

Instant Fuzion **Meltdown!**

Instant Fuzion è una versione molto semplificata di Total Fuzion, un sistema di gioco di ruolo usato in *Champions: New Millennium*, *Bubblegum Crisis*, e *Armored Trooper VOTOMS*. E' stato sviluppato congiuntamente da Hero Games, Inc, il produttore di *C:NM*, e R.Talsorian Games Inc, Il produttore di *BGC* a *AT:V*. Istant Fuzion può essere espanso per creare un personaggio per Total Fuzion, oppure essere utilizzato come gioco di ruolo a se stante.

Per creare un personaggio di Istant Fuzion, hai bisogno di un ammontare di Punti Personaggio. Ci sono da due a tre categorie di punti: Punti Caratteristica (PC), Punti Opzione (PO), e talvolta Punti Potere (PP). Il tuo Regista di Gioco (RG), assegnerà un determinato ammontare di punti ad ogni categoria che potrai distribuire come ti pare tra le statistiche del personaggio. Un numero più alto identifica una caratteristica migliore. Comunque, dei valori più bassi, in taluni casi, possono rendere il personaggio più interessante e credibile da interpretare.

◆ 1. Risoluzione delle azioni

La regola di base del gioco è molto semplice e si usa per risolvere le azioni dove il risultato è incerto. Questa regola è definita Risoluzione delle Azioni: per riuscire in un'azione, aggiungi alla Caratteristica rilevante il punteggio di Abilità ed otterrai il Valore d'Azione (VA). A questo punto tira 3 dadi a 6 facce (definito Tiro di Dadi) e aggiungi il risultato dei dadi al Valore d'Azione, per ottenere il Totale d'Azione (TA). Questo numero viene confrontato con il Valore di Difficoltà (VD) dell'azione. Se il Totale d'Azione è più alto del Valore di Difficoltà, l'azione è riuscita. Se è minore, l'azione è fallita, ma si può riprovare se il Regista lo consente.

Risoluzione delle azioni: Caratt. + Abilità + 3d6 = Totale d'Azione; contro Caratt. + Abilità + 10 per azioni contro avversari o contro Valore di Difficoltà per azioni senza opposizione.

Risoluzione del combattimento: Il combattimento è un'azione con opposizione, con l'attaccante che usa Combattimento + Abilità di Combattimento + 3d6 mentre il difensore usa Combattimento + Fisico + 10. Se il difensore vince, non viene colpito. Se l'attaccante vince, egli può applicare il danno risultante dall'attacco contro le Ferite (Fer) del difensore. Se le Ferite arrivano a zero, si viene uccisi.

Valori di difficoltà senza opposizione	
<i>Impedito</i>	10
<i>Quotidiano</i>	14
<i>Competente</i>	18
<i>Eccezionale</i>	22
<i>Incredibile</i>	26
<i>Leggendario</i>	30
<i>Supereroico</i>	34

◆ 2. Caratteristiche (CAR)

Ci sono 4 **CAR Primarie** (dette principali) in Instant Fuzion, e 4 **CAR Derivate** (dette secondarie). Questi numeri definiscono la base del personaggio.

Le CAR primarie sono:

Combattimento (COM), che misura riflessi, capacità motoria, coordinazione, e abilità atletica in genere.

Fisico (FIS), che misura la salute fisica, la forza, e l'integrità strutturale.

Mente (MEN), che misura la capacità cognitiva, la volontà, e la forza della personalità.

Movimento (MOV), che indica quanto si è veloci ad andare dal punto A al punto B (in metri ogni 3 secondi).

Poi ci sono le CAR derivate ed ecco come calcolarle:

Difesa dallo Stordimento o Dif: (2 x Fisico, or Fisico / 2 con le regole opzionali); la Difesa dallo Stordimento indica quanto si è in grado di evitare o assorbire danno non letale. Viene sottratto dal tiro per i danni che il nemico fa contro di voi (quando colpisce per stordire). Questo punteggio è dimezzato (Fisico/2) nel caso si usi il sistema opzionale di stordimento.

Ferite (5 x Fisico); le Ferite sono la misura di quanto danno fisico si può sopportare prima di perdere i sensi o morire.

Iniziativa o INIZ (Combattimento + Movimento); l'Iniziativa misura quanto è rapido un personaggio nel combattimento e viene aggiunta a un 1d6 all'inizio di ogni round di combattimento. Il punteggio più alto indica chi è il più veloce ad agire.;

Razionalità (RAZ) [MEN x3]: l'abilità di resistere a stress ed attacchi mentali o psicologici; in pratica le Ferite mentali del personaggio.

Punti Iniziali: Si raccomanda che ai personaggi vengano attribuiti 20 Punti Caratteristica (PC) all'inizio della campagna. Un valore di almeno 1 deve essere assegnato ad ogni caratteristica primaria. I PC non vengono usati per acquistare CAR derivate. Il Regista può assegnare più punti per campagne potenziate (per esempio nel caso dei super eroi).

◆ 3. Abilità

Le abilità sono cose che il personaggio ha appreso. Vengono aggiunte ad una Caratteristica appropriata ed a 3d6 quando si prova a compiere un'azione pericolosa (es.: cambiare arma mentre si scala una parete).

Abilità (tutte costano 1 punto per punto d'incremento e partono da zero) : Nota che puoi chiamare queste abilità con un nome generico come Seguire Tracce, Derubare, ecc... oppure anche Derubare 5 Schivare a Distanza 3 o Usare Arma (Fucile) 3 e via di questo passo...

Abilità con le Armi: usare armi.

Abilità di Combattimento: arti marziali ed attacchi ravvicinati.

Abilità Fisiche: qualsiasi cosa che abbia a che fare con le azioni fisiche.

Abilità Mentali: tutte quelle abilità che riguardano i tratti mentali.

Abilità di Schivata: per non farsi colpire in combattimento.

Abilità Speciali: usare poteri, magia, qualsiasi cosa speciale.

Punti Iniziali: I personaggi dovrebbero disporre da 30 a 40 Punti Opzione (PO) all'inizio della campagna (dipende dal livello di potere della campagna). Questi punti sono usati sia per le Abilità che per i Talenti.

◆ 4. Talenti

I Talenti sono abilità speciali, come Visione Notturna e Ambidestria, che sono fuori dall'ordinario, ma non sovrumane. Un Talento costa 3 PO (o 3 PO per livello). Il Regista di Gioco può crearne di apposite per il suo mondo. Per un elenco esistente di Talenti, consulta Total Fuzion, o un qualsiasi libro di regole di Fuzion.

◆ 5. Complicazioni

Le complicazioni sono il contrario dei Talenti. Sono impedimenti, stranezze, o problemi mentali che un personaggio può avere. Una regola semplice è che le complicazioni minori forniscono 3 PO, le maggiori danno 5 o 6 PO, e quelle gravi forniscono 10 PO. Il RG può creare le complicazioni per la sua ambientazione. Per una serie più completa, consulta Total Fuzion o uno dei libri di regole di Fuzion.

◆ 6. Poteri

(si applicano solo ai supereroi, per similarità possono essere usati anche per la magia): L'idea generale è che scegli un effetto speciale (SFX) per il tuo potere, e poi assegni dei punti ad una abilità correlata al potere, per fare vedere quanto sei bravi. Adesso puoi fare quello che vuoi con il tuo potere, soggetto ai limiti del tuo SFX, sottraendo dadi come indicato dal RG, e compiendo tiri di Abilità sul Potere per compiere azioni strane con il tuo potere (o una qualsiasi combinazione delle due cose).

Per usare i poteri, consulta uno dei supplementi di Fuzion.

Punti Potere: Il personaggio dovrebbe avere un numero di Punti Potere (PP) definito all'inizio della campagna, deciso dal RG (di solito tra 10 e 30 PP).

◆ 7. Regola della N (RdN)

C'è un modo per il RG di controllare il potere dei personaggi. Questo rende sicuri del fatto che nessun personaggio possa soggiornare un altro in offesa o difesa. I personaggi così non possono essere istantaneamente macchine assassine o muri di mattoni invulnerabili. E' un metodo semplice:

Attacco X = CAR Combattimento + Potere d'Attacco (se c'è) + Abilità di Combattimento

Difesa X = CAR Combattimento + Abilità di Schivare + (la più grande tra Difesa/2, Armatura/2 or Fer/5)

Limiti dell'RdN= I personaggi non dovrebbero superare il valore di 20 all'inizio della campagna (o il limite che fissa il RG).

◆ 8. Esperienza e miglioramento del personaggio

Alla fine di ogni sessione di gioco, il RG dovrebbe assegnare ad ogni giocatore un numero di Punti Opzione (PO) come mostrato nella tabella sottostante. Ogni giocatore può quindi tenere questi punti o spendere il totale di PO che ha guadagnato, per migliorare determinati aspetti del personaggio. Anche questo è evidenziato nella tabella sottostante.

Qualità dell'interpretazione	PO Guadagnati
Scarsa	1
Media	2
Ottima	3

Attributo	Costo in PO
Caratteristica	5 per +1 livello
Abilità	1 per +1 livello
Ferite	5 per +5
DifS (normale)	5 per +2
DifS (istantaneo)	10 per +1
INIZ	5 per +2
RAZ	5 per +3

◆ 9. Da Instant Fuzion a Total Fuzion:

Combattimento x 3 = punti da dividere tra Riflessi (RIF), Agilità (AGI) e Tecnica (TEC)

Fisico x 3 = Punti da dividere tra Forza (FOR), Costituzione (COS), e Corpo (COR).

Mente x 3 = Punti da dividere tra Intelligenza (INT), Personalità (PER) e Volontà (VOL).

Movimento = Movimento

Ricalcola tutte le caratteristiche derivate.

◆ 10. Da Total Fuzion a Instant Fuzion:

Combattimento (COM) = (Riflessi + Agilità + Tecnica) / 3

Fisico (FIS) = (Forza + Costituzione + Corpo) / 3

Mente (MEN) = (Intelligenza + Volontà + Personalità) / 3

Movimento (MOV) = Movimento

Ricalcolate tutte le caratteristiche derivate

◆ 11. Giocare con Instant Fuzion

Le regole di base del gioco sono al 99% le stesse usate da Total Fuzion, solo che ci sono meno cose con cui incasinarsi. La cosa più importante è modificare gli effetti delle Caratteristiche e il danno da Stordimento. Ecco alcune cose da ricordare:

Tutto quello che influenza INT, VOL o PER, influenza la mente. Tutto quello che influenza FOR, COS o COR, influenza il corpo. Tutto ciò che influenza RIF, AGI o TEC, influenza il combattimento. Il movimento rimane movimento (questo è facile). Se 2 o 3 modificatori influenzano la stessa Caratteristica di Instant Fuzion contemporaneamente, applicata la media (chiedete al RG). Questa conversione è approssimativa per cui non preoccupatevi tanto.

◆ 12. Stordimento Istantaneo:

Ho scelto di gestire in maniera differente lo stordimento che in altre versioni di Instant Fuzion. Un attacco che fa danno da Stordimento (un pugno, un calcio, un oggetto spuntato), infligge Classi di Danno da stordimento (graffi), proprio come una pistola infligge Classi di Danno Letale (danno letale). Comunque in Instant Fuzion dovete solo gestire Ferite (invece che Ferite e Stordimento).

Nel Total Fuzion, 5 punti Stordimento equivalgono a una 1 Ferita letale. Con Stordimento Istantaneo non bisogna tirare xd6 per determinare il totale di danno inflitto. Invece se l'attacco fa 5 CD di stordimento, il personaggio semplicemente perde 5 Ferite.

Intontito

Quando un personaggio subisce dei danni c'è una possibilità che venga fisicamente intontito (stordito, messo KO, ecc.). Quando riceve il danno, fate un Tiro Resistenza con Difficoltà contro la CD + 10 (se subisce 5 Fer, la Difficoltà è 15). Un personaggio intontito perde la prossima azione.

Per esempio, Michele da un pugno a Roberto per 5 CD di danno da stordimento. Roberto ha una Dif5 di 3 (e non ha armatura), così subisce 2 Fer. Roberto deve effettuare un tiro contro 12 (10 + 2 PV), o perderà la prossima azione perchè è intontito.

◆ 13. Altre regole:

Tutte le altre regole di Fuzion possono essere applicate senza problemi. L'Iniziativa, Attacchi, Difesa, manovre di Arti Marziali, Danno, Guarigione e Recupero, Prove di Forza e così via, funzionano con Instant Fuzion, semplicemente usando differenti caratteristiche. I VA e VD sono sempre Caratteristica + Abilità + Tiro di Dado. Se ci fossero delle incertezze, l'ultima parola spetta al Regista del Gioco.

Se avete bisogno di regole più dettagliate controllate il sistema completo

<http://www.meta-earth.com/fuzion/core.html>

Instant Fuzion® Meltdown, espanso da Instant Fuzion di Mark Chase

Instant Fuzion sviluppato da Steve Peterson e Gary Townsend con

Fuzion® Copyright © 1996, The Fuzion Group, Tutti i Diritti Riservati.

Traduzione italiana a cura del gruppo Fuzion-ITA 2000