FresKily

versione 2.0

Estensione di Fresco, il GDR minimale universale

FresKily è un tentativo di creare un gioco di ruolo universale, che combini l'estrema semplicità di Fresco, ma che dia al master (il frescone) qualche strumento in più per dare feeling e consistenza. Effettivamente, Freskily è compatibile con tutte le ambientazioni di Fresco.
Materiale necessario:

- il manuale che avete in mano
- almeno un dado a 6 facce
- almeno due dadi a 8 facce
- una scheda per ogni personaggio (v. ultima pagina)
- matite e gomma
- fogli di carta
- immaginazione

Creazione PG

Nel creare un personaggio giocante (PG), in primis dovete tirare per le 7 caratteristiche:

- Forza (FO): rappresenta la forza fisica del personaggio, ma anche la capacità di controllarla e di dosarla. Si usa ad es. per attaccare e per parare in mischia.
- Agilità (AG): è la capacità di coordinamento, di sfruttare appieno le potenzialità del proprio corpo. Si usa per il movimento e per attaccare a distanza, o per schivare.
- Costituzione (CO): è la capacità di resistere a sforzi prolungati, di sopportare le ferite e le malattie. Durante il gioco è possibile che si abbassi. Se arriva sotto 0, il personaggio sviene. Se arriva ad un valore negativo pari al suo valore iniziale, il personaggio muore.
- Intelligenza (IN): rappresenta la memoria, la capacità di capire e di fare ragionamenti complessi, di apprendere e di insegnare nozioni. Si usa anche per lanciare incantesimi (se ve ne sono nel gioco). Se arriva a 0 il personaggio sviene.
- Sensibilità (SE): è la saggezza, il buon senso, la capacità di cogliere i significati non immediati delle cose, di entrare in profonda empatia. Serve ad esempio per la percezione, o per resistere alla magia.
- Reattività (RE) è la capacità di pensare rapidamente, il carisma, la comunicatività, l'arguzia. Si usa soprattutto nei rapporti interpersonali.
- Fascino (AS): è come gli altri, tendenzialmente, vedono il personaggio: è legato a costituzione e reattività. La regola che dei gusti non si discute vale sempre

Ogni ora di riposo fa recuperare 1 punto di ogni caratteristica si sia abbassata durante il gioco.

Il metodo che suggerisco è il seguente:
I giocatori tirano 3d6 per stabilire le caratteristiche. Se si PG sono umani, siamo a posto. Se non lo sono, applicate pure i modificatori razziali opportuni. Ad esempio, per degli elfi potrebbe essere +2 a RE e +1 a AG, -2 a FO e -1 a CO. Per l'aspetto, fate (CO+RE)/3 +1d6 e arrotondate all'unità più vicina.
Forse non vi piace tanta casualità: allora semplicemente assegnate un totale di punti da distribuire sulle caratteristiche: 74 è una cifra corretta.
Quindi, dovete assegnare alcuni punti alle abilità. C'è una lista di possibili abilità nella tabella

seguente, ma potete aggiungerne di nuove secondo la vostra ambientazione, e/o ignorarne alcune della lista. considerate anche il tipo di ambientazione: in una dei giorni nostri, ha senso un'unica abilità “armi bianche”, mentre in una in stile medievale sarebbe meglio articolare. Così come in un'ambientazione high magic si potrebbe voler distinguere “necromanzia”, “evocazione”, “elementalismo”, etc. mentre in una low magic mettere un semplice “mana” e in una realistica niente del tutto.
Quanti punti? Dipende da che impronta volete dare alla vostra campagna.
Se i PG sono gente comune, 8 punti vanno bene. In una classica campagna “elite” (i PG sono sopra la norma, ma non persone eccezionali), date da 15 a 25 punti. Se i PG sono leggende viventi, date loro 50 o più punti abilità.

Tabella delle abilità

Abilità / Caratt. Correlata		Abilità / Caratt. Correlata		Abilità / Caratt. Correlata	
Acrobazia	AG	Esorcismo	RE	Orientamento	SE
Agraria	SE	Fucili	AG	Parata	FO
Alchimia inorg.	IN	Gioco d'azzardo	IN	Pastorizia	RE
Alchimia org.	SE	Intaglio	AG	Percezione	SE
Anatema	RE	Interpretazione	RE	Pesca	SE
Armi a 2 mani	FO	Invocazione	SE	Pilotare	RE
Armi contundenti	FO	Lav. Avorio /osso	AG	Pistole	AG
Armi da taglio	FO	Lav. Legno	FO	Pittura	RE
Armi da tiro	AG	Lav. Metalli	FO	Resist. Magia	SE
Armi scagliate	AG	Lav. Pietra	FO	Resist. Malattie	CO
Armi veicolari	RE	Lav. Vetro	RE	Resist. Veleni	CO
Arrampicarsi	AG	Leadership	RE	Runica	IN
Benedizione	SE	Leggende	IN	Salute	CO
Canto	CO	Mana	IN	Sanità Mentale	SE
Cavalcare	CO	Mani nude	FO	Sartoria	AG
Chimica	IN	Meccanica	IN	Scassinare	IN
Concia	FO	Medicina	SE	Schianto	CO
Contorsionismo	AG	Meditazione	SE	Schivata	AG
Costr. Trappole	IN	Mimetismo / Nascondersi	RE	Seguire Tracce	IN
Cucina	SE	Movimento	AG	Sollevare	FO
Danza	AG	Muov. Silenziosamente	RE	Speleologia	IN
Destrezza	AG	Musica	RE	Travestimento	RE
Diplomazia	RE	Nautica	CO	Trovare Erbe	IN
Disatt. Trappole	RE	Navigazione	IN	Usanze	IN
Divinazione	SE	Nuotare	AG	Uso funi	AG
Edilizia	IN	Oratoria	RE	Uso ogg. magici	SE
Enologia	SE	Oreficeria	AG	Uso sensori	SE

Il “valore abilità” è il valore della caratteristica correlata + i punti abilità assegnati. Ovviamente se varia una caratteristica tutte le abilità ad essa correlate variano di conseguenza. Qualora un'abilità si abbassi durante il gioco, ogni ora di riposo fa recuperare un punto di ogni abilità la cui caratteristica sia già al valore normale.
Alcune abilità sono peculiari: tipicamente **salute, mana** o sanità mentale e simili: se sono sviluppate, ogni danno subito (salute) o mana usata (energia mentale) non fanno abbassare CO e IN (ma solo l'abilità) fino a che il valore dell'abilità non raggiunge quello della caratteristica.

Successivamente, fate scegliere ai giocatori un paio di bei talenti particolari ai vostri giocatori, qualcosa del tipo “ambidestro”, “so fare cappelli da cowboy”, “reggo bene l'alcol”, “piloto astronavi”, “gioco bene a briscola chiamata”, “cado senza farmi male”. Eventualmente possono

essere anche di tipo sociale: “sono nipote del boss della mafia”, “conosco le persone giuste (che NON equivale a dire che lo aiuteranno)”,etc.
Opzionalmente, potete far scegliere qualche handicap ai giocatori, che meglio caratterizzi il PG. Ad esempio, qualche handicap pesante potrebbe essere “la mafia mi vuole morto”, “cieco da un occhio”, “monco”, “ricercato”, “antipatico a pelle”. Se volete riequilibrare il PG per ogni handicap pesante concedete un ulteriore talento. Se il PG ha degli handicap più lievi, quali “porto gli occhiali”, “soffro di vertigini”, “sono allergico ai corvi”, concedete da 2 a 5 punti in più da spendere in abilità.
Fate decidere i dettagli (altezza, peso, ecc.) e stabilite un minimo di background per il PG. Assegnate un tot di denari, un equipaggiamento di base adatto all'ambientazione e il PG è fatto.

Simulazione

Ogni volta che un PG intende fare un'azione non banale, deve fare un TAF (tiro azione in Freskily):

esito= valore abilità - 2d8 (2 dadi a otto facce) - difficoltà

o (se il PG non ha quell'abilità)

esito= valore caratteristica - 2d8 (2 dadi a otto facce) – difficoltà

se l'esito è positivo, l'azione è riuscita. Se negativo, è fallita. Se ha senso, uno “0” rappresenta un successo parziale (altrimenti è un fallimento). La difficoltà è stabilita dal master (chiamato anche il “frescone”). Ad esempio un'azione molto semplice è difficoltà “-5” (evitate di tirare, non serve), una cosa facile è “0”, una cosa un po' impegnativa “+5” una cosa assurda è “+15”.

Risultati particolari
Esistono 4 risultati particolari, in FresKily
Un “doppio 1” è (se la situazione lo permette), un “successo mirabile”: qualunque cosa il PG stesse cercando di fare, gli riesce nel migliore dei modi. Se non c'è modo di stabilire un “successo mirabile” considerarlo semplicemente un successo.
Un “doppio 2” è un successo: se l'azione era possibile, il PG ci riesce.
Un “doppio 7” è un fallimento: qualunque cosa fosse, il PG non ci riesce.
Un “doppio 8” è (se applicabile) un fallimento rovinoso: non solo il PG non ci riesce, ma fa anche danni (se inapplicabile, considerate lo un semplice fallimento)

Spieghiamolo meglio con un esempio: Freddy sta tentando di saltare su un carro in corsa, per tentare di uccidere l'auriga. Vediamo i risultati:

- doppio 8: non solo Freddy manca il carro, ma cade facendosi male: -3PF!
- doppio 7, o esito <0: Freddy non riesce a saltare sul carro
- esito=0: Freddy non riesce saltare sul carro, ma vi si aggrappa, e può tentare di issarsi
- doppio 2, o esito >0: Freddy salta sul carro
- doppio 1: Freddy salta sul carro, e può immediatamente attaccare l'auriga sorpreso

Se c'è una rapida successione di azioni (ad esempio un combattimento), per prima cosa tutti i personaggi devono fare un TAF in RE per stabilire l'ordine di azione. Quindi cominciate, tenendo presente che ogni personaggio può fare solo un'azione per round (6 secondi).
Alcune azioni possono essere collaborative o contrastate, nel caso un personaggio cerchi di aiutare od ostacolare un altro. Nel primo caso (oltre alle solite difficoltà) sommate l'esito del personaggio aiutante a quello dell'aiutato, nel secondo sottraete (in pratica, aumentando la difficoltà) l'esito del contrastante a quello del contrastato.
Talvolta un PG può desiderare particolarmente portare a termine un'azione. In tal caso può *impegnarsi a fondo*: per quell'azione, ha un bonus di +5, ma da qual momento la *caratteristica*

coinvolta si abbassa di 1 (che recupererà col riposo, al solito). Si può impegnarsi a fondo quante volte si desidera, sullo stesso tipo di azione o su diverse.

Il combattimento può essere risolto come una successione di singole azioni contrastate (e consigliamo di trattare così eventuali colpi particolari); ma rischia di essere molto dispersivo, per cui suggeriamo il seguente metodo.
In un combattimento, normalmente si dovrebbe parare in mischia e schivare a distanza. Chi tentasse di fare il contrario, avrà un malus di 10 sul tiro.
L'attaccante può decidere di dirigere il colpo. Se lo fa, aumentate di 2 la difficoltà, ma se riesce a fare un danno speciale, è l'attaccante a scegliere quale. Il tiro per colpire è come segue:

abilità offensiva attaccante - TAF – abilità difensiva difensore – difficoltà

La difficoltà può anche essere negativa(es. -10 per la sorpresa, -5 per attacco laterale, - 10 per attacco alle spalle...). Se il risultato è inferiore a "-7", l'attacco fallisce. Se è compreso fra "0" e "-7", l'attaccante infligge un danno normale. Se il risultato è maggiore di 0, infligge anche un danno speciale (v. infra).
Un "doppio 1" in combattimento è un danno speciale, un "doppio 2" un danno normale, un "doppio 7" un attacco a vuoto, un "doppio 8" un fallimento rovinoso (es. l'arma cade a terra, o l'attaccante si infligge da solo 2 PF...).
Quando il bersaglio è colpito, subisce i seguenti danni:

- mani nude attutite (es con guantoni da boxe, o senza volontà di far male): 1 punto salute/CO (alcuni li chiamano PF, punti fisici o punti ferita)
- mani nude: 2 PF
- armi leggere (pugnali, spray, manganelli): 3 PF
- armi medie (spade, pistole di piccolo calibro, laser civili depotenziati, granate distanti): 4 PF
- armi pesanti (spadoni, fucili, balestre, laser std): 5 PF
- armi da guerra (lancia da cavaliere, fucile a pompa, laser militari, granate ravvicinate): 6 PF

Danno speciale: viene deciso dal frescone, e dipende dall'obiettivo dell'attacco. Indicativamente, mirare ad una parte precisa del corpo causa un malus di 2 al TAF, ma in caso di danno speciale si colpisce nel punto prescelto. In caso contrario, si colpisce nel punto scelto dal frescone in base al proprio buon senso, o in un punto scelto a caso sulla seguente tabella.

Tiro	***Locazione***	***Effetti***
1 2	Gamba	-1 AG, non può correre né schivare. Se sono danneggiate entrambe le gambe, cade al suolo.
3 4	Braccio	-1FO (-2 se è il braccio principale): può solo attaccare o parare
5	Corpo	Emorragia, -1PF per round
6	Testa	-1IN; -1RE; 1 round stordito (può solo difendersi)
7	V. sopra, o testa	*Terminante:* bersaglio fuori combattimento fino a soccorso
8	V. sopra, o corpo	*Terminante:* bersaglio fuori combattimento e mortalmente ferito

In ogni caso, ogni qualvolta si faccia un danno speciale con un'arma (tralasciate il caso mani nude), occorre tirare per capire si si è provocato un danno terminante (7 o 8, gli altri valori vi servono eventualmente per determinare casualmente la locazione). Se si tratta di arma leggera, tirate 2d8 e tenete il valore più basso. Con un'arma media tirate 1d8. Con un'arma pesante o da guerra, tirate 2d8 e tenete il valore più alto.
Armature e protezioni possono ridurre il danno:

- armatura leggera (cuoio): 1 PF in meno per danno
- armatura media (metallo, giubbotti antiproiettile): 2 PF in meno
- armatura speciale (kevlar, leghe sf): 3 PF in meno

Tenete presente che le armature sono fastidiose da indossare (se volete, abbassate di 1 salute/CO ogni ora in cui viene indossata), e distrubano movimento e manovre atletiche/acrobatiche (tendenzialmente, un malus pari alla protezione offerta). Inoltre, perdono efficacia dopo molti colpi subiti (riducete di 1 la protezione ogni 5 colpi).
Protezioni locali (elmetti, bracciali) normalmente annullano completamente il primo danno subito da quella parte, ma poi sono inutilizzabili.
In caso si faccia un combattimento "fuori scala" (es. un uomo contro un carro armato, o una motovedetta con un incrociatore), considerate che il "piccolo" ha un bonus nel colpire di +5, ma dimezza i danni normali, e non fa mai danni terminanti. Il grande ha un malus di -5 nel colpire, ma se colpisce fa sempre danni speciali.
Se usate la magia, o abilità psioniche, suggerisco, soprattutto per ambientazioni low magic, la "magia improvvisata". Il PG tenta di lanciare un incantesimo, il frescone stabilisce la difficoltà e il giocatore fa un TAF. Comunque vada, il PG perde 1 punto IN/energia mentale. In alternativa, potete usare il sistema magico di vostra scelta (liste di incantesimi, rune, elementi...) collegandolo a una o più abilità.
Riguardo a tutto il resto. sta al frescone improvvisare.

Sviluppo del PG

Alla fine di ogni sessione, il frescone assegna un tot di PX ai PG. Suggerisco 2-5 secondo quanto hanno combinato, come anno interpretato, etc...
E una volta che hanno i PX? Possono spenderli, in tre modi:

- per acquisire nuovi talenti particolari: 10PX l'uno;
- per aumentare le caratteristiche: aumentare una caratteristica di un punto costa tanti PX quanto è il valore da raggiungere: ad esempio portare la FO da 12 a 13 costa 13 PX. Portare la RE da 5 a 6 costa 6 PX;
- aumentare le abilità: i primi 10 punti abilità (per ogni abilità) costano 1 PX l'uno. I secondi 10 costano 2 PX l'uno, i successivi 10 costano 4 PX l'uno e così via (raddoppiando ogni 10).

E adesso? Buon divertimento!

per info e commenti
http://ltsn.fly.to salkaner@yahoo.it http://fresco.cjb.net

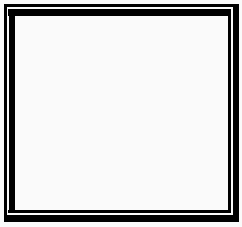
Fresco Open Idea License (0.1): potete distribuire FresKily *così com'è*, gratuitamente (eccetto i costi di riproduzione). Potete produrre espansioni, avventure e qualunque materiale di supporto per FresKily, o anche la *vostra* versione di FresKily, ma il materiale prodotto deve esistere in una versione liberamente distribuibile (si consiglia questa stessa licenza), e su richiesta dovete spedirne una copia all'autore del gioco (contattatemi in caso di dubbio).

Appendice – Regole di conversione da e verso Fresco

Per convertire un PG di Fresco in uno di FresKily: dategli 8 punti abilità, e fateglieli distribuire.
Per convertire un PG di FresKily in uno di Fresco: tutte le abilità con circa 8 punti, diventano talenti particolare (es. "abile a guidare", e convertite il resto dei punti abilità in PX, infine riducete di 8 i PX.
E se non trovo i d8? Potete emulare i risultati come segue: usate 3d6 (abbassate la difficoltà di 1-2)
I risultati particolari sono : 1-1-2 (non importa quale dado sia il 2)= successo mirabile // 1-2-2 = successo // 5-5-6 = fallimento // 5-6-6 = fallimento rovinoso.

FresKily *Scheda del personaggio*

Nome		Razza	
Altezza	Peso	Occhi	Capelli
Descrizione			



Caratteristiche		original	norm.	present
Forza	FO			
Agilità	AG			
Costituzione	CO			
Intelligenza	IN			
Sensibilità	SE			
Reattività	RE			
Fascino	FA			

PX

Talenti particolari /handicap

TP1:
TP2:

Abilità	car. corr.	punti abilità	Valore
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	
		ΔVΔVΔVΔVΔV	

Equipaggiamento

Denaro

Breve storia

Note