

System oparty jest o FUDGE™, choć zainspirowały go także pomysły Steve'a Kenson'a i pippensteina oraz system FATE™. FITS ma ułatwiać naśladowanie „brutalnej” rzeczywistości i sprawić, by mechanika nie przesłaniała świata gry.

W FITS nie ma cech i umiejętności. Zakłada się, że postacie są PRZECIĘTNE we wszystkich powszechnych dziedzinach, a DO NICZEGO w dziedzinach specjalistycznych. „Ponadprzeciętne” zdolności opisywane są przez Atrybuty, które powinny mieć możliwie wąski zakres (czyli *Wszechmocny* odpada, bez naprawdę dobrego powodu) i nigdy nie powinny być stopniowane (tzn. każdy Atrybut daje co najwyżej +1 lub -1; Atrybuty mogą też – miast tego – dawać specjalne premie, np. zmieniać niektóre Skale, eliminować kary do niektórych testów, dodawać kwadraciki *Zdrowia*, itp.). Przykład: plemienny wojownik opisany może zostać Atrybutami *Potyczki*, *Miecze*, *Dwie Bronie*, co czyni go ŚWIETNYM (+3) w walce z niewielką grupą przeciwników, gdy uzbrojony jest w dwa miecze; ale tylko BARDZO DOBRYM (+2), jeżeli bierze udział w bitwie.

Testowanie w FITS zaczyna się od zsumowania „pasujących” Atrybutów (jak wyżej) i uwzględnienia Skali (np. nastolatek boksujący się z dorosłym ma -1). Następnie należy rzucić 4 kostkami FUDGE (4dF), a wynik dodać do sumy. Przy skrajnym wyniku 4dF rzucić należy kolejną kostką, ale jeżeli wynik nie staje się za jej sprawą bardziej skrajny, odrzuca się ją (przerzucać można wiele razy). Sukces ma miejsce jedynie jeżeli uzyskana wartość jest równa lub wyższa niż zadana Trudność. „Próg Testu” (czyli różnica między ostatecznym wynikiem a Trudnością) ma duże znaczenie – przykładowo, postać z wyższym PT wygrywa test przeciwstawny. Czasami stosowane są specjalne Ścieżki, np. *Zdrowia*. Na Ścieżce zaznacza się kwadraciki odpowiadające PT testów (dla *Zdrowia* jako Ranę lub jako Szok); jeśli kwadracik jest już zajęty, zaznacza się następny wolny, po prawej (ale gdy Rana przypada na kwadracik z Szokiem, przenieść należy Szok). Kary ze *Zdrowia* (patrz nawiasy) nie kumulują się. Odpoczynek leczy każdy Szok o poziom, ale i odbiera wszystkie Koncentracje.

Skupianie się na zadaniu pozwala wpływać na testy, jest jednak męczące (zadaje 1 SZOK-OTARCIE za każde użycie). Możliwe jest także Skupianie się poprzez Koncentrację, przy czym Koncentrację zdobywa się za Powołanie na Atrybut (gdy postać „ulega” Atrybutowi w niekorzystny dla siebie sposób). Skupienie pozwala „wyleczyć” wybrany Szok o poziom (przenieś Szok do następnego wolnego kwadracika po lewej); albo zignorować karę ze *Zdrowia* na czas testu; albo daje +1 do testu; albo pozwala Wykorzystać Atrybut (tzn. daje +2 do testu, jeżeli Atrybut „pasuje”; albo pozwala wpłynąć na sytuację, np. napotkany policjant okazuje się starym znajomym *Bywałej* postaci).

Walka to szczególny przypadek testu przeciwstawnego. Walczący rzucają 4dF i dodają wynik do „pasujących” modyfikatorów Ataku. Na Trudność (zwykle PRZECIĘTNA) wpływają „pasujące” modyfikatory Obrony przeciwnika (ale nie wynik jego rzutu!). Zwykle można stosować ofensywne (Atak +1 / Obrona -1) lub defensywne (-1 Atak / +1 Obrona) taktyki. Walczący atakują najczęściej tylko jeden cel w rundzie, choć dopuszczalne jest wykonywanie większej ilości „akcji” (jest to jednak trudniejsze). Wszyscy walczący działają równocześnie. Trafienie powoduje obrażenia zależne od PT zwiększonego o Przebicie ataku i zmniejszonego o Hardość broniącego się. Zwykle atakujący decyduje przed rzutem, czy chce spowodować Ranę czy Szok. Szok spowodowany przez atak grozi losowymi Ranami (wynik 4dF minus Hardość odniesiony do Ścieżki *Zdrowia*). Nieleczona AGONIA powoduje ŚMIERĆ. Przykładowe modyfikatory Ataku i Obrony to „pasujące” Atrybuty (patrz „plemienny wojownik”), lepszy sprzęt oraz lepsza pozycja (np. oflankowanie przeciwnika). Przebicie zależy od Atrybutów (np. *Ciężka ręka*) i od broni (np. „pełnowymiarowa” jednoręczna broń to +1, broń dwuręczna to +2, broń ostra to kolejne +1, a broń „miękką” to -1), zaś Hardość od Atrybutów (np. *Twardziel*) i od osłony (np. „zbroja” lekka to +1, ciężka to +2, a zbroja wzmocniona lub pancerz to kolejne +1).

			1.2 %	6.2 %	18.5 %	38.3 %	61.7 %	81.5 %	93.8 %	98.8 %				
+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
0.1 %	0.2 %	0.6 %									99.4 %	99.8 %	99.9 %	100 %

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PT 1 : OTARCIE	PT 2 : URAZ (-1)	PT 3 : KONTUZJA (-2)	PT 4 : UZIEMIENIE (n/a)	PT 5 : AGONIA					

+4	+3	+2	+1
WYBITNY <i>Mistrz</i>	ŚWIETNY <i>Specjalista</i>	BARDZO DOBRY <i>Zawodowiec</i>	DOBRY <i>Amator</i>
0	-1	-2	Pozostałe poziomy:
PRZECIĘTNY <i>Zwykły człowiek</i>	SŁABY <i>Dyletant</i>	BARDZO SŁABY <i>Inwalida</i>	ponad +4: LEGENDARNY poniżej -2: DO NICZEGO



ABOUT FUDGE: FUDGE is a role-playing game written by Steffan O'Sullivan, with extensive input from the Usenet community of rec.games.design. The basic rules of FUDGE are available on the internet via anonymous ftp at oz.plymouth.edu, and in book form or on disk from Grey Ghost™ Press, Inc., P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. They may be used with any gaming genre. While an individual work derived from FUDGE may specify certain attributes and skills, many more are possible with FUDGE. Every Game Master using FUDGE is encouraged to add or ignore any character traits. Anyone who wishes to distribute such material for free may do so — merely include this ABOUT FUDGE notice and disclaimer (complete with FUDGE copyright notice). If you wish to charge a fee for such material, other than as an article in a magazine or other periodical, you must first obtain a royalty-free license from the author of FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264. **DISCLAIMER:** The following materials based on FUDGE, entitled *FITS (FUDGE-Inspired Traits Simulation)*, are created and made available by Łukasz K. Kaczmarek, and are not authorized or endorsed in any way by Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE materials. Neither Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE material is in any way responsible for the content of these materials. Original FUDGE materials ©Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, All Rights Reserved. **UWAGA:** Warto zauważyć, że od stycznia 2005 licencji komercyjnej na wykorzystanie zasad FUDGE w Edycji 1995 (dostępnej w Internecie m.in. pod adresem <http://www.fudgerpg.com>) udzielać może jedynie Grey Ghost Press. FUDGE może być także wykorzystywany w ramach "Open Game License" (szczegóły pod adresem www.fudgerpg.com/publishers).

Taking All (Fudge) Factors Into Account © 2005 by Steve Kenson; Author Steve Kenson; Available at www.fudgefactor.org.
FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue & Fred Hicks.

No Skills, No Attributes, Just Traits © 2009 by pippenstein; Author pippenstein; Available at www.fudgeforum.com.
 Author's logo (RU-KA-SU katakana die) & FITS logo © 2011 by Łukasz K. Kaczmarek. Autor uważa, że grafika zawarta w tym pliku należy do domeny publicznej. Jeżeli masz podstawy sądzić, że tak NIE jest, napisz proszę na adres: rukasu@op.pl.

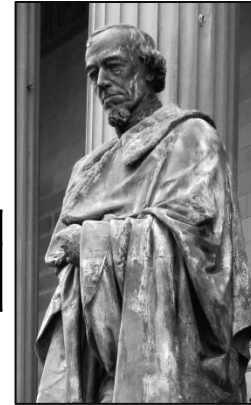


PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

KASIA	6 noży (P+1)	Ciemna szata	Zestaw do charakteryzacji
<i>Butność</i>	<i>Cichociemna</i>	<i>Nożownicza</i>	<i>Przebieranki</i>
<i>Rzucanie</i>	<i>Skrytobójczyni</i>	<i>Uniki</i>	<i>Zwinność</i>

Rapier (P+2)	Lewak (P lub H+1)	Płaszcz (H+1)	PETRUCZIO
<i>Dumny</i>	<i>Dwie Bronie</i>	<i>Nauczyciel</i>	<i>Podstępny</i>
<i>Poważany</i>	<i>Sekretne Techniki</i>	<i>Silny</i>	<i>Szermierz</i>

[K – Kasia]	[.A – atak]
[P – Petruczio]	[.O – obrona]



OPIS: Petruczio opisuje się przed uczniami. Naśmiewa się z przechodnia, zaś gdy ten go ignoruje – wyzywa go na pojedynek. Kasia przyjmuje wyzwanie, opuszczając kaptur swej szaty [powołując się na swą *butność* zyskuje jedną Koncentrację]. Mężczyzna jest zawiedziony, że ofiara jego prowokacji to kobieta, ale jest już za późno, aby wycofać wyzwanie.

RUNDA 1: Petruczio jest *podstępny* [P.A/O+1] *szermierzem* [P.A/O+1], który walczy *dwiema broniąmi* [P.A/O+1] i zna wiele *sekretnych technik* [P.A/O+1]. Posiada także rapier i lewak, podczas gdy Kasia uzbrojona jest jedynie w nóż [lepsze wyposażenie: P.A/O+1]. Nie wie jednak, że dziewczyna jest *zwinną* [K.A/O+1] *skrytobójczą* [K.A+1] *nożowniczą* [K.A/O+1], a przy tym mistrzynią *uników* [K.O+1]. Petruczio nie docenia przeciwniczki [wynik -3 na 4dF jest tego najlepszym dowodem] i w rezultacie chybia [5-3=2 przy Trudności 3]. Kasia stara się znacznie bardziej [0 na 4dF], ale i tak nie jest w stanie sięgnąć najlepszego fechtmistrza w okolicy [3+0=3 przy Trudności 5].

RUNDA 2: Kasia czuje przyływ adrenaliny [+1 na 4dF; modyfikatory bez zmian], decyduje się więc zawierzyć instynktowi [ofensywa: K.A+1/O-1]. Niestety, Petruczio szybko opanowuje zdziwienie [0 na 4dF; modyfikatory bez zmian]. Mocno uderza dziewczynę ręką rapiera [5 przy Trudności 2], gdy ta skacze na niego z nożem [4+1=5 przy Trudności 5]. Szaleńczy atak Kasi odbija się od zastawy lewakiem [PT 0 plus 1 za *Skrytobójczynię* plus 1 za nóż minus 1 za lewak Petruczia – wykorzystany do obrony – minus 1 za skórzany płaszcz = 0] i ledwie rozcina odzienie mężczyzny. Równocześnie, dziewczyna pada bez zmysłów [PT 3 plus 1 za *Silnego* plus 2 za rapier minus 1 za mistrzynię *Uników* = 5 czyli SZOK-AGONIA]. Pozostawiona na ulicy, musi wysilić całą wolę [czyli wykorzystać Koncentrację do „wyleczenia” Szoku o poziom], aby przeżyć. Budzi się kilka godzin później: mocno poobijana [2 na 4dF: 2-1=1 czyli Szok spowodował RANĘ-OTARCIE], półprzytomna [SZOK-KONTUZJA – odpoczynek „wyleczył” poziom Szoku], i pałająca żądzą zemsty.

OPIS: Kilka dni później Kasia zastawia zasadzkę na Petruczia. Jest niemal północ, a ulice są puste [ciemność ułatwia jej zadanie, ale ciche otoczenie je utrudnia – potencjalne modyfikatory „równoważą się”]. Dziewczyna jest zawodową *cichociemną* [K+1] *skrytobójczynią* [K+1] i nosi ciemną szatę [K+1], jest więc ledwie widoczna. Podejmuje atak odrobinę zbyt wcześnie [-1 na 4dF], jednak nawet *podstępność* [P+1] Petruczia nie pomaga mu uniknąć zaskoczenia [3-1=2 przy Trudności 1]. Czas na zemstę!

RUNDA SPECJALNA [w rundzie specjalnej Petruczio mógłby atakować jedynie w ramach dodatkowej akcji, czyli z P.A/O-1; woli przeżyć]: Kasia chce w pełni wykorzystać [atak „z poświęceniem”: K.A+2] swą przewagę [lepsza pozycja – zasadzka: K.A+1]. Jest wyszkoloną w *rzucaniu* [K.A+1] *skrytobójczą* [K.A+1] *nożowniczą* [K.A+1]. Jej przeciwnik jest nieuzbrojony [lepszy sprzęt: K.A+1]. Petruczio potrzebuje całej swej *podstępności* [P.O+1] by przeżyć – w czym pomóc mogą mu również *szermiercze odruchy* [P.O+1] oraz znajomość *sekretnych technik* [P.O+1]. Kasia wciąż nie ma szczęścia [-1 na 4dF]: rzut nożem wychodzi jej gorzej niż zwykle. Mimo to trafia bardzo groźnie [7-1=6 przy Trudności 3]. Petruczio przewraca się z łoskotem na ziemię [PT 3 plus 1 za *Skrytobójczynię* plus 1 za nóż minus 1 za skórzany płaszcz Petruczia = 4 czyli RANA-UZIEMIENIE], niezdolny do dalszej obrony. Kasia zastanawia się przez chwilę, czy go nie dobić, ale postanawia w końcu darować mu życie. Uśmiecha się, powoli rozpina odzienie Petruczia, i słuchając jego krzyków, wycina mu na piersi swoje imię [automatyczna RANA-URAZ].

Po takim upokorzeniu, Petruczio musi koniecznie zmienić swój Atrybut *Poważany* na *Naznaczony zemstą* [sugerowaną metodą rozwijania postaci jest właśnie zastępowanie starych Atrybutów nowymi – potencjalnie o szerszym zakresie; zyskiwanie nowych Atrybutów powinno być wyjątkowo rzadkie, a poprzedzać musi je długotrwały trening lub metodyczny rozwój].

