

Star Fresco

(affresco stellare) – Versione 1.1



Star Fresco è un'ambientazione ufficiale di fantascienza per Fresco, il GdR balneare universale. Per giocare a Stare Fresco avete bisogno anche del manuale base di Fresco. Quest'ambientazione è compatibile con le versioni 2.+

Come per il sistema principale, abbiamo cercato di mettere tutte le informazioni in poco spazio ^_^
Nota: questo fascicolo vuole dare le linee guida fondamentali, così che possiate facilmente iniziare a giocare. Non intende essere il sistema-completo-ed-esauriente-non-espandibile-dell'universo.

Civiltà della galassia

E' circa il 2500 d.C.. Due secoli fa, gli umani scoprirono le vie del volo interstellare. Giusto in tempo per scoprire di non essere soli In effetti contattarono alcune altre razze viaggiatrici:

- i Kailer
- i Vairran
- gli Antoid
- i Quid

Ogni primo contatto con altre razze è stato tutt'altro che pacifico (in effetti gli umani tendono a non fidarsi dei diversi), ma, dopo anni di conflitti, adesso umani, kailer e vairran possono incontrarsi in pace. Un grosso fattore nel determinare le relazioni amichevoli fra queste razze, sono stati gli occasionali conflitti con gli antoid. Gli antoid sembrano non considerare alcuna relazione con altre razze: semplicemente combattono tutto ciò che possa disturbarli. E, dato che si tratta probabilmente del popolo tecnologicamente più avanzato della galassia, le altre razze trovarono interessante l'idea di affrontare insieme il nemico comune, Comunque, vediamo di descrivere le razze. Considerate che ci sono pochissime colonie miste, ma non è inusuale per un essere viaggiare(e anche soggiornare)in un pianeta straniero.

Umani: (chiamati anche Terrestri; pianeta d'origine: Terra)

Penso di non aver bisogno di descriverli. Politicamente, tutte le colonie umane sono membri della Confederazione Umana, una sorta di organizzazione commerciale e militare; tuttavia ogni pianeta gode di una larga autonomia. Non è insolito che una colonia sia controllata da una grossa industria privata, con la sua piccola flotta militare.

Il loro pianeta d'origine, Terra, è stato semidistrutto dall'inquinamento, e ciò che ne resta è oggi un parco naturale. Il vero centro della civiltà umana è Marte. Ci sono circa 25 colonie umane e una decina di pianeti di frontiera.

Aspettativa di vita: 100 anni. Pop. media di una colonia: 400 milioni

Kailer: (pianeta d'origine: Kailanna)

Robusti lucertoloni eretti, alti circa 1,5 m. Amano i posti caldi (la temperatura media di Kailanna è 40 °C), sono un popolo molto gregario, senza una volontà particolarmente forte da soli, Di solito sono abbastanza ecologisti. Ogni kailer ha un sesto senso telepatico: se non disturbato, può ascoltare (anche se in modo poco accurato) i pensieri superficiali degli altri (consideratelo come un terzo talento particolare).

Il loro pianeta d'origine, Kailanna, è considerato sacro, per cui è severamente vietato l'accesso ai non kailer.

Modificatori razziali: -1 RE

Aspettativa di vita: 90 anni. Pop. media di una colonia: 500 milioni

Tutte le colonie kailer sono membri delle Fratellanza Kailer, una forte e stretta alleanza, che non viene mai messa in discussione. Ci sono circa 20 colonie kailer, e 5 pianeti di frontiera.

Vairran;(pianeta d'origine: Vairreh)

Uccelli umanoidi, alti circa 2m. Hanno una sorta di dita all'estremità delle ali, che le rende prensili, ma le loro capacità di volo sono molto limitate. Vairreh è un mondo ventoso, quasi completamente ricoperto dalle acque, con isole alte e rocciose Si tratta di un popolo individualista: non sorprende che molti esploratori siano vairran.

Modificatori razziali: +1AG, +1SE, -1CO, -1FO

Aspettativa di vita: 120 anni Pop. media di una colonia: 200 milioni

Ogni colonia vairran è un'entità politica autonoma. Per proteggere il commercio e la sicurezza, hanno formato la Lega Vairran, un'alleanza con poteri e forze limitate. Ci sono circa 25 colonie vairran e numerosi pianeti di frontiera.

Antoid (pianeta di origine: sconosciuto)

Grandi insetti, probabilmente la civiltà più avanzata della galassia. Un singolo antoid è un essere assolutamente stupido. Ma è costantemente in contatto telepatico con ogni antoid in un raggio limitato (circa 100 m). In effetti, un gruppo di antoid è un'unica mente. Per considerarli senzienti, devono essere almeno 20 membri; un gruppo di 100 antoid è una mente estremamente pericolosa, anche se manca un po' di creatività.

Non hanno mai cercato di trattare con le altre razze: quando gli antoid vogliono colonizzare un pianeta, semplicemente lo prendono, cancellando ogni forma di resistenza. Molte colonie umane hanno sperimentato invasioni antoid. Poche di esse hanno resistito abbastanza da permettere alla flotta confederale di arrivare e spazzare via le navi antoid. La stessa esperienza è capitata alle colonie vairran e kailer.

Oggi, la tipica reazione umana o vairran davanti ad una nave antoid è di scappare, ed allertare la CU o la LV. In alternativa, se la propria nave è molto ben armata, sparare a vista. I kailer talvolta tentano di catturare antoid vivi, per studiarli (in effetti ciò che si sa sugli antoid è dovuto soprattutto agli sforzi kailer).

Quid: (pianeta di origine: sconosciuto)

Non sono una razza senziente: sono semplicemente dei parassiti che possono infestare quasi ogni essere della galassia. I quid sono grandi molluschi, le cui dimensioni possono variare da 50cm fino a 5 metri di estensioni (si dice di quid anche di 25 metri, ma non vi sono conferme). Il loro sistema riproduttivo consiste nel ferire un ospite, depositare un uovo (di 2cm) all'interno e lasciarlo crescere. Si suppone che i quid viaggino all'interno di navi delle altre razze, ma stranamente si sono trovati quid anche in pianeti privi di tracce di umani, vairran, kailer e antoid.

Tecnologia

Umani, kailer e vairran hanno un livello tecnologico equivalente, con frequenti collaborazioni fra i loro scienziati. Di conseguenza, possiamo descriverli insieme.

> *Viaggi spaziali*

C'è ancora un limite seccante nei viaggi spaziali: la velocità della luce è irraggiungibile, almeno in condizioni normali. Ma una scoperta estremamente interessante è stata quella dei "wormhole" (o tunnel spaziali): sorta di anomalie spazio-temporali che collegano due diversi sistemi stellari. Quando qualcosa entra in un wormhole, viene catapultata dalla parte opposta in un tempo molto breve, qualunque sia la distanza che separa i due poli. Molte colonie hanno in genere 3-4 wormhole ben conosciuti, mentre i pianeti di frontiera hanno spesso un solo wormhole conosciuto. Normalmente i wormhole sono situati ai margini di un sistema stellare, cosicché occorrono diverse ore per raggiungerli, partendo dai pianeti abitati (che sono in genere interni). Questo è anche il motivo per cui i wormhole sono abbastanza difficili da scoprire. Tenete presente che un wormhole è come una tempesta, all'interno, quindi non è consigliabile attraversarli con una nave danneggiata.

Lo stato dell'arte per quanto riguarda la propulsione spaziale è il motore ionico: lo spazio è tutt'altro che vuoto, così le astronavi possono caricare elettricamente le particelle attorno a loro per creare una reazione che muova la nave. Usare i motori ionici in atmosfera, tuttavia, causa la classica "fiammata ionica". Ecco perché le navi montano anche un motore per il decollo e l'atterraggio, in genere di tipo antigravitazionale. L'energia è fornita da pannelli solari, in modo da garantire lunga autonomia.

Tutte le astronavi hanno un "codice transponder", fornito dalla CU, la LV o la FK: il codice che viene emesso dalla nave permette di identificare il pianeta d'origine, la classe di stazza, la classe d'armamento e il nome della nave.

Ci sono due classi di stazza: veicolo (navi piccole, da 5 a 50 metri) o incrociatore (sopra i 50m).

Le classi di armamento sono:

- disarmata (U)
- standard (S)
- escort (E)
- militare (M)

Ovviamente c'è una licenza per ogni tipo di nave. Praticamente chiunque può avere una licenza U, ma non è difficile avere una S. E' invece estremamente difficile avere una licenza M, se non siete al servizio di una flotta militare.

> *Viaggi terrestri*

Il sistema più avanzato sarebbe il teletrasporto. Sfortunatamente, è da decenni in fase sperimentale, cosicché

il suo uso è limitato, e circoscritto alle merci. Le colonie hanno trasporti efficienti quali nastri e treni a lievitazione. Nelle colonie più recenti, pianeti di frontiera o piccoli insediamenti, la gente viaggia con veicoli a lievitazione, che raggiungono al massimo i 300 km/h.

> Comunicazioni

Le colonie hanno reti efficienti, con standard abbastanza compatibili fra loro. Potresti trovare terminali ad ogni angolo di strada, o nei cybercafé (ce n'è almeno uno in ogni città). Il terminale tipico è una tastiera, uno slot per carta di credito, uno schermo e un altoparlante. Talvolta puoi trovare un controllo vocale, un terminale odoroso e un accesso diretto (per usare il tuo datapad).

Le comunicazioni interplanetarie (nello stesso sistema) sono in genere fornite, nei pochi sistemi con più di un pianeta abitato. Comunque non possono essere in tempo reale.

Le comunicazioni interstellari non possono essere effettuate via radio, per cui possono passare solo via navi messaggere.: un servizio giornaliero è garantito sulle rotte principali, mentre i pianeti più remoti sono serviti in genere mensilmente.

Come si può intuire, c'è lavoro per messaggeri.

> Armi e protezioni

La tipica arma portatile è uno spray o una frusta neuronica: non fanno danni seri, ma sono utili per difesa personale. In alcuni pianeti i civili non sono autorizzati a portare armi. Con un porto d'armi (che hanno in genere liberi commercianti, esploratori e vigilantes privati) si possono portare laser o blaster leggeri. Armi pesanti sono in genere riservate alle forze militari.

Segue una descrizione delle armi più diffuse, con raggio d'azione in metri, danni (v, il combattimento sul manuale base) ed effetti.

- *Frusta neuronica*: r2, d2, causa uno choc nel sistema nervoso, danno speciale: 1rd stordito
- *Spray*: r1, d2, un gas irritante, : la parte colpita è inutilizzabile per 2rd, diversi spruzzi possono corrodere
- *Coltello*: r5, d2; taglia, utilizzabile in mischia o da lancio
- *Pistola laser*: r5, d3: un laser di media potenza, brucia la parte colpita
- *Pistola blaster*: r2, d3; una scarica elettrica stordisce il bersaglio (1rd) e può bruciare la parte colpita
- *Vibrolama*: r5, d3; un coltello con lama a ultrasuoni. Taglia facilmente molti materiali.
- *Fucile laser*: r20, d4: un potente raggio laser. Disintegra la parte colpita.
- *Fucile blaster*: r10, d4; una scarica elettrica che stordisce (2rd) e brucia.
- *Spada laser*: r1 d4; una spada con lama in laser. Taglia facilmente quasi ogni materiale
- *Granata stordente*: r5; d1: causa 2rd di stordimento nel raggio d'azione
- *Granata classica*: r10; d4; una piccola esplosione.

Parliamo brevemente anche delle armi montate su veicoli e astronavi: ogni arma può essere di classe veicolo o incrociatore. Il raggio d'azione è in km classe veicolo/incrociatore)

- *Scarica ionica*: r0,5/2, d1: non è un'arma, solo un modo particolare di usare i motori ionici
- *Turbolaser*: r1/4 d2: la versione potenziata di un laser
- *Acceleratore di particelle*: r1/4 d 3: un flusso di particelle (solo su navi E o M)
- *Siluro atomico*: r2/8 d3: un proiettile a minitestata atomica (solo E o M); può essere intercettato
- *Getto al plasma*: r1/4 d4; semplicemente, brucia (solo navi militari)
- *Siluro ad antimateria*: r2/8 d4; solo navi militari, può essere intercettato

Ecco alcune protezioni personali che possono ridurre i danni:

- *abiti da lavoro*: 1PF in meno per colpo
- *giubbotto antiproiettile*: 2 PF in meno
- *armatura speciale* (kevlar, leghe speciali): 3 PF in meno

Per quanto riguarda le astronavi, ci sono essenzialmente due tipi di protezioni: deflettori e parascafi.

I deflettori standard sono campi di energia attorno alla nave, che aumentano la difficoltà di colpire la nave, e riducono l'impatto delle armi. Per la precisione aumentano di 1 la difficoltà e riducono di 1 il danno.

I deflettori speciali ne sono la versione migliorata: l'effetto è raddoppiato (sono in genere autorizzati solo su navi E o M).

I parascafi normali sono pannelli protettivi che assorbono il danno, preservando la nave. Hanno un valore strutturale di "2". Se una nave subisce un danno normale, esso è completamente assorbito dal parascafo, finché non raggiunge lo 0 (parascafo distrutto). Se la nave subisce un danno speciale, il parascafo viene distrutto e la nave subisce solo il danno normale.

I parascafi rafforzati (in genere montati solo su navi militari) hanno un valore strutturale di "4", e possono assorbire completamente un danno speciale + normale prima di essere distrutti.

Descriviamo brevemente i possibili danni speciali alle navi:

1-2: fusione motore: un motore è fuori uso, e la nave è molto difficile da controllare

3: sensori in tilt: si può solo navigare a vista

4: arma esplosa: un'arma è distrutta

5: controlli impazziti: la nave è completamente fuori controllo per 2 rd

6: rottura dello scafo: perdita d'aria, un paio di queste possono distruggere la nave.

Se il danno speciale non è più applicabile (es: un 2 ma tutti i motori sono già fusi), considerare distrutto un eventuale apparato non elencato (deflettori, braccia meccaniche...) oppure una rottura dello scafo.

Cosa succede in un combattimento fra entità di diverse dimensioni? In primo luogo, semplifichiamo in 4 classi dimensionali: piccolo-umano-veicolo-incrociatore.

Se l'attaccante è più grande di una classe (es. un veicolo e un PG), aumentate di 5 la difficoltà nel colpire. Ma se il bersaglio viene colpito, considerate il danno normale come se fosse speciale, e il danno speciale come "bersaglio distrutto". Se l'attaccante è più grande di due classi o +, è praticamente impossibile colpire, ma in caso accada, il bersaglio è distrutto.

Se l'attaccante è più piccolo di una classe, abbassate di 5 la difficoltà nel colpire, ma ignorate i danni normali, e considerate i danni speciali come se fossero normali. Se l'attaccante è più piccolo di 2 classi, colpisce sempre, ma il danno è irrilevante.

> *Statistiche delle navi*

Le informazioni importanti riguardano: potenza motori (EP), lunghezza, carico, posti, struttura.

EP indica l'accelerazione/decelerazione che le navi sono in grado di fare, e influenzano anche la velocità massima:

Accelerazione: $EP/10$, in km/s^2

Velocità max: $(40000 + 100 * EP)$ km/s

Quindi, ad esempio, una nave con EP 200, può accelerare di 200 km/s in un round, e volare a 60000 km/s. Le navi più veloci nella galassia hanno circa EP 300, mentre di solito le navi mercantili hanno EP da 50 a 100.

La struttura rappresenta i danni che una nave può sopportare (come la CO per i personaggi). Quando la struttura raggiunge 0, la nave esplode.

Il carico normale per una nave di classe veicolo è dalle 10 alle 50 tonnellate. Una nave mercantile di classe incrociatore può arrivare a portare anche 1000 tonnellate.

> *Intelligenza artificiale*

Non c'è niente da fare: un cervello elettronico è diverso da uno biologico: i robot mancano ancora di intuizione e pensiero analogico. E, ovviamente, di emozioni. Un robot può simulare gli umani in situazioni molto comuni, ma si comporta in modo assolutamente stupido davanti agli imprevisti. In effetti l'uso dei robot è molto limitato nei mondi kailer, poiché essi tendono a diffidarne. Negli altri mondi, i robot vengono usati per lavori pesanti o pericolosi. Talvolta vengono utilizzati come soldati, ma senza un coordinamento sono molto facili da combattere, e disturbare le trasmissioni radio non è poi così difficile.

Economia e mercati

Ogni colonia può far fronte ai propri bisogni, in termini di cibo e delle principali materie prime. Ma, naturalmente, i pianeti sono differenti, per cui può essere difficile produrre frumento in un posto, ma magari vi abbonda l'uranio o viceversa. Ecco perché c'è molto spazio per i mercanti, anche se i trasporti sono abbastanza lenti. Ed ecco perché le tre alleanze decisero, con il Trattato Monetario (2424 dC), di creare un metodo di pagamento comune, l'entità di credito garantita (o, semplicemente, entità, E o €): si tratta di carte magnetiche, garantite da un'alleanza (CU, LV o FK), e accettata in tutti i mondi delle alleanze.

Di solito i pianeti impongono tasse ai mercanti, il cui ammontare in genere si aggira sul 10% del valore della merce importata; non ci sono di solito tasse alle esportazioni.

L'economia è differente nelle diverse civiltà: se le grandissime imprese sono comuni nei mondi umani, il sistema kailer è costituito da cooperative e da una socialdemocrazia; mentre le imprese vairran sono piccole e organizzate in gilde.

Considerate che il guadagno mensile medio di un operaio è di circa 1000€.

Applicazione delle caratteristiche

Ecco qualche esempio di uso delle caratteristiche:

Forza (FO)

usare armi da mischia – parare – rissa – sollevare- spingere -tirare – scagliare lontano

Agilità (AG)

evitare proiettili – usare armi a distanza- correre – saltare – rubare

Costituzione (CO)

lunga camminata – resistere al freddo/caldo – trasportare pesi

Intelligenza (IN)

tracciare rotte – capire linguaggi – riparare veicoli – programmare – hacking

Sensibilità (SE)

percezione - usare sensori – meditare – intuizione

Reattività (RE)

guidare – usare armi su veicoli – diplomazia

Fascino (FA)

seduzione

Talenti particolari

Un talento particolare è l'abilità di fare qualcosa molto bene. Alcuni esempi sono le azioni appena citate in “applicazione delle caratteristiche” Quando un PG è abile in qualcosa, ogni volta che cerca di farlo riesce automaticamente se l'azione è normale o appena difficile (+5). Se l'azione è più difficile, dategli un bonus di “+10” sulla sua abilità per quel tiro.

Oltre alle abilità, potete assegnare ai PG un “talento molto speciale”. Raccomando no più di uno per PG (l'altro TP può essere un'abilità). Considerate che una persona su 1000 ha un talento veramente particolare. Ma vediamo alcuni esempi:

Senso telepatico (vairran o umani)

E' la stessa abilità che ogni kailer ha: concentrandosi senza essere disturbato, il PG può capire i pensieri di un altro essere. L'obiettivo deve essere vicino, e raggiungibile con almeno un altro senso (es: essere in vista).

Proiezione telepatica (solo kailer)

La capacità di trasmettere dei messaggi ad un altro essere. L'obiettivo deve essere vicino, e raggiungibile con almeno un altro senso.

Vero volo (solo vairran)

Le capacità di volo dei vairran sono molto limitate, ma alcuni hanno delle ali abbastanza ben formate, che con un adeguato allenamento permettono loro di volare agilmente.

Impianto bionico (solo umani)

I kailer rifiutano anche solo l'idea di impianti bionici, e i vairran ne fanno un uso molto limitato. Invece gli umani amano l'idea di rinforzare braccia, gambe o altre parti del corpo con impianti bionici. Considerare un bonus di “+2” ogni volta che la parte viene coinvolta (più eventuali vantaggi accessori).

Ricostruzione tessuti (solo kailer)

I kailer sono noti per essere abbastanza veloci a recuperare le ferite, ma alcuni vanno ben oltre. I loro corpi possono ricostruire qualunque tessuto distrutto (posto che il kailer sa ancora vivo) in pochi giorni di riposo.

Reazione chimica (qualunque)

E' una mutazione: il PG può creare una reazione chimica sulla propria pelle, che può stordire (2 rd) chiunque venga toccato. Farlo, costa tuttavia un punto CO.

Buon divertimento!

Per info e commenti

<http://ltsn.fly.to> salkaner@yahoo.it

Potete distribuire liberamente Star Fresco così com'è, purché non facciate pagare più dei costi di riproduzione. Se volete scrivere avventure, scenari o espansioni per Star Fresco, siete libere di farlo, ma per favore spedite una copia all'autore del gioco.