

GURPS LEVE

Fourth Edition

INTERLINGUISTIC EDITION

Un Introduction al Rolojocation
De STEVE JACKSON GAMES

GURPS Regulas per STEVE JACKSON • **GURPS Leve** Abbreviate Regulas per SCOTT HARING e SEAN PUNCH
Edite per ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON • Graphic Designo per JUSTIN DE WITT e WIL UPCHURCH
Illustrate per CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC, e ERIC WILKERSON • Traducite per SHANYA ALMAFETA

Contento

| | |
|-----------------------|---|
| QUE ES GURPS ? | 1 |
| GLOSSARIO | 1 |
| LE FUNDAMENTALES | 2 |
| SUCCESSO ROLOS | 2 |
| REACTION ROLOS | 3 |
| INJURIA ROLOS | 4 |
| PERSONAS | 4 |
| PERSONA PUNCTOS | 4 |
| BASIC ATTRIBUTOS | 4 |

| | |
|----------------------------|----|
| PERSONA FOLIO | 5 |
| SECUNDARI CHARACTERISTICAS | 6 |
| IMAGINE E ASPECTOS | 6 |
| FUNDO SOCIAL | 7 |
| OPULENTIA E INFLUENTIA | 8 |
| AVANTAGES | 8 |
| DISAVANTAGES | 10 |
| PECULARITATES | 12 |
| HABILITATES | 12 |
| LISTA DE HABILITATES | 13 |
| PERSONA MELIORATION | 17 |

| | |
|----------------------------|----|
| EQUIPAMENTO | 18 |
| ARMATURA | 18 |
| SCUTOS | 19 |
| ARMAS | 19 |
| LE JOCAR DE GURPS | 22 |
| PHYSIC ACCIONES | 22 |
| MENTAL ACCIONES | 24 |
| COMBATTO | 24 |
| INJURIA, MALADIA, E FATIGA | 29 |
| MUNDOS DE JOCAR | 32 |

QUE ES **GURPS**?

GURPS representa “Generic Universal RolePlaying System”, le joco de rol de que iste regulas esse condensate. Porque esse nominate assi? Pues . . .

“*Generic.*” **GURPS** inicia con simple regulas, e amassa quante optional detalio como tu vole. Iste abbreviate version representa le “skeleto regulas” con que le plus JMs inicia.

“*Universal.*” Le basic systema de regulas esse designate pro accentuar realismo. Pote conveni a alicun situation – phantasia or historic; passato, presente, o futuro.

“*Rolojocaion.*” Iste non solo esse un joco de “Occide los e prende lor stoffa.”

Le regulas esse scripte pro facer possibile genuin rolojocation – e pro incoragiar lo. In **GURPS**, tu finge, pro un pauc, de esser alicuno altere.

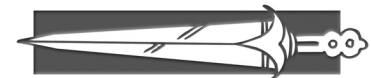
“*Systema.*” Plus que 200 diferente libros ha essite publicate pro **GURPS**, in octo diferente linguas (al iste tempore). Esse un del recognocite standardes pro rolojocation, in tote le mundo.

COSAS NECESSARI PRO JOCAR

Pro jocar, tu habeva besonio de iste regulas; tres normal, cubic datos; stilos; e papiro.

RE **GURPS LEVE**

Isto es le reducite “essentia” de **GURPS**: tote del fundamental regulas, sed sin le optiones e imbellimentos que frequentemente confunde nove jocadores. Quando tu esse familiar con iste regulas, tu poteva acquirer le **GURPS Basic Set** [**GURPS Basic Libros**] e participar in le action. Experimentate Joco Maestros, nos spera, discoperiva que isto esse un instrumento de valor pro introducir nove jocadores al joco.



GLOSSARIO

GURPS esse un joco de rolo (JdR). Como alicun passatempore, jocation habe su proprie unic lingua. Pro adjutar-te in comprender le conceptos e terminos usate in iste joco (e altere JdRs), nos comencia con alcun definitiones:

aventura: Le basic “unitate” de jocation in un rolojoco, que representa un singule mission o intriga. Poterea exiger plure sessiones de jocar, o justo un.

campania: Un continuante serie de aventuras. Un campania usualmente habeva un continuante ensemble de jocator personas, e le mesme JM (o equipa de JMs). Pote mover de un mundo de jocar a altere, con un logic ration.

incontro: Un “scena” de un aventura, usualmente un reunion inter le JPs e un o plus NJPs.

jocator persona (JP): Un persona create e jocate per un del jocadores.

Joco Maestro (JM): Le arbitro, qui selige le aventura, guida le jocadores per lo, judica le resultatos, e distribute punctos como un premio.

Joco de Rolo (JdR): Un joco in que jocadores assume le personalitates de imaginari individuos, o *personas*, in un fictional o historic scene, e tenta ager como ille personas agerea.

mundo de jocar: Un fundo pro jocar; un scena. “mundo” poterea significar “planeta,” sed etiam pote referer a un region e

periodo historic . . . o un integre universo.
non-jocator persona (NJP): Alicun persona jocate per le JM.

partita: Un gruppo de JPs qui esse participante in le mesme aventura.

persona: Alicun esser – persona, animal, robot, et cetera. – que esse jocate per le JM o un jocator.

racia: Le specie que tu esse. Nonhuman personas (elfes, nanos, cattopueras, e Martianos, per exemplo) esse commun in JdRs.

statisticas: Le numeric valores que describe un persona, pecia de equipamento, et cetera, usate collectivemente. Frequentemente appellate “statis.”

GURPS Leve (e GURPS Lite) esse sub copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, 2006 per Steve Jackson Games Incorporated. Illo esse intendite pro distribution gratis. Tu es incoragiate a copiar e distribuer iste 32 paginas sin carga. Tu non pote venderlo a qualcunque precio, extra pro coperir le costo de copiar-lo. Tu non pote remover qualcunque parte de lo. Tu non pote cambiar o modificar lo, preter que botecas, distributores, e conventions pote adder “Cortesa de(l) (nomine)” al alto de iste pagina. Tu absolutelemente non pote incorporar iste joco, o partes de lo, in ulle altere producto pro distribution in ulle maniera. **GURPS Leve** esse disponibile in formato PDF de www.sjgames.com/gurps/lite. Tu pote distribuer iste documento PDF sub le restrictiones previe, e postar copias de lo per le web. Tu non pote vender-lo, ni includer-lo como parte de qualcunque producto pro vender sin le permission scribite de Steve Jackson Games Incorporated. Pro favor, visita nostre sitio web a www.sjgames.com. Tu tamben pote scriber a nos a PO Box 18957, Austin, TX 78760.

LE FUNDAMENTALES

GURPS sol usa cubic datos con sex facies. Pro calcular combatto injuria (e plure altera cosas), le “datos+addes” systema esse usate. Si un amra da “4d+2” injuria, isto esse un abbreviation pro “rola 4 datos e adde 2 al total.” Equalmente, “3d-3” significa “rola 3 datos e subtrahe 3 del total.” Si tu vide justo “2d,” ille significa “rola duo datos.”

GURPS Leve ha sol tres basic “systemas”: successo rolos, reaction rolos, e injuria rolos.

SUCCESSO ROLOS

Un “successo rolo” esse un rolo del datos que esse facite quando tu ha que “verificar” le usation de un de tu habilitates o attributos. Alcun vices tu rola; alcun vices le JM rola pro te. Per exemplo, tu poterea verificar, o rolar contra, tu Fortia a impedir un pesante porta de claudante.

QUE A ROLAR

Quandocunque un persona essaya exequer un action (como usar un habilitate), rola tres datos pro determinar le consequentia. Isto esse appellate un *successo rolo*. Le action *succede* si le total que es rolate con le datos es *minus que, o equal a* le numero que governa le action – usualmente un habilitate o un attributo. Alteremente, le action *falle*. Per exemplo, si tu esse rolante contra Fortia, e tu FO es 12, un rolo de 12 o minus succede. Assi, le plus del statistica contra que tu esse rolante, le plus facile que esse verificar le rolo.

Indifferente del numero contra que tu rola, un rolo de 3 o 4 *semper* esse un successo, ma un rolo de 17 o 18 *semper* esse un fallimento.

Generalmente, le jocator face le rolos pro le actiones de su persona. Tamen, le JM *semper* pote seliger rolar le datos in secreta – vide *Quando Le JM Rola*, in basse.

QUANDO A ROLAR

Pro evitar le deceleration del joco con incessante rolos del datos, le JM sol debe exiger un successo rolo si . . .

- Le amicos, equipamento, opulencia, reputation, o sanitate de un JP esse in periculo. Iste include chassa, combatto (etiam si le objectivo esse stationari e al distantia de brachios!), spionage, effraction, e similar “aventura” activitates.

- Un JP pote ganiar alliatos, information, nove habilitates, reputation, o opulencia.

Le JM *non* debe exiger rolos pro . . .

- Actiones completamente insignificante, como transversar le strata, vader a urbe, nutrir le canes, locar le local magazin, o accender le computator.

- Quotidian labor in un mundan, non-aventurante empleo.

Quando le JM Rola

Ha duo circumstantias in que le JM debe rolar pro un JP e non lassa le jocator vider le resultado:

1. Quando le *persona* non saperea sin falta si il ha succedite.
2. Quando le *jocator* non debe saper que eveni.

MODIFICADORES

Le regulas frequentemente specifica *modificadores* pro varie successo rolos. Iste premios e penas affice le numero contra que tu esse rolante – tu “objectivo numero” – e non le total rolate per le datos. Premios *semper* meliora tu hasardo, e penas *semper* reduce los.

Per exemplo, quando usante le Evita Serratura habilitate in le tenebras, le JM pote dicer te que rola con -5 pro ille essayo. Si tu Evita Serratura habilitate esse 9, tu rola contra 9 minus 5, o 4, in le tenebras.

Un specific scenario pote provide modificadores pro tener conto de le relative facilitate o difficultate de un particular situation. Per exemplo, un aventura pote constata que un serratura esse +10 pro aperir a causa del facto que esse primitive e inhabile. Si tu Evita Serratura habilitate esse 9, tu rola contra 9 plus 10, o 19. Proque le plus magne rolo possibile con 3d esse 18, pote semblar que successo esse secur. Ma non es assi – vide *Critic Successo e Fallimento*, in basse.

Modificadores esse cumulative si non constatate alteremente. Per exemplo, si tu essaya aperir ille primitive serratura in le tenebras, *ambe* modificadores applicarea, e tu rola contra 9 - 5 + 10, o 14.

Basse Habilitate contra Effective Habilitate

Tu *basse habilitate* es tu actual nivello in un habilitate, como es notate in tu persona folio. Tu *effective habilitate* pro un action particular esse tu basse habilitate plus o minus alicun modificadores pro ille action. In le exemplos in alto, le basse habilitate esse 9 in tote caso, ben que le effective habilitate esse 4, 19, o 14.

Tu non pote essayar un successo rolo si tu effective habilitate es minus que 3 a minus que tu esse essayante un *defensa rolo* (p. 28).

GRADO DE SUCCESSO O FALLIMENTO

Quando tu ha calculate tu effective habilitate per applicante tote le pertinente modificadores a tu basse habilitate, rola 3d pro determinar le consequentia. Si le total rolate con le datos es minus que o equal a tu effective habilitate, tu succede, e le differentia inter tu effective habilitate e tu rolo esse tu *grado de successo*.

Exemplo: Si tu ha un effective habilitate de 18 e tu rola un 12, tu succede; tu grado de successo esse 6.

Si tu rola *plus* que tu effective habilitate, tu falle, e le differentia inter tu rolo e tu effective habilitate esse tu *grado de fallimento*.

Exemplo: Si tu habe un effective habilitate de 9 e tu rola un 12, tu falle; tu grado de fallimento es 3.

Multo regulas usa le grado de successo o fallimento pro calcular resultados que importa in le joco, dunque esse certe de notar lo quando tu rola.

Critic Successo e Fallimento

Un *critic successo* es un specialmente *bon* resultado.

- Un rolo de 3 o 4 es *semper* un critic successo.
- Un rolo de 5 es un critic successo *si tu effective habilitate es 15+*.
- Un rolo de 6 es un critic successo *si tu effective habilitate esse 16+*.

Quando tu rola un critic successo, le JM determina que eveni. *Semper* essera bon! Le minus magne le rolo, le plus le “premio” que ille te dava.

Un *critic fallimento* esse un specialmente *mal* resultado.

- Un rolo de 18 *semper* esse un critic fallimento.
- Un rolo de 17 esse un critic fallimento *si tu effective habilitate es 15 o menos*; alias, esse un ordinari fallimento.
- Alicun rolo de 10 o plus mas grande que tu *effective habilitate* esse un critic fallimento: 16 con un habilitate de 6, 15 con un habilitate 5, et cetera.