

Begli System

Una decostruzione del d20 System con aggiunte da Fudge e Dungeon World per costruire “Fudge World”

Il manuale ha un’organizzazione didattica e risulta diviso in capitoli corrispondenti a diversi giochi a se stanti che rappresentano una sorta di percorso graduale di costruzione di Fudge World.

1. **“Compra i numeri” semplificato.** Ispirato a Buy the numbers, con costi meno complicati.
2. **Ruins&Rats** in cui si introducono modificatori dimezzati e livelli di Fudge.
3. **Fudge World Fantasy** in cui si introducono mosse e altro derivanti da Dungeon World e simili.
4. **[Fudge World \(generico\)](#)** in cui si passa da un’ambientazione fantasy a una generica e si introduce una creazione del personaggio piu libera.
5. **Advanced Fudge World.** Destinato a chi preferisce un gioco con maggiori dettagli a costo di una certa complicazione.
6. **Appendice.** Domande e Risposte, note, questioni tecniche e altro.

“Compra i numeri” semplificato

Ruins&Rats

Fudge World Fantasy

Armatura

L'armatura può essere sia un vantaggio che uno svantaggio. È un vantaggio quando qualcuno cerca di infilarti una lancia in petto, ma uno svantaggio quando devi camminare su una cornice. Quando è un vantaggio, la puoi chiamare in causa: se stai combattendo, difendendoti, rischiando di essere colpito, e ti dà un modificatore positivo. Quando è uno svantaggio, il Master la può chiamare in causa, e te la dà negativo. Pensa a tutte le abilità per cui in d20 System hai "penalità di armatura alla prova". Un'armatura leggera, media o pesante dà un modificatore rispettivamente di 1, 2 o 3. Se fra le tue Abilità c'è Usare Armature, puoi chiamarla in causa per diminuire il malus di un ammontare pari al suo modificatore.

Uno scudo dà un vantaggio di +1 aggiuntivo, nei casi in cui ti trovi a poterlo usare con efficacia. Come qualsiasi altro pezzo del tuo equipaggiamento, a volte potrebbe crearti problemi.

Pregare

Quando **reciti una preghiera specifica a una Divinità**, tira. Le preghiere disponibili, oltre agli "incantesimi divini" del Chierico di Dungeon World (non devi prepararli, li puoi sapere tutti a memoria o leggere da un breviario), sono quelle che per ogni divinità corrispondono ai suoi domini.

Sei in grado di officiare preghiere di una complessità (livello) massima legato a quanto ne sai di Culto:

mod. Culto	+0	+1	+2	+3	+4	+5
liv. inc. DW	0	1	3	5	7	9

Supplicare

Quando **ti affidi alla Fede/Comunione nella tua Divinità** per chiederle un favore, un segno o un miracolo che rientra nei suoi Domini (vedi Magia di Il Mostro della Settimana), il Master ti dirà quale offerta o voto è richiesto da parte tua (vedi Rituali del Mago di Dungeon World e suppliche del Chierico), poi tira con i seguenti modificatori:

-1, -2, -3... per dare +1, +2, +3... o -1, -2, -3 al tiro di un altro;

+0 se forward o se prendi -1 ed è attivo finché sei concentrato, -1 se ongoing per una scena, -2 per ore, -3 per giorni, -4 se permanente (finché non disperso)

+0 se il bersaglio è un alleato, -1 se nemico

-1 se un piccolo gruppo, -2 se un grande gruppo, -3 se una folla

-1, -2, -3... per guarire o infliggere 1, 2, 3... danni

+0, -1, -2 rispettivamente per fare una cosa naturale, rara, o soprannaturale (ad esempio rispettivamente un fulmine durante la pioggia, un fulmine a ciel sereno, scariche di fulmini dalle tue mani).

+0, -1, -2 per un'informazione vaga, suggestiva, o precisa eccetera

Di solito ci possiamo immaginare che se preghi la tua divinità con riti convenzionali (preghiere) che rientrano nei suoi Domini potrai usare sia il Culto che la Fede. Se preghi in maniera convenzionale per qualcosa che esula dai suoi Domini, come una generica benedizione, solo il Culto. Se fai una richiesta estemporanea di un miracolo che rientra nei suoi Domini, solo Fede/Comunione. Se richiedi qualcosa per cui nel culto non esiste una preghiera apposita né rientra nei suoi Domini... chi ti aspetti che ti ascolti?

Nota che tutti possono farlo; come al solito chi non ha le Competenze avrà -1 di base.

Magia Vanciana

Prepari un totale di incantesimi uguali al tuo modificatore +1, al quadrato:

mod.	+0	+1	+2	+3	+4	+5
tot. liv.	1	4	9	16	25	36

ogni incantesimo "costa" nella memoria come il suo livello; il livello non è quello di DW ma:

liv. DW	0	1	3	5	7	9
liv. FW	0	1	2	3	4	5

Ogni incantesimo ti dà un malus al tiro di lanciarlo pari al suo livello. Es. Lanciare un incantesimo del 2° ti dà -2. Però lo puoi memorizzare e lanciare anche se hai un mod. di +1 e basta, ad esempio.

Anche qui, tutti quelli in grado di leggere istruzioni o il testo di un incantesimo possono provare a lanciarlo, ma oltre al malus del livello hanno un -1 d'incompetenza, e fallire un incantesimo può essere *molto* pericoloso.

Fudge World (generico)

Definizioni/Glossario

Tratti: Background, Competenze, Abilita[, Specializzazioni (da spedire in Advanced)]

Traits: Background, Proficiencies, Skills[, Specialities]

Background: Classi, Razza, Provenienza o Origine, Caratteristiche, Status sociale e/o economico...

Livelli:

Levels: Worst, Worse, Bad, Average, Good, Better, Best, Super-Human, Epic, Out-of-scale

Modifiers: -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3, +4, +5, +6+

Creazione del Personaggio

1. Scegli un Background: Razza o Provenienza. Le due Competenze relative sono Relazioni e Conoscenze della tua gente. Potresti avere 1 o 2 Competenze aggiuntive, es. Sensi da Nano
2. Scegli un Background: Classe, Professione o Status. Scrivi da 2 a 4 Competenze relative.
3. Scegli un Background: Caratteristica a +1. Dopo se vuoi puoi dare un +1 e un -1 a due tue Caratteristiche.
4. Scegli tre Abilita da *sottolineare, prendere o avanzare*.
5. Scegli un nome.
6. Presentati e ascolta le presentazioni altrui.
7. Scegli da 1 a 3 Legami.
8. Scegli un Allineamento o Motivazione.
9. Prendi 5 Usi di Equipaggiamento.

La Mossa (Base)

Quando fai qualcosa per **rischiare, sapere o influire**, tira.

Tira vuol dire 2d6, 4dF, o qualsiasi altro modo abbiate concordato nel vostro gioco [spiegazioni]

Per ogni Tratto che riesci a chiamare in causa in quanto ha effetto nell'azione in modo che nessuno lo contesti, usa il modificatore.

Il Master puo chiamare in causa allo stesso modo i tuoi Tratti. Se ti manca una Competenza a riguardo dell'azione, vuol dire che sei Scarso/Inesperto e il Master puo chiamarla in causa per -1.

Potresti avere anche bonus o malus aggiuntivi; vuol dire che te li sei guadagnati. Ad esempio se stai combattendo un nemico abbastanza piu in alto di lui da avere +1, vuol dire che te lo sei guadagnato in precedenza in qualche modo. Ti trovi in posizione piu alta perche forse hai fatto una mossa con successo in precedenza.

6- significa fallimento e mossa del Master

7-9 significa successo con problemi, o parziale, o 1 presa

10-11 significa successo pieno, senza problemi, o 2 prese

12+ (opzionale) significa successo strabiliante, con effetti aggiuntivi, piu di quel che avresti sperato, o 3 prese

Esempio, in combattimento, puoi spendere la prima presa per fare il tuo danno (di solito 2), fare il tuo danno +1 e subire un attacco, sbilanciare, disarmare provvisoriamente, metterti in posizione migliore per dopo; puoi spendere la seconda presa per fare +1 danno, tenere il nemico sotto tiro, rendere definitivo il disarmo provvisorio della prima presa; puoi spendere la terza presa per +1 danno, che puo farti fare 4 danni e quindi uccidere sul colpo il nemico.

Stato di Salute e Orologi/Conti alla rovescia

Tutto si conta con Orologi tipo Apocalisse. Sono 7 stadi (da 6 a 0 caselle riempite) che corrispondono ai 7 Livelli di Fudge: Terrible, Poor, Mediocre, Fair, Good, Great, Superb. Nel caso del tuo stato di salute, Superb significa sanissimo, Great che hai solo pochi graffi; Poor che stai morendo, Terrible che sei morto.

Una ferita leggera ti fa 1 danno, una media 2, una grave 3. 4 ti ammazza, perche ogni danno ti toglie un quarto d'ora e le ultime tre caselle sono tutte nello stesso quarto d'ora. Ma se ti fanno una ferita leggera e sei gia a tre quarti, riempi solo una casella e non tutto l'ultimo quarto d'ora.

Questo sistema puo essere usato per la fatica, salute mentale, status sociale se fai qualcosa che ti mette in discredito, eccetera.

Esperienza e Avanzamento

A fine sessione, sei hai soddisfatto Allineamento o Motivazione segna Esperienza.

Se hai risolto un Legame segna Esperienza e segnane uno nuovo.

Se hai raggiunto qualche obbiettivo (massimo 3: missioni finite, ostacoli superati, guadagni ottenuti, mete raggiunte) segna Esperienza.

Ogni volta che fai un Fallimento segna Esperienza. Quando arrivi a 10 Esperienze, cancellale e fai un Avanzamento.

Avanzamento:

1. prendi o migliora di un Livello un Background
2. prendi, avanza o sottolinea un'Abilita

Poi?

Be' si puo dire che il gioco sia tutto qua. Certo, si puo scrivere in breve perche conosci D&D, Fudge e soprattutto Dungeon World.

Crediti

(...)

Advanced Fudge World

Qui tutte le faccende abbastanza “avanzate” che non diresti mai all’inizio a uno che sta iniziando a giocare, e che tu stesso useresti solo dopo che hai provato un po’ il gioco e senti il bisogno di complicarlo. Se non ne senti il bisogno, non complicarlo a priori. Prova a divertirti con le regole base piu semplici e guarda se ti basta; se ci riesci ti conviene.

Orologi con modificatore

A ogni Livello (es. sei in stato di salute Mediocre) corrisponde un Modificatore che puo essere chiamato in causa nelle mosse (hai -1 perche sei ferito quindi a livello Mediocre, hai +1 perche sei fresco fresco, appena entrato nel dungeon, e in stato di salute Great).

Specializzazioni

Una gradazione ancora piu fine di Abilita. Ogni Abilita ha 2-4 Specializzazioni.

Le Specializzazioni funzionano rispetto alle Abilita come le Abilita rispetto alle Competenze.

Al posto di avanzare o prendere un’Abilita puoi prendere due Specializzazioni.

Costi in Esperienza

Puoi assegnare i seguenti costi a Background, Competenze, Abilita [e Specializzazioni]: 4, 2, 1 [½]. Quando passi di livello prendi 5 punti da spendere dividendoli a piacere.

Risultato	Esito
12+	Superbo o Leggendaro
10-11	Buono o Ottimo
7-9	Mediocre o Discreto
6-	Disastroso o Scarso

Combattimento

quando hai +1 prossimo, puoi rinunciare a usarlo (decidi dopo aver tirato) per fare +1 danno

Appendice