

# Prefazione

---



Fudge è una base per la creazione di Giochi di Ruolo. Questo significa che le regole sono solo delle linee guida, non delle leggi fisse ed immutabili. Ogni Master deve lavorare un poco per adattare le regole ai propri gusti, fornendo le parti mancanti per la creazione di un gioco completo. Questo è inevitabile in un GdR "libero" come può esserlo Fudge, dal momento che esso deve soddisfare le esigenze di una grande varietà di giocatori. Fortunatamente questo significa anche che tutti i supplementi prodotti per qualsiasi gioco da qualsiasi casa editrice sono compatibili con Fudge!

Fudge è destinato per quelle persone che vogliono una buona base per costruire il proprio sistema di gioco. Se ogni GdR commerciale tratta certe cose in una maniera che non vi soddisfa, forse Fudge fa per voi. Se avete creato un'ambientazione spettacolare, o ne avete tradotta una da un romanzo o altro, ma non esiste alcun sistema di gioco capace di rappresentarla in pieno, allora, forse Fudge fa per voi.

Se, d'altra parte, quello che cercate è un insieme dettagliato di regole con una ambientazione descritta nei minimi dettagli da un game designer, allora potreste non avere più voglia di leggere....

In questa edizione, Fudge è destinato principalmente a Master esperti, ovvero non ci sono sezioni introduttive del tipo: "che cos'è il Gioco di Ruolo", e sezioni che dicono come gestire una data situazione. Tuttavia, un glossario dei termini usati nel gioco è fornito all'inizio di ogni capitolo. Il gioco può funzionare anche con dei giocatori novellini, basta solo che il Master sia esperto.

## ***Note Legali***

Versione: Traduzione italiana della versione del 7 Dicembre 1993, tradotta tra Agosto e Ottobre 1995.

Tutti i diritti su Fudge appartengono a Steffan O' Sullivan (C) 1992, 1993, 1995. Fudge può essere copiato liberamente e distribuito con ogni mezzo desiderato. Nessun compenso può essere richiesto per la distribuzione di Fudge, senza una autorizzazione scritta da parte dell'Autore. Si noti che il permesso di copia è limitato solo alle regole di Fudge: ogni supplemento o materiale incluso con le regole non può essere copiato in alcun modo a meno che non sia specificato altrimenti.

Fudge è stato pubblicato per la prima volta nel 1992, su Internet, ed è stato scritto da Steffan O' Sullivan (sos@oz.plymouth.edu). Andy Skinner ha contribuito alla sua creazione con una grossa

quantità di materiale di qualità. Altri che hanno contribuito sono: Martin Bergendhal, Thomas Brettinger, Robert Bridson, Travis Casey, Paul Jason Clegg, Peter F. Delaney, Jay Doane, Ann Dupuis, Paul Dupuis, Brian Edmonds, Shawn Gaebett, Ed Heil, Richard Hough, Bernard Hsiung, John H. Kim, Pete Lindsay, Bruce Onder, Christian Otkjaer, Bill Seurer, Larry Smith, Stephan Szabo, John Troyer, Corran Webster e altre persone che scrivono nella rec.games.design in Internet.

### ***Note del traduttore***

Fudge è stato tradotto da Massimiliano Lambertini nel periodo che va dall'Agosto 1995 fino alla fine di Ottobre 1995. La distinzione di genere introdotta dall'Autore per distinguere il Master dal giocatore non è stata rispettata, e si è preferito indicare, per pura convenienza, sia il Master che il giocatore al maschile.

All'inizio del 3<sup>o</sup> Capitolo, il riferimento alla Resistenza Francese presente nell'edizione americana è stato sostituito da un più patriottico riferimento alla Resistenza Italiana.

Massimiliano Lambertini, il traduttore di quest'opera, declina ogni responsabilità per la qualità di questa traduzione, non essendo un traduttore professionista e avendo redatto questa versione italiana principalmente per piacere personale.

Se dovete mandare dei soldi a qualcuno, mandateli a Steffan O' Sullivan, non a me.

### ***Nota Molto Importante!***

Mentre il sottoscritto traduceva questa edizione di Fudge, Steffan O' Sullivan ha rilasciato l'edizione 1995 del suo gioco di ruolo, e siete vivamente invitati dall'autore (Steffan O'Sullivan) e dal traduttore (Massimiliano Lambertini) a procurarvene una copia al più presto. Le regole quivi tradotte, tuttavia, non sono da considerarsi in alcun modo obsolete, dal momento che l'edizione 1995 è da considerarsi "evoluzionaria", più che "rivoluzionaria".

Massimiliano Lambertini può essere contattato a questo indirizzo:

Max Lambertini,  
Via Stoppato 12,  
I-40128 Bologna, Italia

o ai seguenti indirizzi e-mail:

lambermx@arci01.bo.cnr.it  
nof0125@iperbole.bologna.it  
maxl@dsnet.it

# Sguardo d'insieme

---



Fudge (Freeform, Universal, Do-It-Yourself Gaming Engine - Sistema di Gioco universale, Gratuito e Fai-Da-Te) è un gioco di ruolo. Le regole di base di Fudge non contengono alcun tipo di ambientazione. Queste regole possono essere usate con qualunque tipo di genere, e alcuni suggerimenti per adattare le regole a determinate situazioni sono qui inclusi. Tuttavia, i Master che usano le regole di base di Fudge devono fare un lavoro preliminare per adattare le regole al loro universo di gioco.

La libertà di scelta è la premessa che sta dietro a Fudge. Ogni Master che desidera usare Fudge ha il diritto di aggiungere o ignorare ogni Attributo, Abilità o tratto caratteriale. Di qui, le regole di Fudge sono facilmente adattabili a mondi di propria creazione, a scenari derivati da racconti di vario genere, o a moduli commerciali già esistenti.

E' perfino possibile integrare Fudge con altre regole preesistenti. Se un sistema di gioco ha una meccanica di gioco intelligente che contrasta con un insieme di regole poco ben fatte, è possibile importare la parte positiva dentro Fudge lasciando fuori tutta la mediocrità. Vi piace il modo nel quale il gioco X gestisce i poteri psionici, il gioco Y i combattimenti e il gioco Z la sanità mentale? Usate tranquillamente tutte queste regole all'interno di Fudge.

La versione completa di Fudge include esempi di creazione del personaggio, con ognuno di essi che usa un insieme di tratti caratteriali diverso da quello di un altro personaggio. In aggiunta a tutti i suggerimenti sul come costruire il proprio insieme di tratti caratteriali, il Capitolo 2 fornisce anche un Sistema Obiettivo e un Sistema Soggettivo di creazione del personaggio. Il Capitolo 3 fornisce le linee guida per la gestione delle Abilità soprannaturali se si desidera includere personaggi dotati di poteri sovrumani, come maghi, supereroi, psionici, mutanti....

Il sistema di risoluzione delle azioni (Capitolo 4) è semplice e coerente. In breve, un giocatore tira due dadi e modifica il Tratto Caratteriale del suo personaggio con un bonus o una penalità a seconda del risultato una determinata caratteristica del personaggio e determina se questo riesce o meno nella sua azione. quando due o più personaggi possono influenzare l'esito

di una azione, tutti questi tirano i dadi e comparano i risultati. Il combattimento è solo un'estensione di questo sistema. Fudge offre anche qui un sistema obiettivo e uno soggettivo per tenere conto dei danni inflitti ai personaggi.

Il Capitolo 5 parla dello sviluppo di un personaggio nel corso del gioco (esperienza). Il Capitolo 6 è una collezione di personaggi già fatti e di suggerimenti, utili per vedere come gestire e sviluppare un personaggio.

Con Fudge il Master ha uno strumento che lo aiuterà nell'orientare la propria campagna sia verso un mondo realistico che verso un mondo epico e leggendario. Ogni genere può essere giocato in mezzo a questi due estremi che si oppongono.

Fudge può essere usato come una base di partenza per gli altri disegnatori di giochi. Le descrizioni puramente verbali dei livelli di Fudge possono essere facilmente tradotte in qualsiasi altro sistema di gioco. Ogni editore che ha un buon background da pubblicare è il benvenuto se desidera adattare Fudge a quella determinata ambientazione e se vuole pubblicare tutte o solo una parte delle regole assieme al background. Le regole di Fudge possono essere adattate per qualsiasi caso specifico da un qualsiasi editore. Se state leggendo queste regole in un libro, questo può includere o non includere tutto l'insieme delle regole di Fudge. In questi casi, il capitolo 1 vi dirà che cosa non è presente, cosicchè voi possiate giudicare se vale la pena cercare le regole complete di Fudge.

Per coloro che godono di un accesso a Internet, il set completo delle regole di Fudge può essere ottenuto mediante FTP all'indirizzo **ftp.csua.berkeley.edu** (internet) nella directory /**pub/fudge/rules**. Questa versione italiana può essere ottenuta all'indirizzo internet **http://www.dsnet.it/max/giochi.htm**. Molte altre opzioni e aggiunte (ad esempio i supplementi riguardanti la magia e i poteri psionici) si possono trovare nella directory /**pub/fudge/directories** (Queste aggiunte spesso portano il nome di Addenda)

La versione corrente di Fudge (in inglese!) può essere ottenuta dalla Ghost Games, Inc. , PO Box 838, Randolph, MA 02368 USA. Fudge è disponibile presso la Ghost Games sia in forma cartacea che in forma elettronica (dischetto mac o dos). Per ricevere il materiale, occorre spedire una busta preaffrancata e includere un International Reply Coupon, una cartolina di risposta internazionale

# Creazione del Personaggio

---



uesto capitolo contiene tutte le informazioni necessarie per creare personaggi umani, inclusi i Tratti Caratteriali e i loro livelli di descrizione, e due sistemi di distribuzione di "punti personaggio".

## 2.1 Glossario

- **Tratto Caratteriale** : Qualsiasi termine che descriva un personaggio. Un tratto può essere un Attributo, un'abilità, un "dono degli dei", un difetto, un Potere Supernormale o qualsiasi altra cosa che serva per descrivere un personaggio. Il Master ha sempre l'ultima parola nella definizione degli Attributi, delle Abilità, ecc..
- **Livello**: la maggior parte dei Tratti Caratteriali è descritta da uno di sette aggettivi. Queste sette parole descrittive rappresentano il "livello" al quale si trova il Tratto Caratteriale. In aggiunta, il sistema di creazione Obiettivo, assegna al giocatore dei "livelli" da distribuire durante la creazione del personaggio, e impone che il giocatore tenga traccia della distribuzione dei vari livelli. In questo caso, un livello è richiesto per aumentare di uno scalino un tratto caratteriale, portandolo da un aggettivo a quello immediatamente migliorativo.
- **Attributo**: Qualsiasi tratto presente in ogni personaggio, sia pure in gradi diversi. Si veda la sezione 2.31 per una lista di Attributi. In una scala Superbo..Disastroso, l'essere umano medio avrà Discreto come livello di partenza.
- **Abilità**: Ogni Tratto Caratteriale che non sia un Attributo, ma che può essere migliorato attraverso la pratica. Il valore base per ogni Abilità fuori dalla lista di quelle che il personaggio conosce è generalmente Scarso, sebbene questo possa variare in più o in meno a seconda dell'abilità specifica.
- **Dono**: Qualsiasi Tratto Caratteriale che non sia nè Attributo nè Abilità, ma rappresenti qualcosa di positivo per il personaggio. Alcuni Master definiranno un certo Tratto

Caratteriale come un Dono, mentre altri lo tratteranno come un Attributo. In generale, se il Tratto Caratteriale in questione non rientra nella scala Superbo...Discreto...Disastroso allora è probabilmente un dono.

- **Difetto:** Qualsiasi Tratto Caratteriale che limiti le azioni di un personaggio, o che peggiori le reazioni delle altre persone di fronte allo stesso personaggio.
- **Potere Supernormale:** Sebbene tecnicamente i Poteri Supernormali non siano altro che Doni, essi vengono trattati separatamente nel Capitolo 3.

## I Livelli di FUDGE

Superbo
Ottimo
Buono
Discreto
Mediocre
Scarso
Disastroso

## 2.2 I “Livelli” di Fudge

In Fudge, vengono usate delle parole normali per descrivere i Tratti Caratteriali di un personaggio. La seguente sequenza di sette livelli viene suggerita in questa tabella:

Questi livelli dovrebbero essere scritti su ogni scheda del personaggio per facilitare eventuali consultazioni da parte dei giocatori.

Un Master può alterare questa lista in qualsiasi maniera gli sembri più opportuno. Egli può anche espanderla o restringerla. Ad esempio, se Superbo non fa per voi, potreste usare “Mitico”, “Troppo Giusto” oppure “Cioè, oh, che viaggio!”. Se le parole Scarso e Discreto non vi piacciono, cambiatele a piacere. Tuttavia, questi sette livelli base verranno usati in queste regole, per maggiore chiarezza.

Il miglior modo per ricordarsi l'ordine dei livelli è comparare le parole adiacenti. Se, come principiante, il vostro obiettivo finale è diventare un giocatore eccellente, chiedetevi se preferireste essere chiamati un giocatore Discreto o Mediocre.

Esiste inoltre un livello aggiuntivo che può essere usato in Fudge, ma non si trova nella lista precedentemente introdotta: Leggendaro, che è oltre Superbo. I personaggi che si trovano a livello Leggendaro in qualcosa, hanno un livello di successo superiore al 99,9% e i loro nomi riempiono il Guinness dei Primati.

Nota Importante! Non tutti i Master permetteranno ai giocatori di arrivare ad un livello Leggendaro! Perfino in quelle sessioni di gioco dove il livello Leggendaro è incluso e tollerato, si raccomanda che nessun giocatore inizi con un Tratto Caratteriale a livello Leggendaro. Superbo rappresenta i valori probabilistici che vanno dal 98% al 99,9% , e questo dovrebbe essere abbastanza per qualsiasi personaggio alle prime armi. Ovviamente, se i personaggi arrivano ad avere una eccessiva fiducia in loro stessi, incontrare uno spadaccino Leggendaro potrebbe riportarli sulla terra...

Se qualcuno deve incominciare il gioco impersonificando uno spadaccino Leggendaro o qualcosa di simile, lavare i panni del Master per un anno o circa (in anticipo) può essere un buon prezzo da pagare per iniziare a quel livello. Ovviamente, il migliorarsi fino ad arrivare al livello Leggendaro costituisce una ottima meta a lungo termine per i personaggi e così questi possono assurgere a tali mete, dato tempo a sufficienza e un Master generoso.

## 2.3 Tratti caratteriali

I Tratti Caratteriali vengono divisi in Attributi, Abilità, Doni, Difetti e Potere Supernormali. Non tutti i Master avranno questi cinque tipi di Tratti Caratteriali nel proprio gioco. I Tratti Caratteriali vengono definiti nella sezione 2.1

### 2.31 Attributi

I giocatori spesso si trovano in disaccordo su quanti Attributi un gioco debba contare. Alcuni ne preferiscono pochi, altri molti. Perfino quelli che si trovano d'accordo sul numero possono poi dividersi sulla scelta. Mentre le regole di Fudge citano alcuni di questi Attributi più avanti (Forza, Fatica, ecc...), nessuno di questi è obbligatorio. Il solo Attributo che si assume sempre presente è Danni Subiti, e perfino questo è necessario solo se si usa il Sistema di Calcolo Danni Obiettivo.

I Danni Subiti possono essere chiamati Punti Ferita, se questo serve a chiarire le idee. Essi possono essere legati ad un Tratto Caratteriale come la Costituzione (o Resistenza, Allenamento, Salute, Corpo, ecc.) oppure possono costituire un Tratto Caratteriale separato (vedasi la sezione 6.3). In Fudge, i Danni Subiti determinano come le ferite influiscono sul personaggio, ed è un Attributo basato sulla scala Superbo...Disastroso. Si veda la sezione 4.72 per dettagli.

Nel riquadro a fianco trovate una lista (parziale) di Attributi usati da altri sistemi di gioco; fate la scelta che più vi aggrada, oppure saltate a piè pari questa lista, se non vi soddisfa.

Si noti che la maggior parte dei giochi in commercio combinano questi Attributi, mentre altri li considerano come Doni oppure come Abilità. In Fudge, se lo si desidera, si possono perfino spezzare gli Attributi in Attributi più piccoli. Ad esempio, Forza (Sollevamento), Forza (Carico), ecc....

A questo punto, il Master può decidere quanti Attributi si ritengono necessari per lo svolgimento della campagna, oppure può delegare questa scelta ai singoli giocatori. Il numero di Attributi assegnato dai giochi commerciali varia da 2 a 20. Si veda la sezione 6.3 per esempi di Attributi.

### 2.32 Abilità

In Fudge, le Abilità non sono imparentate con gli Attributi o coi loro livelli. I giocatori incoraggiati a sviluppare il loro personaggio in maniera logica: un personaggio con molte Abilità basate sulla forza fisica dovrà avere quantomeno una Forza superiore alla media. D'altro canto, Fudge permette la creazione di personaggi come Groo the Wanderer (tm), goffi eppure estremamente abili con la spada.

Successivamente, il Master deve decidere quale profondità di definizione delle Abilità desidera. Deve decidere se queste sono definite da categorie generali (Abilità Sociali), più ristrette (Ispirare Persone, Parlantina, Mercanteggiare) oppure molto specifiche (Barattare, Sedurre, Spartire, Persuadere, Intortare, Intimidire, Fare Casino, Adulare, Corrompere).

Si noti che un Attributo è, in qualche modo, una categoria molto generale di Abilità, e queste ultime possono essere tranquillamente ignorate se così si desidera.

### Esempio di Attributi:

- **Corpo** : Agilità, Apparenza, Coordinazione, Costituzione, Destrezza, Destrezza Manuale, Equilibrio, Fatica, Ferite, Forma Fisica, Forza, Mira, Muscoli, Odorato, Punti Ferita, Resistenza, Riflessi, Salute, Taglia, Velocità, e così via.
- **Mente** : Cabeza, Conoscenza, Educazione, Forza, Mentale, Imparare, Intelligenza, Meccanica, Memoria, Mente, Percezione, Ragionamento, Testa e così via.
- **Anima** : Carisma, Charme, Faccia Tosta, Buon Senso, Freddezza, Disposizione, Empatia, Spinta, Ego, Destino, Onore, Intuito, Fortuna, Resistenza Magica, Potenziale Magico, Abilità Magica, Potere, Mana, Presenza, Psiche, Sanità, Autodisciplina, Stile, Volontà, Saggezza, e altro ancora!
- **Altro** : Benessere, Rango, Status sociale.

## Lista di Abilità

- **Abilità Animali:** Addestrare Animali, Apicoltura, Cavalcare, Conoscenza Animali, Curare Animali, Pastorizia, Veterinaria, Ecc.
- **Abilità Artigiane:** Armatura, Fare Cesti, Costruire Archi, Carpenteria, Cuocere, Nodi, Lavorare la pelle, Costruzioni, Costruire pentole, Fabbro, Sarto, Tessere, e altre ancora.
- **Abilità Artistiche:** Cantastorie, Comporre, Composizione, Coreografia, Cosmetologia, Culinaria, Disegnare, Estetica, Giullare, Letteratura, Musica, Scolpire, Spettacolo Teatro, Ecc.
- **Abilità Atletiche:** Acrobatica, Barca a vela, Correre, Equilibrismo, Lanciare, Muoversi a Zero-G Nuotare, Saltare, Salto con l'asta, Scalare, Sport, Ecc.
- **Abilità Da Agente Segreto:** Avvelenare, Azione, Borseggiare, Confondersi, Contatti Loschi, Contraffarre, Disattivare Trappole, Entrare, Infiltrarsi, Intrigo, Manosvelta, Nascondersi, Scassinare, Scoprire Trappole, Segretezza, Ecc.
- **Abilità da Vita All'Aperto:** Cacciare, Campeggio, Camuffarsi, Conoscenza Erbe, Conoscenza Natura, Foraggiare, Imitare versi Animali, Lavorare Legno, Nascondere Tracce, Navigare, Pescare, Seguire Piste, Sopravvivenza.
- **Abilità di Combattimento :** Armi, Cecchino, Combattimento, Demolire, Estrarre Pistola, Evitare, Imboscata, Lanciare, Scudo, Tattica, Ecc.
- **Abilità di Conoscenza:** Alchimia, Conoscenza Arcana, Conoscere Episodi di Beautiful, Criminologia, Cultura, Fiction, Folklore, Geografia, Letteratura, Occulto, Politica, Psicologia, Scienze (Parecchie di queste) Storia, Usi Alieni,
- **Abilità di Linguaggio:** Ogni Lingua Conosciuta dal Personaggio, Imparare una Lingua.
- **Abilità Manipolative:** Adulare, Bluffare, Corrompere, Estorcere, Imbrogliare, Ingannare, Interrogare, Intimidare, Mentire, Oratoria, Parlatina, Persuadere, Sedurre, Vita da Strada,



Le Abilità di combattimento meritano una considerazione speciale. La categoria più vasta possibile è Abilità di Combattimento. Essa può essere suddivisa in categorie più ristrette tipo Armi da Corpo a Corpo, Armi da Taglio e Armi da Lancio. Restringendo ancora, potremmo dividere Armi da Corpo a Corpo in Armi da Combattimento Ravvicinato (Coltelli, bastoni, ecc..), Armi a Mano Singola (Spade, Ascie, Mazze) e Armi a Due Mani (Polearm, Lance, Ascie da Guerra, Spade a Due Mani).

Oppure, per una lista molto precisa di Abilità, ogni gruppo tra parentesi potrebbe essere considerato come una Abilità separata; un personaggio che sa usare una spada larga potrebbe non saper nulla sull'uso delle sciabole, ad esempio.

Ogni scelta ha i suoi meriti: delle Abilità di carattere generale favoriscono una rapida creazione del personaggio e una maggiore competenza di quest'ultimo, mentre una lista di Abilità molto specifiche permette una migliore definizione del personaggio a scapito però di una sua minore competenza generale. Si veda la sezione 6.3 per vedere con che risoluzione vengono definite le Abilità.

La lista di Abilità visualizzata a fianco non si deve considerare nè completa nè ufficiale. Essa costituisce un esempio per aiutare coloro che non sono abituati ad un sistema basato sulle Abilità (Dungeons and Dragons\*\*, tanto per fare un esempio). Anche qui vige il criterio della maggiore libertà possibile: se lo si desidera, si può cambiare la lista a proprio piacimento.

E' utile stampare, sulle schede dei propri personaggi, un esempio della lista delle Abilità ammesse nel background corrente.

## 2.33 Doni

Un Dono è un Tratto Caratteriale positivo che non rientra nella scala Superbo...Discreto...Disastroso già introdotta. Tuttavia, questa definizione può variare da Master a Master: un personaggio con una memoria fotografica potrebbe avere questa qualità considerata come un Dono secondo un Master, mentre per un altro una Memoria Fotografica può essere rappresentata semplicemente con l'Attributo Memoria a Superbo. Alcuni Master definiscono il Carisma come un Attributo, mentre altri potrebbero definirlo come un Dono. Un Master potrebbe concedere o meno Visione Notturna, mentre un altro potrebbe definire diversi livelli dell'Attributo Visione Notturna. Un Master potrebbe anche non includere per nulla i Doni nella propria Campagna.

Alternativamente, i Doni potrebbero avere anch'essi dei livelli di definizione, ma questi non devono necessariamente coincidere con la scala Superbo...Disastroso. Ad esempio, lo Status Sociale potrebbe avere due o tre livelli di definizione, mentre Visione Notturna potrebbe essere definito da nove livelli.

Un ultimo esempio è quello di considerare un Dono come un aspetto positivo di un Tratto Caratteriale, e considerare un Difetto come l'aspetto negativo dello stesso Tratto Caratteriale. Ad esempio, un Master potrebbe descrivere lo stato sociale di un Personaggio come un Dono di Benessere Superbo oppure un Difetto di Benessere Disastroso.

Usando questo sistema, la maggior parte dei personaggi avrebbero Visione Notturna a livello Discreto, mentre quelli che hanno il Dono potrebbero averla a livello Superbo, e così via.



I Poteri Supernormali sono dei Doni molto potenti, parlando in senso strettamente tecnico, ma sono considerati a parte nel Capitolo 3. Allo stesso modo, dei Trattati Caratteriali sopra la norma umana, sono considerato come dei Poteri Supernormali.

In generale, se un Dono non è scritto sulla scheda del personaggio, questo personaggio non lo possiede. Si veda la sezione 6.3 per ulteriori esempi.

## 2.34 Difetti

I Difetti sono tutte quelle cose che rendono la vita difficile ad un Personaggio. Quelli principali sono quelli che restringono le azioni di un Personaggio o che gli procurano una cattiva reputazione presso i Personaggio Non Giocante. Vari atteggiamenti, Nevrosi, Fobie sono dei difetti, così come handicap fisici o discriminazioni social/razziali. Ci sono anche dei difetti eroici, ad esempio un Codice d'Onore e l'incapacità di dire bugie restringono il campo d'azione di un personaggio, ma non sono in ogni caso segni di una personalità bacata. Per ulteriori spiegazioni si veda più avanti.

Alcuni Difetti sono Superdifetti, ovvero l'altra faccia dei Poteri Supernormali. Essi sono dei Trattati Caratteriali situati molto sotto la media umana, e sono discussi nella Sezione 3.1.

Si veda la sezione 6.3 per ulteriori esempi.

## 2.35 Personalità

La personalità di un personaggio può essere rappresentata da uno o più Trattati Caratteriali, oppure può essere semplicemente scritta come parte della descrizione globale del personaggio.

Come esempio del primo caso, il Coraggio potrebbe costituire un Attributo, un Dono oppure anche un Difetto. Come Attributo, un Coraggio Superbo e un Coraggio Disastroso sono autoesplicativi. Come Dono, Molto Coraggioso può pagare in termini di reazione con i Personaggi Non Giocanti, premesso che essi vedano il personaggio in azione o abbiano sentito parlare di lui.

Tuttavia, sia Molto Coraggioso che Codardo possono essere dei Difetti perchè possono limitare le azioni del personaggio. Un personaggio Molto Coraggioso può non ritirarsi mai da un combattimento, neanche se questa prospettiva fosse l'unica possibile per la sua sopravvivenza, mentre un personaggio Codardo avrebbe serie difficoltà nel continuare il combattimento anche se fosse sul punto di vincere.

Oppure ancora, il livello di Coraggio di un personaggio potrebbe non essere un Tratto Caratteriale, ma qualcosa di deciso dal giocatore. Egli potrebbe scrivere sulla sua scheda "Grok è Molto Coraggioso", e così è, e non deve essere contato come Attributo, Dono o Difetto.

Un giocatore dovrebbe chiedere al Master come vuole gestire specifici tratti della Personalità di un giocatore. Un modo eccellente per risolvere questo problema è chiedere al giocatore di descrivere verbalmente il proprio personaggio in dettaglio, e lasciare decidere al Master quali parti della descrizione devono essere contate come Attributi, Doni o Difetti. Indipendentemente da tutto ciò, tuttavia, la maggior parte dei

- **Abilità Mediche:** Accudire, Anatomia, Antidoto, Chirurgia, Diagnosi, Medicare, Medicina, Preparare Erbe, Pronto Soccorso.
- **Abilità Mercantili:** Barattare, Gestire albergo, Gestire bancarella, Mercanteggiare, Senso degli affari, Trattare, Valutare un bene, Vendere.
- **Abilità Professionali:** Gestione Economica, Burocrazia, Contadino, Legge, Fotografia, Navigazione, e altre ancora.
- **Abilità Sociali (Formali):** Diplomazia, Etichetta, Intervistare, Maniere Cortesi, Parlare bene, Ritualità, Savoir Faire, ecc.
- **Abilità Sociali (In Compagnia):** Cameratismo, Controllare Libido, Etichetta da Bar, Etichetta di Internet (Netiquette), Fare Casino, Fare Facce o Rumori Divertenti, Flirtare, Giocare, Insulti Creativi, Raccontare Storie, Reggere l'Alcool, Scegliere il regalo giusto, Tirare su il Morale, etc..
- **Abilità Sotterranee:** Combattere, Correre, Dire bugie credibili, Evitare trappole, Muoversi in silenzio, Scassinare, Trovare passaggi segreti, Ecc.
- **Abilità Spirituali e Soprannaturali:** Ascoltare profondamente, Comunicare con la natura, Controllare la mente, Digiunare, Dire la Fortuna, Lanciare Incantesimi, Levitare, Meditare, Pazienza, Telecinesi, Teologia, ecc.
- **Abilità Tecniche:** Costruire Computers, Elettronica, Guidare Nave, Guidare, Ingegneria, Meccanica, Pilotare, Programmare, Ricerca, Riparare Computers, Usare Computers, ecc.
- **Abilità Urbane:** Conoscenza Bar, Etichetta di Strada, Sopravvivenza Urbana, ecc.

personaggi beneficerà dall'avere la propria personalità ben definita.

## 2.36 Punti Fudge

I Punti Fudge sono punti particolari che possono essere usati per influenzare un risultato durante una sessione di gioco. Essi agiscono un po' come la Fortuna, e sono usati ad un livello Master-Giocatore, non ad un livello personaggio-personaggio. Non tutti i Master permetteranno l'uso dei Punti Fudge - quelli che desiderano un livello di realismo molto alto difficilmente ne permetteranno l'uso.

Il Master stabilisce quanti Punti Fudge un personaggio ha a disposizione. Si raccomanda da un minimo di uno ad un massimo di cinque, ma nel caso di campagne molto "cinematiche" ne possono essere permessi di più. I Punti Fudge non utilizzati sono risparmiati per la sessione successiva. Inoltre, a discrezione del Master, ogni giocatore potrebbe riceverne altri all'inizio di una nuova sessione, oppure può permettere al giocatore di scambiare dei Punti Fudge con Punti Esperienza (tasso consigliato: 3 PE = 1 PF)

Esempio: in uno scenario spaziale ricco di azione, un Master decide che ogni personaggio inizia con 3 Punti Fudge, e ad ogni nuova sessione gli vengono assegnati altri 2 Punti Fudge. Se un personaggio non usa nessun Punto Fudge nella prima sessione, egli avrà 5 Punti Fudge da usare nella seconda sessione.

I Punti Fudge possono essere usati in molti modi, a seconda del livello di realismo presente nella campagna in corso. Ecco alcuni suggerimenti su come usarli, suggerimenti che spaziano da scenari realistici a scenari epici-leggendari. Un Master può creare nuove opzioni per l'uso dei Punti Fudge, e può restringerne l'uso a sua discrezione - il giocatore dovrebbe sempre chiedere se può effettivamente fare qualcosa spendendo dei Punti Fudge.

- Un giocatore può spendere un Punto Fudge per compiere una Azione Semplice con un livello di difficoltà Buono o minore automaticamente e con anche un poco di boria - ad esempio fare colpo su un membro del sesso opposto - oppure per evitare danni gravi nel caso di una Scalata o di una Azione Acrobatica. Due Punti Fudge sono richiesti per una Azione a livello Ottimo, e tre per una azione a livello Superbo. Questa opzione non è valida per i Confronti.
- Un giocatore può spendere un Punto Fudge per alterare un tiro di dado un livello in più o in meno come desiderato. Il tiro di dado può essere quello fatto dal giocatore oppure quello dato dal Master che riguarda il personaggio. In una situazione abbastanza realistica, questo deve essere annunciato prima del tiro di dado; alternativamente, si può anche decidere anche dopo che il dado è stato tirato. Un massimo di 1 Punti Fudge può essere speso durante una campagna realistica. In una situazione epica, il Master può permettere che più Punti Fudge possano essere spesi su un singolo tiro di dado.
- Un giocatore può spendere un Punto Fudge per dichiarare che le ferite subite non sono così brutte come sembravano: Ferito diventerebbe solo Di Striscio, Ferito Grave diventerebbe Ferito, Incapacitato diventerebbe Ferito e Vicino Alla Morte diventerebbe Incapacitato (quando uno è Morto è Morto, e

poche storie!). Questo dovrebbe essere fatto solo fuori dai momenti di combattimento.

- Un giocatore può spendere tre Punti Fudge per dichiarare che tutte le ferite sono in realtà Di Striscio che lo hanno temporaneamente stordito. Tutte le ferite diventano Di Striscio eccetto Morte, che non può essere influenzata. Questo dovrebbe essere fatto solo fuori dai momenti di combattimento.
- Un giocatore può spendere tre Punti Fudge per avere un risultato automatico +3, senza stare a tirare il dado.
- Per situazioni di gioco Leggendarie o Epiche, un numero di Punti Fudge stabilito dal Master può essere speso perchè si verifichi una coincidenza fortuita (a discrezione del Master, ovviamente). Ad esempio, se i personaggi sono imprigionati in un carcere di massima sicurezza, forse una delle guardie potrebbe essere un cugino di un personaggio e aiutare lui e gli altri a scappare. Oppure un pezzo di carta nella strada potrebbe essere la descrizione di un piano segreto del Cattivo di turno, con indizi interessanti, oppure il capitano di una nave che raccoglie i personaggi naufraghi potrebbe essere una persona che deve un favore ad uno di questi, e così via.... Questa opzione dovrebbe essere molto costosa in termini di Punti Fudge, a meno che in certe campagne simili bizzarre coincidenze non siano la norma.

## 2.4 Definizione dei Tratti Caratteriali

Durante la fase della creazione dei personaggi, si assume che i giocatori "disegneranno" il loro personaggio, lasciando poco o nulla al caso. Il Master può permettere che alcuni (o tutti) i Tratti Caratteriali vengano determinati in maniera casuale (tirando dadi), se così desidera. Un metodo simile è suggerito nella sezione 2.8

Non ci sono Tratti Caratteriali obbligatori in Fudge Il Master dovrebbe informare i giocatori su quali Tratti Caratteriali egli (o ella) ritiene più importanti, e i giocatori possono suggerirgliene altri. Il Master potrebbe anche - se lo desidera - creare una scheda con un elenco di Tratti Caratteriali ritenuti importanti ai fini del gioco (con spazio per eventuali modifiche) e lasciare ai giocatori la definizione dei livelli di ogni Tratto Caratteriale.

Quando un personaggio è creato, il giocatore dovrebbe definire quanti più Tratti Caratteriali ritiene necessari - i quali possono o meno coincidere con una eventuale lista preparata dal Master. Se un giocatore aggiunge un Attributo ritenuto non necessario dal Master, quest'ultimo può ritenere questo Attributo come una descrizione del personaggio. Il Master può richiedere un tiro su un diverso Attributo da quello pensato dal giocatore, e quest'ultimo deve ubbidire alla decisione del Master.

Come esempio, un Master decide che gli Attributi fisici presenti in una determinata campagna siano la Forza, la Destrezza e la Costituzione. Un giocatore mette Destrezza a livello Buono, ma vuole far vedere che il suo personaggio è più agile che svelto di mano. Così divide l'Attributo Destrezza in Agilità (Grande) e Destrezza di Mano (Discreto). Tuttavia, un Master può ignorare queste distinzioni, e richiedere un tiro sulla Destrezza, dal momento che questo è il Tratto Caratteriale che è stato scelto.

### Default per gli attributi e le abilità'

Categoria	Default
Attributo	Discreto
Abilità' Facile	Mediocre
Abilità' Media	Scarso
Abilità' Difficile	Disastroso
Abilità' Molto Difficile	Non Esistente

### Default per gli attributi e le abilità'

Attributi	Real.	Legg.
Superbo	1	2
Ottimo	2	3
Buono	1	2
Abilità'	Real.	Legg.
Superbo	1	2
Ottimo	2	3
Buono	6	10

Naturalmente, il Master può anche accettare le scelte del giocatore e permettere il tiro sugli Attributi da lui creati.

In Fudge, un personaggio con un Tratto Caratteriale a livello Discreto, riuscirà il 61% delle volte - di solito non c'è bisogno di creare una superstar. Infatti, un livello di Ottimo equivale proprio a Ottimo! Il livello Superbo dovrebbe essere riservato solo per il Tratto Caratteriale occasionale nel quale il vostro personaggio è il migliore mai incontrato.

Ogni Tratto Caratteriale non definito dal personaggio durante la fase della creazione, avrà uno dei seguenti livelli di base, descritti in dettaglio nella tabella a fianco

Le Abilità si possono suddividere ulteriormente in Facili, Difficili e Molto Difficili. Per la maggior parte di esse, tuttavia, il personaggio avrà un valore base di Scarso.

Per la maggior parte dei Doni, dei Poteri Supernormali, e di alcune Abilità definite dal Master: Non Esistenti. (Ovvero, il valore base è Non Esistente. Il dato Tratto Caratteriale esiste in qualche personaggio, da qualche parte nel mondo).

Ogni giocatore dovrebbe aspettarsi che il Master modifichi il personaggio dopo la creazione - è nella natura del gioco. Il Master dovrebbe esaminare ogni personaggio prima del gioco. Sarebbe ancora meglio se i personaggi fossero creati in presenza del Master cosicchè egli possa rispondere ad eventuali domande.

## 2.5 Creazione Soggettiva del Personaggio.

Un modo molto facile di creare personaggi in Fudge è quello di scrivere ogni cosa riguardante il personaggio che passa in quel momento per la mente del giocatore. Ogni Attributo o Abilità dovrebbe essere valutato usando un livello nella scala Disastroso...Superbo (Vedasi sezione 2.2)

Può essere facile se il Master fornisce un esempio degli Attributi che verranno usati nel gioco. Vedasi come esempio la sezione 6.3.

Il Master può dire al giocatore che si aspetta che il suo personaggio abbia un certo numero di Attributi a livello Superbo, un altro numero a livello Ottimo, e un altro numero Buono. Si prenda in esame la tabella a fianco come esempio per un sistema con 8 Attributi:

Questo metodo si può applicare anche per le Abilità. Consultare la tabella a fianco per avere un esempio.

Il Master può anche decidere di limitare il numero di Abilità che un personaggio può avere, fissandolo a 10, 15 o 20, come scelte possibili.

I Doni e i Difetti sono anch'essi definiti in questa maniera. Ad esempio, un Master può decidere che un personaggio può avere due Doni ma deve anche avere tre Difetti. Un ulteriore difetto potrebbe portare un ulteriore Dono, oppure portare una ulteriore Abilità a Ottimo.

Questi limiti aiutano il giocatore a definire il personaggio un poco meglio, nel senso: qual è la cosa che il mio personaggio sa fare meglio?

Se il giocatore ha in mente un personaggio polivalente, la maggior parte dei suoi Tratti Caratteriali dovrebbero avere un valore compreso tra Mediocre e Buono. In questo caso uno scambio del tipo “abbasso uno per alzarne due” può essere effettuato, nei due sensi. Se il Master permette un Attributo a livello Superbo, egli può permettere due Attributi a Ottimo al posto di un solo Attributo a Superbo. Allo stesso modo, una Abilità a Ottimo può essere scambiata per due Abilità a Buono, e così via. Come esempio estremo, si consideri una campagna dove siano in vigore i limiti di una Abilità a Superbo, due a Ottimo e sei a Buono (caso realistico). Un giocatore decide che il suo personaggio deve essere bravo a fare un po' di tutto, così scambia la sua Abilità a Superbo con due Abilità a Ottimo. Successivamente, scambia le sue quattro Abilità a Ottimo con otto Abilità a Buono. Egli ora ha 14 Abilità a livello Buono!

Nel Sistema di Creazione Soggettivo, è molto facile usare sia Abilità molto generiche che Abilità estremamente specifiche a seconda del ruolo del personaggio. In questi casi, si assume che una Abilità Generica contenga anche la frase “Se si eccettuano i seguenti casi ...”.

Ad esempio, un giocatore vuole impersonare l'ufficiale scientifico di una nave spaziale. Egli decide che il personaggio ha trascorso così tanto tempo a studiare che è Scarso nella maggior parte delle Abilità Fisiche. Così, sulla sua scheda personaggio, il giocatore potrebbe scrivere : Abilità Fisiche: Scarso.

Egli decide anche che la professione del personaggio comporta anche l'uscire abbastanza spesso nello spazio esterno, per eventuali analisi. Così egli dovrà essere abbastanza capace di muoversi in condizioni di gravità zero. Di qui, sulla scheda personaggio il giocatore aggiungerà: Muoversi a Gravità Zero: Buono.

Sebbene questa sia una Abilità fisica, non è classificata a Scarso perchè questa è elencata specificatamente come una “Eccezione alla Norma”. Come altro esempio, potremmo avere un personaggio barbaro che ha “Abilità Sociali: Disastroso” e “Fare Casino: Ottimo”. Sebbene Fare Casino sia un'Abilità Sociale, non vi sono contraddizioni, perchè “Abilità Sociali : Disastroso” significa: “Abilità sociali: Disastroso se si eccettuano i seguenti casi...”

Successivamente, il giocatore e il Master si incontrano ed esaminano il personaggio. Se il Master ritiene che il personaggio in questione sia troppo potente per il tipo di campagna che ha in mente, egli chiederà al giocatore di limitare la potenza del personaggio, o caricare il personaggio di ulteriori Difetti per equilibrarne i troppi lati positivi. Si veda anche la sezione 2.9, “Minimizzare gli eccessi”.

Il Master può inoltre aver bisogno di suggerire nel caso vi siano delle aree dove vede il personaggio troppo debole - forse ha in mente una situazione di gioco che richiede un Tratto Caratteriale che il personaggio non ha. Suggerimenti discreti come “Ma il tuo personaggio ha delle Abilità Sociali?” possono aiutare il giocatore nella ricerca di eventuali punti deboli. Ovviamente, se vi sono molti giocatori, gli altri personaggi possono compensare le eventuali debolezze di un singolo personaggio. In questo caso la domanda da fare potrebbe essere: *“C'è qualcuno che ha delle Abilità Sociali?”*

## Esempio di Creazione con Descrizione

*"Bè, iniziamo a vedere in che cosa Capitano Wallop è il meglio del meglio. Vedo che tu valuti molto la sua capacità di sparare col blaster ma anche la sua capacità di pilotare una nave spaziale e di usare i suoi armamenti, ma al massimo posso concedere solo una Abilità a livello Superbo. Facciamo Usare Blaster a Superbo? Bene. Usare Blaster : Superbo. Ora, qui c'è scritto che è conosciuto in tutto l'Impero per le sue Abilità di Pilota e Cannoniere. Allora facciamo che ha Pilotare Nave : Ottimo e Cannoniere : Ottimo, OK? Ci sono ancora due Abilità che possono essere portate a Ottimo, dal momento che quattro Abilità a Ottimo è il limite di partenza. Qui leggo che è riuscito a penetrare nell'alveare principale dei Kothi ed è riuscito a salvare l'ambasciatore rapito. Ciò significa che la sua Abilità nel Muoversi in Silenzio è Ottima. Va bene così o vorresti descrivere questo in qualche altro modo? " e così via..."*

## Costo degli attributi

Costo	Livello
3	Superbo
2	Ottimo
1	Buono
0	Discreto
-1	Mediocre
-2	Scarso
-3	Disastroso

Anzichè descrivere il personaggio in termini di Tratti Caratteriali e livelli, il giocatore può descrivere una descrizione dettagliata di come vorrebbe il personaggio. Un simile procedimento richiede che sia il Master a tradurre il tutto in Tratti Caratteriali e livelli appropriati, ma questo compito non è molto difficile se la descrizione è estesa e esauriente. Questo metodo è quello che forse produce alcuni tra i migliori personaggi. Per avere un'idea di come funziona questo metodo, leggete l'esempio a fianco:

## 2.6 Creazione Obiettiva del Personaggio.

Per quelli a cui non secca fare qualche somma, il seguente metodo contribuisce a creare personaggi interessanti e equilibrati. Usando questo sistema, tutti i Tratti Caratteriali hanno il livello che parte dal loro valore base. Successivamente, Il Master concede un certo numero di livelli che possono essere usati dal giocatore per innalzare questo o quel livello di Tratto Caratteriale, a seconda del personaggio che ha in mente. I giocatori possono perfino abbassare il livello di alcuni Tratti Caratteriali per alzare il livello di altri Tratti Caratteriali ritenuti più importanti ai fini della definizione del personaggio.

Alla fine di tutto ciò, il giocatore può anche scegliere di scambiare un certo numero di livelli di un dato tipo di Tratto Caratteriale (ad esempio degli Attributi) per un altro tipo (ad esempio per aumentarsi ulteriormente alcune Abilità).

Questo meccanismo assicura che nessun personaggio dominerà ogni aspetto del gioco, e costringe il giocatore a specializzare il proprio giocatore molto più del Sistema di Creazione Soggettivo.

### 2.61 Attributi

Un Master che usa il Sistema di Creazione Obiettivo deve decidere quanti Attributi si ritengono necessari per lo svolgimento del gioco. Egli può anche scegliere di lasciare questa scelta ai giocatori, se lo desidera. I giocatori hanno poi a disposizione un numero di livelli pari a metà del numero di Attributi a disposizione (arrotondare per eccesso nel caso di Campagne Leggendarie, per difetto nel caso si scelga di privilegiare il realismo). Ad esempio, se il numero di Attributi è 4, ogni giocatore inizierà con due Livelli che può usare per migliorare gli Attributi del proprio personaggio.

**NOTA:** Per una campagna meno realistica e più eroica, il Master può concedere un numero di Livelli pari al numero degli Attributi del personaggio. Tutti gli Attributi hanno come valore base **Discreto**. Essi vengono modificati dal giocatore che spende i punti-livello che ha a disposizione secondo il criterio esposto nella tabella a fianco

In questo modo, un giocatore può innalzare il Livello dell'Attributo Forza da Discreto a Buono spendendo un punto-livello. Spendendo un ulteriore punto-livello può portare il valore della Forza da Buono a Ottimo. Se egli avesse solo quattro Attributi, avrebbe già esaurito i suoi punti-livello a disposizione, ma se gli attributi fossero otto i punti-livello a disposizione sarebbero in totale quattro, e nel caso di venti Attributi, il numero di Punti Livello ammonterebbe a dieci.

Nel caso che tutti i Punti Livello vengano spesi, si può alzare ulteriormente il livello di un Attributo abbassando il livello di un secondo Attributo in egual misura. (vedasi sezione 2.64,

Equivalenze tra i Tratti Caratteriali). Rifacendoci all'esempio precedente, possiamo alzare il valore della Forza da Ottimo a Superbo se il giocatore sceglie di abbassare un Attributo (ad esempio il Carisma) da Discreto a Mediocre per compensare la crescita di livello della Forza.

Se il Master permette ai giocatori di scegliersi i propri Attributi, può semplicemente assegnare a loro un numero di Punti Livello pari alla metà del numero di Attributi che hanno scelto. Tuttavia, nel caso sia il Master a fornire una lista di base di Attributi, un giocatore non può aggiungere al suo personaggio una dozzina di Attributi tutti a Discreto solo per avere un bonus ulteriore di sei Punti Livello.

## 2.62 Abilità

Nel Sistema di Generazione Obiettivo, ogni giocatore ha un numero di Punti Livello gratuiti con i quali può aumentare il livello delle sue Abilità. I limiti suggeriti sono elencati nella tabella a fianco.

Il giocatore deve chiedere al Master a quanto ammonta il numero di Punti Livello da allocare, il che darà qualche indizio ai giocatori su come possono definire le loro Abilità. Ovviamente, il Master può scegliere di assegnare un numero qualsiasi di Punti Livello, come 23, 46, 74.... (Si veda a riguardo la sezione 6.3). I Master possono impostare una loro lista di Abilità oppure possono scegliere dagli esempi della sezione 2.32.

La maggior parte delle Abilità ha un valore base di Scarso a meno che il giocatore scelga di modificarlo spendendo dei Punti Livello. (Il Master può fare delle eccezioni, ad esempio Abilità molto facili possono avere un valore base di Mediocre, mentre quelle difficili possono avere Disastroso come base. In questi casi sarà compito del Master fornire una lista che definisca la difficoltà delle Abilità.)

Certe Abilità hanno come valore base Non Esistente. Queste includono Lingue, Arti Marziali, Fisica Nucleare o Conoscenza dei Rituali Aztechi. Esse devono essere studiate per essere imparate. Quando un personaggio studia una Abilità di questo tipo (spendendo dei Punti Livello nella fase di creazione del personaggio) il livello a cui arriva dipende dalla difficoltà di questa Abilità. Spendere un Punto Livello in Conoscenza Spagnolo, potrebbe portare il livello di questa Abilità a Mediocre, dal momento che è una Abilità di media difficoltà. Nel caso di Fisica Nucleare, spendere un solo Punto Livello potrebbe portare questa Abilità a Scarso se non Disastroso. Per portarla a Discreto occorrerebbe spendere almeno 4 Punti Livello.

Si consulti la seguente tabella per facilitare la creazione del personaggio

Livello	Facile	Norm.	Diff.	M. Diff.
Disastroso	-2	-1	0	1
Scarso	-1	0	1	2
Mediocre	0	1	2	3
Discreto	1	2	3	4
Buono	2	3	4	5
Ottimo	3	4	5	6
Superbo	4	5	6	7

## Punti da assegnare per le abilità'

Abilità'	Punti
Molto Generiche	15
Generiche	30
Specifiche	40-60

## Definizioni di difficoltà'

### Facile

Costo delle Abilità ritenute Facili dal Master.

### Normale

Costo della maggior parte delle Abilità

### Difficile

Costo delle Abilità ritenute Difficili dal Master

### Molto Difficile

Costo delle Abilità ritenute Molto Difficili dal Master.

Come nel Sistema di Creazione Soggettivo, il Master può limitare il numero delle Abilità a livello Superbo e Ottimo che ogni personaggio può avere nella sua fase di creazione. Per una campagna ricca di personaggi potenti, nessun limite è necessario. Per un gioco più realistico, il Master potrebbe fissare un limite di una Abilità a livello Superbo, tre o quattro a Ottimo, e otto o circa a Buono (si veda la sezione 6.3). Ovviamente, questi limiti possono essere superati a mano a mano che il personaggio guadagna in esperienza e sviluppa le sue Abilità.

Una volta che sono stati usati tutti i Punti Livello, è possibile calare il livello di una Abilità poco necessaria per alzare quello di un'altra che si ritiene più necessaria (vedasi la sezione 2.64). Ovviamente, tutte queste scelte possono essere vietate dal Master.

E' possibile mescolare diversi gradi di generalizzazione per quanto riguarda le Abilità. Un Master poco interessato al combattimento in generale potrebbe scegliere Combattimento Senz'Armi, Armi da Taglio e Armi da Lancio come le sole tre Abilità di Combattimento. Ma questa scelta non esclude - ad esempio - la possibilità di definire le Abilità Sociali al massimo grado di specificità, prevedendo un grosso numero di Abilità Sociali da cui scegliere. Se si sceglie questa opzione, i gruppi di Abilità poco definiti hanno un costo in Punti Livello doppio rispetto a quelli più definiti.

Mescolare diversi gradi di generalizzazione è poco pratico nel Sistema di Creazione Obiettivo. Mentre questa tecnica funziona nel Sistema di Creazione Soggettivo, non è raccomandata in questo Sistema. Ad esempio, è difficile avere una generica Abilità come Rubare e allo stesso tempo avere Scassinare, Borseggiare, Gioco Tre Carte, Superare Sistemi Di Sicurezza, ecc.. Se il Master desidera fare così, allora l'abilità con la minore definizione (in questo caso Rubare) può essere portata al massimo a Buono, e il costo per passare da un livello all'altro è triplo (o più, se il Master così desidera).

Se il Master sta usando gruppi molto generici, un giocatore può scegliere di innalzare il livello di una Abilità molto specifica (ad esempio Poker, invece del più generico Gioco D'Azzardo). Questo viene giustificato se un giocatore desidera dare maggiore spessore ad un suo personaggio - non ci si aspetti che questo personaggio sia egualmente esperto in tutti gli altri rami del Gioco D'Azzardo. Questo è vero per Groo The Wanderer (TM) che migliorerebbe solo la sua Abilità di Spada, anche se il Master usa la definizione più ampia di Armi Da Taglio. Groo, difatti, avrebbe un livello di Scarso nell'uso delle altre Armi da Taglio, e questo rifletterebbe il personaggio come è realmente.

## **2.63 Doni e Difetti**

Se il Master prevede i Doni nei propri scenari, può permettere ai giocatori di partire con un certo numero di Doni (Sono raccomandati due Doni per avventure di stile Realistico, più di due per avventure di stile Leggendaro). Ogni Dono che il giocatore prende per il suo personaggio, dovrebbe essere equilibrato da un Difetto, oppure da una spesa appropriata di Punti Livello.



## 2.64 Equivalenze tra Tratti Caratteriali

Durante la creazione del personaggio, i Punti Livello a disposizione possono essere usati secondo il seguente criterio:

1 Livello Attributo	3 Livelli abilità
1 Dono	6 Livelli Abilità
1 Dono	2 Livelli Attributo

I punti-Fudge non possono essere usati in questo modo senza il permesso del Master. Se egli concede questa possibilità, allora un punto-Fudge equivale a uno o due Doni.

In questo modo, un giocatore con 3 punti-Livello per gli Attributi e 30 Punti-Livello per le Abilità può usare 3 Punti-Livello per le Abilità per avere un ulteriore Punto-Livello per gli Attributi oppure 6 per un ulteriore Dono.

Un giocatore può accollarsi ulteriori Difetti (previa approvazione del Master) secondo la seguente tabella:

1 Livello Attributo	3 Livelli abilità
1 Dono	6 Livelli Abilità
1 Dono	2 Livelli Attributo

Tuttavia, il Master potrebbe dire che quel particolare difetto non è serio abbastanza per poter valere 2 Punti-Livello per gli Attributi, ma abbastanza per un solo Punto-Livello. D'altra parte, Difetti più gravi possono valere più di 2 Punti-Livello per gli Attributi.

## 2.7 Tratti Caratteriali Liberi

Indipendentemente dal metodo di creazione del personaggio, esso ha a sua disposizione tre Tratti Caratteriali liberi (o più, se il Master è così orientato). Questo significa che se, in un certo punto del gioco, il giocatore si renderà conto che ha dimenticato qualcosa nella definizione del suo personaggio. Egli può richiedere di fermare il gioco, e definire un Tratto Caratteriale non definito in precedenza, da sottoporre all'approvazione del Master. Solo un Master molto (ma molto, NdT) buono permetterà questo tipo di scelta durante una fase di combattimento.

Si noti inoltre che eventuali limiti alle Abilità (1 Superbo, 3 Ottimi, ecc..) sono sempre attivi: se il personaggio ha già una Abilità a Superbo non può portare un Tratto Caratteriale libero a Superbo.

## 2.8 Minimizzare gli eccessi

Ovviamente, è possibile creare dei personaggi "eccessivi" in Fudge. Ci sono tuttavia diversi modi per evitare questo.

Il Master può richiedere che il personaggio prenda un altro Difetto per equilibrare i suoi poteri eccessivi. ("Ok, puoi tenere questo personaggio ma... hai bisogno di qualche sfida, ad esempio un vizio segreto, una incapacità di dire le bugie oppure un qualcosa che sì, rientri nell'idea del personaggio, ma che io - il Master - possa usare per metterti alla prova ogni tanto...")

Il Master può semplicemente porre il suo veto su tutto ciò che ritiene eccessivo. Questo permette al Master di regolare

**Tab.1 - Generazione casuale degli attributi**

2	Superbo
3	Ottimo
4,5	Buono
6,7,8	Discreto
9,10	Mediocre
11	Scarso
12	Disastroso

**Tab.2 - Generazione casuale delle Abilità'**

2,3	Discreto
4,5	Mediocre
6,7,8	Scarso
9,10,11,12	Disastroso

il livello del gioco. Per partite Supereroiche è possibile permettere quasi tutto; per partite Realistiche occorrerà qualche controllo in più.

Il Master può semplicemente notare una debolezza del personaggio e fare in modo che, almeno una volta per sessione di gioco, questa debolezza si riveli di importanza vitale per i fini dell'avventura. ("Sarai mandato come emissario presso la Tribù Wanduzzi - essi, fra le altre cose, stimano molto coloro che sanno ricamare bene....")

Il Master può usare la tecnica dell' "Interferenza nella Forza", facendo in modo che i personaggi più potenti attraggano su di loro i problemi più seri. ("Il capobanda entra nel bar con uno sguardo omicida nei suoi occhi. Osserva la situazione per un attimo, e poi inizia a fissarti minacciosamente....")

## 2.9 Generazione casuale dei personaggi

Alcuni giocatori preferiscono lasciare al caso la generazione dei personaggi. Ecco un possibile metodo da usare in questi casi.

Si tirino 2d6 per ogni Attributo e si consulti la tabella **1**:

In questi casi il Master deve decidere se il giocatore riceve o meno il numero standard di Punti Livello per gli Attributi. Può anche decidere di limitare eventuali scambi di Punti- Livello tra diversi tipi di Tratti Caratteriali.

Per le Abilità, i risultati si interpretano secondo la tabella **2**

Il giocatore riceve il numero standard di Punti-Livello per le Abilità. Alternativamente, il Master può concederne solo la metà.

Il Master può lasciare che i giocatori si scelgano i loro Doni e i loro Difetti, o potrebbe preparare tabelle con Doni e Difetti e far scegliere casualmente ai giocatori mediante un appropriato tiro di dado. Una tabella simile potrebbe avere questo aspetto:

Tiro	Dono	Difetto
1	Bello	Brutto
2	Pelle Dura	Gracilino
3	Carismatico	Aura d'inaffidabilità
4	Udito Fine	Duro d'orecchi
5	Bella Voce	Stonato
6	Riconosce Bugie	Ingenuo

E così via....

# Poteri Supernormali

---

Se la vostra campagna non prevede l'uso di alcun tipo di Poteri Supernormali, non c'è alcun bisogno di leggere il capitolo 3. Generi come lo Spionaggio, la Resistenza Italiana nella 2<sup>a</sup> Guerra Mondiale, i Pistoleri del Vecchio West, i Moschettieri o i Pirati possono essere giocati senza che i personaggi debbano sentire il bisogno di Poteri Supernormali. Ergo, potete passare direttamente al capitolo 4, Risoluzione delle Azioni.

D'altra parte, coloro che giocano o arbitrano scenari dove sono presenti altre razze, o dove la magia e i poteri PSI sono presenti, avranno bisogno di leggere questo capitolo.

## 3.1 Poteri Supernormali - Glossario

Viene chiamata Potere Supernormale ogni Abilità che oltrepassa le capacità degli esseri umani così come li conosciamo. Un Potere Supernormale è, a grandi linee, un Dono molto potente. Alcuni Poteri Supernormali possono avere delle Abilità associate, le quali vengono apprese separatamente, usando le normali regole sulle Abilità.

- **Potere:** un Potere Supernormale.
- **Superdifetto:** Ogni Difetto che va oltre la norma umana. Questi sono spesso associati a razze aliene o fantastiche. Nel Sistema di Creazione Obiettivo, il Master deve definire il valore di ogni Superdifetto - può valere come un difetto ordinario oppure può valere molto di più.
- **Mana:** Energia magica. Il Mana è una sostanza invisibile la quale può essere individuata - se non addirittura creata - dai maghi, i quali possono, mediante questa sostanza, manipolare e alterare la materia, il tempo e lo spazio.
- **Magia:** L'arte di influenzare gli eventi attraverso la manipolazione del Mana, o aiutandosi con l'evocazione di altri esseri da dimensioni ultraterrene, oppure incanalando il potere derivante da una qualche fonte. La magia può essere studiata dagli esseri umani, ma è intrinseca in alcune razze, quali il Popolo delle Fate.
- **Miracolo:** Magia compiuta da una Divinità. I Miracoli sono spesso scarsamente visibili e quasi sempre indiretti. I Sacerdoti, o le persone che fanno da tramite tra i popoli terreni e la/divinità possono tentare di compiere miracoli invocando la loro divinità. Si noti che alcune religioni per compiere i Miracoli richiamano esseri più grandi e più forti

dell'essere umano, che vivono in un piano non materiale e sono considerati Dei. Altre religioni credono che esista una sola Divinità, e credono che questi esseri siano solo angeli, demoni, djinni, efreeti, ecc.. Nel primo caso eventuali risultati ottenuti da questi esseri vengono visti come miracoli; nel secondo caso vengono visti come una dimostrazione di un potere psichico più grande di quello dell'uomo.

- **PSI:** Ogni potere originato dalla mente che manipola la materia, il tempo e lo spazio.
- **Superpotere:** ogni Potere Supernormale che costituisce anche una Abilità intrinseca, causata da radiazioni, esposizione alle radiazioni, da un Dono di origine aliena o generata da un dispositivo, come una cintura di origine aliena. Esempi di superpoteri possono essere trovati in molti fumetti, e includono la superforza, la capacità di volare, vedere attraverso i muri, diventare invisibile, ecc..
- **Miglioramento Cibernetico:** Ogni congegno elettronico o meccanico che , applicato ad un corpo normale, gli fornisce uno o più Poteri Supernormali.
- **Razze Non Umane:** Certe razze aliene o fantastiche (in realtà specie) hanno capacità che vanno oltre la norma umana, come una forza maggiore, o la capacità di volare, e così via. Gran parte di queste Abilità possono essere classificate come PSI o come Superpoteri, così da non essere considerate separatamente, eccetto che per Massa e Forza. Si noti che gli Androidi e i Robot vengono considerati come una Razza ai fini del gioco.
- **Scala:** I personaggi possono avere certi Attributi che sono ben oltre la norma umana, sia in un verso che nell'altro, ma che devono essere confrontati con la norma umana. Ad esempio, la Massa, la Forza, la Velocità. Tali Attributi sono classificati in Scala. La scala umana è 0 (Zero). Una razza con una forza media maggiore di quella umana avrebbe Forza Scala 1 o più, mentre razze più deboli dell'uomo avrebbero Forza Scala -1 o meno. Un individuo di una determinata Razza può avere un Livello di Forza (sempre per fare un esempio) relativo ai suoi simili.
- **Miglioramento Genetico:** Un Miglioramento Genetico può dare o meno un Potere Supernormale al personaggio. Se così è, allora deve essere considerato come ogni altro Potere Supernormale già descritto.

### 3.2 I Poteri nella fase di Creazione

I Poteri Supernormali possono essere disponibili o meno in una data campagna, dal momento che non si inseriscono bene con tutti i generi di gioco.

Il modo migliore di definire un Potere Supernormale è attraverso una consultazione col Master. Un giocatore dovrebbe descrivere ciò che vorrebbe che il proprio personaggio sapesse fare, e il Master deciderà successivamente se il desiderio del giocatore rientra nei limiti che ha in mente per la propria campagna. Se così non è, allora il Master offrirà suggerimenti su come cambiare il personaggio per inserirlo nella campagna.

I Poteri Supernormali sono trattati come Doni molto potenti, con la loro disponibilità regolata dal Master. Egli può decidere che ogni giocatore può avere due superpoteri gratuitamente, ad esempio, o cinque, o più. Il giocatore può desiderare ulteriori poteri, ma in questo caso deve accollarsi anche dei Difetti (o dei Superdifetti!) per equilibrare il loro influsso benefico.

Alcuni Poteri Supernormali potrebbero essere così potenti da valere più di altri Poteri. Nel Sistema di Generazione Obbiettiva, il Master può imporre che il costo di alcuni Poteri Supernormali sia due o tre volte quello di altri Poteri meno...potenti! In alcuni casi il Master potrebbe porre il veto su alcuni suggerimenti dei giocatori: ad esempio, se questi ultimi se ne uscissero con Poteri quali Omniscienza e Onnipotenza.

Il Master può decidere che un Potere Supernormale può essere scambiato con altri Trattati Caratteriali secondo lo schema visto in precedenza. In questo caso, un Potere Supernormale medio vale due Doni. Ad esempio, un giocatore che desidera impersonare un mago in una ambientazione fantasy, avrà bisogno di impegnare alcuni Trattati Caratteriali per Comprare un Potere Magico.

I Poteri Non Definiti hanno un valore base di Non Esistente, cioè non hanno un valore di Discreto, come gli Attributi, o Scarso, come le Abilità. Se un Potere Supernormale non è definito per un dato personaggio, egli semplicemente non lo possiede.

### 3.21 Poteri Disponibili

Il Master deve determinare il tipo, il numero ammesso, e gli svantaggi associati dei Poteri Supernormali in gioco. Ecco alcuni esempi:

- **Tipo di Potere** : Una data campagna può comprendere anche la Magia, poteri Psi, o i superpoteri, o una combinazione di questi tre. Il Master deve decidere riguardo al grado di definizione di un Potere Supernormale. Ad esempio: ESP va classificato come potere generico oppure va diviso in Telepatia, Telecinesi, Chiaroveggenza e Precognizione? La Magia va divisa in incantesimi, in gruppi di incantesimi o è semplicemente l'abilità di sfidare le leggi della natura a seconda del desiderio del momento? E così via.
- **Numero di Poteri permessi**: Il Master può fissare il numero di poteri permessi per personaggio. Questo numero può variare da 1 a 20 - e oltre. Più Poteri per personaggio sono molto probabili in una campagna stile Fantasy dove gli incantesimi sono visti come Poteri distinti.
- **Svantaggi dei Poteri**: In alcune campagne, l'uso di un Potere può implicare una penalità o uno svantaggio. Questi ultimi includono fatica fisica o mentale, tempi di attivazione lunghi, inaffidabilità o incontrollabilità dei risultati, ed effetti collaterali non desiderati (come rumori, cattivi odori e così via). Alcuni Poteri funzioneranno in certe condizioni o con certi materiali, mentre altri sono limitati a un certo numero di usi per giorno - o per mese. Altri possono comportare dei rischi per il personaggio, influenzando sulla salute fisica o mentale di questo. Il Master può considerare questi svantaggi come Difetti: un numero di questi può influenzare il costo di un Potere nella fase di Creazione del Personaggio.

### 3.22 Abilità Associate

Se un dato Potere richiede come conseguenza logica che anche una data Abilità deve essere presente, questa deve essere acquistata separatamente. Ad esempio, il Superpotere Volare permette al personaggio di volare, e nessun tiro sulle Abilità è richiesto. Ma la possibilità di eseguire intricate manovre durante un combattimento senza andare a sbattere contro qualcosa richiede un tiro sull'Abilità di Volare. (A discrezione del Master, ovviamente, che può ritenere che il Superpotere Volare implichi anche la capacità di manovrare in volo).

Un'altra Abilità comune è Lanciare, ovvero scagliare palle di fuoco o lampi di energia contro un nemico. Il Master può anche imporre che l'abilità di Lanciare è intrinseca al Potere che lo richiede - nessun tiro su Lanciare è richiesto, a meno che il nemico non faccia un tiro di Evitare a livello Buono. (si veda il Capitolo 4, Risoluzione delle Azioni).

Questo può essere vero con la magia: l'abilità di lanciare incantesimi può essere un Potere Supernormale, ma farlo bene può essere una - o molte - Abilità distinte.

### 3.23 Poteri Da Combattimento

Se un Potere Supernormale può essere usato per attaccare un nemico, il Master deve determinare la forza di questo Potere Supernormale riguardo ai danni che può causare - preferibilmente durante la creazione del personaggio. Un Potere offensivo viene considerato alla stregua di un'arma a propulsione, come una pistola, oppure viene contato come una certa arma da corpo a corpo. Questo si può esprimere come Palla Di Fuoco, +6 al danno, oppure Grosse Zanne +3 (Si veda la sezione 4.7, Danni e Guarigione).

Nel caso di un Attacco magico o da Superpoteri, più grande è la potenza dell'attacco, più elevato è il livello di potere richiesto, e forse più grande è il prezzo da pagare per il personaggio che usa questo Potere. Le penalità possono influenzare il livello del Potere usato, o possono consistere in una maggiore fatica e/o altri svantaggi.

## 3.3 Non Umani

Alcune campagne avranno dei personaggi (o degli animali, dei mostri) dotati di Tratti Caratteriali valutabili oltre la norma umana. In particolare, personaggi con Forza e Velocità molto sopra o sotto la norma sono comuni nei giochi di ruolo. Ad esempio, Giganti, Folletti, Orchi, Alieni, ecc.

In Fudge, la Forza, la Massa e la Velocità sono classificate dal Master in termini di Scala per quanto riguarda razze diverse. (Non tutti i Master si baseranno su questo, ma possono usare la Scala per evidenziare delle differenze razziali. La Forza influisce sul danno inflitto, sulla capacità di carico, e su altre cose ancora. La Massa influisce sui danni subiti dal personaggio, facendoglieli sentire in misura maggiore o minore. La Velocità è importante nel decidere chi riesce o a scappare o a raggiungere l'altro, oppure nel decidere chi agisce per primo.) La maggior parte dei Tratti Caratteriali che sono diversi rispetto a quelli umani sono considerati come un "Bonus o Penalità Razziale" piuttosto che essere situati in una Scala diversa - si veda la sezione 3.35.

Ovviamente il Master può assegnare e definire ogni Tratto Caratteriale che desidera in termini di Scala.

Gli Esseri umani sono definiti a Scala 0, a meno che il gioco si svolga in un universo dove altre razze siano la norma. In questi casi la razza dei Giocatori è a Scala 0, e gli Umani - se presenti - hanno una scala diversa, a seconda se sono più o meno forti, veloci e pesanti rispetto alla Razza di riferimento.

### 3.31 Forza e Massa

Ogni Livello di Forza (da Disastroso a Superbo) è definito come 1.5 volte superiore rispetto al livello precedente. Un personaggio con Forza a Buono è 1.5 volte più forte di uno con Forza a Discreto. Si noti che questo grado di progressione può non essere vero per gli altri Attributi, dal momento che, in un campione di esseri umani, la forza varia molto di più della destrezza. Come esempio, un livello Superbo di Destrezza può equivalere soltanto a una destrezza doppia rispetto a quella espressa da Destrezza a Discreto.

In termini di Scala, la Forza aumenta della stessa proporzione, ovvero 1.5 volte. Un personaggio con forza Discreta a Scala 1 è 1.5 volte più forte di un personaggio con forza Discreta a Scala 0. Ciò vale per ogni livello della Scala: una creatura con una Forza a Superbo e Scala 10 è 1.5 volte più forte di un'altra con Forza a Superbo e Scala 9.

A questo punto, vi è la tentazione di dire che una Forza Discreta a Scala 1 è equivalente a una Forza Buona a Scala 0. Questo è vero per la Forza, ma non per la Massa. La Scala in realtà misura la Massa, o la Densità di una creatura, e la Forza viene ricavata a seguire. La parola Scala, usata da sola significa (in Fudge) Scala rispetto al rapporto Forza/Massa. Ogni altra Scala, come la Scala per la Velocità, oppure la Scala della Forza senza la Massa verrà specificata successivamente.

In Fudge, la Massa ha un significato molto specifico: essa descrive quanto e come le ferite hanno effetto su un personaggio. (Questa definizione è specifica per il gioco e non ha alcuna pretesa scientifica). Ad esempio, ci vogliono molti colpi scagliati con forza umana per indebolire un gigante. Questo può non essere particolarmente in salute, ma la sua massa, la sua stazza sottointendono il fatto che una spada normale non infligge molto danno ai giganti come invece lo infliggerebbe a dei normali umani - a meno che non si colpisca un punto vitale, ovviamente. Allo stesso modo, un pixie potrebbe essere forte e robusto, ma forse non sopravviverebbe un singolo calcio assestato da un comune umano. La differenza è la Massa, e la Forza ad essa collegata.

Un personaggio con Forza Discreta e Scala 1 ha un vantaggio rispetto a un altro che ha Forza Buona e Scala 0, sebbene che la Forza pura e semplice sia uguale per tutti e due. Il personaggio con Scala 1 subisce meno danni rispetto a quello a scala 0, e tutto questo grazie alla sua massa. Di qui, non si eguagli troppo alla leggera Scala 1- Discreto con Scala 0 - Buono. In particolare, si eviti che personaggi umani con Forza Superba vadano in giro a dire di essere Guerrieri di Scala 3! Se lo fossero effettivamente, sarebbero capaci di sopravvivere alla maggior parte dei colpi di spada. Questo è spiegato nella sezione 4.75, Scala Non Umana nel Combattimento.

### Rapporti numerici tra i livelli di velocità'

-6 (Disastroso -3)	0,35
-5 (Disastroso -2)	0,40
-4 (Disastroso -1)	0,5
-3 (Disastroso)	0,6
-2 (Scarso)	0,7
-1 (Mediocre)	0,85
0 (Discreto)	1,00
1 (Buono)	1,20
2 (Ottimo)	1,5
3 (Superbo)	1,75
4 (Leggendario )	2,00
5 (Leggendario+1)	2,50
6 (Leggendario+2)	3,00

Ovviamente, il Master può immaginare una razza meno pesante ma più dura da uccidere rispetto ai comuni umani. Questo tipo caratteristica viene descritto meglio da un Bonus Razziale (vedi 3.35), descritto come una sorta di Pelle Dura (Dono).

Il Master può anche decidere che una massa superiore alla media umana non specifica necessariamente una creatura di dimensioni maggiori di quelle umane - forse la razza in questione è più densa dell'uomo medio. Le leggende Nordeuropee dicono che i Nani erano fatti di pietra, e quindi più duri da ferire dei comuni umani. Questa caratteristica potrebbe essere rappresentata da un Scala 1, sebbene un nano sia più basso di un umano. Nella sezione 4.72, Sistema di Danni Obiettivo, viene mostrato un esempio di nano: Jeb, Nano con Forza e Massa a scala 1, anche se è più piccolo dei normali umani. Egli è più denso, di qui egli colpisce più duramente e subisce meno danni dei normali umani. Ovviamente il Master può definire gli Attributi dei Nani e le Scale appropriate come meglio ritiene.

Di solito, la forza e la massa sono condividono lo stesso valore di Scala. Cioè, se una creatura è a Scala 7, questo vuol dire che la Forza è a Scala 7 e la Massa a Scala 7. La Forza può variare entro qualsiasi intervallo nella scala Superbo...Disastroso (come per gli umani). Si possono avere giganti con Forza Superba e Scala 10 e giganti con Forza Disastrosa e Scala 10. A differenza della Forza, la Massa non dovrebbe variare così tanto all'interno di una stessa razza. Se questo è permesso, non dovrebbe mai uscire dall'intervallo Mediocre...Buono. Difatti, è meglio considerare Massa a Buono come un Dono e Massa a Mediocre come un difetto, piuttosto che considerarla come un Attributo.

Il Master può scegliere di separare la Scala della Forza da quella della Massa. Ciò permetterebbe la creazione di creature tipo un pixie con Scala di Forza -6 e Scala di Massa - 4. Tuttavia, il combattimento tra due Pixies sarebbe una cosa diversa rispetto al combattimento tra un Pixie e un umano. In questo caso, farebbero molta più fatica a farsi del male tra di loro di quanta ne farebbero gli umani, dal momento che la Scala della loro forza (Abilità nel fare danno) è minore della Scala della loro Massa (capacità di incassare i danni subiti). Questo può essere proprio quello che il Master desidera: un supereroe molto, molto forte che può picchiare chi vuole ma non può subire molto danno potrebbe essere rappresentato da un personaggio con Forza a Scala 10 e Massa a Scala 2, tanto per fare un esempio.

### 3.32 Velocità

Ogni livello di velocità, da Disastroso a Superbo, è definito come 1.2 volte più veloce del livello precedente. Un personaggio con Velocità Buona è 1.2 volte più veloce di un personaggio con Velocità Discreta. Questa non è la stessa progressione della Forza.

La Scala della Velocità aumenta in maniera diversa: un individuo con Velocità Discreta a Scala 1 è 1.5 volte più veloce di un individuo con Velocità Discreta a Scala 0. Questo vale per ogni livello di accrescimento della Scala: una creatura con Velocità Superba a Scala 10 è 1.5 volte più veloce di una con Velocità Superba a Scala 9. Questa è la stessa progressione usata per la Forza. Dal momento che la velocità non viene mai usata per determinare eventuali danni - eccetto per valori di Scala molto alti - le discrepanze non dovrebbero essere problematiche.



La Velocità può non essere un Attributo necessario, e può essere tranquillamente ignorata, se il Master lo desidera. La Velocità è inclusa principalmente per quelle creature - e veicoli - che sono significativamente più veloci degli esseri umani. A scopo di comparazione, si può assumere che un umano medio con Velocità Discreta può correre a circa 16 km/h per un certo periodo, assumendo che egli sia buona forma fisica. Una corsa su una breve distanza (100, 200 m) può essere fatta ad una velocità leggermente maggiore. Questo implica uno spostamento di 15 metri in un turno di combattimento di tre secondi, tanto per fare un esempio.

Si noti che nelle gare brevi non c'è bisogno di tirare il dado per vedere se qualcuno con Velocità Superba batte un altro con Velocità Discreta. Il primo batterà il secondo molto più spesso di quanto un tiro di dado possa rivelare.

### 3.33 Correlazioni di Scala.

Il Master dovrebbe fare riferimento a questa tabella quando decide quale Scala assegnare ad una particolare razza. Questo compito deve essere fatto una volta sola, durante la fase di creazione della razza.

Per prima cosa, il Master deve decidere quanto più forte (o più debole, o più veloce, etc.) è il membro medio della razza da creare rispetto all'umano medio. Per esempio, egli potrebbe decidere che gli Orchi sono 3 volte più forti degli esseri umani, e i pixies sono 8 volte più deboli degli esseri umani. Dopo aver fatto questo occorre guardare a quale numero ci si avvicina di più sulla seguente tabella e guardare la corrispondente scala per trovare il corretto rapporto Forza/Massa. In questo esempio, gli Orchi sono a Scala 3, mentre i pixies sono a Scala -6. (E' possibile che il Master possa avere in mente delle caratteristiche differenti per gli Orchi e i Pixies, ovviamente...)

Il rapporto Forza/Massa è usato per determinare un danno in combattimento, e tutte le armi e le armature devono essere della stessa scala di chi le porta. (NB. I numeri della tabella sono stati arrotondati per facilitare il compito del Master).

Ecco un altro esempio: un Master legge in un testo di leggende medievali che "un drago era forte come 20 guerrieri." Guardando sulla tabella, 20 volte la norma umana equivale a scala 8. Considerando tuttavia che la norma, per i guerrieri è Forza a Buono, la scelta della scala per il drago cade su 9. Ovviamente, un singolo drago potrebbe avere Forza a Scarso se viene confrontato coi suoi simili. Questo fatto viene semplicemente segnato come Forza: Scarso (- 2), Scala 9.

Lo stesso Master desidera anche che sia possibile creare dei Personaggi Leprechauns\*. Anche se sono molto piccoli, la loro natura magica li rende un poco più forti di quello che dovrebbero essere, e la loro scala viene indicata a -4. In questo modo, un Leprechaun con forza a Buono è forte come un umano con forza a Disastroso.

Il Master può anche usare la tabella a fianco per determinare quanto un dato essere può sollevare, tenendo conto della sua forza e della sua scala. In questo modo è anche possibile determinare la capacità di carico delle bestie da soma.

Il Master può richiedere un tiro sulla Forza per vedere se un Personaggio riesce o meno a sollevare un dato oggetto. Questo

**Tabella di Conversione di Scala**

-11	0.01
-10	0.02
-9	0.03
-8	0.04
-7	0.06
-6	0.10
-5	0.15
-4	0.20
-3	0.30
-2	0.50
-1	0.70
0	1.00
1	1.50
2	2.30
3	3.50
4	5.00
5	7.50
6	10.00
7	15.00
8	25.00
9	40.00
10	60.00
11	90.00
12	130.00
13	200.00
14	300.00
15	450.00
16	650.00
17	1000.00
18	1500.00
19	2500.00
20	4000.00

dipenderà dalla scala del personaggio, ovviamente. In questo modo, un Leprechaun potrebbe aver bisogno di fare Buono o meglio per sollevare una roccia che un umano potrebbe sollevare senza sforzo (leggi senza tirare dado alcuno)

### **3.34 Costi della Scala**

Se si sta usando il Sistema di Creazione Obiettivo, ogni livello di Scala extra per un dato personaggio ha come costo un livello di Attributo e un Dono. Questo perchè un ulteriore livello di Scala comporta un bonus alla Forza di +1, e un ammontare extra di massa corporea, che equivale al dono di Pelle Dura. Tuttavia, un Master generoso potrebbe diminuire il costo di questa opzione.

In una ambientazione supereroistica questo sistema comporta dei costi molto elevati nella fase di creazione dei personaggi. Un metodo alternativo è quello di permettere l'equivalenza di un superpotere con un livello di Forza pari a una determinata scala (Superforza). questo livello può variare da 4 (Cinque volte più forte di un normale essere umano) a 13 (200 volte più forte) se non oltre, a seconda delle situazioni. Successivamente, un personaggio alza o abbassa il suo livello di forza per vedere quanto è Più o meno forte rispetto al supereroe medio.

Esempio: Il Master impone che un Potere Supernormale implica anche Forza a Scala 10 (50 volte la norma). Ogni personaggio che acquista questo Potere Supernormale ha Forza Discreta a Scala 10 come base. La forza stessa può essere portata a Buono, Scala 10 al costo di un Livello di Attributo.

Il Master può anche permettere la presenza di Massa e Forza in scale separate per i supereroi, o perfino per le razze diverse da quella umana. Ad esempio, il supereroe citato nella sezione 3.31 con Forza a Scala 10 e Massa a Scala 2, dovrebbe pagare solo per due Doni e dieci livelli Attributo. Oppure, se il Master è particolarmente generoso, un solo Potere Supernormale potrebbe coprire l'intero costo.

Altri Poteri Supernormali possono essere definiti a livelli. Esempi di questi includono: la telecinesi, la telepatia, il controllo dei venti, e così via.

In questi casi, ogni livello può essere acquistato come un Potere Supernormale, il che è molto costoso, oppure si può impiegare questa opzione: un Potere Supernormale consente l'acquisto di un dato superpotere ad un dato livello di base, e la semplice spesa di un Punto Attributo (se non addirittura di un Punto Abilità) alza o abbassa il Potere Supernormale scelto dal suo punto di partenza.

Per scale sotto l norma umana, ogni livello negativo della Scala per quanto riguarda la Massa equivale al Difetto di Feribile Facilmente, e il Master può concedere che si tenga conto di questo difetto durante la fase di creazione del personaggio.

### **3.35 Bonus e Penalità Razziali**

Raramente vi è bisogno di usare la Scala per Tratti Caratteriali diversi da Forza, Massa e Velocità. E' facile immaginare qualcuno che voglia impersonare una razza un poco più intelligente di quella umana, ma una razza dieci volte più intelligente di quella umana è talmente aliena che sarebbe impossibile da rendere in termini di gioco. Questo è vero anche per la maggior parte dei Tratti

Caratteriali - non si riescono ad immaginare differenze dalla norma così estreme dal nostro punto di vista.

Il Master dovrebbe usare dei Bonus (o delle Penalità) specifiche per i Tratti Caratteriali diversi da Forza, Massa e Velocità. Se il Master immagina che gli halflings siano particolarmente resistenti, può dare loro un +1 di bonus alla Costituzione. Questo significa che un Halfling con Costituzione Discreta in realtà ha il livello equivalente a Buono. Come altro esempio, potremmo avere una razza aliena (i Cludds) che hanno una penalità di -2 nell'Intelligenza.

E' meglio usare un Tratto Caratteriale posto a un livello relativo alla media umana, sebbene sia possibile mettere il livello effettivo rispetto alla media razziale tra parentesi. Così, Grakesh, esponente dei Cludd, avrebbe la sua intelligenza così descritta: "Intelligenza Scarsa (Cludd: Discreta)". Tuttavia, si elenchi sempre la forza nel valore relativo alla razza di appartenenza, con la scala appropriata se diversa da 0, cosicché la Massa assumerà il valore corretto. Vedasi il personaggio d'esempio (Brogo l'Halfling) nella sezione 6.311 per un esempio di bonus razziali e Scala diversa da quella umana.

I Bonus e le Penalità razziali possono essere usati per ogni tipo di Tratto Caratteriale: Attributo, Abilità, Dono, Poteri Supernormali, o Difetti.

Se si usa il Sistema di Creazione Obiettiva, ogni livello di Bonus o Penalità razziale è solitamente uguale ad un livello del dato Tratto Caratteriale alzato o abbassato secondo le regole normali. Cioè, se come bonus razziale si concede un +1 all'Agilità e un +1 alla Percezione, questi dovrebbero costare un Punto Attributo. Se una razza ha come bonus il Dono del Senso dell'Orientamento Assoluto, questo bonus dovrebbe costare come un generico Dono. L'abilità innata di volare dovrebbe costare come un generico Potere Supernormale, e così via...

Se una razza ha un -1 nelle Abilità Sociali, questa penalità dovrebbe valere un solo Punto Abilità nel caso che lo scenario preveda una singola Abilità detta Abilità Sociali. Se invece esistono più Abilità che ricadono in questa categoria, una penalità generalizzata di -1 dovrebbe valere quantomeno come un Difetto. Se il numero di queste Abilità è molto elevato, allora una penalità generalizzata di -1 dovrebbe valere quantomeno come un superDifetto. La stessa cosa vale anche per i bonus che influiscono su molte Abilità: questo bonus dovrebbe valere come un Potere Supernormale.

### 3.4 Eroi leggendarî

Alcuni generi di gioco permettono ai personaggi umani di svilupparsi oltre il regno dell'umanità comune. Tali campagne spesso implicano diversi piani di esistenza dove i Personaggi sono chiamati a sostenere sfide sempre più grandi.

Questo stile di gioco può essere rappresentato in Fudge introducendo i livelli Leggendarî. La Sezione 2.2 ha introdotto il concetto di Tratto Caratteriale a Leggendarîo come una meta per i Personaggi. Questa sezione espande il concetto all'infinito, oltre il semplice realismo.

Se il Master e i giocatori preferiscono questo stile di gioco, ogni Abilità può essere alzata oltre Leggendarîo. Invece di dare un nome ad ogni nuovo livello, si usi un semplice sistema di

numerazione : Spadaccino Leggendaro  $2^{\wedge}$  Livello, e così via. Anche gli Attributi possono essere alzati di livello in questo modo, ma (eccezion fatta per la Forza) questo è molto più raro.

Ogni livello di Leggendaro da un +1 per ogni azione. Il Personaggio Ugo Ditosvelto, tanto per fare un esempio, potrebbe avere una Abilità di Arco Lungo a Leggendaro,  $2^{\wedge}$  livello. Questo gli darebbe un bonus di +5 (+3 Superbo, +2 Leggendaro  $2^{\wedge}$  Livello) contro ogni Discreto arciero. Con un bonus di +5, Ugo dovrebbe facilmente trionfare.

Il Sistema di Sviluppo Obiettivo, Sezione 5.2, presenta una lista di costi in Punti Esperienza per ogni avanzamento di livello, anche per questi livelli Oltre Superbo.

Si ricordi infine che questi livelli non esistono automaticamente in ogni scenario: essi sono opzionali per scenari molto specifici e con un bassissimo grado di realismo. Se il Master dice che questi livelli non esistono, non rompetegli le scatole: non esistono e basta!

### 3.5 Magia

Se il Master desidera includere la magia nel proprio universo, può essere più facile per il Master tradurre qualsiasi sistema magico egli conosca e trasportarlo dentro Fudge. Se il Master desidera crearsi le proprie regole per quanto riguarda la magia, deve considerare che tipo di magia vuole che sia presente nel proprio universo.

Le domande da farsi includono: Qual è la sorgente della magia? E' un processo naturale, come la manipolazione del Mana? Se usa il mana, è il mago a crearlo oppure la quantità di mana dipende dal posto? Oppure il mago evoca entità particolari per i suoi scopi? Oppure il mago deve prima trovare una sorgente di potere, e incanalarla per i propri fini? Oppure la sorgente della magia è qualcosa di diverso da tutto questo?

Chiunque può imparare la magia oppure è un talento innato (ovvero un Potere Supernormale) Ci sono diversi livelli di potere disponibili? Se sì, che cosa significano questi livelli? E' richiesta anche una Abilità? particolare? Ovviamente, oltre alla magia pura e semplice, devono esistere anche degli oggetti magici - questi sono molto comuni nelle leggende e nelle fiabe.

Se degli esseri magici sono evocati, questi sono buoni, cattivi, neutrali, confusi? Come si sentono ad essere controllati da un mago? Possono reagire male se il mago fallisce l'incantesimo di evocazione? Se il Potere Magico viene incanalato da una sorgente esterna, questa sorgente si trova nel nostro piano di realtà o in qualche altro piano? E' contenuta all'interno di esseri viventi oppure si trova all'interno di oggetti inanimati come forma di energia inerte?

Qual è il processo dell'usare la magia? Implica l'uso di incantesimi precedentemente memorizzati? Di componenti fisiche? Meditazione? Rituali lunghi e complessi? Quanto ci vuole per lanciare un incantesimo? Questo deve essere letto da un libro oppure improvvisato sul momento?

Quanto è affidabile la magia? Vi sono degli svantaggi nell'uso? Vi sono discriminazioni sociali contro i maghi? Essi operano alla luce del sole oppure sono una casta chiusa, della quale si parla sottovoce?

Una volta che queste domande hanno trovato risposta, ed è stato definito il tipo e il grado della magia presente nella campagna, un sistema di magie può essere creato usando le meccaniche di Fudge.

Negli Addenda, qui non disponibili, è incluso un sistema come esempio.

### 3.6 Miracoli

Si assume in Fudge che i miracoli siano promossi da una qualche forma di divinità. Alcuni di questi possono avere origine da una spinta di una divinità (capriccio del Master, oppure un deus ex machina usato perché la trama lo richiede) e alcuni possono essere richiesti dai Personaggi.

I miracoli possono avvenire in maniera chiassosa e visibile, oppure in una maniera molto più tranquilla e terra terra. Infatti, molte persone credono che i miracoli avvengano giornalmente, ma non ce ne rendiamo conto perché appaiono come semplici coincidenze, quali, ad esempio il cercare disperatamente una chiave inglese e trovare un tizio, girato l'angolo della strada che ha proprio quella chiave. Questa può essere una semplice coincidenza, oppure un piccolo miracolo da parte di qualche divinità.

Se la chiave fosse apparsa dal nulla, allora i dubbi a riguardo sarebbero pochi - sarebbe un miracolo vero e proprio!

Il Master può scegliere l'uno o l'altro metodo, o entrambi, e non deve sentirsi legato a nessuno dei due.

Il Master deve decidere se i miracoli possono o meno accadere, e se possono essere richiesti dai Personaggi. Se così si desidera, altre domande sorgono spontanee: Qualsiasi personaggio può chiedere un miracolo oppure possono solo pochi eletti? Quanto importante è il comportamento di un Personaggio in questa prospettiva? Come si manifesterà un eventuale miracolo? Le eventuali richieste come devono essere formulate? Devono essere precise o vaghe? Sono richiesti dei rituali specifici o basta una preghiera?

Le risposte varieranno da Master a Master - non esiste un sistema "generico".

Negli Addenda, qui non disponibili, è incluso un sistema come esempio.

### 3.7 Poteri Psi

Anche qui, è forse più facile utilizzare regole già pronte piuttosto che creare un sistema per i poteri psi ex novo. Come regola molto semplice, ogni Abilità psionica può essere considerata come un Potere Supernormale. L'abilità di leggere la mente, di muovere oggetti, e così via, costa come un Potere Supernormale (o due Doni). Il Master deve determinare i livelli di potere di questi poteri, se presenti. Deve determinare se possono esistere Personaggio in grado di sollevare con la mente una portaerei oppure che al massimo possono spostare un dado - anche se questi ultimi possono fare più soldi, se ben competenti.

Se l'ambientazione ha più di un livello di potere disponibile, allora il personaggio deve spendere dei livelli di potere per arrivare ai livelli più alti del potere psi. Si veda la sezione 3.34, Costo della Scala.

In generale, alti livelli di potere psi implicano un raggio d'azione più vasto, l'abilità di agire su più soggetti alla volta, l'accesso ad un più vasto numero di Abilità correlate, (Ad esempio, un basso livello di Telepatia permette ad un Personaggio di mandare messaggi telepatici, ma un alto livello gli permetterà di leggere le menti, mandare ondate emotive che possono essere dolorose, di sentire le emozioni altrui, perfino di controllare le menti altrui.), di impiegare meno sforzo fisico, di avere meno possibilità di subire un danno mentale per lo sforzo, di richiedere meno concentrazione, e così via.

Il Master dovrebbe anche imporre delle Abilità specifiche per il controllo di questi poteri. Avere un potere telecinetico permette al Personaggio di sollevare un oggetto e di muoverlo in maniera rozza. Un'abilità collegata potrebbe permettergli, oltre che a muovere un oggetto, anche di manipolarlo.

Negli Addenda, qui non disponibili, è incluso un sistema come esempio.

### **3.8 Superpoteri**

Se l'ambientazione permette la presenza di superpoteri simili a quelli dei fumetti, allora vi sarà una grande varietà di superpoteri disponibili. Il numero di superpoteri che un singolo personaggio può avere dipende dal Master e da come vuole impostare la sua ambientazione. Un modo diffuso di gestire i superpoteri implica l'assunzione di Difetti collegati a questi poteri. Ad esempio, un supereroe con la capacità di volare potrebbe farlo solo in stato di incoscienza o sotto l'influsso di una droga.

Non verrà fornito un elenco di superpoteri, dal momento che questi sono troppi! Sfogliare qualche fumetto potrà dare un'idea al Master. Come per le Abilità psi, ogni superpotere costa come un Potere Supernormale, e vi possono essere dei superpoteri molto ... super che possono costare due Poteri Supernormali.

Si noti che la super forza è trattata come una Scala diversa di forza - vedasi la sezione 3.3, Non Umani. Eventuali superpoteri divisi in livelli sono discussi nella sezione 3.34, Costo della Scala.

### **3.9 Cibernetica**

Arti e organi artificiali e connessioni neurali a computers sono comuni in alcune ambientazioni di fantascienza. Se queste attrezzature forniscono poteri oltre la norma umana, devono essere acquistate al costo di uno o più Poteri Supernormali se si usa il Sistema di Creazione Obiettiva, oppure devono essere sottoposti all'approvazione del Master in ogni altro caso.

Se un impianto fornisce un bonus ad un Attributo, esso costerà come un bonus a quell'Attributo, il che non è necessariamente tanto quanto la spesa che si deve fare per un Potere Supernormale. Dal momento che un arto artificiale può guastarsi ogni tanto, il Master può compensare questo costo regalando un livello di Abilità gratuito da spendere dove si vuole.

# Risoluzione delle azioni

---

**F**

Questo capitolo parla di come il personaggio può riuscire o meno nel compiere una azione. Nei capitoli precedenti, i vari Tratti Caratteriali sono stati definiti in termini di Superbo, Ottimo, Buono, etc...Questo capitolo spiega come questi livelli influiscono sulle possibilità di successo di un personaggio, sia che stia combattendo un gigante, o che stia seguendo una traccia. A volte un risultato Discreto è sufficiente per completare una azione, mentre altre volte un risultato di Buono - o meglio! è richiesto. Migliori sono i livelli di Abilità del personaggio, migliori sono le sue possibilità di riuscire nell'azione.

## 4.1 Glossario di base

- **Dado:** Ogni giocatore (Master compreso) ha bisogno di una coppia di dadi a sei facce (2d6).
- **Azione Semplice:** tutte le Azioni compiute da un personaggio che non implicino l'opporsi contro qualcosa o qualcuno o che non siano influenzate da fattori esterni (nemici, etc.) vengono definite Azioni Semplici. Esempi di Azioni Semplici includono il saltare un burrone, lo scalare un albero, tentare un esperimento di chimica, etc.
- **Grado di riuscita:** Questo termine si riferisce al grado generale di riuscita di una azione, ovvero quanto bravo è stato il personaggio in quella particolare Azione Semplice . Se ad esempio un personaggio ha come livello di Abilità nello scalare Buono ma il tirando i dadi ottiene un risultato Ottimo, allora il suo GdR è Ottimo.
- **Difficoltà:** Il Master dovrà definire un livello di Difficoltà quando un personaggio tenta una Azione. Di solito la Difficoltà di base sarà definita come Discreto, ma altre Azioni possono essere più facili o più difficili a seconda dei casi. Ad esempio, lo scalare una parete verticale, perfino una con molti appigli, è una impresa moderatamente difficile (Difficoltà Discreta) mentre per una parete con pochissimi appigli a difficoltà potrebbe essere ancora maggiore (Ottimo o più). Una difficoltà maggiore implica che il personaggio dovrà fare un tiro molto buono per riuscire nell'intento.

- **Confronto:** I Confronti sono Azioni dove elementi esterni (animali, persone, mostro, robots) possono influire sull'esito dell'azione. In questo caso, ogni parte in causa tira i dadi, e i risultati sono confrontati per determinare l'esito del Confronto. Esempi di Confronto includono tutti i tipi di combattimento, il tiro alla fune, un duello mentale, una sfida a chi regge meglio la birra, etc...
- **Grado di Confronto:** questo termine è una misura di quanto un personaggio ha fatto meglio (o peggio) di un altro in un Confronto. A differenza di un Grado di Riuscita, un Grado di Confronto è espresso come un numero di livelli di differenza. Se, ad esempio, un personaggio in combattimento ottiene un risultato di Buono e il suo nemico ottiene un risultato Mediocre, il personaggio ha battuto il suo nemico di due livelli - il Grado di Confronto è +2 dal suo punto di vista, -2 da quello del suo nemico.
- **Tiro di Situazione:** Ogni tanto si renderanno necessari dei tiri che non sono basati sui Tratti Caratteriali di un qualche personaggio o PNG, ma sulla situazione ad un dato momento, determinata da circostanze esterne. Il Tiro di Situazione è semplicemente un normale tiro di dadi, ma non basato su alcun Tratto Caratteriale. Quindi, un risultato di 0 implica un valore di Discreto, un risultato di 1 Buono, un risultato di -1 Mediocre, e così via. Questo meccanismo di gioco viene usato soprattutto per i tiri di Reazione e nella determinazione dei Danni, ma può essere usato in un sacco di altre situazioni. Ad esempio, i giocatori chiedono al Master se ci sono dei passanti in strada al momento - forse i loro personaggi vogliono tentare qualcosa di illecito. Il Master potrebbe decidere che non vi sono passanti se un Tiro di Situazione dà come risultato Buono o meglio. Tuttavia, se il Master ritiene che un qualsiasi avvenimento ha all'incirca il 50% di probabilità che accada, può tranquillamente fregarsene delle regole di Fudge e tirare semplicemente il suo dado preferito (d6, d10, d20, d100).
- **Oltre Superbo:** E' possibile arrivare ad un Grado di Riuscita che superi il livello di Superbo. E' possibile ottenere risultati che vanno da Superbo +1 a Superbo +4. Questi livelli sono raggiungibili soltanto in rarissime occasioni dai normali esseri umani. Nessun Tratto Caratteriale può essere portato ad un livello superiore a Superbo, a meno che il Master non dia la possibilità di raggiungere il livello Leggendaro, equivalente a Superbo +1. In questo caso si veda la sezione 5.2, Sviluppo Soggettivo del Personaggio. Ad esempio, il giocatore di Baseball Willie Mays era un esterno Superbo. La sua presa più famosa, spesso mostrata in televisione, può essere considerata un Grado di Riuscita +4. Non è possibile, tuttavia, per un normale essere umano avere quel livello di eccellenza come routine: perfino Willie Mays era "solo" un esterno Superbo, capace, alcune volte, di fare ancora meglio. Un Master può decidere di fissare il livello di difficoltà di una Azione o di un Confronto oltre Superbo, ma deve fare ciò solo nel caso di Azioni quasi impossibili da compiere.
- **Sotto Disastroso:** E' anche possibile ottenere un Grado di Riuscita che vada da Disastroso -1 a Disastroso -4. Nessun livello di difficoltà dovrebbe essere posto così in basso, dal momento che qualsiasi azione che abbia Difficoltà a Disastroso dovrebbe essere quasi automatica da compiere per la maggior



parte dei personaggi. In altre parole, non vi è bisogno di tirare il dado in queste situazioni! (o quasi...)

## 4.2 Tirare il dado

Non vi è bisogno di alcun tiro di dado quando il personaggio compie una azione talmente facile da essere considerata quasi come automatica. Allo stesso modo, una azione talmente difficile che non offre alcuna possibilità di riuscita ai giocatori non richiede alcun tiro di dado - è così difficile che, molto semplicemente, nessun personaggio può compierla. Il tiro del dado è richiesto nei casi centrali, quando il risultato di una azione offre un certo grado di incertezza.

Si consiglia al Master di tirare i dadi il meno possibile. Si eviti nel modo più assoluto di far tirare i dadi ai giocatori quando i loro personaggi compiono azioni di routine quali camminare, far da mangiare, raccogliere qualcosa da terra. Non è una cattiva idea l'estendere questa filosofia: si può evitare di far tirare i dadi ai personaggi nel caso questi debbano scalare una parete, a meno che la parete da scalare sia verticale e/o con pochi appigli. Anche in questo caso, uno scalatore Superbo non dovrebbe aver bisogno di tirare i dadi: egli dovrebbe riuscire automaticamente a meno che la parete da scalare non sia veramente molto difficile, o non intervengano fattori esterni quali maltempo, vento, nemici, etc...

Per ogni azione che il personaggio desidera compiere, il Master deve determinare quale Tratto Caratteriale viene messo alla prova (di solito una Abilità oppure un Attributo). Se l'azione è una Azione Semplice, il Master deve determinare anche il suo livello di Difficoltà (di solito Discreto). Si veda la sezione 4.5, Azioni

### 4.21 Leggere i dadi

Delle tre tecniche di lettura del dado qui presentate, questa è quella raccomandata. Fornisce risultati in un campo che va da +4 a -4 facilmente e rapidamente, senza interferire nello svolgimento della trama e senza richiedere complesse operazioni matematiche.

Ogni giocatore, Master compreso, ha bisogno di 2d6, e ogni giocatore dovrebbe avere ogni dado di colore diverso dall'altro. Uno dei due dadi dovrebbe essere contrassegnato come "positivo", mentre l'altro dovrebbe essere designato come "negativo". In una situazione ideale, tutti i giocatori avranno le loro coppie di dadi con il dado di colore positivo col colore uguale per tutti i giocatori, e così il dado di colore negativo (ad esempio, un dado rosso per tutti e un dado bianco per tutti).

Quando si deve tirare i dadi, il giocatore tira i suoi due dadi e esamina il risultato. Se i due dadi danno un risultato uguale (es. 5 e 5, 3 e 3; 6 e 6; e così via) il risultato è pari al valore del Tratto Caratteriale messo alla prova. Se i due dadi danno risultati differenti, il giocatore deve togliere dal tavolo il dado che ha il valore più alto, lasciando sul tavolo quello col risultato minore. Il numero di quel dado rappresenta il valore assoluto del risultato, e il segno del risultato è dato dal colore del dado. Ad esempio, se il dado lasciato sul tavolo è il dado designato come negativo, e il numero sulla faccia è 4, il risultato ottenuto è -4., ovvero quattro livelli sotto il livello di definizione del Tratto Caratteriale

### Rapporti numerici tra i livelli di velocità

Disastroso	-3
Scarso	-2
Mediocre	-1
Discreto	0
Buono	1
Ottimo	2
Superbo	3

in esame (pessimo risultato). Se il dado lasciato sul tavolo fosse stato quello "positivo", il risultato sarebbe stato +4 livelli sopra il livello di definizione del Tratto Caratteriale in esame (ottimo risultato).

Ci sono due eccezioni a questa regola, ovvero il caso che il risultato del dado rimanente sia di +5 o -5. Questi risultati sono troppo estremi per il sistema di gioco di Fudge; per questo motivo, questi risultati vengono considerati equivalenti a 0. Il personaggio, in questi casi, ha quindi ottenuto un risultato pari al livello di definizione del suo Tratto Caratteriale.

Cercare di leggere un risultato diverso da zero con entrambi i dadi presenti sul tavolo può generare confusione, così è meglio togliere fisicamente dal tavolo il dado più alto dei due lanciati. Questo procedimento facilita la lettura dei risultati, ergo velocizza il gioco e mantiene l'attenzione sul gioco di ruolo vero e proprio, e non sul lanciare i dadi.

I livelli sono quelli visti finora, e indicati nella tabella accanto.

Anche se i numeri sono opzionali, potrebbe essere utile includerli nella scheda dei personaggi. Essi spesso facilitano la determinazione del risultato finale. Ad esempio, se il livello di Abilità di un personaggio è Buono (+1) e ottiene un -3 come risultato tirando i dadi, può essere più facile calcolare  $1-3 = -2$  che Buono - 3 = Scarso. Oppure, se si ha la tabella sottomano, potrebbe essere ancora più facile contare a dito tre livelli più in basso (sono analfabeti forte codesti yankees, ndt).

Ad esempio, Nathaniel, che ha una Abilità come Arciere pari a Buono, sta gareggiando in una gara di tiro con l'arco. Egli tira due dadi, seguendo la procedura descritta sopra. Se ottiene 0, il suo risultato è pari al suo livello di Abilità, ovvero Buono. Se ottiene +1, il suo risultato è pari a Ottimo, dal momento che Ottimo è un livello superiore a Buono, e Buono è il suo livello corrente di tiro con l'arco. Se tuttavia il suo tiro è -3, allora il povero Nathaniel ha fatto un tiro a livello Scarso.

Si noti che non sempre è necessario calcolare il grado esatto di riuscita in una Azione. Se il Master ha solo bisogno di sapere se il personaggio taldeitali è riuscito a fare quello che voleva fare, è sufficiente che il giocatore dichiarare il proprio livello di definizione del Tratto Caratteriale in esame e il risultato del dado. In questa maniera il gioco è notevolmente più scorrevole. Ad esempio, un giocatore desidera che il suo personaggio, il Capitano Wallop della Pattuglia Spaziale, riesca a passare in mezzo a due asteroidi senza schiantarsi con la sua navicella spaziale. Il Master dichiara che il livello di difficoltà da applicare su un tiro di Pilotaggio è Ottimo, e chiede al giocatore di tirare i dadi. Il giocatore osserva le statistiche di Capitan Wallop e nota che la sua Abilità di Pilota è definita come Ottimo, e tira un risultato di +2. Il giocatore quindi annuncia: "Ottimo, +2" come risultato. Questa risposta è sufficiente ai fini del gioco: il Master non solo sa che Capitan Wallop è riuscito nel suo intento, ma sa anche che la sua nave non ha nemmeno sfiorato uno dei due asteroidi. In casi come questi, non c'è bisogno di ricavare il livello esatto di Ottimo +2, e solo se il risultato finale fosse stato vicino al Livello di Difficoltà sarebbe stato necessario determinare in maniera esatta il risultato finale.

Ovviamente, ci sono delle volte dove si vuole sapere quanto è stato bravo un personaggio, anche se non si è nemmeno avvicinato al livello di difficoltà richiesto dalle circostanze. Se il

personaggio sta scrivendo un poema, e la sua Abilità come Poeta è Discreta, allora il giocatore che controlla quel personaggio vorrà sapere che cosa significa, tanto per fare un esempio, "Discreto +2": questo risultato significa che il personaggio ha scritto un Ottimo poema! Vi sono inoltre molti altri casi dove la conoscenza del Grado di Riuscita è più importante del conoscere se l'azione è riuscita o meno.

#### 4.22 Altre tecniche di lancio del dado

Per quelli a cui non piace la tecnica di lancio del dado presentata, ecco altre due tecniche che, sebbene diverse, non alterano la distribuzione di probabilità determinata dalla tecnica precedente.

Si tirino 2d6 e, come sopra, si designi un dado come positivo e l'altro come negativo. Si faccia poi la somma algebrica dei due dadi. Si ottiene un risultato compreso tra +5 e -5. Nel caso si ottenga +5 o -5, come in precedenza si considerino questi risultati come 0.

Si tirino 2d6, si sommino i risultati e si sottragga 7 dal risultato finale. Anche in questo caso si ottiene un risultato compreso tra +5 e -5. Nel caso si ottenga +5 o -5, come in precedenza si considerino questi risultati come 0. Il vantaggio di questo sistema è che non occorre designare il "segno" dei dadi.

Infine, ecco un'ulteriore metodo: si prendano quattro dadi a sei facce e si marchino in modo che restituiscano -1, 0 e +1 (questo si può ottenere marcando due facce di un colore, due facce di un altro e le ultime due di un terzo). Sebbene questo metodo sia apparentemente il più complicato, è quello che restituisce la percentuale di probabilità più realistica (vedasi tabella a lato) dal momento che le probabilità di ottenere un risultato "estremo" sono dell' 1,2% contro il % dei metodi canonici. Questo tipo di dado, che restituisce un valore variante tra -1 e +1 viene anche chiamato "Dado Fudge" (dF)

### 4.3 Modificatori dell'azione

Ogni Azione può richiedere dei modificatori, che influiscono sulle probabilità di riuscita dell'azione stessa.

Un modificatore di -1 indica che il livello del Tratto Caratteriale è ridotto di -1 per quanto riguarda l'azione specifica. Questa modifica non è da considerarsi permanente. Allo stesso modo, vi possono essere anche dei modificatori positivi.

Ad esempio, Joe (Spadaccino a Buono) è Ferito (-1 in tutte le azioni). A causa di questo, il suo livello di Abilità con la spada ora è solamente Discreto, finché non si è ripreso dalle ferite subite.

Jill, che normalmente ha una Abilità di Scassinatrice pari a Discreto, può godere di un modificatore di +1 se si trova ad usare un set di passepartouts eccezionalmente buoni, cosicché il suo livello temporaneo di Abilità è Buono.

Se un personaggio ha un Tratto Caratteriale secondario che può essere importante nella riuscita di una azione, il Master può concedere un bonus di +1 se il Tratto Caratteriale in questione è a livello Buono o superiore.

Esempio: Verne è in libreria, e sta facendo delle ricerche su un oscuro rituale degli Indios sudamericani. Egli usa la sua Abilità di Ricerca (Buono) ma ha anche l'abilità di Antropologia a Buono.

#### Probabilità di ottenere un dato risultato o meno tirando i dadi

Ris.	2d6-5	4dF
-4	6%	1%
-3	14%	6%
-2	25%	18%
-1	39%	38%
0	61%	62%
1	75%	82%
2	86%	94%
3	94%	99%
4	100%	100%

Il Master decide che questo è sufficiente per concedere a Verne un bonus di +1 nella sua ricerca per quanto riguarda questo caso particolare. Se Verne avesse avuto Antropologia a Superbo, il Master avrebbe potuto semplicemente concedere a Verne di usare quella Abilità invece che Ricerca. Di solito, non si arriva ad essere dei luminari in Antropologia senza aver fatto un mucchio di ricerca nel settore!

Altre condizioni possono portare un modificatore di +/-1 per un determinato Tratto Caratteriale. +/-2 è considerato un grosso modificatore, in Fudge, e +/-3 dovrebbe essere concesso solo in casi realmente estremi.

## 4.4 Azioni Semplici

Per ogni Azione Semplice, il Master determina il livello di difficoltà di questa (Discreto nella maggioranza dei casi) e annuncia quale Tratto Caratteriale del giocatore deve essere messo alla prova.

Se non esiste nessuna Abilità inerente all'azione da compiere, allora occorre tenere conto di un Attributo.

Se esiste l'abilità in questione, ma il personaggio non la possiede, ovvero non è stato addestrato in quella specifica Abilità, si usi allora il valore base di quest'ultima, generalmente Scarso.

Se un Attributo con un valore alto potrebbe, in quella determinata Azione, essere di aiuto nel caso che il giocatore debba usare una Abilità per la quale non è stato addestrato, allora il valore base da Scarso passa a Mediocre. Ad esempio, un personaggio desidera imboscarsi alcune monete senza essere visto. Il Master decide che, in questo caso l'abilità Mano Lesta dovrebbe essere usata, ma il personaggio non ha questa Abilità. Il giocatore fa però notare che la Destrezza del personaggio in questione ha valore Superbo, così il Master concede che il personaggio possa tentare l'azione con un livello pari a Mediocre.

Il giocatore successivamente tira contro il livello di definizione del Tratto Caratteriale preso in esame, e cerca di eguagliare o sorpassare la Difficoltà dell'Azione definita dal Master. Nel caso vi siano possibilità di successo, migliore è il tiro, meglio ha fatto il personaggio. Allo stesso modo, peggiore è il tiro, peggio ha fatto il personaggio.

Nell'impostare la Difficoltà di una Azione, il Master dovrebbe ricordare che Scarso è il livello base per la maggior parte delle Abilità. Lo scalatore allenato medio può scalare una parete Discreta la maggior parte delle volte, ma lo scalatore non allenato il più delle volte otterrà un risultato scarso, se non peggio. Nell'esempio 4.2, ovvero la gara di tiro con l'arco, se il bersaglio fosse stato grande e vicino, anche un tiratore Mediocre avrebbe potuto fare centro (Difficoltà Mediocre). Se invece il bersaglio fosse stato molto più piccolo e lontano, allora la difficoltà sarebbe stata posta ad Ottimo, dal momento che solo un Ottimo arciere avrebbe avuto qualche possibilità di fare centro.

Ecco un esempio di impostazione del livello di Difficoltà: due personaggi (Mickey e Arnold) e una guida Personaggio Non Giocante (Parri) arrivano ai piedi di una parete che devono per forza scalare. Il Master annuncia che la parete è difficile ma non impossibile, e pone il livello di Difficoltà a Buono. Parri a Ottimo nell'abilità di Scalatore, e Mickey è Buono. Arnold non ha Scalatore, così il suo livello di Abilità è quello base: Scarso.

Parri e Mickey decidono di salire, e di lanciare una corda ad Arnold che intanto attende.

Parri ottiene +1 nel tiro, il che equivale a Superbo: egli scala la parete senza troppe difficoltà e velocemente. Mickey ottiene -1, il che equivale a Discreto. Dal momento che questo livello è inferiore al livello di difficoltà dell'Azione, allora questo risultato è indice di problemi per Mickey. Se egli avesse ottenuto un risultato di Mediocre o Scarso le cose si sarebbero messe davvero male per lui. Egli forse sarebbe caduto o non sarebbe neanche riuscito ad iniziare la scalata. Dal momento che ha tirato un -1, tuttavia, il Master decide che è semplicemente rimasto incastrato con le corde a metà strada, e non riesce ad andare avanti. Parri lega una corda ad un albero trovato sulla cima, e la butta a Mickey. Il Master decide ora che il livello di difficoltà dell'azione è Scarso, e Mickey questa volta riesce a scalare agevolmente la parete.

Anche Arnold avrebbe avuto bisogno di ottenere Scarso per scalare la parete in questo modo, ma dal momento che la sua Abilità di Scalatore è a Scarso, decide di non rischiare e di attendere che Parri e Arnold gli leghino una corda e lo tirino su. Nessun tiro di dado è richiesto in questo caso, a meno che i personaggi non vengano attaccati quando Arnold si trova a metà strada della scalata...

Occasionalmente, il Master dovrà tirare i dadi in segreto, dal momento che anche un tiro fallito darebbe al giocatore una conoscenza riguardante un dato punto del gioco che altrimenti non avrebbe. Ad esempio, se il Master chiede al giocatore di fare un tiro contro l'Attributo Percezione (o l'Abilità Trovare Oggetti Nascosti), e il giocatore fallisce, il giocatore non nota niente fuori dall'ordinario. Ma il giocatore in questo caso sa che vi è qualcosa fuori dall'ordinario nella stanza che il suo personaggio non ha visto o percepito...E' meglio che il Master esegua questi tiri di dado in segreto, e ne faccia menzione solo in caso di un risultato positivo.

## 4.5 Confronti

Per risolvere un Confronto tra due personaggi, ogni parte tira i dadi contro il Tratto Caratteriale più appropriato e annuncia i risultati. I Trattati Caratteriali contro i quali si tira i dadi non devono necessariamente essere gli stessi per ambo le parti: ad esempio, un tentativo di seduzione da parte di una fascinosa spia nei confronti di un personaggio si risolverebbe prendendo l'Abilità di Seduzione per la parte attiva, e l'Attributo di Volontà per la parte passiva. Anche qui possono intervenire dei modificatori: un personaggio con un Voto di Castità o Misogino potrebbe ricevere dei bonus al tiro per resistere all'azione seduttiva, mentre qualcuno con lo svantaggio di Cascamorto potrebbe ricevere delle penalità - o non potrebbe neanche tentare di resistere!

Il Master successivamente compara il Grado di Riuscita di ogni azione per determinare il Grado di Confronto generale. Ad esempio, se Lisa cerca di ingannare Joe facendogli credere che è dell'FBI, e ottiene un risultato Ottimo al tiro, questo non significa che il suo tentativo sia automaticamente riuscito. Se Joe tira e ottiene anch'egli Ottimo, facendo leva su un suo Tratto Caratteriale (Conoscenza delle Procedure della Polizia, Intelligenza, ecc.) allora il Grado di Confronto è 0, e lo status

quo è mantenuto. In questo caso, Joe non è convinto che Lisa stia dicendo la verità. Se Joe avesse ottenuto un risultato Superbo, allora il Grado di Confronto sarebbe stato di -1: in questo caso Joe non sarebbe stato ingannato e anzi avrebbe potuto reagire in maniera aggressiva alla cosa.

Il meccanismo del Confronto può essere usato per risolvere quasi ogni tipo di conflitto tra due personaggi. Se due persone si stanno litigando un oggetto ed entrambe lo hanno afferrato, questo è un Confronto basato su un qualche tipo di Destrezza - chi vince si becca l'oggetto. Se, durante una fase di lotta, un personaggio sta tentando di mettere a terra l'altro, questo è un Confronto basato su Forza contro Forza (oppure con una qualche Abilità tipo Lottare). Qualcuno si vuole nascondere in modo da non essere trovato da una squadra di ricerca? il Confronto avverrà allora tra Percezione (o Trovare Oggetti Nascosti) contro Nascondersi (o Destrezza). Peppone vuole cercare di vincere la gara a bicchierini di Vodka contro il generale dell'Armata Rossa per proteggere Don Camillo? In questo caso il Confronto si ha tra Costituzione e Costituzione. Questi sono solo alcuni esempi di Confronti e di come possono essere gestiti.

Alcuni Confronti richiedono un livello minimo oltre il quale il Confronto può avere una possibilità di successo. Ad esempio, tentare di controllare la mente di un Personaggio Non Giocante usando Telepatia potrebbe richiedere che il personaggio telepate ottenga come minimo un risultato di Discreto. Se il telepate ottiene Mediocre, non importa se la vittima ottiene Scarso nel tiro per resistere: il tentativo di controllare la mente è da considerarsi fallito. La maggior parte dei Confronti di Combattimento ricade in questa categoria - si veda la sezione successiva a riguardo.

Come esempio di Confronto dove sono implicati più di due personaggi, si veda la sezione 4.64, Combattere con più di un avversario.

Una alternativa semplice per risolvere i Confronti è questa: il Master tira 1d6 pr un Personaggio Non Giocante. Se il risultato è compreso tra 2 e 5 il Personaggio Non Giocante è riuscito a fare un tiro equivalente al livello del suo Tratto Caratteriale di riferimento per l'azione. Se il risultato è 1 il Personaggio Non Giocante ha fatto peggio e se il risultato è 6 il Personaggio Non Giocante ha fatto meglio. (Quanto meglio o peggio sta al Master deciderlo: se si desidera tirare i dadi, allora si può usare questo metodo: : 1,2,3= +/-1; 4,5= +/-2; 6= +/-3). Questo metodo presume che il Personaggio Non Giocante di solito otterrà risultati pari al suo livello di Tratto Caratteriale. Anche se questo metodo non è propriamente accurato, evidenzia le eventuali prestazioni dei Personaggi Giocanti e riduce le possibilità che sia un tiro fortunato di un oscuro Personaggio Non Giocante a decidere le sorti della partita.

## 4.6 Combattimento

Il Combattimento è un Confronto in Fudge, a meno che uno dei partecipanti non si accorga dell'attacco portato nei suoi confronti o decida di ignorare questo attacco. Il Master può gestire il Combattimento in maniera molto libera e veloce, usando il Sistema di Combattimento Soggettivo o in maniera più realistica ed elaborata, usando il Sistema di Combattimento Obiettivo.

I Combattimenti a Corpo a Corpo avvengono in rounds simultanei: di solito ogni combattente tenta di sconfiggere l'altro nello stesso tempo in cui l'altro tenta di fare la stessa cosa. I Combattimenti a raggio (con armi tipo archi, frecce, lance, balestre, pistole, fucili, cannoni ad onde moventi) possono essere gestiti come Confronti. Alternativamente, il Master può determinare la famigerata Iniziativa (usando un dado modificato da un Attributo Iniziativa) e fare in modo che i combattenti si sparino addosso ognuno nel loro segmento di tempo. Si veda, in questo caso, la sezione 4.65, Combattimento a raggio.

#### **4.61 Sistema di Combattimento Soggettivo**

In Fudge, il Combattimento può essere gestito in maniera molto soggettiva. Il Master dovrebbe descrivere la situazione nella maniera più dettagliata possibile, e chiedere ai giocatori quali sono le intenzioni dei loro personaggi. Ogni giocatore dovrebbe descrivere, anch'egli in maniera molto accurata, che cosa intende far fare al proprio personaggio. Migliore è la descrizione, migliore sarà l'idea che si farà il Master della situazione generale. Questo può essere molto importante se il Master ha qualcosa di nascosto che non può essere rivelato se non nel bel mezzo della battaglia!

Una volta che il Master ha deciso quali Tratti Caratteriali sono in gioco, assegna ai loro valori un modificatore che può variare da -3 a +3, a seconda delle situazioni. Zero dovrebbe essere il modificatore più comune. La valutazione del modificatore da assegnare si basa soprattutto sulla valutazione di un eventuale piano dei Personaggi Giocanti, sulla loro conoscenza dei piani dei Personaggi Non Giocanti, e parzialmente su altri modificatori di situazione: fatica, luce, condizione fisica del nemico, posizione, effetto sorpresa, e così via...

I giocatori devono poi tirare tre volte contro un Tratto Caratteriale appropriato per il contesto, e fare la media dei risultati, approssimando all'intero più vicino. Ad esempio, un personaggio ha una Abilità di Combattimento pari a Buono. Tirando egli ottiene +2, -1 e +1. Facendo la media si ottiene 0.66, che viene arrotondato a 1. In questo caso il Personaggio ha ottenuto un risultato pari a Ottimo (Buono +1). Questo risultato indica come il Personaggio Giocante si è comportato durante il Combattimento, o almeno durante la sua fase iniziale.

Il Master può dividere la fase di Combattimento in diversi segmenti, oppure considerare l'intera fase come compresa in un segmento unico. Questo dipende in massima parte dallo stile del Master, dall'importanza della battaglia, dal numero dei partecipanti, e da molti altri fattori. Ogni segmento dovrebbe coincidere con un particolare momento della fase di Combattimento. Ad esempio, i Personaggi potrebbero trovarsi davanti al portone del castello difeso da una guarnigione di guardie, mentre all'interno del maniero il capo dei cattivi (sic) è lì lì per attivare la Macchina Infernale (sic!). In questo caso, l'intera situazione potrebbe essere suddivisa in due segmenti: il combattimento con le guardie e lo scontro finale col capo dei cattivi. Qualunque sia il numero dei segmenti, è molto meglio, ai fini del gioco, descrivere la situazione della battaglia nella maniera più completa possibile, senza limitarsi alle crude statistiche.

Esempio: Gunner, separato dagli altri Personaggi, scopre cinque membri di una banda rivale in un garage. Il giocatore annuncia che Gunner entrerà urlando cercando di spaventare i cinque nemici con la sua mitragliatrice - essi non sanno che è inceppata. La sua speranza è che essi scappino via impauriti, o che si buttino a terra o che rimangano bloccati dalla paura. Successivamente egli userà la sua mitragliatrice come un bastone, iniziando dal lato sinistro della fila dei nemici. La sua intenzione è anche quella di farsi scudo del gangster col quale si trova impegnato al momento facendo in modo che quest'ultimo si trovi come posizione tra lui e il resto della banda. In questo modo spera di riuscire a massacrarli tutti di botte.

Il Master fa un tiro di situazione per valutare la reazione del gruppo: Mediocre. Essi non si rendono conto abbastanza velocemente di quello che sta succedendo, così Gunner riceve un bonus di +1 nella sua Abilità di Rissa portando da Buono a Ottimo il suo valore di Abilità per questa fase. Il Master decide anche che uno dei gangsters scapperà, e che i rimanenti quattro non estrarranno le loro armi finché Gunner non inizierà a picchiare sonoramente. Gunner ha anche un valore di Corsa pari a Ottimo, e questo gli dà un ulteriore bonus di +1, dal momento che egli è in grado di correre velocemente e quindi di coprire una distanza notevole in breve tempo. In totale Gunner ha un bonus di +2 per questa azione, e in questo modo il livello di Rissa viene portato a Superbo per questo combattimento.

Gunner tira, e ottiene 0, -3 e 1, per un totale di -2. La media dà -0.66, arrotondato a -1, che equivale ad un risultato di Ottimo. Il Master decide che con questo risultato due dei cinque gangster sono stati atterrati, e descrive la scena con dovizia di dettagli. Dal momento che un gangster è fuggito, ora Gunner deve fronteggiare i rimanenti due, che hanno estratto le loro pistole e potrebbero crivellarlo di colpi prima che egli possa colpirli con la mitragliatrice. A questo punto il Master chiede: "E ora che cosa fa Gunner?"

Il giocatore, pensando velocemente, decide che Gunner cercherà di colpire in faccia un gangster con la mitragliatrice, e tenterà di colpire il secondo con un calcio basso, sperando anche di evitare le pallottole. Il Master richiede a questo punto un tiro contro Lanciare per vedere se l'azione di colpire il primo gangster riesce: Gunner tira e ottiene Discreto, abbastanza per colpire il gangster ma non abbastanza per metterlo fuori combattimento. Il livello di Acrobatica per quanto riguarda Gunner è solamente Discreto, ma dal momento che egli vuole combattere dopo la schivata, il Master concede al giocatore di usare l'Abilità Rissa (Buono) per l'azione combinata di schivare e calciare. Il Master richiede quindi tre tiri per vedere se l'azione di Gunner riesce. I risultati sono +2, 0, +1, che equivalgono ad una media di 1: un risultato Ottimo. Gunner riesce quindi a schivare e a colpire col calcio, mettendo a terra l'avversario, i cui colpi sono tutti andati a vuoto.

A questo punto, la fortuna di Gunner finisce: il Master dichiara che uno dei gangster colpiti dal calcio della mitragliatrice si rialza, e punta la pistola alla testa di Gunner mentre sta massacrando di botte un altro avversario. Saggiamente, Gunner decide di arrendersi, sperando nell'arrivo e nel soccorso dei suoi compagni...



## 4.62 Sistema di Combattimento Obiettivo - Arma Bianca

Il Sistema di Combattimento Obiettivo consiste in un serie di Confronti, con ognuno di essi che si svolge in un singolo "round". In Fudge, un Round equivale ad un quanto di tempo determinato a piacere dal Master - per alcuni 3 secondi possono essere la quantità giusta, per altri possono rappresentare una scala molto grezza di misurazione dei turni di combattimento e per altri ancora possono essere un tempo troppo breve per un singolo turno di combattimento. Un Round di Combattimento combina le azioni di Offesa e Difesa in un singolo Confronto, dove ogni partecipante tira i propri dadi, e alla fine compara i risultati con la controparte. In un Round di Combattimento ci può essere un vincitore netto, così come si può risolvere in un nulla di fatto tra le due parti. (si veda la sezione successiva per un sistema di combattimento nel quale entrambe le parti possono essere colpite nello stesso Round. )

Con Arma Bianca si indica qualsiasi Combattimento nel quale ogni opponente può colpire l'avversario senza lasciare la propria arma impugnata.

Il Master determina quali Tratti Caratteriali devono essere usati dai Personaggi. Questo dipende in massima parte se stanno usando o meno un'arma, e se sì, quale tipo di arma stanno usando. Ogni combattente tira i dadi per un Confronto, come visto sopra. Un Grado di Confronto di zero indica che il Round di Combattimento si è concluso con un nulla di fatto - o i combattenti si sono studiati senza attaccarsi oppure i loro colpi hanno colpito entrambi lo scudo, e così via. In ogni caso, nessuno è stato colpito.

L'arma usata (può essere anche un semplice pugno) determina anche il Tratto Caratteriale usato da un combattente, ma non influisce sul Confronto a meno che un Personaggio non abbia un'arma molto più grande dell'altra. In questo caso si vedano gli appositi modificatori, più sotto. Il tipo di arma determina anche l'ammontare del danno - si veda la sezione 4.7, Ferite e Guarigioni.

Un risultato minimo di Scarso è richiesto per colpire un avversario di taglia più o meno simile. Ovvero, un Personaggio umano deve fare un tiro, ottenere Scarso o meglio e vincere anche il Confronto per colpire un altro umano. Se entrambi i contendenti ottengono meno di Scarso, il risultato è un nulla di fatto. Se un combattente è molto più grande del suo avversario, allora deve fare Mediocre o meglio per avere una possibilità di colpire. Nel caso che l'avversario sia estremamente minuscolo, allora il livello richiesto potrebbe crescere a Discreto, Buono o addirittura a Ottimo nel caso di un personaggio tipo Wendy di Peter Pan.

Se il Grado di Confronto è diverso da zero, e il livello minimo per colpire è stato sorpassato, allora il vincitore controlla per vedere se ha colpito abbastanza duramente da poter danneggiare il nemico. In generale, migliore è il colpo (ovvero più alto è il Grado di Confronto) e più alta è la probabilità di infliggere danni.

Molte volte, un Combattimento durerà più di un Round. I personaggi non sono limitati al Combattimento propriamente detto - essi possono, in quel Round, tentare di scappare, negoziare, schivare in maniera acrobatica, oppure tentare qualsiasi cosa ritenuta utile ai fini del combattimento. Se un combattente è impossibilitato a combattere, vuoi perchè non

ha individuato l'attaccante, vuoi perchè ha subito un colpo critico (vedi sezione 4.8 - Risultati Critici), il Combattimento può costituire una Azione Semplice per la parte attiva, e di solito definita con una Difficoltà pari a Scarso. Se un personaggio può difendersi in qualche modo, come usare lo scudo, allora l'azione viene ancora considerata come un Confronto, ma chi difende non può colpire l'avversario nemmeno nel caso che vinca il Round di Combattimento.

Alcune situazioni richiedono che il livello del Tratto Caratteriale di una delle parti in causa venga modificato. Ecco alcuni esempi:

- Un combattente che è Ferito ha una penalità di -1, e se è Ferito Grave la penalità sale a -2.
- Se un combattente ha un vantaggio di posizione vi è una penalità per il Personaggio che si trova nella posizione più svantaggiata (di solito -1). Come esempi si possono prendere la luce negli occhi, una posizione più bassa, combattere in ginocchio, etc.
- Per le armi bianche, si confrontino le dimensioni delle armi e degli scudi (Vedasi sezione 4.72, Sistema di Valutazione Danni Obiettivo). Se una delle armi di un combattente è +2 (o più) grande rispetto all'arma dell'avversario, il combattente con l'arma più grande ha un bonus di +1 nella sua Abilità di combattimento. Ad esempio: un guerriero ha una spada a due mani che ha un +4 al danno. Il suo avversario ha uno scudo medio e un coltello: +1 per il danno, +1 per lo scudo, sommati danno +2. In questo caso, chi regge la spada a due mani ha un bonus di +1 nell'abilità appropriata, dal momento che i modificatori delle sue armi superano di +2 quelli del coltello del suo avversario.
- Mirare ad una definita parte del corpo (come un occhio o una mano) non solo richiede un risultato minimo di Buono o Ottimo per colpire, ma comporta anche una penalità di -1 al livello del Tratto Caratteriale richiesto per l'azione. Se un risultato di Ottimo è richiesto, e chi colpisce ottiene un risultato di Buono ma vince lo stesso il Confronto, egli si colpisce, ma non dove aveva mirato.
- Un guerriero può essere benedetto (+1 o meglio) o maledetto (-1 o peggio).
- Un attacco totale, di tipo berserk, comporta un bonus di +1 nel colpire. Tuttavia, se l'attaccante pareggia o perde il Confronto, l'altro combattente non solo vince, ma ottiene un +2 al danno. (Da applicarsi solo nel caso delle armi bianche)
- Una posizione di difesa totale comporta un bonus di +2, ma in questo caso chi difende non può fare danno al proprio avversario a meno che questi non ottenga un risultato negativo critico.
- Come regola opzionale, una azione di Difesa Totale e un tiro riuscito su Percezione o Tattica possono comportare un bonus per quanto riguarda il Round successivo. In questo caso, il combattente si concede alcuni secondi di tempo per valutare la situazione e manovrare per sfruttare un eventuale vantaggio datogli dal terreno o dalle condizioni circostanti. Simili sottigliezze sono possibili e incoraggiate - resistere un Round in una posizione di Difesa Totale può permettere al difensore di tentare una manovra acrobatica durante il Round successivo senza rischiare di essere colpito, ad esempio.

#### 4.63 Tattiche Offensive e Difensive.

Questa regola opzionale aggiunge un poco di tattica al Combattimento, aumentando solo di poco la complessità generale. Questa opzione rimpiazza la Difesa Totale e l'Attacco Totale visti prima, e introduce il fatto che due combattenti possono essere feriti nello stesso Round di Combattimento.

Prima di ogni Round, un combattente può scegliere di impostare la sua postura come offensiva o come difensiva. Tale posizione accrescerà il valore dell'abilità di Combattimento associata di una certa quantità e solo in un aspetto del combattimento (difesa o attacco), e diminuirà allo stesso modo il valore dello stesso Tratto Caratteriale per quanto riguarda l'altro aspetto del Combattimento. Ci sono cinque posizioni di base, descritte dalla tabella a fianco:

In ogni Round di Combattimento, un giocatore sceglie segretamente una posizione scegliendo un dado negativo posizionato a 1 o 2 (posizione difensiva) o un dado positivo posizionato a 1 o 2 (posizione offensiva) oppure entrambi i dadi (posizione normale). Entrambe le parti rivelano le loro scelte alla controparte scoprendo simultaneamente i dadi.

Successivamente, ogni parte esegue un singolo Confronto. Il risultato è applicato sia alla difesa che all'attacco, e questo porterà a risultati diversi in attacco e difesa se una postura diversa da quella normale è stata scelta. Quindi, l'attacco di ogni combattente è compensato dalla difesa dell'altro.

Ad esempio, un guerriero con una Buona Abilità di Spada sceglie di avere +1 in attacco e -1 in difesa per un determinato Round di Combattimento. Il giocatore ottiene questo mostrando la faccia contrassegnata con 1 del dado positivo. Questa scelta significa che il suo attacco con la spada è a Ottimo, ma la sua difesa è a Discreto. Il suo avversario, un Ottimo spadaccino, sceglie la posizione normale - niente bonus nè penalità. Lo spadaccino tira e ottiene -1: un risultato Buono sia per l'attacco che per la difesa. Il guerriero ottiene 0: un risultato Ottimo per l'attacco ma Discreto per la Difesa.

Il guerriero porta quindi a segno il suo attacco (Ottimo contro Buono), ma, dal momento che la sua guardia di attacco aveva lasciato scoperte le sue difese, anche lo spadaccino porta a segno un suo attacco! (Buono contro Discreto). Entrambe le parti sono state colpite, e controllano quanti danni hanno subito. Si veda la Sez. 4.72, Sistema di Determinazione Danni Obiettivo.

#### 4.64 Combattere con più di un avversario.

**Metodo Realistico:** Quando più avversari attaccano un singolo combattente, questi godono di un vantaggio dovuto alla posizione, come minimo. Per riflettere questa situazione, il combattente solitario ha il suo livello di attacco ridotto di -1 per ogni avversario oltre il primo. Il combattente solitario tira una volta sola, e il risultato che ottiene viene poi confrontato con ogni risultato ottenuto dai suoi avversari. Il combattente solitario deve fare meglio di tutti i suoi avversari per avere la possibilità di colpire uno solo di essi. Egli - nel caso colpisca - può infliggere la ferita a un avversario a scelta, ma riceve danni multipli se due o più nemici lo colpiscono.

#### Posture di attacco e relativi bonus

Posizioni Base			
-2	Att.	-2	Dif.
-1	Att.	-1	Dif.
0	Att.	0	Dif.
1	Att.	1	Dif.
2	Att.	2	Dif.

**Metodo “Epico”:** In questo genere di avventure si trova spesso il Personaggio eroico che fronteggia orde di nemici infuriati. Detto questo, il Master può decidere di ridurre la penalità a -1 per ogni due nemici da fronteggiare, anziché -1 per nemico. Oppure, il Master può assegnare ad ogni componente dell’Orda il livello di Scarso in Abilità di combattimento e Scarso per quanto riguarda la Resistenza ai Danni. E’ anche possibile permettere al personaggio di esibirsi in colpi “a spazzata” che falciano più di un avversario. Ovviamente, questo riduce il danno inflitto ad un singolo avversario. Nel caso di colpi “a spazzata” il danno inflitto ad un singolo avversario viene ridotto di -1.

**Entrambi i metodi:** il Master può permettere che, un Personaggio che pareggi con un avversario, ma che ottenga un punteggio di due livelli migliore di un altro avversario, colpisca quest’ultimo e non venga colpito dal primo.

*Esempio: Paco sta affrontando tre avversari, che hanno ottenuto un risultato di Ottimo, Buono e Mediocre. Paco ottiene un Ottimo risultato, e pareggia con il migliore dei tre. Il Master gli permette quindi di colpire l’avversario che ha ottenuto Mediocre (dal momento che il suo Grado di Confronto è di -3) e di non essere colpito dall’avversario che ha ottenuto Ottimo.*

Ovviamente, un guerriero ben corazzato che deve affrontare degli avversari deboli può scegliere di concentrarsi su di un singolo avversario e lasciare che gli altri tentino di trapassare la sua armatura, ovvero non difendersi per niente contro gli altri avversari. In questo caso, ogni avversario deve ottenere Mediocre o meno contro una Azione Semplice di difficoltà Mediocre per colpire il singolo combattente. (A differenza di quanto stabilito nella sezione 4.62, Sistema di Combattimento Obiettivo, che stabilisce che il livello per questo genere di azioni sia Scarso, e non Mediocre. Si è scelto di elevare il livello a Mediocre dal momento che i combattenti possono interferire tra di loro quando attaccano un singolo bersaglio. Questo modo di procedere è storicamente accurato. Si pensi ai Cavalieri che affrontavano orde di contadini in rivolta, ad esempio.)

Vi è un limite al numero di avversari che possono attaccare un singolo individuo. Sei è il numero massimo in condizioni pressoché ideali (come i lupi che attaccano un singolo avversario armato di lancia), mentre solo tre o quattro possono attaccare in contemporanea se vengono usate armi o arti marziali. Se il combattente singolo si trova a bloccare l’entrata di una porta, solo uno o due avversari possono colpirlo.

Quando molti Personaggi Non Giocanti circondano un Personaggio solitario, il Master può scegliere di tirare una volta per tutti i Personaggi Non giocanti piuttosto che tirare per ognuno di essi. il Personaggio solitario subisce sempre la penalità di -1 al tiro, ma il tiro del Master viene spostato di un grado verso lo zero. Ad esempio, se il Master ottiene un Grado di Confronto di +4, il risultato effettivo diventa di +3. Uno zero rimane e resta zero.

Ad esempio, tre pirati Personaggi Non giocanti, completi con bende, tatuaggi, orecchini, cicatrici e pessimi caratteri, stanno attaccando il Tucker, un baldo Personaggio. I pirati (rispettivamente John, Mark e Paul) hanno rispettivamente Discreto, Buono e Mediocre nelle loro Abilità di Combattimento. Tucker è un Superbo Spadaccino, ma ha una penalità di -2 dal momento che si trova a fronteggiare tre avversari. Ergo, la sua Abilità di Spadaccino è ridotta a Buono per questo

combattimento. Il Master, per velocizzare le cose, vuole tirare una volta sola per i tre pirati, anzichè fare tre tiri separati.

Nel primo round il Master ottiene +2, che diventa +1 (si avvicina allo zero) e i Pirati hanno ottenuto Buono, Ottimo e Discreto rispettivamente. Se Tucker ottiene Ottimo, uguagliando il miglior risultato dei pirati, il risultato è un nulla di fatto (nessuno viene ferito da ambo le parti, a meno che non si usi la regola opzionale vista nell'esempio con Paco). Tuttavia, se Tucker ottiene un risultato Superbo, egli può colpire un pirata a scelta rimanendo illeso. Se invece il povero Tucker ottiene un Discreto, sia John che Mark lo colpiscono. Questa procedura viene ripetuta ogni Round di Combattimento.

In alternativa, il Master potrebbe usare il metodo di 1d6 visto nella sezione 4.5, Confronti.

#### **4.65 Combattimento a Distanza - Sistema Obiettivo.**

Il Combattimento a Distanza può essere considerato come un Confronto o, in certe situazioni, come una azione normale.

Se il bersaglio non è a conoscenza dell'assalto, l'attaccante tira come se l'attacco fosse una Azione Semplice - il Master fissa la Difficoltà basandosi sulla distanza, sulla luce, sulla posizione, etc. Il Master non deve modificare direttamente il livello di Abilità d'attacco dell'attaccante, ma deve limitarsi ad impostare la Difficoltà. Solo l'uso di strumenti tipo mirini laser può modificare il livello di Abilità.

Se chi difende si rende conto dell'attacco, l'azione viene gestita come un Confronto: l'Abilità dell'attaccante nell'uso di una determinata arma a raggio viene confrontata contro l'Abilità di difesa di chi difende (anche qui un livello di Difficoltà basato sulla luce, sulla posizione, etc. viene stabilito dal Master, e tale Difficoltà costituisce il tiro minimo per colpire). Il tiro di difesa dovrebbe essere effettuato utilizzando come Tratto Caratteriale l'Abilità Evitare, oppure l'Attributo Agilità, o qualcosa di simile.

Se l'arma a raggio viene lanciata, non vengono applicati modificatori al tiro difensivo. Tuttavia, un'arma dotata di un qualche tipo di propulsione, tipo arco e freccia, pistole, laser, è molto più difficile da evitare e dà luogo ad un modificatore negativo di -2 o -3.

Ovviamente, il difensore può rinunciare ad evitare, ma attaccare a sua volta. In questo caso l'azione viene considerata Semplice, e determinare il livello di Difficoltà è quanto viene richiesto per colpire. Il Master può fare in modo che queste azioni siano simultanee.

Esempio: Nevada Slim e El Paso Hombre si stanno affrontando in un duello. Entrambi sono all'aperto, in piena luce del sole e non vi sono ripari, quindi non vi sono Difficoltà dovute alla luce o alla posizione. Il raggio di Combattimento è uguale per entrambi - il Master determina che per colpire occorre un risultato di Discreto o meglio. Slim ottiene Scarso, e Hombre ottiene Mediocre. la pallottola di quest'ultimo è passata più vicino al bersaglio di quella del rivale, ma entrambi hanno mancato il bersaglio dal momento che nessuno ha fatto uguale o meglio del livello di Difficoltà richiesto.

Altro esempio: Guglielmo lo Scarlatto lancia una freccia con un arco lungo a Riccardo, l'uomo dello Sceriffo, che ha una balestra. Riccardo sa che Guglielmo è in zona, perchè l'uomo vicino a lui è stato appena colpito da una freccia. Riccardo è in piena luce e all'aperto, così il solo aspetto di cui Guglielmo si deve preoccupare è la distanza di tiro. Il Master stabilisce che un tiro Mediocre è sufficiente per colpire, data la breve distanza. Dal punto di vista di Riccardo, vi è il fatto che Guglielmo è parzialmente nascosto dietro una capanna e nascosto da dei cespugli, così che anche alla luce è difficile vederlo. Per questo, il Master stabilisce che Riccardo deve fare Buono o meglio per colpire. Entrambi tirano. Riccardo ottiene Discreto, e manca. Guglielmo ottiene Mediocre, e colpisce anche se il suo tiro è stato oggettivamente peggiore di quello di Riccardo.

In entrambi gli esempi, i difensori hanno scelto di non difendersi e di attaccare a loro volta. Ogni combattente, semplicemente deve ottenere un livello pari o superiore alla Difficoltà richiesta. Con queste condizioni di base, è possibile che entrambi i contendenti riescano a colpirsi a vicenda. Se il tiro di Riccardo avesse avuto successo, ogni parte avrebbe colpito l'altra. Le pistole e tutte le armi che non si basano sulla forza fisica dovrebbero essere classificate in base al danno che fanno all'inizio di ogni campagna. Nessuna lista viene qui fornita, ma come linea generale si consideri che una pistola media ha un bonus di +2/+3, mentre una derringer potrebbe dare un bonus di +1 se non 0. Armi a due mani molto potenti (mitra e similari) potrebbero dare un +5, mentre i bazookas e le armi anticarro addirittura +10. Le armi laser della fantascienza potrebbero infliggere lo stesso ammontare di danni, oppure potrebbero essere progettate per catturare le persone senza far loro del male.

## 4.7 Danni e Guarigione

Due sistemi di computo dei danni sono presentati ad uso dei Master: il Sistema di Valutazione Danni Soggettivo e il Sistema di Valutazione Danni Obiettivo. Il Sistema di Valutazione Danni Soggettivo è più semplice da imparare e da usare, ma è meno definito dell'altro.

In ogni sistema, il danno che un personaggio può subire viene descritto da sei gradi di gravità, che sono i seguenti:

- **Ferita di striscio:** nessun effetto sul Personaggio, eccetto quello di creargli tensione. Nel Sistema di Valutazione Danni Obiettivo, un grado di Ferita Da Striscio seguito da una successiva ferita, può portare il personaggio a trovarsi nello stato di Ferito. (questo effetto è opzionale nel Sistema di Valutazione Danni Soggettivo).
- **Ferito:** Il Personaggio ha subito abbastanza danni da rallentarlo un poco nelle sue azioni: -1 a tutti i suoi Tratti Caratteriali che verrebbero logicamente influenzati da una ferita.
- **Ferito Grave:** il Personaggio è ferito gravemente, e ciò causa una penalità di -2 in tutti quei Tratti Caratteriali che possono venire influenzati da eventuali ferite.
- **Incapacitato:** Il Personaggio è ferito in maniera talmente grave che è incapace di fare alcunchè, se si eccettua il trascinarsi per pochi metri o il pronunciare rantolando un

messaggio importante. Si faccia tirare al Personaggio in questione un tiro su un qualche Tratto Caratteriale di Costituzione con Difficoltà Discreta per fare in modo che questo resti cosciente. Un Master "*mooolto*" indulgente potrebbe concedere ad un personaggio Incapacitato di compiere azioni elaborate del tipo aprire una porta o rubare una gemma....

- **Vicino alla Morte:** il Personaggio non solo non è cosciente, ma morirà in meno di un'ora - se non meno - a meno di aiuto medico immediato. Nessuno recupera da una condizione di Vicino alla Morte con le proprie forze.
- **Morto:** Il Personaggio non ha più nessun motivo per usare le sue cose. Che possano servire agli altri personaggi... (Cinico, NdT!)

Ovviamente, il Master può espandere questi gradi, aggiungendo altri livelli se vi è bisogno.

Il Master può permettere un tiro su Volontà (o simile) con un livello di difficoltà alto per fare in modo che, con un grosso sforzo di volontà, il Personaggio riduca o azzeri le penalità ricevute nel caso egli sia Ferito, Ferito Grave o addirittura Incapacitato.

Alcuni giocatori traggono piacere nel descrivere le ferite ricevute dai personaggi, e spesso le inseriscono nella loro storia personale.

Morte Automatica: A volte non c'è bisogno di tirare il dado: infilare il coltello nella gola di un Personaggio indifeso è un buon esempio. Non vi è bisogno di tiro di dado per determinare il successo di una azione simile, ma il Karma del Master ne risente...

#### 4.71 Sistema di Valutazione Danni Soggettivo.

Quando si usa il Sistema di Valutazione Danni Soggettivo il Master tiene in considerazione tutti i fattori sottostanti, e possibilmente li scrive da qualche parte, di modo da averli sempre sott'occhio in caso di valutazioni di situazione, e annuncia quanti danni ha subito la parte che difende, usando uno dei gradi di valutazione del danno descritti sopra.

- 1) Il Grado di Confronto dell'attacco riuscito: migliore è questo, più alto è probabilmente il danno inflitto. Colpire con un Grado di Confronto di +1 significa che l'attaccante ha colpito quasi per caso, forse dove il difensore era meglio protetto. Colpire con un Grado di Confronto di +3 significa che quasi certamente è stato trovato un buco nell'armatura.
- 2) ) L'Armatura del difensore: coloro che indossano un armatura tendono ad essere feriti in misura minore di chi non indossa armature. Queste possono essere definite con dovizia di particolari e abbondanza di livelli e sfumature, oppure essere classificate semplicemente come Leggere, Medie o Pesanti. Nelle campagne di fantascienza possono essere presenti armature ultraleggere che offrono fattori di protezione ultra-elevati. Le campagne di stile Fantasy spesso includono armature magiche che offrono una protezione ancora più grande, in special modo contro certi tipi di danno.
- 3) La pericolosità dell'arma dell'attaccante: Le armi grandi tendono a causare più danni di quelle piccole; le armi affilate rompono i tessuti cutanei meglio di quelle poco affilate. Le

<b>Bonus dell'Attaccante dovuti all'arma</b>	
Per le armi basate sulla forza umana:	-1
nel caso di nessuna arma, o di una Abilita' di Arti Marziali a livello Mediocre o meno:	0
Piccole armi (coltelli, mazzette, pugni di ferro, etc.)	0
Arti Marziali a Buono o Discreto, nessuna arma.	1
Arti Marziali a Ottimo o Superbo, nessuna arma	1
Armi di dimensioni appena sotto la media (machete, spada corta, mazze, sassi, etc.)	1
Armi di dimensione media (la maggior parte delle spade, ascie, lance, mazze da baseball, archi, etc)	2
Armi grosse (polearm, spada a due mani, ascia da guerra, etc.)	3
Se l'arma e' molto affilata - da aggiungere ai bonus precedenti nel caso di armi da taglio (esempio: coltello +1, spada corta +2, spada normale +3, spada a due mani +4)	1

Se si desiderano dei combattimenti meno mortali, si sottragga 1 da ogni tipo di arma eccetto il bonus dell'arma affilata. Si noti che questa modifica allungherà di molto i combattimenti.

<b>Forza Fisica</b>	<b>Bonus</b>
Superba	3
Ottima	2
Buona	1
Discreta	0
Mediocre	-1
Scarsa	-2
Disastrosa	-3

persone esperte in Karate infliggono più danni di quelle poco esperte.

- 4) La forza del colpo inflitto: Per le armi basate sulla forza umana, come le armi bianche, i pugni, l'arco e le frecce, questa è determinata dalla Forza dell'attaccante: le persone più forti tendono a infliggere danni più pesanti. Nel caso delle pistole, o delle armi laser, o simili, la forza del colpo è relativa alla natura dell'arma: un .38 di solito causa più danni di una .22.
- 5) La quantità di danno fisico che una vittima può sopportare (Robustezza, Massa o Punti Ferita o simili): I Personaggi grossi, robusti e in salute sopportano meglio i danni fisici rispetto ai Personaggi magri e scheletrici, in generale. Le cose si possono ribaltare se il combattimento avviene tra un combattente grosso ma malato e un piccolo - ma sano come un pesce - sfidante.

#### 4.72 Sistema di Valutazione Danni Obiettivo

Questo sistema quantifica i danni subiti in misura più dettagliata rispetto all'altro, ed è abbastanza meccanico nella sua struttura. Il Danno nel suo insieme viene diviso in tre parti: il Danno Base, il Modificatore di Attacco dell'attaccante e il Modificatore di Difesa del difensore. (Esiste un quarto modificatore opzionale, che verrà visto in seguito, detto Tiro Danni)

In questo modo si ha :

**Danno Totale = Danno Base + Modificatore di Attacco - Modificatore di Difesa dell'avversario (+ Tiro Danni).**

Il Danno Base è il Grado di Confronto inflitto dall'attaccante al perdente. Ad esempio, se Lisa ottiene un Ottimo e Joe solo Discreto, Lisa ha colpito Joe per due punti di Danno Base.

Il Modificatore di Attacco è basato su una serie di fattori, che includono la Forza, la Scala e l'arma usata. Per facilità d'uso, dovrebbe essere calcolato per ogni arma prima della creazione dei personaggi e dovrebbe essere aggiornato quando necessario. Il Modificatore di Attacco consiste nella somma di diversi contributi, descritti nello spazio a fianco.

Per la forza del Personaggio si usi la tabella dei bonus relativi alla forza fisica (a fianco)

##### Per la forza dell'Arma:

si aggiungano i bonus relativi alla specifica arma (si veda sempre a fianco)

##### Per la Scala dell'Attaccante:

si aggiunga la scala dell'attaccante relativa alla forza (vedasi la sezione 4.75)

- **Nota:** la Scala di Forza dell'attaccante ha rilevanza solo nelle armi basate sulla forza fisica e per quelle armi da lancio scalate sulla dimensione dell'attaccante, come piccoli bazookas o pistole giganti. Un supereroe di Scala 10 che usa una pistola normale (Scala 0) non deve contare la sua scala nel computo dei danni.

**Esempio di Modificatore di Attacco:** Jeb il Nano ha scala 1 (Sebbene piccolo è solido come la roccia...), Forza Ottima (+2) e usa un'ascia a una mano che infligge +3 di danno. Nella sua



scheda Personaggio, Jeb avrebbe segnato un Modificatore di Attacco di +6.

Il **Modificatore di Difesa** è basato sull'armatura e sulla Scala di Massa del Personaggio, e dovrebbe essere calcolato nella fase di creazione del personaggio e aggiornato quando si cambia l'armatura. Il Modificatore di Difesa è composto anch'esso da diversi contributi:

#### **Per l'armatura:**

si consulti la tabella a fianco. Si noti che uno scudo +2 è molto grosso e ingombrante da trasportare.

Si noti anche che una armatura magica può avere un ulteriore bonus di +1 fino al massimo consentito dal Master.

#### **Per la Scala del difensore:**

Si aggiunga al Modificatore di Difesa la Scala del difensore. Se questo ha una massa diversa da Discreto e un Dono tipo Pelle Dura, bisogna tenerne conto.

Esempio di Modificatore di Difesa: Jeb il Nano è di Scala +1, e indossa un'armatura pesante non di metallo. (+2), ha uno scudo regolare (+1). In questo caso il suo Modificatore di Difesa equivale a +3 senza scudo, +4 con lo scudo.

### **4.721 Tiro Danni Opzionale**

Sebbene il Tiro Danni sia opzionale, si raccomanda l'uso per una serie di buoni motivi. Il primo fra tutti è quello che permette anche a dei con un alto Modificatore di Attacco di fare dei semplici graffi all'avversario, cosa che il Sistema di Valutazione Danni Obiettivo non tiene in acconto. Inoltre, dà la possibilità ai Personaggi mezza cartucce di fare del male ad un avversario grande e grosso. Certo, questa possibilità è remota, ma è meglio che niente.

Prima di tutto si eseguano i calcoli visti in precedenza; il danno così calcolato viene detto Danno Calcolato. L'attaccante successivamente esegue un Tiro Situazionale non basato su alcun Tratto Caratteriale. Il risultato viene sommato al Danno Calcolato per produrre il Danno Finale. Un Danno Finale negativo equivale ad un Danno Finale di 0.

Vi sono tre limitazioni al Tiro Danni:

- 1) Se il Danno Calcolato è positivo allora il Tiro Danni non può eccedere il Danno Calcolato. Ad esempio, se il Danno Calcolato è 2, allora il Tiro Danni non deve eccedere 2.
  - 2) Se il Danno Calcolato è positivo, il Danno Finale non deve essere minore di uno.
  - 3) Se il Danno Calcolato è negativo o zero, il Danno Finale può raggiungere il valore di un punto grazie al Tiro Danni.
- Primo esempio: il Danno Calcolato è -2 ed è il risultato dell'Armatura e della Scala. E' necessario un Tiro Danni di +3 o +4 per infliggere una ferita di 1 punto di danni al difensore.
  - Secondo esempio: Il Danno Calcolato è +2- Un Tiro Danni che vada da +2 a +4 risulterebbe in un Danno Finale di 4 punti, dal momento che il Tiro Danni non deve superare il valore del Danno Calcolato. Un Tiro Danni di 1 risulterebbe in un Danno

#### **Modificatori di difesa dovuti all'armatura**

1,2	Per un buono scudo (da aggiungere ad ogni altro modificatore di armatura)
1	Per le armature leggere e flessibili, non di metallo
2	Per le armature rigide non di metallo
2	Per le armature leggere di metallo
3	Per le armature mediamente pesanti di metallo
4	Per le armature pesanti di metallo
5 o piu'	Per le armature di tipo fantascientifico

Finale di 3 punti, mentre un Tiro Danni di 0 risulterebbe in un Danno Finale di 2 punti. Nel caso che il Tiro Danni abbia un valore negativo, il Danno Finale non può scendere sotto il valore di 1.

Ovviamente, se al Master sta a cuore la semplicità, può ignorare le limitazioni, e permettere al Tiro Danni di assumere qualunque valore i dadi indichino, ovvero da -4 a +4....

#### 4.722 Graffi

Un modo semplice per rappresentare le ferite lievissime (i graffi) in Combattimento è quello di stabilire che ogni Danno Base di +1 può fare al massimo 1 punto di danno, più il valore della Scala. Ovviamente può anche fare 0 punti, a seconda del Modificatore di Difesa dell'avversario. Un graffio può ammontare al massimo a due punti più la Scala, se il Master lo desidera. Oppure la Scala potrebbe essere dimezzata in questo caso, il che significa che la mazzata di un gigante potrebbe sempre fare del male ad un normale umano, ma non al punto da renderlo Incapacitato ma, al limite, di renderlo solamente Ferito.

#### 4.723 Registrare le ferite

Una volta che il Danno Finale è stato determinato, questo viene registrato nell'apposito spazio nella scheda del Personaggio. La scala Ferito Di Striscio... Incapacitato... Vicino alla Morte introdotta nella sezione 4.7, Danni e Guarigione, è usata in questi casi. Tuttavia, ogni punto danni non significa che il Personaggio ferito perde lo stesso numero di gradi di gravità. Invece, i diversi livelli di Resistenza ai Danni equivalgono al seguente ammontare di punti ferita (si veda la tabella a fianco)

**Punti Ferita in rapporto alla Resistenza al Danno**

	S	F	FG	I	VM
Disastr.	1	1	1	1	2
Scarso	2	1	1	2	2
Mediocre	2	2	1	2	2
Discreto	2	2	2	2	2
Buono	3	2	2	3	2
Ottimo	3	3	2	3	2
Superbo	3	3	3	3	2
Leggend.	4	3	3	4	2

Le ferite sono cumulative. Cioè, i primi 2 punti ferita subiti da un Personaggio con Resistenza ai Danni Discreta, contano come Ferite di Striscio, e il successivo Punto Ferita aumenterà la gravità delle ferite a Ferito. Il quinto Punto Ferita farà scattare il livello Ferito Grave, e così via, fino all'11mo punto ferita, che costituirà la morte fisica del personaggio.

Il giocatore deve scrivere in un foglio la progressione delle ferite che un Personaggio subisce, se si usa il Sistema di Valutazione Danni Obiettivo.

La progressione delle ferite descritta sopra contribuisce nella creazione di campagne realistiche. Se si desidera un clima più epico, specialmente nel caso di scenari senza magie o cure fantascientifiche, si aggiunga un ulteriore punto Ferita nei livelli di Striscio e Ferito. Nel caso di una campagna di stile epico, si aggiungano 2 punti ferit nei livelli di Striscio e Ferito. Questo significa che le singole ferite, quando si accumulano, non degenerano così velocemente in Ferite e Ferite Gravi, che rallentano - se non bloccano - il personaggio.

#### 4.73 Soglia del Danno

La Soglia del Danno è il limite massimo di ferite che possono essere inflitte ad un singolo Personaggio con un singolo colpo. Questa è una regola opzionale, raccomandata per tutte quelle campagne e per tutti quegli scenari che prevedono un minimo di epica ed eroismo. La Soglia del Danno previene la morte accidentale del Personaggio, la quale, nella maggior parte delle campagne, non dovrebbe mai accadere a meno che il Personaggio

non decida di sacrificarsi coscientemente o assuma comportamenti talmente stupidi tali da meritargli la morte. Il concetto di Soglia del Danno può essere implementato in diversi modi:

Un metodo è quello di stabilire semplicemente che un Personaggio medio non può subire più di tre livelli di gravità di ferita in una botta sola durante una fase di combattimento ordinario. Ad esempio, un Personaggio non ancora ferito, potrebbe diventare Ferito di Striscio, Ferito o Ferito Grave, ma ogni punto extra oltre quei livelli sarebbe considerato perso. Un Personaggio Ferito potrebbe passare direttamente, come conseguenza di un violento attacco, da Ferito a Vicino alla Morte, ma non essere ucciso tutto d'un colpo.

Il Master potrebbe calcolare la Soglia del Danno in base alla Resistenza ai Danni dei singoli Personaggi. Ad esempio, i Personaggi con una Resistenza ai Danni Ottima o Superba potrebbero subire al massimo due Livelli di Ferita alla volta. Allo stesso modo, Personaggi con una Scarsa o Disastrosa Resistenza ai Danni potrebbero subire quattro Livelli di Ferita alla volta.

Un altro modo di gestire una Soglia del Danno è quello di introdurre la regola che un Personaggio non può essere ferito a livello Vicino alla Morte se non ha iniziato il Round di Combattimento con il Livello di Ferita già a Ferito Grave. Questo tipo di Soglia del Danno potrebbe trovarsi tra Incapacitato e Vicino alla Morte... Oppure potrebbe essere possibile definire due distinte Soglie del Danno, se così si desidera. Questo sistema è piuttosto semplice da gestire, ma non è per niente realistico. Comunque, anche il concetto di Soglia del Danno non è realistico: esiste solo per fare in modo che i Personaggi siano più eroici del normale.

La regola della "Morte Automatica" vista nella sezione 4.7, Danni e Guarigione, ha la precedenza rispetto alla Soglia del Danno. Si noti che la "Morte Automatica" può essere definita dal Master di modo da includere cose tipo essere colpiti dalla mazza di un gigante, il che non entra di certo nella categoria "combattimento ordinario". Essere colpiti da una raffica di proiettili potrebbe essere considerato combattimento ordinario, ma potrebbe essere esentato dalla regola della Soglia del Danno.

Un Master indulgente al quale interessa poco il realismo potrebbe applicare la regola della Soglia del Danno ai Personaggi ma non ai Personaggi Non giocanti.

Forse il modo migliore per prevenire la morte prematura di un Personaggio è quello di permettergli di spendere un Punto Fudge (vedasi sezione 2.36) per convertire una ferita mortale in una semplice ferita seria.

#### **4.74 Esempio di Combattimento e uso del Sistema di Valutazione Danni Obiettivo**

Questo esempio è una dimostrazione del Sistema di Valutazione Danni Obiettivo, incluso anche il Tiro Danni.

I due oppositori sono guerrieri medievali, Snorri e Brynhild. Il combattimento avviene in una osteria, la quale si è rapidamente svuotata quando gli avventori hanno visto che aria tirava. Nessuno ha notato che il figlio dell'oste aveva lasciato la sala molto prima, quando il bellicoso Snorri aveva iniziato a lanciare

<b>Snorri</b>	
Forza	Buono, +1
Arma	Spada Magica (+2 per la dimensione, +1 per il filo e +1 per la magia =+4)
Res. ai Danni	Buono
Armatura	Pesante di Pelle (+2) e nessun scudo
Mod. di Attacco	5
Mod. di Difesa	2
<b>Brynhild</b>	
Forza	Ottimo, +2
Arma	Ascia (+2 per la dimensione, +1 per il filo = +3)
Res. ai Danni	Discreto
Armatura	Pesante di Pelle (+2) e scudo normale (+1)
Mod. di Attacco	5
Mod. di Difesa	3

insulti all'orgoglioso Brynhild. Entrambi i combattenti sono umani (Scale 0), così il fattore Scala in questo caso non viene tenuto in considerazione.

Nel primo Round, Snorri ottiene un Ottimo nella sua Abilità dell'Arma. Dal momento che Brynhild ottiene solamente Discreto, Snorri ha un Grado di Confronto di 2, che equivale al suo Danno Base per questo Round di Combattimento. Successivamente al Danno Base viene sommato il Modificatore di Attacco di Snorri, e viene sottratto il Modificatore di Difesa di Brynhild. In totale si ha  $2+5-3 = 4$ .

Il Master richiede un Tiro Danni, e Snorri ottiene un -4, ovvero il peggior risultato possibile. Questo porterebbe il Danno Finale a 0, ma vi è il limite che impone che un Danno Calcolato positivo risulti sempre in un Danno Finale almeno pari a uno, come in questo caso. Ergo, Snorri infligge 1 Punto Ferita.

Dal momento che la Resistenza ai Danni di Brynhild è discreta, egli può ricevere due punti ferita ed essere considerato Ferito di Striscio. il Master segna un Punto Ferita e passa alla gestione del secondo Round.

Nel secondo Round, entrambi i combattenti ottengono Buono, ovvero un nulla di fatto. Il Master descrive la situazione come uno scambio di colpi andati a vuoto.

Nel terzo Round, Snorri ottiene un Ottimo e Brynhild solo Buono - Snorri ha colpito ancora! il Danno Base è uguale a 1, e il suo Modificatore di Attacco di +5 lo porta a +6, mentre il Modificatore di Difesa di Brynhild porta il Danno Finale a +3. Il giocatore di Snorri tira il Tiro Danni, e ottiene +1: egli infligge 4 punti danno a Brynhild!

Il Master segna quattro punti di danno subiti da Brynhild: uno di questi ha usato l'ultima casella di "Ferito di Striscio", due hanno usato entrambi i punti di "Ferito" e uno usa un punto di "Ferito Grave". Brynhild è ora Ferito Grave, e questo implica una penalità di -2 in tutte le sue Abilità collegate al combattimento: Brynhild ora ha la sua Abilità di combattimento con ascia a Mediocre.

Nel quarto Round, Snorri decide di farla finita con il malconcio Brynhild in un colpo solo. Snorri decide un Attacco Totale, il che gli dà un +1 in attacco e +1 al danno se riesce a colpire. Brynhild invece decide di attendere un vantaggio situazionale: decide di assumere una posizione di Difesa Totale, sperando, oltre che a resistere, di individuare un punto debole in Snorri e approfittarne nel Round successivo. Brynhild ha un +2 in questo turno, ma non può colpire Snorri se vince. Snorri ottiene un risultato Ottimo, indipendentemente dal suo bonus di +1, ma anche Brynhild ottiene Ottimo! In un caso "normale", Snorri avrebbe perso il Round di Combattimento, dal momento che chi sceglie l'Attacco Totale perde in caso di parità., ma la posizione di difesa totale di Brynhild significa che quest'ultimo ha deciso di difendersi dall'attacco di Snorri senza fare nient'altro.

Nel quinto Round, il Master concede a Brynhild un atteso bonus di +1 per aver notato una pozzanghera nel pavimento dovuta alla birra rovesciata. Dal momento che Brynhild non ha perso il Round precedente, è riuscito a fare in modo che Snorri ora si trovi nella pozza: la sua Abilità di Combattimento in questo Round è a -1. Snorri decide di combattere alla solita maniera, e attacca a Buono, questa volta. Brynhild, ferito e disperato, decide questa volta di buttarsi in un Attacco Totale: ha un bonus di +1

all'attacco, il che porta la sua Abilità a Discreto dal suo stato attuale di Mediocre. Brynhild ottiene Ottimo, mentre Snorri ottiene solo un Buono. Brynhild vince questo Round.

Dal momento che Brynhild era nella posizione di Attacco Totale, ottiene un bonus di +1 al danno. Il suo Danno Base è di 2. Sommando il Modificatore di Attacco di +5 ottiene 7, e sottraendo il Modificatore di Difesa di Snorri (+2) ottiene +5. Il Master ottiene, facendo un Tiro Danni, 0 e quindi Snorri subisce 5 punti ferita. Dal momento che la sua Resistenza ai Danni è Buona, questo vuol dire tre punti calcolati come Ferita di Striscio, e due come Ferita. Snorri ora è Ferito, e ha una penalità di -1 nelle sue azioni.

A questo punto il combattimento è interrotto dalle guardie cittadine, che sono state allertate dal figlio dell'oste. Snorri e Brynhild vengono trasportati in celle separate, probabilmente felici di uscire da quello che oramai era diventato un duello mortale...

#### 4.75 Scala Non Umana in Combattimento

In poche parole, la Scala della Forza dell'attaccante viene sommata al Modificatore di Attacco, mentre la Scala della Massa del difensore viene sommata al suo Modificatore di Difesa. Una volta che il Danno Base è stato determinato nella solita maniera, ad essi viene sommato il Modificatore di Attacco e viene sottratto il Modificatore di Difesa del difensore. Nel caso che il Modificatore di Difesa sia negativo, allora la sottrazione diventa in realtà una somma.

A parte questo, si seguono le regole normali già viste in precedenza.

Tuttavia, per Personaggio molto piccolo la probabilità di ferire un Personaggio molto grosso usando questo sistema è molto bassa. Il Master può permettere che almeno un punto o due di danno penetri l'armatura dell'avversario grosso se il Personaggio piccolo ottiene un risultato notevole (Ottimo o meglio...?) Oppure si possono considerare le frecce o le lance intinte nel veleno: il Personaggio piccolo può mirare alle giunture dell'armatura e deve solamente colpire la pelle per iniettare il veleno.

Questo sistema considera la Scala come un tipo di armatura, il che non è molto accurato. In realtà, un piccolo avversario può sì lavorarsi lentamente un grosso combattente, ma, comparata alla Scala, ogni ferita è troppo minuscola perché si faccia sentire. Per riflettere questo stato in termini di gioco, si consideri ogni ferita come un punto singolo, e per ogni tot ferite, dove tot equivale alla Scala dell'avversario, quest'ultimo subisce un Punto Ferita.

Vi sono anche armi "Distruttrici di Scala", come gli arpioni per balene e i fucili per elefanti. Queste armi non infliggono un danno eccessivo (in termini di gioco, ovviamente) ma semplicemente dimezzano la scala oppure la ignorano del tutto. Ovviamente, se usate su degli esseri umani, queste armi godrebbero di un modificatore danni "esagerato".....

Negli esempi presentati a lato, la Forza e la Massa hanno la stessa Scala, ovvero non sono classificate su Scale separate e si assume che il Master non usi la regola sul Tiro Danni opzionale, che potrebbe variare significativamente i danni inflitti in questi tre esempi di combattimenti.

### Esempio di combattimento fra esseri di scale diverse

#### Primo Esempio

Wilbur, un cavaliere umano con una spada, sta attaccando un drago. Il Modificatore di Attacco di Wilbur è un rispettabile +6 (Forza +2, Spada a 2 mani +4, Scala 0) mentre il Modificatore di Difesa del drago è +8 (Scala +6, Pelle Dura +2).

Se Wilbur colpisce il drago con un Grado di Confronto di +3, ottiene 9 punti di danno. Questo sarebbe un colpo molto duro per un umano, perfino per un umano che indossasse un'armatura, ma questo non è il caso. Il drago subisce solo un Punto Ferita dal momento che il suo Modificatore di Difesa è 8 ( $9-8 = 1$ ). Il Master segna un Punto Ferita per il drago, il quale è ora Ferito di Striscio. Dal momento che la Resistenza ai Danni del drago è Discreta, il che vuol dire che può subire 2 Punti Ferita ed essere solo Ferito Di Striscio, Wilbur dovrà infliggere altri due Punti Ferita prima di ferire il drago. Egli potrà aver bisogno di aiuto oppure dovrà ricorrere alla sua spada magica!

#### Secondo Esempio

Sheba, una amazzona, ha appena dato una sonora pedata a McMurtree, un minuscolo folletto.

Sheba ha un Modificatore di Attacco di +1 (Forza +0, Combattimento a Mani Nude Ottimo = +1, Scala 0) mentre McMurtree ha un Modificatore di Difesa di -3 (Scala -4, armatura leggera di pelle +1).

Se Sheba vince il primo Round di Combattimento con un Grado di Confronto di +1 aggiunge il suo Modificatore di Attacco per un totale di +2. Dal momento però che il Modificatore di Difesa di McMurtree è negativo, il Danno Totale è  $2 - (-3) = 2+3 = 5$  Punti Ferita. Dal momento che la Resistenza ai Danni di McMurtree è Discreta, egli subisce 2 Punti Ferita come Striscio, 2 Punti Ferita come Ferito e 1 Punto Ferita come Ferito Grave. Le sue Abilità di combattimento sono ridotte di -2 ed è in grave pericolo nel caso che Sheba colpisca ancora. (segue nella successiva)

### Terzo Esempio

L'amico di McMurtree, Fionn, tenta di colpire la caviglia di Sheba con il suo Shillelagh (bastone di quercia dei folletti irlandesi).

Il suo Modificatore di Attacco di Fionn è -1 (Forza +1, Shillelagh +2, non affilato, e Scala -4). Il Modificatore di Difesa di Sheba è +2 (Armatura di pelle +2, Scala 0).

Se Fionn vince di +3, aggiunge il suo Modificatore di Attacco di -1 e ottiene un danno totale di +2, il che purtroppo equivale al Modificatore di Difesa di Sheba, cosicché ella non subisce danno alcuno da un altresì eccellente colpo.

Fionn dovrà pensare a qualche strategia, velocemente. Fortunatamente per lui, egli conosce un poco di magia, e se riuscirà ad evitare il successivo calcio di Sheba, ella imparerà nel modo più duro perché è meglio non inimicarsi la Gente Piccola...

## 4.76 Trattenere il pugno e Danno da K.O.

Sia che nel Sistema di Valutazione Danni Obiettivo che nel Sistema di Valutazione Danni Soggettivo, un giocatore può fare in modo che il proprio Personaggio infligga un danno ridotto nel caso che colpisca in un qualsiasi combattimento. Questo avviene nei duelli d'onore, dove di solito vince chi sparge il "primo sangue", e uccidere il proprio avversario può comportare una condanna per omicidio. Questa procedura viene indicata come "Trattenere il pugno", anche se si sta usando una spada.

Per trattenere il pugno, il Personaggio deve annunciare il massimo danno che ha intenzione di infliggere quando colpisce. Uno spadaccino può dichiarare che desidera infliggere al massimo un danno, ad esempio. In questo caso, anche se vince il Confronto di 8, e ha un bonus di +3 nella spada, infligge solo un punto di danno.

Allo stesso modo, un giocatore può dichiarare che il suo Personaggio desidera mettere fuori combattimento (KO) un avversario anziché ucciderlo. In questo caso i livelli Ferito e Ferito Grave contano come ulteriori livelli di Ferita di Striscio. Occorre portare l'avversario ad Incapacitato per metterlo al tappeto, ma non vi sono penalità nelle Abilità se quest'ultimo si trova come ferite a Ferito e Ferito Grave, dal momento che queste vengono considerate come Ferite Di Striscio. Un Personaggio messo KO non ha bisogno di cure mediche specifiche per rimettersi in piedi - ha bisogno solo di un po' di tempo. Solo un Master molto severo (e molto stronzo, NdT!) tirerebbe per verificare la possibilità di un danno cerebrale.

Alternativamente, il Master può decidere che un colpo alla testa a livello Buono o meglio mandi automaticamente KO qualcuno. In un Confronto, per mettere a segno il colpo occorrere anche vincere il Round di Combattimento, ovviamente.

## 4.77 Guarigione

La guarigione di un Personaggio si ottiene attraverso l'uso di Abilità mediche appropriate o di un Potere Supernormale appropriato. Una Ferita di Striscio è troppo insignificante per richiedere un Tiro di guarigione (anche se potrebbe richiedere un bacio per lenire il dolore...). Un risultato di Buono in una Abilità medica cura tutte le ferite di livello Ferito. Un risultato di Ottimo fa lo stesso con le Ferite Gravi, e un risultato di Superbo rimette in piedi un Personaggio incapacitato.

Altrimenti, le ferite guariscono da sole al passo di un Livello di Ferita per settimana di riposo. Cioè, dopo una settimana di riposo assoluto un Personaggio Incapacitato diventa Ferito Grave, uno Ferito Grave diventa Ferito e così via. (per quanto riguarda il tempo di guarigione delle Ferite di Striscio, questo è lasciato al Master. Possono sparire a combattimento finito oppure possono farsi sentire per un giorno o due..)

Il Master può anche richiedere un tiro contro un Attributo tipo la Costituzione: Discreto per le Ferite, Buono per le Ferite Gravi ed Ottimo per le ferite Incapacitanti. Fallire questo tiro implica un rallentamento del processo di guarigione. Qualcuno che si trovi Vicino alla Morte potrebbe aver bisogno di molto tempo per rimettersi, anche se vengono usati rimedi magici o ad alta tecnologia.

La guarigione, dal punto di vista del realismo richiede tempo. Il successo di un tiro contro una Abilità medica assicura la guarigione del Personaggio, ma implica anche che questo si riposi a dovere. Il tempo di riposo dipende dal livello tecnologico dell'ambientazione, ed è a discrezione del Master. Un livello di ferite per giorno è un tempo estremamente veloce, ma può essere appropriato per una campagna di stile epico, ad esempio. La possibilità che una vecchia ferita si riapra o meno durante una sessione di intensa attività fisica è lasciata al Master...

## 4.8 Risultati Critici

I Risultati Critici sono una regola opzionale per quei Master che apprezzano la cosa. Un tiro naturale di +4 può essere considerato un Successo Critico - il Personaggio ha fatto quella cosa eccezionalmente bene, e il Master può assegnargli un bonus speciale - mentre un -4 naturale è un Fallimento Critico, e il personaggio ha fatto quella cosa nel peggior modo possibile in quella data situazione.

Si noti che raggiungere il +/-4 coi modificatori non viene contato come un Risultato Critico, anche se, effettivamente, il Personaggio ha fatto quella data azione eccezionalmente bene o male. Quando si ottiene un Risultato Critico naturale, il Master può ignorare quale risultato si otterrebbe coi modificatori, e trattare il risultato come un automatico Oltre Superbo o Peggio che Disastroso.

Oppure, se il personaggio ha ottenuto un risultato superiore di quattro livelli alla Difficoltà dell'azione, il risultato è un Risultato Critico positivo. Nel caso contrario, ovvero quattro livelli sotto, il risultato è un Risultato Critico negativo.

Un Risultato Critico negativo in combattimento può significare molte cose: un Personaggio inciampa, cade o lascia la sua arma, oppure è stordito, etc... Il Master deve essere creativo in questi casi, ma non uccidere il Personaggio tutto d'un colpo.

Il Master può anche crearsi una tabella dei suoi Risultati Critici, da usarsi quando viene richiesta. Questa è una maniera semplice di aggiungere dettaglio al sistema di gioco senza per questo complicarlo.

## 4.9 Reazioni dei Personaggi Non Giocanti

Alcune volte un Personaggio Non Giocante ha una data reazione verso un Personaggio. Forse il Personaggio Non Giocante è nemico del Personaggio in questione, oppure è stato da questo salvato e allora gli deve la vita. Ma ci sono molti casi dove un Personaggio Non Giocante non ha una reazione ben definita verso un Personaggio. Quando ad esempio un Personaggio cerca delle informazioni, le cose potrebbero andare liscie oppure potrebbero andare male. Negoziare con uno straniero deve essere sempre un'incognita per i Giocatori - così come lo deve essere per il anche per il Master!

Quando si trova in dubbio, il Master dovrebbe segretamente fare un tiro situazionale. Se un Personaggio ha un Tratto Caratteriale che potrebbe influire sulle reazioni del Personaggio Non Giocante, il Master dovrebbe imporre un bonus o una penalità appropriata. Esempi di Trattati Caratteriali di questo tipo includono la Bellezza, l'Apparenza Fisica, il Carisma, lo Status Sociale, o abitudini tipo dita nel naso, linguaggio scurrile, etc... Il Tiro di

Reazione può essere modificato anche da circostanza quali corruzione, la natura dei Personaggi Non Giocanti (amichevole o meno), la vicinanza del capo dei Personaggi Non Giocanti, dal comportamento dei Personaggi, etc...

Più alto sarà il risultato del tiro di reazione, migliori saranno le reazioni dei Personaggi Non Giocanti. Se il risultato sarà Discreto, i Personaggi Non Giocanti potranno essere sì d'aiuto, ma non troppo. Un risultato di Mediocre non porterà aiuto alcuno, mentre con un Buono (o meglio) i Personaggi Non Giocanti reagiranno bene e daranno tutto l'aiuto del caso.

Esempio: Nathaniel cerca alcune informazioni sul duca locale, sospettato di corruzione. Egli ha notato che la gente è riluttante a parlare del duca agli stranieri. Nathaniel decide di tentare con una giovane venditrice di verdure al mercato. Nathaniel è di aspetto normale (0) ma ha del carisma: +1 al tiro come bonus. Egli parla del più e del meno per un poco, e poi inizia a parlare del duca. Il Master decide che questa tattica gli frutta un ulteriore +1 al tiro come bonus. Tuttavia, la situazione impone una penalità di -2 per qualunque discorso riguardante il duca. Questo elimina i bonus di Nathaniel. Il Master tira in segreto, e ottiene un Discreto. La giovane si fa scappare qualche informazione utile prima di rendersi conto di quello che ha detto. A quel punto si zittisce, ma Nathaniel incomincia a parlare del tempo, facendo svanire eventuali sospetti. Successivamente egli se ne va, per tentare la fortuna da qualche altra parte.



# Sviluppo del personaggio

---

**D**opo aver giocato alcune avventure, i giocatori vorranno che i loro personaggi progrediscano nelle loro Abilità. A questo punto i limiti naturali imposti dal Master possono essere superati dal momento che il personaggio “cresce” e sviluppa una sua vita. Vi sono due modi di gestire lo sviluppo del personaggio, o la sua “esperienza”, come spesso viene chiamata.

## 5.1 Sistema di Sviluppo Soggettivo

Quando il giocatore sente che il personaggio ha fatto abbastanza per meritarsi un avanzamento di grado in alcuni Tratti Caratteriali (e sente che ha interpretato il personaggio bene) chiede al Master se può innalzare il livello di uno o più Tratti Caratteriali. un Tratto Caratteriale può essere aumentato solo di un livello alla volta, ad esempio, da Buono a Ottimo. Un Tratto Caratteriale deve essere usato molto di più per poter portare il suo livello da Buono a Ottimo di quanto debba essere usato per portarlo da Discreto a Buono, e così via. Inoltre, le Abilità dovrebbero essere molto più facili da migliorare degli Attributi.

Allo stesso modo, il Master può semplicemente ricompensare un giocatore migliorando un dato Tratto Caratteriale, in particolare quello che sente essere stato sfruttato al meglio durante le passate sessioni di gioco. In questi casi non vi è mai la contemporanea riduzione di livello di un altro Tratto Caratteriale: questa è la fase dello sviluppo del personaggio, non la sua creazione.

## 5.2 Sistema di Sviluppo Obiettivo

In questo sistema, il Master può assegnare dei Punti Esperienza che possono essere usati dal giocatore per comprare i livelli necessari per lo sviluppo del suo personaggio. Il “listino prezzi” è definito nella tabella della pagina successiva

<b>Da</b>	<b>A</b>	<b>Costo</b>
Sotto Discreto	Discreto	1 Punto Esperienza
Discreto	Buono	2 Punti Esperienza
Buono	Ottimo	4 Punti Esperienza
Ottimo	Superbo	8 Punti Esperienza
Superbo	Leggendario	16 Punti Esperienza o più e l'approvazione del Master
Leggendario	Leggendario 2° Livello	30 Punti Esperienza o più e l'approvazione del Master
Leggendario n° Livello	Leggendario n+1° Livello	50 Punti Esperienza o più e l'approvazione del Master
Alzare il livello di un Attributo	Tre volte il costo di avanzamento di una Abilità per lo stesso livello.	
Aggiungere un Dono	6 o più Punti Esperienza e l'approvazione del Master	
Aggiungere un Superpotere	12 o più Punti Esperienza e l'approvazione del Master	

Tuttavia, il livello di un Tratto Caratteriale può essere solo aumentato di un passo alla volta.

Il Master può modificare questa tabella se lo ritiene opportuno, e dovrebbe accertarsi che i Trattati Caratteriali che progrediscono effettivamente siano quelli che effettivamente sono stati usati di più nell'avventura.

Come linee generali, una buona interpretazione del personaggio dovrebbe essere ricompensata con un numero di Punti Esperienza variabile da 1 a 3, con un limite massimo di 4 Punti Esperienza per una partita impeccabile. I giocatori possono accumulare e risparmiare quanti Punti Esperienza desiderano.

Anche gli Attributi possono pesare durante la fase di distribuzione dei Punti Esperienza. Per semplicità, tuttavia, si possono ignorare tranquillamente i valori degli Attributi durante questa fase. Se si desidera aggiungere un tocco di realismo, potrebbe essere interessante includere la seguente opzione.

Nel caso che il personaggio abbia un Attributo con un valore eccezionalmente alto, e questo Attributo ha una influenza sull'Abilità il cui livello deve essere aumentato, il Master può, basandosi sulla tabella precedente, considerare il costo di avanzamento in Punti Esperienza equivalente a quello del livello inferiore. Ad esempio, aumentare il livello di Giocoliere da Discreto a Buono richiede 2 Punti Esperienza per la maggior parte dei personaggi, e 4 Punti Esperienza per portarlo da Buono a Ottimo. Se un personaggio ha Destrezza Buona o Ottima, tuttavia, il costo sarebbe di 1 Punto Esperienza per portare il livello da Discreto a Buono, e 2 Punti Esperienza per portarlo da Buono a Ottimo, se si usa questa opzione.

Al contrario, se l'Attributo in questione fosse definito a Scarso o Disastroso allora si dovrebbe tener conto del livello superiore della tabella. Ad esempio, portare il livello di Giocoliere da Discreto a Buono occorrerebbe spendere 4 Punti Esperienza se il livello di Destrezza fosse Scarso o Disastroso. Si veda Moose il Mago, nel capitolo 6.

Questo sistema è da usare solo per lo sviluppo dei personaggi, e non per la loro creazione. Se il Master decide altrimenti,

dovrebbe almeno avvisare i giocatori cosicchè possano pianificare i loro personaggi con cura maggiore.

Una maniera più semplice per approssimare questo fatto è quella di moltiplicare per 2 o per 1.5 (si arrotondi per eccesso) il costo in Punti Esperienza quando un dato livello di Abilità viene portato sopra al livello dell'Attributo correlato. Ad esempio, Josco il Giullare ha Destrezza a Buono. Il costo in Punti Esperienza per elevare la sua Abilità di Giocoliere è normale finchè Josco non raggiunge il livello di Buono come Giocoliere. Oltre questo limite, il costo da pagare in Punti Esperienza raddoppia: 8 Punti Esperienza (o 6, se si usa il fattore di 1.5) anzichè 4.

Il guaio di questo metodo è che è molto costoso in termini di Punti Esperienza, specialmente se il Master è stato parco nell'assegnare i livelli per gli Attributi. Non è assolutamente raccomandato per le campagne di tipo epico, in special modo quelle dove ci sono personaggi a livello Leggendaro.

### **5.3 Sviluppo attraverso l'allenamento**

Migliorare le Abilità di un personaggio attraverso i Punti Esperienza non è certo il massimo del realismo. Una sessione di gioco potrebbe coprire solo poche ore in termini di tempo di gioco. Permettere ad un personaggio di migliorare una o due Abilità da Discreto a Buono è, per essere sinceri, una solenne sciocchezza. Ma è divertente per i giocatori, e regala anche soddisfazioni sul piano psicologico e per questo si raccomanda anche l'uso di questo metodo di avanzamento del personaggio.

Come alternativa, o in aggiunta ai metodi descritti prima, il Master può permettere che alcuni Tratti Caratteriali vengano migliorati attraverso un ammontare appropriato di tempo di studio/allenamento. Questo implica il trovarsi un insegnante, lo spendere i soldi per il corso, e così via. E' possibile anche l'autoistruzione, ma il tempo impiegato dovrebbe essere almeno doppio. Se si usa il Sistema di Sviluppo Soggettivo, il Master può richiedere che i Punti Esperienza vengano spesi solo in questo modo, ovvero si impone il limite che non si possano spendere dei Punti Esperienza a meno che non si trascorra un po' di tempo (determinato dal Master) sotto allenamento o istruzione.

Il Master dovrà determinare tempi e costi del periodo di addestramento, e anche la difficoltà nel trovare un maestro. Egli deve possedere almeno due Abilità: Insegnare e l'Abilità per la quale è Insegnante. Il Master può anche richiedere un certo numero di tiri di dado per vedere quanto il personaggio si applica nello studio e l'Attributo da prendere in esame dovrebbe essere la Volontà, lo Zelo, la Saggezza, e simili...

Se il giocatore fornisce al Master una valida motivazione per il personaggio, il Master può assegnare fino a +2 di bonus nel Tratto Caratteriale messo in esame. Non tutti i tiri devono superare la difficoltà fissata dal Master, ma almeno la metà di questi dovrebbero superarla.

Esempio: Billy Blaster, il cadetto spaziale, è di ritorno all'Accademia dopo il suo primo turno di guardia. Egli si rende conto che il suo Usare Pistola Laser (Discreto) non è così buono come vorrebbe, per questo decide di seguire un corso di dieci settimane di Pistola Laser, con un insegnante che ha Ottimo in questa Abilità e Superbo in insegnare. Il Master decide che Billy

deve tirare cinque volte contro il suo Attributo di Volontà per vedere quanto si dedica nella cosa.

Se la maggior parte dei tiri sono Mediocri o meglio, Billy può alzare di un livello la sua Abilità, vista la lunghezza del corso e la qualità dell'insegnamento. Se il corso fosse stato più corto, o l'insegnante peggiore, avrebbe dovuto ottenere Discreto o Buono nei tiri contro la volontà per aumentare la sua competenza in quell'abilità.

Se si usa questo sistema, si ricordi che è molto più facile migliorare una Abilità da Scarso a Mediocre che da Ottimo a Superbo. Per migliorare il livello di una Abilità già buona, ci vuole molto più tempo e volontà che migliorare una Abilità livello scarso.

# Suggerimenti ed Esempi

---

## 6.1 Suggerimenti per la conversione da altri sistemi

Si ricordi sempre che lo scopo principale del gioco è divertirsi, non dannarsi la vita...Il Master dovrebbe tradurre almeno uno dei suoi Personaggio preferiti in Fudge partendo da un qualsiasi sistema di gioco. Questo gli darà una idea di quali Tratti Caratteriali è meglio scegliere e quanti. Si noti inoltre che Fudge è estremamente flessibile, ed è possibile, con un poco di pratica, fare in modo che il personaggio che si ottiene sia veramente il Personaggio desiderato.

Suggerimenti per la conversione: Non è pratico dare delle linee guida per convertire un personaggio da un sistema a Fudge e viceversa, ma vi sono due sistemi di misura dei Tratti Caratteriali che sono di uso comune nella grande maggioranza dei sistemi di gioco: la scala 3- 18 (3d6) e la scala percentuale. Una (di base) traduzione dei vari livelli di Fudge in queste scale è qui presentata:

Tabella di Conversione		
FUDGE	Scala 3d6	SCALA %
Superbo	18+	98-100
Ottimo	16-17	91-97
Buono	13-15	71-90
Discreto	9-12	31-70
Mediocre	6-8	11-30
Scarso	4-5	4-10
Disastroso	3	1-3

## 6.2 Scheda Personaggio

Una scheda Personaggio può essere ricavata da ogni foglio di carta a disposizione, ovviamente. Tuttavia, è comodo poter includere nella scheda la progressione dei Tratti Caratteriali, i limiti imposti dal Master, se esistono, e così via...

[La scheda si trova in un file separato...]

Nota bene: le tabelle sono state pensate tenendo conto del Sistema di Sviluppo Obiettivo. Se si usa il Sistema Soggettivo, allora si possono trascurare le tabelle sui Punti Esperienza.

## 6.3 Personaggi di esempio

I seguenti Personaggi sono stati disegnati da Master diversi, per dare alcuni esempi delle molte possibilità di gioco. Ogni Personaggio include anche le linee guida usate dal Master nella sua fase di creazione. Tutti questi sono stati creati usando il Sistema di Creazione Obiettivo, sebbene tutti siano anche compatibili con il Sistema Soggettivo.

Le Abilità che come valore base hanno Non Esistente e richiedono un punto livello per essere portate a Disastroso sono segnate come Telepatia (MD) dove MD sta per Molto Difficile (da imparare e/o perfezionare)

I numeri fra parentesi indicano quali sono i costi di ogni Livello di Tratto Caratteriale, e sono opzionali su ogni scheda personaggio. Alcuni personaggi hanno un Attributo di Resistenza ai Danni distinto, mentre altri personaggi usano al suo posto Attributi come Salute, Corpo, Costituzione, etc.

Gran parte dei Doni e dei Difetti sono stati scelti con un occhio verso la varietà. Ovviamente, se questi Personaggio vengono riciclati durante il gioco, siate liberi di modificare qualsiasi Tratto Caratteriale riteniate più opportuno.

Brogo e Moose hanno alcune Abilità magiche, e queste vengono rappresentate usando il sistema di esempio trovato nelle Addenda (quivi non incluse ma disponibili in inglese). Brogo è solo un dilettante nella magia e Moose è appena meglio. Solo Floranna è una maga completa.

Si noti che Brogo ha abbassato quattro Abilità utili a Disastroso per portare la somma dei suoi punti Abilità a 50 - egli avrebbe 54 punti Abilità, altrimenti.

### 6.31 Personaggi Fantasy

#### 6.311 Brogo lo Scout, Halfling

*Limiti del Master: 8 Attributi e 4 livelli Attributo; 50 livelli Abilità, col massimo di 1 Superbo e 3 Ottimi. 2 Doni, magia disponibile, Scala -2, Bonus Razziale: Resistenza ai Danni +1, Salute +1. Nota: Lanciare Incantesimi equivale a Freddezza -2 in questo gioco, con un massimo di Discreto. Non vi è bisogno di comprare alcuna Abilità di Lancio Incantesimi. Inoltre, il Potenziale Magico non è limitato in campi specifici: Brogo può tentare qualsiasi cosa, a meno che non confligga con un suo Difetto.*

- **ATTRIBUTI (4 PUNTI DISPONIBILI, 10 USATI BILANCIATI DA 3 DIFETTI)**  
Freddezza (1) Buono; Resistenza ai Danni (1) Buono; Destrezza; (2) Ottimo; Empatia; (1) Buono; Salute (0) Buono, (Halfling: Discreto); Intelligenza (1) Buono; Percezione (3) Superbo; Forza (1) Buono, Scala -2
- **ABILITÀ (50 PUNTI DISPONIBILI, 50 USATI)**  
Conoscenza dell'Area (2) Buono; Arco (3) Buono; Scalare (3) Buono; Elfico (difficile) (2) Mediocre; Valutare beni (1) Discreto; Compagnia ; (4) Ottimo; Trovare passaggi segreti; (-1) Scarso; Pronto Soccorso; (3) Buono; Rissa; (3) Buono; Interrogare; (-1) Disastroso; Conoscenza delle leggende antiche; (2) discreto; Scassinare; (-1) Disastroso; Imitare i rumori degli animali (difficile); (4) Ottimo; Muoversi in silenzio; (5) Superbo; Orchesco ; (2) Discreto; Borseggiare; (-1) Disastroso; Cavalcare Ponty; (2) Discreto; Uso Bastone; (3) Buono; Raccontare Storie; (3) Buono; Sopravvivenza; (3) Buono; Seguire tracce; (3) Buono; Vita animale; (4) Ottimo

- **DONI (2 A PIACERE, 4 USATI, BILANCIATI DAI DIFETTI)**  
Direzione Assoluta; Empatia animale; Fortuna; Visione notturna
- **DIFETTI**  
Può lanciare solo incantesimi banali; Curioso; Ghiottone; Umanitario (aiuta il bisognoso senza farsi pagare); Pacifista; Superdifetto: Halfling;
- **POTERI SUPERNORMALI (1 PRESO, EQUILIBRATO DA UN SUPERDIFETTO)**  
Potenziale magico, 1 livello;

### 6.312 Moose il mago, Mago umano da battaglia

*Note del Master: 6 Attributi (3 Livelli), 30 Livelli di Abilità, con un massimo di 1 Superbo, 3 Ottimo; 2 Doni e magia disponibile. Le abilità di lancio degli incantesimi gli costano doppio a causa della sua bassa intelligenza. Anche il costo per elevare queste abilità è doppio.*

- **ATTRIBUTI (3 LIVELLI, 4 USATI, COMPENSATI DA UN DIFETTO)**  
Carisma (-2) Scarso; Destrezza (2) Ottimo; Spinta (1) Buono; Salute (2) Ottimo; Intelligenza (-1) Mediocre; Forza (2) Ottimo;
- **ABILITÀ (30 LIVELLI, 36 USATI COMPENSATI DA UN DIFETTO)**  
Armatura: Buono(3); Artigianato (2) Discreto; Cantare (-1) Disastroso; Cavalcare (3) Buono; Conoscenza delle leggende (-1) Disastroso; Corteggiare (-1) Disastroso; Irrompere (-1) Disastroso; Lanciare (4) Ottimo; Lanciare incantesimi (Molto Difficile, 6) Mediocre; Lavorare il legno (1) Mediocre; Mercanteggiare (1) Mediocre; Raccontare storie (-1) Disastroso; Rissa (4) Ottimo; Scalare (2) Discreto; Scudo (4) Ottimo; Spada (5) Superbo; Tattica (3) Buono;
- **DONI (2 DONI, 2 USATI)**  
Riflessi in combattimento; Benessere materiale (Equipaggiamento buono)
- **POTERI SUPERNORMALI (2 USATI, EQUILIBRATI DAI DIFETTI)**  
Potenziale magico; 2 livelli di incantesimi da combattimento
- **DIFETTI**  
Rozzo e senza tatto; Paura del buio; Pieno di sé per nascondere i suoi sentimenti di inadeguatezza; Perde subito le staffe coi ladri e con gli sciocchi; Le abilità magiche gli costano doppio a causa della sua intelligenza; Giuramento - distruggere la banda di briganti che ha ucciso il padre.

### 6.313 Tarag Mezzorco

*Note del Master: 3 Attributi (3 Livelli) 10 Livelli di Abilità, con un massimo di 1 Superbo, 2 Ottimo; 3 doni disponibili, magia disponibile. I Mezzorchi sono a scala 3.*

- **ATTRIBUTI: (3 LIVELLI, 2 USATI, 1 LIVELLO SCAMBIATO PER 3 LIVELLI DI ABILITÀ);**  
Corpo: Buono, Scala 3 (1); Mente: Mediocre; (Discreto per i mezzorchi); Psiche: Buono (1)

**Note del Master: 2 Attributi (1 Livello); 50 Livelli per le Abilità, con un massimo di 1 a Superbo e 3 a Ottimo. 4 Doni, magia disponibile**

Questo personaggio usa il sistema magico descritto nelle Addenda di Fudge, ma il Master ha acconsentito di avere una Abilità di Lanciare Incantesimi ad un livello superiore di Discreto - al costo di un Dono. Tuttavia, il Master ha imposto anche che Lanciare Incantesimi sia diviso in due Abilità. Dal momento che un Dono = 6 Livelli Abilità, occorrono 4 Livelli per portare Lanciare Incantesimi su Altri a Discreto, e altri 6 Livelli per portarlo a Buono, il massimo consentito.

Un conquistatore normanno assassinò la famiglia di Arian con l'inganno, spacciandosi per una persona innocua. Quando Arian lo uccise per vendetta, ella venne bandita dal Galles. In fuga verso nord, Arian sta per

- **ABILITÀ: (10 LIVELLI DISPONIBILI, 13 USATI, EQUILIBRATI DA LIVELLI DI ATTRIBUTO BASSI)**

Abilità Animali: Discreto (2); Abilità Artistiche: Disastroso (-1); Abilità di Equilibrio : Buono (2); Abilità Mediche: Disastroso (-1); Armi bianche: Superbo (5); Abilità Mercantili: Disastroso (-1); Abilità di sopravvivenza all'aperto: Buono (2); Armi a raggio: Buono (2); Abilità Tecniche: Disastroso (-1); Abilità da ladro: Disastroso (-1); Combattimento senz'armi: Buono (2);

- **DONI: (3 DONI, 3 USATI)**

Riflessi veloci; Visione periferica - niente penalità nel caso affronti due nemici ala volta; Pelle dura (-1 al danno).

- **POTERI SUPERNORMALI (1,5 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI)**

Corpo di Mezzorco (Scala 3, Mente -1); Aura antimagia - Qualsiasi incantesimo scagliato su di lui - inclusi quelli benefici - viene contato a -1)

### **6.314 Floranna, Maga elfa**

- **ATTRIBUTI (1 LIVELLO, 1 USATO)**

Materiale: Mediocre (-1); Spirituale: Ottimo (2);

- **ABILITÀ: (50 LIVELLI, 32 USATI, IL RESTO SCAMBIATO PER 3 DONI)**

Abilità di combattimento: Scarso (0); Acrobatica/ Atletica: Mediocre (1); Cameratismo: Mediocre (1); Conoscenza della Natura e dei boschi: Ottimo (4); Conoscenza Scientifica: Mediocre (1); Cultura: Buono (3); Furto: Disastroso (-1); Lanciare incantesimi su altri (Molto difficile): Buono (10); Lanciare incantesimi su se stessi (Molto difficile): Discreto (4); Maniere Cortesi: Scarso (0); Manipolare le persone: Scarso (0); Medicina di base: Ottimo (4); Muoversi in silenzio / Con grazia: Discreto (2);

- **DONI: (4, NESSUNO USATO)**

- **POTERI SUPERNORMALI: (6 PRESI, EQUILIBRATI DA DIFETTI, DONI RIDOTTI E MENO LIVELLI DI ABILITÀ)**

Elfa: Vita lunga, gli animali reagiscono bene alla sua presenza, +1 nell'Attributo Materiale nei casi di Percezione; Potenziale Magico: 5 Livelli di magia bianca;

- **DIFETTI:**

Distratta; Cuore d'oro - qualsiasi bugiardo di mezza tacca può ottenere da lei comprensione e aiuto; Malinconica; Comportamento Zelante - cerca di dissuadere gli altri dall'uso della violenza.

### **6.32 Ambientazioni storiche**

#### **6.321 Arian O' Gwent, Arciera gallese, 1190**

- **ATTRIBUTI: (4 LIVELLI, 4 USATI)**

Calma: Mediocre (-1); Costituzione: Discreto (0); Destrezza: Ottimo (2); Forza: Discreto (0); Ragionamento: Buono (1); Sensi: Ottimo (2);



- **ABILITÀ (30 LIVELLI, 36 USATI, EQUILIBRATI DA 1 DIFETTO).**  
Acrobatica: Buono (3); Camuffarsi: Buono (3); Cavalcare: Buono (3); Costruire Frecce: Buono (3); Evitare: Buono (3); Lavorare il legno: Buono (3); Manutenzione Arco: Ottimo (4); Muoversi in silenzio: Ottimo (4); Scalare: Buono (3); Tattica: Discreto (2); Tirare con l'arco: Superbo (5);
- **DONI (2 DONI, 3 USATI, EQUILIBRATI DA UN DIFETTO)**  
Alfabeto - nel 1190 essere alfabeti è una cosa abbastanza rara da essere considerata un dono; Attraente; +3 alla Calma quando tira con l'arco.
- **DIFETTI:**  
Fuorilegge; Leale verso i compagni; Parla Inglese con un forte accento gallese; Odia i Normanni - deve tirare sulla Calma per evitare di trattarli rudemente.

### **6.322 Henri le Rouge, Moschettiere del Re Luigi XIII, 1627.**

- **ATTRIBUTI (8 LIVELLI, 12 USATI, EQUILIBRATI DAI DIFETTI)**  
Charme: Ottimo (2); Destrezza: Ottimo (2); Forza: Discreto (0); Freddezza: Superbo (3); Grinta: Ottimo (2); Percezione: Discreto (0); Resistenza ai danni: Ottimo (2); Salute: Buono (1); Volontà: Discreto (0);
- **ABILITÀ (60 LIVELLI, 72 USATI, EQUILIBRATI DA DUE DIFETTI)**  
Acrobatica: Superbo (5); Battuta pronta: Ottimo (4); Camuffarsi: Buono (3); Cavalcare: Ottimo (4); Conoscenza della politica: Discreto (2); Conoscenza Europa: Mediocre (1); Conoscenza Francia: Buono (3); Conoscenza Parigi: Buono (3); Conoscenza Pianeta: Disastroso (-1); Estrazione svelta della spada (facile): Buono (2); Evitare: Buono (3); FLirtare: Buono (3); Guidare barca a remi: Disastroso (-1); Ingegneria: Disastroso (-1); Meccanica: Disastroso (-1); Muoversi in silenzio: Buono (3); Nascondersi nelle ombre: Discreto (2); Nuotare: Disastroso (-1); Oratoria: Mediocre (1); Pistola: Buono (3); Pronto Soccorso: Buono (3); Recitare: Buono (3); Rissa: Buono (3); Savoir faire: Buono (3); Scalare: Ottimo (4); Scassinare: Disastroso (-1); Scherma: Superbo (5); Spassarsela: Buono (3); Tattica: Buono (3); Usare mano sinistra: Ottimo (4); Usare moschetto: Buono (3);
- **DONI (3 DONI, 5 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI);**  
Riflessi di combattimento; Bello; Patrono: capitano dei moschettieri; Guarigione rapida; Status: gentiluomo.
- **DIFETTI:**  
Codice d'onore; Vuole sempre fare casino; Disgustato da cibo non di classe; Estremamente leale verso i compagni; Intollerante verso i protestanti; Coda di paglia - si offende molto facilmente. 6.323 Scruffy Sanders, guidatore di diligenze nel West, circa 1870
- **ATTRIBUTI (3 LIVELLI, 3 USATI)**  
Agilità : Mediocre (-1); Buon Senso: Ottimo (2); Forza: Discreto (0); Percezione: Buono (1); Salute: Buono (1);

unirsi alla banda di fuorilegge sassoni di Robin Hood, e con sé porta in Inghilterra una nuova invenzione gallese, l'arco lungo...

Note del Master: 6 Attributi (4 Livelli), 45 Livelli di Abilità, con un massimo di 1 Superbo, 2 Ottimo, 2 Doni; Niente Poteri Supernormali; Deve assumere due svantaggi: Fuorilegge e Leale verso i propri compagni, i quali non vengono conteggiati nei calcoli degli altri Trattati Caratteriali.

Note del Master: dal momento che questo personaggio viene da una campagna senza magia o medicine fantascientifiche, il Master ha fissato dei limiti più alti: 9 Attributi (8 Livelli), 60 livelli per le abilità, col massimo di 2 Superbi, 5 Ottimi e 3 Doni, con i Poteri Supernormali non disponibili.

Note del Master: 5 Attributi (3 Livelli), 30 Livelli Abilità, con un massimo di 1 Superbo e 2 Ottimo; 2 doni; niente Poteri Supernormali; Almeno un difetto non barattabile con altre caratteristiche. Scruffy ha scambiato una Abilità a Superbo con due a Ottimo, così egli può avere quattro Abilità a Ottimo ma nessuna a Superbo.

Limiti del Master: 10 Attributi (5 Livelli); 50 Livelli di Abilità, con un massimo di 1 Superbo, 2 Ottimo; 2 doni; poteri psi limitati.

Nota: Il giocatore ha dimenticato una Abilità molto importante per Dolores, Ricerca. Ci si è resi conto di questo durante il gioco, e dal momento che Dolores, per l'attività che fa, avrebbe avuto diritto a quella Abilità, il giocatore ha chiesto al Master di permettere che Ricerca fosse considerato un Tratto Caratteriale libero (vedi cap.2). Il Master fu d'accordo, e Ricerca a Buono venne aggiunto nella scheda personaggio di Dolores. Dal momento che Dolores ha già 1 Abilità a Superbo e 4 a Ottimo, Buono è stato il massimo livello da lei ottenibile in questo caso. Questo non implica spendere dei punti livello, dal momento che i Tratto Caratteriale liberi sono extra.

Note del Master: nessun Attributo specificato, livelli a disposizione = 1/2 gli attributi scelti; 50 livelli di Abilità, con un massimo di 1 a Superbo e 4 a Ottimo, 2 Doni, semilimitate capacità psi.

- **ABILITÀ (35 LIVELLI, 53 USATI, EQUILIBRATI DA 3 DIFETTI)**  
Bluffare: Ottimo (4); Cacciare: Buono (3); Cantare: Buono (3); Cavalcare: Buono (3); Conoscenza area (West): Buono (3); Evitare: Buono (3); Lavoro di squadra: Ottimo (4); Lupara: Ottimo (4); Meccanica delle diligenze: Buono (3); Muoversi in silenzio: Buono (3); Pistole: Discreto (2); Pronto soccorso: Buono (3); Raccontare storie: Buono (3); Reggere l'alcool: Buono (3); Rissa: Discreto (2); Suonare armonica: Buono (3); Insulti "grintosi": Ottimo (4);
- **DONI (2 DONI, 2 USATI);**  
Non dimentica mai una faccia; Empatia: sente che tipo di persona ha davanti.
- **DIFETTI:**  
Tropo loquace; Abitudine disgustosa - sputare tabacco masticato; Pigro; Vecchio, con tutto ciò che implica...

## 6.33 Ambientazioni moderne

### 6.331 Dolores Ramirez, giornalista e detective, circa 1990

- **ATTRIBUTI (5 LIVELLI, 7 USATI, EQUILIBRATI DA UN DIFETTO)**  
Apparenza: Buono (1); Costituzione: Buono (1); Destrezza: Discreto (0); Fortuna: Buono (1); Forza: Scarso (-2); Freddezza: Buono (1); Intelligenza: Ottimo (2); Resistenza ai danni: Buono (1); Sanità mentale: Ottimo (4); Volontà: Discreto (0);
- **ABILITÀ (50 LIVELLI, 56 USATI, EQUILIBRATI DA UN DIFETTO);**  
Acrobatica: Discreto (2); Camuffarsi: Ottimo (4); Contatti misteriosi: Buono (3); Criminologia: Mediocre (1); Cucina messicana: Mediocre (1); Fotografia: Buono (3); Guidare: Buono (3); Intervistare: Buono (3); Irrompere: Buono (3); Karate (Difficile) Discreto (3); Muoversi in silenzio: Buono (3); Nascondersi nelle ombre: Ottimo (4); Nuotare: Discreto (2); Occultismo: Buono (3); Recitare: Ottimo (4); Scalare: Discreto (2); Scrivere: Superbo (5); Usare Computer: Buono (3);
- **DONI (2 DONI, 4 USATI, EQUILIBRATI DAI DIFETTI)**  
Ambidestra; Bella voce; Senso del pericolo; Non dimentica mai un nome.
- **DIFETTI**  
Tropo sicura di sé; Ambiziosa; Ostinata; Orgogliosa.

### 6.332 Sherman Foley, senza fissa dimora e scanner, giorni nostri

Personaggio creato da Bernard Hsiung

- *Attributi: (4 attributi scelti, 2 livelli a disposizione, 2 usati)*  
Percezione: Ottimo (2); Resistenza ai danni: Mediocre (-1); Salute: Mediocre (-1); Volontà: Ottimo (2);

- **ABILITÀ (50 LIVELLI, 44 USATI, 6 USATI PER EQUILIBRARE 1 DONO)**

Andare per fogne: Mediocre (1); Bere alcoolici: Buono (3); Camuffarsi nell'ambiente urbano: Discreto (2); Chiedere l'elemosina: Discreto (2); Coltello: Mediocre (1); Conoscenza Area, centro città (facile): Ottimo (3); Conoscenza area, Terra: Mediocre (1); Conoscenza delle fobie (Difficile): Buono (4); Guidare: Disastroso (-1); Meditazione: Buono (3); Pettegolezzi di strada: Buono (3); Procurarsi del cibo: Buono (3); Sopravvivenza urbana: Ottimo (4); Usare il Controllo Mentale (molto Difficile) : Ottimo (6); Usare Telecinesi (molto Difficile): Buono (5); Usare Telepatia (molto Difficile): Buono (5); Doni (2 disponibili, nessuno usato)

- **POTERI SUPERNORMALI: (3 USATI, EQUILIBRATI DA DIFETTI, DONI RIDOTTI E ABILITÀ RIDOTTE)**

Controllo mentale, Telepatia, Telecinesi

- **DIFETTI:**

L'uso dei poteri psi richiede immobilità e concentrazione; povero; sfortunato.

## 6.34 Ambientazioni Fantascientifiche

### 6.341 Capitan Wallop della Pattuglia Spaziale

- **ATTRIBUTI (4 LIVELLI, 6 USATI, COMPENSATI DA UN DIFETTO)**

Corpo: Buono (1); Percezione/Reazione: Superbo (3); Ragionamento/Meccanica: Ottimo (2); Volontà: Discreto (0);

- **ABILITÀ (50 LIVELLI, 56 USATI, EQUILIBRATI DA UN DIFETTO)**

Acrobatica: Buono (3); Buonsenso da bar: Buono (3); Cannoni: Ottimo (4); Cavillare: Discreto (2); Combattimento senz'armi: Discreto (2); Elettronica: Buono (3); Familiarità con i maggiori sistemi planetari: Buono (3); Imitare: Mediocre (1); Imparare lingue: Discreto (2); Muoversi a G-Zero: Buono (3); Muoversi in silenzio: Ottimo (4); Navigazione: Buono (3); Pilotare: Ottimo (4); Recitare/Camuffarsi: Ottimo (4); Riparare sistemi di esplorazione: Buono (3); Scienze teoriche: Discreto (2); Usare Blaster: Superbo (5); Usare Computer: Discreto (2);

- **DONI: (2 , 4 USATI, EQUILIBRATI DAI DIFETTI)**

Bello, Reputazione da Eroe, Mai disorientato nello spazio, Capitano della Pattuglia Spaziale

- **POTERI SUPERNORMALI: (1, 1 PRESO)**

Capace di "sintonizzarsi" con una mente qualsiasi in un raggio di 1.5 km e di seguire la traccia lasciata da questa mente previo Tiro Situazionale su Buono ogni 15 minuti.

- **DIFETTI:**

Farfallone, Coraggioso al limite della follia, Patriota fanatico, Deve obbedire ai superiori.

Il giocatore di Sherman ha scelto di usare solo 4 attributi quando il Master gli ha chiesto di scegliere quali attributi riteneva necessari. Ciò significa che Sherman ha qualsiasi attributo non specificato nella lista - ma ritenuto fondamentale dal Master - considerato come Discreto.

Note del Master: Questo personaggio è stato creato pensando ad una campagna spaziale molto "hollywoodiana". Limiti del Master: 4 Attributi (4 Livelli), 50 Livelli con un massimo di 1 a Superbo, 3 a Ottimo, 8 a Buono; 2 doni; un Potere Supernormale, soggetto all'approvazione del Master.

Note del Master: 8 Attributi (5 Livelli); 40 Livelli di abilità con 1 Superbo, 2 a Ottimo; 2 Doni; i Poteri Supernormali vengono considerati come attributi, e non vengono calcolati nei costi.

Personaggio Cyberpunk creato da Stephan Szabo

Note del Master: 7 Attributi (3 Livelli), 30 livelli di abilità, con un massimo di 1 a Superbo e 4 a Ottimo. 2 Doni; Gli impianti cibernetici contano come Doni, e non come Poteri Supernormali.

### 6.342 Seihook, Alieno di Alebaran.

- **ATTRIBUTI (5 LIVELLI, 7 USATI, EQUILIBRATI DA UN DIFETTO)**  
Empatia: Discreto (0); Levitazione: Buono (1); Ragionamento: Ottimo (2); Reazione: Discreto (0); Taglia: Buono (1); Telecinesi: Ottimo (2); Telepatia: Buono (1); Volontà: Discreto (0);
- **ABILITÀ (40 LIVELLI, 40 USATI)**  
Abilità Empatiche: Ottimo (4); Abilità mediche: Buono (3); Abilità telecinetiche: Buono (3); Barattare: Ottimo (4); Conoscenza degli usi delle razze aliene: Buono (3); Etichetta da bar: Discreto (2); Folklore: Discreto (2); Levitare altri: Discreto (2); Levitare sé stessi: Superbo (5); Psicologia: Ottimo (4); Scienze: Mediocre (1); Storia: Discreto (2); Telepatia - leggere la mente: Discreto (2); Telepatia - maschera pensieri: Scarso (0); Telepatia - proiezione del pensiero: Buono (3);
- **DONI (2 DISPONIBILI, 4 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI)**  
Non sente dolore; Gli animali eseguono i suoi ordini su un tiro di Attributo Empatia di Ottimo o superiore; Tollerante; Benestante (per un aldebaranita)
- **DIFETTI:**  
Burlone - ama parlare usando dei pessimi accenti usando il suo potere di proiezione mentale; Pettegolo; Codardo (teme la morte)

**Note Razziali:** Gli Aldebaraniti (il loro nome è impossibile da pronunciare per gli umani) sono una razza non umanoide. Essi hanno l'aspetto di un insieme di roccia e liane animate, e digeriscono un muschio che sembra corroderli e digerirli. Essi possono usare queste "liane" per bere i liquidi, e l'alcool ha su di loro la stessa influenza che ha sugli umani. Essi non posseggono mani, ma hanno dei forti poteri psi che permettono loro di manipolare l'ambiente circostante e perfino di viaggiare nello spazio. Essi sono amichevoli con gli umani - "aure molto interessanti", dicono. In generale, sono sconvolti dalla nostra burocrazia, odiano la guerra, valutano la famiglia sopra ogni altra cosa e amano il comfort, ma non cercano il benessere estremo. La loro Resistenza Ai Danni è determinata dalla loro Taglia; la Percezione è determinata dalla loro Empatia, che - dicono - si estende anche agli oggetti inanimati. I poteri psi usati come Attributi indicano la forza di questi poteri a grandi linee; le Abilità psi indicano la capacità di usare questa forza.

Gli Aldebaraniti sono ermafroditi (si "intrecciano" fra di loro per procreare), così Seihook può essere considerato sia maschio che femmina.

### 6.343 Screamer (Frederick Grant), Navigatore del ciberspazio

- **ATTRIBUTI (3 LIVELLI, 5 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI)**  
Carisma: Scarso (-2); Corpo: Buono (1); Forza: Discreto (0); Intelligenza: Superbo (3); Reazione: Ottimo (2); Volontà: Discreto (0);

- **ABILITÀ: (30 LIVELLI, 30 USATI)**  
Armi da fuoco: Ottimo (4); Combattimento senz'armi: Discreto (2); Computer - costruire e riparare: Ottimo (4); Computer - programmare: Superbo (5); Computer - Teoria ed algoritmi: Ottimo (4); Elettronica: Ottimo (4); Etichetta della Rete: Buono (3); Etichetta della Strada: Discreto (2); Motociclismo: Discreto (2);
- **DONI: (2 DONI, 6 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI)**  
Implanti: (Datajack, Multitasking di processi cognitivi, Vista termografica, Compensazione in caso di luce intensa, Vista telescopica); Fortunato
- **DIFETTI:**  
Sanguinario; Incurante della morte; Maniaco e depresso; Personalità multipla; Troppo sicuro di sé.

## 6.35 Personaggi vari

### 6.351 Fan Yin Wong, Fantasma

- **ATTRIBUTI: (6 LIVELLI, 4 PRESI, 2 LIVELLI SCAMBIATI CON 6 LIVELLI-ABILITÀ)**  
Attitudine alla meccanica: Scarso (-2); Bellezza: Ottimo (2); Carisma: Discreto (0); Destrezza: Buono (1); Forma: Buono (1); Forza: Discreto (0); Mente: Discreto (0); Percezione: Superbo (3); Riflessi: Buono (1); Saggezza: Mediocre (-1); Sanità mentale: Mediocre (-1); Volontà: Discreto (0);
- **ABILITÀ: (25 LIVELLI, 31 PRESI, CON 2 PUNTI ATTRIBUTO SPESI)**  
Accudire animali: Buono (3); Atletica: Scarso (0); Conoscenza area (Facile) : Buono (2); Conoscenza dei giornali femminili: Superbo (5); Conoscenza dei serial polizieschi: Ottimo (4); Contrattare: Buono (3); Folklore: Discreto (2); Gestione economica: Buono (3); Guidare: Discreto (2); Mentire: Discreto (2); Muoversi in silenzio: Mediocre (1); Scienze: Mediocre (1); Usare computer: Discreto (2); Vita all'aperto: Mediocre (1);
- **DONI (0 DONI, 2 PRESI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI)**  
Pollice Verde; Ostinata;
- **POTERI SUPERNORMALI (6 A DISPOSIZIONE, 5 PRESI, 1 USATO CON 2 DIFETTI PER AUMENTARE IL LIVELLO DI POTERE DI ALCUNI DI QUESTI).**  
Controllare animali (3/gg): Scarso; Influenzare i sogni (1/gg): Scarso; Leggere la mente (4/gg): Mediocre; Paralizzare esseri viventi: (3/gg): Mediocre; Passare attraverso i muri (6 al giorno): Discreto;
- **DIFETTI:**  
Paura dei ragni (anche come fantasma); Indecisa sino all'ultimo, e si decide solo se messa davanti ad eventuali opportunità mancate.

Fan Yin Wong viene da una campagna dove i personaggi sono fantasmi con un basso livello di karma. Essi devono compiere un certo numero di buone azioni prima di rinascere, ma la loro abilità di influire sul mondo materiale è molto limitata.

Note del Master: 12 Attributi (6 livelli), 25 Livelli di Abilità, con un massimo di 1 a Superbo e 2 a Ottimo; nessun dono, ma 6 Poteri Supernormali con dei limiti al numero di volte che è possibile usarli per singolo giorno; 2 Difetti inerenti alla personalità del personaggio richiesti, e non trattabili con altri Trattati Caratteriali.

I Poteri Supernormali, in questo caso sono descritti in termini di "volte per giorno" e livelli di Abilità. Il livello di partenza è Scarso. Per innalzare questo livello sopra Scarso il prezzo da pagare è pari a quello di un Dono.

Creata da Deird'Ve Brooks

Note del Master: 10 Attributi (5 Livelli), 60 Livelli di abilità, con un massimo di 1 Superbo, 4 Ottimi; 2 Doni; 3 Poteri Supernormali:

## 6.352 *Cassandra Pine, Vampira e Investigatrice Privata*

- **ATTRIBUTI (5 LIVELLI, 7 USATI, BILANCIATI DA UN DIFETTO)**  
Bellezza: Discreto (0); Carisma: Discreto (0); Destrezza: Ottimo (2); Forza: Discreto (0), Scala 3; Grinta: Buono (1); Intelligenza: Buono (1); Percezione: Ottimo (2); Stamina: Buono (1); Umanità: Mediocre (-1); Volontà: Buono (1);
- **ABILITÀ: (60 LIVELLI, 60 USATI)**  
Armi da fuoco: Buono (3); Atletica: Discreto (2); Coltello: Discreto (2); Computer: Discreto (2); Conoscenza della sua città natale (Facile): Buono (2); Controllo mentale (Molto difficile): Discreto (4); Evitare: Buono (3); Guidare: Buono (3); Intimidire: Buono (3); Investigare: Superbo (5); Lavorare con Animali: Mediocre (1); Muoversi in silenzio: Buono (3); Procedure di polizia (difficile): Discreto (3); Psicometria (Molto Difficile): Discreto (4); Ricerca: Ottimo (4); Sicurezza elettronica: Ottimo (4); Sotterfugi: Buono (3); Spagnolo: Mediocre (1); Tae Kwon Do (difficile): Buono (4); Vita da strada: Ottimo (4);
- **DONI (2 DONI, 2 USATI);**  
Contatti nella polizia, Vista notturna
- **POTERI SUPERNORMALI: (3 A DISPOSIZIONE, 8 USATI, EQUILIBRATI DA DEI DIFETTI);**  
Velocità Straordinaria; Trasformazione in nebbia o in lupo; Controllo mentale; Immobilizzabile solo con un paletto di frassino nel cuore; Psicometria; Rigenerazione Scala 3 (istantanea e invisibile)
- **DIFETTI**  
Le bruciature si rimarginano lentamente; Povera; Il controllo mentale necessita di un contatto visivo; Deve dormire durante il giorno; Violenta quando si arrabbia;
- **SUPERDIFETTI:**  
La luce solare la brucia; Deve bere sangue per vivere; Ha un segreto terribile - se viene rivelato è distrutta per sempre.

## 6.4 Esempi di Creature e animali

Per definire i Tratti Caratteriali degli animali, non c'è bisogno di usare lo stesso schema di creazione dei personaggi. Si definiscano solo i Tratti Caratteriali essenziali e basta. Per quanto riguarda la scala della Forza, si faccia riferimento alla sezione 3.3.

- **LEONE**  
**Percezione:** Ottimo; Corpo a Corpo: Ottimo; Seguire preda: Ottimo; Evitare: Discreto; forza (Scala 2): da Discreto a Ottimo; Resistenza ai danni: da Discreto a Superbo  
**Difetti:** Pigro
- **ORSO GRIZZLY:**  
**Attributi:** Percezione: Buono; Corpo a Corpo: Ottimo; Evitare: Discreto; Forza (Scala 3): da Discreto a Ottimo; Resistenza ai Danni: da Discreto a Ottimo;

**Difetti:** Furia Omicida:

- **PUZZOLA:**

**Attributi:** Corpo a Corpo: Scarso; Combattimento a raggio: Buono; Evitare: Scarso; Resistenza ai danni: Disastrosa;

**Potere Supernormale:** Fluido puzzolente che acceca e rende incapaci di compiere alcunchè.

- **RAGNO GIGANTE:**

**Attributi:** Corpo a Corpo: Buono; Evitare: Scarso; Resistenza ai danni: Buono;

**Poteri Supernormali:** Veleno paralizzante; Tela (si rompe con un tiro di Forza di difficoltà Buono)

- **DRAGO (DA MODIFICARE A PIACERE)**

**Attributi:** Corpo a Corpo: da Buono a Ottimo; Combattimento a raggio: Buono; Evitare: Mediocre; Resistenza ai danni: da Discreto a Ottimo; Forza (Scala da 3 a 9): da Discreto a Ottimo;

**Poteri Supernormali:** Fuoco; Volo; Pelle dura (-1..-3); Ipnosi con lo sguardo; Potenziale magico (non tutti)

**Difetti:** Avido

## 6.5 Equipaggiamento

E' possibile definire qualunque tipo di equipaggiamento usando i livelli di Fudge. Non è strettamente necessario fare ciò, ma è possibile farlo se desiderato. Qualsiasi tipo di equipaggiamento, da un'ascia primitiva ad una sofisticata astronave può essere descritto in questa maniera usando tanti Tratti Caratteriali quanti se ne rendono necessari.

Ad esempio, una spada vecchia e rugginosa trovata in un umido sotterraneo potrebbe essere descritta in questo modo:

*Filo: Disastroso; Resistenza: Scarso; Aspetto: Scarso;*

Tale arma viene considerata come un bastone, anzichè una spada, per via della sua scarsa affilatura. Il Master potrebbe addirittura richiedere un Tiro Situazionale ogni tot Rounds: La spada si rompe se, parando, il Master ottiene Mediocre o peggio.

Quando quest'arma era nuova, le sue caratteristiche potevano essere:

*Filo: Buono; Resistenza: Ottimo; Aspetto: Ottimo;*

In questo caso, un'arma simile molto probabilmente meriterebbe certamente il bonus di +1 per l'affilatura, e ben difficilmente si romperebbe in circostanze normali, e il suo aspetto favorirebbe reazioni positive da parte delle altre persone.

Una spada magica ingioiellata trovata nella tana di un drago potrebbe essere così definita:

**Apparenza:** Superba;

**Doni:** +3 contro i Trolls, le ferite inflitte non si rimargineranno mai.

**Difetti:** Scopo (Cerca di dominare il possessore e costringerlo a cacciare i Trolls)

**Abilità:** Dominare possessore: Discreto (Azione da opporsi contro un attributo di Volontà)

Una spada magica diversa potrebbe essere descritta così:

**Poteri** Supernormali : Creazione di fiamme.

**Difetti:** La spada genera fiamme solo con un Tiro Situazionale di Buono o meglio

**Abilità:** Sparare Fiamme: Ottimo (in un raggio di 3 metri)

Ovviamente, se non si riesce a farle sparare le fiamme, una spada simile può essere usata normalmente, quindi non è poi così senza valore...anche se non lancia il fuoco.

Come esempio finale, si consideri una navetta spaziale a due posti:

**Attributi:** Accelerazione: Ottimo; Maneggevolezza: Superbo; Velocità: Buono, Scala 15; Dimensioni: Discreta, Scala 8;

**Abilità:** Navigazione: Buono; Bersaglio: Superbo; Autopilota: Discreto; Distrazioni: Mediocre; Preparazione Cibo: Scarso;

**Doni:** Laser su torrette, Iperspazio, può essere usata nell'atmosfera, capsule di salvataggio.

**Difetti:** Parti non standard (ricambi costosi), Brutta a vedersi, scomoda, il portellone ha un cigolio fastidioso.