

FresKily

Versione 2.1



Estensione di Fresco, il GDR minimale universale

FresKily è un gioco di ruolo universale, che tenta di combinare l'estrema semplicità di Fresco, ma che dia al master (il frescone) qualche strumento in più per dare feeling e consistenza. A tutti gli effetti, FresKily è compatibile con ogni ambientazione di Fresco.

Materiale necessario:

- il manuale che avete in mano
- almeno un dado a 6 facce (*non strettamente indispensabile, ma utile*)
- almeno due dadi a 8 facce (*eventualmente sostituibili con 3 dadi comuni a 6 facce, v. appendice*)
- 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 in genere 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 (FA): 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 se 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 il fascino, in alternativa a tirare 3d6, potete fare $(CO+RE)/3 + 1d6$ 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 sensata per individui normali.

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 (e magari 80 o più punti caratteristica).

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	Sollevarre	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.

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):

$$\text{esito} = \text{valore abilità} - 2d8 \text{ (2 dadi a otto facce)} - \text{difficoltà}$$

o (se il PG non ha quell'abilità)

$$\text{esito} = \text{valore caratteristica} - 2d8 \text{ (2 dadi a otto facce)} - \text{difficoltà}$$

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”.

Talvolta, quando qualcun altro sta cercando di contrastare un PG o viceversa) il valore della difficoltà è l'esito del TAF del PNG opponente.

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, allo scopo 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 P aiutante a quello dell'aiutato, nel secondo sottraete (in pratica, aumentando la difficoltà) l'esito del contrastante a quello del contrastato.

Esempio: Freddy vuole passare inosservato nel giardino, dove è appostata una guardia. Il giardino offre pochi ripari, quindi il frescone stabilisce una difficoltà +5. Freddy, che ha “Nascondersi” a 15, tira un 6. L'esito è $15 - 6 - 5 = 4$: Freddy si è nascosto discretamente. La guardia ha percezione 13 Il frescone tira per vedere se la guardia si accorge (usando l'esito di Freddy come difficoltà), e ottiene 11. L'esito della guardia è $13 - 11 - 4 = -2$. La guardia dunque non si accorge di Freddy.

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:

$$\text{abilità offensiva attaccante} - \text{TAF} - \text{abilità difensiva difensore} - \text{difficoltà}$$

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	<i>Terminante</i> : bersaglio fuori combattimento fino a soccorso
8	V. sopra, o corpo	<i>Terminante</i> : 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 se 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 ingombrano (tendenzialmente, abbassate le abilità atletiche, acrobatiche e simili di un valore pari alla protezione). 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/mana. 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 hanno 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;
- 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://www.ltsn.tk> salkaner@yahoo.it <http://fresco.cjb.net>



FresKily è distribuito secondo la licenza *Creative Commons Attribuzione – Stessa Licenza*. Per info <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

Se scrivete ambientazioni, espansioni o altro materiale per FresKily, sarebbe carino mandarne una copia all'autore del gioco.

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 particolari (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.

Estratto della licenza **CC-By-SA**: In poche parole, siete liberi di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera; di creare opere derivate e di utilizzare l'opera per scopi commerciali, alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione.** dovete riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.

- **Condividi sotto la stessa licenza.** se alterate, trasformate o sviluppate quest'opera, potete distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.

In occasione di ogni atto di riutilizzo o distribuzione, dovete chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottenete il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.

