



Prefazione

Immaginate un mondo dove i personaggi sono dei combattenti con poteri particolari.

Un mondo popolato da persona in grado di volare, creare sfere di fuoco o rompere blocchi di marmo con un solo pugno.

Questo è il mondo di Melee World.

Ispirato a *Super Smash Bros. Melee* (un picchiaduro del GameCube), Melee World vi permette di creare un personaggio in maniera assolutamente libera.

Per giocare occorre il manuale de GUS system, di Gabriele “TheKeeper” Pellegrini, che trovate nella sezione download del suo sito (www.gus.135.it).

Creazione del Personaggio

Il vostro personaggio deve essere essenzialmente tamarro.

Voi non state creando un elfo mago debole e gracile che parla in rima, ma un combattente cazzuto pronto a spaccare il mondo.

Assegnare i Tratti

Ogni pesonaggio è delimitato da sei **Tratti Primari**,

- Potenza (l'energia fiscia del personaggio)
- Agilità (la sua velocità e agilità nei movimenti)
- Fisico (indica la sua resistenza fisica e quanto sia muscoloso)
- Spirito (indica la potenza degli attacchi speciali)
- Intelligenza (la capacità di capire le cose al volo e di apprendere in fretta)
- Carisma (l'abilità di parlare e di stringere legami)

dieci **Tratti Generali**,

- Acrobazia (la capacità di compiere mosse acrobatiche)
- Arrampicarsi (l'abilità di scalare pareti più o meno ostiche)
- Cercare (indica quant tempo ci mette il personaggio per individuare dettagli/indizi ecc.)
- Furtività (più il valore è alto, più il personaggio è in grado di muoversi con furtività)
- Guidare (indica la capacità di guidare un veicolo, a scelta del giocatore)
- Intimidire (l'abilità di spaventare/dileggiare gli avversari)
- Nuotare (determina se un personaggio rimane a galla o affonda come un ferro da stiro)

MELEE WORLD, di Federico Vecchio & Stefano Laretti

- Percepire Intenzioni (abilità usata per scoprire inganni da parte di altre persone)
- Raggiare (indica quanto le bugie del personaggio siano credibili o meno)
- Scassinare (l'abilità di aprire serrature o altro)

e da cinque **Tratti di Combattimento**,

- Arti Marziali (combattimento corpo a corpo)
- Armi da Mischia (spade, bastoni, mazze ecc.)
- Armi da Distanza (archi, balestre, fionde ecc.)
- Armi da Fuoco (pistole, fucili, lanciamissili ecc.)
- Arti Magiche (bacchette, artefatti, lancio di magie ecc.)

Le prime due categorie di Tratti hanno un valore base di 6, mentre i **Tratti di Combattimento** hanno un valore base di 0.

A questo punto, bisogna assegnare i punti per aumentare i Tratti; avete a disposizione i seguenti valori da assegnare liberamente (i valori non vanno sommati ma sostituiti)

10; 9; 9; 8; 8; 8; 8; 7; 7; 7; 7

Una volta fatto ciò, si può procedere con il passo successivo.

Attacchi Speciali, Punti Ki ed Energia

Oltre a combattere con armi, pugni o con la magia, i personaggi sono in grado di eseguire mosse speciali dalla potenza fuori dal comune.

Questo, in termini regolistici, è tradotto come una mossa che infligge un alto numero di danni.

Ogni personaggio può avere a disposizione fino a 3 mosse speciali, ma può anche possederne di meno se lo desidera.

I giocatori hanno il compito di inventarsi mosse speciali esibizionistiche senza limiti di immaginazione, pur mantenendo un senso logico.

Per determinare quanti danni faccia un singolo colpo si fa così.

Per ogni due punti Spirito, si possono distribuire 1d6 danni ad una mossa.

Con quattro punti spirito una mossa infliggerà 2d6 danni e così via.

Se invece si vuole utilizzare un solo punto spirito, allora si può beneficiare di un bonus di +3 ai danni, ma non si può usarlo interamente su di una mossa sola.

In alternativa, si può usare un punto "Spirito" per aumentare di un punto un qualsiasi Tratto.

Inoltre, se una mossa speciale è inerente ad un altro attacc (come un pugno o un colpo di spada), si aggiungerà al danno dell'attacco speciale, il danno dell'attacco normale.

(**N.B:** il Tratto "Spirito" non scende a 0 se si acquisiscono degli attacchi speciali, serve semplicemente per determinarne quanto possano essere potenti)

Esempio:

Stefano ha creato il suo nuovo personaggio, Billy Willcoat.

Il Tratto "Spirito" di Billy è pari a 10, quindi Stefano deve assegnare 10 punti tra le sue due mosse (Calcio Rotante e Colpo Concatenato della Stirpe Willcoat).

Distribuisce così i punti:

Calcio Rotante: 2d6+2+1

Colpo Concatenato della Stirpe Willcoat: 2d6+1+2

Utilizza 8 punti per assegnare 2d6 alle sue mosse, dopodichè scinde gli altri due punti in due bonus di +3.

Non potendo assegnare un +3 pieno, assegna un +2 ad una mossa ed un +1 all'altra, e fa la stessa cosa con l'altro +3.

In questo modo ottiene due mosse che di danno fanno 2d6+3, con un minimo di 5 danni a colpo!!!

Inoltre, Stefano si accorge che avendo il Tratto "Arti Marziali" superiore a 8, i calci di Billy infliggono 1d6+2 danni, e aggiunge così il danno del calcio alla mossa correlata.

Inoltre sa che i suoi pugni infliggono 1d6 danni per il motivo di prima, quindi aggiungerà un ulteriore d6 alla seconda mossa.

Alla fine scriverà così sulla sua scheda:

Calcio Rotante: 3d6+5

Colpo Concatenato della Stirpe Willcoat: 3d6+3

All'apparenza sembra molto distruttivo, ma in realtà usare gli Attacchi Speciali costa molta fatica.

Ad ogni attacco, un personaggio perde un numero di Punti Ki pari al danno che infligge.

Se i Punti Ki scendono a 0 e ci sono ancora dei danni da risolvere, questi danni vengono subiti dal giocatore stesso (i danni derivanti dalle mosse normali non contano, bensì solo quelli derivanti dall'uso dei punti "Spirito")

Ovviamente, un giocatore può anche tirare meno dadi di quelli previsti, ma deve dichiararlo prima di effettuare il colpo.

Per determinare i Punti Ki, bisogna svolgere questo semplice calcolo:

$$[(\text{Spirito} \times 3)/2] + \text{Fisico}$$

I Punti Ki si ricaricano in modo variabile: ogni volta che il personaggio viene colpito guadagna un numero di punti ki pari a ½ dei danni subiti.

Se però la sua Energia è inferiore al 20%, guadagna invece tanti Punti Ki, quanti danni subisce.

Per portare a termine un attacco speciale bisogna effettuare un tiro di combattimento basato sul Tratto Spirito (vedi il manuale base del GUS System per il combattimento)

Esempio:

Billy Wilcoat e Jack Willcoat si sfidano a duello.

Dopo una serie di colpi, Billy decide di utilizzare il Colpo Concatenato della Stirpe Willcoat.

Il suo attacco va a segno, e tira per il danno; tira 3d6+3 e totalizza 20 (6 con il pugno, 5 e 6 con il dado e il bonus di 3)

A Billy restavano 8 Punti Ki. Questo significa che dei 14 danni che infliggerebbe con l'attacco speciale, se ne subisce 6. Il 6 totalizzato dal tiro del pugno normale viene contato come danno che infligge a Jack, sommato ai restanti 8 dell'attacco speciale.

Sfortunatamente, quei 6 punti ferita costano a Billy la morte e Jack è il vincitore dell'incontro.

Resta solo da spiegare come si calcola l'Energia.

Rappresenta il numero di danni che il personaggio può subire prima di morire.

Per calcolare l'Energia, basta moltiplicare per 4 il Tratto di "Fisico"

Se l'Energia scende al di sotto del 50%, si hanno dei malus di -1 a tutte le prove che implicano uno sforzo fisico (attaccare, usare magie ecc).

Al di sotto del 25% il malus è di -2.

Al di sotto del 15% il malus è di -3.

Sotto al 5% si è molto debilitati, e il malus sale a -4.

Correzione: Danni Fisici

In questo piccolo paragrafo voglio solo fare una piccola correzione riguardo ai danni inferti con pugni, calci ecc.

I personaggi di Melee World non sono uomini qualunque, ma dei cassoni immani in grado di frantumare delle rocce con un dito, per questo i loro pugni e i loro calci sono molto più forti.

Se il Tratto di “Arti Marziali” è 8 o maggiore, un pugno infliggerà $1d6 + \text{scarto}$ danni, un calcio $1d6 + 2 + \text{scarto}$ danni, una testata $1d6 + 3 + \text{scarto}$ danni.

Invece, se il Tratto è inferiore a 8, il danno inferto sarà pari allo scarto.

Di base, il GUS System dice che per ogni punto sopra al 6 del Tratto di Forza (in questo caso Potenza) gli attacchi infliggono un danno in più.

Ignorate anche questa regola.