, alcune razze sono dotate di poteri che vanno oltre le normali capacità. Questi poteri si possono modellare sul modello di tratti di Gus, però togliendo ai valori possibili che si possono dare ai tratti: sarà tutto molto più chiaro con un esempio.

Per ogni capacità innata che si sceglie di avere, si toglie un punto ai punti di tutti i tratti (per

particolari su questi punti, si veda il regolamento base di Gus)

Es. 10 9 9 8 8 8 7 7 7 7

Scelgo la razza dei Custodi con 2 capacità innate:

8 7 7 6 6 6 5 5 5 5

E' da notare come i 5 sono tratti sotto la media, in cui quindi la razza non eccelle per nulla: per equilibrare questo, si potrebbero togliere i tratti a 5, e trasformarli in 6. Le capacità innate che si andranno a scegliere per ogni razza non sono altro che dei tratti molto particolari che la razza possiede. Una capacità innata si può comprare più volte, per aumentarne le capacità. Le capacità innate che si possono comprare più volte sono segnate con una X. Ecco alcuni esempi:

- Volare – la razza è dotata di ali, o di capacità magiche che le permettono di volare
- Artigli (che fanno 1d6 a colpo) – la razza è dotata di letali artigli che possono essere usati in combattimento
- Morso (2d6 a morso) – indica la presenza di fauci o di un possibile attacco con i denti
- X Un arto in più – indica la presenza di un arto ulteriore (oltre i canonici 2)
- X Magia innata (luci danzanti, oscurità,) – indica la possibilità da parte della razza di lanciare dei piccoli incantesimi che influenzano la visibilità in un'area, ma non solo. Attenzione per i narratori di quali incantesimi dotate le creature! E' sempre necessario però per il personaggio possedere il tratto Magia (vedi Gus Magic) per poter usare queste magie innate
- X Capacità di nascondersi in un ambiente particolare (bosco, palude, ecc...) – come dice il nome la capacità innata di nascondersi in un certo ambiente naturali o non, ed uno solo
- X Rigenerazione di 1 pf a round (se si compra più volte va a 2 pf, ecc...) – la capacità della creatura di curare le ferite oltre l'aiuto di cure esterne
- Immune al fuoco – la creature potrebbe essere immune al fuoco di ogni origine, sia naturale che magica
- Nuotare – la creatura potrebbe avere una particolare predisposizione al nuoto, o degli adattamenti fisici specifici
- Anfibio – la capacità delle creature di sopravvivere sopra o sotto il mare

- X Mutare di forma (pipistrello, ombra) – la capacità della creature di mutare forma, una volta al giorno e per un numero di minuti pari al valore dello scarto
- Risucchio di energia (1d6 a colpo) – il potere magico innato di risucchiare la forza vitale di un'altra creatura. Anche per questo tratto è necessario il tratto magia (vedi Gus Magic)

Ora che sono stati forniti alcuni esempi di poteri innati, forniamo alcuni esempi di razze.

Umani: niente

Elfi:

- capacità di nascondersi in un ambiente (bosco)
- magia innata (luce)
- orientamento

Demone:

- Volare
- magia innata (fuoco)
- artigli

Troll:

- rigenerazione X 2

Nani:

- orientamento

Angeli:

- volare, magia innata (luce)

Vampiro:

- volare
- magia innata (charme)
- mutare forma (pipistrello, nebbia)

Questo metodo é molto più flessibile del precedente, e può caratterizzare molto di più ogni razza, mantenendo un certo equilibrio.

Conclusione

Concludendo non esiste un solo metodo per gestire le razze in Gus, ma solamente degli spunti (Bonus ai tratti e poteri innati) che possono essere utili in tal senso per ogni Narratore di Gus