



# **Regolamento Generico per Giochi di Ruolo**

*Revisione 5.02 (08/03/1998)*

*All Rights Reserved*

*Hero Games*

*R.Talsorian Games*

*1997,1998,2000*

# Sommario

<b>Regolamento Generico per Giochi di Ruolo</b> .....	<b>1</b>
Revisione 5.02 (08/03/1998) .....	1
All Rights Reserved .....	1
Hero Games .....	1
R.Talsorian Games .....	1
1997,1998,2000 .....	1
<b>Cosa è un gioco di ruolo?</b> .....	<b>6</b>
Come gioco? .....	6
Cos'altro deve fare un Arbitro/Regista? .....	6
Come divento il Regista? .....	6
<b>Una tipica sessione di gioco</b> .....	<b>7</b>
Devo travestirmi o cose del genere? .....	7
<b>Creare un personaggio</b> .....	<b>8</b>
<b>Cos'è un personaggio?</b> .....	<b>8</b>
Cosa sono le Caratteristiche? .....	8
Quanti punti per caratteristica? .....	8
Cosa sono le Caratteristiche Derivate? .....	8
Caratteristiche Derivate Opzionali .....	8
Come si acquisiscono? .....	8
<b>Si, ma che significa che è bravo?</b> .....	<b>9</b>
<b>Caratteristiche Primarie</b> .....	<b>10</b>
Gruppo di Combattimento .....	10
Gruppo Fisico .....	10
Gruppo Mentale .....	10
Gruppo di Movimento .....	10
Caratteristiche Derivate di base .....	11
<b>Caratteristiche Derivate Opzionali</b> .....	<b>11</b>
<b>Per il RG: come determinare i Punti Caratteristica</b> .....	<b>12</b>
Quanti punti in questa Ambientazione? .....	12
Idea Chiave: Aggiungere/Rimuovere Caratteristiche. ....	12
Ecco Mario Rossi .....	12
<b>Aumentare o diminuire il valore delle proprie Caratteristiche Primarie</b> .....	<b>13</b>
Riecco Mario Rossi .....	13
<b>Possibilità opzionali</b> .....	<b>14</b>
Opzioni Connaturate .....	14
Opzioni Artificiali .....	14
Punti Opzione .....	14
Comprare Oggetti Complessi con i Punti Opzione .....	14
<b>Punti in Più: Complicazioni</b> .....	<b>15</b>
Frequenza .....	15
Intensità .....	15
Importanza .....	15
Determinare il Valore delle Complicazioni .....	15
Limiti alle Complicazioni .....	16
Complicazioni Psicologiche .....	16
Complicazioni Sociali .....	16
Comportamenti Maniacali .....	17
Limitazioni Fisiche .....	17
Nemici: Ricercato e Sorvegliato .....	17
Responsabilità .....	18
Tratti della Personalità .....	18
Perché i Punti Opzione? .....	19
Quanti Punti Opzione per questa ambientazione? .....	19
Ecco Mario Rossi (ancora...) .....	19

Complicazioni .....	19
D'altra parte... ..	19
Acquistare Abilità Generali .....	20
<b>Opzione 1: Abilità .....</b>	<b>20</b>
Abilità Comuni .....	20
<b>Lista di Abilità .....</b>	<b>21</b>
Combattimento a Distanza .....	21
Combattimento in Mischia .....	21
Consapevolezza .....	21
Controllo .....	21
Culturali .....	21
Fisiche .....	22
Intrattenimento .....	22
Sociali .....	23
Tecniche .....	23
Ecco Mario Rossi (ancora...) .....	24
<b>Quanto è buona un'Abilità? .....</b>	<b>24</b>
<b>Opzione 2: Talenti .....</b>	<b>25</b>
<b>Opzione 3: Privilegi .....</b>	<b>27</b>
<b>Opzione 4: Equipaggiamento .....</b>	<b>28</b>
<b>Equipaggiamento e Servizi .....</b>	<b>29</b>
<b>Armi e Armature .....</b>	<b>30</b>
Armature .....	30
Armi da Mischia .....	30
Armi a Distanza .....	30
Ecco Mario Rossi (ancora...) .....	31
Affiliazioni e Licenze in un'ambientazione contemporanea tipica: .....	31
Ecco Mario Rossi (ancora...) .....	31
E l'equipaggiamento? .....	31
<b>Entrare in Azione .....</b>	<b>32</b>
Visualizzare la Scena .....	32
Distanza .....	32
Terreno .....	32
Tempo .....	32
Arriva il Tuo Turno .....	33
Compiere un'Azione .....	33
Velocità espressa in KM/h .....	33
La Tabella Temporale .....	33
<b>Azioni Base .....</b>	<b>34</b>
Azioni Libere .....	34
<b>Azioni Avanzate .....</b>	<b>35</b>
<b>Riassunto delle Azioni Base .....</b>	<b>37</b>
<b>Riassunto delle Azioni Avanzate .....</b>	<b>37</b>
<b>Risoluzioni delle Azioni .....</b>	<b>38</b>
Variabile .....	38
Tabella delle Difficoltà .....	38
Quale Dado Tirare? .....	39
Un Tiro di Dado o un 10 Fisso? .....	39
Ma cos'è un'Azione Cosmicamente Competente? .....	39
Valori di Difficoltà, la scorciatoia .....	39
<b>Sollevarre, Lanciare e Prove di Forza .....</b>	<b>40</b>
Lanciare .....	40
Sforzarsi .....	41
Alcune difficoltà tipiche per lanci e prove di forza .....	41
Modificatori delle Azioni .....	41
Titani in Calzamaglia .....	42

Ingombro o cosa c'è in quello zaino, piombo? .....	42
Perché Cambiare? .....	42
Un interessante Effetto Collaterale .....	42
Ecco Mario Rossi (ancora) .....	42
<b>Utilizzare le Abilità .....</b>	<b>43</b>
Che Caratteristica Uso? .....	43
Che Abilità Uso? .....	43
Quando Non Possiedi un'Abilità .....	43
Nel Caso Sia di qualche Interesse ... ..	44
Manovre di Guida e Pilotaggio .....	44
Duello Aereo: Tabella dei Risultati .....	44
Utilizzo Avanzato delle Abilità .....	44
Ritentare .....	44
Abilità Complementari .....	44
Impiegare più Tempo .....	44
Successo Critico (o "Limite Aperto") .....	45
...e Fallimento Critico .....	45
Azioni di Guida e Pilotaggio .....	45
Duello Aereo .....	45
<b>Conflitto e Combattimento .....</b>	<b>46</b>
Tipi di Combattimento .....	46
Regole di Gioco .....	46
Traiettoria: è Libera? .....	46
Distanza: ci si può allungare e colpirlo? .....	46
Quanto Spesso si può colpire? (Capacità Caricatore e Cadenza di Fuoco) .....	46
Modificatori di Combattimento: quali sono le probabilità di colpire? .....	46
Modificatori di Combattimento Speciali .....	46
Sorpresa! È un agguato! .....	46
Visibilità Scarsa o Bloccata .....	46
Precisione dell'Arma .....	47
Fare l'attacco .....	47
Attacchi Speciali .....	47
Difficoltà basata sulla Distanza .....	47
.....	48
Combattimento con Veicoli .....	48
Attacchi ad Area .....	48
Esplosioni .....	48
Attacchi Automatici .....	48
Attacchi con l'Arco .....	49
Attacchi Missilistici .....	49
Attaccare con la Personalità .....	49
Attacchi di Personalità .....	49
Attraverso cosa il tuo personaggio può sparare .....	50
Attraverso cosa il tuo personaggio non può (di norma) sparare .....	50
Orientamento .....	50
Ecco Mario Rossi (ancora...) .....	50
Quale Divisore degli Attacchi Automatici nelle Partite? .....	50
Modificatori all'attacco di Personalità .....	50
<b>Riassunto della sequenza di Combattimento .....</b>	<b>51</b>
[A] Scegli la Tua Azione .....	51
[B] Verifica la Visuale .....	51
[C] Verifica la Gittata .....	51
[D] Risolvi l'Azione .....	51
[E] Risolvi il Danno .....	51
[F] Passa alla Prossima Fase .....	51
<b>Speciale: Esplosioni d'Energia, Incantesimi e Attacchi Mentali .....</b>	<b>51</b>
<b>Risoluzione del Combattimento .....</b>	<b>52</b>
Danno .....	52
Tipi di Danno .....	52
Ferite (o FER) .....	52

Stordimento (o STOR) .....	52
Danni Strutturali (DS) .....	52
Determinare il Danno Inflitto .....	52
Classi di Danno (CD) .....	52
Determinare la CD di un attacco .....	53
<b>Alcuni DS tipici .....</b>	<b>53</b>
CD negli attacchi da Corpo a Corpo .....	53
Danno da Armi da Mischia .....	54
Forza Minima e Massima .....	54
Quante Ferite può subire il personaggio? .....	54
Quanto STOR può subire il personaggio? .....	54
E riguardo gli altri attacchi? .....	54
Accelerare l'uso di tantissimi dadi .....	54
Danni Iperstrutturali e CD .....	54
Scalabilità dei Danni .....	55
Applicare il danno .....	55
Ricevere Ferite .....	55
Ferite Incapacitanti .....	55
MORTO. Finito. Kaput. ....	55
Ricevere Danno da Stordimento .....	56
Svenire .....	56
<b>Scalabilità dei danni - Come usarla .....</b>	<b>56</b>
CD contro Ferite o DS .....	56
Danni Iperstrutturali contro veicoli enormemente grandi/resistenti a Danni Iperstrutturali .....	56
Danni Iperstrutturali contro piccoli veicoli o esseri organici sotto i 1000kg. ....	56
Danni Iperstrutturali contro piccoli veicoli o esseri organici sopra i 1000kg. ....	56
Attacchi rappresentati da CD contro veicoli enormemente grossi/resistenti a Danni Iperstrutturali .....	56
Attacchi supereroici da CD contro veicoli enormemente grossi/resistenti a Danni Iperstrutturali .....	56
Danno da Stordimento contro un personaggio Svenuto .....	56
Danni Collaterali .....	56
Localizzare i Colpi .....	56
Spinta del Colpo .....	57
Tabella dei Colpi Localizzati .....	57
Difese .....	57
<b>Tabella delle Locazioni Casuali con funzioni di Colpi Critici per Veicoli/Mecha ..</b>	<b>58</b>
Colpito con MS di 1+ : Torso/Corpo Principale, con Danno Secondario Opzionale: .....	58
Colpito con un MS di +5: .....	58
Colpito con un MS di +10: Torso/(o tirare sopra) ma si ignori l'armatura. ....	59
<b>Ambiente e Recupero .....</b>	<b>60</b>
Asfissia .....	60
Collisioni (Cadute e Scontri) .....	60
Far Sbattere Cose con Ferite/DS .....	60
Far Sbattere Cose con Danni Iperstrutturali .....	61
Scontri .....	61
Oggetti con Ferite/DS che colpiscono oggetti con Danni Iperstrutturali (e viceversa) .....	61
Recuperare il Danno .....	61
<b>Esperienza .....</b>	<b>62</b>
<b>Migliorare un Personaggio .....</b>	<b>62</b>
Assegnare i Punti: .....	62
Comprare cose con i Punti .....	62
E' Natale. Tempo di Regali! .....	62
<b>La Regola della Enne (N) .....</b>	<b>63</b>
<b>Equilibrare i personaggi .....</b>	<b>63</b>
Variazioni della Regola della N .....	63

# Cosa è un gioco di ruolo?

Un gioco di ruolo ti permette di far finta di essere un personaggio in una storia, proprio come partecipare ad una recita. Ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio nella storia, e ne deciderà le azioni e le parole in base alle situazioni da esso incontrate.

Un giocatore assume il compito di moderare il gioco diventando così il Regista del Gioco (RG). Il RG fa da autore o regista della sessione di gioco; "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 RG guida l'azione ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dagli altri giocatori sia dal RG. Più semplicemente, giocare di ruolo è come il "facciamo finta..." che si giocava da piccoli, solo che stavolta le 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 RG 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 RG dice loro riguardo alle regole. Il RG può darti un personaggio, fartene scegliere uno che sia stato già crea-

to, o fartene inventare uno.

## **Cos'altro deve fare un Arbitro/Regista?**

Il RG prepara la storia (o ne usa una già scritta per lui in un supplemento di avventure già pubblicato), parte 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 RG giudica quale sarà il risultato, basandosi sulle regole che stai leggendo.

## **Come divento il Regista?**

la maniera migliore è provandoci. Leggi le regole per intero, e leggi 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 cercare di essere un buon narratore - cercando di descrivere vividamente il mondo in cui si muovono i Personaggi dei Giocatori (PG), e porre problemi e situazioni che sfideranno i giocatori a dare il meglio di sé.

Quasi altrettanto importante è la necessità del RG di essere un imparziale giudice delle regole e degli effetti del gioco sui personaggi dei giocatori. Ricorda: se non sei interessante e se non sei imparziale nessuno vorrà partecipare al tuo "film". Buona fortuna!



## Una tipica sessione di gioco

Michele, Bruno, Davide e Lisa si sono riuniti per giocare di ruolo (tale riunione viene anche detta "sessione"). Si accomodano nel salotto di Michele, con spazio per libri, dadi, e un po' di stuzzichini (un elemento tipico di una buona sessione).

Come RG, Michele inizia la sessione presentando 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 scivolose a causa delle recenti piogge e per gli anni di sporco depositato. La debole luce lunare proietta lunghe ombre mentre vi fate strada tra mendicanti e rapinatori in cerca di facili bersagli."

Bruno ha deciso di interpretare il ruolo di un robusto avventuriero mercenario, Guiscardo Furente. Pensa al tipo di personaggio che sta interpretando e decide che un tipo come Guiscardo cercherebbe dell'azione. Bruno dice: "Guiscardo afferra il primo che passa per il bavero dei suoi stracci e gli ringhia 'Dov'è la taverna più vicina?'"

Davide ha deciso di interpretare il ruolo di Giulio Avveduto, un abile investigatore in divenire ed esploratore di misteri - più sono bizzarri e meglio è. Giulio è un pensatore, non un lottatore, così Davide pensa ad un altro approccio: "Giulio tira via le mani di Guiscardo 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 Astuta, una sveglia maestra ladra un po' alla Robin Hood. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro e dice: "Che cosa vede Lara nella folla?"

Come RG Michele ci pensa. È notte, si trovano in una brutta parte della città, e Guiscardo ha appena maltrattato uno degli abitanti. Dice: "Beh... Lara vede tre grosse figure che si avvicinano silenziosamente uscendo dalle ombre. La luce lunare fa brillare delle armi mentre si avvicinano..."

"Lara si gira verso Guiscardo e Giulio," dice Lisa, accorgendosi delle loro intenzioni. "Gente, abbiamo un problema in arrivo..."

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

No. Sebbene ci sia un tipo di gioco di ruolo chiamato GRV (Gioco di Ruolo dal Vivo), dove le persone si travestono qualche volta, la maggior parte dei giochi di ruolo si svolge da seduti intorno ad un tavolo, immaginandosi la scena descritta dal RG, e poi dicendo quello che pensate che il vostro personaggio farebbe in quella situazione. Non dovete mettervi costumi, agitare armi di plastica o (Il cielo ci protegga!) correre nelle fognature a mezzanotte.

# Creare un personaggio

## Cos'è un personaggio?

Un personaggio è il ruolo da assumere e liberamente interpretare nella storia che costituisce una sessione di un gioco di ruolo. Per esempio, se il tuo 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 blocca Rick all'aeroporto, 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 RG 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 fare per un personaggio, si usa il potente strumento delle Caratteristiche.

## Cosa sono le Caratteristiche?

Le Caratteristiche (chiamate anche Statistiche, o Stat) 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 ti permette di confrontare i personaggi, il che è spesso importante durante le sessioni. Per esempio, un personaggio con una Caratteristica di 5 si troverebbe avvantaggiato rispetto ad uno con una Caratteristica di 4, ma svantaggiato nei confronti di uno 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 vorresti proprio incontrare il numero 1).

## Quanti punti per caratteristica?

I valori delle caratteristiche non offrono una grande differenziazione se guardiamo la parte bassa della scala. Le persone normali ad esempio hanno spesso 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 su di un'ampia gamma di valori. Persino un supereroe può avere gran parte delle sue Caratteristiche con valori tra il Professionale e l'Eroico, e

solo poche con valori Supereroici o Leggendarie. I personaggi di Campagne Eroiche possono avere una o due Caratteristiche Incredibili, mentre le altre saranno Professionali o Eroiche. La maggior parte dei personaggi saranno più abili in alcune cose e meno in altre; è raro avere qualcuno con tutte le Caratteristiche con lo stesso valore.

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

## Cosa sono le Caratteristiche Derivate?

Le Caratteristiche Derivate sono caratteristiche che vengono calcolate mediante semplici operazioni matematiche sulle 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 RG.

Derivare le Caratteristiche permette ai RG 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.

## Caratteristiche Derivate Opzionali

Le Caratteristiche Derivate Opzionali sono Caratteristiche che non sono necessariamente presenti in tutte le ambientazioni per cui si usa Fuzion. Ad esempio in un'ambientazione Western, potrebbe non esserci mai bisogno di una Caratteristica Derivata che misuri la difesa contro i laser. Ma visto che sono Caratteristiche Derivate da quelle primarie possono sempre essere generate quando servono, consentendo di trasferire i personaggi da un genere all'altro. Sebbene queste varino da ambientazione ad ambientazione, alcune Caratteristiche Derivate tipiche sono elencate più avanti.

## Come si acquisiscono?

Devi stabilire il livello delle Caratteristiche dividendo un valore di punti assegnatoti dal RG all'inizio della sessione, basato sul tipo di personaggio e/o di avventura alla quale parteciperai.



## Si, ma che significa che è bravo?

- Meno di 1 punto: Impedito.** Questo valore solitamente si trova nei bambini, nelle persone anziane o in coloro indeboliti da una malattia. Anche le azioni quotidiane sono difficili con questo punteggio.
- 1-2 punti: Ordinario.** Questo è il punteggio delle persone normali. 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). Con questi punteggi le avventure sono cose che capitano agli altri, l'idea di avventura per chi ha questi valori è andare a visitare un amico a mezzanotte.
- 3-4 punti: Competente.** Questa è la realtà di molti di noi, la cosa più vicina ad un eroe è un bravo poliziotto, pompiere, soldato o cittadino impegnato. La maggior parte degli adulti sani ha qualche caratteristica a questo livello. Gli avventurieri in questo tipo di realtà raramente incontrano poteri soprannaturali, se mai li incontrano; una rapina in banca sarebbe estremamente pericolosa a questo livello di realtà.
- 5-6 punti: Eroico.** Questa è la realtà in cui poche persone vivono: incursori del battaglione San Marco, teste di cuoio, agenti DIA e spie. La maggior parte delle persone in questo tipo di ambientazione sono molto meglio della norma: equivalenti agli eroi televisivi, d'aspetto migliore, più competenti (e con controfigure). 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 per le gesta degli atleti olimpici, bellissime modelle, sportivi di spicco, politici di livello mondiale e vincitori del Premio Nobel, si è ormai lasciata la realtà, e si è tra i migliori del mondo in ogni campo. Questo è anche il regno dei film d'azione 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: Legendario.** Questo è il regno dei film di azione di successo, dei super maestri di arti marziali come Jackie Chan, geni come Einstein, o stelle del cinema d'azione con molti effetti speciali ed un sacco di controfigure. La maggior parte degli eroi dei cartoni animati o dei 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 degli esseri sovrumani. Le capacità in quest'area lasciano increduli i normali esseri umani. Questo è il livello di realtà della maggior parte dei fumetti di supereroi o della mitologia. Superpoteri o abilità sovrumane sono comuni, e gli avventurieri salvano regolarmente imperi galattici e sconfiggono semidei.

## Caratteristiche Primarie

### Gruppo di Combattimento

- Agilità (AGI)** La competenza fisica generale in situazioni come restare in equilibrio, correre, saltare, combattere e altre attività atletiche. Un ginnasta dovrebbe avere un'alta AGI. Cosa importante, questa caratteristica è usata per misurare la capacità di evitare di essere colpiti.
- Riflessi (RIF)** Il tempo di reazione e la coordinazione del personaggio. I RIF vengono usati per mirare, lanciare e fare il giocoliere. Ad esempio, un prestigiatore dovrebbe avere un valore elevato di RIF. Cosa importante, questa è la caratteristica che misura le possibilità di colpire le cose.
- Tecnica (TEC)** L'abilità del personaggio di manipolare strumenti o macchinari. È diversa dai Riflessi, visto che rappresenta il talento di un personaggio nell'utilizzare gli strumenti. Un personaggio potrebbe avere un'alta TEC ma non essere un abile schermidore o giocoliere, mentre possono esistere personaggi con RIF elevati ma con un basso livello di TEC.

### Gruppo Fisico

- 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.
- Costituzione (COS)** Misura la salute del personaggio e quanto esso è resistente ai veleni, ai traumi 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.

### 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; finché non si scende ad I non si può parlare di deficienze mentali.
- Personalità (PER)** La capacità di impressionare ed influenzare le persone attraverso il carattere e il carisma; è una misura di quanto si va d'accordo con gli altri, di come il personaggio interagisce in situazioni sociali.
- Volontà (VOL)** La determinazione e capacità di reagire al pericolo e/o allo stress. Questa Caratteristica rappresenta il coraggio e la freddezza del personaggio.

### Gruppo 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.



## Caratteristiche Derivate di base

<b>Corsa</b>	(o Movimento in Combattimento) [MOV x 2m], <b>Scatto</b> (o Movimento non in Combattimento) [MOV x 3m], <b>Nuoto</b> [MOV x 1m], <b>Salto</b> [MOV x 1m]: Rappresentano la distanza percorsa correndo (ad una velocità che permette di evitare e schivare i colpi), scattando (pensando solo ad andare alla massima velocità possibile), nuotando e saltando in 3 secondi.
<b>Difesa contro lo Stordimento</b>	(DifS) [CON x2]: Misura la resistenza al danno da Stordimento; Il valore di DifS viene sottratto da ogni danno da Stordimento subito.
<b>Ferite</b>	(FER) [COR x5]: Indica quanto danno Letale un personaggio può sopportare prima di ritrovarsi morente. Il valore dell'Armatura indossata va sottratto da ogni danno Letale subito. È possibile spostare punti FER a STOR e viceversa, vedi sotto.
<b>Razionalità</b>	(RAZ) [VOL x3]: L'abilità di resistere a stress ed attacchi mentali o psicologici; in pratica le "ferite" mentali del personaggio.
<b>Recupero</b>	(REC) [FOR+COS]: Misura la velocità di recupero fisico di un personaggio. Il REC misura l'ammontare di STOR recuperati per turno di riposo, e la stessa quantità di FER per ogni giorno di cure mediche.
<b>Stordimento</b>	(STOR) [COR x5]: Indica, in punti, quanto danno da Stordimento (come quello che si può ricevere durante una rissa) un personaggio può sopportare prima di essere ridotto all'incoscienza. Importante: nella Fase di definizione del personaggio, si può scegliere di spostare punti da STOR a FER e viceversa, fino ad un massimo di ½ del valore di STOR. <i>Esempio: con 35 STOR e 35 Ferite, posso spostare fino a 17 punti di STOR nelle mie Ferite o 17 punti di Ferite nello STOR.</i>

## Caratteristiche Derivate Opzionali

<b>Difesa contro danno da Energia</b>	(DifE) [COS x2]: Misura la resistenza ai danni da energia, quali laser, elettricità, raggi di forza e simili. Questo valore viene sottratto dal danno da stordimento inflitto dall'attacco ad energia. La DifE viene calcolata usando la stessa Caratteristica Primaria della DifS; 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 ½ del valore iniziale. Quando si usa la DifE, la DifS protegge solo da danni fisici. Allo stesso modo per il danno letale avremo la "Difesa contro danno Letale" (DifL) e si usa solo contro gli attacchi fisici che infliggono danno letale, mentre la "Difesa contro danno Letale da Energia" (DifLE) servirà a proteggersi dagli attacchi ad energia che infliggono danno letale. <i>Esempio: con una COS di 6, ho una DifS di 12 e una DifE di 12. Posso decidere di rinforzare la mia DifS a spese della mia DifE, trasferendo sino ad un massimo di 6 punti.</i>
<b>Fortuna</b>	(FOR) [INT+RIF]: È il destino che agisce in favore del personaggio. In ogni sessione si possono prendere punti da questa Caratteristica Derivata e usarli altrove, ad esempio nel migliorare il risultato di un tiro di dadi o nel mitigare il danno inflitto da un colpo andato a segno. Quando tutti questi punti sono stati usati, il personaggio è "a corto di Fortuna", almeno fino alla sessione successiva.
<b>Umanità</b>	(UMA) [VOL x10]: Rappresenta la moralità e l'umanità del personaggio. Spesso usata in quelle ambientazioni dove il personaggio affronta disumanità, orrori estremi o l'ultraterreno. Questa Caratteristica Derivata diminuisce se il personaggio riceve danni "Umanità"; come può accadere assistendo ad eventi orribili, per la rimozione di parti del corpo umano per sostituirle con altri oggetti, per l'acquisto di poteri ultraterreni che lo separano dal resto dell'umanità e così via. Per ogni 10 punti persi in questa Caratteristica Derivata, il personaggio subisce -1 VA quando usa un'abilità di interazione sociale (in genere basate sulla PER). Quando il modificatore raggiunge o supera la caratteristica di PER del personaggio, questi diventa tecnicamente pazzo, e per rappresentare questa situazione le sue azioni sono gestite dal RG.
<b>Velocità</b>	(VEL) [½ di RIF]. Viene usata per misurare le reazioni del personaggio. Può essere usata per calcolare quando un personaggio si muove durante un'azione, o quante cose può fare in un periodo di tempo specifico (specialmente quando viene usata una tabella opzionale delle Velocità simile a quella usata in Champions: The New Millennium).

**Vigore**

(VIG) [COS 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 dei punti STOR o FER. Quando il VIG è esaurito, il personaggio è esausto e non può fare niente tranne riposarsi e recuperare. In generale, 1-2 Punti di effetto (o 1 punto del "potere" usato) usati per 1 minuto o 1 ora (a secondo dell'azione) consumano 1 punto di VIG. Il VIG si recupera quando il personaggio compie un'Azione di Recupero (pag. xxx) che rigenera un numero di punti VIG pari al proprio valore di REC (vedi sopra).

## Per il RG: come determinare i Punti Caratteristica

Assumendo una tipica scelta di 10 Caratteristiche, i RG dovrebbero prendere in considerazione questa semplice guida per determinare il numero di Punti Caratteristica da assegnare ai personaggi da creare:

<b>Stile dell'Ambientazione</b> .....	<b>Punti</b>
<b>Quotidiano</b> (Realistica) .....	20 pt.
<b>Competente</b> (Elite, Semirealistica) .....	30 pt.
<b>Eroico</b> (Telefilm d'azione) .....	50 pt.
<b>Incredibile</b> (Olimpiadi, Film d'azione) .....	60 pt.
<b>Leggendario</b> (Grosso film d'azione) .....	80 pt.
<b>Supereroico</b> (Fumetti, miti) .....	90+pt.

Un'altra opzione possibile è moltiplicare il numero di Caratteristiche Primarie per il valore medio per Caratteristica desiderato dal RG: questa operazione determinerà l'ammontare iniziale di Punti Caratteristica per una data ambientazione. Ad esempio, se si usano 10 Caratteristiche Primarie, e il RG vuole personaggi Eroici, allora il RG assegnerà  $5 \times 10 = 50$  Punti Caratteristica.

### Quanti punti in questa Ambientazione?

Dipende dal genere che si vuole simulare e quale volete sia il valore medio delle Caratteristiche.

### Idea Chiave: Aggiungere/Rimuovere Caratteristiche.

Fuzion permette ai RG di cambiare, aggiungere o togliere delle Caratteristiche per ogni ambientazione. Tutto ciò che occorre è creare la Caratteristica, assegnarla ad uno dei quattro gruppi 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.

### Ecco Mario Rossi

Mario Rossi 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 Mario avrà queste caratteristiche:

Car.	Val.	Perché
AGI	7	...ed essere capace di evitare dei colpi
RIF	7	Deve combattere bene....
TEC	4	Deve sapere come aggiustare le cose
COR	6	Ma dovrà essere in grado di resistere a molte Ferite
COS	6	Deve essere capace di prenderle senza svenire subito
FOR	4	Non c'è bisogno che sia un ercole in questa ambientazione
INT	3	Non è uno scienziato
PER	3	Potrebbe cedere se le cose si mettono male
VOL	5	Deve fronteggiare un bel po' di traumi
MOV	5	E dovrà correre veloce
<b>Totale</b>	<b>50</b>	<b>Pronto ad affrontare tutto!</b>

## Aumentare o diminuire il valore delle proprie Caratteristiche Primarie

In generale, le proprie Caratteristiche non possono essere aumentate o diminuite direttamente. Tuttavia, alcuni Talenti o Poteri (che possono essere o non essere disponibili nell'ambientazione) possono permettere al personaggio di accrescere permanentemente o temporaneamente una sua Caratteristica. Certe Complicazioni possono diminuire il valore di una Caratteristica. Come ultima possibilità, potete tentare di convincere il RG a 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.

È anche possibile incrementare il valore di una Caratteristica Derivata oltre il suo valore iniziale. La tabella che segue mostra l'incremento per 5 Punti Opzione. Naturalmente, si possono anche spendere Punti Caratteristica per incrementare le Caratteristiche Derivate. Tuttavia, normalmente la scelta migliore è accrescere la Caratteristica Primaria da cui si ricava la Caratteristica Derivata, a meno che non ci sia qualche ragione che proibisca di farlo.

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, per un uomo normale il massimo di una Caratteristica Primaria in Fuzion è 7. Di qui, si ricava che per un uomo normale le caratteristiche derivate saranno al massimo DifS a 14, REC a 14, VIG 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 Punti Opzione, o 1 Punto Caratteristica si possono aumentare le Caratteristiche Derivate del personaggio di una di queste opzioni:

- +2 DifS**
- +1 REC**
- +10 VIG**
- +5 STOR**
- +5 Ferite**

### *Riecco Mario Rossi*

Queste sono le sue Caratteristiche Derivate:

Car.	Val.	Perché
Corsa	10	Corsa: $5 \times 2 = 10m$ , Scatto: $5 \times 3 = 15m$ , Nuoto e Salto $5 \times 1 = 5m$ .
DifS	12	$6 \times 2 = 12$ . Può perfino ignorare qualche pugno.
Ferite	30	$6 \times 5 = 30$ . ... senza morire mentre le prende!
RAZ	7	$5 \times 3 = 15$ . Dovrà lottare per resistere a torture o privazioni, ma è meglio della media.
REC	12	$6 + 6 = 12$ . Rientra in azione prima di molti.
STOR	30	$6 \times 5 = 30$ . Può prenderle senza svenire ...

# Possibilità opzionali

In ogni Ambientazione, i Personaggi necessiteranno delle Abilità e dell'Equipaggiamento con cui combattere, proteggersi ed affrontare l'ignoto. Queste opzioni sono solitamente legate ad uno stile o ad un genere specifico; ciò che funziona in un'ambientazione fantascientifica può essere totalmente fuori posto in un'ambientazione medioevale fantastica. La lista precisa di opzioni disponibili per una data ambientazione dipenderà sempre dalle decisioni del RG.

## Opzioni Connatrate

Le Opzioni Connatrate sono cose che fanno parte del personaggio, tanto quanto le sue Caratteristiche. Un personaggio non può esserne privato (nella maggior parte dei casi) nè possono essere utilizzate da nessun altro. Talenti, Abilità, Privilegi e (quando possibile) Poteri sono considerate Opzioni Connatrate e vengono acquistate spendendo Punti Opzione (PO) concessi ai giocatori dal RG.

## Opzioni Artificiali

Le Opzioni Artificiali sono quelle cose che possono essere regolarmente costruite e acquistate, come i veicoli e l'equipaggiamento. A differenza delle Opzioni Connatrate, le Opzioni Artificiali possono essere usate da altri. Possono essere anche distrutte o rubate, e per sostituirle occorre usare soldi o nuovi PO ottenuti usando l'Esperienza (pag. 62).

## Punti Opzione

I "crediti" con i quali si comprano le Opzioni vengono chiamati Punti Opzione (PO). Una certa quantità di Punti Opzione viene assegnata ai giocatori dal RG all'inizio della creazione del personaggio. I seguenti valori sono solo linee guida basate sullo stile della Campagna. Ambientazioni particolari possono avere valori molto diversi.

Stile dell'Ambientazione .....	Punti Opzione
<b>Quotidiana</b> [Realistica] .....	25
<b>Competente</b> [Elite, Semirealistica] .....	35
<b>Eroica</b> [Telefilm d'azione] .....	45
<b>Incredibile</b> [Olimpionica, Film d'azione] .....	55
<b>Leggendaria</b> [Grosso film d'azione] .....	65
<b>Superoica</b> [Fumetti, Miti] .....	75+

Dopo la creazione del personaggio, tutti i PO rimanenti possono essere convertiti in unità monetarie ad un costo di 1 PO per 100 Unità (Le unità monetarie possono essere Pezzi d'oro, Crediti, Euro, Yen, Zolotnies, ecc.).

## Comprare Oggetti Complessi con i Punti Opzione

Anche se i Punti Opzione possono essere convertiti in moneta per acquistare l'equipaggiamento, gli oggetti complessi (come i veicoli) possono anche essere classificati in punti in modo indipendente dal loro valore monetario. Dopotutto, un trattore può costare 50.000 Euro ma di che utilità può essere ad un personaggio? Di certo non vale 500 PO!

Per questa ragione in FUZION molti veicoli, mecha (un tipo di veicolo complesso, di solito un robot) e le armi pesanti avranno un valore in PO indicato separatamente dal loro costo monetario. Così, se il RG vuole che i giocatori si possano procurare "Grossi Meccanismi" (come robot giganti, navi spaziali, ecc.), dovrà dargli 50-150 PO extra con cui giocare!

# Punti in Più: Complicazioni

Un modo per avere più Punti Opzione in Fase di creazione del personaggio è assegnare qualche Complicazione – quali problemi/situazioni sociali, mentali, fisici o emotivi che definiscono meglio il personaggio; le Complicazioni si possono legare agli eventi della vita del personaggio arricchendo così la sua storia. Le Complicazioni dipenderanno dall'ambientazione. Il valore di una Complicazione si valuta in base alla sua Frequenza, alla sua Intensità e alla sua Importanza.

## Frequenza

Quanto spesso entra in gioco la Complicazione? La risposta a questa domanda è la Frequenza del problema, ovvero ogni quanto il RG può utilizzarla contro il personaggio per quei PO extra. Questa tabella vale per tutte le Complicazioni.

Frequenza	Val.	Linea guida
Rara	[5]	Una volta ogni poche sessioni di gioco
Frequente	[10]	Una volta ogni sessione di gioco
Costante	[15]	Più di una volta per sessione di gioco

## Intensità

L'intensità rappresenta la difficoltà di superare la Complicazione, o anche quanta influenza essa ha sulla vita del personaggio. Ogni Complicazione ha il suo valore di Intensità scritto tra parentesi [] subito dopo il suo nome, ecco comunque una pratica tabella di linee guida generali:

Intensità	Val.	Linea guida
Leggera	[5]	Si può interpretare per superarla, o riuscire in una Azione a livello Impedito usando Volontà + Concentrazione.
Forte	[10]	Si deve interpretare e riuscire in una Azione a livello Competente usando Volontà + Concentrazione.
Grave	[15]	Si deve interpretare e riuscire in una Azione a livello Incredibile usando Volontà + Concentrazione.
Estrema	[20]	Si deve interpretare e riuscire in una Azione a livello Leggendaro usando Volontà + Concentrazione.

Esempio: Cocciuto: Rischi imprigionamento, danno fisico o la rovina finanziario/sociale [10] significa che l'intensità di questa complicazione ti dà 10 PO.

## Importanza

L'importanza misura quanto la Complicazione è rilevante per il personaggio e l'ambientazione. Ad esempio, scegliere *Straniero* in un posto dove chiunque è straniero non è una Complicazione degna di nota, mentre in un ambiente pieno di xenofobi assume una grande importanza. Un'altra misura dell'Importanza è l'effetto che ha sulla sopravvivenza del personaggio; se può risultare letale, di solito è più importante di qualcosa che può solo rendere più difficile l'interpretazione. La decisione finale spetta in ogni caso al RG. Arrotonda i valori decimali per difetto.

Importanza	Val.	Linea guida
Minore	[1/5]	Effetti minori in combattimento o danno, con effetti minori (-1) sulle abilità o i rapporti sociali.
Maggiore	[2]	Effetti maggiori sul combattimento (-3), danni moltiplicati per 1.5, seri effetti sulle abilità o i rapporti sociali, o mette il personaggio in pericolo.
Estrema	[x1]	Effetti estremi sul combattimento (-5), o danni raddoppiati, o effetti estremi sulle abilità o i rapporti sociali, o mette il personaggio in estremo pericolo.

## Determinare il Valore delle Complicazioni

Per determinare il valore di una Complicazione, somma il valore di Frequenza e Intensità e poi dividi il totale per il fattore indicato dall'Importanza. *Esempio:* scelgo *Responsabilità* come Complicazione. Decido che mi influenzerà Frequentemente [10], e che sono responsabile della cura della vecchia zia Maria. Dato che è molto anziana è da considerare Impedita (Intensità 10), ma visto che il personaggio non è in pericolo e che le sue abilità non sono influenzate da questa Complicazione (divido per 5), prendersi cura della vecchia zia vale  $(10+10)/5 = 4$  Punti. Ma se zia Maria fosse continuamente esposta a seri pericoli dai quali dovrei salvarla, potrei spremere dalla situazione fino a 20 punti. Buona vecchia zia Maria!

## Limiti alle Complicazioni

In alcune Ambientazioni c'è un limite al numero di Complicazioni che un personaggio può scegliere per avere altri PO. Naturalmente un personaggio può prendere quante Complicazioni vuole: semplicemente non otterrà altri PO oltre il limite indicato. Di solito il limite è pari al numero di PO di partenza.

*Esempio:* Nell'ambientazione in cui Alessandro sta giocando il RG ha assegnato 50 PO per Abilità, Talenti, Privilegi ed Equipaggiamento. Il limite al numero di Complicazioni dell'ambientazione è pari al numero di PO di partenza. Quindi Alessandro può prendere Complicazioni per accumulare fino a 50 PO extra, per un totale massimo di 100 PO. Può scegliere anche altre Complicazioni, ma non avrà altri PO per queste.

### Complicazioni Psicologiche

Queste complicazioni riguardano i problemi e i difetti mentali del personaggio:

- Allucinazioni.** Crede a cose che non sono reali. Sente delle voci, pensa che gli alieni gli stiano dando la caccia, o di essere Dio. Il personaggio: Rischia situazioni imbarazzanti, forme d'ostracismo sociale (5). Rischia l'internamento, danni fisici, o la rovina finanziaria/sociale (10). Rischia la vita (15).
- Assente.** Ha strani vuoti di memoria. Spesso si dimentica: Fatti generalmente noti (5). La famiglia, gli amici (10). La sua stessa identità (15).
- Doppia Personalità.** Il personaggio è DUE persone in una! [il RG controlla l'altra personalità, e ne tiene le statistiche ed abilità, ecc.]. L'altro se stesso: Lo apprezza (5). Gli è indifferente (10). Gli è ostile (15). Si rende attivamente pericoloso per lui (20).
- Fobia.** Ha una fobia, una paura irrazionale di qualcosa di comune, come i cani, le altezze, i suoni o i colori. Quando la fobia lo colpisce, prova: Disagio (5). Paura paralizzante (10). Terrore delirante (15). Catatonia (20).
- Masochismo.** Odià se stesso, e fa di tutto per farsi del male. Per farsi del male cerca di subire: Maltrattamento verbale (5). Maltrattamento fisico leggero (10). Maltrattamento fisico grave (15). Maltrattamento suicida (20).
- Paranoia.** (solo perchè pensa che "Essi" siano contro di lui...). Ritiene di avere dei nemici, dappertutto. Alcune volte pensa che sia solo uno, altre volte che siano legioni. La sua reazione è: Farneticazioni incoerenti (5). Preparazione maniacale di difese contro di "Essi" (10). A rischio di galera, danno fisico o rovina finanziaria per fermare "Essi" (15). A rischio della vita (20).
- Schizofrenia.** Ha una classica personalità Maniaco-Depressiva, ed è soggetto a imprevedibili fasi d'iperattività seguite da terrificanti fasi depressive. Spesso soffre di periodi: Di malumore (5). In cui poltrisce avvilendosi (10). In cui si dà da fare in modo frenetico rischiando l'osso del collo o cade in uno stupore catatonico (15). Di tendenze suicide (20).

### Complicazioni Sociali

Queste sono le cose con serie conseguenze nella vita sociale e pubblica del personaggio:

- Identità Segreta.** Sta cercando di nascondere le sue attività con un'identità segreta o un altro inganno. Al momento: Vive una vita normale, ignorato da tutti (5). Vive importunato da una persona che sospetta di lui e cerca di scoprire la sua vera identità (10). Tutti cercano di scoprire la sua vera identità (15).
- Oppresso.** Fa parte di un gruppo sociale/razziale oppresso o discriminato. Nella sua società, egli è: Ignorato – gli altri non vogliono avere a che fare con lui (5). Oppresso – ci sono leggi che limitano dove può andare, vivere e lavorare (10). Non Persona – non è considerato una persona (15). Schiavo – è trattato come una proprietà e può essere venduto o maltrattato a volontà (20).
- Persona Pubblica.** E' sempre esposto alle luci della ribalta; non può fare una mossa senza attirare attenzione: Le sue attività sono degne di nota e valgono un articolo se un reporter si trova sul luogo (5). Compare di frequente nei titoli dei giornali e la gente nota sempre le sue azioni per strada (10). Ogni sua azione è una notizia e ha dei giornalisti che lo seguono ovunque (15).
- Pessima Reputazione.** La gente sa delle sue "imprese", o almeno ha sentito una storia o due su di lui, anche se falsa. Quando è menzionato o visto, è: Riconosciuto di frequente (5). Sempre riconosciuto (10).
- Povertà.** Per lui è difficile fare soldi, più che per gli altri. Finanziariamente è: Povero, ha un letto e mette insieme a fatica pranzo e cena (5). Rovinato e probabilmente senza casa e a malapena riesce a mangiare (10). Indebitato, e qualcuno lo cerca attivamente per prendersi quel poco che gli è rimasto (15).
- Straniero.** Non è del posto, e attrae attenzione non voluta e possibilmente pericolosa. Tutti si accorgono che



viene da un posto: Lontano (5). *Molto* lontano (10). Mai sentito prima da queste parti (15).

**Tratti Distintivi.** Spicca in mezzo ad una folla, con tratti che possono essere: Facilmente nascosti (5). Nascosti con l'uso delle abilità *Camuffarsi* o *Recitare* (10). Non celabili (15).

**Vizi.** La gente non lo sopporta. Forse è l'alito o il fatto che si scaccoli di continuo, ma la gente lo trova: Seccante (5). Disgustoso (10). Raccapricciante (15).

### **Comportamenti Maniacali**

Ci sono delle cose che il personaggio compie contro la propria volontà. Non riesce proprio a trattenersi:

**Cleptomania.** Non può farne a meno: ruba le cose senza accorgersene. Egli rischierebbe: L'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici o la rovina finanziaria (10). La vita (15).

**Dipendenza.** Deve assumere una sostanza particolare o vivere una certa situazione o soffrirne fisicamente e/o mentalmente. La sostanza/situazione di cui ha bisogno è: Comune (5). Poco comune (10). Rara (15). Molto rara (20).

**Gelosia.** E' estremamente geloso. Nei riguardi della "persona amata" è: Ossessivo e possessivo (5). Accusatorio e litigioso (10). Violento fisicamente (15).

**Impulsività.** Non si può trattenerne: si butta nelle cose senza pensarci. Per cogliere l'attimo, rischierebbe: L'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15).

**Intolleranza.** E' bigotto e intollerante verso chi è diverso da lui. Quando ne incontra qualcuno è: Civile ma freddo (5). Maleducato e verbalmente ingiurioso (10). Violentemente oltraggioso (15). Oltraggioso anche a costo della vita (20).

**Laido.** Non può trattenersi dal molestare fisicamente o verbalmente chi trovi sessualmente attraente. Rischierebbe: L'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15).

**Onestà.** Dice sempre la verità, anche quando fa male. Per essere onesto, rischierebbe: L'ostracismo, l'imbarazzo sociale o perdite finanziarie (5). Danni fisici o la rovina finanziaria/sociale (10). La vita (15).

### **Limitazioni Fisiche**

Questi sono i problemi fisici che il personaggio deve affrontare:

**Arto Mancante.** Oh! Questa fa male! Gli manca: 1 o più dita (5). Una mano (10 ognuna). Un braccio (15 ognuna).

**Impedimento Vocale.** La sua voce è in qualche modo danneggiata. Quando parla emette: Solo sussurri, balbettii o farfugliamenti (5). Solo suoni, ma non riesce a parlare (10). Nulla, neanche un suono (15).

**Mobilità Ridotta.** Non può muoversi normalmente. Il suo movimento è: Ridotto di  $\frac{1}{4}$  (5). Ridotto di  $\frac{1}{2}$  (10). Ridotto a (MOV) 1, deve trascinarsi con le braccia (15). Inesistente – è tetraplegico e quindi non può muoversi dal collo in giù (20).

**Suscettibilità.** E' danneggiato da certe situazioni o sostanze innocue agli altri (come acqua, polvere o quella verde e luminosa pietra aliena). La situazione/sostanza è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).

**Trasformazione Incontrollabile.** E' vittima di mutazioni incontrollabili; possono essere fisiche o mentali (dipende da come ti accordi col RG). Quel che scatena la mutazione è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).

**Udito Ridotto.** E' duro d'orecchie. In generale, per fare una prova di *Percepire* basata sull'udito deve: Superare una difficoltà di 4 punti più alta del normale (5). Portare un apparecchio acustico per poter sentire (10). Usare orecchie artificiali – è completamente sordo (15).

**Vista Ridotta.** La sua vista è in qualche modo menomata. Egli è: Daltonico (5). Ha bisogno degli occhiali (10). Cieco, o gli manca un occhio (15). Completamente cieco (20).

**Vulnerabilità.** E' sensibile a certe situazioni o sostanze e subisce danni *extra* quando viene esposto ad esse (ad es. affoga più rapidamente di altre persone). La situazione o sostanza è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).

### **Nemici: Ricercato e Sorvegliato**

Ci sono forze che agiscono attivamente contro il personaggio. Il valore del suo nemico è determinato da tre cose: i suoi Mezzi, la sua Diffusione e l'Ostilità nei confronti del personaggio.

**Mezzi.** Cosa possono fare? Essi sono potenti: Meno del personaggio (5). Come il personaggio (10). Più del personaggio (15). Hanno accesso ad armi, poteri e tecnologia avanzate (20).

**Diffusione.** Fin dove possono arrivare? Essi sono limitati ad: Una singola città o zona (5). Un singolo paese (10). A tutto il mondo (15). Una galassia o gruppo di dimensioni (20).

Nota: usa le seguenti indicazioni al posto della normale Tabella dell'Importanza:

**Ostilità.** Cosa vogliono dal personaggio? Egli è: Osservato (dividi per 5). Braccato o ricercato per essere imprigionato (dividi per 2). Condannato a morte (moltiplica per 1).

### **Responsabilità**

Ci sono cose di cui il personaggio ha scelto di occuparsi personalmente, non importa i guai che gli possono causare. Codici d'onore, Affari di Famiglia – sono tutte Responsabilità:

**Codice d'Onore.** Sono le sue regole personali che non violerebbe mai, a qualunque costo. Un Codice d'Onore potrebbe essere non uccidere, mai attaccare alle spalle oppure vendicare ogni affronto col sangue. Per obbedire al Codice egli rischia: L'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15).

**Dipendenti.** Sono quelle persone che hanno bisogno della sua protezione o del suo aiuto. Potrebbero essere bambini, amici o familiari. Generalmente sono: Equivalenti a lui nelle loro capacità (5). Impediti, o comunque più deboli di lui (10). Hanno problemi, necessità o pericoli a loro associati (15).

**Giuramento.** È una promessa che deve mantenere a qualunque costo. Può essere di proteggere qualcuno, di seguire un ideale o di portare quello stupido Anello dentro quel lontano vulcano. Per mantenere il suo voto egli rischia: L'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15)

**Senso del Dovere.** Fa sempre la Cosa Giusta, e segue un alto Ideale Morale verso coloro di cui si senti responsabile. Egli lo fa per: I suoi amici (5). Un gruppo o organizzazione speciale (10). Per l'Umanità (15). Per tutti gli Esseri Viventi (20).

### **Tratti della Personalità**

Sono le piccole cose che contano: le abitudini buone e cattive, tratti e indole di base del personaggio.

**Codardo.** Manca di freddezza, specialmente in combattimento. Davanti al pericolo: Trema per qualsiasi cosa immagini pericolosa (5). Si blocca e non riesce a reagire (10). Cerca di scappare a gambe levate (15).

**Distratto.** Accidenti! Ha proprio la testa tra le nuvole! Normalmente: Dimentica dove ha riposto cose banali (5). Dimentica di fare o dove ha riposto cose importanti (10). Dimentica di fare o dove ha riposto cose molto pericolose (15). Pericolosamente inconsapevole di TUTTO; il RG non ti chiederà mai di fare una prova di *Percepire* a meno che tu non lo richiedi (20).

**Furibondo.** Non riesce a controllare la sua furia combattiva. Rabbiosamente attacca: Chiunque lo abbia fatto infuriare (5). Chiunque in vista, tranne i suoi amici (10). Chiunque in vista (15). Chiunque, e non si fermerà a meno che qualcuno non lo blocchi con la forza o finché non sarà stremato/tramortito (20).

**Ossessionato.** Non riesce a togliersi quella (per lui) speciale persona o cosa dalla mente. Per l'oggetto della sua ossessione rischierebbe: Imbarazzo o perdite finanziarie, parlandone continuamente(5). Imprigionamento, danni fisici o rovina finanziaria/sociale (10). La vita (20).

**Ostinato.** Non gli piace darla vinta – a nessuno. Per dimostrare di aver ragione rischierebbe: Imbarazzo, o perdite finanziarie (5). Imprigionamento, danni fisici o rovina finanziaria/sociale (10). La vita (20).

**Irascibile.** E' irritabile 24 ore su 24. Quando perde le staffe rischierebbe: Imbarazzo, o perdite finanziarie (5). Imprigionamento, danni fisici o rovina finanziaria/sociale (10). La vita (20).

**Sfortunato.** Le cose non vanno mai per il verso giusto. I viaggi e le avventure riservano per lui: Disgrazie seccanti (5). Disgrazie costose o pericolose (10). Disgrazie molto costose o molto pericolose (15). Pericoli mortali (20).

**Timido.** Odia avere a che fare con gli altri. Il personaggio: Rifiuta di parlare a persone appena conosciute (5). Evita qualsiasi rapporto con persone appena conosciute (10). Evita fisicamente le persone appena conosciute (15).

## Perché i Punti Opzione?

Quando si genera un nuovo Personaggio, tutto ciò che sa o possiede viene determinato usando Punti Opzione (PO). Perché? La principale ragione di questo modo di procedere è che permette di “dimensionare” i personaggi: dal momento che tutto costa Punti Opzione, è facile confrontare cosa si sta dando al personaggio rispetto ad altre opzioni. Inoltre, questo sistema rende più difficile creare personaggi che non siano equi o bilanciati rispetto agli altri; finché tutti hanno un livello di partenza simile, è molto probabile che tutti i personaggi saranno relativamente simili in termini di possibilità, capacità e beni. I Punti Opzione vengono assegnati ai Giocatori dal RG all’inizio della creazione del personaggio (altri PO possono venire dalle Complicazioni o dall’Esperienza).

## Quanti Punti Opzione per questa ambientazione?

Dipende dall’ambientazione, ovviamente. Il RG decide questo ammontare a seconda dello stile desiderato in ogni ambientazione.

## Ecco Mario Rossi (ancora...)

Il RG assegna a Mario Rossi 75 Punti Opzione per comperare delle Opzioni, più altri 60 per comprare un veicolo, per un totale di 135. Dal momento che Mario deve essere l’eroe della storia, il giocatore decide di rinforzarlo con alcune Complicazioni:

## Complicazioni

**Ossessionato dal passato [10], in maniera Costante [15],**

ciò gli causa una **pesante [x0,5]** debilitazione.

Valore? 12

**Ricercato [10] dai Ninja Cresciuti in Laboratorio [20]**

per averli traditi, rischia la **Morte [x1]** dovunque vada

Valore? 30

Totale Punti Opzione Extra 42

Aggiunti ai 75 Punti Opzione di Mario, il totale ottenuto è di 117 Punti Opzione (e nemici pericolosi dietro ogni angolo). E’ chiaro che avrà davvero bisogno delle sue abilità per sopravvivere!

## D’altra parte...

Uno stile più realistico potrebbe comportare un livello iniziale di 35 Punti Opzione senza altri punti per l’acquisto di un veicolo. Ma dal momento che si suppone che Mario sia un eroe, gli abbiamo dato il doppio della normale quantità di Punti Opzione (così può comprarsi un sacco di roba, e noi possiamo anche mostrarvi tutti i passi dell’acquisto opzioni!).

# Opzione 1: Abilità

La prima cosa che molti giocatori vorranno acquistare coi loro Punti Opzione sono le Abilità. Le Abilità sono le cose che il personaggio sa o può fare. Esse rappresentano il suo livello di conoscenza e pratica in una data cosa. In Fuzion, vi sono nove categorie di Abilità:

**Combattimento a Distanza:** La capacità di usare armi a distanza, come un'arma da fuoco o un arco.

**Combattimento in Mischia:** La capacità di combattere in mischia, con o senza un'arma da mischia.

**Consapevolezza:** La consapevolezza dell'ambiente, la capacità di notare indizi, ecc. Queste abilità vengono anche usate nel caso di poteri, o altre abilità sovraumane.

**Controllo:** La capacità di controllare veicoli o animali da monta.

**Culturali:** Conoscenza e addestramento basati su un'istruzione formale o su dei corsi scolastici.

**Fisiche:** Abilità che implicano compiti fisici, prove di forza, resistenza e altri attributi fisici.

**Intrattenimento:** Addestramento a recitare, cantare, suonare, truccarsi, ecc.

**Sociali:** Le capacità di interagire con gli altri, evitare gaffe, e mostrare stile e grazia. Anche l'abilità di convincere gli altri con modi urbani.

**Tecniche:** Tutte le abilità artigiane e di costruzione.

## Acquistare Abilità Generali

Le Abilità hanno un valore che di solito varia tra 1 e 10: nel gioco vengono usate sommando il loro valore alla Caratteristica più adatta per l'uso di quella Abilità. Le Abilità sono come le Caratteristiche, la loro efficacia dipende da quanto costano.

Le Abilità vengono acquistate al costo di 1 PO per livello di Abilità. Ad esempio, per avere Armi da Fuoco Personali a 4, bisogna spendere 4 PO.

Acquistare un'Abilità dà al personaggio la possibilità di fare tutto ciò che viene descritto da quella data Abilità. Tuttavia, certe ambientazioni richiedono che il personaggio specifichi come sarà usata una data Abilità. (Esempio: oltre a Scienze, un personaggio dovrà anche specificare in quale scienza sia competente). In questi casi, occorrerà che il personaggio acquisisca ulteriori "specializzazioni" di quella Abilità per poterla usare in altri modi (ad esempio, Scienza [Fisica] e Scienza [Chimica]).

La lista delle possibili abilità utilizzabili nel gioco Fuzion è molto vasta, quasi quanto i generi possibili.

Quella che segue è una lista generica applicabile a molte ambientazioni moderne o futuristiche. Le Abilità marcate in GRASSETTO rappresentano i **Gruppi di Abilità** – Abilità generali che comprendono diverse Abilità specializzate. (Ogni ambientazione di Fuzion di solito comprenderà altre Abilità Specializzate che arricchiscono questi Gruppi di Abilità).

## Abilità Comuni

La buona notizia è che ogni personaggio ha un insieme di Abilità con le quali iniziare che non costano PO, così non sarà totalmente incapace nel suo mondo: queste sono le **Abilità Comuni**.

Le Abilità Comuni sono delle cose generalmente conosciute da tutti in tutte le culture e periodi storici: **Percepire, Concentrarsi, Istruzione, Persuadere, Atletica, Insegnare, Conoscenza della Zona** (conoscenza della tua zona), **Combattere Corpo a Corpo, Schivare**. Esse vengono assegnate gratuitamente ai personaggi e hanno un livello di partenza pari a 2 e rappresentano, in maniera grossolana, ciò che una persona normale sa dell'ambiente circostante. Ognuna di queste Abilità può essere migliorata aggiungendo dei PO durante la Fase di creazione del personaggio. Un RG può anche voler aggiungere o togliere Abilità dalle Abilità Comuni per conformarsi meglio all'idea di scenario che ha in mente. Ad esempio, in uno scenario futuristico, chiunque potrebbe saper Programmare i Computer, mentre pochi potrebbero avere Atletica. Le Abilità Comuni danno al RG la flessibilità necessaria per impostare l'ambientazione come meglio desidera.

## Lista di Abilità

### Combattimento a Distanza

**Artiglieria.** L'abilità di usare armi montate su veicoli, su robot giganti, sulle navi – in generale l'uso dell'artiglieria pesante. (RIF)

**Usare Armi Pesanti.** L'uso di armi militari come mortai, razzi, bazooka e missili portabili. (RIF)

**Usare Armi da Fuoco.** Copre l'uso delle pistole semiautomatiche, revolver, mitragliette, fucili, lupare, ecc.(RIF)

### Combattimento in Mischia

**Combattere Corpo a Corpo.** L'Abilità che copre le basi del combattimento a mani nude. (RIF)

**Schivare.** Le tecniche di base per evitare qualcuno che tenta di colpirti. Questa Abilità è usata come difesa quando qualcuno tenta di attaccarti usando Combattere Corpo a Corpo, Usare Armi Da Fuoco o Usare Armi da Mischia ecc. (AGI)

**Usare Armi da Mischia.** Riguarda l'uso di tutti i diversi tipi di armi da mischia o da duello, come coltelli, spade, picche ma anche bastoni, mazze, ecc. (RIF)

### Consapevolezza

**Concentrarsi.** La capacità di concentrarsi e di controllare la mente (quasi sempre la propria, occasionalmente quella altrui). Questa Abilità copre l'uso della memoria, del controllo fisiologico e l'uso dei poteri mentali. (VOL)

**Dedurre.** È l'arte di unire diversi fatti in una conclusione non sempre ovvia. Questa Abilità dovrebbe essere usata col contagocce, e lasciare posto all'interpretazione. (INT)

**Leggere le labbra.** L'Abilità permette al personaggio di leggere le labbra di qualcuno per vedere che cosa sta dicendo. Il personaggio deve vedere chiaramente la bocca del bersaglio. (INT)

**Nascondere.** Il personaggio può nascondere e trovare cose che altre persone hanno nascosto, come documenti importanti, armi, gioielli, oggetti, droga e così via. (INT)

**Pedinare.** L'Abilità di seguire di nascosto qualcuno. Comprende anche la capacità di accorgersi di essere seguiti e di seminare i pedinatori. (INT)

**Percepire.** L'Abilità di osservare, percepire e notare piccoli particolari (indizi) e percepire bugie ed emozioni.

**Seguire Tracce.** La capacità di seguire una pista osservando tracce, segni, rami spezzati e così via. (INT)

**Sorvegliare.** È l'Abilità di predisporre un sistema statico di sorveglianza senza che venga individuato. (INT)

### Controllo

**Addestrare Animali.** È l'Abilità di trattare, curare e addestrare gli Animali. (INT)

**Cavalcare.** Questa Abilità permette ad un personaggio di cavalcare una creatura vivente in circostanze difficili. Il tipo di animale (solitamente un cavallo) deve essere specificato quando questa Abilità viene acquistata. (AGI)

**Guidare.** L'Abilità di guidare motoveicoli, automobili, carri armati, hovercraft e altri veicoli terrestri. In generale, questa Abilità deve essere acquistata per ogni classe di veicoli. (TEC)

**Pilotare.** Portare aerei a elica, jet civili, militari o elicotteri. Deve essere scelta una classe specifica di veicoli. (AGI)

**Pilotare Robot Giganti.** L'Abilità di pilotare un esoscheletro robotico gigante, inclusa la capacità di manovrare ed evitare gli attacchi. (TEC)

### Culturali

**Burocrazia.** Sapere come comportarsi coi burocrati, scavalcare la burocrazia, con chi parlare, come arrivarci e come estrarre informazioni dai burocrati. (PER)

**Economia.** Conoscenza delle basi delle pratiche economiche, della legge della domanda e dell'offerta, gestione degli impiegati, ragioneria, vendite, distribuzione, magazzino. (INT)

**Conoscenza della zona.** Oltre a conoscere la zona, il personaggio sa chi sono le persone che contano, dove sono le cose degne di nota, gli usi, costumi e peculiarità della zona. (INT)

- Criminologia.** Sapere come cercare gli indizi, usare la polvere per le impronte digitali, fare i test balistici, esaminare documenti, cercare negli archivi, esaminare le prove e così via. (TEC)
- Crittografia. Esperto.** E' l'abilità di decodificare semplici codici e codificare o decodificare messaggi. (INT)  
In un qualsiasi ramo dello scibile: francobolli, giardinaggio, leggende greche, curiosità sugli anime, e così via. Può trattarsi di un hobby o di una conoscenza approfondita in un campo o area specifici. (INT)
- Insegnare. Istruzione.** La capacità di far apprendere nozioni o abilità ad altri. (PER)  
Conoscenze generali, come la matematica, la storia, le scienze naturali, i fatti di tutti i giorni o curiosità varie. (INT)
- Lingue.** Il personaggio deve specificare un gruppo particolare di lingue o di dialetti, un linguaggio per computer, o di linguaggio per segni. Deve specificare la lingua primaria. Tutte le lingue nello stesso gruppo hanno il costo dimezzato rispetto alla primaria. (INT)
- Navigazione.** Sapere come misurare la posizione, usare le mappe e le carte di navigazione, tracciare la rotta, trarre informazioni dai venti, il tempo atmosferico ed altre guide. (INT)
- Operatore di Sistema.** Questa Abilità permette al personaggio di usare apparecchiature di comunicazione. Il personaggio dovrebbe scegliere di quali sistemi è esperto (come Radar, LAN, Trasmettitori a microonde). (TEC)
- Professione.** L'Abilità di praticare una determinata professione, come Artista, Dottore, Muratore, segretario/a, ecc. Ovviamente, ci possono essere Abilità che migliorano la capacità del personaggio di praticare la sua professione. (INT)
- Programmare Computer.** La capacità di programmare e usare i computer. (INT)
- Ricerca.** La capacità di consultare biblioteche, archivi e banche dati per ottenere informazioni, e anche di ricavarne da fonti oscure o poco comuni. (INT)
- Scienza.** E' la conoscenza delle tecniche di laboratorio, di come preparare esperimenti, di come scrivere articoli scientifici, provare ipotesi, ecc. in una data scienza. Occorre specificare l'area di studio quando questa Abilità viene acquistata. (INT)
- Sopravvivenza.** Questa Abilità permette al personaggio di sfruttare le risorse dell'ambiente in cui si trova, trovare cibo e acqua, identificare piante e animali pericolosi, e così via. (INT)
- Spionaggio.** Come raccogliere e valutare informazioni segrete ed organizzare operazioni spionistiche. (INT)
- Tattiche.** La capacità di condurre in maniera efficiente ed efficace battaglie su larga scala. Un personaggio con questa Abilità di solito sa cosa si deve fare per condurre una battaglia. (INT)
- Fisiche**
- Acrobazia.** L'Abilità di compiere salti mortali e capriole come un acrobata da circo. Permette anche di saltare con una capriola oltre un ostacolo atterrando in piedi, pronti a combattere. (AGI)
- Arrampicarsi.** E' l'abilità di arrampicarsi su pareti, alberi ed edifici insolitamente complessi da scalare fintantoché ci sono appigli disponibili. La velocità di base è di 2m per Fase. (FOR)
- Aletica.** Le abilità atletiche di base: fare capriole, saltare, slegarsi, correre, nuotare, lanciare. (AGI)
- Contorsionismo.** E' la capacità di manipolare il proprio corpo per liberarsi da corde o legami simili. Un personaggio può anche contorcersi per entrare dentro spazi o luoghi generalmente inaccessibili. (AGI)
- Furtività.** Rappresenta la capacità di confondersi tra le ombre, di muoversi silenziosamente o evitare di essere individuati in combattimento. (AGI)

### Intrattenimento

- Camuffarsi.** La capacità di cambiare aspetto con l'uso di trucco, costumi, mimica ed espressioni facciali. (TEC)
- Esibirsi.** L'Abilità di suonare, cantare e muoversi sul palco. (PER)
- Imitare.** La capacità di imitare perfettamente la voce di qualcun altro. (PER)
- Oratoria.** L'Abilità di parlare in pubblico e risultare convincenti. (PER)
- Prestidigitazione.** E' l'Abilità di compiere giochi di destrezza e di prestigio con le mani. (RIF)

- Recitare.** E' la capacità di assumere un ruolo o interpretare un personaggio. Un attore capace può fingere stati d'animo o emozioni, o nascondere la propria identità. (PER)
- Ventriloquio.** Il personaggio può fare in modo che la sua voce suoni come se stesse provenendo da un altro posto. (PER)

## Sociali

- Comandare.** La capacità di guidare la gente e convincerla a seguirti.
- Commerciare.** È l'Abilità di fare dei buoni affari con un mercante o con un cliente. (PER)
- Conversare.** La capacità di estrarre informazioni dalle persone mediante conversazioni mirate. L'uso di questa Abilità richiede tempo, e se la prova fallisce, il bersaglio si rende conto che gli vengono richieste informazioni a sua insaputa. (PER)
- Corrompere.** Un personaggio con questa Abilità sa quando corrompere qualcuno, come avvicinarlo e quanto offrirgli. (PER)
- Cospirare.** L'arte di influenzare segretamente individui ed organizzazioni, e come pianificare ed orchestrare simili complotti. (INT)
- Interrogare.** E' l'Abilità di estrarre a forza informazioni dalla gente. Il personaggio sa come non lasciare tracce, sa rendersi conto quando una vittima è vicina alla morte o a cedere, ed è abile nel manipolare le persone a rivelare le informazioni desiderate. (PER)
- Persuadere.** L'Abilità di convincere, persuadere o influenzare gli individui. (PER)
- Sedurre.** L'arte di ottenere la fiducia degli altri offrendo compagnia o favori. (PER)
- Stile.** Implica la conoscenza della moda, di come vestirsi e curare il proprio aspetto. Un personaggio con questa abilità sa come vestirsi per apparire al meglio. (PER)
- Vita da strada.** Rappresenta la conoscenza del "lato oscuro" della civiltà. Il personaggio sa come trovare il mercato nero, parlare coi malviventi, ottenere informazioni e così via. (PER)

## Tecniche

- Armaio.** Il personaggio sa come costruire, riparare e mantenere in efficienza armi di vario tipo. Va specificato il tipo di armi (da fuoco, a energia, ecc.). (TEC)
- Demolire.** L'Abilità di usare, maneggiare, posare, preparare e disinnescare esplosivi. (TEC)
- Elettronica.** È l'Abilità di identificare, comprendere, riparare e modificare strumenti elettronici. (TEC).
- Falsificare.** E' l'Abilità di creare documenti, banconote e altri falsi. (TEC)
- Intercettare.** E' l'Abilità di installare e usare apparecchi per l'intercettazione auditiva o visiva (le "cimici"). (TEC)
- Meccanica.** È la capacità di utilizzare, riparare, rimpiazzare e costruire oggetti meccanici. (TEC)
- Pronto Soccorso.** L'Abilità di portare pronto soccorso a qualcuno, arrestare emorragie e generalmente di mantenere qualcuno in vita. (TEC)
- Scassinare.** Il personaggio può aprire serrature, normali e magnetiche, e trovare combinazioni. (TEC)
- Scommettere.** La capacità di vincere ai giochi d'azzardo non esclusivamente basati sulla fortuna, come il poker, il blackjack e altri giochi. Un personaggio può usare questa Abilità anche per barare. (TEC)
- Sistemi di Sicurezza.** La capacità di riconoscere ed evitare diversi tipi di allarmi e trappole. Il personaggio sa anche come preparare allarmi e trappole, dato tempo e materiale sufficiente. (TEC)
- Tuttofare.** L'Abilità di saper fare un po' di tutto (riparazioni, fai da te, pronto soccorso, piccolo artigianato, ecc.), al livello di un principiante. (TEC)

**Ecco Mario Rossi (ancora...)**

Mario parte con 75 punti per le Opzioni (gli altri 60 dei 135 iniziali deve usarli per comprare il suo veicolo). Con altri 42 PO per le Complicazioni adesso arriva a 117 Punti da spendere:

per iniziare, compra delle Abilità usando parte dei suoi Punti Opzione (lo facciamo qui su questa pagina in modo da avere tanto spazio per elencarle). Dal momento che le abilità vengono acquistate al prezzo di 1 livello per PO, Mario decide per le seguenti:

Guidare	4	A che serve avere una macchina costosa se non la sai guidare?
Artiglieria	3	Deve saper usare quelle armi montate su di essa.
Usare Armi da Fuoco	4	...e sparare quando è fuori dal suo veicolo.
Meccanica	3	Se è rotto, lo vuole aggiustare.
Acrobazia	2	Non puoi cavartela coi Ninja se non sai saltare.
Schivare (Attacchi A Distanza)	2	Il minimo per riuscire ad evitare qualche attacco
Navigazione	3	Per arrivare da qua a là.
Comandare	3	E' un comandante.
Esperto (Macchine Costose)	1	Ne sa qualcosa...
Demolire	3	Gli piace far scoppiare le cose.
Costruire Armi (armi da fuoco)	1	Ne sa abbastanza per riuscire a ripararle nei momenti critici.
Pedinare	2	E' allenato a pedinare le persone.

**Totale: 30 PO, Rimanenti 87**

Poi ci sono le Abilità di Base, in cui chiunque viva nel mondo moderno riceve automaticamente +2 livelli. Mario decide di aumentarle un po', nell'eventualità che tornino utili:

Atletica	+1
Combattere Corpo a Corpo	+1
Concentrarsi	+2
Conoscenza della Zona (Sunsu)	+2
Insegnare	+0
Istruzione	+1
Percepire	+5
Schivare	+0
<b>Totale:</b>	<b>12 PO, Rimanenti 75</b>

**Quanto è buona un'Abilità?****Meno di 1****1-2***(Impedito):* Il personaggio non sa usare quest'abilità' in alcun modo.*(Ordinario):* Conosce le basi dell'abilità, e riesce ad usarla quasi sempre, anche se non molto bene. E' un apprendista o un principiante.**3-4***(Competente):* E' ben allenato e pratico nell'Abilità, e sa usarla bene in circostanze ordinarie. Può cavarsela in applicazioni insolite dell'abilità' ma con qualche difficoltà. Viene considerato un professionista.**5-6***(Eroico):* Padroneggia completamente l'uso di quest'abilità: è abile anche in applicazioni insolite dell'abilità. Viene considerato un maestro dell'abilità.**7-8***(Incredibile):* Un'abilità a questo livello indica che si è tra i migliori nel mondo. Ci si trova a proprio agio con applicazioni particolari o nuove dell'abilità. Il personaggio sta entrando nel reame della finzione, di abilità eccezionali che sono quasi impossibili!**9-10***(Leggendaria):* Un'abilità così alta rende il personaggio degno dei più grandi esperti mai vissuti. Sta spingendo l'abilità oltre i limiti entro i quali viene normalmente utilizzata: ormai il personaggio è nel regno dei geni e della finzione.**Più di 10***(Supereroico):* Più di quanto chiunque creda possibile nel mondo reale. Abilità del genere appartengono al mondo dei fumetti, della fantascienza, delle favole o della mitologia.



# Opzione 2: Talenti

I Talenti sono delle Abilità innate (ma non necessariamente sovraumane) che di norma non possono essere apprese o insegnate, come il senso dell'orientamento o la capacità di vedere nel buio. La lista seguente è generica: ogni RG deciderà quali talenti sono effettivamente disponibili in base alla sua ambientazione. Ogni Talento costa 3 punti. Se un Talento si può anche prendere con più di un livello (indicato da un X a fianco), ogni livello aggiuntivo costa altri 3 PO.

Nome	Descrizione
<b>Alta Soglia del Dolore.</b>	Il personaggio è molto resistente al dolore e ai traumi. Se danneggiato, il personaggio riduce la quantità di STOR subiti di 2 punti per ogni colpo, inoltre gli effetti delle Ferite Incapacitanti (se usate) vengono ridotti di 2.
<b>Ambidestrisimo.</b>	Il personaggio può usare indifferentemente armi e strumenti con entrambe le mani senza alcuna penalità (invece del -3 per usare un'arma/oggetto con la mano "sbagliata").
<b>Bellezza [X].</b>	L'aspetto del personaggio è estremamente piacevole: la gente si ferma ad ammirarlo, ed è solitamente circondato dagli ammiratori. Inoltre, ha automaticamente un bonus di +1 su <i>Stile, Persuadere, Esibirsi</i> per ogni livello acquistato.
<b>Buon Senso.</b>	Il personaggio riflette sempre prima di agire; il RG deve avvisare il personaggio quando questi sta per compiere qualcosa di particolarmente stupido, anche se non ci sono indizi evidenti. Il RG non deve specificare il pericolo, può limitarsi a dire "forse questa non è una buona idea"...
<b>Contrattacco Istintivo.</b>	Il personaggio può contrattaccare (solo in Corpo a Corpo) senza penalità se accecato o al buio (-4), perfino se non può né vedere né sentire l'avversario.
<b>Elasticità Muscolare.</b>	Il personaggio può piegare arti e giunture in maniera impossibile, riuscendo ad entrare in spazi pari a metà della sua altezza e larghezza. E' impossibile imprigionarlo con una singola corda: per riuscirci occorre usare strumenti appositi come manette, ceppi o reti.
<b>Empatia Animale.</b>	Il personaggio piace agli animali; gli animali non lo attaccheranno mai, a meno che non li provochi pesantemente. Il personaggio sembra attrarre qualsiasi animale comune nella zona: questi animali saranno amichevoli con il personaggio, ma non sempre faranno quello che gli verrà chiesto.
<b>Genio Aritmetico.</b>	Il personaggio è automaticamente in grado di svolgere complesse operazioni matematiche a mente senza alcun tipo di aiuto.
<b>Guarigione Rapida.</b>	Il personaggio ha un recupero fisico estremamente veloce, e riceve un bonus di 3 Ferite per unità di tempo in aggiunta al normale ritmo di guarigione.
<b>Immunità.</b>	Il personaggio è immune agli effetti di uno specifico veleno o di una categoria di malattie (è necessario specificarli).
<b>Intuito.</b>	Il personaggio ha un'incredibile capacità intuitiva; il RG farà fare una prova di <i>Percepire</i> quando ritiene che il personaggio potrebbe avere un'intuizione, anche se non vi sono indizi evidenti.
<b>Istinto Guerriero [X].</b>	I riflessi del personaggio sono sincronizzati col pericolo; il personaggio reagisce automaticamente più velocemente di chiunque altro. Per ogni livello preso (max. 5) il personaggio può aggiungere 1 al suo tiro di dadi dell'Iniziativa (solo in combattimento).
<b>Lettura Veloce.</b>	Il personaggio può leggere una pagina di testo normale con cui abbia

**Longevità.**

familiarità in 3 secondi (o un libro di 200 pagine in 10 minuti).

Il personaggio ha un'aspettativa di vita molto lunga, e non mostra i segni dell'invecchiamento. Indipendentemente dall'età anagrafica del personaggio la sua età biologica sarà sempre la metà di questa.

**Macchietta.**

Il personaggio ha un'abitudine personale o vizio speciale dagli effetti risibili in combattimento o sulle abilità. Alcuni esempi: *avere perennemente il vento che muove i capelli o il mantello in modo drammatico, avere sempre un'illuminazione ad effetto sul proprio volto, essere in grado di lanciare il cappello sulla cappelliera ogni volta, avere sempre un sigaro con sé, ecc.* Le macchiette *devono* sempre essere approvate dal RG, e non dovrebbero mai avere delle applicazioni nell'uso delle abilità o nel combattimento – ad esempio, *far saltare con un colpo la pistola dalla mano del nemico* sarebbe una scenetta molto pericolosa da concedere.

**Memoria Fotografica.**

Il personaggio non dimentica mai quello che ha letto, visto, sentito, odorato o toccato.

**Morte Simulata.**

Il personaggio può abbassare la frequenza del suo battito cardiaco ad un livello tale che si deve riuscire in un'Azione a livello Leggendaro per capire se è morto o meno.

**Orecchio da Musicista.**

Il personaggio si accorge sempre di stonature o se uno strumento non è accordato, e ha un bonus di +3 in tutte le azioni musicali (suonare, cantare, ecc).

**Sensi Acuti [X].**

Uno dei cinque sensi (vista, udito, odorato, gusto, tatto) del personaggio è estremamente acuto. Se il senso è il Tocco, il personaggio può leggere la stampa con la punta delle dita, avvertire il meccanismo di una serratura muoversi, e determinare le sottili differenze tra materiali diversi. Se il senso è l'Odorato, può identificare cose e persone dal loro odore e seguirle come un segugio. Se il senso è la Vista, ha un +1 automatico in tutte le prove di *Percepire* che implicino la vista, e considera tutti i modificatori agli attacchi a distanza come se fossero 2 punti inferiori al normale. Se il senso è il Gusto, il personaggio può percepire se qualcosa è stato aggiunto al cibo, per quanto impercettibile, e se sono presenti sostanze dannose assaggiando pochissimo cibo.

**Senso dell'Orientamento.**

Il personaggio non si perde mai, sa sempre dov'è il Nord e può orientarsi facilmente senza alcun riferimento esterno.

**Senso del Tempo.**

Il personaggio sa sempre che ora è, o quanto tempo è trascorso dall'ultima volta che ha controllato.

**Sonno Leggero.**

Il personaggio ha il sonno talmente leggero da svegliarsi al pur minimo rumore o tocco (non è richiesta nessuna prova di *Percepire*).

**Visione Notturna.**

Il personaggio riesce a vedere al buio ma non in totale assenza di luce.



# Opzione 3: Privilegi

I Privilegi rappresentano i contatti, le conoscenze e i vantaggi cui un personaggio ha accesso in una certa ambientazione. I Privilegi possono essere licenze speciali, simboli di autorità, amici, favori, o benefici accessori dovuti alla professione del personaggio. Essi vengono acquistati con i PO, proprio come ogni abilità, e sono una misura di quanto un Privilegio è efficace (1 poco, 10 molto - il RG è l'arbitro finale dell'efficacia del Privilegio); un Privilegio a 8 o a 9 dovrebbe davvero contare qualcosa!

I Privilegi dipendono molto dall'ambientazione e dovrebbero essere creati ad hoc per ogni campagna. Molti Privilegi hanno anche degli "effetti collaterali", e le situazioni di gioco dovrebbero riflettere questo. Un Contatto con un "Padrino Mafioso" può essere utile, ma un giorno il Padrino potrebbe anche chiedere un favore al personaggio!

Una volta che il RG ha stabilito il livello del Privilegio, deve decidere il suo impatto sull'ambientazione. Per esempio, in un'ambientazione supereroica, capeggiare una multinazionale potrebbe essere un vezzo del personaggio. In un'ambientazione cyberpunk, lo stesso status

avrebbe un impatto molto più pesante in termini di gioco. Una volta valutato l'impatto lo si posiziona sulla tabella che segue e il costo del Privilegio (indicato in seguito) deve essere moltiplicato per il valore indicato. Il risultato sarà il costo finale del Privilegio in PO.

Stile dell'ambientazione	Moltiplica per
Impatto Altissimo	x4
Impatto Notevole	x3
Impatto Moderato	x2
Nessun Impatto o Quasi	x1

**Nota - I Soldi in Fuzion:** In generale, è sconsigliabile che i giocatori con personaggi benestanti tengano direttamente traccia dei loro averi - è una cosa lunga e noiosa. Tuttavia, ci sono momenti dove è necessario sapere se un personaggio può comprarsi o meno quell'isola nei Caraibi. In questo caso, si usi questa regola: un personaggio con Ricchezza 1 può disporre di 1000 euro a settimana. Questo valore raddoppia per ogni livello ulteriore di Ricchezza - quindi con Ricchezza a 10 puoi spendere oltre 26 Milioni di euro all'anno! I RG devono stare veramente attenti nel permettere simili privilegi ai personaggi!

Privilegio	[Costo x Livello] Descrizione
<b>Affiliato</b>	[1] Il personaggio può richiedere l'uso delle risorse di un'organizzazione, persona, gruppo o governo - ma ciò comporta anche delle responsabilità. Il livello del Privilegio indica il suo grado nell'organizzazione, non l'influenza del gruppo (è a questo che servono i moltiplicatori di cui sopra...). Ad esempio: Affiliato di livello 1 alla DIA indica che il personaggio è l'uomo delle pulizie, ma a livello 10 il personaggio è il braccio destro del Direttore. <b>Autorità</b> è un privilegio simile, ma il personaggio è un agente e ha il potere di arrestare, detenere armi ed eventualmente usare la forza.
<b>Contatto</b>	[1] Il personaggio conosce qualcuno che può (e generalmente vuole) aiutarlo, fornendogli soldi, potere o mettendo a disposizione un'abilità eccezionale, e questo aiuto è generalmente "non registrato". Un mercenario che ogni tanto può aiutare il personaggio in combattimento costa 3, un Padrino locale della Mafia costa 6, il capo della DIA costa 9. Si ricordi che il Livello del Privilegio è basato su diversi fattori: uno studente può non essere granché, ma uno studente disposto a morire per il personaggio...
<b>Fama</b>	[1] È la reputazione del personaggio, di solito favorevole. La gente si fa in quattro per entrare nelle sue grazie, o almeno per non pestargli i piedi. Con Fama a 3, gran parte della gente del posto lo conosce. A 6 è conosciuto a livello nazionale. A 9, è una figura di fama mondiale.
<b>Favore</b>	[0,5] È un "Contatto" usa e getta, nel senso che il favore può essere usato una volta sola, ma chi deve il favore deve fare qualsiasi cosa il personaggio richieda (fintantoché sia appropriata). Spesso è conveniente dover ricevere favori da molte persone in posti diversi piuttosto che un contatto che può fare tutto.
<b>Licenza</b>	[1] Il personaggio ha il diritto sancito dalla legge di fare cose normalmente conside-

rate illegali (licenza di uccidere, di raccogliere tasse, di dare la caccia ai criminali, ecc.). Le Licenze sono concesse su base individuale, conferendo l'autorità al personaggio e non grazie alla sua appartenenza ad un gruppo (come in Affiliato o Autorità, sopra) - il personaggio non ha le risorse e i mezzi che un'Organizzazione può fornire, ma ha anche meno responsabilità. Ad esempio, la licenza di vendere d'armi potrebbe costare 2, la licenza di Investigatore Privato 4, quella di Cacciatore di Taglie 6, quella di Agente del SISDE 8, quella di uno Sceriffo Federale 9. Una licenza di uccidere senza condizioni costa 10.

### Ricchezza

[1] Di solito si presume che i personaggi appartengano alla classe medio-bassa, ma Ricchezza permette al personaggio di migliorare il suo stile di vita. A Ricchezza 1 il personaggio apparterrà alla classe media, permettendogli di comprare cose comuni e vivere in una casa decente. A 2, il personaggio apparterrà alla classe medio-alta, permettendogli di comprare tutte le cose quotidiane e vivere in una bella casa. A 3-4 il personaggio è decisamente benestante, ha bisogno di lavorare raramente, può permettersi hobby costosi e ha una casa costosa. A 6 il personaggio è ricco, e può permettersi di non lavorare, di vivere in una villa, avere diverse auto e così via. A 9 il personaggio è un multimiliardario, che può vivere dove vuole e comprare qualunque cosa voglia. Il RG potrebbe anche permettere di superare 10, e rendere così il personaggio veramente ricco sfondato.

## Opzione 4: Equipaggiamento

L'Equipaggiamento sono gli oggetti di cui il personaggio potrebbe fare uso. Spesso, l'equipaggiamento può essere molto legato al tipo di ambientazione, ma le seguenti cose si trovano più o meno in tutte le ambientazioni:

Tipo	PO
Acqua per due giorni	0,3
Armatura media o pesante	16-25
Cibo per una settimana per uno	1-2
Corda e rampino	1
Kit per pronto soccorso	0,3
Meccanismo per comunicare a grande distanza	1
Meccanismo per misurare il tempo portatile	0,5
Meccanismo personale di audioregistrazione	1
Mezzo di trasporto personale	30-60
Oggetto per vedere lontano	1
Rifugio temporaneo	1
Sorgente di fuoco portatile	0,1
Sorgente di luce portatile	0,1
Strumenti portatili	2

La lista qui sopra è *totalmente* generica. La forma vera e propria dell'equipaggiamento è determinata dal livello tecnologico cui hanno accesso i personaggi.

Livello Tecnologico	Descrizione
1	Antico
2	Preindustriale
3	Secolo scorso
4	Inizio 20mo secolo
5	Fine 20mo secolo
6-7	Futuro prossimo
8-9	Futuro lontano, interstellare
10	Iperscienza, imperi galattici.

Per esempio, una "sorgente di luce portatile" a Livello Tecnologico 1, potrebbe essere una torcia intinta nell'olio, una lampada ad olio a Livello Tecnologico 3, una torcia a batteria a Livello Tecnologico 4-5 e una "barra luminosa a fusione" a un Livello Tecnologico superiore. Come regola generale, per portare l'equipaggiamento da un Livello Tecnologico di partenza ad un Livello Tecnologico superiore, si sottragga il Livello Tecnologico più basso da quello più alto e si moltiplichi il costo per il risultato. Ad esempio, per "aggiornare" una torcia ad olio (Livello Tecnologico 1) ad una torcia a batteria (Livello Tecnologico 4) occorrerà moltiplicare il costo di "sorgente di luce portatile" per 3.

**Nota:** I valori qui presenti sono dati in Punti Opzione. Per trovare il costo in EURO, si moltiplichi il valore in Punti Opzione per 100. Si noti anche che alcuni oggetti hanno un costo in decimi di punto.

## Equipaggiamento e Servizi

Segue una lista generica di oggetti e servizi. Questa lista deve essere adattata dal RG allo stile dell'Ambientazione. Il costo è espresso in PO (moltiplica per 100 euro per avere il costo in moneta).

Accendino	0,1	Usato per accendere fuochi rapidamente (2 minuti usandolo). Vale per 100 accensioni.
Alloggio	1	La tipica sistemazione notturna in un alberghetto ragionevolmente sicuro o in un cubicolo dello spaziorpoto. Una sistemazione migliore costa il doppio, una sistemazione di lusso il triplo. Un posto in caserma è gratis.
Attrezzatura da Sub	5	Include muta, pinne, pesi, bombole e maschera. La bombola ha autonomia per 3 ore. Può essere usata fino a 60m.
Bibita in un Bar	0,1	L'alcool è facile da ottenere, ed è la primo cosa che tutti imparano a distillare in una zona di guerra. Questa è birra o uno strizzabudella: una buona bibita costa il doppio.
Binocolo	1	Utili per fare osservazioni da grande distanza. Potenza 30X.
Borraccia	0,1	Contiene fino a 2 litri.
Cibo Liofilizzato (1 Sett.)	1	Per una persona. Preconfezionato, occorre solo aggiungere acqua. 2,5kg di peso.
"Cimice"	6	Apparecchio miniaturizzato per intercettazioni ambientali. Può trasmettere qualsiasi suono in un raggio di 10m fino ad una ricevente a 1km di distanza.
Cintura da Lavoro	0,2	Cintura o imbracatura con tasche. Può essere usata per portare fino a 6 oggetti o strumenti grandi come un (grosso) libro tascabile, per un perso massimo di 10kg.
Coltello Multiuso	0,5	Classico coltello dell'"Esercito Svizzero" (CD 0,5). Seghetto, cacciavite, pinzette, punteruolo ecc.
Completo Mimetico	2	Soprabito in kaki, disegnato per mimetizzarsi nella neve, nella foresta o nel deserto (specificare). Aggiunge +2 a tutte le prove di Furtività.
Computer Portatile	10	Computer portatile con schermo LCD; dimensioni 20cmx30cmx5cm; autonomia di 3 ore, ricarica in 3h.
Contatore Geiger	9	Rileva radiazioni fino a 10m
Corda	1	Lunga 100m. Regge fino a 250 kg.
Cronografo	0,5	Orologio digitale con sveglia, data, cronometro. Autonomia di due anni con una batteria.
Fornello da campeggio	1	Funziona (per 3 ore) con una bombola di gas sotto pressione. Ci vogliono circa 5 minuti per portare l'acqua ad ebollizione.
Fotocamera	1	Fissa delle immagini statiche su pellicola. 24 pose.
Generatore di Interferenze	6	Interferisce con qualsiasi strumento d'ascolto attivo o passivo entro 10m.
Individua "Cimice"	9	Rileverà qualsiasi strumento d'intercettazione passiva o attiva entro 10m. Determinerà la posizione della cimice ma non quella della ricevente.
Lanterna	0,5	Illumina fino a 40m. Le batterie durano 8 ore, il gasolio 6 ore.
Occhiali ad Infrarossi e Illuminatore	5	Permettono all'utente di vedere anche con poca luce grazie all'illuminatore (illumina fino a 15m)
Pasto	0,2	Il cibo è raro ormai, questo qui è pieno di roba sintetica senza molta carne. Un pasto migliore costa il 50% in più, uno da buongustaio il doppio. L'esercito vi fornirà di tre pasti al giorno gratuitamente. Pensateci.
Radio	1	Radiotrasmittente CB portatile. Raggio di 35km, 24 canali.
Registratore	1	Grande all'incirca quanto un pacchetto di sigarette. 2 ore di registrazione audio su un'audiocassetta.
Tenda	1	Da quattro posti. Si monta in 5 minuti.
Telefonata	0,01	Usando un sistema di comunicazione planetario. Non c'è accesso civile a comunicazioni UltraLuce.
Torcia Elettrica	0,1	Funziona a batterie, dura 8 ore. Illumina fino a 20m.
Valigetta Pronto Soccorso	0,1	Cerotti, aspirine, un piccolo bisturi, disinfettante. Necessaria per poter effettuare prove di <i>Pronto Soccorso</i> .
Valigetta Strumenti da Eletttricista	0,5	Stagno, saldatore, componenti, multimetro. Necessaria per effettuare prove di <i>Elettronica</i> .

Valigetta da Eletttricista	0,5	Stagno, saldatore, componenti, multimetro. Necessaria per effettuare prove di <i>Elettronica</i> .
Valigetta da Meccanico	1	Pinze, cacciaviti, chiavi inglese, ecc. Necessaria per poter effettuare prove di <i>Meccanica</i> .
Veicolo		Varia: di solito intorno ai 10-30. Piccoli veicoli militari (motociclette, fuoristrada) in buone condizioni sono economici e facili a trovarsi. I veicoli civili sono più rari e molto costosi (triplicate il prezzo)
Video Camera	3	Registra immagini a colori e suoni su videocassette. Può riprodurre immagini attraverso un monitor incorporato. Ogni videocassetta dura 4 ore.

## Armi e Armature

Anche questa è una lista di esempio. Queste sono le spiegazioni per le abbreviazioni sottostanti: ALL: Allungo, PA: Precisione Arma, FM: Forza Minima per usare l'arma, GIT: Gittata, CDF: Cadenza Di Fuoco, CC: Capacità Caricatore

### ARMATURE

*Armatura Leggera in Kevlar* ..... 2  
[Difese Letali 6, Difese Letali da Energia 0, Ingombro -0] Una tuta leggermente corazzata. Se vengono usate le regole sui Colpi Localizzati, copre le locazioni dalla 7 alla 18 (dalle braccia ai piedi).

*Veste in Kevlar* ..... 8  
[DifL 14, DifLE 2, Ing -0]  
Una giacca corazzata (locazioni 7-14) che è comunque leggera e flessibile.

*Veste in Kevlar Medio* ..... 10  
[DifL 16, DifLE 5, Ing -1]  
Come sopra, ma più pesante. Rallenta lievemente i movimenti.

### ARMI DA MISCHIA

*Ascia da Battaglia* ..... 5  
Una grande ascia, per aprire i nemici in due.  
ALL: 4m, PA: -1, FM: 5, Danno: 6, 2mani

*Bastone Ferrato* ..... 3  
Questa arma a due mani infligge Danno da Stordimento e non Danno Letale.  
ALL: 4m, PA: +2, FM: 3, Danno: 3s, 2mani

*Coltello* ..... 0.5  
Un piccolo coltello da combattimento.  
ALL: 1m, PA: 0, FM: 1, Danno: 1

*Spada* ..... 4  
Una normale spada da combattimento.  
ALL: 2m, PA: 0, FM: 3, Danno: 4

### ARMI A DISTANZA

*AK-47* ..... 8  
Uno dei più comuni fucili mitragliatori del mondo. Completamente automatico.  
GIT: 300m, PA: +2, CDF: 10, Danno: 6, CC: 30

*Balestra Pesante* ..... 4  
Per quanto riguarda il silenzio e l'affidabilità non vi è nulla di meglio di una balestra.  
GIT: 200m, PA: +0, CDF: 1, Danno: 4, CC: 1

*Colt 1911A1* ..... 3  
Questa pistola calibro .45 per molti anni è stata l'arma d'ordinanza dell'esercito americano.  
GIT: 50m, PA: +1, CDF: 2, Danno: 3, CC: 7

*Glock 20* ..... 4  
Questa automatica da 10mm è discretamente potente.  
GIT: 50m, PA: +1, CDF: 2, Danno: 4, CC: 15

*H&K MP5K* ..... 6  
Questa mitraglietta da 9mm viene fornita anche di silenziatore per operazioni segrete.  
GIT: 40m, PA: +1, CDF: 5, Danno: 3, CC: 30

*M-16A1* ..... 8  
Il fucile d'assalto d'ordinanza delle forze armate americane. Completamente automatico con raffiche di 3 round.  
GIT: 310m, PA: +1, CDF: 10, Danno: 6, CC: 30

### **Ecco Mario Rossi (ancora...)**

Mario decide di comprare qualche Talento con i suoi punti. Sceglie:

Sensi Acuti .....	3	E' un vantaggio per sopravvivere.
Ambidestrisimo .....	3	E' sempre utile sparare con entrambe le mani, specialmente quando una è stata appena ferita.
Memoria Fotografica .....	3	Non scorda mai nulla.
Sonno Leggero .....	3	C'è un cattivone fuori nel buio?
Istinto Guerriero .....	9	Almeno tre livelli (3x3=9), per essere sicuri di sparare per primo!
Guarigione Rapida .....	3	Nel caso gli altri Talenti non funzionassero.
Totale: .....	-24 PO	
Rimanenti: .....	51	

### **Affiliazioni e Licenze in un'ambientazione contemporanea tipica:**

Il RG dovrebbe crearne una lista per la sua ambientazione. Ecco un esempio per un'ambientazione contemporanea:

Agente di polizia .....	2
Tenente di polizia .....	4
Capitano di polizia .....	6
Carabiniere .....	3
Tenente dei Carabinieri .....	5
Capitano dei Carabinieri .....	7
Agente della DIA .....	4
Tenente della DIA .....	6
Iscrizione all'albo dei Medici .....	3
Porto d'armi semplice .....	2
Porto d'armi nascoste .....	4
Licenza di vendere armi .....	2
Licenza di vendere armi classe 3 .....	4
Passaporto .....	0
Patente di guida internazionale .....	1
Iscrizione all'albo professionale .....	1
Certificazione EMT .....	1
Diploma di insegnante .....	1
Assicurazione sulla vita .....	1 PO per 1'000'000 Euro

### **Ecco Mario Rossi (ancora...)**

Mario vuole anche procurarsi qualche Privilegio con i suoi PO. Sceglie: **Contatti**

Mario immagina che avrà bisogno di qualcuno che lo aiuti a restare un passo avanti ai suoi nemici. Sceglie due contatti: Spia Governativa (a livello 4), e Generale dell'Esercito (a livello 6). Il RG decide che entrambi i contatti avranno un Impatto Notevole sulla campagna (specialmente la spia!) e di conseguenza moltiplica il loro valore per 3.  $(4+6) \times 3 = 30$ . Ahia!

Totale: -30 PO

### **E l'equipaggiamento?**

In Fuzion il RG può stabilire un prezzo in Punti Opzioni per l'equipaggiamento. Se il RG non fa pagare PO per l'oggetto, il personaggio dovrà comprarselo con i suoi soldi. Ecco (Opzione 4, al lato) un sistema per creare equipaggiamento generico e stabilirne il costo.

# Entrare in Azione

Ora che avete creato un personaggio, è tempo di impiegarlo in un'avventura. Prima di tutto, parliamo del "tavolo da gioco" su cui si svolgerà questa avventura. In un gioco di ruolo, il "tavolo da gioco" è la tua immaginazione; l'ambiente ti verrà descritto dal RG, e starà a te immaginare attraverso gli occhi della mente dove si trovi ogni cosa, basandoti sulle sue descrizioni (anche se mappe e "pedine" vengono a volte usate come ausilio per descrivere meglio alcune situazioni complicate).

## Visualizzare la Scena

Ci sono alcune regole basilari che definiscono questo "tavolo da gioco mentale". Per prima cosa, se il tuo personaggio può vedere qualcosa ad occhi nudi o attraverso il mirino della sua arma, egli può interagire con essa. Se c'è un oggetto che ne impedisce la vista, la visuale è detta BLOCCATA e non è possibile interagire con gli oggetti nascosti alla vista. Se un oggetto è posto alle sue spalle, può girarsi e possibilmente interagire con esso. Infine, se l'oggetto è nell'allungo del braccio (all'incirca 2 metri), lo può anche toccare; altrimenti, avrà bisogno di estendere il suo allungo attraverso un oggetto più lungo, un'arma o in qualche altro modo.

Tutto ciò ci porta al problema delle unità di misura. In Fuzion, misuriamo ogni cosa in metri. Questo ti permetterà di usare pedine di quasi ogni misura nelle vostre partite – la pedina diventa anche un utile "metro" per misurare le distanze, ogni pedina corrisponde a circa 2 metri. Soldatini, Pupazzi Snodabili, anche le Bambole di Modelle – ogni cosa può funzionare con questo semplice sistema di scala.

## Distanza

Di regola ci sono due scale di movimento usate in Fuzion. La prima scala è il **Movimento Comparato**; compara due punteggi di Movimento per determinare chi sia il più veloce. Questo tipo di calcolo funziona al meglio nelle decisioni riguardanti le velocità; ad esempio durante una corsa, ogni partecipante aggiunge il risultato di un dado al suo punteggio di Movimento e vincerà chi ottiene il risultato più alto.

Abbiamo poi il **Movimento Reale**: un metodo per misurare la reale distanza coperta, usato perlopiù sulle mappe tattiche o con le pedine. Quanta distanza può coprire un personaggio è stato già determinato dalle Caratteristiche Derivate Corsa (MOV x2 metri) e Scatto

(MOV x3 metri). Questi valori indicano quanta distanza può essere coperta in 3 secondi (la tipica unità di misura del tempo in combattimento, come descritto più avanti).

## Terreno

Il terreno è ciò su cui si sta camminando; terriccio, marciapiede, cespugli, ghiaccio. In Fuzion, il movimento può essere rallentato dal tipo di terreno che ci si trova ad attraversare. Il Terreno è classificato come Facile, Difficile e Molto Difficile e riduce tutte le caratteristiche di movimento nella seguente maniera:

<b>Facile</b>	Nessuna Riduzione
<b>Difficile</b>	Dimezza il Movimento
<b>Molto Difficile</b>	Riduce a ¼ il Movimento

Stai attento al fatto che un terreno difficile non è necessariamente pieno di rocce; è soltanto un tipo di terreno difficile da attraversare. Un terreno difficile potrebbe essere rappresentato dal mare increspato, turbolenze d'aria, o dal sottobosco. Un terreno molto difficile potrebbe essere composto da fango, neve, ghiaccio o una folta boscaglia. Un terreno facile sarebbe composto da prati, marciapiedi e dal cielo aperto.

Il tipo di terreno è selezionato dal RG, e viene deciso in base al tipo di terreno che ci si trova ad attraversare maggiormente in quella Fase. Per esempio, se il tuo personaggio si trova a correre sopra 4m di Terreno Facile e 6m di Terreno Difficile, il RG avrà probabilmente deciso che in quella Fase ti stavi muovendo su del Terreno Difficile.

## Tempo

Infine, abbiamo un'altra unità di misura nel nostro spazio mentale – il tempo. Fuzion usa due metodi per calcolare il tempo. Il primo, detto **Tempo Interpretativo**, funziona come nella vita reale; esso divide la realtà in secondi, minuti, ore, giorni, settimane, ecc. Il secondo metodo, il **Tempo di Combattimento**, è molto più preciso. In combattimento, il tempo viene diviso in **Fasi di combattimento da 3 secondi**. Qualsiasi cosa che richieda più tempo di una Fase viene considerata un'azione lunga, e prenderà perlomeno **12 secondi** (o un **round**) per essere completata. In casi estremi, per completare azioni particolarmente lunghe, saranno necessari addirittura minuti o ore.



## Arriva il Tuo Turno

Così come in molti altri giochi, il prossimo passo è stabilire quando arriva il proprio **Turno** di agire. In Fuzion, il personaggio con il punteggio più elevato di RIF è di solito il primo ad agire in una Fase. Egli può anche ritardare la sua azione (vedi Attendere sotto Azioni Avanzate) e agire dopo. Poi agirà il personaggio con il secondo punteggio più alto di RIF, e così via. Se le caratteristiche sono pari, allora lanciate un dado per determinare chi sarà il primo ad agire; agirà prima chi ottiene il risultato più alto.

Un'altra opzione è quella di far tirare ad ogni personaggio 3d6 e fargli sommare il loro punteggio di Riflessi all'inizio della Fase. Il personaggio con il totale più elevato agirà per primo per quella Fase (anche lui può ritardare la sua azione e agire più avanti nella stessa Fase). Poi agirà il personaggio con il secondo totale più alto e così via. Tira un altro dado in caso di parità; chi otterrà il risultato più alto agirà per primo.

## Compiere un'Azione

Quando è il tuo turno, puoi fare una cosa, chiamata Compiere un'Azione. Ma che tipo di azioni puoi compiere quando arriva il tuo momento? Come funzionano combinate tra loro? In generale, esistono due tipi di azioni in Fuzion: Azioni Base, corrispondenti a semplici descrizioni di quello che vuoi far compiere al tuo personaggio durante il tuo turno, e Azioni Avanzate, corrispondenti a sofisticate manovre che aggiungono strategie e tattiche alle tue partite. Entrambi i tipi hanno dei vantaggi: quelle Basi vincono in velocità, quelle Avanzate in precisione.

Nelle pagine successive verranno elencate le Azioni Base e le Azioni Avanzate

## Velocità espressa in KM/h

Se desideri conoscere le velocità in chilometri orari, ecco il metodo:

+ Per conoscere la velocità terrestre in Km/h, moltiplica il Movimento in Combattimento o Non in Combattimento del soggetto per 3 Km/h. Esempio: con un Movimento Non in Combattimento di 18, io sono in grado di percorrere 54 Km/h.

Infine c'è il problema delle velocità molto alte incredibili, di livello supersonico o superiori. Se stai parlando di cose viventi, l'unico modo per ottenere queste velocità è attraverso l'uso di qualche tipo di potere soprannaturale; in questo caso, la velocità viene determinata nel momento in cui viene definito il potere. Gli oggetti non viventi acquisiscono velocità supersoniche come fattore incorporato nel loro costo di costruzione. In entrambi i casi, determinare il risultato di una contesa avviene alla stessa maniera degli altri tipi di Movimento; si aggiunga il valore velocità (del Suono, Iperspaziale o quel che è) al tiro di un dado, il totale più alto vince.

## La Tabella Temporale

1 Fase = 3 secondi  
 (tipico periodo di combattimento)  
 1 Round = 4 fasi (12 secondi)  
 5 Round = 1 minuto  
 5 minuti  
 20 minuti  
 1 ora  
 6 ore  
 1 giorno

# Azioni Base

La seguente sezione esamina le Azioni Base che un personaggio può compiere, spiegandole tutte. Le Azioni Avanzate sono descritte di seguito nella loro sezione. Entrambe le descrizioni sono corredate da un testo riassuntivo che spiega il significato di ogni azione.

**Attaccare:** Tentare di utilizzare un'arma, un potere o un'abilità di combattimento fisico per danneggiare un avversario. Ci sono molti modificatori che possono incidere sulla possibilità di riuscirci (vedi Modificatori di Combattimento, a pag. 47). Armi specifiche possono disporre di ulteriori modificatori di cui bisogna tenere conto.

**Afferrare:** Riuscire in questa Azione consente di ottenere una presa su di un avversario, un'arma, un oggetto o qualsiasi altra cosa. Una presa riuscita permette all'attaccante di bloccare, immobilizzare, soffocare o lanciare il proprio avversario; egli può anche tentare di afferrare un'arma nelle mani dell'avversario. Per liberarsi da una presa il personaggio deve superare una prova di Abilità Opposte (usa la caratteristica FOR più l'abilità più elevata tra Combattere Corpo a Corpo, Atletica e Arti Marziali); l'attaccante subisce una penalità di -2 alla sua Azione. Quando sono afferrati, sia l'attaccante che l'afferrato hanno AGI -3 su tutti i loro attacchi. Ogni turno l'attaccante può decidere di infliggere il pieno danno della FOR all'afferrato.

**Bloccare:** (o Parare) Questa azione viene utilizzata per deviare gli attacchi. In generale questo significa fermare un particolare attacco in mischia o in corpo a corpo in aggiunta al normale Valore Difensivo. Quando il personaggio tenta di bloccare un attacco, deve superare una prova sulla sua abilità di Combattere Corpo a Corpo o Usare Armi da Mischia contro il risultato del tiro con il quale il suo avversario è riuscito a superarne le difese. Se la prova riesce, l'attacco viene bloccato. Dopo essere stato bloccato, l'attaccante viene sbilanciato, e dovrà agire dopo il personaggio che ha bloccato con successo nella prossima Fase, indipendentemente dal normale ordine di iniziativa.

Introduciamo qui la Regola della "Morra della Parata": certe difese possono essere usate per bloccare certi tipi di attacchi; contro altri attacchi queste difese potrebbero essere meno che inutili (il personaggio potrebbe addirittura perdere un braccio!). Come regola generale ricorda sempre che:

**Legno danneggia Carne**  
**Metallo danneggia Legno**  
**Energia danneggia Metallo.**

**Correre** (Movimento in Combattimento): Permette al personaggio di coprire tutta la distanza indicata dalla sua caratteristica derivata Corsa in questa Fase.

**Difendersi:** Il personaggio può usare questa Azione per rendersi più difficile da colpire. Invece di attaccare, puoi dichiarare che il personaggio sta attivamente tentando di schivare gli attacchi ricevendo così un bonus di +3 alla sua abilità di Schivare contro tutti gli attacchi in questa Fase.

**Lanciare:** Permette al personaggio di utilizzare un'arma da lancio (granata, bottiglia, boccale, piccola automobile). L'oggetto deve poter essere sollevato dal personaggio, e può essere lanciato utilizzando l'abilità Atletica. Oggetti improvvisati, non aerodinamici, possono essere lanciati con una penalità di -4. Se il personaggio sta lanciando qualcosa più grande di 4m quadri (circa 2mx2m), il RG lo può considerare un attacco ad area.

**Rialzarsi:** L'uso di questa Azione consente al personaggio di rimettersi in piedi dopo che è stato sbattuto a terra.

**Scattare:** (Movimento Non in Combattimento): Il personaggio può usare quest'azione per muoversi più velocemente in ogni Fase fino alla massima velocità data dal suo punteggio di Scatto, ma con 1/2 AGI e RIF 0.

**Altre Azioni:** Il personaggio può usare questa azione per fare qualsiasi cosa non coperta dalle altre Azioni, come ricaricare, togliersi la camicia, aprire una porta, o qualsiasi altra cosa si possa immaginare. Quanto tempo richieda un'Altra Azione è a discrezione del RG; egli può decretare che ciò che stai descrivendo richieda diversi round per essere portato a termine, o che possa imporre dei modificatori alla tua AGI. Alcune Altre Azioni comuni sono: estrarre un'arma, salire o scendere da un veicolo (montare o scendere da cavallo), trasformarsi, ripulire un'arma inceppata. Tutte queste Azioni richiedono un'intera Fase.

## Azioni Libere

Sono cose che si possono compiere automaticamente, senza sacrificare nessuna tua Azione. Un esempio di simile attività è l'alzarsi in piedi. Per sicurezza, chiedi al tuo RG quali azioni siano considerate Libere nelle sue partite. Ad esempio, puoi sempre muoverti fino al limite del tuo punteggio di Movimento in metri senza sacrificare nessuna azione.

# Azioni Avanzate

Queste sono Azioni che il personaggio può compiere oltre quelle Base. Ricordate che anche quest'elenco è solo una frazione delle possibili manovre che potete voler inventare e aggiungere nelle vostre partite.

**Anticipare:** I personaggi che stanno subendo attacchi, e che devono ancora aspettare il loro turno per agire, possono "anticipare" la loro azione per intraprendere una manovra difensiva (Bloccare, Difendersi o Saltare al Riparo) utilizzando la propria azione successiva. I personaggi continueranno a mantenere questa manovra difensiva finché non possono agire di nuovo nella prossima Fase.

**Attendere:** Permette al personaggio di interrompere l'azione di un altro personaggio durante il suo turno. Attendere viene usato al meglio quando si vuole aspettare finché non si presenta una buona opportunità per agire. Per Attendere, devi annunciarlo quando arriva il turno del tuo personaggio. Quando compi questa dichiarazione è fondamentale dichiarare la condizione che deve presentarsi per far reagire il personaggio. Un esempio potrebbe essere "Aspetto fino a che Roberto non si muove", o "Aspetto fino a che non posso vedere il bianco dei loro occhi". Se le condizioni della tua attesa non vengono soddisfatte, dovrai rimanere in attesa fino al round successivo. Quando la specifica condizione viene soddisfatta, puoi decidere di interrompere immediatamente l'azione di qualcun altro; dopo tutto, era questo quello che stavi aspettando. Un esempio potrebbe essere: "Aspetto fino a quando il mio avversario non si sporgerà con la testa da dietro il muro, e poi sparo." Il momento in cui il tuo avversario si sporge per spararti (la sua azione), tu puoi interromperlo e sparare a tua volta. Non c'è bisogno di tirare per interrompere un'azione, è una cosa automatica. Questa azione può essere utilizzata anche per "coprire" un avversario, ovvero tenere un'arma puntata su di lui: tu interrompi la sua azione (BANG!) se lui tenta di fuggire.

**Camminare e Agire:** Questa azione permette di muoversi fino al limite della propria caratteristica MOV (o di un altro potere di Movimento) in metri, e compiere un'altra azione, eccetto Correre, Scattare, Sfondamento, Caricare, Recuperare o qualsiasi altra azione il RG decreti richieda un'Azione Intera o più per essere completata.

**Caricare:** Questa azione permette al personaggio di muoversi della sua caratteristica di Corsa e compiere un attacco Corpo a Corpo o in Mischia in qualsiasi punto lungo il percorso, con una penalità di -2 a RIF e AGI. Il

danno inflitto sarà pari a metà della FOR del personaggio più 1 dado per ogni 10m percorsi. Inoltre il personaggio subirà un terzo di questo danno.

**Colpo Potenziato:** Il personaggio rinuncia ad ogni cautela per concentrare tutta la sua forza in una singola mossa (un fendente, un pugno, o colpo). Questo concede un bonus al danno di +3 dadi, ma impone una penalità di -3 al colpire (in quanto non si sta preoccupando di mantenere il proprio equilibrio o prendere la mira, ecc.).

**Disarmare:** Se si supera una Prova d'Attacco il personaggio ha la possibilità di togliere qualcosa dalla mano dell'avversario senza penalità. L'attaccante deve superare una prova Opposta di FOR + abilità di Combattere Corpo a Corpo contro FOR + abilità di Combattere Corpo a Corpo del difensore; se è l'attaccante a vincere, il difensore lascia cadere l'oggetto a terra. Usa la **Tabella degli Attacchi ad Area** (pag. 48) per determinare dove cada l'arma, considerando l'avversario al centro.

**Estrazione & Attacco:** Dichiarando questa azione all'inizio del round, vuoi dire che il personaggio sta tentando di effettuare un'"estrazione rapida" contro gli avversari. Quest'azione permette di estrarre ed utilizzare un'arma con una sola azione, invece delle normali due, ma impone una penalità di -3 all'attacco.

**Intrappolare:** Permette al personaggio di utilizzare un qualsiasi tipo di attacco avvinghiante (fruste, reti, tentacoli, ecc.) per immobilizzare l'avversario. L'attacco è compiuto superando una prova di abilità con l'arma contro il valore difensivo del bersaglio. Un personaggio intrappolato deve comportarsi come se fosse vittima dell'azione Afferrare; non può muoversi né attaccare fino a quando non si libererà.

**Liberarsi:** Questa azione rappresenta il tentativo di liberarsi da prese fisiche, dagli strangolamenti, dall'intrappolamento, o da semplici trappole (come reti o lacci). Richiede una prova separata utilizzando la tua FOR + abilità di Combattere Corpo a Corpo come bonus contro una difficoltà data dall'abilità Atletica (o Combattere Corpo a Corpo) dell'attaccante più la sua Forza. *Esempio:* Anche se l'abilità Atletica di Furetto è 7, la sua FOR è solo 3. L'abilità atletica di Macigno è 3, ma la sua FOR è 10. I 3 punti di scarto permettono a Macigno di mantenere facilmente la sua presa su Furetto. Se ci si deve Liberare da una trappola si deve superare una prova con bonus di FOR + abilità Atletica contro un Valore di Difficoltà deciso dal RG. Se si supera la prova, sei libero della presa e puoi muoverti nuovamente. Abilità di Combattere Corpo a Corpo o abilità basate su Tecnica

possono essere usate al posto dell'abilità Atletica se il RG è d'accordo.

**Mirare:** Questa azione permette di migliorare le probabilità di colpire con un'arma a distanza. Ogni azione utilizzata per Mirare aggiunge +1 all'attacco: si può continuare a mirare al massimo per 3 azioni. Per poter prendere la mira il personaggio deve tenere una posizione stabile, avere la possibilità di poggiare l'arma, non si deve muovere e avere la possibilità di inquadrare chiaramente il proprio bersaglio.

**Presa Soffocante:** Una manovra Afferrare effettuata a due mani o una mano e un braccio (a meno che tu non sia talmente grosso che il RG ti permetta di usare una sola mano o un solo braccio). Una volta che riesce questa manovra, lo strangolatore infliggerà ad ogni Fase 2d6 di danno letale a meno che la vittima non si liberi dalla presa.

**Recuperare:** Questa azione fa recuperare Stordimento (e Vigore, se si utilizza questa Caratteristica Derivata) uguale al proprio punteggio di Recupero. Se scegli Recuperare quale azione, non potrai agire in nessun'altra maniera per quella Fase. Se si subisce danno mentre si recupera, non si può recuperare Stordimento in quella Fase. Si ha -5 alla AGI mentre si recupera.

**Saltare al Riparo:** Questa azione permette al perso-

naggio di ripararsi dalle esplosioni e dagli effetti degli attacchi ad area. Si deve superare una prova di Difesa (usando l'abilità più appropriata tra Combattere Corpo a Corpo o Schivare se permesso dal RG), con un Valore di Difficoltà basato sulla distanza (difficoltà base 8 per 1m + 1 punto di difficoltà per ogni metro successivo). Se la prova fallisce, vuol dire che non si è riuscito a saltare abbastanza rapidamente e/o a una distanza sufficiente per riuscire ad evitare gli effetti dell'attacco. Saltare al Riparo si può tentare anche mentre si usa l'azione Attendere o usando l'azione Anticipare se non si è ancora agito.

**Sfondamento:** Questa azione permette al personaggio di muoversi della sua caratteristica di Corsa e compiere un attacco Corpo a Corpo o in Mischia alla fine del movimento, con una penalità di -1 a RIF per ogni 10 metri percorsi e di -3 alla AGI. Infliggerà il pieno danno di FOR più 1 dado per ogni 5 metri percorsi. Subirà metà del danno inflitto.

**Spazzata/Sgambetto:** Allungando il piede si manda l'attaccante a gambe all'aria. Superando una prova di Combattere Corpo a Corpo, l'attaccante viene buttato a terra. L'attaccante subirà -2 al suo prossimo attacco, mentre l'autore della Spazzata/Sgambetto guadagnerà un +2 al suo.

## Riassunto delle Azioni Base

Azione	Note
<b>Attaccare</b>	(Tirare o Colpire) Portare un Attacco (si aggiungano i modificatori); un attacco automatico conta come una sola Azione. I Calci infliggono +1 d6 a -1 Tiro d'Attacco.
<b>Afferrare</b>	-2 all'Attacco; afferra un bersaglio o oggetto; -3 alla Difesa per entrambi.
<b>Bloccare</b>	Blocca un attacco con un tiro Difensivo che supera il tiro d'Attacco dell'avversario. Se riesci agisci per primo nella prossima fase.
<b>Correre</b>	Muoversi fino al limite del proprio Movimento in Combattimento (una Corsa).
<b>Difendersi</b>	Gli attacchi contro chi si difende hanno minori possibilità di riuscita. Si sommi +3 al tiro Difensivo, ma chi difende non può attaccare.
<b>Lanciare</b>	Lanciare un oggetto (-4 se l'oggetto non è costruito per essere lanciato).
<b>Rialzarsi</b>	Rimettersi in piedi dalla posizione distesa.
<b>Scattare</b>	Muoversi fino al limite del proprio Movimento Non in Combattimento a AGI 1/2 e RIF 0.
<b>Altro</b>	Qualsiasi altra azione non specificata, come utilizzare un'Abilità, compiere una prova di Forza/Sollevamento/Lancio, ricaricare, salire su un veicolo, cambiare arma, ecc.

## Riassunto delle Azioni Avanzate

Azione	Effetto
<b>Anticipare</b>	Permette di utilizzare una difesa prima del proprio turno (Difendersi, Bloccare, Saltare al Riparo), sacrificando l'azione successiva.
<b>Attendere</b>	Aspettare una possibilità di intraprendere un'azione o ritardare un'azione fino al momento più opportuno.
<b>Camminare e Agire</b>	Muoversi fino alla metà della massima distanza di Corsa, e compiere un'azione, eccetto Correre, Scattare, Sfondamento, Caricare, Recuperare o qualsiasi azione che il RG reputi necessari un'Azione Completa (o più tempo ancora).
<b>Caricare</b>	Permette di coprire la massima distanza possibile e attaccare in mischia durante il movimento con una penalità di -2 a RIF e AGI. Danno = metà FOR + 1 dado per ogni 10 metri percorsi. Chi compie la carica riceve un terzo del danno inflitto.
<b>Colpo Potenziato</b>	+3 dadi di danno, con RIF -3.
<b>Disarmare</b>	Tentare di far cadere l'arma dalle mani dell'avversario.
<b>Estrazione &amp; Attacco</b>	Estrarre un'arma e attaccare in un'unica Azione. Penalità di -3 all'Attacco.
<b>Intrappolare</b>	Immobilizzare un avversario fino a quando questi non riesca a liberarsi.
<b>Liberarsi</b>	Cercare di liberarsi dalle azioni di Afferrare o Intrappolare, usando la FOR + abilità di Atletica o di combattimento appropriata contro FOR + Atletica o di combattimento appropriata dell'avversario.
<b>Mirare</b>	Ogni fase spesa a Mirare aggiunge +1 all'Attacco, fino ad un massimo di +3; non sono possibili altre azioni.
<b>Presa Soffocante</b>	Una Presa a RIF -4. Attacco Letale da 2d6 Ferite. Non si può parlare mentre si viene strangolati.
<b>Recuperare</b>	-5 al Valore Difensivo, recuperi REC punti Stordimento.
<b>Saltare al Riparo</b>	Evitare un attacco contro un'area. Il difensore compie una prova di RIF + abilità di Atletica o di combattimento appropriata contro VD 8+1 livello di difficoltà per ogni ulteriore metro che deve coprire in salto.
<b>Sfondamento</b>	Coprire la massima distanza possibile e compiere un attacco di mischia alla fine del movimento con una penalità di -1 per ogni 10 metri percorsi e una penalità totale di -3 alla AGI. Danno = FOR + 1 dado per ogni 5 metri percorsi. Chi compie lo sfondamento riceve metà del danno inflitto.
<b>Spazzata/Sgambetto</b>	Se riesce, l'avversario cade a terra; riceve una penalità di -2 ai RIF nella prossima fase e deve utilizzare un'Azione per rialzarsi.

## Risoluzione delle Azioni

Ogni qualvolta il tuo personaggio cerca di fare qualcosa (detto anche Intraprendere un'Azione), c'è sempre da chiedersi se riuscirà o fallirà. A volte la prova da affrontare è così facile che il risultato è ovvio; per esempio, fare un passo senza cadere a terra. In questi casi dichiarerai al RG cosa stai facendo, senza il bisogno di tirare alcun dado.

Ma sei stai tentando di compiere qualche passo sul ponte di una nave sbattuta violentemente dai venti e dalle onde nel bel mezzo di una tempesta, camminare potrebbe diventare un'impresa ardua. In questi casi entra in gioco la Risoluzione dell'Azione.

Ci sono due modi per risolvere un'azione. Il primo è quello di risolvere un'azione contro un'altra creatura vivente (come convincere qualcuno a fare qualcosa per te). Per far questo, sommerai la CARATTERISTI-

CA + ABILITA' + VARIABILE (detto anche **Valore d'Azione [VA]**) contro la CARATTERISTICA + ABILITA' + VARIABILE dell'avversario (detto anche **Valore di Difficoltà [VD]**).

Il secondo modo tiene conto della difficoltà della situazione (come scassinare una serratura o guidare un'automobile). La difficoltà di riuscita di queste azioni sarà determinata dalla loro complessità. Per prima cosa, il RG osserva la seguente tabella e decide quale termine descriva al meglio il livello di abilità necessario a compiere l'azione. Poi lancia i dadi e somma la CARATTERISTICA + ABILITA' + VARIABILE (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) e cerca di superare il Valore di Difficoltà assegnato all'azione che intendi compiere usando i valori indicati nella colonna dell'opzione scelta (Hero o Interlock).

**VA dell'Attaccante**  
**CAR + ABI + VARIABILE**  
 contro  
**VD del Difensore**  
**CAR + ABI + VARIABILE**

### Variabile

**OPZIONE HERO:** in questo caso la Variabile è data dalla somma di 3 dadi a 6 facce, nel calcolo del VD si può anche sostituire al tiro di dadi il valore 10 (Variabile = 3d6 o 10).

**OPZIONE INTERLOCK:** in questo caso la Variabile è data dal valore di 1 dado a 10 facce (Variabile = 1d10).

Tutti i compiti in Fuzion vengono risolti alla stessa maniera: prendi la CARATTERISTICA del tuo personaggio più adatta alla situazione e sommalala alla sua ABILITÀ più adatta e a questo totale aggiungi una Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10). In seguito confronta il valore finale al Valore di Difficoltà (che sia il totale di **Caratteristica + Abilità + Variabile [Hero: 3d6 o 10, Interlock: 1d10]** ottenuto dal tuo avversario, o sia determinato dal RG in base alla situazione). Se il tuo totale è **uguale o superiore** al Valore di Difficoltà, il tentativo del tuo personaggio è riuscito!

### Tabella delle Difficoltà

Descrizione .....	VD ...	VD
Livello Abilità .....	Hero	Intlck
Impedito .....	10	5
Ordinario .....	14	9
Competente .....	18	13
Eroico .....	22	17
Incredibile .....	26	21
Leggendario .....	30	25
Supereroico .....	34	29
Supereroicamente Competente .....	38	33
Supereroicamente Eccezionale .....	42	37
Supereroicamente Incredibile .....	46	41
Supereroicamente Leggendario .....	50	45
Cosmico .....	54	49
Cosmicamente Competente .....	58	53
Cosmicamente Eccezionale .....	62	57
Cosmicamente Incredibile .....	66	61
Cosmicamente Leggendario .....	70	65

### Quale Dado Tirare?

Questa è una delle prime decisioni da prendere prima di iniziare a giocare a Fuzion: quali Dadi usare? Mentre i normali dadi a sei facce sono usati sempre per calcolare il danno, potete decidere se usare o 3 dadi a sei facce (Opzione Hero: 3d6) oppure un dado a 10 facce (Opzione Interlock: 1d10) per determinare il risultato delle azioni. Il RG deve decidere prima di cominciare a giocare quale tipo di dado usare; da quel momento si userà quell'opzione per tutti i personaggi.

### Un Tiro di Dado o un 10 Fisso?

A causa della sua insolita "discendenza", Fuzion vi offre due metodi per determinare il risultato del tiro della parte in difesa. La prima è l'Opzione Hero (che viene dal lato Hero System della "famiglia"), che usa un valore fisso (10), invece del tiro di un dado. Questo metodo offre alle partite una maggiore prevedibilità; una volta che le tue abilità saranno abbastanza elevate, puoi star certo di essere quasi sempre in grado di superare certe prove. Ricorda: quando fai uso di questa opzione, solo l'Attaccante dovrebbe tirare 3 dadi a sei facce.

L'altra opzione è quella Interlock (in onore del sistema di regole della RTG nucleo dei giochi Cyberpunk e Mekton), in cui il tiro di 1d10 viene sommato al Valore di Difficoltà (detto anche Valore Difensivo) del Difensore. Questa opzione tende a dare alle tue campagne un'atmosfera di imprevedibilità; anche i personaggi più forti dovranno dipendere su di un certo ammontare di fortuna contro avversari di pari abilità. Ricorda che quando fai uso di questa opzione, sia l'attaccante che il difensore dovrebbero sempre tirare un singolo dado a 10 facce.

Entrambi i modelli funzionano alla perfezione e sono adatti per funzionare con la Tabella del Valore di Difficoltà: ognuno userà la colonna più indicata (pag. xxx).

### Ma cos'è un'Azione Cosmicamente Competente?

Mentre un tipico personaggio di Fuzion potrebbe non incontrare mai una sfida che richieda un livello di abilità Cosmico, presentiamo l'intera tabella di Fuzion così che si possa avere piena compatibilità con altri giochi basati su questo sistema di regole. In questo modo, in caso decidessi di introdurre superuomini con poteri divini nelle tue partite, lo potrai fare liberamente.

### Valori di Difficoltà, la scorciatoia

Se il RG non ha a portata di mano la Tabella Universale dei Valori di Difficoltà, c'è un facile metodo per determinare il giusto Valore di Difficoltà: chiedere al giocatore il totale di Caratteristica + Abilità + risultato dei dadi, poi assegnare un Valore di Difficoltà in base a questo totale. Un'impresa molto facile aggiungerebbe -4 o -3 al VD, un'impresa facile aggiungerebbe -2 o -1, un'impresa difficile andrebbe da +1 a +3, un'impresa veramente difficile aggiungerebbe da +4 a +6.

# Sollevare, Lanciare e Prove di Forza

Un tipo di azione che non rientra nelle attività giornaliere è, per Fuzion, la prova di forza. Questo è un punto del sistema che deve raggiungere un compromesso tra realtà fisica e realtà narrativa, in quanto molte ambientazioni trattano insieme supereroi e individui più ordinari: per gestire ciò abbiamo introdotto una speciale meccanica nel regolamento di Fuzion.

In Fuzion risolviamo il problema delle abilità supereroiche facendo sì che le prove di Forza e di Sollevamento Pesanti siano solo un altro tipo di Azione, e ignorando le leggi della fisica reale. La risoluzione di queste azioni, però, viene trattata in maniera leggermente diversa dal resto: in una prova di Forza, tiri solo 1d6 e aggiungi la tua Caratteristica FOR al risultato contro una Difficoltà determinata come di seguito.

Esempio 1: Uomo Regolare ha FOR 4. Egli può facilmente prendere in braccio suo figlio (un risultato di almeno 1 con un d6), sua moglie (almeno 3 con un d6), ma a malapena riesce a sollevare un suo amico (almeno 5 con un d6). Uomo Titanico invece ha FOR 28. Non ha nessun problema a sollevare cose di dimensioni inferiori ad una piccola nave (un risultato di almeno 1 con un d6), di solito riesce a sollevare delle navi da guerra (almeno 3 con un d6), fa un po' fatica a sollevare un aereo cargo (almeno 5 con un d6), ma non è ancora in grado di sollevare una montagna!

Esempio 2: Uomo Regolare ha FOR 4. Può facilmente piegare la plastica (almeno 1 con un d6), ma dovrà un po' faticare per rompere una tavola di legno (almeno 3 con un d6), e riuscirà a malapena a piegare dell'alluminio (almeno 5 con un d6). Uomo Titanico ha sempre FOR 28. Non ha nessun tipo di problema a piegare qualsiasi cosa dura quanto l'Unobtanium (il nome registrato che abbiamo dato per indicare ogni tipo di supermetallo nei mondi supereroici) o meno, ma ancora non è in grado di piegare qualsiasi cosa egli desideri.

## Lanciare

Un'altra cosa in cui il quotidiano, di alcune ambientazioni di Fuzion, supera la realtà è il lancio di oggetti. Quando superumani e semidei iniziano a lanciare automobili in giro, lanciare oggetti può essere molto più interessante. Per questo motivo abbiamo sviluppato il "Test della Palla da Baseball" per avere un facile riferimento riguardo a cosa possa essere lanciato con facilità.

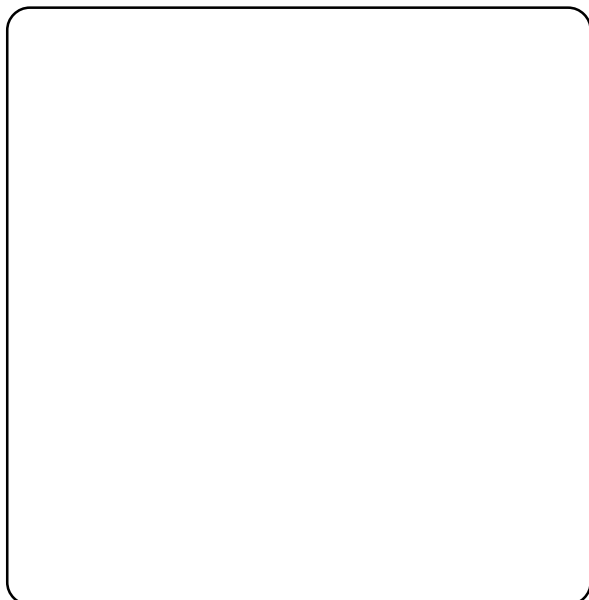
Una palla da baseball rappresenta qualsiasi oggetto aerodinamico che pesi 1 kg o meno e che possa essere

lanciato con una sola mano. Il che include granate, palloni da football, palloni da palla canestro, frisbee, bottiglie e altri piccoli oggetti che possono venire lanciati con facilità. Quando lanci qualcosa che ha passato il "Test della Palla da Baseball", somma la tua FOR al risultato di 1d6, proprio come per una prova di Forza o di Sollevamento, e cerca di superare la Difficoltà per la Distanza che vuoi coprire con il lancio. Se superi la Difficoltà, sei riuscito a coprire la distanza desiderata. Esempio: Uomo Incredibile (FOR 15), vuole lanciare una palla da baseball a 5 miglia di distanza (Difficoltà 17). Può riuscirci facilmente.

Se il personaggio fallisce comparate il risultato finale alla Difficoltà più alta superata con quel tiro di dadi. Ciò determinerà quanto lontano sia andato a finire l'oggetto lanciato. Esempio: Uomo Incredibile (FOR 15) vuole lanciare una palla da baseball a 20 miglia di distanza (Difficoltà 21). Ottiene 3 con il d6 per un totale di 18 (15+3), fallendo così di 3 punti (21-18=3) Questo risultato corrisponde ad una Difficoltà 17, che vuol dire che ha lanciato la palla tra le 2 e le 5 miglia di distanza.

**Ma se è più pesante di una Palla da Baseball?:** Per lanciare qualcosa che non si può considerare facile da lanciare come una palla da baseball, ecco come fare. Aggiungi la Difficoltà per sollevare l'oggetto alla Difficoltà di Lancio per la distanza che si intende coprire per ottenere la Difficoltà finale. Esempio: Uomo Grandioso (FOR 32) può lanciare facilmente una palla da baseball





a consumare STOR, fino a quando non perderà conoscenza. Il RG può permettere anche sforzi maggiori (per ottenere più di 2 FOR extra) in circostanze straordinarie, chiedendo che prima venga superata una prova di VOL + Concentrarsi. Ci si può sforzare in qualsiasi prova di Forza, Sollevamento o Lancio.

### Modificatori delle Azioni

A volte, condizioni oltre il controllo del personaggio possono rendere più difficile il riuscire in una determinata Azione. Per esempio, cambiare una lampadina può essere un'attività ordinaria, ma cambiare una lampadina durante un terremoto è molto più difficile. Queste condizioni esterne vengono chiamate Modificatori. Quando il RG decide di applicare un Modificatore ad un'azione, devi sottrarre immediatamente il Valore del Modificatore assegnato al risultato della Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10). Qui vengono indicati alcuni Modificatori tipici (sono tutti cumulativi).

in orbita (Difficoltà 31). Se tenta però di lanciare in orbita una piccola macchina (Diff. =5), il Valore di Difficoltà sale a 46 (31 + 15 =6). La cosa migliore che potrebbe tentare di fare, con qualche possibilità di successo, sarebbe lanciare la macchina a 6-10 miglia d'altezza (15 + 19 =34, 2 o più con il d6).

### Sforzarsi

In una campagna in cui venga utilizzata la Caratteristica Derivata Vigore (pag. 12), il RG può permettere ai personaggi di compiere sforzi extra in casi di emergenza; questo sforzarsi può permettere al personaggio di aumentare temporaneamente la sua FOR di un massimo di 2 punti. Questa azione costa 5 punti di VIG per Fase per ogni livello extra di FOR che stai cercando di ottenere; quando il personaggio ha utilizzato tutto il VIG, inizierà

Bersaglio entro 5-10 metri .....	-2
Bersaglio entro 11-50 metri .....	-4
Bersaglio entro 51 metri-Gittata dell'arma .....	-6
Attrezzi, Arma o Veicolo sconosciuto .....	-4
Mancanza di Attrezzi o Ricambi adatti .....	-2
Prova Complessa .....	-3 o -4
Sotto pressione o attacco .....	-3
Azione tentata in segreto .....	-4
Bersaglio parzialmente coperto da qualcosa .....	-1
Bersaglio occultato da fumo, tenebre .....	-4
Il bersaglio si sta difendendo .....	-3
Mancanza di istruzioni sull'azione .....	-2
Ambiente Ostile .....	-5
Non averlo mai fatto prima .....	-1
Ubriaco, Drogato o Stanco .....	-4

### Alcune difficoltà tipiche per lanci e prove di forza

Diff. Sollevare un	Piegare o Spezzare: Lanciare una palla da Baseball a:
2	1 pesante borsa della spesa ..... Legno di Balsa ..... 5 metri
5	Bambino, 2 pesanti borse della spesa .... Plastica ..... 10 metri
7	Donna Adulta ..... Assi di Legno ..... 40 metri
9	Maschio Adulto ..... Alluminio ..... 80 metri
11	Leone, 2 Uomini ..... Ferro ..... Isolato cittadino (circa 110 metri)
13	Motocicletta, Orso ..... mezzo miglio
15	Piccola Macchina ..... Acciaio ..... 1 miglio
17	Macchina Grande, Elefante ..... 2-5 miglia
19	Piccolo Rimorchio ..... Acciaio Indurito ..... 6-10 miglia
21	Carr'Armato Leggero ..... 11-20 miglia
23	Piccolo Jet ..... Titanio ..... 21-40 miglia
25	Carro Armato Pesante, Balena ..... 41-80 miglia
27	Jet di Linea, Treno ..... Unobtanio ..... 81-160 miglia
29	Piccola Nave, Edificio ..... 161-300 miglia
31	Nave da Battaglia, Grande Edificio ..... Super Unobtanio ..... In Orbita
33	Aereo Cargo ..... Fuori Orbita

### ***Titani in Calzamazlia***

È abbastanza ovvio che la “fisica dei fumetti” non risponda ai canoni della fisica reale (altrimenti come spiegheresti le abilità dei supereroi?). Nella maggior parte dei fumetti, un eroe prestante (ma non dal fisico super pompato) – o una modella tutta curve in calzamazlia e senza un filo di muscoli visibile – può di solito sollevare una nave da guerra e lanciarla ad un miglio di distanza. Anche nel caso in cui un essere umano potesse sollevare una nave da guerra, la distribuzione del peso farebbe sì che (a) l'uomo affondasse nel terreno come un chiodo spinto da un martello nel muro, (b) formasse un buco a forma di uomo nello scafo della nave o (c) spaccasse la nave da guerra a metà. Dopotutto, cos'è che sta reggendo le parti della nave da guerra dove non sono le mani del nostro eroe (o del robot da lui pilotato)?

### ***Ingombro o cosa c'è in quello zaino, piombo?***

Seppure il sistema di sollevamento pesi presentato in queste pagine funzioni alla grande per prove di forza, non è molto utile quando si tratta di trasportare uno zaino pesante attraverso un maledetto deserto. Sono questi i casi in cui l'ingombro entra in gioco.

Per evitare di tener conto di una marea di dati, come regola generale, consideriamo un tipico zaino carico (acqua, cibo per una settimana, attrezzatura varia, un paio di piccole armi e una tenda) equivalente a sollevare un bambino piccolo (all'incirca 27 kg). Uno zaino molto pesante (sopra i 45 kg) è uguale ad una donna adulta; sopra questa cifra (un maschio adulto di circa 90 kg), sarebbe meglio essere almeno Arnold Schwarzenegger!

### ***Perché Cambiare?***

Come avrai potuto notare, utilizziamo un metodo leggermente differente per risolvere le prove di Forza. Una ragione per questo cambiamento è che mano a mano la Forza diviene più alta, volevamo che la fortuna fosse un fattore sempre meno importante. Volevamo anche che questa tabella rimanesse consistente quale che fosse il sistema di dadi usato per determinare il risultato delle azioni.

Inoltre in queste tabelle non diamo dei pesi, in quanto la maggior parte delle persone non solleva pesi, ma oggetti. Di conseguenza è molto più utile avere degli oggetti da cui dedurre la forza necessaria a sollevarli. La maggior parte della gente non sa che un sottomarino di classe Typhoon pesa più di 1,2 megatonnellate e non gliene potrebbe importare di meno!

**Nota:** anche se sollevare un carro armato potrebbe essere un po' fuori della norma per un personaggio, ricorda che esistono creature più grandi (draghi, ecc.) o macchinari (robot giganti, armature potenziati) che hanno un punteggio di Forza; e che sono in grado di sollevare e lanciare lontano un carro armato!

### ***Un interessante Effetto Collaterale***

Un altro grande vantaggio dato dall'usare il sistema di approssimazione dei pesi a pg. XXX è che evita tutti quei noiosi problemi di conversione da Kg a libbre (importante per un sistema di gioco usato in tutto il mondo). Indipendentemente dal fatto che usiate libbre o kg sapete quanto sono grandi un leone o una motocicletta, potrete quindi facilmente quantizzare i pesi nel sistema che preferite.

### ***Ecco Mario Rossi (ancora)***

Mario Rossi decide di trasportare la sua ragazza attraverso la palude. Il suo peso è quello di una tipica donna adulta. Sta trasportando con sé anche uno zaino, che il RG determina essere più o meno l'equivalente di una pesante borsa della spesa. Sommando 7 a 2, il totale dà una Difficoltà di 9: l'equivalente a trasportare un uomo adulto. Con FOR 4, Mario dovrebbe ottenere almeno un 5 o più per evitare di cadere. Meglio lasciare quello zaino, Mario!



# Utilizzare le Abilità

L'utilizzo delle abilità è il tipo di Azione più comune al di fuori del Combattimento. Il primo passo da compiere nell'utilizzo di un'abilità è determinare quale Caratteristica stai per impiegare e a quale abilità sommarla quando compi un'azione:

## Che Caratteristica Uso?

In generale, il buon senso suggerirà quale Caratteristica usare per un dato compito, o lo farà il RG della sessione in caso di dubbio. Le seguenti indicazioni vi potranno aiutare ad orientarvi nella maggior parte dei casi:

La cosa più importante da fare è analizzare il tipo di azione che stai per tentare. Questo determinerà la Caratteristica più opportuna da applicare all'uso dell'Abilità. Un effetto secondario di questo metodo è che spesso ti troverai ad avere la stessa Abilità combinata con Caratteristiche diverse, a seconda delle circostanze e dell'uso che tu voglia fare dell'Abilità. Se, ad esempio, il personaggio sta suonando un brano musicale e sta cercando di renderlo tecnicamente perfetto, potresti impiegare la caratteristica Tecnica in combinazione con l'abilità Esibirsi. Ma se il tuo obiettivo è quello di commuovere la folla grazie alla bellezza dell'esibizione, allora potresti usare la tua caratteristica Personalità in combinazione con l'abilità Esibirsi. Entrambe le azioni utilizzano la stessa abilità, ma ognuna ne mette in risalto aspetti molto differenti!

## Che Abilità Uso?

La regola guida è che il RG sarà sempre l'arbitro finale nella decisione di quale abilità dovrebbe essere impiegata per compiere un'azione. In aggiunta a questa regola il buon senso è il miglior consigliere. Se il personaggio sta usando un'arma, la scelta dell'abilità sarà alquanto ovvia; utilizza l'Abilità che più corrisponde al tipo d'arma impiegato. Se si tratta di una questione interpersonale, potresti riuscire a convincere il RG a darti maggiore libertà; può darsi che un'Abilità Sociale possa risultare più utile nel convincere il capobanda a rilasciare gli ostaggi che l'Abilità Persuadere, in particolare se conosci un po' di codice d'onore delle bande, puoi invocarne la parte che richieda al capobanda di onorare la tua richiesta! La capacità di adattare le Abilità alle circostanze ti permette di far uso di uno dei migliori punti di forza del sistema Fuzion: la flessibilità.

## Quando Non Possiedi un'Abilità

A volte può succedere che tu non conosca Abilità da impiegare. In questi casi ci sono due opzioni che il RG può utilizzare. La prima è l'opzione **Buona Fortuna**: non utilizzi nessuna abilità in aggiunta alla tua caratteristica. Non sai nulla di quello che stai per compiere, e ti stai affidando totalmente alla Caratteristica e alla tua fortuna (è un buon momento per utilizzare tutta quella FORTUNA che hai accumulato).

Il secondo metodo è l'opzione **Familiarità Culturale**. Nella maggior parte delle società, ci sono ben poche azioni che possono essere compiute che non siano de-

### Utilizza ..... Se la situazione riguarda

- INT** ..... conoscenza, memoria, risoluzione di enigmi, esperienza diretta o riguarda la mente
- PER** ..... interagire con qualcuno (mentirgli, impressionarlo, ecc.)
- VOL** ..... resistere all'interazione altrui, o se riguarda la volontà o la capacità di affrontare pericoli, paure e situazioni stressanti
- TEC** ..... manipolare attrezzi, strumenti o la necessità di affinità tecniche
- MOV** ..... la velocità come gare di nuoto, pattinaggio o sci; prove di corsa o nuoto
- RIF** ..... l'utilizzo della coordinazione occhio/mano o della destrezza; l'abilità di combattimento o di pilotaggio (usare fucili o guidare veicoli)
- AGI** ..... impegnarsi in eccezionali movimenti fisici (atletica, schivare, combattere con pugni o lame)
- FOR** ..... una questione di Forza Bruta (principalmente una Prova di Forza)
- COS** ..... una questione di resistenza e tempo, di sopportazione del dolore, delle malattie, o ad un trauma
- nel dubbio ... deciderà il RG.**

### Nel Caso Sia di qualche Interesse...

La **Tabella del Valore di Difficoltà di Fuzion** si adatta incredibilmente bene alla vecchia Tabella delle Prove di Interlock di *Cyberpunk 2.0.2.0.*:

Interlock	VD	Fuzion	VD
Molto Facile	5	Impedito	5
Facile	10	Ordinaria	9
Media	15	Competente	14
Difficile	20	Eroica	18
Molto Difficile	25	Incredibile	22
Prat.Impossibile	30	Supereroica	26

### Manovre di Guida e Pilotaggio

- Manovra (difficoltà)
- Recuperare il Controllo (22)
- Manovrare Attraverso o Sotto (30)
- Sterzata (20)
- Frenata Improvvisa (22)
- Inversione a U (26)
- Curva a Gomito (22)

Aggiungere 2 per ogni punto di Movimento sopra la metà del Movimento massimo del Veicolo

### Duello Aereo: Tabella dei Risultati

**Tiro Pari:** Nessuna Mira



**Testa a Testa:** +1 ad entrambi



**Fianco Scoperto:** Si ha se l'attaccante batte batte il difensore di 2 o più; il Difensore sceglie il fianco attaccato



**In Coda:** L'attaccante batte il Difensore di 4 o più



scritte in una maniera o in un'altra; la gente spara nei film; le leggende narrano di come l'eroe usasse la sua spada, i romanzi di Tom Clancy vi dicono come funzionano i sottomarini. La Familiarità Culturale assume che maggiore sia il grado di istruzione del personaggio, maggiori siano le possibilità che questi abbia accesso a informazioni riguardo qualcosa correlato all'azione che sta per tentare.

Per cui, quando il personaggio non possiede Abilità applicabili alla situazione, riceverà un punto per ogni 3

punti di Istruzione in suo possesso (arrotondando verso il basso). Dato che la maggior parte delle persone iniziano con almeno 2 punti di Istruzione, un ulteriore punto di Istruzione potrebbe essere sufficiente a dare al personaggio una buona partenza. L'uso di questa regola è naturalmente soggetto alla discrezione del RG.

### Utilizzo Avanzato delle Abilità

Oltre al normale modo di utilizzare le abilità del personaggio, esiste qualche altra variante che può aumentare le possibilità di riuscita:

#### Ritentare

Se il personaggio fallisce una Prova di Abilità, non può ritentare l'azione fino a quando la sua possibilità di successo non è in qualche modo aumentata; alcuni modi per aumentare le probabilità di successo sono: impiegare più tempo, utilizzare strumenti migliori, o superare una prova con un'Abilità Complementare.

#### Abilità Complementari

Una prova di Abilità Complementare avviene quando si utilizza un'abilità che influisce sull'uso immediato di un'altra abilità. Ad esempio, se il personaggio è un cantante, e vuole distrarre una folla, una prova di Esibirsi ben riuscita renderebbe la distrazione (Persuadere) molto più facile. Alcune linee di massima:

1) A discrezione del RG, un prova riuscita con successo in un'abilità può influire sull'utilizzo immediato di un'altra abilità correlata alla prima. Questo bonus sarà di +1 per ogni 5 punti di margine di successo. Esempio: Susanna, vuole convincere Roberto ad uscire con lei (Persuadere). Riuscendo in una prova di Stile, può aumentare la sua abilità di Persuadere incantando Roberto con i suoi vestiti sexy.

2) Normalmente questo bonus potrà influire sull'uso immediato di un'abilità solo una volta. Un successo veramente molto buono nell'uso dell'abilità Stile non permetterà a Susanna di convincere Roberto a sposarla; la aiuterà soltanto ad ottenere un appuntamento. Il resto viene lasciato nelle mani del fato.

3) Normalmente, questo bonus dovrebbe riguardare solo l'uso di un'abilità e la sua interazione nel tentativo di uso di un'altra abilità.

#### Impiegare più Tempo

Compiere l'azione in un arco di tempo maggiore di quello richiesto può dare un bonus alla Prova di Abilità del personaggio. Per ogni livello sulla Tabella Temporale (pag. 33) impiegato oltre il tempo necessario per compiere la prova (tempo deciso dal RG) aggiungi +1 alla Prova di Abilità. Esempio: il RG decreta che un'azione richiederà 1 minuto per essere completata. Se il personaggio impiega 5 minuti di tempo per compiere l'azione, riceverà un bonus di +1 alla Prova di Abilità.

## Successo Critico (o "Limite Aperto")

Un successo critico si ottiene quando baciato dalla fortuna riesci in un'azione in cui normalmente non avresti avuto la benché minima possibilità di riuscire. In termini di gioco, questo viene simulato permettendoti di tirare altri dadi da aggiungere al risultato originale per ottenere un risultato migliore. Questa regola dipende da quale opzione dei dadi si stia impiegando:

**Se stai tirando 1d10 (Opzione Interlock):** Se ottieni 10 con il dado senza modificatore alcuno allora hai ottenuto un successo critico. Tira un altro d10 e somma il risultato al primo. Se ottieni un altro 10, non puoi ottenere un ulteriore successo critico.

**Se stai tirando 3d6 (Opzione Hero):** Se ottieni 18 con i dadi senza modificatore alcuno allora hai ottenuto un successo critico, tira altri 2d6 e somma il risultato a quello originale.

### ...e Fallimento Critico

A volte anche i più grandi tra i grandi hanno una giornata nera.

**Se stai tirando 1d10 (Opzione Interlock):** Se ottieni 1 non modificato, tira un altro 1d10 e sottrai il risultato dal primo.

**Se stai tirando 3d6 (Opzione Hero):** Se ottieni un risultato di tutti 1, tira ulteriori 2d6 e sottrai il totale dal primo.

## Azioni di Guida e Pilotaggio

Ogni volta che cerchi di far compiere ad un veicolo una manovra insolita, devi superare una prova per vedere se ci riesci. Ciò viene effettuato sommando RIF + Pilotare (o l'Abilità appropriata per controllare il veicolo) + VARIABILE (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) contro una difficoltà basata sulla manovra che si sta cercando di compiere (vedi la tabella nel box a fianco) + VARIABILE (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) + tutti i modificatori dovuti al tempo atmosferico, al pilota o alle condizioni della strada.

Se la manovra non è tra quelle descritte, scegli quella che sembra essere la più appropriata come base di partenza. Se la prova riesce, il personaggio riuscirà a compiere la manovra, se la prova fallisce, perderà il controllo del veicolo. Con un mezzo che cammina (un cavallo, ad esempio), il personaggio cadrà a terra; dovrà quindi ritornarci sopra. Con un mezzo terrestre, si avrà una sbandata (fallimento di 4 o più; il mezzo continuerà a procedere dritto per 1d6 metri ogni 15 km orari di velocità) o un testa coda (fallimento di 4 o meno; da trattare come una sbandata ed in più si tira 1d6 per determinare la nuova direzione del veicolo: 1 = indietro. 2 = avanti. 3-4 = rivolto a destra. 5-6 = rivolto a sinistra). Con un mezzo volante, si avrà probabilmente uno stallo (fallimento di 4 o meno) o un avvistamento (fallimento di 4 o più). Entrambi richiedono una prova di abilità per recuperare

il controllo del mezzo. Per Recuperare il Controllo di un mezzo in avvistamento il Valore di Difficoltà è 18, e attenzione al terreno che si avvicina velocemente!

## Duello Aereo

A volte, la migliore opzione è quella di superare l'avversario con una combinazione di abilità e capacità di manovra. Si cominci col determinare la posizione di partenza dei due contendenti; uno si sta avvicinando all'altro, o si stanno muovendo l'uno verso l'altro? La posizione iniziale può essere determinata con una prova di Percepire e chi ottiene il risultato migliore decide le posizioni, o arbitrariamente dal RG.

Per determinare il risultato di un duello aereo o spaziale (che sia tra uccelli giganti o navi spaziali), ogni partecipante compie una prova di Abilità Pilotare + RIF + Valore di Manovrabilità del veicolo + Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10). Lo sfidante con il risultato più alto ha la posizione di Vantaggio, determinata in base al margine di successo ottenuto. Il risultato viene comparato con la tabella a sinistra, nella pagina precedente. Il vincitore può a sua scelta sparare o fuggire. La posizione chiave è quella In Coda, infatti aggiunge +2 all'Attacco nella Fase in cui la si mantiene.

Per interrompere un Duello Aereo è necessario un accordo di entrambe le parti, o che uno dei duellanti riesca a fuggire. Il duellante che gode del Vantaggio temporaneo annuncia la sua intenzione di uscire dal combattimento all'inizio del round, e per riuscire a disimpegnarsi deve mantenere il Vantaggio per un numero di Fasi determinate dal RG al momento della dichiarazione dell'intenzione di uscire dal combattimento.

# Conflitto e Combattimento

**Il tipo più importante di Azione che s'incontrerà in una sessione di Fuzion sarà probabilmente il Combattimento. Non solo il combattimento è un avvenimento tipico del genere avventuroso a prescindere dall'ambientazione, ma è anche una delle Azioni che può avere l'effetto massimo sul tuo personaggio - portandolo fuori dal gioco tramite la morte.**

Il combattimento inizia quando il RG dichiara che il combattimento è iniziato. Ogni personaggio in seguito agirà secondo la sequenza del Turno (pag. 51); il giocatore sceglierà quale Azione tentare, e ne determinerà il risultato. Quindi agirà il prossimo personaggio e così via fino al momento in cui tutti i personaggi avranno agito. La Fase termina quando ognuno ha avuto la possibilità di agire (inclusi anche i vari Personaggi non dei Giocatori interpretati dal RG). Quindi inizia una nuova Fase e ognuno potrà agire di nuovo.

## Tipi di Combattimento

Ci sono due tipi di combattimento: in **Mischia** e a **Distanza**. Il combattimento in Mischia si verifica in qualunque occasione il tuo personaggio attacchi usando le sue mani, piedi, e altre parti del corpo, oppure un'arma che usa la forza del suo corpo come energia. In genere il combattimento in Mischia avviene entro 4-6 metri dall'attaccante.

Il combattimento a Distanza si verifica ogni volta che spari a qualcosa. Un qualunque attacco a distanza, può essere "sparato" - raggi d'energia possono essere sparati dalle mani di un supereroe, proiettili possono essere sparati da un'arma da fuoco, pietre possono essere sparate da una fionda. In generale, se si colpisce un bersaglio da lontano, si ha un Combattimento a Distanza.

## Regole di Gioco

Questa sezione illustre le condizioni basilari che vanno rispettate per ingaggiare un combattimento.

### La Traiettorie: è Libera?

A prescindere dall'arma o dall'attacco, ci vuole una traiettoria non ostruita col bersaglio per attaccarlo. Se sulla linea c'è qualcosa, non lo puoi attaccare a prescindere da quanto è vicino.

### Distanza: ci si può allungare e colpirlo?

Di regola, gli attacchi in Mischia possono colpire un qualunque bersaglio entro 4m dal tuo personaggio; questa è definita come **DISTANZA DI MISCHIA**. Le armi inastate e altre armi da mischia lunghe possono colpire

qualunque cosa entro i 6m dal tuo personaggio; questa è la **DISTANZA SUPERIORE DI MISCHIA** e si può utilizzare solo con tali armi. Le **ARMI A DISTANZA** avranno sempre la gittata inserita nella loro descrizione.

## Quanto Spesso si può colpire? (Capacità Caricatore e Cadenza di Fuoco)

Contrariamente alle armi per il corpo a corpo, la maggior parte degli attacchi a distanza hanno un numero limitato di colpi a disposizione (freccie, proiettili, cariche, etc.) che sarà usualmente indicato nella descrizione dell'attacco. La **Cadenza di Fuoco (CdF)** rappresenta quante volte gli attacchi possono essere "sparati" in una Fase di 3 secondi. La maggior parte delle armi a distanza ha una CdF di 1 o 2, ma altre possono avere la capacità di sparare in automatico ottenendo una CdF di 20 o più. Come la **Capacità del Caricatore**, anche la CdF sarà riportata nella descrizione dell'attacco.

## Modificatori di Combattimento: quali sono le probabilità di colpire?

I Modificatori di Combattimento tengono conto delle condizioni della battaglia. **I Modificatori di Combattimento sono sempre applicati agli attacchi.** Si può decidere di usare alcuni, nessuno o tutti i modificatori applicabili per rendere il combattimento di Fuzion realistico e imprevedibile.

## Modificatori di Combattimento Speciali

### Sorpresa! È un agguato!

Qualsiasi attacco che sorprenda il bersaglio, come un'imboscata o una pugnalata alle spalle dà all'attaccante un bonus di +5 all'attacco (ma non all'Iniziativa). Affinchè un agguato dia il bonus indicato, sono necessarie le seguenti condizioni:

+ Il bersaglio è ignaro della posizione dell'attaccante e delle sue intenzioni. Lo può solo percepire con un prova riuscita di *Percepire*.

+ L'attenzione del bersaglio è altrove o concentrata su qualcos'altro, come un altro attacco o un compito impegnativo.

### Visibilità Scarsa o Bloccata

Se c'è qualcosa che può bloccare una visione chiara del bersaglio, ma non un colpo, come il fumo o le tenebre, il bersaglio è considerato occultato. Il personaggio non può vedere chi sta combattendo (perchè il nemico è invisibile, nell'ombra, in agguato o il personaggio è abba-

Situazione	Modificatore
Bersaglio a 5-10 metri	-2
Bersaglio a 11-50 metri	-4
Bersaglio a 50-gittata dell'arma	-6
Il bersaglio sta usando un'Azione per Schivare	-3
Bersaglio in movimento	-1 per ogni 10 m. di mov.
Bersaglio delineato sullo sfondo	+2
Bersaglio parzialmente coperto. E' visibile:	
metà del corpo	-1
solo testa e spalle	-1
solo la testa	-2
è dietro qualcun altro	-2
Bersaglio Occultato (accecato da luce, sabbia - Vedi sotto)	-4
Arma montata su un veicolo, senza torretta	-4
Colpo Mirato	Busto [-1], genitali, testa [-6], gambe, mani, piedi [-4], addome [-5], braccia, spalle, cosce [-3]
Sparare con un arma da spalla tenendola all'altezza della vita	-2
Mirare	+1 per Fase, fino a +3 max.
Ben stabilizzato	+2
Bersaglio Minuscolo (centro, occhio, zona vitale)	-6
Bersaglio Piccolo (meno di 1 m, testa, arti)	-4
Bersaglio Grande (alberi, auto, grossi animali, piccoli mecha*, etc.)	+2
Bersaglio Enorme (camion, aerei, muri, lato di un granaio)	+4
Attacco a Sorpresa (vedi sotto per i dettagli sulla "sorpresa")	+5
Arma Improvvisata (pietre, bottiglie, piccole travi)	Bersaglio Prono-2

gliato): allora in ciascuna Fase si deve fare una prova di Percepire (con un Livello di Difficoltà stabilito dal RG). Se la prova riesce, hai una penalità di -2 a tutti i Valori di Attacco e Difesa per l'intera Fase. Se la prova di Percepire fallisce, la penalità sale a -4.

### Precisione dell'Arma

Un modificatore integrato nell'arma, la Precisione dell'Arma [PA] riflette la differenza in qualità tra un'arma e l'altra, e il loro effetto sulle abilità del personaggio. Spesso, migliore e più facile da usare è l'arma, meglio verrà usata dal personaggio (mentre peggiore è l'arma...). La PA non sempre viene impiegata, visto che il suo uso varia da campagna in campagna. Quando la PA viene considerata, sarà parte integrante della descrizione di ogni singola arma. Per utilizzare la PA, si applichi il valore di questa come se fosse un normale modificatore di Attacco.

### Fare l'attacco

In combattimento, l'Attaccante somma la sua Abilità nell'Arma usata o quella di Combattere Corpo a Corpo con i RIF e una Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) per ottenere un **Valore di Attacco (VA)**. Potrebbe an-

che dover aggiungere o sottrarre alcuni modificatori dal Valore di Attacco per determinare il risultato finale. *Esempio:* un personaggio con RIF a 5 e Combattere Corpo a Corpo a 6 e un risultato ai dadi di 6 ha un Valore di Attacco di 17. Il modificatore per un colpo mirato (-2) porta questo totale a 15.

Il Difensore combina la sua AGI con l'Abilità di Schivare più appropriata (o altra abilità, come Atletica, Pilotare o Scherma, se il RG lo permette) e successivamente aggiunge una Variabile (Hero: 3d6 o 10, Interlock: 1d10) per ottenere un **Valore di Difesa (VD)** comparabile a quello d'attacco. Esempio: un personaggio con AGI a 4, Schivare a 6 e un risultato di 3 al dado ha un VD di 13. I due risultati vengono poi confrontati. Se il Valore di Attacco è maggiore o uguale rispetto al Valore di Difesa, l'attaccante colpisce!

### Attacchi Speciali

#### Difficoltà basata sulla Distanza

A volte si ha bisogno di colpire una mela, un albero o una qualsiasi cosa priva di Abilità o Caratteristiche. In questo caso, il RG stabilisce un Valore di Difficoltà basato sulla distanza.

<b>Distanza</b> .....	<b>Difficoltà</b>
<b>Mischia</b> (4m o meno) .....	4
<b>Vicina</b> (10m o meno) .....	8
<b>Media</b> (50m o meno) .....	12
<b>Lunga</b> (fino alla gittata) .....	16
<b>Estrema</b> (oltre la gittata) ....	16, +2 x ogni 100m

### Combattimento con Veicoli

Quando si attacca un veicolo, l'attaccante usa la sua Abilità nell'arma del veicolo, oppure l'Abilità di attacco col veicolo (come Artiglieria o Usare Armi Pesanti). Il Valore di Attacco si calcola normalmente, e gli si oppone l'Abilità del bersaglio di controllare il veicolo (ad es. con Guidare o Pilotare). Per il resto, il combattimento si risolve come al solito. Si osservi inoltre che per tutte le armi montate su veicoli la distanza dei modificatori di combattimento viene moltiplicata per 100. Esempio: 5-10 metri diventa 500-1000 metri quando si pilota un veicolo.

### Attacchi ad Area

Gli Attacchi ad Area sono attacchi (esplosioni energetiche, fucili a canne mozze, lanciafiamme, gas, campi stordenti e altri attacchi) che colpiscono un'area piuttosto che un personaggio. L'estensione dell'area colpita dipende dal tipo di attacco portato e sarà sempre compresa nella descrizione o nella costruzione di un determinato attacco. Per colpire, si usi la tabella della Difficoltà basata sulla distanza: chiunque si trovi all'interno dell'area colpita subirà il relativo danno.

### Esplosioni

Per queste, il personaggio tira contro una Difficoltà assegnata dal RG (vedi Difficoltà basato sulla Distanza, sopra). L'ammontare dei danni che i personaggi subiscono diminuisce di 2 punti per ogni metro di distanza dal centro dell'attacco.

### Effetti ad Area tipici ..... Raggio d'azione

Fucile a Canne Mozze(per Canna) .....	1m
Granata (per Dado di danni) .....	1m
Esplosivo (per Dado di danni) .....	1m
Lanciafiamme(per Dado di danni) .....	1m
Arma pesante(per punto di Danno lperst.) .....	4m

Se il personaggio fallisce la prova di attacco, il centro dell'attacco si sposta di 1m per ogni punto di differenza dalla Difficoltà assegnata, fino ad un massimo di 1/2 della distanza totale dal bersaglio. Si tiri 1d6 e si consulti la tabella qui sotto per determinare la direzione verso cui è finito l'attacco; tira un ulteriore 1d6 per determinare per quanti metri il colpo ha continuato ad andare (una granata che rotola, ecc.) in quella direzione.

<b>Tiro</b> .....	<b>Risultato</b>
1-2 .....	Davanti al bersaglio (corto)
3-4 .....	Dietro al bersaglio (lungo)
5 .....	A destra
6 .....	A sinistra

### Attacchi Automatici

Sparare molte cose (proiettili, palle di fuoco, etc.) in un solo attacco viene indicato come Attacco Automatico. Molti fucili, superpoteri, e altre armi a distanza hanno la possibilità di utilizzare l'opzione Automatico (questa è definita dall'arma o dal potere utilizzato). Con l'opzione di fuoco automatico, l'arma spara più veloce che può durante una Fase di tre secondi. Questa velocità viene definita "Cadenza di Fuoco" [CdF] e di solito è descritta insieme all'attacco o all'arma.

**Il Divisore degli Attacchi Automatici:** Avete mai notato come in molti fumetti di supereroi o nei film d'azione, gli eroi possono attraversare tempeste di proiettili di mitragliatrice senza esserne colpiti, mentre nel mondo reale dovrebbero essere ridotti come un colabrodo? Per simulare questo, abbiamo creato una piccola opzione di Fuzion chiamata Divisore degli Attacchi Automatici. Il Divisore degli Attacchi Automatici è progettato per permettere ai personaggi di sopravvivere alle devastanti conseguenze di un grosso scontro a fuoco quando nell'ambientazione simulata l'effetto è più importante del realismo, permettendo al RG di limitare la letalità di tutti quei proiettili vaganti all'inizio di una campagna. Ecco come funziona:

Esegui i tuoi attacchi e determina per quanti punti il tuo totale ha superato la Difficoltà richiesta. Poi dividi il numero così ottenuto per il Divisore degli Attacchi Automatici dell'ambientazione (il RG deve determinarlo durante la creazione della sua ambientazione in base allo stile della stessa):

### Stile della Campagna . Div.Attacchi Automatici

Quotidiano .....	1
Competente .....	1
Eroico .....	2
Incredibile .....	2
Leggendario .....	3
Supereroistico .....	4

Arrotonda per eccesso ogni decimale, il risultato così ottenuto indica quanti colpi sono andati a segno. Inoltre c'è un modificatore agli attacchi di -1 per ogni 10 colpi sparati (Il rinculo della tua arma si fa sentire). Il totale inoltre non può superare il numero di colpi sparati.

*Esempio: Alessandro attacca Guiscardo con una mitragliatrice, sparando 20 colpi. Lui ha bisogno di superare un Livello di Difficoltà di 10 e ottiene un 20, in un gioco con un Divisore degli Attacchi Automatici pari a 1 avrebbe colpito con 10 proiettili. Ma sta giocando in una campagna con un Divisore degli Attacchi Automatici impostato a 4. Poiché 10/*



$4=2.5$ , che si arrotonda a 3, solo 3 colpi alla fine colpiranno Guiscardo.

Il fuoco automatico permette una gran varietà di opzioni di combattimento:

**Raffica:** Una Raffica è un attacco Automatico limitato, mai più di 4 colpi verso un unico bersaglio. Poiché l'arma non si muove poi molto non c'è una penalità all'attacco. Esegui una prova di Attacco; se il difensore fallisce la sua prova egli subisce il danno modificato dal Divisore degli Attacchi Automatici della Campagna.

**Bersaglio Singolo:** Molto simile a una scarica, ma la Cadenza di Fuoco non è limitata a solo 4 colpi (come conseguenza si subisce un -1 per ogni 10 colpi sparati). Anche in questo caso fai una prova di Attacco; se il difensore fallisce la sua prova subisce un danno a seconda del grado di fallimento diviso dal Divisore degli Attacchi Automatici (arrotondato per eccesso).

**Bersagli Multipli:** Un attacco in Automatico può anche essere rivolto verso più bersagli alla volta. L'attacco deve essere diretto in un'area detta Area di Fuoco, e l'ampiezza (in metri) dell'area di fuoco deve essere specificata al tempo dell'attacco. La CdF totale dell'attacco deve essere divisa dal numero di metri costituenti l'ampiezza dell'area di fuoco arrotondato per difetto: il numero così ottenuto diventa il numero di proiettili che possono colpire un bersaglio in quella zona. L'attacco è svolto normalmente con ogni bersaglio che si difende individualmente contro un'unica prova di Attacco dell'attaccante.

*Esempio: Con un Divisore degli Attacchi Automatici pari a 1, sparo in una zona di 10 metri d'ampiezza, con 30 proiettili,  $(30/10=3)$ . Susanna, Roberto, e Enrico, fanno una prova di Difesa per ognuno dei loro personaggi confrontandone il risultato con quello della prova di Attacco del mio personaggio che ha ottenuto 12. Le loro prove di difesa risultano rispettivamente in 13, 11, 7. Non riesco a colpire il personaggio di Susanna, quello di Roberto viene colpito da 2 proiettili, e quello di Enrico (nonostante la sua prova sia risultata di 5 punti inferiori al necessario) viene colpito solo da 3 proiettili, siccome quello è il numero di proiettile entrati nella Zona di Fuoco occupata dal suo personaggio.*

### Attacchi con l'Arco

Gli archi sono una categoria speciale di attacchi a distanza. Infatti sono attacchi a distanza basati sulla Forza. Gli archi fanno 1d6 di danno e hanno 20m di raggio per ogni punto di FOR, fino a FOR 7. Gli archi composti e gli archi lunghi hanno una FOR massima di 10. Le balestre funzionano come normali armi da fuoco.

### Attacchi Missilistici

In genere la maggior parte del combattimento con veicoli è considerato un Combattimento a Distanza, e segue regole simili. L'unica eccezione è il combattimento con i Missili; i Missili sono definiti come armi che possono seguire il loro bersaglio in maniera autonoma. L'abilità del missile nell'inseguire (e di conseguenza il Valore di Difficoltà da superare per evitarli) è basata su quanto il missile è intelligente; segue semplicemente una fonte di

calore o è abbastanza intelligente da prevedere le tue mosse?

Il Missile è	Stupido	Furbo	Brillante	Geniale
Diff.#	8	12	16	20

Per evitare di essere colpito da un Missile, devi superare il Valore di Difficoltà con una prova di Pilotare + RIF + Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) per almeno 1d6/2 round consecutivi. La difficoltà può essere modificata dall'uso di contromisure, che aggiungono +2 alle prove di Pilotare. Se il personaggio supera la prova sarà salvo, altrimenti verrà colpito. Nel caso di insiemi di missili lanciati contemporaneamente si esegue una sola prova per tutti i missili lanciati; si viene colpiti da un missile per ogni punto per cui si è fallita la prova di Difesa. Esempio: 10 missili sono lanciati contro un Aereo a Reazione. Se l'aereo fallisce la prova di un margine di 7 punti, allora 7 dei 10 missili colpiscono.

### Attaccare con la Personalità

Una personalità potente può avere un forte effetto sulle altre persone tramite parole, azioni e a volte tramite la semplice presenza. Chiameremo questi effetti Attacchi con la Personalità. L'effetto di un Attacco con la Personalità può essere molte cose, a seconda delle intenzioni dell'attaccante: paura, rispetto, sorpresa, resa, furia, speranza, fiducia, abbassare lo sguardo e altre emozioni o azioni.

#### Attacchi di Personalità

Totale at. PER	Effetti
>RAZ bers.	Il bersaglio è impressionato; esita e agisce per ultimo nella Fase.
>RAZ+10	Il bersaglio è molto impressionato; esita e agisce per ultimo nella Fase e ha una sola azione anche se sceglie l'Azione Correre. Può seguire comandi che sia già propenso a seguire.
>RAZ+20	Il bersaglio è sconvolto; non può scegliere nessuna Azione nella prossima Fase, ed ha -5 all'Agilità. Potrebbe fare quello che l'attaccante ordina.
>RAZ+30	Il bersaglio è sottomesso; potrebbe arrendersi, scappare via, o svenire. L'Agilità del bersaglio scende a 0 e quasi sempre seguirà gli ordini dell'attaccante.

Eseguire un Attacco con la Personalità non richiede l'utilizzo di un'Azione di combattimento, anche se qualche volta, l'utilizzo di un'Azione di combattimento rende l'Attacco con la Personalità più efficace (Vedi la tabella dei Modificatori per gli Attacchi con la Personalità). Di solito un Attacco con la personalità consiste di una frase ben scelta come "Arrenditi o morirai!" o "Guerrieri all'attacco! Seguitemi!" o anche un semplice "Fermi!". Tira 1d6 per ogni punto di PER; puoi aggiungere o togliere dadi secondo il giudizio del RG (vedi la tabella dei modificatori per gli attacchi con la Personalità). Somma i risultati dei dadi e compara il totale con il valore di Razionalità di ogni bersaglio per scoprire l'effetto.

Gli attacchi con la presenza dipendono in gran parte dalle circostanze, per questo il RG si deve sentire libero di modificare il numero dei dadi usati nell'attacco. La tabella che segue presenta alcuni modificatori consigliati.

I modificatori e gli effetti di un attacco con la personalità in verità dipendono in gran parte su cosa sta esattamente succedendo e cosa si sta cercando di ottenere. Il RG dovrebbe usare gli Attacchi con la Personalità per aumentare la drammaticità di una situazione o per rendere le cose più interessanti.

### Modificatori all'Attacco di Personalità

#### #di Dadi .. Condizione

- 1 o -2 . . . . . Situazione inappropriata
- 1 . . . . . In Combattimento
- 1 . . . . . In svantaggio
- 1 o -2 . . . . . Reputazione Inappropriata all'attacco tentato
- 1, -2 o -3 .. Attacco con la PER va contro lo stato d'animo attuale
- 1 o -2 . . . . . Attacco con la PER ripetuto
- +1 o +2 . . . . . Reputazione Appropriata all'attacco tentato
- +1 . . . . . Bersaglio preso di sorpresa
- +1 . . . . . Dimostrare un potere od una tecnologia superiori
- +1, +2 o +3 . Azione violenta
- +1, +2 o +3 . Buon soliloquio
- +1 o +2 . . . . . Situazione adeguata
- +2 . . . . . Bersaglio in ritirata parziale
- +4 . . . . . Bersaglio in ritirata totale

### Attraverso cosa il tuo personaggio può sparare

Alberi - Cespugli - Fumo - Tende - Vetro - Neve

### Attraverso cosa il tuo personaggio non può (di norma) sparare

Cemento - Mattoni - Metallo - Ghiaccio - Terra

### Orientamento

L'orientamento è la direzione verso la quale il tuo personaggio è rivolto. Poiché molte sessioni di Fuzion vengono giocate "a mente" (senza mappe), la regola vigente è che puoi affrontare e attaccare qualunque bersaglio che sia davanti al tuo personaggio e che possa essere raggiunto senza incontrare ostacoli. Quando, invece, si usano della Mappe esagonali standard, il personaggio può essere orientato verso uno qualunque dei 3 lati adiacenti all'esagono in cui si trova.

### Ecco Mario Rossi (ancora...)

Mario ha deciso di picchiare un teppista. Mario ha l'Abilità di *Combattere Corpo a Corpo* a 3 e i RIF a 7 (totale 10). Il suo avversario ha *Schivare (in Mischia)* 5 e RIF 5, per un totale di 10. Il teppista cerca di fare il furbo, si difende (-3 al tiro di Mario) e indietreggia di 8 m (un altro -2).

Usando il d10 per risolvere le azioni: Mario tira e fa 6, portando il suo totale a 16. Sottrae -5 per i modificatori e il suo totale si abbassa a 11. Il teppista ha bisogno di tirare almeno 2 per schivare l'attacco del nostro eroe.

Se invece si usano 3d6 per risolvere le azioni: Mario totalizza 22. Sottraendo 5 per i modificatori arriva a 17. Il Totale di Difesa del teppista è 20 (RIF + Schivare + 10), quindi Mario lo manca.

### Quale Divisore degli Attacchi Automatici nelle Partite?

Questo dipende in realtà dal tuo stile di gioco. Se vuoi usare uno stile tipo quello dei film d'azione, ti suggeriamo le seguenti impostazioni:

- 3 per i Personaggi dei Giocatori (gli eroi) e i Nemici più importanti**
- 1 per le comparse e la carne da macello.**

## Riassunto della sequenza di Combattimento

In ogni Fase, si agisce in ordine di RIF, partendo da chi ha il valore più alto fino al più basso (in caso di parità, tira un dado). Durante questo segmento di circa 3 secondi, segui questi passi:

### **[A] Scegli la Tua Azione**

Puoi fare un'azione per Fase. Può essere un Attacco o un altro tipo di azione. Se fai un attacco, vai a [B]; altrimenti, salta direttamente a [D].

### **[B] Verifica la Visuale**

Puoi attaccare qualsiasi cosa che si trovi posizionata di fronte a te, purché non ci sia qualche ostacolo in mezzo.

### **[C] Verifica la Gittata**

Ogni attacco ha la sua gittata, espressa in metri. Se utilizzi miniature, fai conto che ciascuna sia grande circa 2 m. Se sei entro la gittata puoi attaccare.

### **[D] Risolvi l'Azione**

In generale, tira 1d10/3d6 ed aggiungi al risultato Caratteristica + Abilità. Aggiungi inoltre ogni modificatore applicabile all'attacco. Se l'azione è un attacco, vai a [E]; altrimenti, salta alla PROSSIMA FASE [F].

### **[E] Risolvi il Danno**

Se colpisci, tira un numero di dadi da 6 pari alla Classe di Danno (pg. XXX) dell'Attacco.

### **[F] Passa alla Prossima Fase**

Ricomincia dal punto A. Adattare gli Attacchi Automatici alle proprie esigenze

Vuoi avere quell'effetto spettacolare alla John Woo (film d'azione di Hong Kong) quando l'eroe si tuffa in mezzo ad una grandinata di proiettili avversari per uscirne illeso ed eliminare tutti le comparse senza nome? Imposta due diversi Divisori degli Attacchi Automatici, uno per gli eroi e l'altro per le comparse!

## Speciale: Esplosioni d'Energia, Incantesimi e Attacchi Mentali

Va bene, forse non userai i Colpi d'Energia, o gli Attacchi Psicici in una sessione classica di Fuzion. Oppure sì, tutto dipende dal genere che sceglierai. Utilizzando il gioco **Champions: The New Millennium** (anche lui utilizza il sistema di Fuzion) hai la possibilità di creare incredibili abilità soprannaturali molto al di là di quelle disponibili ad un uomo normale. Tanto per precisare. Ci sono molti supplementi di poteri disponibili nel WorldWideWeb, controlla il sito del Fuzion Labs Group, per collegamenti ad alcuni di questi.

Se decidi di utilizzare gli attacchi d'energia, essi vengono trattati come gli altri attacchi a distanza, considerando la gittata e l'abilità insieme agli altri modificatori. La gittata di questi attacchi è basata sul numero di Punti Potere spesi per acquistare l'attacco. Per ogni punto speso il tuo personaggio aumenta la gittata del potere di 10m (Esempio: Spendere 20 punti dà al tuo personaggio un attacco ad energia con gittata di 200m). Per colpire utilizzerai l'abilità Utilizzare Potere + RIF.

Nella maggior parte dei casi, gli attacchi mentali non hanno limitazioni alla gittata; essi funzionano in tutta la tua visuale: se puoi vedere il bersaglio, lo puoi colpire, non importa quanto sia piccolo. Le eccezioni sono gli attacchi mentali basati su COS: la gittata di questi viene determinata come gli Attacchi d'Energia; e le Sonde Mentali che non richiedono che il bersaglio sia visibile per funzionare. Per colpire utilizzerai l'abilità Utilizzare Potere + VOL.

# Risoluzione del Combattimento

**Così, hai colpito il bersaglio! Grande! Ma non è ancora finita: ora devi determinarne le conseguenze. Il che di solito significa Danno.**

## Danno

Il Danno è un modo di misurare quanto qualcosa sia stata danneggiata; come assegnare un valore numerico ad un graffio alla macchina o a un dito. Ogni volta che qualcosa in Fuzion viene danneggiata, questo danno viene sottratto sotto forma di punti da un valore totale che rappresenta l'integrità strutturale (o l'"Energia Vitale") dell'oggetto danneggiato.

## Tipi di Danno

Ci sono quattro tipi diversi di Danno in Fuzion. Il primo sono le Ferite [FER] (usate per misurare il danno letale in scala). Il secondo tipo è lo Stordimento [STOR] (usato per misurare i traumi, il dolore e altro danno non letale). Il terzo tipo è costituito dai Danni Strutturali [DS] (usati per misurare danni a piccoli oggetti o veicoli). Il quarto ed ultimo tipo è costituito dai Danni Iperstrutturali [DI] (usato per misurare livelli di danno molto grossi o potenti contro oggetti inanimati). Esaminiamoli uno per uno:

### Ferite (o FER)

Le Ferite sono danni letali, che mettono a rischio la vita degli organismi viventi; vengono solitamente causati da armi portatili o effetti ambientali. Conosciute anche come Danni Letali, gli attacchi che infliggono questo tipo di ferite, quando vanno a segno le sottraggono da una riserva di punti totale che il bersaglio possiede, finché ad un certo livello (di solito sotto lo zero) il bersaglio viene considerato morto o altrimenti incapacitato. Esempio: Guiscardo può subire 20 Ferite. Viene colpito da un'arma e subisce 15 Ferite. Guiscardo può subire solo altre cinque Ferite prima di essere ucciso o essere incapacitato.

Che cosa ha delle Ferite? Qualsiasi organismo vivente.

### Stordimento (o STOR)

Il danno da Stordimento crea dolore e traumi, ma nessuna ferita permanente. E' il danno causato da pugni, o dall'impatto fra parti del corpo, come mani, piedi o testa (o, se li si possiede, code, tentacoli e altre parti del corpo non appuntite). Come regola generale, se è una parte del corpo e non è affilata causa danni da Stordimento (l'eccezione a questa regola sono gli Storditori o gli attacchi stordenti).

Tutti gli esseri viventi hanno punti Stordimento ol-

tre alle Ferite. Essi rappresentano una misura del dolore che possono sopportare prima di svenire a causa di traumi e dolore. Quando i punti STOR sono ridotti a zero, il corpo reagisce escludendo la sensazione di dolore – e quindi svenendo.

Che cosa ha dei punti STOR? Qualsiasi organismo vivente.

### Danni Strutturali (DS)

I "Bersagli Organici", come gli esseri viventi, subiscono danni in maniera diversa dai "Bersagli Inorganici" (strutture e veicoli). Così, in Fuzion, le strutture inanimate, i veicoli, e altri piccoli oggetti non organici, comunemente chiamati "Bersagli Inorganici" subiscono Danni Strutturali anziché delle Ferite. I Danni Strutturali sono diversi dalle Ferite, ma funzionano allo stesso modo – un punto di Ferite verrà sottratto dai Danni Strutturali (DS) dell'oggetto. Si noti che non si possono Stordire oggetti inanimati e quindi gli oggetti verranno sempre danneggiati sia dalle Ferite che dai danni da Stordimento, ed entrambi saranno sottratti dal loro totale di DS (se ciò suona strano, si ricordi che i maestri di karate possono rompere assi e mattoni con le loro mani nude!).

Che cosa ha dei DS? Tutto ciò che non è vivente ed ha una composizione molto resistente (piastre corazzate, super-metalli rari, ecc).

Danni Iperstrutturali (DI) (Parliamo di grosse armi. Di armi molto, molto grosse.)

In Fuzion, le armi molto grosse possono causare un ammontare talmente grande di danni che questi vengono misurati in una scala a parte chiamata DANNI IPERSTRUTTURALI, per rappresentare il tipo di danni associati ad armi pesanti di livello militare, ad oggetti molto grossi o ad attacchi estremamente potenti. Inoltre gli oggetti molto grossi o resistenti (carri armati, robot giganti, portaerei, ecc.) hanno le loro armature o strutture espresse in termini di Danni Iperstrutturali per rappresentare l'enorme quantità di danni che possono subire.

Che cosa ha dei Danni Iperstrutturali? Tutto ciò che non è vivente ed ha una composizione eccezionalmente resistente (piastre corazzate, super-metalli rari, ecc) ed è di grosse dimensioni.

## Determinare il Danno Inflitto

### Classi di Danno (CD)

In generale, l'ammontare di danni inflitti da un attacco viene misurato sulla Classe di Danno (o CD) dell'arma o dell'attacco, con ogni punto di CD che equivale a un dado a sei facce di danno (1d6) (per esempio, con

## Alcuni DS tipici

All'aperto	DL	DL in DI	DS	DI
Cespuglio (per metro)	-	-	5	-
Rocce (per metro)	28	-	30	-
Grosso albero, palo telefono	-		-	
Lampione	-		-	2
Trincea Riparata	-		30	-

Strutture	DL	DL in DI	DS	DI
Vetro (per metro)	3	-	5	-
Stucco/Muro di Legno (per m.)	7	-	10-15	-
Muro di rocce(per m.)	10	-	5-10	-
Muro di mattoni(per m.)	25	-	30	-
Muro di cemento(per m.)	28	-	50	-
Muro di metallo(per m.)	32	-	70	-
Muro Corazzato(per m.)	-		-	
Serratura di metallo	20	-	5	-
Porta di legno	7	-	5	-
Porta di metallo	20	-	30	-
Porta di cassaforte	-	2	-	4
Mobili	3	-	15-20	-
Quadro Comandi(per m.) 10	-	20-30	-	-
Macchinari (per m.)	10	-	30-50	-

Veicoli	DL	DL in DI	DS	DI
Motocicletta	7	-	20-30	-
Jeep/Auto piccola7	-	35-40	-	-
Auto media	10	-	45-80	-
Camion	10	-	100	-
Treno	-	3	-	2xCarrozza
Elicottero piccolo	7	-	40	-
Jet privato	-		-	4
Piccolo Caccia	-		-	3-5
Cargo C-25	-		-	24
APC	-		-	5
Tank MBT	-	4	-	8
Minisub	-		-	6
Corazzata	-		-	25
Incrociatore	-	3	-	50
Sottomarino	-	2	-	100
Portaerei	-	2	-	300

un arma con CD5, si infliggerà un danno in Ferite o DS dato dalla somma dei risultati ottenuti tirando 5 dadi a sei facce (5d6) – ottenendo un valore compreso fra 5 e 30).

Altro esempio: Il mio personaggio ha una pistola da CD3. Lancio 3d6 e ottengo 5,6 e 3, per un totale di 14 punti di danno per quell'attacco.

### Determinare la CD di un attacco

Con l'eccezione di archi e lance, le armi a distanza causano sempre Danno in base alla CD dell'arma. Tale CD viene solitamente indicata nella descrizione fatta

dell'arma nelle regole. Esempio: il Cosmoblaster Modello V ha un CD di 8. Ciò significa che vengono usati 8 dadi in quel tipo di attacco.

### CD negli attacchi da Corpo a Corpo

Tuttavia, il danno causato da una qualsiasi parte del corpo è determinato dalla forza dell'attaccante, con i pugni che infliggono 1 CD di Danno da Stordimento pari alla forza dell'attaccante (il calcio che ha una CD pari a FOR+1, ma comporta una penalità di -1 al Valore di Attacco). Esempio: la forza del mio personaggio è 5.

Ciò significa che i suoi pugni hanno CD5 e i suoi calci hanno CD6.

### **Danno da Armi da Mischia**

Attacchi basati sulla forza (o di mischia) che usano armi hanno normalmente un danno basato sul danno dell'arma. Questo valore è eguale alla Classe di Danno indicata per l'arma (anche questa CD verrà indicata nella descrizione fatta dell'arma nelle regole). Ci sono però alcune cose che influenzano la CD finale dell'attacco in mischia armato:

#### **Forza Minima e Massima**

La Forza Minima rappresenta il fatto che se non si è abbastanza forti non si possono usare efficacemente alcune armi. Dunque ogni arma avrà tra le altre caratteristiche la Forza Minima alla quale si può usare senza penalità. Sotto questo livello, il personaggio subisce una penalità di -1 ai RIF e di -1 alla CD per ogni punto di FOR inferiore alla forza minima. Esempio: zia Maria, FOR 2, cerca di colpire il nemico con un'Ascia da Battaglia (FOR Minima: 5, CD6). Ella potrà infliggere solo 3d6 Ferite e attaccherà con -3 ai RIF.

Tuttavia, per ogni punto di forza del personaggio superiore alla Forza Minima dell'arma, si infliggerà un CD di danno addizionale, fino al doppio della Classe di Danno indicata per l'arma. Esempio: Roberto, che ha FOR 5, colpisce il nemico con un pugnale (FOR Minima di 1). La FOR di Roberto supera di 4 questo valore, quindi Roberto si aspetta d'infliggere 4d6 extra di danno. Ma dal momento che il massimo danno possibile che un pugnale può infliggere è il doppio della sua CD ( $1 \times 2 = 2$ ), accade che Roberto infligge solo 2d6 di danni. D'altra parte, Guiscardo, con FOR 10, impugna un'Ascia da Battaglia (FOR Minima 5). Guiscardo ha un bonus di 5d6, e visto che la CD dell'Ascia è 6 e il suo doppio 12, Guiscardo può sfruttare appieno i 5 dadi extra e infliggere 11d6 di danni.

#### **Danni Iperstrutturali e CD**

A differenza delle CD, i Danni Iperstrutturali rappresentano valori interi anziché numeri di dadi. Questo è un modo di semplificare le secchiate di dadi che tali attacchi normalmente richiederebbero, oltre che a riflettere il fatto che i Danni Iperstrutturali rappresentano livelli astronomicamente alti di danni o di difese struttu-

### **Quante Ferite può subire il personaggio?**

Dipende dalla sua Caratteristica Fisica: il personaggio ha 5 Ferite per ogni punto di Corpo che ha (ad esempio, con un Corpo di 6, il personaggio avrebbe 30 Ferite). Un punto di danno subito da un'arma o da un attacco rimuove una Ferita. Quando le Ferite del personaggio sono ridotte a zero, questo sta morendo. A -CORx2 (12 in questo caso), è morto. (Le cose non viventi possono anch'esse subire danni, tuttavia, quando vengono ridotte a zero diventano inoperative).

### **Quanto STOR può subire il personaggio?**

Dipende dalla sua Caratteristica Fisica: il personaggio ha 5 STOR per ogni punto di Corpo che ha (ad esempio, con un Corpo di 6, il personaggio avrebbe 30 STOR). Un punto di danno subito da un attacco stordente rimuove un punto di STOR. Quando i punti STOR del personaggio sono ridotti a zero, questo sviene.

### **E riguardo gli altri attacchi?**

In generale, le regole sul combattimento in mischia coprono gli attacchi portati da creature umanoidi. Tuttavia, se si ha a che fare con creature non umanoidi (come gli animali) potete sempre applicare le seguenti regole, aggiungendo o sottraendo caratteristiche alla CD originale basata sulla FOR.

Situazione	Modifica CD
Morso/Beccata Animale	Uguale alla FOR
Artiglio Animale	-2CD
Attacco d'Impatto	(Coda pesante, bastone innato, colpo di tentacolo, pinna): +2CD
Calpestato	(Travolto, Pestato): +2CD

### **Accelerare l'uso di tantissimi dadi**

Non ve la sentite di tirare di un milione di dadi? Ecco una simpatica scorciatoia per ottenere un risultato simile. Dividete il numero di dadi richiesto per 10. Poi tirate un numero di dadi pari al risultato e moltiplicate il totale per 10. Ogni dado di resto viene trattato come un dado extra e sommato al totale.

Esempio: devo tirare 64 dadi (!). Tiro 6 dadi ( $64/10 = 6$ ) e moltiplico il risultato per 10 (diciamo  $6+4+3+3+1+3=20 \times 10=200$ ). Successivamente tiro i restanti 4 dadi ( $5+2+2+1=10$ ) per un totale generale di 210.

Un altro modo veloce è quello di moltiplicare il totale di dadi da tirare per 3 (la media è di 3,5 ma stiamo semplificando). In questo esempio, il totale sarebbe 192... Non troppo lontano dal risultato ottenuto col metodo precedente. In entrambi i casi queste sono ottime scorciatoie per velocizzare il gioco.

rali. Quando si attaccano degli oggetti che hanno Danni Iperstrutturali con armi che infliggono Danni Iperstrutturali, semplicemente si sottragga il danno inflitto dai Danni Iperstrutturali rimanenti, anziché tirare dadi per i danni. Ad esempio, il mio robot gigante attacca un altro robot gigante con un'arma a raggio da 6 Danni Iperstrutturali. Se colpisce, sottraggo 6 Danni Iperstrutturali dal totale del bersaglio.

Ma cosa accade quando i Danni Iperstrutturali incontrano le CD e viceversa? Ecco che entra in gioco il meccanismo di Scalabilità dei Danni.

### **Scalabilità dei Danni**

Fuzion è progettato per simulare una grande varietà di ambientazioni, da quelle semirealistiche del combattimento odierno fino alle gesta semidivine dei supereroi e dei personaggi dei cartoni animati. Il problema è che ognuna di queste ambientazioni ha una sua serie di regole riguardanti i danni. Per esempio, in un'ambientazione fantascientifica o d'azione, le armi veramente grosse tarate sui Danni Iperstrutturali sono progettate per colpire e danneggiare bersagli veramente grossi. E' quasi impossibile applicare la forza completa di questi attacchi su un bersaglio piccolo (come un uomo) dal momento che la maggioranza del danno possibile non ha una superficie abbastanza grande sulla quale agire. Un danno realmente enorme eserciterà la sua forza trascinando un piccolo bersaglio via piuttosto che applicare direttamente tutta la sua forza sul bersaglio. Per contrasto, occorre molta più forza per muovere un bersaglio enorme, e questo ha una superficie maggiore che può assorbire il danno potenziale, così resta lì dov'è e subisce interamente il danno.

L'altra faccia della medaglia è che nelle ambientazioni più che eroiche, i supereroi, le armature potenziate, ecc., possono infliggere tutto il loro danno possibile su un bersaglio molto grosso semplicemente perché è così grande. Così, quando un supereroe prende a pugni un carro armato, tutta la forza del colpo viene assorbita dal tank, facendolo a pezzi (chiaro, non è realistico, ma questo rappresenta abbastanza bene le abilità dei supereroi o di altri esseri semidivini che si trovano nei fumetti, nei film o nei cartoni animati. E' anche autolimitante, dal momento che solo i supereroi, o altri esseri poco realistici saranno capaci di infliggere tali danni; in un'ambientazione realistica, questo tipo di personaggi non esistono, e in una poco realistica, si suppone che siano in grado di fare a pezzi un carro armato a mani nude).

Infine, c'è un'area intermedia dove veicoli di piccole dimensioni interagiscono con veicoli molto grossi (come robot giganti o navi). Questi bersagli sono troppo grandi per essere spazzati via da un attacco singolo, eppure non sono neanche lontanamente resistenti come un bersaglio veramente enorme. Essi posseggono anche armi che, mentre non sono potenti come le armi che infliggono Danni Iperstrutturali, possono infliggere danni seri quan-

do colpiscono, a differenza degli attacchi basati su armi personali, che non farebbero altro che rimbalzare sulla superficie corazzata del bersaglio enorme.

In Fuzion, aggiriamo questi limiti imposti dall'ambientazione usando l'idea della Scalabilità dei Danni. Questo concetto ci permette di far interagire grandi quantità di danno con piccoli bersagli, e viceversa, in modi che rispettino la natura delle rispettive ambientazioni. I piccoli bersagli vengono spazzati via da armi enormi e subiscono danni minimi, i colpi inflitti da armi piccole rimbalzano su bersagli enormi senza causare effetto alcuno e le armi medie possono sì danneggiare bersagli enormi, ma in maniera neanche lontanamente vicina dal danno che può essere loro inflitto da armi enormi se restituissero il colpo. E, finalmente, i supereroi veramente resistenti possono fare a pezzi i carri armati con le loro mani.

La Scalabilità dei danni mantiene fedelmente gli effetti dei danni così come immaginati nelle ambientazioni di film d'azione, supereroiche, fantascientifiche e tipiche dei cartoni animati. Per capire come convertire, consultate il riquadro successivo.

### **Applicare il danno**

Ora che conosciamo i tipi di danno e come determinare quanto danno (in CD o Danni Iperstrutturali) è stato fatto, è ora di applicare questo danno.

### **Ricevere Ferite**

Il Danno come Ferite rappresenta lesioni gravi che possono mutilare o uccidere. Ogni volta che un personaggio viene colpito da un'arma, sia essa solo un bastone, subirà Danno come Ferite (Letale). In aggiunta, anche parti del corpo affilate possono causare Danno come Ferite.

Il Danno sotto forma di Ferite viene sempre sottratto dal totale di Ferite del personaggio. Quando le Ferite del personaggio sono a 0, questo sta morendo.

**Suggerimento Importante:** fate in modo che il personaggio non muoia. È un grosso ostacolo all'interpretazione.

### **Ferite Incapacitanti**

Quando le Ferite sono ridotte oltre una certa soglia, il personaggio diventa Incapacitato. A  $\frac{1}{2}$  delle Ferite totali, tutte le Caratteristiche Primarie sono ridotte di 2 punti. A  $\frac{1}{4}$  delle Ferite Totali, saranno ridotte di 4 punti. Nessuna Caratteristica Primaria può essere ridotta a meno di 1.

### **MORTO. Finito. Kaput.**

Quando il personaggio arriva a 0 Ferite, sta morendo. Se ha ancora STOR potrà muoversi, con una penalità di -6 (a discrezione del RG) a tutte le Caratteristiche Primarie. Il personaggio perderà inoltre una Ferita extra ogni round (4 Fasi) a causa del trauma e della perdita di

## Scalabilità dei danni - Come usarla

Per usarla, si determini il tipo di danno dell'attacco e il tipo di danno che può sopportare il bersaglio. Si converta quindi il danno come segue:

### CD contro Ferite o DS

Nessun cambiamento

### Danni Iperstrutturali contro veicoli enormemente grandi/resistenti a Danni Iperstrutturali

#### Iperstrutturali

Nessun Cambiamento

### Danni Iperstrutturali contro piccoli veicoli o esseri organici sotto i 1000kg.

Si aggiunga 13 al numero di Danni Iperstrutturali. Il primo punto di Danno Iperstrutturale vale 14 CD, e ogni Danno Iperstrutturale extra vale 1CD. Esempio: un robot gigante attacca un uomo con un'arma da 4 Danni Iperstrutturali:  $13+4 = 17CD$ .

### Danni Iperstrutturali contro piccoli veicoli o esseri organici sopra i 1000kg.

Si moltiplichi il numero dei Danni Iperstrutturali per 50 per ottenere i DS o le Ferite inflitte. Esempio: un robot gigante attacca un'auto (DS) con un'arma da 4 DI. Questa subisce  $4 \times 50 = 200 DS$ .

### Attacchi rappresentati da CD contro veicoli enormemente grossi/resistenti a Danni Iperstrutturali

Si divida la CD dell'arma per 14, arrotondando per difetto. Questo è il valore dei Danni Iperstrutturali inflitti. Esempio: Un'arma da 36 CD viene usata per attaccare un robot gigante.  $36/14 = 2.5$ , arrotondato a 2 Danni Iperstrutturali.

### Attacchi supereroici da CD contro veicoli enormemente grossi/resistenti a Danni Iperstrutturali

Si sottragga 13 dal totale dei CD. Ogni CD rimanente equivale ad 1 Danno Iperstrutturale. Esempio: Uomo Atomo prende a pugni un carro armato (che ha Danni Iperstrutturali) con i suoi pugni da 18 CD. Infigge  $18-13 = 5$  Danni Iperstrutturali.

sangue. Quando le Ferite vanno sotto  $2 \times COR$ , il personaggio è morto.

### Ricevere Danno da Stordimento

Ogni volta che il personaggio subisce danni non letali, che creano dolore e traumi ma nessuna lesione permanente, subirà un danno da Stordimento. I danni da STOR vengono sempre sottratti dal totale di punti Stordimento del personaggio, dato dalla caratteristica derivata Stordimento. Se un personaggio subisce oltre la metà dei suoi punti STOR in un singolo attacco, è da considerarsi Tramortito. Come tale, non può agire nella Fase successiva e ha -5 in tutte le sue Caratteristiche Primarie. Non può muoversi e non può compiere altre azioni. Esso rimarrà Tramortito per una Fase e tornerà ad essere "non Tramortito" nella Fase successiva.

### Svenire

Quando i punti STOR del personaggio sono ridotti a 0 o meno allora sverrà automaticamente. Il personaggio è fuori combattimento, ma può riprendere conoscenza una volta che ha recuperato abbastanza STOR per superare nuovamente lo 0 (si veda la tabella per determinare il tempo di recupero).

<b>STOR</b>	<b>0/-10</b>	<b>-11/-20</b>	<b>-21/-30</b>	<b>&gt;30</b>
<b>Rec.</b>	Ogni Fase	Round	Min.	Decide RG

### Danno da Stordimento contro un personaggio Svenuto

Quando il personaggio ha esaurito tutti gli STOR, ogni Danno da Stordimento successivo si convertirà in Ferite nella proporzione di 1 Ferita per 5 STOR inflitti, riducendo così le Ferite rimaste. Un personaggio ridotto senza sensi da un pestaggio che viene continuato a pestare potrebbe anche essere picchiato a morte!

### Danni Collaterali

Dal momento che le Ferite causano anche dolore e traumi, per ogni Ferita il personaggio perde anche un punto di STOR, fintantoché il personaggio non ha STOR 0. (NOTA: in questi casi la DifS del personaggio viene ignorata). D'altronde a volte un colpo che Stordisce può essere abbastanza forte così che venga inflitta anche una piccola quantità di danno letale: quindi per ogni 5 punti di STOR che superano le difese il personaggio subisce anche 1 Ferita.

### Localizzare i Colpi

Un modo per accrescere l'ammontare di danno inflitto da qualsiasi attacco è colpire un punto particolare. Il RG può decidere di verificare per ogni attacco dove è stato portato il colpo o utilizzare la tabella solo per i colpi



mirati. Nel primo caso quando un colpo non è mirato si tirano 3d6 e la somma indica dove si è colpito. Nel secondo caso invece il personaggio deve dichiarare dove intende colpire il bersaglio prima di portare l'attacco: il personaggio quindi subisce una penalità (riportata per comodità nella tabella che segue), sceglie il bersaglio e porta l'attacco. In ogni caso quando viene colpita una locazione particolare il danno viene moltiplicato secondo la tabella dei colpi localizzati

*Esempio: Guiscardo attacca con un'arma da CD5, totalizzando 16 Ferite. Tuttavia, visto che era un colpo mirato alla testa (-6 sulla prova per colpire) raddoppia il suo danno, portandolo a 32 Ferite. I colpi mirati possono essere applicati a qualsiasi attacco che causi Ferite o Stordimento.*

### Spinta del Colpo

In alcuni combattimenti vengono portati colpi di una tale potenza (specialmente nei combattimenti tra supereroi, robot giganti e eroi di arti marziali) che spesso i combattenti vengono spinti per tutto il campo di combattimento. Questo fenomeno è noto come Spinta del Colpo, e nella sua forma realistica è noto come Spinta a Terra.

Per determinare quanto si viene scagliati lontano, si sottragga il COR (o i Danni Iperstrutturali) più 1d6 del bersaglio dalla CD (o dai Danni Iperstrutturali) dell'attacco. Per ogni CD rimanente, il personaggio viene spinto via dalla forza del colpo per una "unità di Spinta del Colpo". Lesatta misura dell'unità è determinata dallo stile dell'ambientazione (vedere tabella di seguito) e poi applicata muovendo il personaggio indietro di una distanza pari alle Unità di Spinta subite.

<b>Stile dell'Ambientazione</b>	<b>Spinta dal Colpo in m.</b>
<b>Quotidiana</b> [Realistica]	Solamente Spinta a Terra
<b>Competente</b> [Elite, Semirealistica]	½
<b>Eroica</b> [Telefilm d'azione]	1
<b>Incredibile</b> [Olimpionica, Film d'Azione]	2
<b>Leggendaria</b> [Grosso film d'azione]	3
<b>Supereroica</b> [Fumetti, Miti]	4

Nel caso che qualcosa sia sulla strada del personaggio, si leggano le regole che seguono sulle Collisioni e si determini il danno subito. **Note:** Se si usano Danni Iperstrutturali contro COR, si convertano i Danni Iperstrutturali in CD come visto nelle pagine precedenti, ovvero  $CD = DI + 13$ , e se è CD contro Danni Iperstrutturali non vi è alcuna Spinta dal Colpo a meno che l'attacco non superi i 14CD. In questo caso ai soli fini del calcolo della Spinta dal Colpo si ha Danni Iperstrutturali =  $CD - 13$ .

### Difese

Come fa un personaggio a evitare di svenire o essere ucciso? Il primo modo è di tenersi alla larga dal pericolo usando Abilità e Caratteristiche per evitare l'attacco. Tuttavia, se questo metodo non funziona, c'è un'altra opzione: una Difesa.

Una Difesa è qualsiasi cosa che si metta in mezzo fra il personaggio e l'eventuale danno che sta per subire: vestiti, piastre di armature, scaglie e persino campi di forza che deflettano o assorbano i danni. Tutte le difese hanno un valore che viene sottratto dall'ammontare di danni potenziali. Solo i danni che oltrepassano tali difese danneggiano il bersaglio.

Un'Armatura è il miglior tipo di difesa, in quanto economica e rimovibile. Mentre la maggior parte delle armature forniscono Difesa da Ferite (danni letali), altri tipi di armature possono proteggere dall'energia o perfino da attacchi mentali! L'Armatura riduce i danni pro-

### Tabella dei Colpi Localizzati

Tiro(3d6)	Loc.	Effetto	Mod. dopo Arm.
3-4	Testa	2x danno	-6
5	Collo	1.5x danno	-6
6	Mani/Zampe Ant.*	1/2 danno	-4
7-8	Braccia/Zampe*	1/2 danno	-3
9	Spalle*	1x danno	-3
10-11	Busto	1x danno	-1
12	Stomaco	1.5x danno	-5
13	Punti Vitali	1.5x danno	-6
14	Cosce*	1x danno	-3
15-16	Gambe/Zampe Post.*	0.5x danno	-4
17-18	Piedi/Zampe Post,*	0.5x danno	-4

\*(se non fosse ovvio: si tiri 1 d6: pari = destra, dispari = sinistra)

prio come qualsiasi altra difesa, e bloccherà sia i danni da Stordimento che le Ferite. Questa viene chiamata una **Difesa da danno Letale (DifL)**.

La robustezza naturale del personaggio (ovvero la Difesa da Stordimento indicata sulla scheda del personaggio) è la difesa successiva, ma fermerà solo il danno da Stordimento. Questa viene chiamata una **Difesa da Stordimento [DifS]**. Il personaggio farà affidamento su di essa solo come ultima risorsa, e principalmente in scazzottate e altri combattimenti non letali. Esempio: il

mio personaggio ha COS 5, e una DifS di 10. Se viene colpito per 15 punti di STOR solo 5 (15-10) di essi passerebbero.

**Importante:** Si osservi che il sistema di Scalabilità dei Danni converte automaticamente i danni inflitti nel tipo appropriato di danno coperto dalla Difesa da danno letale che può avere il bersaglio. Per esempio, un attacco con CD contro un'armatura che protegge da Danni Iperstrutturali viene automaticamente convertito in un attacco a Danni Iperstrutturali.

## Tabella delle Locazioni Casuali con funzioni di Colpi Critici per Veicoli/Mecha

Le tabelle seguenti si applicano in combattimento fra la maggior parte dei mecha e altri veicoli simili.

### **Colpito con MS di 1+: Torso/Corpo Principale, con Danno Secondario Opzionale:**

**Si tiri 1d10, si applichino gli effetti basati sul Margine di Successo (MS): per i colpi semplici al torso, il MS = d10, che rappresenta la possibilità di un danno secondario.**

- 1 Pilota Tramortito: **Non può agire per un tempo pari a 1 Fase per MS.**
- 2 Impatto Elevato: **Spinta del Colpo incrementata di 1 per MS.**
- 3 Malfunzionamento dei Sensori: **-1 per la PA e -1 Percepire per MS.**
- 4 Sistema di movimento danneggiato: **-3 MOV per MS.**
- 5 Blocco dell'arto: **Un arto a caso non può muoversi per 1 Fase per MS.**
- 6 Esplosione delle munizioni: **10% x MS di possibilità di esplosione.**
- 7 Malfunzionamento dell'arma: **un'arma soffre -1PA per MS.**
- 8 Controlli danneggiati: **Il pilota soffre un -1 per MS in Pilotare.**
- 9 Blocco e chiusura dei motori: **Il mezzo non funzionerà per MS Fasi.**
- 10 Falla negli Anelli di Polimeri: **-1d6 di danno nel corpo a corpo, e -1 FOR per MS.**

### **Colpito con un MS di +5:**

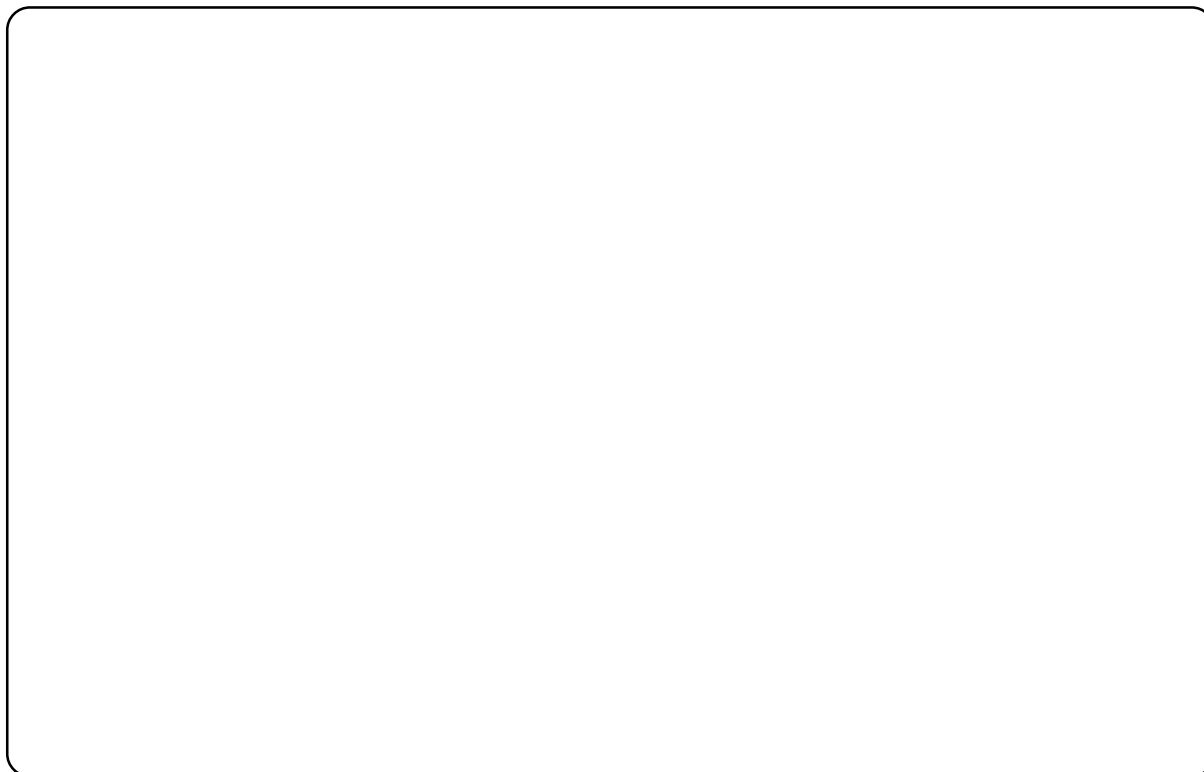
se con armatura si usi Torso/Corpo Principale, altrimenti si tiri qui sotto. Se la locazione manca si ritiri.

- 2d6 Locazione (può essere colpita da un attacco mirato con una penalità di -4)
- 2 Pilota: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il pilota (questo solitamente accade con un colpo alla testa o un colpo fortunato nel corpo principale). Il pilota viene protetto da eventuali armature che indossa, ma un colpo simile fa certamente male...
- 3 Sensori: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il sistema di sensori, che ha solo 10 DS. Se i sensori sono distrutti, il pilota subisce un -4 a tutti le prove con l'unità (a meno che non apra l'abitacolo, nel qual caso la penalità viene ridotta a -2).
- 4-5 Arma: Un'arma scelta a caso viene colpita. Se l'arma è portata a mano, o montata esternamente, viene automaticamente distrutta. Se l'arma è montata internamente, viene distrutta solo se l'armatura viene prima penetrata. Non si dimentichi di includere le Mani, Mazze da Braccia e gli Artigli di Ferro fra le armi che possono essere colpite e distrutte! (Mani, Mazze da Braccia e Artigli sono considerati protetti da armature). Se una mano viene distrutta, ogni arma che richiede due mani subisce un -2 alle prove per colpire, perché deve essere impugnata ad una sola mano. Se entrambe le mani vengono distrutte, nessun'arma a mano può essere usata.
- 6 Braccio destro: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il braccio destro, che ha un ammontare in DS pari alla metà di quelli del corpo principale dell'unità. Se il braccio viene distrutto, allora ogni arma costruita nel braccio o su di esso montata (incluse Mani, Mazze da Braccia e Artigli) viene considerata distrutta, e ogni arma che richiede due mani subisce un -2 alle prove per colpire, visto che deve essere sorretta con una mano. Se entrambe le braccia vengono distrutte, nessun'arma a mano può essere usata.
- 7 Braccio sinistro: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il

braccio sinistro, che ha un ammontare in DS pari alla metà di quelli del corpo principale dell'unità. Se il braccio viene distrutto, allora ogni arma costruita nel braccio o su di esso montata (incluse Mani, Mazze da Braccia e Artigli) viene considerata distrutta, e ogni arma che richiede due mani subisce un -2 alle prove per colpire, visto che deve essere sorretta con una mano. Se entrambe le braccia vengono distrutte, nessuna arma a mano può essere usata.

- 8 Gamba destra : Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce la gamba destra, che ha un ammontare in DS pari alla metà di quelli del corpo principale. Se la gamba viene distrutta, allora ogni sistema di movimento incluso nella gamba o su di essa montato (incluse Ventole di Raffreddamento o Generatori di Cuscinetti d'aria) viene considerato distrutto. In questo caso, l'unità non può usare il sistema di movimento e non può camminare. Deve strisciare o trascinarsi sul terreno (1/4 MOV), mentre se non si muove può appoggiarsi contro qualcosa per restare in piedi. Se entrambe le gambe sono distrutte l'unità non può stare in piedi.
- 9 Gamba sinistra : Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce la gamba sinistra, che ha un ammontare in DS pari alla metà di quelli del corpo principale. Se la gamba viene distrutta, allora ogni sistema di movimento incluso nella gamba o montato in esso (incluse Ventole di Raffreddamento o Generatori di Cuscinetti d'aria) viene considerato distrutto. In questo caso, l'unità non può usare il sistema di movimento e non può camminare. Deve strisciare o trascinarsi sul terreno (1/4 MOV), mentre se non si muove può appoggiarsi contro qualcosa per restare in piedi. Se entrambe le gambe sono distrutte l'unità non può stare in piedi.
- 10 Zaino/Sottosistema: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce lo zaino, distruggendolo. Qualsiasi serbatoio, munizioni o scorta di riserva viene distrutto.
- 11 Sistema di Movimento: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il sistema di movimento, come le Ventole di Raffreddamento, i Cingoli o i Generatori di Cuscinetti d'aria. Nella maggior parte dei casi tali sistemi di movimento sono suddivisi fra le due gambe, ma un solo colpo basta per rendere l'intero sistema inutilizzabile. L'Unità può comunque correre o camminare, ma non può usare il suo sistema di movimento.
- 12 Serbatoio Carburante: Se l'armatura dell'unità viene penetrata, ogni danno che l'oltrepassa colpisce il serbatoio del carburante. C'è un 50% che l'unità venga immediatamente distrutta – se il serbatoio non distrugge l'armatura, le probabilità di un'esplosione crescono del 10% se viene ancora colpito il serbatoio! (Questo incremento del 10% è cumulativo).

***Colpito con un MS di +10: Torso/(o tirare sopra) ma si ignori l'armatura.***



# Ambiente e Recupero

Fucili e spade non sono le sole cose che possono far del male al personaggio. Il mondo è pieno di pericoli potenziali: cadute, malattie, acque profonde, essere colpiti da un fulmine. Questo genere di cose ricade sotto il paragrafo dell'Ambiente:

**Effetti Ambientali Cumulativi:** Traumi, Veleni/Droghe, Scottature, Malattie e Asfissia.

Questi sono tutti effetti dell'ambiente circostante che possono danneggiare il personaggio per accumulazione: veleni e traumi vari agiscono danneggiando continuamente il corpo o la volontà del personaggio, mentre l'asfissia avviene a causa della continua mancanza d'ossigeno.

Elettricità e Fuoco sono sempre classificati a seconda dell'intensità dell'effetto (determinata dal RG), con i danni che colpiscono il personaggio ogni Fase di esposizione alla sorgente di danno.

Tipo	Medio	Intenso	Mortale
DC	1-4	5-10	11-20
Elettricità	Batteria	Presa corrente	Fulmine
Fuoco	Legno	Benzina	Termite/Napalm

Come per l'elettricità, anche i Veleni e le Droghe sono classificati a seconda della loro forza. I danni vengono calcolati per ogni minuto, non per ogni Fase, mentre le malattie o gli effetti ambientali danneggiano ogni giorno, settimana o anche ogni mese (a scelta del RG).

Tipo	Medio	Forte	Potente
DC	1-4	5-10	11-20
Ambiente	Poco conf.	Dannoso	Mortale
Droga	Alcool	Pentothal	LSD
Malattia	Morbillo	Polmonite	Peste
Veleno	Belladonna	Arsenico	Veleno Serp.Corallo

Una Droga o un Veleno non devono per forza essere fatali: anche i sonniferi e i "sieri della verità" funzionano per accumulazione; il danno viene sottratto da una caratteristica derivata, a seconda del tipo di effetto. Esempio: Morgana amministra una forte dose di Siero di Controllo Mentale (CD5) a Giacomo, sperando di estorcergli i segreti della Cabala Segreta. Ogni turno, la droga infligge dai 5 ai 30 punti alla Razionalità di Giacomo. Quando la sua Razionalità è a 0, Giacomo cede.

## Effetti

Droghe Mentali  
Sonniferi  
Veleni

## Agiscono su

Razionalità  
STOR  
Ferite

## Asfissia

Causa un danno pari a CD3 per Fase, sottratto dalle Ferite del personaggio. Stare seduti senza agitarsi permette di trattenere il respiro fino a 1 Fase per ogni 2 punti di Vigore (un personaggio robusto potrebbe reggere fino a 2 minuti e mezzo). Se invece il personaggio deve muoversi, correre e/o nuotare, può reggere 1 Fase ogni 4 punti di Vigore.

## Collisioni (Cadute e Scontri)

Questi sono tutti i tipi di danno che derivano dallo sbattere contro qualcosa con velocità. La grossa differenza è che, in una caduta, un oggetto colpisce un oggetto fermo (il terreno) a forte velocità. In uno scontro, due o più oggetti, che si muovono a velocità diverse, sbattono l'uno nell'altro, e la posizione relativa di ognuno influenzerà il risultato.

## Far Sbattere Cose con Ferite/DS

Oggetti con Ferite o DS subiscono 1CD per ogni 3 MOV percorsi per Fase, arrotondando per difetto. Se il Movimento totale è minore di 3, il personaggio non subisce danni. In aggiunta, si sommi 1CD per ogni 50kg di peso.

**Esempio 1:** Una persona media che pesa 70kg cade per 30m (MOV 10). Subisce 3CD, più 1CD extra per il suo peso, per un totale di 4 CD: in media 14 ferite. Per una persona normale, con Corpo 3 (15 Ferite) ciò è male.

**Esempio 2:** Un'auto che viaggia a MOV 30 (90 Km/h) va a sbattere contro un muro. Subisce 10CD di danni, e dal momento che pesa 800kg, subisce un danno extra di 16CD ( $800/50=16$ ), per un totale di 26CD. Visto che mediamente 26CD equivalgono a 91 punti di danno, l'auto (con solo 50 DS) viene distrutta.

**Esempio 3:** La persona di prima cade da 1m di altezza. Non subisce danno alcuno dalla caduta.

## Far Sbattere Cose con Danni Iperstrutturali

Le cose con i Danni Iperstrutturali di solito pesano così tanto che misuriamo il loro danno in incrementi di decine di tonnellate. Di regola, gli oggetti con Danni Iperstrutturali subiscono 1 Danno Iperstrutturale per ogni 10 MOV percorsi per Fase, arrotondando per difetto. Inoltre, subiscono 1DI per 10 tonnellate di peso.

**Esempio 1:** Un robot gigante che viaggia a MOV 30 (90 km/h) colpisce una parete. Subisce 3 Danni Iperstrutturali (30/10), e visto che pesa 30 tonnellate, subisce altri 3 Danni Iperstrutturali (30/10=3), per un totale di 6 Danni Iperstrutturali.

**Esempio 2:** Un robot molto più grande che vola a MOV 90 (270 km/h) colpisce una montagna. Subisce 9 Danni Iperstrutturali (90/10=9), e visto che pesa 65 tonnellate, subisce altri 6 Danni Iperstrutturali (65/10=6.5=6), per un totale di 15 Danni Iperstrutturali di danno. Ahio!

## Scontri

Come detto prima, gli scontri sono simili alle altre collisioni, ma visto che gli oggetti si muovono, le loro posizioni relative influenzeranno il risultato finale. Ecco cosa fare:

Se lo scontro è **frontale**, si sommano i MOV di entrambi gli oggetti e i pesi di entrambi gli oggetti, e si gestisce il risultato con le regole viste in precedenza. Il risultato è il danno subito da entrambi gli oggetti.

Se lo scontro è **laterale o dall'alto**, lo si gestisce con le normali regole di collisione viste prima.

Se è un **tamponamento** si sottrae il MOV dell'oggetto di fronte dalla velocità dell'oggetto che segue, e successivamente si seguono le regole di uno scontro frontale.

## Oggetti con Ferite/DS che colpiscono oggetti con Danni Iperstrutturali (e viceversa)

Come in precedenza, si sommano i MOV e i pesi degli oggetti. Tuttavia occorre convertire i pesi in questo modo:

- **Da Chilogrammi a Tonnellate:** si divide il peso per 1000, arrotondando per difetto, e poi lo si somma alle tonnellate dell'altro oggetto.

- **Da Tonnellate a Chilogrammi:** si moltiplica il peso per 1000, sommando il risultato al peso dell'altro oggetto.

**Esempio:** Un robot gigante che viaggia a MOV 30 (90 km/h) fa un frontale contro una piccola automobile (peso 500kg), che si muove anch'essa a MOV 30. Il robot converte il peso dell'auto in tonnellate: 0,5T. Lo somma al suo e ottiene 30,5T. L'auto converte le 30 Tonnellate del robot in 30000kg, per un totale di 30500kg. Il MOV totale è 60. Il risultato è:

+ Il robot gigante subisce 9 Danni Iperstrutturali (60 MOV/10=6DI più 3 Danni Iperstrutturali per il peso totale di 30.5 tonnellate, 30.5/10=3)

+ L'automobile subisce 630 Ferite (60 MOV/3 = 20 Ferite, più 610 Ferite per il peso totale (30500/50). Ahio!

## Recuperare il Danno

Così, la difesa del personaggio non ha retto e non è riuscito a spostarsi in tempo. Assumendo che non sia stato vaporizzato per un incidente sfortunato, il passo successivo è rimetterlo in salute. Ed è la Caratteristica **Recupero [REC]** che determina la velocità con cui il personaggio recupera lo Stordimento o le Ferite perdute:

**Riprendersi dallo Stordimento:** Il personaggio recupererà punti STOR ad una velocità basata su quanto sotto lo zero è stato portato lo STOR (come precedentemente accennato a pg 56)

Livello di STOR	Recupero...
da 0 a -10	Ogni Fase
da -11 a -20	Ogni round
da -21 a -30	Ogni minuto
sotto -30	Decide il RG.

**Riprendersi dalle Lesioni (Ferite Perdute):** Ogni 24 ore trascorse a riposare mentre è sottoposto a cure mediche, il personaggio recupera un numero di Ferite pari al punteggio di REC. Esempio: Il mio personaggio subisce 30 Ferite su di un totale di 40. Il suo Recupero è 10. Sarà in piena salute in soli 3 giorni.

**Riprendersi dal Morire:** salvare un personaggio in fin di vita è ancora possibile. Un altro personaggio, riuscendo in una prova di Medicina o Pronto Soccorso può stabilizzare le ferite a qualsiasi punto tra 0 e -2xCOR. La difficoltà di questo compito è pari a 2x il numero di ferite sottozero. Esempio: Lazzaro sta morendo, ridotto com'è a -7 Ferite. Per salvarlo, Furetto deve fare una prova di Medicina contro una difficoltà di 14 (2x7).

# Esperienza

## Migliorare un Personaggio

Presto o tardi, vorrete migliorare le Abilità, le Caratteristiche o i Poteri del vostro personaggio. Il RG assegnerà ai giocatori dei PO alla fine di ogni sessione. Questi possono essere spesi per migliorare le Abilità del personaggio, comprare nuovo equipaggiamento o, con il permesso del RG, migliorare le proprie Caratteristiche (o i propri Poteri se disponibili nell'ambientazione).

Il RG dovrebbe assegnare PO per una buona interpretazione e per aver reso interessante la sessione per tutti. Ecco alcuni suggerimenti:

### Interpretazione ..... Premio

Il giocatore è stato creativo o ha interpretato bene	..... 1,2 PO
Ha risolto un mistero o un punto chiave della trama	..... 1 PO
L'avventura è stata un successo	..... 2,3 PO
Punti base per aver partecipato alla sessione	..... 1,2 PO

### Assegnare i Punti:

Il RG può anche assegnare punti per abilità specifiche o attributi, o anche assegnare questi punti ad una particolare Abilità, Caratteristica, Equipaggiamento o Potere come un bonus ulteriore ai punti per la sessione di gioco. Ci piace chiamare questo metodo di assegnazione come "La regola dell'incidente radioattivo che concede nuovi poteri al personaggio", questo perchè è una regola che dà il meglio quando viene usata per premiare un personaggio che supera un'avventura particolarmente significativa che potrebbe anche cambiare la sua vita.

### Comprare cose con i Punti

Il RG ha appena assegnato ad un personaggio una wagonata di punti – bene! Ma come usarli? Proprio come carta moneta, tutti i PO acquisiti devono essere usati per acquistare o migliorare Abilità, Poteri ed Equipaggiamento (anche Caratteristiche se il RG lo permette).

**Migliorare un'Abilità:** 1 PO per livello di Abilità. Esempio: portare una Abilità da 3 a 4 costa 4 PO.

**Migliorare una Caratteristica:** 5 PO per 1 punto di miglioramento Caratteristica, e l'approvazione del RG. Esempio: portare i propri RIF fa 5 a 6 costa 5 PO e l'approvazione del RG.

**Migliorare un Potere (se applicabile):** 5 PO per ogni

punto di miglioramento del potere e il permesso del RG. Esempio: migliorare il Colpo Energetico del tuo personaggio da CD3 a CD4 richiede 5 Punti Opzione e il permesso del RG.

### E' Natale. Tempo di Regali!

L'esperienza è una delle parti più problematiche del dirigere una serie di sessioni di gioco collegate. Troppo poca, e i giocatori diventeranno frustrati. Troppa e si annoieranno per l'eccessiva facilità delle cose.

Un trucco per mantenere sia l'eccitazione e l'equilibrio è quello della teoria dei "Regali di Natale", ovvero quello di mantenere i punti assegnati bassi da sessione a sessione, e assegnare un grosso premio alla fine di un'avventura. Il "regalo" dovrebbe essere qualcosa di importante per i personaggi – un veicolo a lungo desiderato (o PO che possono essere usati per crearlo), "allenamento speciale" (dove punti Abilità devono essere usati per migliorare un gruppo specifico di Abilità), o un "Incidente Radioattivo" che fornisce i punti necessari ad acquisire o migliorare un potere specifico.

### Ecco Mario Rossi per l'ultima volta...

Finalmente, Mario ha perseverato ed ha combattuto un milione di ninja per vendicare il suo nome. Egli ora raccoglie la sua ricompensa in PO: il RG gli assegna 12 Punti, così divisi:

**3 Punti** Per improvvisare, sul debole pavimento della fabbrica, una bella trappola nella quale è riuscito a portare il cacciatore di taglie e da dove poi sono caduti nella cantina.

**3 Punti** Per aver scoperto che il maestro ninja ha finto la propria morte, incastrando Mario e nascondendosi.

**3 Punti** Per essere sopravvissuto per raccontare la storia, anche con 20 cloni ninja alle calcagna.

**3 Punti** Per aver ben interpretato l'ansia, il dolore e la natura destinata al fallimento della sua ricerca (specialmente la parte dove la sua ragazza viene uccisa per proteggerlo e il giocatore di Mario ha fatto un soliloquio di dieci minuti riguardo a quanto l'amasse).

**Totale: 12 Punti.**

Mario spende i punti in questo modo:

5	per portare Guidare da 4 a 5
4	per portare Combattere Corpo a Corpo da 3 a 4
3	per portare Acrobazia da 2 a 3

**Totale: 12 Punti spesi**

# La Regola della Enne (N)

## Equilibrare i personaggi

Questa è un'opzione molto importante per i RG che vogliono un controllo maggiore sulla crescita dei personaggi coinvolti nelle sessioni di gioco. La Regola della N è un modo semplice per fissare la potenza disponibile e per tenerla entro limiti ben precisi.

Semplicemente, la Regola della N limita la potenza dei singoli personaggi alla loro creazione (ovviamente il RG può violare la regola per i Personaggi Non dei Giocatori, ma i Personaggi dei Giocatori non possono ignorarla). Ecco come funziona:

**Attacchi:** La Classe di Danno dell'attacco fisico più efficace sommato ai RIF e all'Abilità nell'attacco del personaggio non deve superare N.

**Difese:** Le Ferite divise per 5, sommate alla difesa più efficace divisa per 5, sommata alla AGI e all'Abilità difensiva usata non deve superare N.

Il valore di N dipende dal livello di potenza desiderato per l'Ambientazione. Per esempio, in una campagna supereroistica potrebbe valere la Regola del 20. Un personaggio con FOR 12 e RIF 6 non può avere più di 2 negli attacchi di mischia ( $12+6+2=20$ ). Un Maestro di Arti Marziali con 40 Ferite e AGI 7 non potrebbe avere Arti Marziali maggiore di 5 ( $[40/5]+7+5=20$ ) con la Regola del 20. Alcuni valori suggeriti per La Regola della N sono:

<b>Stile dell'Ambientazione</b> . . . . .	<b>N</b>
<b>Quotidiana</b> [Realistica] . . . . .	14
<b>Competente</b> [Elite, Semirealistica] . . . . .	16
<b>Eroica</b> [Telefilm di azione] . . . . .	18
<b>Incredibile</b> [Olimpionica, Film d'Azione] . . . . .	20
<b>Leggendaria</b> [Grosso film d'azione] . . . . .	22
<b>Supereroica</b> [Fumetti, Miti] . . . . .	24

La Regola della N viene usata per limitare i personaggi in Fase di creazione, e non dopo la loro creazione (anche se è bene tenerla attiva sempre nelle ambientazioni Supereroiche). Il RG dovrebbe usare questa regola come guida per assegnare punti esperienza o oggetti troppo potenti, che potrebbero sbilanciare la campagna.

Questa regola può anche essere cambiata per permettere ai personaggi di diventare più potenti, se il RG lo desidera. Questa variazione dovrebbe anche essere applicata ai nuovi personaggi che entrano in gioco durante la campagna.

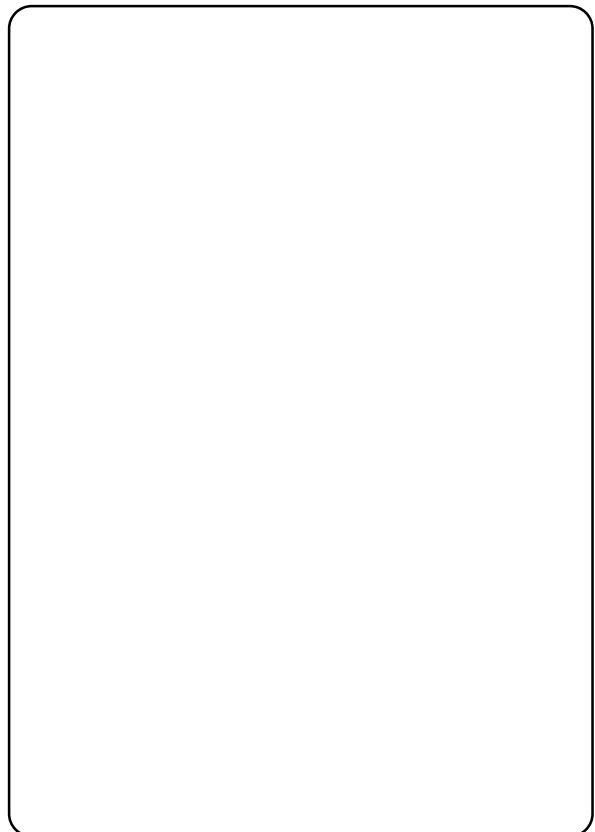
### Variazioni della Regola della N

In molte sessioni, gli attacchi dei personaggi provengono da fonti esterne, quali pistole o spade. In questi casi, si può sempre usare la Regola della N. Semplicemente, si aggiusti il valore di N per escludere il valore del Danno, dal momento che questo cambia. Oppure, si possono fare delle modifiche più pesanti, quali:

**Attacchi:** Il doppio della Velocità sommata ai Riflessi e alla migliore Abilità offensiva non può superare N.

**Difese:** La somma delle Ferite divise per 5 e del valore di Difesa più alta, anch'esso diviso per 5, sommati alla migliore abilità difensiva non devono superare N.

In ogni caso, la Regola della N è opzionale. Se viene usata, dovrebbe riflettere lo stile dell'ambientazione.



# Indice

## A

Abilità 20  
 Complementari 44  
   Mancanza di 43  
   Utilizzare le 43  
   Utilizzo avanzato 44  
 Abilità Comuni 20  
 Acrobazia 22  
 Addestrare Animali 21  
 Afferrare 34  
 Affiliato 27  
 Affiliazioni e Licenze 31  
 Agilità 10  
 Allucinazioni 16  
 Alta Soglia del Dolore 25  
 Altre Azioni 34  
 Ambidestria 25  
 Ambiente 60  
 Anticipare 35  
 Arbitro 6  
 Armaiole 23  
 Armature 30  
 Armi 30  
 Armi a Distanza 30  
 Armi da Mischia 30  
 Arrampicarsi 22  
 Artiglieria 21  
 Arto Mancante 17  
 Asfissia 60  
 Assente 16  
 Atletica 22  
 Attaccare 34  
 Attacchi ad Area 48  
 Attacchi Automatici 48  
 Attacchi con l'Arco 49  
 Attacchi di Personalità 49  
 Attacchi Mentali 51  
 Attacchi Missilistici 49  
 Attacchi Special 47  
 Attacco  
   Fare lo 47  
   Situazione 47  
 Attendere 35  
 Azione 32  
   Compiere una 33  
 Azioni  
   Risoluzione 38  
 Azioni Avanzate 35, 37  
 Azioni Base 34, 37  
 Azioni Libere 34

## B

Bellezza 25  
 Bersagli Multipli 49  
 Bersaglio Singolo 49  
 Bloccare 34  
 Buon Senso 25

Burocrazia 21

## C

Cadenza di Fuoco 46  
 Cadute 60  
 Camminare e Agire 35  
 Camuffarsi 22  
 Caratteristiche 8  
   Uso con Abilità 43  
 Caratteristiche Derivate 8  
 Caratteristiche Derivate di base 11  
 Caratteristiche Derivate Opzionali 8, 11  
 Caratteristiche Primarie 10, 13  
 Caricare 35  
 Cavalcare 21  
 Champions: The New Millennium 51  
 Cleptomania 17  
 Codardo 18  
 Codice d'Onore 18  
 Collisioni 60  
 Colpi Localizzati 57  
 Colpo Potenziato 35  
 Comandare 23  
 Combattere Corpo a Corpo 21  
 Combattimento 46  
   Risoluzione 52  
   Tipi 46  
 Combattimento a Distanza 20  
 Combattimento con Veicoli 48  
 Combattimento in Mischia 20  
 Commercicare 23  
 Competente 9, 24  
 Complicazioni 15  
   Frequenza 15  
   Importanza 15  
   Intensità 15  
   Limiti alle 16  
 Complicazioni Psicologiche 16  
 Complicazioni Sociali 16  
 Comportamenti Maniacali 17  
 Concentrarsi 21  
 Conflitto 46  
 Conoscenza della zona 21  
 Consapevolezza 20  
 Contatto 27  
 Contorsionismo 22  
 Contrattacco Istinivo 25  
 Controllo 20  
 Conversare 23  
 Corpo 10  
 Corpo a Corpo  
   Determinare la CD 53  
 Corriere 34  
 Corrompere 23  
 Corsa 11  
 Cospirare 23  
 Costituzione 10  
 Creare un personaggio 8  
 Criminologia 22

Crittografia 22  
 Culturali 20

## D

Danni Strutturali (DS) 52  
 Danno 52  
   Applicare il 55  
   Armi da Mischia 54  
   Classi di (CD) 52  
   Determinare 52  
   Iperstrutturale e CD 54  
   Ricevere 56  
   Tipi 52  
 Dedurre 21  
 Demolire 23  
 Determinare la CD di un attacco 53  
 Difendersi 34  
 Difesa contro danno da Energia 11  
 Difesa contro lo Stordimento 11  
 Difese 57  
 Difficoltà  
   Lanci e Prove di Forza 41  
 Diffusione 18  
 Dipendenti 18  
 Dipendenza 17  
 Disarmare 35  
 Distanza 32, 46  
 Distratto 18  
 Divisore degli Attacchi Automatici 48  
 Doppia Personalità 16  
 DS 60  
 DS tipici 53  
 Duello Aereo 45

## E

Economia 21  
 Elasticità Muscolare 25  
 Elettronica 23  
 Empatia Animale 25  
 Equilibrare i personaggi 63  
 Equipaggiamento 28, 29  
 Eroico 9, 24  
 Esibirsi 22  
 Esperienza 62  
   Assegnare i punti 62  
   Comprare cose 62  
 Esperto 22  
 Esplosioni d'Energia 51  
 Estrazione & Attacco 35

## F

Fallimento Critico 45  
 Falsificare 23  
 Fama 27  
 Favore 27  
 Ferite 11, 52, 54, 60  
   Incapacitanti 55



Ricevere 55  
 Fisiche 20  
 Fobia 16  
 Fortuna 11  
 Forza 10  
 Forza Massima 54  
 Forza Minima 54  
 Furibondo 18  
 Furtività 22

## G

Gelosia 17  
 Genio Aritmetico 25  
 Gioco di ruolo 6  
 Giuramento 18  
 Gruppo di Combattimento 10  
 Gruppo di Movimento 10  
 Gruppo Fisico 10  
 Gruppo Mentale 10  
 Guarigione Rapida 25  
 Guida 45  
 Guidare 21

## H

Hero  
 Opzione 38

## I

Identità Segreta 16  
 Immunità 25  
 Impedimento Vocale 17  
 Impedito 9, 24  
 Impulsività 17  
 Incantesimi 51  
 Incredibile 9, 24  
 Ingombro 42  
 Insegnare 22  
 Intelligenza 10  
 Intercettare 23  
 Interlock  
 Opzione 38  
 Interrogare 23  
 Intolleranza 17  
 Intrappolare 35  
 Intrattenimento 20  
 Intuito 25  
 Irascibile 18  
 Istinto Guerriero 25  
 Istruzione 22

## L

Laido 17  
 Lanciare 34, 40  
 Leggendaria 24  
 Leggendaro 9  
 Leggere le labbra 21  
 Lettura Veloce 25  
 Liberarsi 35  
 Licenza 27  
 Limitazioni Fisiche 17  
 Limite Aperto 45  
 Lingue 22  
 Lista di Abilità 21  
 Localizzare i Colpi 56  
 Locazioni Casuali  
 Mecha 58  
 Longevità 26

## M

Macchietta 26  
 Mario Rossi 12, 13, 19, 24, 31, 42, 50, 62  
 Masochismo 16  
 Meccanica 23  
 Memoria Fotografica 26  
 Migliorare un Personaggio 62  
 Mirare 36  
 Mobilità Ridotta 17  
 Modificatori delle Azioni 41  
 Modificatori di Combattimento 46  
 Morte del personaggio 55  
 Morte Simulata 26  
 Movimento 10

## N

Nascondere 21  
 Navigazione 22  
 Nemici: Ricercato e Sorvegliato 17  
 Nuoto 11

## O

Onestà 17  
 Operatore di Sistema 22  
 Oppresso 16  
 Opzioni Artificiali 14  
 Opzioni Connaturate 14  
 Oratoria 22  
 Ordinario 9, 24  
 Orecchio da Musicista 26  
 Orientamento 50  
 Ossessionato 18  
 Ostilità 18  
 Ostinato 18

## P

Paranoia 16  
 Parare 34  
 Pedinare 21  
 Percepire 21  
 Persona Pubblica 16  
 personaggio 8  
 Personalità 10  
 Persuadere 23  
 Pessima Reputazione 16  
 Pilotaggio 45  
 Pilotare 21  
 Pilotare Robot Giganti 21  
 Possibilità opzionali 14  
 Povertà 16  
 Presa Soffocante 36  
 Prestidigitazione 22  
 Privilegi 27  
 Lista 27  
 Professione 22  
 Programmare Computer 22  
 Pronto Soccorso 23  
 Prove di Forza 40  
 Punti Opzione 14  
 Perché 19  
 Quanti per l'ambientazione 19  
 Punti per caratteristica 8

## R

Raffica 49  
 Razionalità 11

Recitare 23  
 Recuperare 36  
 Recuperare il Danno 61  
 Recupero 11, 60  
 Regista 6  
 Regola della Enne 63  
 Variazioni 63  
 Responsabilità 18  
 Rialzarsi 34  
 Ricchezza 28  
 Ricerca 22  
 Riflessi 10  
 Ritentare 44

## S

Saltare al Riparo 36  
 Salto 11  
 Scalabilità dei Danni 55  
 Uso della 56  
 Scassinare 23  
 Scattare 34  
 Scatto 11  
 Scena 32  
 Schivare 21  
 Schizofrenia 16  
 Scienza 22  
 Scommettere 23  
 Scontri 60, 61  
 Sedurre 23  
 Seguire Tracce 21  
 Sensi Acuti 26  
 Senso del Dovere 18  
 Sequenza di Combattimento  
 Riassunto 51  
 Servizi 29  
 sessione di gioco 7  
 Sfondamento 36  
 Sfortunato 18  
 Sforzarsi 41  
 Sistemi di Sicurezza 23  
 Sociali 20  
 Sollevare 40  
 Sopravvivenza 22  
 Sorvegliare 21  
 Spazzata/Sgambetto 36  
 Spinta del Colpo 57  
 Spionaggio 22  
 Stile 23  
 STOR 52, 54  
 Stordimento 11, 52  
 Straniero 16  
 Successo Critico 45  
 Supereroico 9, 24  
 Suscettibilità 17  
 Svenire 56

## T

Tabella delle Difficoltà 38  
 Tabella Temporale 33  
 Talenti 25  
 Tattiche 22  
 Tecnica 10  
 Tecniche 20  
 Tempo 32  
 Terreno 32  
 Timido 18  
 Titani in Calzamaglia 42  
 Traiettorie 46  
 Trasformazione Incontrollabile 17  
 Trattati della Personalità 18

Tratti Distintivi 17  
Turno 33  
Tuttofare 23

---

## U

---

Udito Ridotto 17  
Umanità 11  
Usare Armi da Fuoco 21  
Usare Armi da Mischia 21  
Usare Armi Pesanti 21

---

## V

---

Valore d'Azione 38  
Valore di Difficoltà 38  
Valori di Difficoltà  
Scorciatoia 39  
Variabile 38  
Velocità 11  
Ventriloquo 23  
Visibilità 46  
Vista Ridotta 17  
Visualizzare la Scena 32  
Vita da strada 23  
Vizi 17  
Volontà 10  
Vulnerabilità 17



# ***Fuzion***

Questo gioco usa un sistema di regole unico chiamato Fuzion, un gruppo di regole unificato per giocare di ruolo che combina il meglio dell'Hero System (Champions) e dell'Interlock (Cyberpunk, Mekton Z).

Non solo Fuzion può essere adattato per coprire quasi ogni tempo, luogo o ambientazione, ma dà anche la possibilità di usare il materiale e le regole esistenti per Hero ed Interlock: se è marchiato "Fuzion Capable", può essere usato come parte del sistema Fuzion.

Fuzion è il marchio di fabbrica del FUZION Labs Group per il suo sistema di gioco multigenere. Tutti i diritti sono riservati dal Copyright Internazionale. Tutte le situazioni, aneddoti e persone riportate qui sono inventati e qualunque somiglianza senza intenti satirici ad individui in vita e non è puramente incidentale.

È permesso fotocopiare il materiale per uso personale.

È permesso distribuire via Docutech od altri metodi per uso personale.

**Visitate i nostri siti**

**<http://www.herogames.com/fuzion/index.phtml>**

**<http://www.talsorian.com>**

**<http://www.thefuze.com>**

e, per la versione italiana,

**<http://roleplaying.it/fuzion/>**

## ***The Fuzion™ System Legal Statement***

**Fuzion© the FUZION LABS GROUP, 1997. All rights are reserved under International Copyright Conventions. Fuzion is the Fuzion Labs Group's trademark name for its multigenre roleplaying system. This copy is authorized for single-download, personal use; commercial or online use of these materials in any form without written permission from the Fuzion Labs Group will be prosecuted to the full extent of law. To obtain permission or licensing information, contact the Fuzion Labs Group at [steve@HeroGames.com](mailto:steve@HeroGames.com).**