

WaRP System

WantonRolePlayingGame

Basato sull'Opera Originale "Over The Edge™" di Jonathan Tweet e Robin D. Laws con la collaborazione di: Lisa V. Padol, Chris Pesl, Dave Nalle, Greg Porter
Coordinazione del Progetto: John A. Nephew
Un Ringraziamento Speciale a: Brandon Blackmoor (autore di Thundarr RPG)
Edizione Italiana Traduzione: Michele Bonelli di Salci
Impaginazione: Massimiliano Lambertini

Over the Edge© John A. Nephew 1992.

All rights are reserved under International Copyright Conventions. This copy is authorized for single-download, personal use; commercial or online use of these materials in any form without written permission from John A. Nephew will be prosecuted to the full extent of law. **Nota:** Questo non è il regolamento completo del WaRP System ma soltanto un assaggio. Per avere il regolamento completo di tutte le regole opzionali, le regole sulla magia e la psionica e l'ambientazione, dovete acquistare il gioco OVER THE EDGE™ edito dalla Atlas Games (AG2000).

Creazione del Personaggio

Suggerimenti

Crea un personaggio che ti entusiasmi, di cui ti imparti o con cui trovi facilità ad identificarti.

1. Crea un personaggio pronto ad affrontare i pericoli. Venir continuamente ridotto ad un budino non è molto divertente.
2. Usa la tua immaginazione!
3. Segui i consigli del Giocatore Moderante (GM). Sviluppa un personaggio che si adatti alle avventure che ha in mente il GM.
4. Sii indipendente. Non dipendere da altri Personaggi dei Giocatori (PG) o da eventi limitati.
5. Sii cooperativo. Crea un personaggio che permetta agli altri (i PG) di aiutarti e di collaborare con te.

Passi nella Creazione del Personaggio

Il tuo personaggio comprende:

Concetto: Chi o cosa sei.

Tratti: Uno di questi tre tratti è il tuo tratto "superiore"; gli altri due sono "buoni".

- Un tratto centrale: professione generica o tipo di personaggio.
- Due tratti collaterali: abilità o capacità specifiche.
- PNG: Determinati personaggi non dei giocatori (PNG) possono avere meno o (in rare occasioni) più tratti a diversi livelli di abilità. La maggioranza dei PNG ha due o tre tratti "medi", ma si tratta di personaggi secondari di poca importanza.

Difetti: I difetti dovrebbero essere qualcosa di significativo, di solito legato alla personalità del personaggio. Non sprecare un difetto per qualcosa di

Tipo di Tratto	M	B	S	I
T/I: Tecnico/Insolito (dottore, esperto in elettronica, fattucchiere)	-	2d6	3d6	4d6
RT/I: Ristretto (fuori combattimento) Tecnico/Insolito (dentista, esperto in robotica, galateo della magia)	-	2d6	4d6	6d6
S: Standard (gladiatore, agile, brillante)	2d6	3d6	4d6	5d6
RS: Ristretto (fuori combattimento) Standard (paziente, snodato, conoscenze antiche)	2d6	4d6	6d6	-
M: Medio; B: Buono; S: Superiore; I: Incredibile				

sciocco. I personaggi dei giocatori dovrebbero avere dei difetti ragionevolmente comuni, ma i PNG potrebbero avere difetti esotici e/o legati alla trama dell'avventura. Il personaggio può avere più difetti rispetto al numero minimo, se lo desideri, ma non riceverai ulteriori tratti (o benefici) se deciderai di prenderne in più.

Difetti Tipici: ovvero, "Incessantemente Curioso", "Spinto a Proteggere l'Umanità", "Ostinato", "Eccessiva Confidenza in se stesso", "Megalomane".

PNG: I personaggi non dei giocatori, avranno questi stessi difetti, se non di più.

Segni: Per ogni tratto o difetto del tuo personaggio dagli un segno che gli altri possano facilmente riconoscere. Un segno per ogni tratto: ovvero, "Gladiatore (muscoloso e sfregiato)", "Fattucchiere (un occhio identico ad una palla da biliardo color verde giada)".

Un segno per ogni difetto: ovvero, "Ostinato (si agita molto)", "Deve avere le mani libere per lanciare incantesimi (tiene le mani sopra la testa quando lancia gli incantesimi)".

Punti Ferita: 7 x (dadi del tratto adatto alla sopravvivenza), minimo 14. Oppure puoi scegliere di tirare 2d6 per ogni dado del tratto adatto alla sopravvivenza.

Riserva di Esperienza: Comincia con un dado, e il GM te ne darà poi altri.

Agganci: Cose che rendono più facile per il GM dirigere delle partite a cui partecipa anche il tuo personaggio (cosa sempre buona e giusta).

- Motivazione: Perché fai quello che fai.
- Segreto: Una cosa che non vuoi che gli altri sappiano di te.
- Figura importante del tuo passato: Qualcuno che ha influito sulla tua vita.

Ritratto: Ritrai il tuo personaggio, fanne perlomeno un abbozzo.

Nome, Storia, Equipaggiamento, Finanze, ecc.: Sii ragionevole.

Meccaniche

Quando fai uso di un tratto, tira un numero di dadi uguali al suo valore (di solito tre dadi, o quattro se è un tratto superiore). Il tipico personaggio secondario riceve due dadi per il suo tratto centrale e i due tratti collaterali. La somma di questo tiro di dadi è il "risultato del tiro". Compara il tuo risultato del tiro con un fattore difficoltà, o con un tiro compiuto dal GM, di solito ad indicare il tratto di un PNG. Avrai successo se il tuo risultato del tiro sarà maggiore del fattore difficoltà o del tiro del GM. Se il tiro viene compiuto su di un'abilità non opposta da nessun oggetto animato, il GM di solito tira un dado. Se il tentativo compiuto con quell'abilità non è terribilmente importante, o è ben alla portata delle capacità del tuo personaggio, allora probabilmente non avrai neppure bisogno di tirare.

Fattore Difficoltà

Azione	Diff.	Dadi Da Tirare
Facile	4	1
Media	7	2
Difficile	11	3
Molto Difficile	14	4
Fai i bagagli e vai a casa	18+	5-6

- Se ricevi un dado bonus (grazie magari a qualche vantaggio), tira un ulteriore dado insieme al tuo normale ammontare e poi scarta il risultato più basso

tra quelli ottenuti. Se devi invece tirare un dado penalità (a causa di qualche svantaggio), tira un ulteriore dado insieme al tuo normale ammontare, ma scarta il risultato più alto.

- Se ottieni tutti 1, hai combinato un pasticcio (male, molto male).
- Se ottieni tutti 6, sei andato oltre il limite (bene, molto bene). Puoi tirare un ulteriore dado. Se anche questo è un 6, puoi tirarne un altro ancora (e così via).
- Se vuoi compiere più di un'azione in un round, puoi compierla incorrendo in un dado di penalità in ogni azione. Con due azioni extra, tiri un dado in meno del normale. Con tre azioni extra, tiri due dadi in meno, e così via.

Movimento	km/h	m/round
Camminando	3	2.5
Passo Svelto	6	5
Jogging	9	7.5
Corsa Sostenuta	12	10
Corsa Veloce	18	15
Scatto	24	20

Combattimento

Movimento: 1 round = 3 secondi (prendere o lasciare).

Iniziativa: lancia i dadi corrispondenti ad un tratto di combattimento, velocità o agilità all'inizio del combattimento. Le azioni si svolgeranno in ogni round in ordine da chi ha ottenuto il risultato più alto a chi ha ottenuto quello più basso.

Attacco: lancia i dadi corrispondenti ad un tratto di combattimento, forza o agilità. Il tipico personaggio secondario riceve due dadi per un attacco normale. Somma il risultato dei dadi: questo è il "risultato del tiro". Compara il risultato del tiro dell'attaccante a quello del difensore. Un tratto non di combattimento (come i tratti legati alla magia o agile) può essere usato solo una volta per round per attaccare o difendersi, non per fare entrambe le cose. Riesci a colpire il tuo avversario se il tuo risultato del tiro è superiore al risultato del tiro difensivo del tuo avversario.

Difesa: lancia i dadi corrispondenti ad un tratto di combattimento, agilità o simile. Un tratto non di combattimento (come i tratti legati alla magia o agile) può essere usato solo una volta per round per attaccare o difendersi. Il tipico personaggio secondario riceve due dadi per compiere una schivata. Puoi compiere un tiro difensivo contro ogni attacco portato contro di te. La Difesa contro gli attacchi a distanza viene invece calcolata in base alla distanza tra l'attaccante e il

Dadi Extra Difensivi per gli Attacchi a Distanza

Arma	Ravvicinata +1 dado	Corto +2 dadi	Medio +3 dadi	Lungo +4 dadi	Molto Lungo +5 dadi
Lanciata, bilanciata*	2m	4m	8m	16m	32m
Lanciata, sbilanciata**	2m	4m	6m	8m	10m
Arco, Balestra	2m	10m	20m	40m	80m
Taser	1m	2m	5m	-	-
Pistola	2m	10m	20m	40m	80m
Mitragliatore	2m	25m	50m	100m	200m
Fucile	2m	50m	100m	200m	400m
Shotgun	4m	8m	16m	32m	64m

*come una palla o un pugnale da lancio**come una spada o uno spiedo

difensore e le azioni del bersaglio, come indicato nelle tabelle sottostanti.

Dadi Extra Difensivi per gli Attacchi

Situazione	Dadi Bonus
Copertura	1 o 2 dadi
Bersaglio in Movimento	1 dado
Attaccante in Movimento	1 dado
Oscurità, nebbia, ecc.	1 o 2 dadi
Il bersaglio schiva	*

*Il difensore riceve un numero di dadi bonus uguali al numero di dadi lanciati normalmente per un'abilità di agilità. Una persona con "veloce, 4 dadi", per esempio, riceverebbe 4 dadi bonus al tiro difensivo. Un personaggio maldestro riceverebbe solo un dado bonus per lo schivare.

a Distanza

Danno: Con un tiro riuscito, sottrai il risultato del tiro difensivo dal risultato del tiro per colpire. Moltiplica la differenza, il "risultato dell'attacco", per il fattore di danno dell'arma per calcolare il "danno risultante".

Esempio:

Jillian attacca Elistan. Jillian tira 4d6 per colpire, Elistan tira 3d6 per difendersi. Il risultato del tiro di Jillian è 13, quello di Elistan è 12. Il risultato dell'attacco è 1 (13 - 12 = 1). Jillian sta usando una spada (fattore di danno x3), quindi Elistan riceve un danno di 3 (1 x 3 = 3).

Nota Bene: Tutto ciò è soltanto un calcolo aritmetico, la parte importante è quella in cui il giocatore che interpreta Jillian descrive il modo in cui salta addosso a Elistan e cerca di decapitarlo con la sua spada, mentre il giocatore che interpreta Elistan descrive come questi compia un salto all'indietro per ripararsi dalla spadata dietro un

albero.

Armatura: Il difensore determina la protezione dell'armatura. Di solito 1 punto per del normale cuoio, 1 dado per un'armatura base, e 2 dadi per una buona armatura. Tira i dadi dell'armatura e sottrai il valore di protezione dal danno risultante per determinare il danno subito. Pareti, macchine, e barriere magiche hanno anch'esse un'armatura e spesso questa arriva fino a 4d6! Tieni a mente però che gli oggetti inanimati ricevono solo 2d6 per il tiro difensivo, qualora

ne abbiano addirittura

diritto!

Personaggi Secondari: Se un personaggio secondario subisce più di 7 punti di danno da un attacco, viene considerato fuori combattimento. Se un personaggio secondario subisce meno di 7 punti di danno da un attacco, ignora semplicemente il danno.

Punti Ferita Perduti: Se il bersaglio di un attacco è un personaggio principale, sottrai il danno subito dai punti ferita del bersaglio. Se il bersaglio ha metà o meno dei punti ferita iniziali, subisce un dado di penalità sulle azioni future. Se viene ridotto a 0 punti ferita o meno, il bersaglio è fuori combattimento. Se viene ridotto ad un livello di punti ferita uguale ad un valore negativo dei loro normali punti ferita (esempio, -21 per un personaggio con 21 punti ferita), egli sarà fuori del gioco fino a quando il GM non deciderà il suo ritorno (se mai lo farà), in pratica è morto.

Recupero: Dopo aver avuto l'opportunità di riposare e rimettersi (anche mezz'ora), un personaggio recupera metà dei punti ferita perduti in combattimento (il danno

da choc). Dopodiché, l'unico modo per recuperare è attraverso il riposo o la magia.

Equipaggiamento

Questo elenco non è assolutamente completo, e viene

Tipo di Arma	Fattore di Danno
Senz'Armi, Pugnale da Lancio, Fionda	x1
Tirapugni, Cesti, Guanti	x1.5
Coltello, Tubo di Piombo, Ascia da Lancio	x2
Spada, Ascia, Spranga di Ferro	x3
Pistola o Mitragliatore Leggero	x3
Pistola o Mitragliatore Medio	x4
Pistola o Mitragliatore Pesante	x5
Fucile Leggero	x6
Fucile Pesante	x7
Shotgun (dividi per il dado distanza)	x10
Taser (tutto il danno prodotto da un raggio stordente è temporaneo. Regustralo separatamente; ritornerà quando il personaggio recupera)	x5

riportato solo come indicazione generale.

Alcune Note sulle Armi da Fuoco

Revolver: Puoi sparare una volta per round.

Pistole Automatiche: Puoi sparare fino a due volte per round, ma il secondo colpo riceve un dado penalità a causa del rinculo dell'arma.

Mitragliatori: Ogni round puoi sparare due colpi singoli (il secondo colpo riceve un dado penalità), una raffica da tre colpi, o andare in automatico (vedi sotto).

Fucili: Puoi sparare un colpo per round.

Fucili Automatici: Ogni round puoi sparare due colpi singoli (il secondo colpo riceve un dado penalità), una raffica da tre colpi, o andare in automatico (vedi sotto).

Shotgun: Un colpo per round, ma il danno va diviso per i dadi extra difensivi a causa della distanza (1 a distanza ravvicinata, 2 a distanza corta, 3 a distanza media, ecc.)

Raffica da Tre Colpi: Riceve un dado bonus all'attacco quale che sia la distanza, +1 al moltiplicatore del danno a distanza ravvicinata e corta.

Fuoco Automatico, bersaglio singolo: Riceve un dado bonus all'attacco quale che sia la distanza, +2 al moltiplicatore del danno a distanza ravvicinata e corta, +1 a distanza media. Devi avere almeno 10 colpi nel caricatore per andare in fuoco automatico.

Fuoco Automatico, su area: Riceve un dado bonus all'attacco a distanza ravvicinata e corta, riceve un dado penalità all'attacco a distanza lunga, e 2 dadi penalità a distanza molto lunga. Riceve +1 al moltiplicatore del danno a distanza ravvicinata. Devi avere almeno 10 colpi

Tipo di Armatura	Protezione
Cuoio	1 punto
Armatura Media (cuoio pesante, pelliccia)	1d6
Armatura Buona (cuoio rigido, metallo/plastica rinforzata) Impone 1 dado di penalità sui tiri per colpire	2d6
Armatura Ottima (metallo pesante, ceramica) Impone 2 dadi di penalità sui tiri per colpire	4d6

nel caricatore per andare in fuoco automatico, puoi colpire un altro bersaglio per ogni 5 colpi sparati.

Esperienza

Tutti i personaggi cominciano il gioco con 1 dado nella loro riserva di esperienza, ma questo cambierà presto come il gioco inizia.

Guadagnare Esperienza

Di solito, il GM assegna un dado esperienza per ogni buona sessione di gioco. In alcune rare occasioni, il GM può assegnare un dado extra per un'eccellente interpretazione, il raggiungimento di un obiettivo a lunga scadenza, un'idea ingegnosa del giocatore, e così via.

Utilizzare la Riserva di Esperienza

Ogni dado nella riserva di esperienza può essere impiegato una volta per sessione come dado bonus su qualunque tiro di dado, migliorando le tue possibilità di successo. Una volta che questo dado viene impiegato, non lo potrai più usare per il resto della sessione. Non puoi usare più di un dado per ogni singolo tiro. Se spendi i dadi esperienza per migliorare un tratto, perdi permanentemente il dado esperienza (cosa che non

Avanzamento a...	Richiede...
1 dado (nuovo tratto)	5 dadi esperienza (e possibilmente addestramento)
2 dadi	5 dadi esperienza
3 dadi	5 dadi esperienza
4 dadi	10 dadi esperienza + da 6 a 12 mesi di addestramento
5 dadi	15 dadi esperienza + addestramento intensivo
6 dadi	20 dadi esperienza + una quantità imprecisata di tempo

accade usandoli come dadi bonus).

Per i tratti centrali raddoppiate il tempo e il numero di dadi esperienza necessari.