



A partire da questo mese, GDR Italia ha aperto in tutto il forum dei **Topic di Raccolta**, dove tutti gli utenti possono dare un contributo alla Community inserendo le loro creazioni originali per qualunque Gioco di Ruolo.

In questo documento troverete il materiale postato dagli utenti e che lo Staff di GDR Italia ha raccolto.

[NOTA]: Essendo del tutto amatoriale, il materiale qui presentato non è stato supervisionato dallo Staff e può quindi contenere errori o risultare sbilanciato.

[D&D 3.5]

Sharky, la spada del pirata Hawkins

Autore: [Wizer](#)

Non so quanti di voi conosceranno Lullaby, un fumetto uscito in quattro episodi in Italia, edito dalla Magic Press...

Alcuni protagonisti delle fiabe più famose (Pinocchio, Alice nel paese delle meraviglie, il pifferaio magico e Jim Hawkins e l'isola del tesoro) acquisiscono qui la veste di eroi che collaborano al fine di raggiungere uno scopo comune...

Nello specifico, ho voluto ricreare la simpaticissima spada che utilizza il pirata Hawkins per sbaragliare i suoi nemici. Essenzialmente è il solito spadone fuori portata in mano ad un ragazzino che non dovrebbe avere neanche la forza per poterla sollevare, con la lama larga e azzurra dotata di una faccia da squalo sulla sommità, che interagisce col suo padrone come un'arma intelligente (appena posso inserisco una foto).

Essenzialmente è uno spadone che combatte per il gusto di nutrirsi, visto che ogni fendente lo squalo dà anche un bel morso...

Ecco le caratteristiche tecniche della spada:

Spadone a lama ricurva (arma esotica a due mani, 2d6 danni, critico 18-20/x2) +3
Ogni colpo andato a segno infligge 1d8 danni extra dovuti al morso della spada.
Le caratteristiche della spada sono: int 10, sag 16, car 16, ego 20, con comunicazione

verbale, scurovisione 18 metri e udito, allineamento caotico/neutrale.

Diversamente da un'arma del suo tipo, non sa leggere e non può comunicare telepaticamente.

Possiede 10 gradi in ascoltare, intimidire e osservare.

Una volta al mese, la lama si trasforma in uno squalo di fuoco di dimensioni enormi che può essere diretto contro un singolo bersaglio entro 30 metri, infliggendo 15d6 danni da fuoco senza tiro salvezza al bersaglio, e 15d6 danni a tutti coloro che si trovano nella traiettoria (riflessi cd 20 dimezza).

Sharky adora le battaglie, e adora anche il proprio padrone, soprattutto se si tratta di un avventuriero spensierato.

Ogni occasione di combattere si rivela per Sharky un buon pasto; se non mangia almeno una volta al giorno (anche se in realtà non serve per sostenere davvero la spada, Sharky perde un po' di morale, anche se la promessa di un po' di cibo basta e avanza per riportare speranza negli occhi dello squalo).

È molto ingenuo caratterialmente e nonostante l'aspetto intimidatorio, Sharky riesce a provare sentimenti profondi come l'amicizia e l'affetto, soprattutto verso coloro che si dimostrano gentili con lui e intraprendenti, poiché adora andare all'avventura, soprattutto se si tratta di una missione spericolata.

Parla molto poco, più che altro dice "fame", "cibo?", "gnam gnam"...

[GURPS 4e]

Beat'em up hero kung-fu

Autore: [Klaus](#)

Questo è lo stile dei protagonisti di giochi "beat'em up" quali Cadillac and Dinosaurs e Double Dragon. I suoi praticanti sono omaccioni muscolosi e ragazze poco vestite con l'argento vivo addosso; per questo, il metodo è adatto sia per individui forti che per

donne e uomini agili e veloci. Lo stile è molto aggressivo: i praticanti sferrano sequenze di pugni e calci rapidissimi (Deceptive Attacks) per sfondare le difese degli avversari, oppure afferrano uno di questi e lo lanciano contro i suoi compagni! A volte essi immobilizzano il nemico con una presa e lo tempestano di colpi (generalmente ginocchiate) o lo sbattono al suolo, ma è raro che la lotta corpo a corpo duri più di uno o due secondi: questo è un metodo di combattimento per eroi, non per vili strangolatori. La mobilità è un elemento centrale dello stile, in quanto essenziale negli scontri con avversari numerosi. Per lo stesso motivo, le Finte sono utilizzate raramente e la manovra Aspettare è praticamente sconosciuta: occorre essere veloci per affrontare mezza dozzina di tirapiedi a mani nude!

Di solito, ciascun combattente ha una mossa preferita (calcio volante, colpo di taglio con la mano, testata, ecc) che usa molto spesso: realisticamente, ciò potrebbe condurlo ad acquisire una Reputazione in merito (vedi pag. 54 di Martial Arts). Tale svantaggio, a ogni modo, non è appropriato nella maggior parte delle campagne che includono questo stile!

Sebbene non siano mai realmente disarmati, alcuni eroi del beat'em up non disdegnano l'uso di armi sottratte agli scagnozzi del boss di turno. Le armi da fuoco vengono generalmente scaricate sui nemici in arrivo, quindi gettate via o impugnate come mazze; armi bilanciate come i coltelli sono usati in corpo a corpo oppure lanciate. Gli eroi più "estremi" sono più pericolosi quando lanciano un coltello o una mazza che quando li usano in corpo a corpo! Per come è strutturato, lo stile si presta all'utilizzo in una campagna realistica... ma funziona molto meglio se i praticanti abbiano il vantaggio Addestrato da un Maestro e Forza o Destrezza elevatissime. In una campagna più "dura", i personaggi dovrebbero integrare nello stile un maggior numero di prese (Chiave al Braccio, Presa Strangolante, ecc) e spendere più punti nelle abilità d'arma



opzionali (enfaticizzando le armi da fuoco) . Lo stile offre poche abilità "mistiche", suddivise equamente fra potenza e agilità.

Abilità: Acrobazia; Judo; Karate; Saltare.

Tecniche: Attacco Mirato (Ginocchiata Karate/Inguine); Attacco Mirato (Calcio Karate/Faccia); Attacco Mirato (Colpo di Mano Esotico Karate/Faccia); Attacco Mirato (Montante Karate/Faccia); Calciare; Calcio al Salto (Karate); Colpo di Mano Esotico; Ginocchiata; Montante (Karate); Rialzarsi Acrobatico; Svicolare; Testata.

Abilità Cinematiche: Arte del Lancio; Balzo Volante; Colpo Distruttore; Colpo Possente.

Tecniche Cinematiche: Attacco a Molla (Karate); Calcio Letale (Karate); Calcio al Salto Voltante (Karate); Colpo Letale (Karate); Difesa contro Attacco Doppio (Judo o Karate); Difesa Sincronizzata (Judo o Karate); Schiacciasassi.

Perks: Adattamento della Tecnica (Doppio Calcio si basa su Karate); Armi Improvvise (Karate); Controllo del Collo; Maestria della Tecnica (qualunque tecnica valida); Prese di Potenza.

Tratti Opzionali

Vantaggi: Forza Colpente; Forza Sollevante; Riflessi da Combattimento; Soglia del Dolore Elevata.

Svantaggi: Codice d'Onore (cavalleresco o fumettistico); Voto (non portare armi con sé prima di un combattimento).

Abilità: Arma da Lancio (Coltello); Armi da Fuoco (Armi semiautomatiche, Fucile o Pistola); Ascia/Mazza; Ascia/Mazza a Due Mani; Coltello; Lanciare; Spada.

Tecniche Cinematiche: Attacco Turbinante.

Perks: Armi Improvvise (qualunque abilità di combattimento opzionale).

[GURPS 4e]

Sectoid

Autore: [Sol Badguy](#)

Direttamente dallo storico videogame **UFO: Enemy Unknown**, ecco la conversione di una delle razze aliene più comuni.

Sectoid (Soldato) [54]

Attributi: FR 6 [-40]; DS 11 [20]; IN 12 [40]; SA 9 [-10]

Caratteristiche Secondarie: Mod. Taglia - 2; Danno 1d-4/1d-3; PF 6 [0]; Fatica 8 [0]; Per 12 [0]; Volontà 12 [0]; Velocità Base 6 [20]; Movimento Base 6 [0]

Vantaggi: Scudo Mentale 2 [8]; Scurovisione [25]

Svantaggi: Intolleranza(Umani) [-10]

Peculiarità: Asessuato [-1]

Abilità: Uno a scelta tra Armi a Raggi(Pistola), Armi a Raggi(Fucile) o Armi da Fuoco(Lancia Granate), tutti a DS [2] 12

Tra le varie specie aliene contro cui devono combattere gli agenti della X-Com, i Sectoid sono il tipo più facile da incontrare e incarnano, anche nell'aspetto, il classico alieno descritto in molti avvistamenti e incontri ravvicinati.

I sectoid sono umanoidi piccoli e deboli fisicamente, ma sono anche molto intelligenti e rapidi nei movimenti e armati con micidiali armi al plasma.

Le loro missioni sulla Terra sono solitamente volte al rapimento di esseri umani(usati come cavie per esperimenti genetici) e alla mutilazione del bestiame(per procurarsi materiale genetico e nutrimento).

Lenses:

Sectoid Leader (+237)

Aggiungere Grado 2[10], Talento Telepatico 1 [5], Controllo Mentale(Controllo delle Emozioni, -50%; Telepatico, -10%)[20], Possessione(Telecontrollo 2, +100%; Telepatico, -10%)[190], Scudo Mentale 3(Telepatico, -10%)[11] e Comandare 11 [1]

Sebbene non siano più abili o resistenti dei soldati, i leader Sectoid sono estremamente più pericolosi per via dei loro poteri telepatici in grado di scatenare il panico in un essere umano e anche di prenderne il controllo.

Gli ufficiali della X-Com istruiscono i loro soldati affinché tentino di catturare vivi(quando possibile) i leader Sectoid, in quanto sono spesso a conoscenza di

importanti segreti sull'organizzazione e i piani alieni.