

### **Una tipica sessione di gioco**

Mike, Bruce, Dave e Lisa si sono riuniti per una sessione di gioco di ruolo (chiamata anche "partita"). Si trovano un posto comodo nel salotto di Mike, con posto per dei libri, dei dadi, e un po' di stuzzichini (una necessità per una buona sessione di gioco).

Come GM, Mike inizia la sessione proponendo la situazione e descrivendo la scena. Comincia: "Voi tre siete appena entrati in città. Sono più o meno le nove di sera e le buie e ventose strade lastricate sono viscite per le recenti piogge e per gli anni di sporco depositato. La debole luce lunare proietta lunghe ombre mentre vi fate strada tra mendicanti e qualche rapinatore in cerca di bersagli facili."

Bruce ha deciso di interpretare il ruolo di un avventuriero mercenario, Gron Helstorm. Pensa al tipo di personaggio che sta interpretando e decide che un tipo come Gron cercherebbe dell'azione. Dice: "Gron afferra il primo che passa per il bavero dei suoi stracci e gli ringhia 'Dov'è il bar più vicino?'"

Dave ha deciso di interpretare il ruolo di Jord Mattersly, un abile aspirante investigatore ed indagatore di misteri - più sono bizzarri e meglio è. Jord è un pensatore, non un lottatore, così Dave pensa ad un altro approccio - "Jord tira via le mani di Gron dal collo del tizio e dice 'Scusate l'entusiasmo del mio amico. Stiamo cercando un luogo per bere qualcosa di forte e socializzare un po'...'"

Lisa interpreta il ruolo di Lara Khon, un'astuta maestra ladra con un po' di Robin Hood nel suo passato. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro. "Che cosa vede Lara nella folla?"

Come GM Mike ci pensa. È notte, in una brutta parte della città, e Gron ha appena maltrattato uno degli abitanti. Dice: "Beh... Lara vede tre grosse figure che si avvicinano silenziosamente uscendo dalle ombre. La luce lunare si riflette su delle armi mentre vi si avvicinano..."

"Lara si gira verso Gron e Jord," dice Lisa, accorgendosi delle loro intenzioni. "Ragazzi, abbiamo un problema..."

### **Devo travestirmi o cose del genere?**

No. Sebbene ci sia un tipo di gioco di ruolo chiamato LARP (Live Action Role Playing, Gioco di ruolo dal vivo), la maggior parte dei giochi si svolge da seduti intorno ad un tavolo, immaginandosi la scena descritta dal GM, e poi interpretando quello che pensate che il vostro personaggio farebbe in quella situazione. Non dovete mettervi costumi, agitare armi di plastica o (Dio ce ne scampi!) correre in scarichi o tubature a mezzanotte.

## **Cosa è un gioco di ruolo?**

**Un gioco di ruolo ti fa far finta di essere un personaggio in una storia, come essere in una recita. Ogni giocatore prende il ruolo di un personaggio della storia, prendendo le decisioni e dicendo ciò che il personaggio direbbe nelle situazioni che egli incontra durante la storia.**

Un giocatore, il Gamemaster (GM) fa da autore o regista della recita; "prepara la scenografia" raccontando ai giocatori dove sono, ciò che sta accadendo e cosa stanno facendo e dicendo gli altri personaggi (chiamati personaggi non del giocatore, o PNG) della storia. Il GM guida l'azione ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dai giocatori sia dal GM. Più semplicemente, giocare di ruolo è come "guardie e ladri" che si giocava da piccoli, solo che stavolta ci sono regole che aiutano a guidare le azioni, e le situazioni sono più complesse ed interessanti.

### **Come gioco?**

In una sessione di Fuzion, un giocatore diventa il GM e decide l'ambientazione dell'avventura, le regole da usare, i punti di partenza dei personaggi, e tutte le scelte ed opzioni presentate nelle regole di Fuzion. Gli altri giocatori preparano i loro personaggi basandosi su quello che il GM dice loro riguardo alle regole. Il GM può darvi un personaggio, farvene scegliere uno che sia stato già creato, o farvene inventare uno.

### **Che altro deve fare un Arbitro/GM?**

Il GM prepara la storia (o ne usa una già scritta per lui in un libro di avventure già pubblicato), e inizia raccontando ai giocatori ciò che i loro personaggi vedono e percepiscono, ed inizia a chiedere loro ciò che i personaggi faranno. Quando succede qualcosa il cui risultato non è ovvio (come il riuscire a colpire qualcuno o scassinare una serratura), il GM giudica quale sarà il risultato, basandosi sulle regole che state leggendo.

### **Come faccio il GM?**

La maniera migliore è provare. Leggete le regole per intero, e leggete l'ambientazione fornita. Includiamo sempre un esempio di sessione di gioco ed alcuni consigli su come creare delle buone avventure. La parte più importante è essere un buon narratore - cercare di descrivere vividamente il mondo in cui stai guidando i personaggi, e porre problemi e situazioni che sfideranno i vostri giocatori a fare del loro meglio.

Quasi altrettanto importante è la necessità del GM di essere un giudice imparziale delle regole e degli effetti del gioco sui giocatori. Ricordate: se non siete interessanti e se non siete imparziali nessuno vorrà partecipare nel vostro "film". Buona fortuna!

# Creazione di un personaggio

Un personaggio è il ruolo da interpretare nella storia improvvisata che costituisce una sessione di gioco. Per esempio, se il vostro gruppo di gioco preparasse una rievocazione del film *Casablanca*, Rick Blaine sarebbe uno dei personaggi. Come Humphrey Bogart, la persona che interpreta Rick in questa avventura cercherebbe di recitare quello che secondo lui (o lei), il personaggio farebbe in ciascuna scena del "film".

Ma cosa impedisce al giocatore di dire "Ah! Quando l'ufficiale nazista mette Rick con le spalle al muro, Rick usa la sua vista a raggi X per sciogliere la pistola di Herr Strasser"? Di questo si occupano le REGOLE. Per interpretare un personaggio in modo convincente, il GM usa delle linee guida strutturate (come queste) per dire ai giocatori quello che è o non è possibile nei confini del mondo. Per definire le linee guida su quello che è possibile per un personaggio fare, usa il potente strumento delle Caratteristiche.

## Cosa sono le caratteristiche?

Le Caratteristiche (chiamate anche Statistiche) sono NUMERI che descrivono l'abilità del personaggio in rapporto a tutto l'universo. Tutte le persone e le creature possono essere descritte usando le Caratteristiche; questo vi permette di confrontare le persone, il che è spesso importante durante le sessioni. Per esempio, una persona con una Caratteristica di 5 si troverebbe avvantaggiata rispetto ad una persona con una Caratteristica di 4, ma svantaggiata in confronto ad una con una Caratteristica di 6. Le caratteristiche sono su una scala che va da 1 a 10 (ricordate Bo Derek nel film "10"? Quella sarebbe teoricamente la persona col migliore aspetto possibile. Non volete incontrare il numero 1).

## Come si acquisiscono?

Dovete stabilire il livello delle vostre caratteristiche dividendo un valore di punti assegnatovi dal GM all'inizio della sessione, basato sul tipo di personaggio e/o di avventura alla quale parteciperete. Una tipica avventura di Fuzion, i personaggi avranno 10 Caratteristiche Primarie, divise in 4 gruppi:

### Gruppo mentale

- Intelligenza (INT)** È una misura generica di intelligenza. Di regola, questo è più che la semplice intelligenza, ma anche astuzia, attenzione, percezione, e l'abilità di imparare; deficienze mentali non si rivelano finché non si scende ad 1.
- Volontà (VOL)** La vostra determinazione e capacità di reagire al pericolo e/o allo stress. Questa Caratteristica rappresenta il vostro coraggio e la vostra freddezza.
- Presenza (PRE)** La vostra capacità di impressionare ed influenzare le persone attraverso il vostro carattere ed il vostro carisma; è una misura di quanto andate d'accordo con gli altri, di come interagite in situazioni sociali.

### Gruppo di combattimento

- Tecnica (TEC)** L'abilità del personaggio di manipolare strumenti o macchinari. È diversa dai Riflessi, visto che rappresenta l'affinità di un personaggio con la tecnologia. Un personaggio potrebbe avere un'alta TEC ma non essere

## Si, ma quanto è buono?

**Meno di 1 punto: Impedito.** Le cose di tutti i giorni sono difficili. Questo valore si trova nei bambini, nelle persone anziane o in coloro indeboliti da una malattia. Azioni quotidiane a questo livello sono difficili.

**1-2 punti: Normale.** Questa è la realtà dal lato quotidiano. Qui le persone sono in genere fuori forma, comuni e non particolarmente intelligenti. Molte persone normali probabilmente hanno qualche Caratteristica a questo livello. Ciò permette di fare le cose di tutti i giorni con relativa facilità (ma non attività particolarmente insolite o stressanti). Le persone sono i classici tipi tranquilli e lottano con la pancetta incipiente. A questo livello, l'avventura è fare un giro in macchina la sera nel quartiere malfamato.

**3-4 punti: Competente.** Questa è la realtà in cui vivono molti di noi, la cosa più vicina ad un eroe è un bravo poliziotto, un pompiere, un soldato o un cittadino modello. La maggior parte degli adulti sani ha qualche caratteristica a questo livello. Gli avventurieri in questo tipo di realtà raramente incontrano poteri soprannaturali, se li incontrano affatto; una rapina in banca garantirebbe una grande eccitazione a questo livello di realtà.

**5-6 punti: Eroico.** Questa è la realtà in cui pochi vivono - berretti verdi, specialisti di combattimento, teste di cuoio, agenti federali e spie. La maggior parte delle persone in questo tipo di ambientazione sono molto meglio della norma - equivalenti agli eroi televisivi, un aspetto migliore, più competenti (e con stuntmen). Una tipica avventura a questo livello di realtà potrebbe essere una retata antidroga, il recupero di un ostaggio o un difficile viaggio attraverso la giungla.

**7-8 punti: Incredibile.** Salvo casi come atleti olimpionici, bellissime modelle, sportivi di spicco, politici a livello mondiale o scienziati da Nobel, si è ormai lasciata la realtà, e si è tra i migliori al mondo in quello che si fa. Questo è anche il regno di film a basso costo, dove gli eroi combattono gangster internazionali ed invasioni aliene. Tipiche avventure Incredibili sono assai simili a quelle Eroiche, ma con armi enormi e trame a livello planetario.

**9-10 punti: Leggendaro.** Questo è il regno dei grandi film di Hollywood, dei grandi maestri di arti marziali come Jackie Chan, geni come Einstein, o stelle del cinema d'azione con grandi effetti speciali ed un sacco di stuntmen. La maggior parte degli eroi anime o supereroi "realistici" rientrano in questa categoria. Questo è un livello che solo pochi raggiungono, è semplicemente il massimo che un umano possa raggiungere, e probabilmente non troverete "persone reali" che lo raggiungano, almeno se non sono Albert Einstein, Carl Lewis o Elena di Troia.

**Oltre 10 punti: Supereroico.** A questo punto siamo entrati nel regno del sovrumano. Le tue capacità in questa area lasciano increduli gli esseri umani normali. Questo è il livello di realtà della maggior parte dei fumetti a quattro colori (???) o della mitologia. Superpoteri o abilità sovrumane sono comuni, e gli avventurieri regolarmente salvano imperi galattici e sconfiggono semidei.

## Per i Master: come determinare i Punti Caratteristica

Assumendo una campagna da 10 Caratteristiche, i Master dovrebbero prendere in considerazione questa guida per determinare il numero di Punti Caratteristica da assegnare ad ogni personaggio:

Stile	Punti
Realistica (vita di tutti i giorni)	20 pt.
Competente (elite, semirealistica)	30 pt.
Eroica (Telefilm d'azione)	50 pt.
Incredibile (Olimpiadi, Film d'azione)	60 pt.
Leggendaria (Grosso film d'azione)	80 pt.
Supereroica	90+pt.

Un'altra opzione possibile è moltiplicare il numero di Caratteristiche Primarie per il valore medio per Caratteristica desiderato dal Master: questa operazione determinerà l'ammontare iniziale di Punti Caratteristica per una data ambientazione. Ad esempio, per una campagna con 10 caratteristiche e un livello medio Eroico, il Master assegnerà 5x10=50 Punti Caratteristica.

### Quanti punti in questa sessione?

Dipende sul vostro modo di giocare e sul valore medio che volete abbiano le Caratteristiche.

### Idea Chiave: Aggiungere/Rimuovere caratteristiche.

Fuzion permette ai Master di cambiare, aggiungere o togliere delle Caratteristiche nel caso si desiderino, per la propria campagna, delle Caratteristiche particolari. Tutto ciò che occorre è creare la caratteristica, assegnarla ad uno dei quattro gruppi visti e dare ai giocatori un ammontare di punti basato sul livello generale della campagna. Per esempio: in un'ambientazione Eroica, la media è di 5-6 punti per Caratteristica. Per aggiungere una nuova caratteristica date ai vostri giocatori 5-6 punti in più da distribuire tra le caratteristiche.

**Esempio:** in una campagna eroica il livello medio di una Caratteristica è 5-6 punti. Per aggiungere una nuova Caratteristica si daranno ai personaggi 5-6 punti extra per essa.

### Ecco John Smith

John Smith sarà la nostra guida nel costruire un personaggio generico. Inizieremo dandogli 50 Punti Caratteristica, un buon inizio per il nostro eroe. Dopo averci pensato un po', decidiamo che John avrà queste caratteristiche:

Car.	Val.	Perché
INT	3	Non è uno scienziato
VOL	5	Deve fronteggiare un bel po' di stress
PRE	3	Non ha bisogno di essere fico
TEC	4	Deve sapere come aggiustare le cose
RIF	7	Deve combattere bene...
DES	7	...ed essere capace di evitare dei colpi
COS	6	Deve essere resistente
FOR	4	Non c'è bisogno che sia una bestia
COR	6	Dovrà essere robusto per sopravvivere
MOV	5	E dovrà correre veloce
<b>Totale</b>	<b>50</b>	Pronti per il Rock 'n Roll!

capace di tirare di scherma. Inversamente, possono esistere personaggi con RIF elevati ma con un basso livello di TEC.

### Riflessi (RIF):

Il tuo tempo di risposta e la tua coordinazione, usati in situazioni come mirare, lanciare e fare il giocoliere. Ad esempio, un prestigiatore dovrebbe avere un valore elevato di RIF. Cosa importante, questa è la caratteristica che mostra le tue possibilità di colpire le cose.

### Destrezza (DES):

La tua competenza fisica generale in situazioni come correre, saltare, combattere e altre attività atletiche. Un ginnasta dovrebbe avere un'alta DES. Cosa importante, questa caratteristica è usata per misurare la capacità di evitare di essere colpiti.

## Caratteristiche Fisiche

### Costituzione (COS):

Misura la salute del personaggio e quanto esso è resistente ai veleni, agli shock e alle malattie. Un personaggio può essere forte e grosso, ma essere abbattuto da un banale raffreddore.

### Forza (FOR):

Misura la massa muscolare e la capacità di sollevare cose, trascinarle e la potenza di un personaggio nel colpire cose con le proprie parti del corpo.

### Corpo (COR):

Misura la robustezza, le dimensioni di un personaggio e la sua capacità di restare vivo e sveglio grazie alla sua massa corporea o alla sua struttura ossea. Da questa Caratteristica deriva la quantità di danni che un personaggio può sopportare.

## Caratteristiche di Movimento

### Movimento (MOV):

La velocità di un personaggio nella corsa, nel nuoto e nel salto. C'è solo una Caratteristica Primaria in questo gruppo: le altre sono derivate.

## Acquistare le caratteristiche

La possibilità di acquistare Caratteristiche Primarie viene da una quantità di punti chiamati Punti Caratteristica (PC), assegnati dal GM quando create il personaggio. Caratteristiche Primarie si acquistano con 1 PC per livello dell'abilità. Esempio: voglio che il mio personaggio abbia una Forza pari a 5, allora pago 5 PC. Ogni Caratteristica deve avere almeno un punto. Il livello massimo consentito per umani normali è 7-8 punti; tuttavia, se state creando un Sovrumano (o il GM lo permette) potete mettere quanti punti desiderate in ciascuna caratteristica. Il Master può anche impostare dei suoi limiti sul valore massimo di ogni Caratteristica.

## Quanti punti per caratteristica?

Questi valori possono sovrapporsi in qualche modo, specialmente se guardiamo la parte bassa della scala. Le persone normali, per esempio, di solito hanno dei valori che vanno da 1 a 4. Di solito 7 è la soglia dove il mondo reale finisce e la fantasia incomincia a prendere il sopravvento. Si noti che molti personaggi avranno le loro Caratteristiche e Abilità distribuite in un ampio raggio di valori. Persino un supereroe può avere gran parte delle sue Caratteristiche tra Competente ed Eroico, con solo poche di queste realmente Supereroiche o Leggendarie. I personaggi di Campagne Eroiche possono avere una o due Caratteristiche ad Incredibile, mentre il resto è Competente o Eroico. La maggior parte dei personaggi hanno delle Abilità nelle quali riescono meglio che in altre; è raro avere qualcuno con tutte le Caratteristiche con lo stesso valore.

I GM devono sempre enfatizzare l'importanza di tutte le Caratteristiche nelle loro Avventure (dato che il loro costo è comunque uniforme). Se i vostri giocatori scelgono solo abilità di combattimento non fategliela passare liscia, fategli incontrare anche altri problemi!

## Cosa sono le Caratteristiche Derivate

Le Caratteristiche Derivate sono Caratteristiche che sono calcolate mediante semplici operazioni matematiche dalle Caratteristiche Primarie del Personaggio. Le seguenti Caratteristiche Derivate sono comuni alla maggior parte delle ambientazioni di Fuzion. Se il Personaggio non ha la Caratteristica Primaria richiesta può usare una Caratteristica appartenente allo stesso gruppo oppure una determinata dal Master. Derivare le Caratteristiche permette ai Master di creare nuove Caratteristiche al volo, evitando di modificare le Caratteristiche originali. Ciò significa che se trasportate il vostro Personaggio da un'ambientazione all'altra, troverete facile creare e generare nuove Caratteristiche Derivate, anche se non erano state definite all'inizio del gioco. Fuzion ha cinque Caratteristiche Derivate di base

**Stordimento (STOR, COR x5):** Indica quanto danno da stordimento un personaggio può sopportare prima di essere ridotto all'incoscienza. Questo valore è calcolato in punti. Importante: nella fase di definizione del personaggio, si può scegliere di spostare punti da STOR alle Ferite e viceversa, fino ad un massimo di  $\frac{1}{2}$  del valore di STOR. *Esempio: con 35 STOR e 35 Ferite, posso spostare fino a 17 punti di STOR nelle mie Ferite o 17 Punti Ferite nello STOR.*

**Ferite (COR x5):** Indica quanti danni potenzialmente letali un personaggio può sopportare prima di ritrovarsi morente. Ogni Armatura posseduta può essere sottratta da ogni Ferita inflitta. È possibile spostare punti STOR nelle Ferite e viceversa, vedi sopra.

**Difesa dallo Stordimento (DS, CON x2):** Misura la resistenza allo Stordimento. Il valore di DS viene sottratto da ogni danno da Stordimento inflitto.

**Recupero (REC, FOR+COS):** Misura la velocità di recupero fisico di un personaggio. Il RIC misura l'ammontare di STOR recuperati per turno di riposo, e la stessa quantità di Ferite per ogni giorno di attenzione medica.

**Corsa, o Movimento** **Offensivo (MOV x 2m), Sprint, o Movimento Non Offensivo (MOV x 3m), Nuotare (MOV x 1m), Saltare (MOV x 1m):** Queste Caratteristiche Derivate misurano la velocità di un personaggio nella corsa (a un ritmo che gli permette di evitare e schivare i colpi), il suo scatto, la sua velocità nel nuotare e la lunghezza del suo salto, in un turno di 3 secondi

**Resistenza Mentale (REME, VOL x3):** L'abilità di resistere a stress, o ad attacchi mentali o psicologici; praticamente le vostre "ferite" mentali.

## Caratteristiche Derivate Opzionali

Le Caratteristiche Derivate Opzionali sono Caratteristiche che possono non essere presenti in tutte le ambientazioni Fuzion. In un'ambientazione Western, potrebbe non esserci mai bisogno di una Caratteristica Derivata per la difesa contro i laser. Ma visto che sono Caratteristiche Derivate, si possono sempre generare al volo quando sorge la necessità, permettendo di trasferire i personaggi da un'ambientazione all'altra. Sebbene queste varino da ambientazione ad ambientazione, alcune Caratteristiche Derivate tipiche sono:

**Fortuna (INT+RIF):** È il destino che agisce in tuo favore. In ogni sessione si possono prendere punti da questa Caratteristica Derivata e usarli in altri posti, come in un tiro di dado o nel mitigare il danno inflitto da una ferita. Quando tutti questi punti sono stati usati, si è "a corto di Fortuna", almeno fino alla sessione successiva.

**Resistenza (RE, CON x10):** Questa Caratteristica indica per quanto tempo un personaggio può spendere energia, sia in prove di resistenza fisica, sia nell'uso di un'abilità speciale (come un superpotere o un talento). Viene spesa nello stesso modo degli STOR o delle Ferite. Quando la RE è esaurita, il personaggio è esausto e non può fare niente tranne riposarsi e recuperare. In generale, 1-2 Punti di Effetto, 1 minuto o 1 ora (secondo l'azione) o 1 punto di Potere usato consumano 1 punto di RE. La RE si recupera quando il personaggio compie un'Azione di Recupero (pag. ???) che rigenera RF pari al proprio valore di REC.

## Aumentare o diminuire il valore delle proprie Caratteristiche Primarie

In generale, le proprie Caratteristiche non possono essere aumentate o diminuite direttamente dopo l'assegnazione dei PC. Tuttavia, alcuni Talenti o Poteri possono permettere al personaggio di accrescere permanentemente o temporaneamente una Caratteristica. Certe Complicazioni possono diminuire il valore di una Caratteristica. Come ultima possibilità, potete tentare di convincere il PC di farvi usare i vostri Punti Opzione per aumentare il valore di una Caratteristica (Vedi pag. ???) al costo di 5 PO per ogni punto in più nella Caratteristica scelta. (Vale anche il contrario, N.d.T.)

È possibile incrementare il valore di una Caratteristica Derivata oltre il suo valore iniziale, secondo la tabella sotto. Naturalmente, si possono spendere i PO per incrementare le Caratteristiche Derivate. Tuttavia, la scelta migliore è accrescere la Caratteristica Primaria associata alla Caratteristica Derivata, a meno che non ci sia qualche ragione che proibisca di fare ciò.

Si noti anche che gli esseri umani normali hanno un massimo per le loro Caratteristiche Derivate, proprio come per le Caratteristiche Primarie. Nel caso delle Caratteristiche Derivate questi massimi sono ricavati dai massimi teorici delle Caratteristiche Primarie impiegate. Ad esempio, il massimo per una Caratteristica Primaria in Fuzion è 7. Di qui, si ricava DE e DS a 14, VEL a 4, MAN a 14, RIC a 14, RES a 70, STOR a 35 e Ferite a 35. Un personaggio può superare questo massimo, ma deve avere una ragione valida per questo (superpoteri, magia, ecc.)

Per 5 PO, o 1 PC è possibile accrescere le Caratteristiche Derivate di un personaggio scegliendo una di queste opzioni:

- +2 PD e +2 DE
- +1/2 VEL (occorrono 2 PC per accrescere di 1 la VEL)
- +1 RIC
- +10 RES
- +3 REME
- +5 STOR
- +5 Ferite

## Riecco John Smith

Queste sono le sue Caratteristiche Derivate:

Car.	Val.	Perché
STOR	30	6x5=30. Può reggere bene...
Ferite	30	6x5=30. Senza morire mentre resiste...
DS	12	6x2=12. Può perfino resistere a qualche pugno
REC	12	6+6=12. ...E rientrare in azione prima degli altri
Corsa	10	Corsa: 5x2=10m, Scatto: 5x3=15m, Nuoto e Salto 5x1=5m.
REME	7	5x3=15. Dovrà lottare per resistere a torture o privazioni, ma è meglio della media.

**Difesa da Energia (DE, CON x2):** Misura la resistenza ai danni da energia, quali laser, elettricità, raggi di forza et similia. Questo valore viene sottratto dai danni da energia. La DE viene calcolata usando la stessa Caratteristica Primaria della DS; per questo, si può scegliere di spostare punti dall'una all'altra nella fase di creazione del personaggio(non dopo!), fino ad un massimo di 1/2 del valore iniziale. Quando si usa la DE, la DS protegge solo da danni fisici. Similmente DK protegge solo da Kills fisici; La DKE è necessaria per difendersi da attacchi ad energia su scala Kill. *Esempio: con una CON di 6, ho una DS di 12 e una DE di 12. Posso decidere di rinforzare la mia DS a spese della mia DE, trasferendo sino ad un massimo di 6 punti.*

**Velocità (VE, 1/2 di RIF).** Viene usata per misurare la velocità di reazione del personaggio. Può essere usata per calcolare quando tocca ad un personaggio muoversi, o quante cose può fare in un dato lasso di tempo (specialmente quando viene usata con una tabella delle velocità simile a quella della 4<sup>a</sup> Edizione di Champions)

**Umanità (UMA, PRE x10):** Rappresenta il grado di umanità di un personaggio. Una caratteristica di questo tipo viene usata in quei sistemi dove il personaggio rischia la deumanizzazione, a causa di orrori estremi o ultraterreni. Questa Caratteristica Derivata varia secondo il danno che la propria "Umanità" riceve, a causa di visioni orribili, di sostituzione di parti del corpo con protesi bioniche o con l'acquisizione di poteri che separano il personaggio dal resto dell'Umanità e così via. Per ogni 10 punti persi in questa Caratteristica Derivata, il personaggio subisce -1AV (???) quando usa un'abilità di interazione sociale (in genere basati sulla PRE) Quando il modificatore raggiunge o supera la PRE del personaggio, questi diventa tecnicamente pazzo, e le sue azioni sono gestite dal GM.