

Frammenti di RidAr per un'Essenziale Sistema Comprensibile e Onnivalente

Fresco è un sistema di GdR universale, agile, senza pretese, concepito per improvvisare partite sulla spiaggia o in altri luoghi ameni. Materiale necessario:

- manuale che avete in mano
- almeno 2 dadi a 6 facce
- una scheda per ogni personaggio
- matite e gomme
- fogli di carta

Il sistema si basa sulle 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 e nelle situazioni concitate.
- **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.

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, fate $(CO+RE)/3 + 1d6$ e arrotondate all'unità più vicina.

Poi fate scegliere 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".

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 vuol fare un'azione particolare, deve fare un TAF (tiro azione fresco):

$$\text{esito} = \text{valore caratteristica} - 2d6 - \text{difficoltà}$$

se l'esito è positivo, l'azione riesce. Se è negativo, no. La difficoltà viene stabilita dal master (il "Frescone"). Ad esempio, un cosa banale 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 l'azione di un personaggio è in diretto contrasto con quella di un altro (es. uno si nasconde e un altro cerca). In tal caso l'esito del TAF del primo rappresenta la difficoltà del secondo.

Tenete presente che un doppio 1 sul TAF indica che l'azione è comunque riuscita. Un doppio 6 indica che l'azione è comunque fallita.

Se vi sono azioni concitate (il combattimento ne è l'esempio più chiaro), per prima cosa tutti fanno un TAF in RE, per stabilire l'ordine di azione. Poi si comincia, tenendo presente che ognuno fa

un'azione per round (da 10 secondi l'uno). Chi attacca può dichiarare dove colpisce (testa, braccio, ...) e in tal caso aumentare di 2 la difficoltà, oppure colpire dove capita (in tal caso tirare 1d6 in caso di successo per determinare dove ha colpito).

Se si combatte, normalmente si dovrebbe parare in mischia e schivare a distanza. Chi fa il contrario, sappia che avrà 5 di malus alla sua caratteristica. Uno scudo migliora di "1" l'abilità del difendente. Il tiro per colpire è

FO (AG) attaccante -TAF - FO (AG) difendente - difficoltà (attaccante)

La difficoltà può anche essere negativa (es. -10 per attacco a sorpresa, - 5 per attacco al fianco, -10 per attacco di spalle, ...)

Se il risultato è compreso tra 0 e "-7", si colpisce facendo un danno normale. Se l'esito è positivo (o si ottiene un doppio 1), si infligge anche un danno speciale (v. sotto), se l'esito è inferiore a "-7" (o si ottiene un doppio 6), si manca il bersaglio.

Quando si colpisce, le armi fanno i seguenti danni:

- mani nude: 1 punto CO (che alcuni chiamano PF)
- arma leggera (pugnali, spray, manganelli): 2 PF
- arma normale (spada, pistola, laser civile): 3 PF
- arma pesante (spadone, fucile, balestra, laser militare): 4PF

Danno speciale: viene stabilito dal frescone, ma dipende dalla localizzazione colpita:

- testa (1 sul dado per locazione casuale): stordito (può solo difendersi) 1 rd; -1 a RE; -1 a SE.
- tronco (2 su d.l.c.): emorragia: perde 1 PF per rd, finche' non viene medicato
- braccio (3/4): -1 a FO (-2 FO s è il braccio principale); ogni rd può solo attaccare o solo parare.
- gambe (5/6): -1 ad AG, non può schivare, né correre. Se vengono ferite entrambe le gambe, cade a terra.

Le armature e protezioni varie attutiscono i colpi:

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

Tenete presente che comunque l'armatura è fastidiosa (togliete, secondo il peso dell'armatura, fino a 1 punto CO per ora in cui viene indossata). Inoltre dopo un po' di colpi subiti, l'armatura perde efficacia (es. 1 punto protezione in meno ogni 5 colpi).

Se usate la magia o abilità psioniche, consiglio di usare la "magia improvvisata". Il PG tenta di eseguire una magia, il frescone stabilisce la difficoltà e fa tirare. Se il frescone ritiene la magia "impossibile" è meglio che lo faccia presente al PG. Che la magia riesca o no, il mago perde 1 punto IN (che potrà ovviamente recuperare).

Su tutto il resto... sta al frescone improvvisare.

Sviluppo dei PG

In realtà *Fresco* è nato per avventure balneari, ma se proprio volete....

A fine sessione in qualità di frescone (master) date un tot di PX ai vostri PG, consiglio dai 2 ai 5 a seconda di quanto hanno combinato, di come hanno interpretato, ecc.

Che farne dei PX? Si possono spendere! Con 10 PX, si può acquisire un nuovo talento particolare. Consiglio di non superare i 5, se no dovete rifare la scheda.

Oppure si possono aumentare le caratteristiche. aumentare di 1 una caratteristica costa tanti PX quanto è il valore da raggiungere. Ad esempio, portare la IN da 12 a 13 costa 13 PX. Portare la CO da 4 a 5 costa 5 PX. Per questioni di compatibilità, tenete appuntati i valori originali.

Che altro dire? Buon divertimento!

Per informazioni e commenti: <http://ltsn.fly.to> salkaner@yahoo.it

Un ringraziamento particolare ai miei primi giocatori: *Alanadin* (la druida), *Fantaghiro* (l'elfa guerriera), *Fox* (il maestro d'armi), *Rosto Kune*, detto il Boscoscuro (il dunedain), *Savonarola* (il predicatore).

Il presente manuale può essere liberamente distribuito, INALTERATO, gratuitamente.

Potete scrivere ambientazioni o avventure per questo sistema, ma per favore inviatene una copia all'autore

Ed ecco a voi le schede...

Fresco *scheda del personaggio*

Nome			
Razza		Occhi	
Altezza	Peso	Capelli	

Caratteristiche norm. attuale orig.

Forza	FO				
Agilità	AG				
Costituzione	CO				
Intelligenza	IN				
Sensibilità	SE				
Reattività	RE				
Fascino	FA				
					PX
					Denari

Talenti particolari

TP1:
TP2:
TP3:
TP4:
TP5:

Equipaggiamento

Note

Fresco *scheda del personaggio*

Nome			
Razza		Occhi	
Altezza	Peso	Capelli	

Caratteristiche norm. attuale orig.

Forza	FO				
Agilità	AG				
Costituzione	CO				
Intelligenza	IN				
Sensibilità	SE				
Reattività	RE				
Fascino	FA				
					PX
					Denari

Talenti particolari

TP1:
TP2:
TP3:
TP4:
TP5:

Equipaggiamento

Note
