

G.U.S. Weapons&Armours

(Gdr Universale Sperimentale)

v. 1.02

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

NOTE GENERALI.....	1
LEGENDA	1
ARMI BIANCHE.....	2
ARMI DA TIRO.....	2
ARMI DA FUOCO ANTICHE.....	3
ARMI DA FUOCO MODERNE.....	3
PISTOLE.....	3
FUCILI	3
SHOTGUNS	4
MITRAGLIATRICI.....	4
ARMI PESANTI.....	4
PROIETTILI SPECIALI.....	4
ARMI AD ENERGIA FUTURISTICHE.....	4
ARMATURE	5
MEDIEVALI.....	5
MODERNE	5
FUTURISTICHE.....	5

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: quante mani servono per usare l'arma.

Danni: indica i danni causati dall'arma.

Mod: indica il valore da somare 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
- A pietra focaia
- Colpo singolo
- Doppia canna

- **Inserimento**
- **Pompa**
- **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**
- **Semi automatica**

Calibro: indica il diametro del proiettile per quell'arma. Esistono varie unità di misura.

Colpi: indica il numero di colpi contenuti nel caricatore.

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 borchianti	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	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	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	0	80	XVI
Cannone	A miccia	Palla	1	5d6	+2	300	XIV
Fucile a miccia	A miccia	Palla	1	2d6	0	50	XV
Moschetto	A pietra focaia	Palla	1	2d6+2	0	80	XVII
Pistoletto	A pietra focaia	Palla	1	2d6	+1	30	XVI
Terzetta	A pietra focaia	Palla	1	2d6	+1	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

NOTE:

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

Pistole

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Beretta M92	Semi automatica	9mm	15	2d6	+1	50	1976
Colt Commander	Semi automatica	9mm	7	2d6	+1	50	1979
S&W 1056	Semi automatica	9mm	12	2d6	+1	50	1983
Ruger Mark II	Semi automatica	.22	3	1d6+1	+2	75	1982
Ruger Single Six	revolver	.22	6	1d6+1	+2	50	19??
S&W 317	Revolver	.22	7	1d6+1	+2	50	19??
Derringer	colpo singolo	.25	1	1d6+2	+2	15	1920
Beretta Cougar	Semi automatica	.38	7	2d6	+1	50	1934
Colt Cobra	Revolver	.38	6	2d6	+1	50	196?
Colt Viper	Revolver	.38	6	2d6	+1	50	1977
S&W M 649	Revolver	.38	5	2d6	+1	50	19??
Colt Anaconda	Revolver	.44	6	3d6	-1	50	196?
Desert Eagle 44	Semi automatica	.44	8/10	3d6	-1	50	19??
Ruger Redhawk	Revolver	.44	6	3d6	-1	50	19??
S&W 29	Revolver	.44	6	3d6	-1	50	19??
Colt Detective II	Revolver	.357	6	2d6+3	-1	50	195?
Colt Pyton	Revolver	.357	6	2d6+3	-1	50	196?
Ruger GP100	Revolver	.357	6	2d6+3	-1	50	19??
S&W 649	Revolver	.357	5	2d6+3	-1	50	19??
Ruger .500 Magnum	Semi automatica	.500	5	4d6	-2	50	197?
Colt Army Revolver	Revolver	.41C	6	1d6+1	+2	25	1860
Colt Cavalry	Revolver	.44C	6	2d6	+1	50	1873
Allens & Weeklock	Revolver	.44C	4	2d6	+1	75	1855
Colt Navy Revolver	Revolver	.44C	6	2d6	+1	50	1860
Remington 44	Revolver	.44C	5	2d6	+1	50	1858
S&W 44	Revolver	.44C	6	2d6	+1	50	1873
Colt 45 Peacemaker	Revolver	.45C	5	2d6+2	0	50	1873
S&W Army	Revolver	.45C	5	2d6+2	0	50	1869

Fucili

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Remington Sport 74	Semi automatica	.30-06	4	2d6+4	0	100	1984
Winchester M70	Inserimento	.30-06	5	2d6+4	0	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	-2	100	19??
Kalashnikow	Raffica	9mm	30	2d6+2	0	100	1983
Remington 2 canne	Doppia canna	.44C	2	2d6+2d6	0	100	1866
Winchester 44	Inserimento	.44C	15	2d6+2	0	100	1866
Winchester yellowboy	Inserimento	.44C	12	2d6+2	0	100	1866
Henry	Inserimento	.45C	6	3d6	-1	100	1860
Sharps 45	Colpo singolo	.45C	1	2d6+4	0	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, 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	.44C	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	+2	500	19??
Lanciarazzi 90mm	Colpo singolo	90mm	1	8d6	+2	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

Tipo	Azione	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Disintegratore	A energia	30	3d6	0	50

Fucile antimateria	A energia	50	4d6	-1	100
L. missili a positroni	A energia	5	6d6	+2	500
Pistola laser	A energia	10	2d6	+1	50
Spada laser	/	/	4d6	-1	/
Storditore	A energia	10	*	0	1

NOTE:

-(*) 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.

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

Armature

Medievali

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

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

Moderne

(*) 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.

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

Futuristiche

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

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	1d6	-2