

Wushu – Ambientazione Wushu Naruto

Crediti Addizionali

Creatore:

Ratix

Supervisore:

Ferdil

Versione:

1.0

Ultimo aggiornamento:

17/12/2007



Le Basi

Stili di Combattimento: Tutti i personaggi hanno le seguenti abilità, chiamate Stili di Combattimento o semplicemente Stili - Ninjutsu, Taijutsu e Genjutsu. Questi Stili rappresentano gli aspetti Mentali, Fisici e Sociali di ogni personaggio. Rispettivamente:

Ninjutsu (Mentale): Tecniche di combattimento ninja. Include lancio di shuriken/kunai, camminare sui muri e sull'acqua, poteri elementali e qualunque altra cosa che richieda un controllo accurato del Chakra. Include anche la conoscenza e l'apprendimento delle skill, nascondersi e reperire informazioni.

Taijutsu (Fisico): Arti marziali di base. Include forza bruta, uso delle armi corpo a corpo e resistenza. Includono anche il tono muscolare, la forza e l'agilità.

Genjutsu (Sociale): Trucchi Ninja. Includono illusioni di tutti i tipi, come ad esempio evocare creature dell'altro mondo, creare e dissolvere sigili e maledizioni e manipolare la natura. Include anche l'interazione sociale, come per esempio la persuasione e la leadership.

Gli Stili rappresentano il riferimento per i personaggi per le loro azioni. Queste statistiche non hanno un limite massimo, ma la maggior parte dei personaggi parte con punteggi da 1 a 10; i punteggi superiori sono usati solo per le figure più potenti e leggendarie (Capi villaggio come l'Hokage o il Kazekage, ninja leggendari, ecc).

Chakra: Il Chi viene chiamato Chakra.

Dadi: Il dado Yang (attacco) e Yin (difesa) sono chiamati rispettivamente Colpo e Parata.

Dettagli: Oltre le azioni fisiche, i Dettagli possono includere pensieri introspettivi, rivelazioni sulla vita e flashback collegati al momento. Dopotutto questo è Naruto! Inoltre i flashback/spiegazioni molto lunghi possono essere una buona tattica per aumentare i Dettagli.

Dado Extra: In base alla natura drammatica dell'incontro, il GM può incrementare i tiri da +1 a +3. Questo si somma a qualsiasi altro incremento del tiro, ricevuto dagli Extra.

Recupero Drammatico: Una volta per sessione o avventura, un personaggio che ha perso tutto il Chakra può fare una prova di Recupero Drammatico, usando un appropriato Tratto personale (Volontà di Ferro, Resistenza Infinita, Dedito alla Vendetta o di default a 2). Il primo successo significa che non sei fuori combattimento; in pratica schivi ogni colpo di grazia dall'avversario. Ogni successo in più ricarica un punto di Chakra, fino al tuo massimale. Per avere i bonus sui tiri, usa lo Stile Specialità del personaggio (descritta nella Creazione del Personaggio).

Azione Drammatica: Spendendo un punto di Chakra, un personaggio con un Tratto personale relativo ad un grande scopo nella vita (Proteggere i Compagni, Dedicarsi alla Vendetta, Difendere una persona cara) può combattere in modo più efficace, essendo guidato dal suo scopo. In aggiunta a qualunque



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: info@gdritalia.it

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

Wushu Naruto

tiro effettuato con successo, il personaggio ottiene 3 successi extra, che possono essere calcolati come Colpo o Parata, in qualunque modo si voglia. Tutti i Dettagli possono essere usati, fintanto che abbiano una relazione con i Tratti esistenti del personaggio e siano abbelliti dal tema del loro Tratto personale.

Per esempio, un personaggio con Tratto personale "Proteggere Compagni" può descrivere la difesa dei suoi compagni (saltare a proteggerli da un nemico mortale, sconfiggere il nemico che ha seriamente ferito un compagno, respingere gli shuriken lanciati ai suoi compagni usando i propri, etc...) e spendendo un punto di Chakra, ottiene ogni successo tirato, più 3.

Tiri Superficiali: Il GM determina lo Stile che è coinvolto nella situazione, e i giocatori tirano un numero di dado uguale al loro Stile, provando ad ottenere un numero inferiore al Tratto (2 di default). Più successi ottengono, meglio possono fare. Certi extra richiedono più dadi.

Dado Trattenuto e Contrattempi: È consigliato che anche queste regole vengano applicate per rappresentare i personaggi che preparano un'azione furtiva (si pensi a Kankourou e alla prima volta che usa Karasu) o per definire uno svantaggio oltre alla perdita di Chakra (perdita della volontà di combattere, caduta di equipaggiamento ninja, etc).

Creazione del Personaggio

Stili: Usando 12 punti, assegnare i valori ai

tre Stili. Ogni Stile parte da 0 e deve avere almeno 1 punto speso su di esso. Gli extra sono selezionabili con gli Stili (guardare Extra sotto).

Specialità: Scegli uno Stile. Diventerà la specialità del tuo personaggio, sarà usato per assegnare il Tratto personale, e per il Recupero Drammatico e per tutte le altre azioni relative agli obiettivi che il personaggio ha nella vita.

Tratti: Assegna dei tratti per ogni Stile. I punti disponibili equivalgono ai punti assegnati allo Stile. I Tratti Personali includono: personalità, motivazione, risorse e tutti quei Tratti che non rientrano in uno Stile distintivo. Questo include i limiti delle linee di sangue speciali come lo Sharingan.

Debolezza: Scegli una Debolezza. La maggior parte delle debolezze dovrebbero essere, in qualche modo, sfruttabili durante il combattimento.

Fine: Questo è tutto! Queste regole servono per creare dei novizi Genin di un livello appropriato per qualche azione alla Wushu, ma dando più punti ed usando dei Tratti più generici come "Ninja della Foglia/Sabbia/Suono" si possono creare dei Genin di più alto livello o anche personaggi superiori. Tipicamente, una media di Tratti Ninja di 3 equivale all'abilità di un Chuunin, 4 a quella di un Jounin e 5 a quella di un Kage, o al capo del villaggio o a chiunque sia un maestro in tutte le tecniche di un villaggio.

Extra

Gli Extra sono dei talenti speciali, delle ri-

Wushu Naruto

sorse di cui il personaggio può disporre. Un extra costa 2 dei punti iniziali che servono per creare il personaggio.

Alto Lignaggio: Il personaggio possiede un dono genetico superumano. Un alto lignaggio aumenta di +2 i tiri di dado quando viene invocata, e dà 2 tiri extra di dado per ogni tiro superficiale che la chiama in causa. Permette anche al personaggio di prendere il Tratto "limiti del lignaggio", che definisce l'uso specifico e le abilità derivanti da questo Extra.

Resistenza Eccezionale: Il personaggio è più forte, più grande, più determinato, più fortunato, etc. ed è sempre l'ultimo a rimanere sul campo di battaglia. Il Chakra iniziale è aumentato di +2.

Forma Demoniaca: Il personaggio possiede un potente spirito dentro di sé. Se il Chakra del personaggio si riduce a 0, lo spirito inizia a risvegliarsi e a prendere forza dal personaggio. Se il personaggio ha successo in un Recupero Drammatico, il personaggio posseduto dal demone può usare un bonus di +3 sui tiri, con 3 tiri superficiali extra. Quando il pericolo è scemato, la forza dello spirito scompare. Combinare questo extra con Debolezze come "Forma Demoniaca Incontrollabile" può rappresentare uno spirito che prende il controllo del personaggio, che ha una manifestazione più mostruosa o diventare più pericoloso che utile.

Otto Porte Celesti: Il personaggio può aprire le porte mistiche che regolano il flusso del Chakra, ma deve pagare un prezzo per lo sforzo. I tiri del personaggio avranno un bonus fino a +8 finché si usa questa abilità. Aprire una porta è un Dettaglio speciale che viene

testato con un diverso tiro di dado (di solito un dado di grandezza o colore differente). Descrivere l'apertura della porta aggiunge il bonus immediatamente, dando un tiro gratuito per quel round. L'apertura delle Porte farà aumentare il bonus al tiro round dopo round sequenzialmente. Se il tiro per l'apertura di una porta non è un 5 oppure un 6, il personaggio perde automaticamente un punto di Chakra. Se il personaggio apre tutte le otto porte, morirà alla fine della scena. Le porte possono essere chiuse in qualunque momento, senza ulteriori conseguenze (fatta eccezione per l'ultima porta, che una volta aperta non può essere chiusa), ma il personaggio perderà i dadi bonus per il round.

Di solito non vengono usati Tiri Superficiali per l'apertura delle porte, poiché si presuppone che l'azione sia piuttosto seria da richiedere ulteriori Dettagli, ma se necessario, i dadi extra da tirare per i Tiri Superficiali equivarranno all'attuale numero di porte aperte.

Famiglio: Sia che si tratti di un animale, di un'arma vivente o di una marionetta controllata dal Chakra, il personaggio è 'due in uno' e comanda un servo di qualsiasi tipo. Il bonus al tiro è aumentato di +2 quando si usa il Famiglio e i Tiri Superficiali avranno 2 dadi extra. Il personaggio può acquistare anche dei Trattati che riguardano il Famiglio. Il Famiglio ha 3 punti Chakra e gli avversari dovranno dividere i loro colpi per attaccare sia il personaggio che il suo famiglio. Ogni round il famiglio ottiene automaticamente un Successo in Resistenza per la difesa e il personaggio deve dividere i suoi successi di Resistenza con il famiglio per aumentare le difese.

Wushu Naruto

Varie

Esperienza: Il GM può assegnare da 1 a 3 punti ad ogni avventura. Questi punti possono essere spesi per incrementare gli Stili come nella creazione del personaggio, assegnare punti per comprare nuovi Tratti o aumentare quelli già esistenti.

Esempi di Gioco

- Con la velocità che lo rende temporaneamente invisibile, (1) Sasuke tira un calcio volante scagliando il suo avversario in aria (2). Poi salta verso l'avversario, assumendo la posizione della Danza della Foglia Ombra a mezz'aria dietro lui (3). Continua la serie di colpi con dei pugni per far spingere a terra l'avversario velocemente (5), e gridando "Non è finita!" usa il peso del suo corpo per sbattere al suolo l'avversario con un devastante calcio (6) gridando "Combo del Leone!".

Utilizzando "Combattente Acrobatico"

- Neji attiva il suo Byakugan,(1) e fissa intensamente Hinata negli occhi(2). Si accorge che la ragazza sta guardando in alto a sinistra indicando che sta pensando a qualche ricordo infelice(3). Poi la ragazza abbassa lo sguardo in basso a destra, mostrando che sta pensando al dolore che proverà(4). Poi alza la guardia non convinta.(5) Allora Neji esclama "Non puoi ingannare i miei occhi"(6)

Utilizzando "Intimidazione" (con Byakugan Alto Lignaggio)

- Naruto blocca la Mano di Kabuto che sta per lanciare un kunai con la sua mano sinistra(1) e crea un Clone d'Ombra affianco a sé.(2) Nel momento in cui Naruto allontana la mano destra, il clone d'Ombra porta entrambi i palmi sulla mano di Naruto, facendo roteare il proprio Chakra e usandolo per far girare il globo che Naruto sta creando(3). Il clone piega le sue mani leggermente verso quella di Naruto, e il globo diventa perfettamente sferico(4). Dicendo a denti stretti "Rotazione del Chakra ... compressione del Chakra e controllo", Naruto spinge la sfera nel petto di Kabuto poi esclama "Rasengan!"(5) La sfera esplode in un vortice di Chakra(6), la propulsione spazza via Kabuto all'indietro ad alta velocità facendolo sbattere su un Macigno distante.

Utilizzando "Tecniche Avanzate"

- Kakashi fa scorrere il pollice insanguinato sulla sua uniforme, (1) e caccia fuori una pergamena, facendo scivolare il pollice insanguinato sulla pagina (2). Poi fa roteare la pergamena in modo artistico intorno al suo corpo (3) la lancia in aria per poi farla arrotolare a mezz'aria e riafferandola (4). Poi esegue una serie di sigilli, sbattendo la pergamena per terra (5) gridando "Tecnica dell'evocazione!" (6) Numerosi cani ninja spuntano dal suolo afferrando Zabusa, immobilizzandolo (7).

Utilizzando "Evoca Cani"

Wushu Naruto

Personaggi d'Esempio

Konya Suichi

DESCRIZIONE: Genin Scansafatiche della Foglia, evita i guai con arguzia e fascino. Il suo clan usa tecniche per controllare le foglie con il chakra, causando vortici o affettando i nemici con delle foglie affilate controllate dal chakra stesso.

CHAKRA: 3

NINJUTSU (4)

Tecnica delle Foglie(4), Guerriero Analitico(4).

TAIJUTSU(4)

Forza Sorprendente(3), Combattente Acrobatico(3), Mani Subdole(4)

GENJUTSU(4)

Illusioni(4), Parlata Suadente (4)

DEBOLEZZA: Smemorato (1)

Hyuuga Hibiki

DESCRIZIONE: Kunoichi (ninja femmina) del Clan Hyuuga e membro di uno dei Rami della Famiglia. Usa il Byalugan per individuare i tenketsu e rendere inermi le parti del corpo di un avversario colpendoli.

CHAKRA 3

EXTRA: Alto Lignaggio(Byakugan)

NINJUTSU (3)

Nascondersi(4), Controllo del Chakra (3)

TAIJUTSU(5)

Byakugan(3), Colpire Tenketsu(4), Combattente Agile (4)

GENJUTSU(2)

Interrogare(3), Illusioni (3)

DEBOLEZZA: Ramo della Famiglia (1)

Shin Kyosuke

Descrizione: Specialista dei Genjutsu. È uno dei pochi genin capaci di usare la tecnica dell'evocazione. È motivato dal proteggere gli amici a tutti i costi, ma non se stesso.

CHAKRA: 3

NINJUTSU (4)

Nascondersi(4), Guerriero Analitico (4).

TAIJUTSU(2)

Combattimento della Foglia Base (3), Acrobazie(3)

GENJUTSU (6)

Illusioni (5), Evoca Cani (3), Devoto agli Amici (4)

DEBOLEZZA: Dipendente dai Compagni (1)

Gensao

DESCRIZIONE: Jounin della Foglia, leader del Team 6. Un veterano di una guerra passata, porta sempre a compimento la missione e non gli importa del resto. Una ferita dei tempi della guerra lo tormenta ancora.

CHAKRA: 5

EXTRA: Resistenza Incredibile

NINJUTSU (9)

Foglie Ninja (4), Controllo del Chakra (5), Non Farò Fallire La Missione (5), Guerriero Analitico (3)

TAIJUTSU (8)

Pugno di Chakra (5), Guerriero Veloce (4), Combattente Acrobatico (5)

GENJUTSU (8)

Leader in Battaglia (4), Illusioni (5), Evoca Lupi (5)

DEBOLEZZA: Ferita di guerra (1 se attaccato alle spalle).