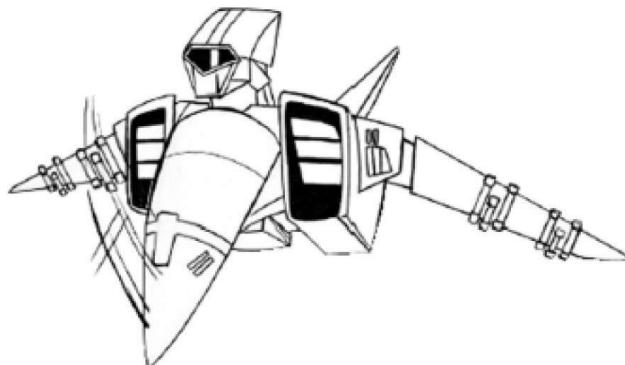


# CARTOON ACTION ★ HOUR ★ PLAYSET

## Cos'è Cartoon Action Hour

Fai per un salto indietro con la memoria a quei magici giorni degli anni '80, quando i cartoni animati offrivano ai bambini di tutte le età una buona dose di divertimento ed azione. Da enormi robot senzienti a forze speciali paramilitari a barbari postapocalittici a... tutto quello che poteva starci in mezzo. Il mondo dei Cartoni Animati non conosce limiti.

Bene, sai una cosa? Quei giorni sono tornati! Con **Cartoon Action Hour (CAH)** puoi riviverli tutti solo che questa volta la star sei tu!



**Cartoon Action Hour** è il gioco di ruolo dei cartoni animati d'azione stile anni '80. Con un unico libro avrai tutto quello che serve per ricreare la tua serie preferita oppure crearne una tutta tua. Sta solo a te.

Il sistema di gioco è semplice da imparare e semplice da giocare e la sua versatilità permette di gestire una moltitudine di tipi di serie differenti con pochissimo sforzo.

Quindi preparati una tazza di cereali zuccherati e sii pronto a fare un divertente viaggio verso quei giorni che pensavi non sarebbero più tornati.

## Il Playset e gli Action Pack

Questo documento offre una versione stringata del sistema di gioco di **CAH**. Inoltre creeremo diversi Action Pack che saranno disponibili sul nostro sito web per permetterti di giocare con queste regole.

Ogni Action Pack mostrerà un diverso tipo di serie (completi di personaggi archetipali personalizzabili e qualche nuovo cattivo) così potrai renderti conto di quanto **CAH** sia versatile.

Tutto quello di cui hai bisogno è un Game Master, 1 giocatore e qualche dado da 12 facce (d12).



## Eseguire le azioni

### Tratti

Ogni personaggio ha una selezione di Tratti che definiscono quanto è bravo. Questi tratti hanno un valore che è quello che dice *quanto* sia bravo. Generalmente il valore varia da -2 (orribile) a 4 (campione mondiale). Se un Tratto non è indicato sulla scheda del personaggio lo si considera pari a 0 (medio).



Certe serie permettono di avere dei Tratti superumani. Questi sono rappresentati da un valore di 4 seguito da un altro valore tra parentesi. Il secondo valore si chiama *Super-Tratto*.

## Test per le azioni

Ogni volta che si prova a fare una azione particolare, il giocatore che controlla il personaggio deve fare un test.

Per farlo il Game Master (GM) determina quale Tratto viene usato usando il buon senso. Sceglie anche una Difficoltà appropriata (che rappresenta quanto sia difficile l'azione). Il giocatore tira un d12 e somma il Tratto usato. Se il totale è uguale o superiore alla difficoltà l'azione è riuscita! Se il Tratto del personaggio ha un Super-Tratto il giocatore tira un numero di d12 pari al valore tra parentesi e prende il valore migliore.

### Lista dei Tratti

#### Tratti Fisici

*Armed Combat* (usare armi da mischia)  
*Athletics* (agilità e equilibrio)  
*Body* (forza e resistenza)  
*Coordination* (manipolazione delicata)  
*Driving* (veicoli terrestri)  
*Piloting* (veicoli aerei/spaziali/subacquei)  
*Ranged Combat* (sparare, usare l'arco, etc)  
*Riding* (cavalli e altri animali)  
*Stealth* (nascondersi e muoversi silenziosamente)  
*Unarmed Combat* (arti marziali, boxe, etc)

#### Tratti Mentali

*Computer* (operare computer o apparecchi simili)  
*Demolition* (distruggere le cose)  
*Detective* (indizi, codici e procedure)  
*Disguise* (modificare l'aspetto per sembrare un altro)  
*Inventor* (disegnare oggetti, apparecchi, etc.)  
*Knowledge* (conoscenza su uno specifico argomento)  
*Medical* (primo soccorso, chirurgia)  
*Perception* (osservazione e logica)  
*Repair* (aggiustare le cose)  
*Science* (conoscenza scientifica)  
*Survival* (vivere senza aiuto)  
*Willpower* (forza di volontà)

#### Tratti Sociali

*Appearance* (bellezza)  
*Artist* (disegnare, scolpire, etc.)  
*Performer* (cantare, suonare, recitare, etc)  
*Persuasion* (convincere gli altri a fare qualcosa)  
*Psychology* (capire la psiche umana)  
*Streetwise* (conoscenza della strada e della malavita)  
*Wealth* (soldi!)  
*Writing* (Scrivere romanzi o lettere)

## Tirare un 1

Ogni volta che il tiro di dado ha per risultato un "1" (un "1" puro, senza applicare bonus o penalità) l'azione è un fallimento automatico.

## Tirare un 12

Ogni volta che il tiro di dado ha per risultato un "12" (sempre un "12" puro, prima di applicare bonus e penalità) a questo tiro si somma il valore di Oomph (che rappresenta quel "qualcosa in più" che gli eroi ed i cattivi possiedono). Se il Tratto usato ha un Super-Tratto il valore del Super-Tratto si somma al valore di Oomph.

## Punti Stunt

Ogni personaggio ha dei **Punti Stunt**. Ogni punto Stunt può essere speso per aggiungere il proprio valore di Oomph al risultato del test. E' un valore cumulativo per cui spendere 2 Punti Stunt permette di aggiungere 2 volte il valore di Oomph. I punti Stunt devono essere spesi prima di tirare il dado.

## Test di opposizione

Se l'azione di un personaggio è in netto contrasto con l'azione di un altro personaggio, ogni personaggio tira il dado e somma normalmente il Tratto; chi ottiene il risultato più alto vince.

Nel caso di parità, vince il personaggio con il più alto valore di Oomph. Se anche questi sono in parità vince chi ha usato il Tratto con il valore più alto. Se si ottiene ancora una parità si riesegue il test, anche se non dovrebbe capitare spesso.

## Combattimento

### Turno ed iniziativa

Quando il combattimento inizia, tutti i personaggi coinvolti devono tirare un d12 e sommare il loro Oomph. Questo è il tiro per l'iniziativa. Chi ottiene il valore più alto inizia per primo. Ritirate i pareggi. Una volta che tutti i personaggi hanno svolto la loro azione il turno finisce e ne inizia un altro per cui è necessario

## Difficoltà

- 2: Chiunque può farcela quasi sempre
- 3-4: Molti possono farcela quasi sempre
- 5-6: Necessita di qualche abilità, è possibile che un personaggio medio fallisca anche se i personaggi migliori riusciranno senza problemi.
- 7-8: Difficile: un personaggio "normale" riesce solo ogni tanto
- 9-10: Molto difficile; anche i professionisti trovano duro riuscire. Solo i migliori riescono con una certa regolarità
- 11-12: Estremamente difficile; anche i migliori falliscono spesso.
- 13-14: Quasi impossibile! Anche i migliori riescono solo per il rotto della cuffia
- 15-16: Solo i migliori con enorme fortuna possono pensare di riuscire
- 17+: Un semplice umano non può pensare di riuscire. Solo chi è benedetto da un Tratto Super-Umano ha speranza di riuscire



## Abilità Speciali

Molti personaggi hanno una o più Abilità Speciali (o SA). Queste rappresentano poteri, incantesimi, armi, veicoli, oggetti magici e qualunque cosa ti venga in mente. CAH offre un sistema completo che ti permette di creare la tua SA.

Il concetto al cuore delle SA sono i *componenti*. Ogni SA è fatta da vari componenti che definiscono esattamente cosa può fare e come lo fa. Non tutte le SA hanno gli stessi componenti. Pensa ai componenti come agli ingredienti di una ricetta.

Per esempio una SA di "Scarica energetica" avrà due componenti: *Raggio* e *Danno*, perché le due cose che ti interessa sapere sono quanto distante colpisci e quanto danno fai.

Ci sono molti più dettagli sulla creazione degli SA ma informazioni più approfondite le troverai nel manuale di CAH.

un nuovo tiro per l'iniziativa. Ogni turno **PARARE** Quando un nemico ti attacca in mischia e tu non hai ancora eseguito azioni puoi decidere di parare. Questo obbliga l'attaccante a ritirare il dado e a prendere il nuovo valore per il bene o per

### Azioni

Per "azione" si considera qualunque cosa voglia il male. Inoltre se la parata va a segno puoi fare il personaggio in fretta. Ogni tentativo di fare eseguire un contrattacco con bonus +1 ma più di una azione ogni turno fa sì che ogni azione sempre con la penalità di -3 per la seconda dopo alla prima abbia una penalità di -3 azione. Una volta deciso di parare si può parare cumulativa (ad eccezione del movimento, vedi un numero infinito di volte per Turno. Può sembrare un grosso aiuto ma anche parare ha i suoi rischi. Per ogni parata oltre la prima, al dado ritirato si somma un +1 cumulativo.



Alcuni esempi di azioni sono:

**MOVIMENTO** Un personaggio può muoversi per un numero di metri pari alla sua Atletica +5 (sommare il Super-Tratto se possibile). Aggiungere un +20 se il personaggio ha un movimento in Super-scala (di solito veicoli e animali). Se il personaggio si muove dopo aver già eseguito una azione si muove a metà velocità invece di avere la penalità di -3.

**ATTACCO** Attaccare qualcuno o qualcosa

**EVITARE** Scegliendo di evitare, chiunque attacchi il personaggio soffrirà di un -3 al colpire per tutta la durata del turno. Se ancora non hai eseguito una azione in questo turno, puoi dichiarare di evitare appena qualcuno ti attacca ma prima di tirare il dado con Atletica.

**EVITARE MENTALMENTE** Scegliendo questa azione chiunque esegua un attacco mentale per il resto del Turno soffrirà di una penalità di -3. Se ancora non hai eseguito una azione in questo turno, puoi dichiarare di evitare mentalmente appena qualcuno ti attacca ma prima di tirare il dado con Volontà.

**VARIE** Qualunque azione ragionevole che non è descritta sopra. Sta al GM decidere se è ragionevole.

### Combattimento ravvicinato

Quando un personaggio ne attacca un altro in mischia può usare il talento di *Armed Combat* o *Unarmed Combat* contro l'*Athletics* del bersaglio.

### Combattimento a distanza

Per colpire un bersaglio il personaggio deve usare il suo Tratto di Combattimento a Distanza. La difficoltà dipende da quanto è distante il bersaglio.

### Modificatori di situazione

I test di attacco possono essere modificati per riflettere circostanze particolari come la dimensione del bersaglio, la visibilità, la copertura ed altre. Sta al GM assegnare questi modificatori usando le seguenti linee guida:

#### L'attaccante è più grosso del difensore:

Trovare la differenza tra le categorie di taglia. Per ogni categoria l'attaccante soffre di una penalità di -1 cumulativa.

#### L'attaccante è più piccolo del difensore:

Trovare la differenza tra le categorie di taglia. Per ogni categoria l'attaccante ha un bonus di +1 cumulativo.

### Attacchi mentali

Gli SA che attaccano la mente si comportano in maniera diversa rispetto agli attacchi tradizionali. Per attaccare si usa *Willpower* invece del *Ranged Combat* ed il bersaglio usa la propria *Willpower* invece di *Athletics*.

Le modifiche per la dimensione non si applicano e il GM potrebbe anche negare le modifiche per la visibilità e la copertura.

Questi attacchi non causano danni alle creature che non sono vive come Robot o zombie.

## Raggio

**Point blank (difficoltà 2-3):** a distanza di braccio

**Short (difficoltà 4-6):** entro 20 metri

**Medium (difficoltà 7-9):** tra i 20 e i 50 metri

**Long (difficoltà 10-12):** tra i 50 e i 300 metri

**Visual (difficoltà 13-15):** oltre i 300 metri ma ancora in vista

**Beyond Visual (difficoltà +3):** è un caso estremamente raro perché difficilmente una SA è in grado di colpire quello che non si vede. Non c'è una linea di tiro. E' sempre estremamente difficile colpire qualcosa che non si vede. Il GM determina la distanza e stabilisce la difficoltà normale a cui aggiunge poi un valore di 3. Il risultato è la difficoltà effettiva.

## Athletics del bersaglio (solo per combattimento a distanza)

Tra -4 e -3: +2

Tra -2 e -1: +1

Uguale a 0: nessuna modifica

Tra 1 e 2: -1

Tra 3 e 4: -2

Tra 4(2) e 4(3): -3

Tra 4(4) e 4(5): -4

## Varie

Il bersaglio è fermo in piedi: +2

Il bersaglio non sa di essere attaccato: +2

La lista sopra è lunga dall'essere comprensiva. Il GM può assegnare dei modificatori in base ad altri fattori come crede meglio.

## Vista oscurata

E' scuro (es: notte con luna): -1

E' buio completo (es: stanza buia con finestre chiuse): -2

Nebbia/fumo: -1

Pioggia: -1

## Copertura

Morbida (es: materasso, cespugli): -1

Dura (es: muro basso, automobile): -2

Quasi completamente nascosto da copertura

Morbida: -2

Quasi completamente nascosto da copertura Dura: -3

## Danni

### Tirare per il danno

Ogni volta che un personaggio è stato colpito (con qualsiasi cosa, sia in mischia che a distanza), l'attaccante tira un d12 e somma il Rateo di Danno (DR) dell'arma. Il totale viene sottratto dagli Hurt Points della vittima. Quando gli Hurt Points scendono a 0 in negativo, il personaggio è fuori gioco (OOF) che significa che non può partecipare al resto del combattimento.

### Tiro perfetto

Se l'attaccante ottiene un 12 di dado non modificato, non solo aggiunge il proprio Oomph al tiro ma anche al danno! Questo si applica solo per i tiri andati a segno; ricorda: è perfettamente possibile ottenere un 12 di dado ma fallire lo stesso una azione. Difficile ma possibile.

## Categoria di taglia

Microscopico (es: germe)

Minuscolo (es: insetto, moneta, al di sotto dei 13 cm)

Piccolissimo (es: pistola, lattina, telecomando, fino a 36 cm)

Piccolo (es: bambino, fino a 120 cm)

Medio (uomo, fino a 2 m)

Grosso (es: moto, sofà, Ogre, fino a 3 m)

Grossissimo (es: auto, furgoncino, fino a 4.5 m)

Enorme (es: camion, Gigante, casa, fino a 6 m)

Colossale (es: palazzo, torre idrica, fino a 60 m)

Gigantesco (es: grattacielo, fino a 30 km)



## Protezione

Certi personaggi hanno un SA difensivo (DSA) con un componente di "protezione". Quando questi personaggi sono colpiti sottraete al danno ricevuto il valore di questa protezione

squadra. Il tentativo non può essere fatto nello stesso turno in cui si è combattuto la propria squadra.

## Goons

Dalla notte dei tempi i grandi cattivi hanno sempre avuto un'orda di seguaci senza volto per i lavori sporchi. Questi seguaci non sono mai molto efficienti e spesso hanno difficoltà ad uscire da un sacchetto di carta bagnata. Ma in grosse quantità possono essere un problema.

In ogni caso questi seguaci si chiamano Goons.

Quando questi Goons attaccano i personaggi il combattimento si svolge in maniera diversa. Non ha senso rallentare il gioco solo per rappresentare lo scontro tra una ventina di questi Goons e i personaggi. Ci andrebbe troppo tempo e non è il modo in cui vanno i cartoni animati.

## Squadre

Invece di combattere i Goons individualmente li affronteremo in forma di squadra. Ogni squadra è composta da 3-10 Goons ma la loro quantità non è importante, cosa è importante invece è il Goon Factor della Squadra che definisce esattamente quanto sono forti.

## Quando i Goons attaccano!

Quando i personaggi affrontano i Goons (o viceversa) ogni personaggio dovrebbe avere una Squadra contro cui combattere. Non c'è bisogno del tiro per l'iniziativa. Il personaggio che combatte la squadra esegue un test di *Armed Combat*, *Unarmed Combat* o *Ranged Combat*, il Tratto più appropriato, con difficoltà il Goon Factor della Squadra. Se il test ha successo la squadra è sconfitta ed il GM ed il giocatore possono descrivere il combattimento a parole, ad esempio:


"Big Shot tira via il tappeto da sotto ai piedi della squadra"

"Nel momento in cui la squadra si getta su Derik, lui usa delle mosse di Judo per farli volare in aria"

"I Goons corrono verso Lana ma lei fa saltare con un razzo la statua che si trova sopra di loro"

Se il test fallisce il personaggio ha la possibilità di rifarlo ma con penalità di -2. Se anche questo test fallisce il personaggio viene sopraffatto e immobilizzato dai Goons. La cosa implica anche una perdita di Hurt Points, di solito una quantità pari a  $1d12+6$ . Ma il GM può anche decidere che gli Hurt Points scendano direttamente a 0.

Quando un eroe viene catturato, un suo compagno vicino può cercare di liberarlo. Per farlo si deve eseguire un test (*Armed Combat*, *Unarmed Combat* o *Ranged Combat*) con difficoltà il Goon Factor della



Qui c'è il conquistatore più brillante e sinistro del mondo e sono relegato a fare il patetico piccolo

riempitivo alla fine di questo miserabile documento! Bah! Comunque qui si suppone che io debba dirvi quanto è bello CAH, beh, sapete una cosa? Non lo farò! Che gli autori siano dannati nei

pozzi del NetherRealm senza neanche un bicchiere di The Divurjano fresco! Ecco! Così aggiungo insulto ad ingiuria. Mi fa sentire bene, anzi, è una brutta parola. Proviamo "elettrizzato". No, non va bene.

Diciamo "Felice come una scolarotta"? Nah. Lasciamo perdere. Mi avete capito no!?

## Vuoi più Cartoon Action Hour?

Se quello che hai visto fin'ora ti è piaciuto, puoi comprare la versione completa di **Cartoon Action hour**, che contiene molte più cose belle di quelle che puoi pensare. Dai un'occhiata a cosa troverai:

- ◆ Più dettagli sul materiale presentati in queste regole veloci
- ◆ Un sistema di creazione dei personaggi estremamente completo (e divertente) con regole per creare la tua SA – superpoteri, aggeggi, incantesimi, oggetti magici, armi, veicoli, animali e qualunque altra cosa tu possa sognare
- ◆ Un sacco di idee per il combattimento! Vuoi lanciare un bidone dei rifiuti contro ai nemici? O sbattere la testa di due nemici tra di loro? O tirare via il tappeto da sotto ai piedi di una squadra? Ora puoi!
- ◆ Molte informazioni per il GM per dare alle avventure quel gusto da vecchio cartone animato
- ◆ Un sacco di idee per delle serie nuove e perfino alcune serie pronte da giocare!
- ◆ Un libro-ambientazione incorporato che offre una serie completa ("Warriors of the Cosmos") completo di storia dei personaggi, background, descrizione dei luoghi, regole specifiche per la serie e perfino un fumetto introduttivo!
- ◆ Tutto questo e molto, molto altro!



Copyright 2002 by Z-Man Games. This material is protected by the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written consent of Z-Man Games. The reference to any companies or products in this book is not meant to challenge the trademarks or copyrights concerned.  
Permission Granted to print or photocopy for personal use only.

Nota di traduzione: nel presente documento sono stati lasciati alcuni nomi in inglese. Questo perché se vengono scaricate delle avventure non tradotte si mantengono le corrispondenze dei nomi e comunque tutti i nomi sono stati descritti in italiano (e, per finire, conoscere qualche parola in inglese non fa mai male  
© )