

AnimeLiteRPG

Yet another RPG system...

AnimeLiteRPG (in breve, AL-RPG) è un sistema *lightweight* per giochi di ruolo basati su anime, manga e ambientazioni con personaggi dotati di super poteri, super capacità, super accessori, eccetera.

AL-RPG è un sistema semplice e leggero, basato su solo quattro attributi principali e dotato di regole che permettono di gestire qualunque situazione con semplicità senza togliere la possibilità di creare azioni e scene ricche e coinvolgenti. Con AL-RPG la parola d'ordine è divertirsi!

Siete pronti a imbarcarvi per una fantastica avventura? Con AL-RPG avrete bisogno solo di alcune penne, fogli di carta, una manciata di dadi e un gruppo di amici che abbia voglia di divertirsi!

I. Personaggi

Ciascun giocatore possiede un personaggio. Le caratteristiche e le capacità di un personaggio vengono descritte da una scheda del personaggio. In AL-RPG un personaggio è caratterizzato da quattro elementi principali:

- a) Attributi;
- b) Punti vita;
- c) Abilità;
- d) Equipaggiamento.

Descriviamoli uno ad uno.

A. Attributi

Gli attributi NON sono i genitali dei personaggi ☺ OK, era una pessima battuta...

Gli attributi sono le caratteristiche principali del personaggio che rappresentano la

“potenza bruta” disponibile per compiere azioni o sforzi in un determinato ambito;

- **Body:** la forza, la resistenza fisica, la salute. Si utilizza per compiere azioni fisiche.
- **Mind:** intelligenza, perspicacia, agilità mentale, capacità d'analisi e d'apprendimento. Si utilizza per compiere sforzi mentali.
- **Lure:** carisma, personalità, persuasione, presenza. Si utilizza per risolvere questioni sociali e sentimentali.
- **Soul:** moralità, forza di volontà, caparbia, fortuna. Si utilizza per andare avanti quando non ce la si fa più, per resistere alle tentazioni, per rimanere coerenti con le proprie ideologie.

Gli attributi possono prendere valori da uno a cinque. Legenda: 1 sottosviluppato, 2 normale, 3 sviluppato, 4 superiore, 5 sovrumano.

B. Punti Vita

I punti vita rappresentano l'energia vitale di un personaggio. Quando un personaggio si ferisce perde punti vita. Quando i punti vita raggiungono zero punti il personaggio è fuori combattimento. I punti vita si recuperano con il riposo e ricevendo cure.

C. Abilità

Le abilità rappresentano le conoscenze e le capacità dei personaggi. Si accettano (e, anzi, si preferiscono) abilità creative come “uscire di scena con stile”, “suonare la chitarra elettrica coi denti” o “farsi male facendo acrobazie improvvisate ma riuscire a fare finta di nulla”. Ovviamente i personaggi possono possedere abilità classiche come “fisica quantica”, “guidare” o “combattimento da strada”.

La abilità hanno associato un livello da uno a cinque che rappresenta il grado di esperienza posseduto dal personaggio in quell'abilità: 1 incompetente, 2 principiante, 3 appassionato, 4 esperto, 5 professionista. Ovviamente quanto maggiore il livello, quanto maggiore sarà l'abilità del personaggio.

Anche se non sono specificate sulla scheda, un personaggio possiede quasi tutte le abilità a livello due. Il vostro personaggio non sa cucinare ma s'improvvisa cuoco per preparare una torta alla sua ragazza? Utilizzerà la capacità "Cucinare torte" a livello due. Queste abilità si definiscono "comuni". Esistono altre abilità, dette "speciali", che richiedono un addestramento specifico e/o non possono essere utilizzate senza un'adeguata preparazione previa. Per esempio: "costruire un robot assassino" o "volare". Pertanto, il loro livello iniziale sarà pari a uno o a zero quando si vuole indicare l'assoluta impossibilità di compiere quel tipo d'azione senza possedere le conoscenze necessarie.

Tecniche

Un tipo speciale di abilità sono le tecniche. Le tecniche comuni (pugilato, calcio nelle balle) avranno un livello iniziale pari a due. Alcune tecniche speciali (sparare, 360°, butterfly kick) avranno un livello iniziale pari a uno, altre (Sho Ryu Ken, Hokuto No Ken, Stardust Revolution) avranno un livello iniziale pari a zero.

Tutte le tecniche possiedono una descrizione e un danno. Come suggerito dal nome, il danno specifica quanto male fa una tecnica quando colpisce. Alcune tecniche possono avere altri elementi come condizioni speciali per l'utilizzo, risorse necessarie per essere effettuate, gittata, tempo di esecuzione, tempo di ricarica, eccetera.

D. Equipaggiamento

L'equipaggiamento include gli oggetti posseduti. All'interno di questa categoria, particolare attenzione richiedono le armi e le armature. Le armi vengono utilizzate attraverso delle tecniche. Le armature possiedono un fattore di protezione. Per maggiori informazioni far riferimento alla sezione riguardante il combattimento.

2. Creazione Personaggi

Nella fase di creazione si determinano gli attributi, le abilità, le tecniche e i punti vita posseduti dal personaggio.

A. Attributi

Inizialmente si distribuiscono 12 punti tra gli attributi. Si ricorda che ciascun attributo deve possedere almeno un punto.

B. Punti Vita

I punti vita iniziali si calcolano utilizzando la seguente formula:

$$\text{Punti vita} = \text{Body} + 2 \cdot \text{Soul}.$$

C. Abilità e tecniche

Le abilità e le tecniche iniziali possedute dal personaggio si determinano in base alla sua storia personale. Il danno delle tecniche viene definito dal Game Master. Esempio: tutte le "normali" tecniche d'arti marziali (karate, tae kwon do, kung fu, pugilato, eccetera) dovrebbero avere un fattore di danno pari a uno.

Tutte le capacità e le tecniche normali iniziano a livello due, mentre le speciali iniziano a livello uno o zero, a seconda del loro grado di complessità. Successivamente, si distribuiscono sei livelli tra le abilità e le tecniche. In fase di creazione un'abilità non può superare il livello quattro.

D. Equipaggiamento

Il Game Master definisce gli oggetti posseduti dal personaggio e le loro caratteristiche.

Tutto qui. Vi dicevo che era un sistema lightweight!!!

Esempio

Nome: Larzan, l'uomo lemure.

Background: Figlio di una coppia di famosi professori americani di lemurologia. All'età di cinque anni, durante un viaggio in Madagascar con i genitori, s'allontanò dall'hotel mentre nessuno lo vigilava, perdendosi. Per 15 anni venne cresciuto dai lemuri ed ora è tornato alla civiltà alla ricerca dei suoi veri genitori.

Attributi: Body: 4, Mind: 2, Lure: 3, Soul: 3

Punti vita: 10

Abilità: Vita arborea: 4, Vista notturna*: 2, Cacciare insetti: 3

Tecniche: Arte marziale segretissima dei lemuri: 3 (Danno I)

3. Azioni

Ok, veniamo ora al sistema di gioco, il nucleo di AL-RPG.

Normalmente, i giocatori dichiarano e descrivono le azioni che i loro personaggi intraprendono. Se l'azione non è banale, il giocatore decide che abilità del suo personaggio utilizza. Il Game Master determina se l'abilità è appropriata (si favoriscono usi originali e innovativi) e verifica il livello posseduto dal personaggio. Se il livello è sufficiente per compiere l'azione dichiarata si considera che l'azione ha automaticamente successo.

Se il livello dell'abilità non è sufficiente, il Game Master definisce una difficoltà per l'azione. **Nella maggior parte dei casi la difficoltà dovrebbe essere uno**, ovvero un successo è sufficiente per farcela malamente. La difficoltà dovrebbe essere due per azioni estremamente complicate, o tre per azioni praticamente impossibili.

Fatto ciò il Game Master determina l'attributo che domina l'azione, ovvero decide se l'azione è fisica (Body), mentale (Mind), sociale (Lure) o basata sulla volontà (Soul). Nel caso un'azione dipenda da più di un attributo, si sceglie il predominante. Se due o più attributi sono equamente importanti, si considera la media arrotondata per eccesso.

Il giocatore tira tanti dadi da sei facce (d6) quanto il valore dell'attributo. **Il Game Master deve premiare buone interpretazioni o usi originali delle abilità con uno o due dadi bonus.** Ogni dado che abbia un valore MINORE O UGUALE al livello della abilità del personaggio si considera un successo. Se il numero di successi ottenuti è uguale al livello di difficoltà, l'azione riesce a malapena. Ogni successo aggiuntivo migliora il risultato. Viceversa, se il numero di successi non è sufficiente l'azione fallisce e la differenza con la difficoltà specifica il livello di fracasso. Un livello alto di fracasso può avere conseguenze negative sul personaggio (esempio: perde l'appoggio e cade da una finestra, la pistola esplode nella mano, si taglia il dito con un foglio di carta).

Esempio:

Larzan deve salvare la giovane e bella Lane che si trova legata e appesa a una gru a 30 metri d'altezza. Sprezzante del

pericolo, Larzan decide di correre in suo aiuto e intraprende la scalata. Possedendo l'abilità "Vita arborea" a livello tre, l'azione avrebbe successo automaticamente (Larzan l'uomo lemure è un provetto scalatore). Tuttavia i malvagi sgherri del malvagio Dr. Petrol hanno cosperso la gru con olio di motore, per cui il Game Master richiede un tiro di Body a difficoltà uno. Larzan, che possiede Body a quattro, tira 4d6 (quattro dadi da sei facce), ottenendo 2, 3, 3, 4, per un totale di tre successi. Dato che la difficoltà era pari a uno, Larzan riesce senza difficoltà nell'impresa. Se avesse fallito, sarebbe potuto cadere e farsi male.

4. Combattimento

Ogni gioco di ruolo che si rispetti ha delle regole specifiche per il combattimento e AL-RPG non è da meno!

In AL-RPG si dà la priorità alla descrizione, all'interpretazione, alla narrazione e alla drammaticità, piuttosto che alla strategia e al realismo. In fin dei conti, i manga e gli anime non sono affatto realistici, sono divertenti! Per cui si incitano i giocatori a creare elementi per arricchire le loro azioni e rendere più avvincente l'avventura (non per vincere facile!!!), sempre che non vadano contro ciò che dichiara il Game Master.

A. Iniziativa

Quando lo scontro inizia si determina l'iniziativa di tutti i personaggi:

Punteggio Iniziativa = Body + Mind + Soul + d6

In caso di parità di punteggio d'iniziativa, si assegna un'iniziativa maggiore al personaggio che ha la somma di Body + Mind + Soul più

alta. In caso d'ulteriore parità, inizia chi offre la mazzetta più alta.

Successivamente si ordinano tutti i personaggi coinvolti secondo l'iniziativa, dal maggiore al minore. Inizia il turno chi ha l'iniziativa più alta, poi si muove il personaggio successivo e così via.

B. Turni di combattimento

Un turno non ha una durata specifica è semplicemente una suddivisione del tempo. Pertanto, è possibile muoversi, attaccare, difendersi e propinare sermoni ai vostri avversari prima di castigarli. Tuttavia non esagerate e seguite il buon senso!

All'interno di un turno, ciascun personaggio può effettuare un'azione semplice, un'azione complessa e difendersi dagli attacchi.

Azione semplice

Le azioni semplici sono azioni che il personaggio può portare a termine nel giro di pochi secondi e senza bisogno di effettuare nessun tiro di dado. Per esempio: ricaricare un arma, sfoderare una spada, indossare il Cloth ☺ o effettuare uno spostamento semplice.

Uno **spostamento semplice** è uno spostamento che il personaggio potrebbe effettuare in una manciata di secondi e che potrebbe compiere senza problemi con il suo attuale livello di abilità. Per esempio, un personaggio può attraversare il campo di battaglia facendo route, flic e carpiati, sempre che disponga di un'abilità adeguata a un livello sufficientemente alto (per esempio, Atletica a livello 3). Rialzarsi da terra o cercare riparo sono spostamenti semplici.

Azione complessa

Un'azione complessa è un'azione che raggiunge o supera i limiti del personaggio e che, pertanto, richiede che si tirino dadi. Le

azioni complesse più comuni sono attaccare, fare uno spostamento complesso o difendersi.

- *Attaccare*: Un attacco è un'azione portata contro un altro personaggio utilizzando una tecnica.
- *Spostamento complesso*: Uno spostamento complesso è uno spostamento che mette a dura prova le capacità del personaggio e richiede che vengano tirati i dadi.
- *Concentrarsi sulla difesa*: Se il giocatore si concentra sulla difesa, il personaggio si difende da un attacco a sua scelta utilizzando tutti i dadi che ha a disposizione. Le altre azioni difensive si penalizzano sottraendo un dado al totale per ogni azione oltre alla prima.

Difesa

La difesa non è un'azione bensì una reazione ad un'attacco. Ci si difende utilizzando una tecnica specifica. Quando un personaggio viene attaccato deve decidere se si difende PRIMA che l'attaccante tiri i dadi.

La prima azione difensiva viene effettuata utilizzando un dado in meno rispetto al valore dell'attributo utilizzato per difendersi. Ciascuna azione difensiva successiva viene penalizzata sottraendo un ulteriore dado dal totale. Pertanto, se un personaggio con quattro punti di Body si difende utilizzando Body (per esempio, schivando o incassando il colpo), potrà difendersi tre volte: la prima volta tirando tre dadi, la seconda tirando due e la terza tirando un solo dado. Un giocatore può scegliere di non difendersi da un attacco, preservando i dadi per gli attacchi più pericolosi.

C. Danni

Il danno viene determinato dal danno della tecnica (o dell'arma) e dal numero di successi in attacco. Se l'avversario si difende, i successi della difesa vengono sottratti a quelli d'attacco. Se l'attacco ha totalizzato più successi, il danno si calcola sommando il danno della tecnica utilizzata per attaccare al numero di successi dell'attaccante meno il primo (arrotondando per eccesso quando necessario).

Quando un personaggio raggiunge zero punti vita si considera fuori gioco.

D. Armi e armature

Le armi si utilizzano in combinazione con una tecnica. Per esempio, si può attaccare con la spada utilizzando "scherma" o "lotta dei gladiatori". In generale, si considera che chiunque possieda almeno un livello nell'utilizzo delle armi più semplici, come armi bianche e pistole. Le tecniche per l'utilizzo di armi più complesse, come lancia razzi e fucili di precisione, hanno un livello iniziale pari a zero. Il danno viene determinato dall'arma e non dalla tecnica. Il danno effettuato da alcune armi "comuni" è il seguente: tirapugni 1, pugnale 2, spada 3, spadone 4, pistola 5, fucile 6.

Le armature possiedono un grado di protezione. Il grado di protezione viene sottratto direttamente dal totale dei danni ricevuti. Tipicamente si applicano i seguenti gradi di protezione: armatura di cuoio 1, armatura di maglia 2, armatura di piastre 3.

Esempio

Gli sgherri del malvagio Dr. Petrol hanno catturato la giovane e bella Lane e la tengono prigioniera nella biblioteca della facoltà d'antropologia. Larzan entra da una finestra e decide di prenderli di sorpresa saltando dal balcone, afferrandosi al lampadario, lanciando un fiore tropicale alla giovane e bella Lane e colpendo uno degli sgherri con un calcio volante. Dato che Larzan possiede l'abilità Vita arborea a livello tre, un livello più che sufficiente per compiere l'acrobazia, il tutto si risolve utilizzando l'abilità "Arte marziale segretissima dei lemuri". Infatti, l'unica azione che suppone un verso sforzo è il calcio volante. Pertanto, si effettua una prova di Body e il Game Master decide di premiare l'avventatezza di Larzan con un dado extra: Larzan effettua l'attacco utilizzando ben cinque dadi (Body 4 + 1 Bonus).

[...]

Grazie al suo attacco a sorpresa Larzan riesce a sbarazzarsi con un solo attacco di uno dei due scagnozzi. L'altro si prepara a combattere. Si tira per l'iniziativa che viene vinta dallo scagnozzo. Lo scagnozzo attacca con il bastone elettrico, tirando su Body (tre dadi). Larzan si difende, tirando su Body (tre dadi dato che si tratta della prima azione difensiva normale; Larzan infatti non si concentra sulla difesa) ottenendo più successi dell'avversario ed evitando l'attacco. Larzan decide d'attaccare lo scagnozzo con un calcio lemuriano. Tira quattro dadi ottenendo due successi. Lo scagnozzo si difende con due dadi, ma fallisce miseramente. Dato che il fattore di danno per "l'Arte marziale segretissima dei lemuri" è uno lo

scagnozzo riceverebbe due danni. Tuttavia, dato che indossa un giubbotto rinforzato (livello di protezione pari a uno), riceve solamente uno danno. Il primo turno termina e comincia il successivo.

5. Altre dinamiche di gioco

Recuperare punti vita

Normalmente, i personaggi recuperano il valore dell'attributo Body in punti vita per ciascun giorno di riposo.

6. Level Up

Come in ogni buon gioco di ruolo, anche AL-RPG prevede la possibilità che il personaggio migliori con l'esperienza.

Quando un giocatore effettua una buona giocata, utilizza una capacità in modo creativo, o interpreta particolarmente bene il personaggio, il master può decidere di premiare il giocatore nel seguente modo:

Il Game Master definisce l'abilità che il giocatore può cercare di aumentare (tipicamente, l'abilità che il giocatore ha appena utilizzato in modo originale o interpretando eccezionalmente bene). Il giocatore tira tanti dadi da sei facce quanto Mind del personaggio. Se ALMENO UN DADO ha un valore superiore a quello dell'abilità, allora l'abilità aumenta di un livello e il giocatore guadagna due punti esperienza. Altrimenti, il giocatore guadagna solo due punti esperienza.

Si consiglia che i giocatori ricevano ALMENO un tentativo ogni due ore di gioco. I tiri per il level up si possono effettuare in qualunque momento, mentre si sta giocando o a fine

partita, a seconda delle preferenze del Game Master. Utilizzando questo metodo di level-up è anche possibile imparare nuove abilità “normali”, ovvero che iniziano a uno. Le abilità “speciali”, ovvero che iniziano a zero, devono essere apprese in gioco. Inoltre, non è possibile aumentare un’abilità quando si trova già a livello cinque.

I punti esperienza acquisiti si possono spendere per migliorare gli attributi e i punti vita. I costi di level-up sono i seguenti:

- Attributi: $5 * [\text{Livello attuale}]$
- Punti Vita: 4

Il Master si riserva la possibilità d’impedire aumenti di caratteristiche che il giocatore non ha utilizzato sufficientemente.

Esempio:

Il malvagio Dr. Petrol, ormai sconfitto, fugge dalla tenuta dei genitori di Larzan a gambe levate. Per guadagnare tempo e impedire a Larzan di inseguirlo, getta dalla finestra la chiave per disinnescare la bomba atomica installata sotto la casa. Non c’è un attimo da perdere: Larzan deve trovare la chiave e darla alla giovane e bella Lane affinché disattivi la bomba prima che esploda! Senza pensarci due volte, Larzan si tuffa dalla finestra ritrovandosi nel giardino botanico della tenuta. Trovare la chiave è come cercare un ago in un pagliaio! Fortunatamente Larzan possiede l’abilità “Cacciare insetti” a livello tre e decide d’utilizzarla per trovare la piccola chiave. Il Game Master premia la creatività di Larzan concedendogli la possibilità d’aumentare l’abilità “Cacciare insetti”. Larzan possiede due punti di Mind e, pertanto, tira 2d6. Se almeno un dado ottenesse un

valore superiore a tre, Larzan migliorerebbe istantaneamente la sua abilità di Cacciare insetti, diventando un esperto.

7. Nemesi e Tirapiedi

Nei manga e negli anime ci sono nemici e nemici: ci sono personaggi non caratterizzati (quelli con l’ombra sugli occhi, per intenderci) e personaggi che hanno una caratterizzazione. Dato che AL-RPG nasce per simulare gli anime, questa distinzione viene effettuata anche nel gioco.

A. Nemesi

Le “Nemesi” sono gli avversari caratterizzati: dotati di storia, colpi speciali e, udite udite, occhi. Tipicamente rivestono il ruolo di boss di fine livello, o di nemici che poi diventano alleati. La loro gestione è assolutamente identica a quella dei personaggi dei giocatori, per cui non c’è altro da aggiungere.

B. Tirapiedi

Vengono prodotti in massa, non hanno una personalità e vengono utilizzati come carne da macello. Perché dovremmo dargli un miglior trattamento in AL-RPG?

Tutti i tirapiedi presenti in uno scontro vengono considerati come un’unica entità dotata di una sola scheda. La creazione della scheda dei tirapiedi si effettua nel seguente modo.

1. Si inizia definendo gli attributi che un tirapiedi avrebbe se fosse una nemesi.

Esempio: Uno scagnozzo del Dr. Petrol dovrebbe essere fisicamente prestante, ma non avere molta intelligenza, forza di volontà o

fascino. In fin dei conti, è uno sgherro del Dr. Petrol. Per cui, consideriamo che avrebbe Body 3, Mind 2, Lure 1 e Soul 1.

2. Successivamente si assegnano le abilità e le tecniche.
Esempio: Atletica 2, Sparare 3, Combattere 3, Utilizzare le invenzioni del Dr. Petrol 2, Idee malvagie 3, Scappare a gambe levate 3.
3. Si calcolano i punti vita utilizzando la formula $\text{Punti Vita} = \text{Body} + 2 \cdot \text{Soul}$. La scheda così generata rappresenta due tirapiedi. I punti vita di un solo tirapiedi sono $(\text{Body} + 2 \cdot \text{Soul})/2$, arrotondando per eccesso.
Esempio: I punti vita di due scagnozzi del Dr. Petrol sono sei. Ciascun tirapiedi avrà tre punti vita.
Nel caso si vogliano più di due tirapiedi, si sommano $(\text{Body} + 2 \cdot \text{Soul})/2$ (arrotondando per eccesso) punti vita per ciascun tirapiedi aggiuntivo. Pertanto, otto tirapiedi avranno in totale 24 punti vita.

In combattimento, l'entità tirapiedi agisce più volte a seconda del numero di tirapiedi in gioco: due tirapiedi agiscono una volta, quattro tirapiedi agiscono due volte, otto tirapiedi agiscono tre volte, e così via. Tutte le azioni dei tirapiedi vengono effettuate allo stesso livello d'iniziativa.

Diversamente dai personaggi dei giocatori o dalle Nemesis, l'entità tirapiedi non subisce la penalità per azioni difensive multiple sempre che il numero di attacchi sia uguale o minore al numero di tirapiedi in gioco (un vantaggio dovevano pur averlo!). Tuttavia, i tirapiedi non possono difendersi dagli attacchi che eccedono il loro numero. Esempio: un gruppo di quattro tirapiedi può difendersi da

quattro attacchi senza applicare penalità ai dadi, ma verranno colpiti automaticamente dal quinto attacco in poi.

Durante il combattimento, ogni $(\text{Body} + 2 \cdot \text{Soul})/2$ (arrotondando per eccesso) punti vita sottratti, un tirapiedi viene messo KO. Si ricorda che il numero di azioni effettuate dall'entità tirapiedi dipende dal numero di tirapiedi in gioco. Pertanto, se un giocatore mette KO uno degli otto tirapiedi in gioco, improvvisamente l'entità tirapiedi agirà solo due volte, invece che tre volte come prima.

Questa meccanica di gioco agilita di molto i combattimenti, semplifica gli attacchi di gruppo e dà al gioco un certo grado d'epicità.

Ringraziamenti

Si ringraziano gli autori dei seguenti sistemi che hanno servito come fonte d'ispirazione e d'idee per la creazione dell'AnimeLiteRPG: Active Exploits, Basic RolePlaying, BESM, Call of Cthulhu, d20, F#, Fate, Fudge, Risus, Searchers of the Unknown, TriStat, World of Darkness, Wushu Open.

Inoltre, si ringraziano Dario "Saltamine" Zappa, il Cav. Giuseppe Cocco e Marco "Korma" Ferro per i consigli, l'appoggio, l'amicizia, l'affetto, e tutte le ore trascorse giocando a giochi di ruolo e videogiochi. Vi voglio bene ragazzi! 😊

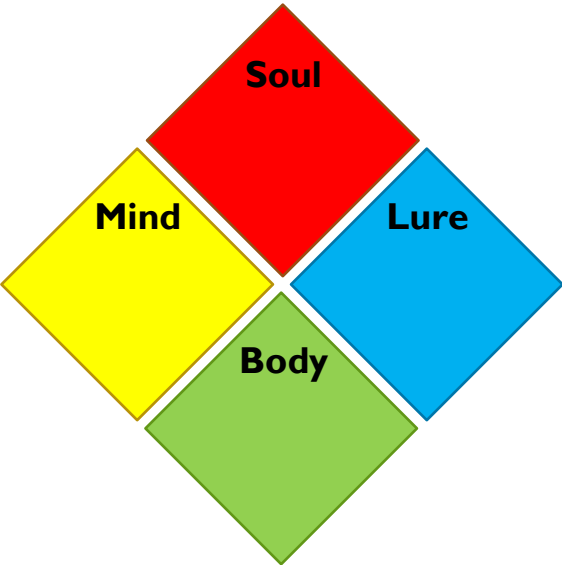
Name:	Skills:
	Techniques: Equipment:
Life Points:	

Figura 2 - Scheda del personaggio

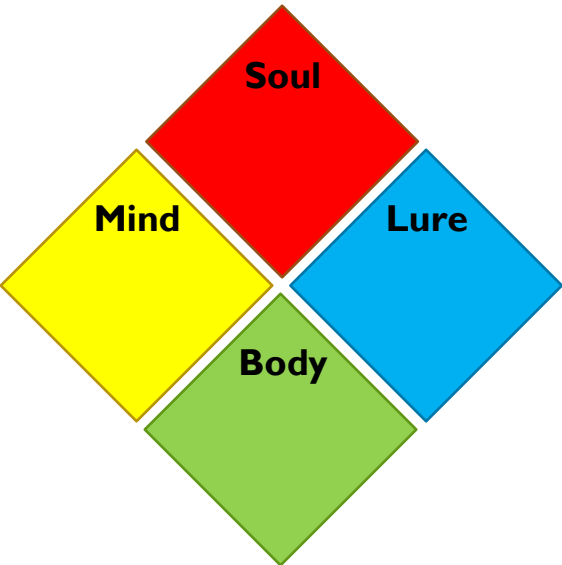
Name:	Skills:
	Techniques: Equipment:
Life Points:	Life Points/Thug:
	Num. Thugs:

Figura 1 – Scheda tirapiedi