



FUZION
versione italiana

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 deciderà le azioni e le parole del personaggio in base alle situazioni incontrate dal personaggio.

Un giocatore assume il compito di moderare il gioco, diventando così il Giocatore Moderante (GM). Il GM 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 GM guida l’azione ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dagli altri giocatori sia dal GM. 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 GM e decide l’ambientazione dell’avventura, le regole da usare, i punti di partenza dei personaggi, e tutte le scelte ed opzioni presentate nelle regole di Fuzion. Gli altri giocatori preparano i loro personaggi basandosi su quello che il GM dice loro riguardo alle regole. Il GM può darvi un personaggio, farvene scegliere uno che sia stato già creato, o farvene inventare uno.

Cos’altro deve fare un Arbitro/GM?

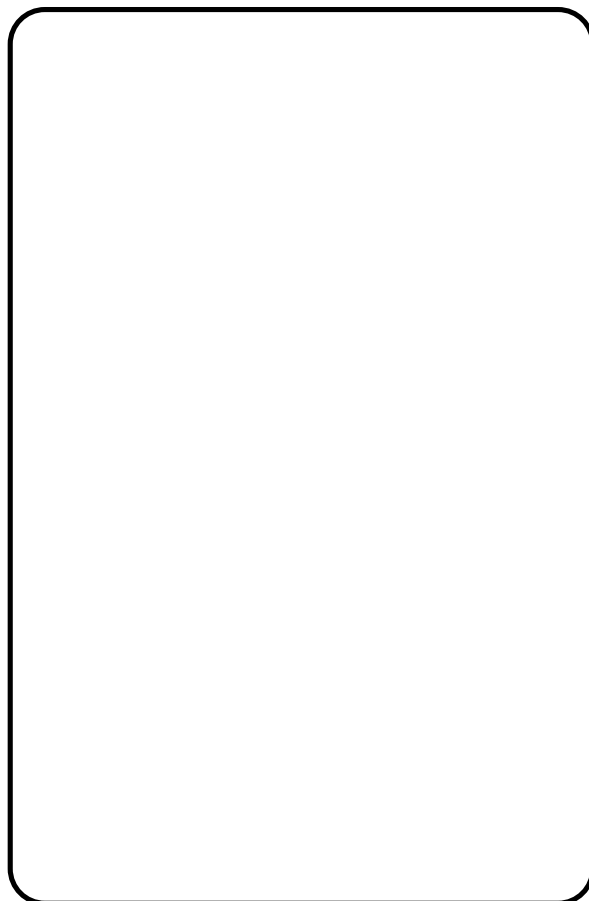
Il GM prepara la storia (o ne usa una già scritta per lui in un supplemento di avventure già pubblicato), parte raccontando ai giocatori ciò che i loro personaggi vedono e percepiscono, ed inizia a chiedere loro ciò che i personaggi faranno. Quando succede qualcosa il cui risultato non è ovvio (come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

basandosi sulle regole che state leggendo.

Come divento il GM?

La maniera migliore è provandoci. Leggete le regole per intero, e leggete l’ambientazione fornita. Includiamo sempre un esempio di sessione di gioco ed alcuni consigli su come creare delle buone avventure. La parte più importante è 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 se.

Quasi altrettanto importante è la necessità del GM di essere un imparziale giudice delle regole e degli effetti del gioco sui personaggi dei giocatori. Ricordate: se non siete interessanti e se non siete imparziali nessuno vorrà partecipare nel vostro “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).

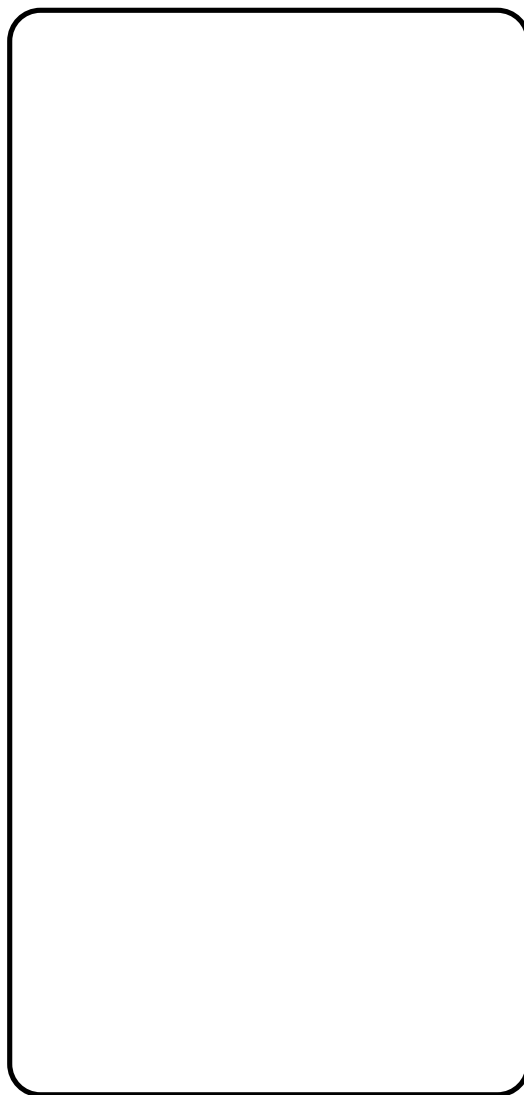
Come GM, Michele inizia la sessione presentando la situazione e descrivendo la scena. Comincia: "Voi tre siete appena entrati in città. Sono più o meno le nove di sera e le buie e ventose strade lastricate sono scivolose a causa delle recenti piogge e per gli anni di sporco depositato. La debole luce 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, un'astuta maestra ladra con un po' di Robin Hood nel suo passato. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro e dice: "Che cosa vede Lara nella folla?"

Come GM Michele ci pensa. È notte, 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 GdRV (Gioco di Ruolo dal Vivo), dove le persone si travestono qualche volta, la maggior parte dei giochi si svolge da seduti intorno ad un tavolo, immaginandosi la scena descritta dal GM, 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 vostro gruppo di gioco preparasse una rievocazione del film *Casablanca*, Rick Blaine sarebbe uno dei personaggi. Come Humphrey Bogart, la persona che interpreta Rick in questa avventura cercherebbe di recitare quello che secondo lui (o lei), il personaggio farebbe in ciascuna scena del "film".

Ma cosa impedisce al giocatore di dire "Ah! Quando l'ufficiale nazista 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 GM usa delle linee guida strutturate (come queste) per dire ai giocatori quello che è o non è possibile nei confini del mondo. Per definire le linee guida su quello che è possibile per un personaggio fare, usa il potente strumento delle Caratteristiche.

Cosa sono le caratteristiche?

Le Caratteristiche (chiamate anche Statistiche, 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 vi permette di confrontare le persone, il che è spesso importante durante le sessioni. Per esempio, una persona con una Caratteristica di 5 si troverebbe avvantaggiata rispetto ad una persona con una Caratteristica di 4, ma svantaggiata in confronto ad una con una Caratteristica di 6. Le caratteristiche sono su una scala che va da 1 a 10 (ricordate Bo Derek nel film "10"? Quella sarebbe teoricamente la persona col migliore aspetto possibile. Non vorreste incontrare il numero 1

Acquistare le caratteristiche

La possibilità di acquistare Caratteri-

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

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 distribuzione di valori. Persino un supereroe può avere gran parte delle Sue Caratteristiche con valori tra Professionali ed Eroici, 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 GM devono sempre enfatizzare l'importanza di tutte le Caratteristiche nelle loro Avventure (dato che il loro costo è comunque uniforme). Se i vostri giocatori scelgono solo abilità di combattimento non fategliela passare liscia, fategli incontrare anche altri problemi!

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: Quotidiano. Questa 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 e' 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 questi punteggi. 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, membri 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 degli anime 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 tue capacità in questa 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.

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 GM. Derivare le Caratteristiche permette ai GM 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. Nelle pagine successive troverete l'elenco delle caratteristiche primarie e derivate.

Come si acquisiscono le Caratteristiche Primarie?

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

Gruppo mentale

Intelligenza (INT) È una misura generica di intelligenza. Di regola, questo è più che la semplice intelligenza, ma anche astuzia, attenzione, percezione, e l'abilità di imparare; finché non si scende ad 1 non si può parlare di deficienze mentali.

Volontà (VOL) La vostra determinazione e capacità di reagire al pericolo e/o allo stress. Questa Caratteristica rappresenta il vostro coraggio e la vostra freddezza.

Personalità (PER) La vostra capacità di impressionare ed influenzare le persone attraverso il vostro carattere ed il vostro carisma; è una misura di quanto andate d'accordo con gli altri, di come interagite in situazioni sociali.

Gruppo di combattimento

Tecnica (TEC) L'abilità del personaggio di manipolare strumenti o macchinari. È diversa dai Riflessi, visto che rappresenta il talento di un personaggio nell'utilizzare gli strumenti. Un personaggio potrebbe avere un'alta TEC ma non essere un'abili schermidori o giocolieri, mentre possono esistere personaggi con RIF elevati ma con un basso livello di TEC.

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.

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

Gruppo Fisico

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

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.

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.

Per il GM: come determinare i Punti Caratteristica

Assumendo una tipica scelta di 10 Caratteristiche, i GM dovrebbero prendere in considerazione la tabella di questo riquadro per determinare il numero di Punti Caratteristica da assegnare ai personaggi da creare:

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

Quanti punti in questa Ambientazione?

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

Idea Chiave: Aggiungere o Rimuovere caratteristiche.

Fuzion permette ai GM 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.

Stile dell'Ambientazione	PT
Quotiana [vita di tutti i giorni]	20
Competente [elite, semirealistica]	30
Eroica [Telefilm d'azione]	50
Incredibile [Campioni delle Olimpiadi, Film d'azione]	60
Leggendaria [film d'azione esagerato]	80
Supereroica [Fumetti, Miti]	90+

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

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 GM. Derivare le Caratteristiche permette ai GM 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.

Caratteristiche Derivate di base

Fuzion ha le seguenti Caratteristiche Derivate di base.

- **Stordimento (STOR)** [COR x5]: Indica, in punti, quanto danno 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 $\frac{1}{2}$ del valore di STOR. *Esempio: con 35 STOR e 35 Ferite, posso spostare fino a 17 punti di STOR nelle mie Ferite o 17 Punti Ferite nello STOR.*
- **Ferite (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 sopra.
- **Difesa contro danno da Stordimento (DS)** [CON x2]: Misura la resistenza al danno Stordimentotico; Il valore di DS viene sottratto da ogni danno Stordimentotico subito.
- **Recupero (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.
- **Corsa(o Movimento in Combattimento)** [MOV x 2m], **Scatto (o Movimento non in Combattimento)** [MOV x 3m], **Nuoto** [MOV x 1m], **Salto** [MOV x 1m]: rappresentano la distanza percorsa correndo (ad una velocità che gli permette di evitare e schivare i colpi), scattando (pensando solo ad andare alla massima velocità possibile), nuotando e saltando in 3 secondi
- **Razionalità (RAZ)** [VOL x3]: L'abilità di resistere a stress ed attacchi mentali o psicologici; in pratica le "ferite" mentali del personaggio.

Esempio di Caratteristiche Derivate Opzionali

Sebbene queste varino da ambientazione ad ambientazione, alcune Caratteristiche Derivate tipiche sono:

- Fortuna** (FOR) [INT+RIF]: È il destino che agisce in tuo favore. 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, si è “a corto di Fortuna”, almeno fino alla sessione successiva.
- Vigore** (VIG) [CON x10]: Questa Caratteristica indica per quanto tempo un personaggio può spendere energia, sia in prove di resistenza fisica, sia nell'uso di un'abilità speciale (come un superpotere o un talento). Viene spesa nello stesso modo degli 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. ???) che rigenera un numero di punti VIG pari al proprio valore di REC (vedi sopra).
- Difesa contro danno da Energia** DE [CON x2]: Misura la resistenza ai danni da energia, quali laser, elettricità, raggi di forza et similia. Questo valore viene sottratto dal danno stordente inflitto dall'attacco ad energia. La DE viene calcolata usando la stessa Caratteristica Primaria della DS; per questo, si può scegliere di spostare punti dall'una all'altra nella Fase di creazione del personaggio(non dopo!), fino ad un massimo di ½ del valore iniziale. Quando si usa la DE, la DS protegge solo da danni fisici. Allo stesso modo per il danno letale avremo la “Difesa contro danno Letale” (DL) e si usa solo contro gli attacchi fisici che infliggono danno letale, mentre la “Difesa contro danno Letale da Energia” (DLE) servira a proteggersi dagli attacchi ad energia che infliggono danno letale. *Esempio: con una CON di 6, ho una DS di 12 e una DE di 12. Posso decidere di rinforzare la mia DS a spese della mia DE, trasferendo sino ad un massimo di 6 punti.*
- Velocità** (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).
- Umanità** (UMA) [VOL x10]: Rappresenta la moralità e l'umanità del personaggio. Spesso usata in quelle ambientazioni dove il personaggio affronta la deumanizzazione, degli 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 corpo 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 -1AV (???) 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 GM.

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 GM di farvi usare i vostri Punti Opzione per aumentare il valore di una Caratteristica (Vedi pag. ???) al costo di 5 PO per ogni punto in più nella Caratteristica scelta.

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 personaggio 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 DS 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 Personaggio si possono aumentare le Caratteristiche Derivate del personaggio di una di queste opzioni:

- +2 DS
- +1 REC
- +10 VIG
- +5 STOR
- +5 Ferite

Riecco Mario Rossi

Queste sono le sue Caratteristiche Derivate:

Car. Val. Perché

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

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 una ambientazione medioevale fantastica. La lista precisa di opzioni disponibili per una data ambientazione dipenderà sempre dalle decisioni del GM.

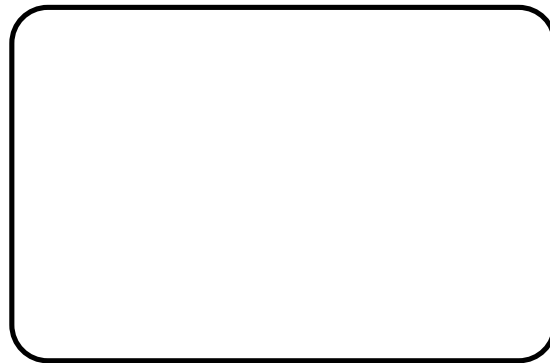
Opzioni Connaturate

Le Opzioni Connaturate 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 Connaturate e vengono acquistate spendendo Punti Opzione (PO) concessi ai giocatori dal GM della sessione di gioco.

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 Connaturate, 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. ??).

Stile dell'Ambientazione	PO
Quotiana [vita di tutti i giorni]	25
Competente [elite, semirealistica]	35
Eroica [Telefilm d'azione]	45
Incredibile [Campioni delle Olimpiadi, Film d'azione]	55
Leggendaria [film d'azione esagerato]	65
Supereroica [Fumetti, Miti]	75+



Punti Opzione

I "crediti" con i quali si comprano le Opzioni vengono chiamati Punti Opzione (PO). Una certa quantità di Punti Opzione vengono assegnati ai giocatori dal GM 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 (vedere la tabella in questa pagina)

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 €, ma di che utilità può essere ad un personaggio? Di certo non vale 500 PO!

Per questa ragione, in FUZION molti veicoli, robot gigante (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 GM vuole che i giocatori si possano procurare "Grossi Meccanismi" (come robot giganti, navi spaziali, etc.), 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 e migliorano il personaggio; le Complicazioni si possono legare agli eventi della vita del personaggio arricchendone 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 GM può utilizzarlo contro il personaggio per quei PO extra. Questa tabella vale per tutte le Complicazioni.

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 quadre subito dopo, ma comunque ecco una pratica tabella di linee guida d'interpretazione generale:

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 ucciderti, di solito è più importante di qualcosa che può solo rendere più difficile l'interpretazione. La decisione finale spetta in ogni caso al GM. Arrotonda i valori decimali *per difetto*.

Frequenza/Valore Linea guida

Raro	[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/Valore Linea guida

Leggera	[5]	si può interpretare per superarla, o riuscire in una Azione a livello Inabile 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 Legendario usando Volontà+Concentrazione.

Importanza/Valore Linea guida

M i n o r e [dividi per 5]	Effetti minori in combattimento o il danno, con effetti minori (1) sulle abilità o i rapporti sociali.
M a g g i o r e [dividi per 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 mia vecchia zia Maria. Dato che è molto anziana è da considerare Impedita (Intensità 10), ma visto che io non sono in pericolo e che le mie abilità non sono influenzate da questa Complicazione (divido per 5), prendermi cura della vecchia zia vale $(10+10)/5=4$ Punti. Ma se zia Maria fosse continuamente esposta a seri pericoli dai quali io debba salvarla, potrei spremere dalla situazione fino a 20 punti. Buona vecchia zia Maria!

Limiti alle Complicazioni

In alcune Ambientazione 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 PO di partenza.

Esempio: Nella ambientazione in cui Alessandro sta giocando il GM 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

Complicazioni Psicologiche

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

- **Allucinazioni.** Credi a cose che non sono reali. Senti delle voci, pensi che gli alieni ti stiano dando la caccia, o di essere Dio. Tu: Rischi situazioni imbarazzanti, forme d'ostracismo sociale (5). Rischi l'internamento, danni fisici, o la rovina finanziaria/socialle (10). Rischi la vita (15).
- **Assenza.** Hai strani vuoti di memoria. Spesso tu dimentichi: fatti generalmente noti (5). La famiglia, gli amici (10). La tua stessa identità (15).
- **Depressione Bipolare.** Hai una classica personalità Maniaco-Depressiva, sei soggetto a imprevedibili fasi d'iperattività seguite da terrificanti fasi depressive. Spesso soffri di periodi di: Malumore(5). In cui poltrisci avvilenndoti (10). In cui ti dai da fare in modo frenetico rischiando l'osso del collo o cadi in uno stupore catatonico (15). Tendenze suicide (20).
- **Doppia Personalità.** Sei due, due, DUE persone in una! [il GM controlla quest'altra personalità, ha tuute le statistiche ed abilità, ecc.]. L'altra te stesso: ti apprezza (5). Ti è indifferente (10). Ti è ostile (15). Si rende attivamente pericolosa per te (20).
- **Fobia.** Hai una fobia, una paura irrazionale di qualcosa di comune, come i cani, le altezze, i suoni o i colori. Quando la fobia ti colpisce, tu provi: Disagio (5). Paura paralizzante (10). Terrore delirante (15). Catatonia (20).
- **Masochismo.** Odi te stesso, e fai di tutto per farti del male. Per farti del male cerchi di subire: Maltrattamento verbale (5). Maltrattamento fisico leggero (10). Maltrattamento fisico grave (15). Maltrattamento suicida (20).
- **Paranoia.** (solo perche pensi che "Essi" sono contro di te...). Ritieni di avere dei nemici, dappertutto. Alcune volte pensi che sia solo uno, altre volte che siano legioni. La tua reazione è: farneticazioni incoerenti (5). Preparazione compulsiva di difese contro di "Essi" (10). Rischi la galera, danni fisici o la rovina finanziaria per fermare "Essi" (15). Rischi la vita (20).

Tratti della Personalità

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

- **Codardo.** Manchi di freddezza, specialmente in combattimento. Davanti al pericolo: Tremi per qualsiasi cosa immagini pericolosa (5). Ti blocchi e non riesci a reagire (10). Cerchi di

scappare a gambe levate (15).

- **Distratto.** Accidenti! Hai proprio la testa tra le nuvole! Normalmente: Dimentichi dove hai riposto cose banali (5). Dimentichi di fare o dove hai riposto cose importanti (10). Dimentichi di fare o dove hai riposto cose molto pericolose (15). Pericolosamente inconsapevole a TUTTO; il GM non ti chiederà mai di fare una prova Percezione a meno che tu non lo richieda (20).
- **Furibondo.** Non riesci a controllare la tua furia combattiva - rabbiosamente: Attacchi chiunque ti abbia fatto infuriare (5). Chiunque in vista, tranne i tuoi amici (10). Chiunque in vista (15). Chiunque, e non ti fermerai a meno che qualcuno non ti blocchi con la forza o finché non sarai stremato/tramortito (20).
- **Ossessionato.** Non riesci a toglierti quella (per te) speciale persona o cosa dalla Mente. Per l'oggetto della tua ossessione tu rischieresti: Imbarazzo o perdite finanziarie, parlandone continuamente(5). Imprigionamento, danni fisici o rovina finanziaria/sociale (10). La vita (20).
- **Ostinato.** Non ti piace darla vinta – a nessuno. Per dimostrare di aver ragione rischieresti: Imbarazzo, o perdite finanziarie (5). Imprigionamento, danni fisici o rovina finanziaria/sociale (10). La vita (20).
- **Irascibile.** Sei irritabile 24 ore su 24. Quando perdi le staffe rischieresti: 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 per te riservano: Disgrazie seccanti (5). Disgrazie costose o pericolose (10). Disgrazie molto costose o molto pericolose (15). Pericoli mortali (20).
- **Timido.** Odi avere a che fare con gli altri. Tu: Rifiuti di parlare a persone appena conosciute (5). Eviti qualsiasi rapporto con persone appena conosciute (10).). Eviti fisicamente le persone appena conosciute (15).

Limitazioni Fisiche

Questi sono i problemi fisici che devi affrontare:

- **Arto Mancante.** Ohi! Questa fa male! Ti mancano: 1 o più dita (5). Una mano (10 ognuna). Un braccio (15 ognuno).
- **Impedimento Vocale.** La tua voce è in qualche modo danneggiata. Quando parli, emetti: Solo sussurri, balbetti o farfugliamenti (5). Solo suoni, ma non riesci a parlare (10). Nulla, neanche un suono (15).
- **Mobilità Ridotta.** Non puoi muoverti normalmente. Il tuo movimento è: ridotto di $\frac{1}{4}$ (5). Ridotto di $\frac{1}{2}$ (10). Ridotto a (MOV) 1, devi trascinarti con le braccia (15). Inesistente – sei tetraplegico e quindi non puoi muoverti dal collo in giù (20).
- **Trasformazione Incontrollabile.** Sei vittima di cambiamenti incontrollabili; possono essere fisici o mentali (dipende da come ti accordi col GM). Quel che scatena la mutazione è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).
- **Suscettibilità.** Sei danneggiato da certe situazioni o sostanze innocue agli altri (come acqua, polvere o quella luminosa e verde pietra aliena lì). La situazione/sostanza è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).
- **Udito Ridotto,** Sei duro d'orecchie. In generale, per fare una prova di Percezione basato sull'udito dovrai: superare una difficoltà di 4 punti più alta del normale (5). Portare un apparecchio acustico per poter sentire (10). Usare orecchie artificiali – sei completamente sordo (15).
- **Vista Ridotta.** La tua vista è in qualche modo menomata. Sei: daltonico (5). Hai bisogno degli occhiali (10). Sei cieco, o ti manca un occhio (15). Sei completamente cieco (20).
- **Vulnerabilità.** sei sensibile a certe situazioni o sostanze e subisci danni *extra* quando sei esposto ad esse (ad es. affoghi più rapidamente di altre persone). La situazione o sostanza è: Non comune (5). Comune (10). Molto comune (15).

Complicazioni Sociali

Queste sono le cose con serie conseguenze alla tua vita sociale e pubblica.

- **Identità Segreta.** Stai cercando di nascondere le tue attività con un'identità segreta o altro inganno. Al momento: Vivi una vita normale, ignorato da tutti (5). Vivi importunato da una persona che sospetta di te e cerca di scoprire la tua vera identità (10). *Tutti* cercano di scoprire la tua vera identità (15).
- **Oppresso.** Fai parte di un gruppo sociale/razziale oppresso o discriminato. Nella tua società, tu sei: Ignorato – gli altri non vogliono avere a che fare con te (5). Oppresso – ci sono leggi che limitano dove puoi andare, vivere e lavorare (10). Nonpersona – non sei considerato una persona (15). Schiavo – sei trattato come una proprietà e puoi essere venduto o maltrattato a volontà (20).
- **Persona Pubblica.** Sei sempre esposto alle luci della ribalta; non puoi fare una mossa senza attirare attenzione: Le tue attività sono degne di nota e valgono un articolo se un reporter si trova nel luogo (5). Compari di frequente nei titoli dei giornali e la gente nota sempre le tue azioni per strada (10). Ogni tua azione è una notizia e hai dei giornalisti che ti seguono ovunque (15).
- **Pessima Reputazione.** La gente sa delle tue “imprese”, o almeno ha sentito una storia o due su di te, anche se falsa. Quando sei menzionato o visto, sei: Frequentemente riconosciuto (5). Sempre riconosciuto (10).
- **Povertà.** Per te è difficile fare i soldi, più che per gli altri. Finanziariamente tu sei: Povero, hai un letto e metti insieme a fatica pranzo e cena (5). Rovinato e probabilmente senza casa, e a malapena riesci a mangiare (10). Indebitato, e qualcuno ti cerca attivamente per prendersi quel poco che ti è rimasto (15).
- **Straniero.** Non sei del posto, e attrai attenzione non voluta e possibilmente pericolosa. Tutti si accorgono che vieni da un posto: Lontano (5). *Molto* lontano (10). Mai sentito prima da queste parti (15).
- **Tratti Distintivi.** Tu spicchi in mezzo ad una folla, con tratti che possono essere: Facilmente nascosti (5). Nascosti con l'uso delle abilità *Camuffarsi* o *Attore* (10). Non celabili (15).
- **Vizi.** La gente non ti sopporta. Forse è l'alito o il fatto che ti scacoli, ma la gente ti trova: Seccante (5). Disgustoso (10). Raccapricciante (15).

NEMICI: Ricercato e Sorvegliato

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

- **Mezzi.** Cosa ti possono fare? Essi sono potenti: Meno di te (5). Come te (10). Più di te (15). Hanno accesso ad armi, poteri e tecnologia avanzati (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 da te? Tu sei: 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 hai scelto di occuparti personalmente, non importa i guai che ti possono causare. Codici d'onore, Affari di Famiglia – sono tutte Responsabilità.

- **Codice d'Onore.** Sono le tue regole personali che non violerai 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 tu: rischi 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 tua protezione o del tuo aiuto. Potrebbero essere bambini, amici o familiari. Generalmente sono: equivalenti a te nelle loro capacità (5). Inpediti, o comunque più deboli di te (10). Hanno problemi,

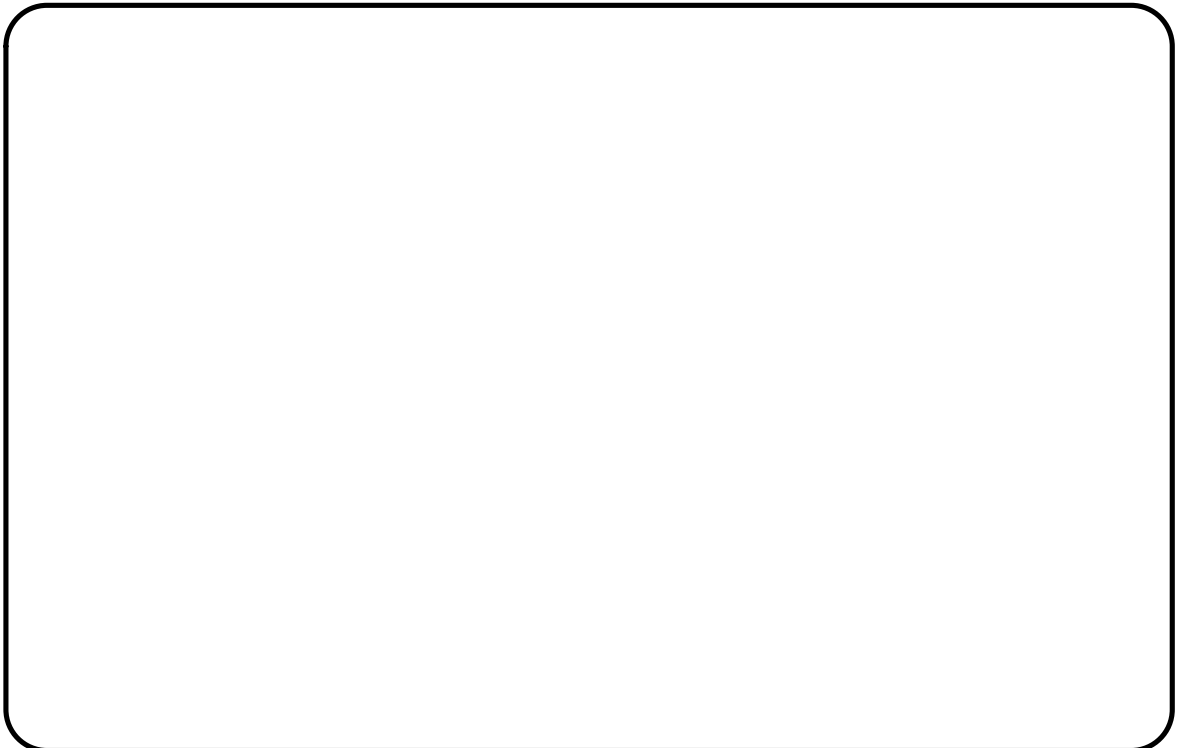
necessità o pericoli a loro associati (15).

- **Senso del Dovere.** Fai sempre la Cosa Giusta, e segui un alto Codice Morale verso coloro di cui ti senti responsabile. Tu lo fai peAllungo: I tuoi amici (5). Un gruppo o organizzazione speciale (10). Per l'Umanità (15). Per tutti gli Esseri Viventi (20).
- **Giuramento.** È una promessa che devi mantenere a qualunque costo. Può essere il proteggere qualcuno, il seguire un ideale o il portare quello stupido Anello dentro quel lontano vulcano. Per mantenere il tuo voto tu: rischi l'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15)

Comportamenti compulsivi

Ci sono dei cose che fai anche contro la tua volontà. Non riesci proprio a trattenerti.

- **Cleptomania.** Non puoi farne a meno: rubi le cose senza accorgertene. Tu: rischieresti l'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici o la rovina finanziaria (10). La vita (15).
- **Dipendenza.** Devi assumere una sostanza particolare o vivere una certa situazione o soffrirai fisicamente o mentalmente. La sostanza/situazione di cui hai bisogno è: Comune (5). Poco comune (10). Rara (15). Molto rara (20).
- **Gelosia.** Sei estremamente geloso. Nei riguardi della "persona amata" sei: Ossessionante e possessivo (5). Accusatorio e litigioso (10). Violento fisicamente (15).
- **Laido.** Non puoi trattenerti dal molestare fisicamente o verbalmente chi trovi sessualmente attraente,. Tu: rischieresti l'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15).
- **Impulsività.** Non puoi trattenerti, ti butti nelle cose senza pensarci. Per cogliere l'attimo, tu: rischieresti l'ostracismo o l'imbarazzo sociale (5). Danni fisici e/o la rovina finanziaria (10). La vita (15).
- **Intolleranza.** Sei bigotto e intollerante verso chi è diverso da te. Quando lo incontri sei: Civile ma freddo (5). Maleducato e verbalmente ingiurioso (10). Violentemente oltraggioso (15). Oltraggioso anche a costo della vita (20).
- **Onestà.** Dici sempre la verità, anche se fa male. Per essere onesto, tu: rischieresti l'ostracismo, l'imbarazzo sociale o perdite finanziarie (5). Danni fisici o la rovina finanziaria/sociale (10). La vita (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 sono 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 GM 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 GM decide questo ammontare a seconda dello stile desiderato in ogni ambientazione.

Sentiero della Memoria

Alcuni giochi basati su Fuzion contengono una sezione speciale chiamata "Sentiero della Memoria"; un diagramma di flusso col quale generare complicazioni ed eventi che aggiungono dettagli e particolari alla vita di un personaggio.

Ecco Mario Rossi (ancora...)

Il GM assegna a Mario Rossi 75 Punti Opzione per comperare delle Opzioni,

Ossessionato dal passato[10], in maniera Costante[15], ciò gli causa una pesante [x0,5] debilitazione.	12
Ricercato[10] dai Ninja Cresciuti in Laboratorio [20] per averli traditi, rischia la Morte [x1] dovunque vada	30
Totale Punti Opzione Extra	42

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

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 personaggi 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 in Mischia	La capacità di combattere in mischia, con o senza un'arma da mischia.
Combattimento a Distanza	La capacità di usare armi a distanza, come un'arma da fuoco o un'arco.
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 cavalcatura.
Fisiche	Abilità che implicano compiti fisici, prove di forza, resistenza e altri attributi fisici.
Sociali	Le capacità di interagire con gli altri, evitare gaffes, e mostrare stile e grazia. Anche l'abilità di convincere gli altri con modi urbani.
Tecniche	Tutte le abilità artigiane e di costruzione.
Intrattenimento	Addestramento a recitare, cantare, suonare, truccarsi, ecc.
Culturali	Conoscenza e addestramento basati su un'istruzione formale o su dei corsi scolastici.

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 una Abilità da al personaggio la possibilità di fare tutto ciò che viene descritto da quella data Abilità. Tuttavia, certe ambientazioni richiedono che il personaggio specifici come sarà usata una data Abilità. (Esempio: oltre a Scienze, un personaggio dovrà anche specificare in quale scienza è competente). In questi casi, occorrerà che il personaggio acquisti 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 cultura e periodi storici: Percezione, Concentrazione, Istruzione, Persuasione, Atletica, Insegnare, Conoscenza

della Zona (conoscenza della tua zona), Corpo a Corpo, Evitare. 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 GM può anche voler aggiungere o togliere Abilità dalle Abilità di Base per conformarsi meglio all'idea di scenario che ha in mente. Ad esempio, in uno scenario futuristico, chiunque potrebbe saper Usare il Computer, mentre pochi potrebbero avere Atletica. Le Abilità di Base danno al GM la flessibilità necessaria per impostare l'ambientazione come meglio desidera.

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.
Armi da Fuoco	4	...e sparare quando è fuori dal suo veicolo.
Meccanica	3	Se è rotto, lo vuole aggiustare.
Acrobata	2	Non puoi cavartela coi Ninja se non sai saltare.
Evitare (Attacchi	2	Il minimo per riuscire ad evitare qualche attacco
Navigazione	3	Per arrivare da qua a là.
Autorita'	3	E' un comandante.
Esperto (Macchine Co-	1	Ne sa qualcosa...
Demolizioni	3	Gli piace far scoppiare le cose.
Armaiolo (armi	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:

Concentrazione	+2
Educazione	+1
Conoscenza della Zona (Sunsu)	+2
Percezione	+5
Insegnare	+0
Atletica	+1
Corpo a Corpo	+1
Evitare	+0

Totale: 12PO

Rimanenti: 75

Lista delle Abilità

Combattimento in Mischia

- **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)
- **CORPO A CORPO** L'Abilità che copre le basi del combattimento a mani nude. (RIF)
- **EVITARE** Le tecniche di base per evitare qualcuno che tenta di colpirti. Questa Abilità è usata come difesa quando qualcuno tenta di attaccarti usando Corpo a Corpo, Armi Da Fuoco o Armi da Mischia ecc. (DES)

Combattimento a Distanza

- **ARMI PESANTI** L'uso di armi militari come mortai, razzi, bazookas e missili portabili (RIF)
- **ARMI DA FUOCO** Copre l'uso delle pistole semiautomatiche, revolver, mitragliette, fucili, lupare, ecc. (RIF)
- **ARTIGLIERIA** L'abilità di usare armi montate su veicoli, su robot giganti, sulle navi – in generale l'uso dell'artiglieria pesante. (RIF)

Consapevolezza

- **CONCENTRAZIONE** 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)
- **DEDUZIONE** 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)
- **LETTURA 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)
- **OCCULTAMENTO** Il personaggio può nascondere cose e trovare cose che altre persone hanno nascosto – come documenti importanti, armi, gioielli, oggetti, droga e così via (INT)
- **PERCEZIONE** L'Abilità di osservare, percepire e notare piccoli particolari (ad.

Es. indizi) e percepire bugie ed emozioni.

- **PEDINAMENTO** L'Abilità di seguire di nascosto qualcuno. Comprende anche la capacità di accorgersi di essere seguiti e di seminare i pedinatori. (INT)
- **SORVEGLIANZA** È l'Abilità di predisporre un sistema statico di sorveglianza senza che venga individuato. (INT)
- **SEGUIRE TRACCE** La capacità di seguire una pista osservando tracce, segni, rami spezzati e così via. (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. (DES)
- **GUIDARE** L'Abilità di guidare motoveicoli, automobili, carri armati, hovercraft e altri veicoli terrestri. In generale, questa Abilità deve essere acquistata per una classe di veicoli. (TEC)
- **PILOTARE** Portare aerei a elica, jet civili, militari o elicotteri. Deve essere scelta una classe specifica di veicoli (DES)
- **PILOTARE ROBOT GIGANTE** L'abilità di pilotare un esoscheletro robotico gigante, inclusa la capacità di manovrare ed evitare gli attacchi.

Fisiche

- **ACROBATA** 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. (DES)
- **ARRAMPICARSI** È 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)
- **ATLETICA** Le abilità atletiche di base: capriolare, saltare, evitare, correre, nuotare, lanciare. (DES)
- **CONTORSIONISTA** È la capacità di manipolare il proprio corpo per liberarsi

Quanto e' buona un'Abilità?

- Meno di 1 (Impedito):** Il personaggio non sa usare quest'abilità in alcun modo.
- 1-2 (Quotidiano):** Conosce le basi dell'abilità, e riesce ad usarla quasi sempre, anche se non molto bene. Sei un apprendista o un principiante.
- 3-4 (Competente):** E' ben allenato e pratico nell'Abilità, e sa usarla bene in circostanze ordinarie. Puoi cavartela in applicazioni insolite dell'abilità ma con qualche difficoltà. Viene considerato un professionista.
- 5-6 (Eroico):** Padroneggia completamente l'uso di quest'abilità, e' abile anche in applicazioni insolite dell'abilità. Viene considerato un maestro dell'abilità.
- 7-8 (Incredibile):** Un'abilità a questo livello indica che si e' 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 e' 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.

da corde o legami simili. Un personaggio può anche contorcere il proprio corpo per entrare dentro spazi o luoghi generalmente inaccessibili. (DES)

- **FURTIVITÀ** Rappresenta la capacità di nascondersi nelle ombre, di muoversi silenziosamente o evitare di essere individuati in combattimento. (DES)
- **Sociali**
- **AUTORITÀ** La capacità di guidare la gente e convincerla a seguirti.
- **COMMERCIO** È l'Abilità di fare dei buoni affari con un mercante o con un cliente. (PER)
- **CONVERSAZIONE** 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)
- **CORRUZIONE** Un personaggio

con questa Abilità sa quando corrompere qualcuno, come avvicinarlo e quanto offrirgli. (PER)

- **COSPIRAZIONE** L'arte di influenzare segretamente individui ed organizzazioni, e come pianificare ed orchestrare simili complotti. (INT)
- **INTERROGAZIONE** È 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).
- **PERSUASIONE** L'Abilità di convincere, persuadere o influenzare gli individui. (PER)
- **SEDUZIONE** 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 aspet-

to. Un personaggio con questa abilità sa come vestirsi per apparire al meglio (PER)

- **VITA DI 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

- **ARMAIOLO** Il personaggio sa come costruire, riparare e mantenere in efficienza armi di vario tipo. Va specificato il tipo di armi (da fuoco, a energia, etc.). (TEC)
- **DEMOLIZIONI** L'Abilità di usare, maneggiare, posare, preparare e disinnescare esplosivi (TEC)
- **ELETRONICA** È l'Abilità di identificare, comprendere, riparare e modificare strumenti elettronici (TEC)
- **TUTTOFARE** L'Abilità di saper fare un po' di tutto (riparazioni, fai da te, pronto soccorso, piccolo artigianato, ecc.), a livello di principiante. (TEC)
- **FALSIFICARE** È l'Abilità di creare documenti, banconote e alto falsi. (TEC)
- **SCOMMETTITORE** 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)
- **INTERCETTAZIONE** È 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)
- **PARAMEDICA** L'Abilità di portare il primo 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)
- **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)

Intrattenimento

- **CAMUFFARSI** La capacità di cambiare l'aspetto del personaggio con l'uso di trucco, costumi, mimica ed espressioni facciali. (TEC)
- **IMITATORE** La capacità di imitare perfettamente la voce di qualcun altro. (PER)
- **PRESTIGIATORE** È l'Abilità di compiere giochi di destrezza e di prestigio con le mani. (RIF)
- **ORATORIA** L'Abilità di parlare in pubblico e risultare convincenti. (PER)
- **TEATRANTE** L'Abilità di suonare, cantare e muoversi sul palco (PER)
- **ATTORE** È 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)
- **VENTRILOQUO** Il personaggio può fare in modo che la sua voce suoni come se stesse provenendo da un altro posto. (PER)

Culturali

- **ECONOMIA** Conoscenza delle basi delle pratiche economiche, della legge della domanda e dell'offerta, gestione degli impiegati, ragioneria, vendite, distribuzione, magazzino. (INT)
- **BUROCRAZIA** Il personaggio sa come comportarsi coi burocrati, scavalcare la burocrazia, con chi parlare, come arrivarci e come estrarre informazioni dai burocrati (PER)
- **ESPERTO 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** Sai come cercare gli indizi, sai usare la polvere per le impronte digitali, fare i test balistici, esaminare documenti, cercare negli archivi, esaminare le prove e così via. (TEC)
- **CRITTOGRAFIA** È l'abilità di decodificare semplici codici e codificare o decodificare messaggi (INT)
- **ESPERTO** In un qualsiasi ramo dello scibile: francobolli, giardinaggio, leggende Quentiane, curiosità sugli anime, e così via. Può trattarsi di un hobby o di una co-

noscenza approfondita in un campo o area specifici. (INT)

- **INSEGNARE** La capacità di far apprendere nozioni o abilità ad altri (PER)
- **ISTRUZIONE** Conoscenze generali, come la matematica, la storia, le scienze, 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** La capacità di programmare e usare i computers. (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** È 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 delle 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)

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 GM 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.

Talenti

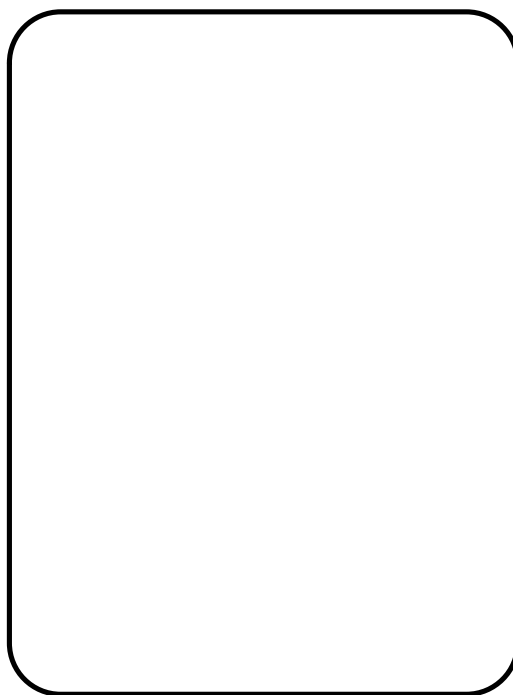
- **Ambidestrezza** Il personaggio può usare indifferentemente armi e strumenti con entrambe le mani senza alcuna penalità (invece del -3 per usare un'arma/oggetto con la mano "sbagliata")
- **Bello/a [X]** L'aspetto del personaggio è estremamente piacevole, la gente si ferma ad ammirarlo, ed è solitamente circondato dagli ammiratori. Inoltre, ha automaticamente un bonus di +1 su *Stile, Persuasione, Teatrante* per ogni livello acquistato.
- **Buon Senso** Il personaggio riflette sempre prima di agire; il GM deve avvisare il personaggio quando questo sta per compiere qualcosa di particolarmente stupido, anche se non ci sono indizi evidenti. Il GM non deve specificare il pericolo, può limitarsi a dire "forse questa non è una buona idea"....
- **Contrattacco Istintivo** Il personaggio può contrattaccare (solo in Corpo a Corpo) senza penalità se accecato o al buio (-4), perfino se non puoi né vedere né sentire l'avversario.
- **Empatia Animale** Il personaggio piace agli animali; gli animali non lo attaccheranno mai, a meno che non li provochi gravemente. Il personaggio sembra attrarre qualsiasi animale comune nella zona, questi animali saranno amichevoli con il personaggio, ma non sempre faranno quello che gli chiede.
- **Genio Aritmetico** Il personaggio è automaticamente in grado di svolgere complesse operazioni matematiche a mente senza alcun tipo di aiuto.
- **Guarigione Rapida** Il personaggio ha un recupero fisico estremamente veloce, e riceve un bonus di 3 Ferite per unità di tempo in aggiunta al normale tasso di guarigione.
- **Immunità** Il personaggio è immune agli effetti di uno specifico veleno o di una categoria di malattie (è necessario specificarli).
- **Intuito** Il personaggio ha un'incredibile capacità intuitiva; il GM farà fare una Prova di *Percezione* quando ritiene che il personaggio potrebbe avere un'intuizione, anche se non vi sono indizi evidenti.
- **Istinto Combattivo [X]** 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).
- **Lettore Veloce** Il personaggio può leggere una pagina di testo normale con cui abbia familiarità in 3 secondi (o un libro di 200 pagine in 10 minuti).
- **Longevità** 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 sè*, ecc. Le macchiette *devono* sempre essere approvate dal GM, e non dovrebbero mai avere delle applicazioni nel uso delle abilità o nel combattimento – ad esempio, *far saltare con un colpo la pistola dalla mano del nemico* sarebbe una macchietta 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 una 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, suono, odorato, gusto, tocco) 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, hai un +1 automatico in tutti i prove di Percezione che implicano la vista, e considerare 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 della Direzione** 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.
- **Soglia del Dolore Alta** Il personaggio è molto resistente a dolore e traumi. Se danneggiato, il personaggio riduce la quantità di STOR subiti di 2 punti ogni colpo, inoltre gli effetti delle Ferite Incapacitanti (se usate) vengono ridotti di -2.
- **Snodatezza** Il personaggio può piegare arti e giunture in maniere impossibili, riuscendo ad entrare in spazi pari a metà della sua altezza e larghezza, ed è impossibile imprigionarlo con una singola corda, per riuscirci occorre usare strumenti appositi come manette, ceppi o reti.
- **Sonno Leggero** Il personaggio ha il sonno talmente leggero da svegliarsi al pur minimo rumore o tocco. (Non è richiesta nessuna prova di *Percezione*)
- **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 GM è l'arbitro finale dell'efficacia del Privilegio); un Privilegio a 8 o a 9 dovrebbe davvero contare qualcosa!

I Privilegi sono estremamente dipendenti dall'ambientazione e dovrebbero essere creati 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 GM ha stabilito il livello del Privilegio, deve decidere il suo impatto sull'ambientazione. Per esempio, in una ambientazione supereroica, capeggiare una multinazionale potrebbe essere un vezzo del personaggio. In una 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 seguito⁹ deve essere moltiplicato per il valore indicato. Il risultato sarà il costo finale del Privilegio in PO.

Stile dell'ambientazione	Molt. per
Impatto Altissimo	x4
Impatto Notevole	x3
Impatto Moderato	x2
Lieve o nessun impatto	x1

Una nota sui soldi inFuzion

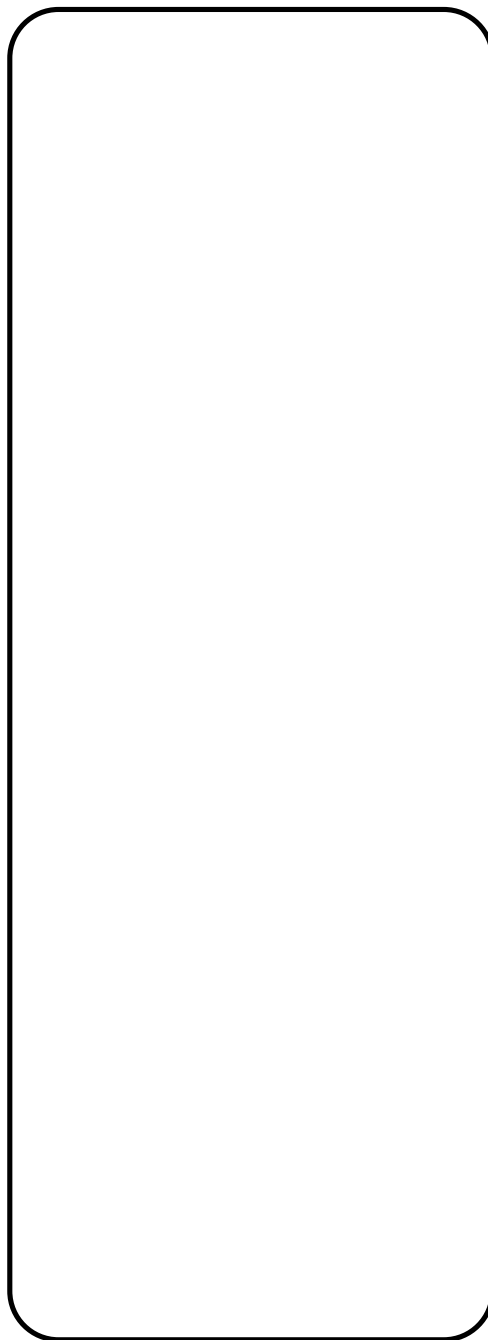
In generale, è sconsigliabile che i giocatori con personaggi benestanti tengano direttamente traccia dei loro averi - è una cosa lunga e noiosa. Tuttavia, ci sono momenti dove è necessario sapere se un personaggio può comprarsi o meno quell'isola nei Caraibi. In questo caso, si usi questa regola: un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

Privilegi

- **Privilegio**, [Costo x Livello] **Descrizione**
- **Affiliato**, [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 a livello 1 al FBI indica che il personaggio è l'uomo delle pulizie, ma a livello 10 il personaggio è il braccio destro del Direttore. **Autorità** è un privilegio simile, ma il personaggio è un agente e ha il potere di arrestare, detenere armi ed eventualmente usare la forza.
- **Contatto**, [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 Boss locale della Yakuza costa 6, il capo dell'FBI 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 perso-

naggio...

- **Fama, [1]** È la reputazione del personaggio, di solito favorevole. La gente si fa in quattro per entrare nelle tue grazie, o almeno per non pestarti i piedi. Con Fama a 3, gran parte della gente del posto ti conosce. A 6 sei conosciuto a livello nazionale. A 9, sei una figura di fama mondiale.
- **Favore, [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 è appropriata). Spesso è conveniente dover ricevere favori da molte persone in posti diversi piuttosto che un contatto che può fare tutto.
- **Licenza, [1]** Il personaggio ha il diritto sancito dalla legge di fare cose normalmente considerate 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 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 CIA 8, quella di uno Sceriffo Federale 9. Una licenz 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 GM potrebbe anche permettere di superare 10, e rendere così il personaggio veramente ricco sfondato.

Opzione 4: Equipaggiamento

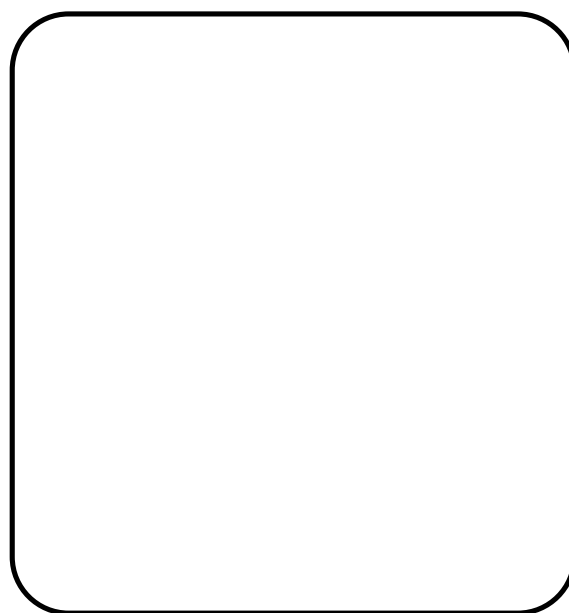
L'Equipaggiamento sono le cose di cui il personaggio potrebbe utilizzare. Spesso, l'equipaggiamento può essere molto legato al tipo di ambientazione, ma le seguenti cose si trovano più o meno in tutte le ambien-

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

tazioni:

La lista qui sopra è *totalmente* generica. La forma vera e propria dell'equipaggiamen-

Livello Tecnologico	Desc.rizione
1	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.



to è determinata dal livello tecnologico cui hanno accesso i personaggi.

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 (come tutto quel che è contenuto in questi riquadri grigi) deve essere adattata dal GM allo stile dell’Ambientazione. Il costo è espresso in PO (moltiplica per 100 per avere il costo in moneta).

Equipaggiamento Assortito

- **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 camera 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 prima cosa che tutti imparano a distillare in una zona di guerra. Questa è birra o uno striz-zabudella: un 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. 2,5 kg di peso.
- **"Cimice"** 6
Aparecchio miniaturizzato per intercetta-zioni ambientali. Può trasmettere qualsiasi suono in un raggio di 10m fino ad una ricevente a 1 km 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 peso massimo di 10kg.
- **Coltello Multiusi** 0,5
Classico coltello dell' "Esercito Svizze-ro" (CD 0,5). Seghetto, cacciavite, pin-zette, punteruolo ecc.
- **Completo Mimetico** 2
Soprabito in kaki, disegnato per mimetiz-zarsi nella neve, nella foresta o nel deserto (specificare). Aggiunge +2 a tutti le prove di Furtività.
- **Contatore Geiger** 9
Rileva radiazioni fino a 10m
- **Corda** 1
Lunga 100m. Regge fino a 250 kg.
- **Fornello da campeggio** 1
Funziona (per 3h) con una bombola di gas sotto pressione. Ci vogliono circa 5 minu-ti 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'intercetta-zione passiva o attiva entro 10m. Deter-minerà la posizione della cimice ma non quella della ricevente.
- **Lanterna** 0,5
Illumina fino a 40m. Le batterie durano 8h, il gasolio 6h.
- **Occhiali ad InfraRossi e Illuminatore** 5
Permettono all'utente di vedere anche con poca luce grazie all'illuminatore (illumina fino a 15m)
- **Cronografo** 0,5
Orologio digitale con sveglia, data, crono-metro. Autonomia di due anni con una batteria.
- **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.
- **Portatile** 10
Computer portatile con schermo LCD; dimensioni 20cmx30cmx5cm; autonomia di 3 ore, ricarica in 3h.
- **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 Pronto Soccorso.
- **Valigetta Strumenti da Elettricista** 0,5
Stagno, saldatore, componenti, multimetro. Necessaria per effettuare prove di Elettronica.
- **Valigetta Strumenti da Meccanico** 1
Pinze, cacciaviti, chiavi inglese, ecc. Necessaria per poter effettuare prove di Meccanica.
- **VeicoloVaria: 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 video cassetta dura 4 ore.
- **Armi e Armature**
Anche questa è una lista di esempio: ALL: Allungo, PA: Precisione Arma, FM: Forza Minima, GIT: Gittata, CDF: Cadenza Di Fuoco, CC: Capacità Caricatore
- **Coltello 0.5**
Un piccolo coltello da combattimento. ALL: 1m, PA:0, FM: 1, Danno: 1
- **Spada Larga 4**
Una normale spada da combattimento. ALL: 2m, PA:0, FM: 3, Danno: 4
- **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
- **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
- **AK-47 8**
Uno dei più comuni fucili mitragliatori del mondo. Completamente automatico GIT: 300m, PA:+2, CDF: 10, Danno: 6, CC: 30
- **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
- **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
- **Bastone Ferrato 3**
Questa arma a due mani infligge Danno Stordimento e non Danno Letale. ALL: 4m, PA: +2, FM: 3, Danno: 3s, 2mani
- **Ascia da Battaglia 5**
Una grande ascia, per aprire i nemici in due. ALL: 4m, PA: -1, FM: 5, Danno: 6, 2mani
- **Armatura Leggera di Kevlar [Difese Letali 6, Difese Letali Energia 0, Ingombro -0]** 2
Una tuta leggermente corazzata. Se vengono usate le regole sui Colpi Localizzati, copre le localizzazioni dalla 7 alla 18 (dalle braccia ai piedi).
- **Veste di Kevlar** 8
[DL 14, DLE 2, Ing -0]. Una giacca corazzata (localizzazioni 7-14) che è comunque leggera e flessibile
- **Veste di Kevlar Medio** 10
[DL 16, DLE 5, Ing -1] Come sopra, ma più pesante. Rallenta lievemente i movimenti.

Ecco Mario Rossi (ancora...)

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

Sensi Acuti	3	E' un vantaggio per sopravvivere
Ambidestro	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?
Senso del Combattimento	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 una ambientazione contemporanea tipica:

Il GM 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	Agente dei Carabinieri	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 GM 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)x3=30. Ahia!

Totale:.....-30 PO

Rimanenti:..... 21 PO

E l'equipaggiamento?

In Fuzion il GM può stabilire un prezzo in Punti Opzioni per l'equipaggiamento. Se il GM non fa pagare PO per l'oggetto, il personaggio dovrà comprarselo con i suoi soldi. Nelle pagine precedenti abbiamo visto 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 GM, e starà a te immaginare attraverso gli occhi della mente dove si trovi ogni cosa, basandoti su queste 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 luogo 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 tue spalle, puoi girarti e possibilmente interagire con esso. Infine, se l'oggetto è nell'allungo del braccio (all'incirca 2 metri), lo puoi anche toccare; altrimenti, avrai bisogno di estendere il tuo 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 questa 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 par-

tecipante 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 puoi coprire è stato già determinato dalle Caratteristiche Derivate Corsa (MOV x2 metri) e Scatto (MOV x3 metri). Questi valori indicano quanta distanza puoi coprire in 3 secondi (la tipica unità di misura del tempo in combattimento, come descritto più avanti).

Terreno

Il terreno è ciò su cui stai camminando; terriccio, marciapiede, cespugli, ghiaccio. In Fuzion, il tuo movimento può essere rallentato dal tipo di terreno che ti trovi ad attraversare. Il Terreno è classificato come Facile, Difficile e Molto Difficile e riducono tutte le tue caratteristiche di movimento nella seguente maniera:

Facile	Nessuna Riduzione
Difficile	Dimezza il Movimento
Molto Difficile	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 GM, e viene deciso in base al tipo di terreno che ti trovi ad attraversare maggiormente in quella Fase. Per esempio, se ti sei trovato a correre sopra 4 m di Terreno Facile e 6 m di Terreno Difficile, il GM avrà probabilmente deciso che in quella Fase ti stavi muovendo su del Terreno Difficile.

Tempo

Infine, abbiamo un'altra unità di misura nel nostro luogo 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, potrai avere bisogno addirittura di 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 *Attesa* sotto *Azioni Avanzate*) e agire dopo nella Fase. 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 al-

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

Velocità espressa in KM/h

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

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

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 paranaturale; 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 aggiunge il valore velocità (del Suono, Iperspaziale o quel che è) al tiro di un dado, il totale più alto vince.

tro 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 compiere 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.

La seguente sezione esamina le *Azioni Base* che un personaggio può compiere, spiegandole tutte. Le *Azioni Avanzate* sono descritte di seguito nella sezione immediatamente successiva. Entrambe le descrizioni sono corredate dal testo nella colonna a lato che riassume il significato di ogni azione.

Azioni Base

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 tua possibilità di riuscirci (vedi Modificatori di Combattimento, a pag. xx). Armi specifiche possono disporre di ulteriori modificatori di cui bisogna tenere conto.

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

Afferrare: Riuscire ad utilizzare 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 dalle 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 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 DES -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 Corpo a Corpo o Mischia contro il risultato del tiro con il quale il suo avversario è riuscito a superare le difese del tuo personaggio. 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 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 generica 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 Corsa 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 4 m quadri (circa 2mx2m), il GM lo può considerare un attacco ad area.

Schivare: 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 Evasione contro tutti gli attacchi in questa Fase.

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 ½ DES e RIF 0.

Agire Altrimenti: 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 GM; egli può decretare che ciò che stai descrivendo richieda diversi round per essere portato a termine, o che possa imporre dei modificatori alla tua DES. Alcune Altre Azioni comuni sono: estrarre un'arma, salire o scendere da un veicolo (montare o scendere da cavallo), trasformarsi, e 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 GM 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, Schivare, o Cercare una Copertura) utilizzando la propria azione successiva. I personaggi continueranno a mantenere questa manovra difensiva finché non possono agire di nuovo nella prossima Fase.

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 DES. Infliggerai anche metà del tuo danno dalla FOR più 1 dado per ogni 10 metri percorsi. Inoltre riceverai tu stesso 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 ti impone una penalità di -3 al colpire (in quanto non ti stai preoccupando di mantenere il tuo equilibrio o prendere la mira, ecc.).

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, può 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.

Placcare: Questa azione permette al personaggio di muoverti della tua 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 DES. Infliggerai il tuo pieno danno di FOR più 1 dado per ogni 5 metri percorsi. Subirai metà del danno inflitto.

Saltare al Riparo: Questa azione permette al personaggio di ripararsi dalle esplosioni e dagli effetti degli attacchi ad area. Si deve superare una prova di Difesa (usando l'abilità più appropriata tra Corpo a Corpo o Evasione se permesso dal GM), con un Valore di Difficoltà basato sulla distanza (difficoltà base 8 per 1 m + 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.

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 contrapposta di FOR + abilità di Corpo a Corpo contro FOR + abilità di 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 (p. XX) per determinare dove cada l'arma, considerando l'avversario al centro.

Liberarsi: Questa azione rappresenta il tentativo di liberarsi da prese fisiche, dagli strozzamenti, dall'intrappolamento, o da semplici trappole (come reti o lacci). Richiede una prova separata utilizzando la tua FOR + abilità di Corpo a Corpo come bonus contro una difficoltà data dall'abilità Atletica (o Corpo a Corpo) dell'attaccante

Azioni Avanzate (segue)

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 GM. Se si supera la prova, sei libero della presa e puoi muoverti nuovamente. Abilità di Corpo a Corpo o abilità basate su Tecnica possono essere usate al posto dell'abilità Atletica se il GM è d'accordo.

Estrazione & Attacco: Dichiarando questa azione all'inizio del round, vuoi dire che si sta tentando di effettuare un'"estrazione rapida" contro gli avversari. Quest'azione ti 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 Afferare; non può muoversi né attaccare fino a quando non si libererà.

Mirare: Questa azione permette di migliorare le probabilità di colpire con un'arma a distanza. Ogni azione utilizzate 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, e non si deve muovere e la possibilità di inquadrare chiaramente il proprio bersaglio.

Camminare e Agire: Questa azione ti permette di muoverti fino al limite della tua caratteristica MOV (o di qualche altro potere di Movimento) in metri, e compiere un'altra azione, eccetto Correre, Scattare, Placcare, Caricare, Recuperare o qualsiasi altra azione il GM decreti richieda una Azione Intera o più per essere completata.

Presa Soffocante: Una manovra Afferare effettuata a due mani o una mano e un braccio (a meno che tu non sia talmente grosso che il GM 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 tuo punteggio di Recupero. Se scegli Recuperare quale tua azione, non potrai agire in nessun'altra maniera per quella Fase. Se si subisci danno mentre si Rifiata, non si può recuperare Stordimento in quella Fase. Si ha -5 alla DES mentre si Rifiata.

Spazzata/Sgambetto: Allungando il piede si manda l'attaccante a gambe all'aria. Superando una prova di 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.

Riepilogo delle Azioni

Azioni Base

Afferrare: -2 all'Attacco; afferra un bersaglio o oggetto; -3 alla Difesa per entrambi.

Alzarsi: Rimettersi in piedi dalla posizione distesa.

Attaccare: (Tirare o Colpire) Portare un Attacco (opzionalmente si aggiungano i modificatori); un'attacco automatico contano come una sola Azione. I Calci infliggono +1d6 a -1 all'Attacco.

Bloccare: Blocca un attacco con un tiro Difensivo che supera il tiro d'Attacco dell'avversario. Se riesci agisci per primo nella prossima fase.

Correre: Muoversi fino al limite del proprio Movimento Offensivo (una Corsa).

Lanciare: Lanciare un oggetto (-4 se l'oggetto non è costruito per essere lanciato).

Schivare: Gli attacchi contro chi schiva hanno minori possibilità di riuscita - si sommi +3 al tiro Difensivo, ma chi schiva non può attaccare.

Scattare: Muoversi fino al limite del proprio Movimento Non Offensivo a DES 1/2 e RIF 0.

Altro: Qualsiasi altra azione non specificata, come utilizzare un'Abilità, compiere una prova di Forza/Sollevamento/Lancio, ricaricare, salire su un veicolo, cambiare arma, ecc.

Azioni Avanzate

Anticipare: Permette di utilizzare una difesa prima del proprio turno (Schivare, Bloccare, Saltare al Riparo), sacrificando l'azione successiva.

Caricare: Permette di coprire la massima distanza possibile e attaccare in mischia durante il movimento con una penalità di -2 a RIF e DES. Danno = metà FOR +1 dado per ogni 10 metri percorsi. Chi compie la carica riceve un terzo del danno inflitto.

Colpo Potenziato: +3 dadi di danno, con RIF -3.

Attendere: Aspettare una possibilità di intraprendere un'azione o ritardare un'azione fino ad un momento più opportuno.

Placcare: 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 DES. Danno = FOR +1 dado per ogni 5 metri percorsi; ricevi metà del danno inflitto.

Saltare al Riparo: 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 il salto.

Disarmare: Tentare di far cadere l'arma dalle mani dell'avversario.

Liberarsi: Cercare di liberarsi dalle azioni di Afferare o Intrappolare, usando la FOR + abilità di Atletica o di combattimento appropriata contro FOR + Atletica o di combattimento appropriata dell'avversario.

Estrazione & Attacco: Estrarre un'arma e attaccare in un'unica Azione. Penalità di -3 all'Attacco.

Intrappolare: Immobilizzare un avversario fino a quando questi non riesca a liberarsi.

Mirare: Ogni fase spesa a Mirare aggiunge +1 all'Attacco, fino ad un massimo di +3; non sono possibili altre azioni.

Camminare e Agire: Muoversi fino alla metà della massima distanza di Corsa, e compiere un'azione, eccetto Corre, Scattare, Placcare, Caricare, Recuperare o qualsiasi azione che il GM reputi necessiti un'Azione Completa (o più tempo ancora).

Presa Soffocante: Una Presa a RIF -4. Attacco Letale da 2d6 Ferite. Non si può parlare mentre si viene strangolati.

Recuperare: -5 al Valore Difensivo, recuperi REC punti Stordimento.

Spazzata/Sgambetto: 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

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 tua **Caratteristica + Abilità + Variabile** (detto anche Valore d'Azione [VA]) contro la **Caratteristica + Abilità + Variabile** dell'avversario (detto anche Valore di Difficoltà [VD]).

Variabile

- **OPZIONE HERO:** in questo caso il Variabile è dato 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 il Variabile è dato dal valore di 1 dado a 10 facce (Variabile = 1d10).

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 GM osserva la seguente tabella e decide quale termine descriva al meglio il livello di abilità del personaggio necessario a compiere l'azione. Dopodiché somma la tua **Caratteristica + Abilità + 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**

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 GM in base alla situazione). Se il tuo totale è **uguale o superiore** al Valore di Difficoltà, il tentativo del tuo personaggio è riuscito!

Descrizione Livello	VD/H	VD/I
Inabile	10	5
Ordinario	14	9
Competente	18	13
Eroico	22	17
Incredibile	26	21
Legendario	30	25
Supereroico	34	29
Supereroicamente Competente	38	33
Supereroicamente Eccezionale	42	37
Supereroicamente Incredibile	46	41
Supereroicamente Legendario	50	45
Cosmico	54	49
Cosmicamente Competente	58	53
Cosmicamente Eccezionale	62	57
Cosmicamente Incredibile	66	61
Cosmicamente Legendario	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 GM deve deciderlo 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 adattati per funzionare con la Tabella del Valore di Difficoltà, ognuno userà la colonna più indicata (pag. xx).

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, abbiamo presentato 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 si potrà fare liberamente.

Valori di Difficoltà, la scorciatoia

Se il GM 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 del dado, 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

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 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 Pesi siano solo un altro tipo di Azione, e ignorando le leggi della fisica reale. Anche se la risoluzione di queste azioni 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'Unobtanio (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 desidera.

Diff.	Per sollevare un:	Per Piegare o Spezzare:	Per 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	Carro 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
35	Montagna	Qualsiasi cosa	Fuori dal Sistema Solare

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 cose 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 di palla a canestro, frisbee, bottiglie e altre 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 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 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. xx), il GM 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 a consumare STOR, fino a quando non perderà conoscenza. Il GM può permettere anche sforzi maggiori (per ottenere più di 2 FOR extra) in circostanze straordinarie, chiedendo che prima venga superata una prova di VOL + Concentrazione. 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 GM decide di applicare un Modificatore ad una azione, devi sottrarre immediatamente il Valore del Modificatore assegnato al risultato della Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10)

Titani in Calzamaglia

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 calzamaglia 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 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), faresti bene ad 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 moticecletta, 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 GM 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!

Utilizzando 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 GM 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 della tua 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, stai suonando un brano musicale e stai cercando di renderlo tecnicamente perfetto, potresti impiegare la tua caratteristica Tecnica in combinazione con l'abilità Teatrante. Ma se il tuo obiettivo è quello di commuovere la folla grazie alla bellezza della tua esibizione, allora potresti usare la tua caratteristica Presenza in combinazione con l'abilità Teatrante. 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 GM sarà sempre l'arbitro finale nella decisione di quale abilità dovrebbe essere impiegata per compiere un'azione. In aggiunta a questa regola il

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

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 GM maggiore libertà; può darsi che un'Abilità Sociale possa risultare più utile nel convincere il capobanda a rilasciare gli ostaggi che l'Abilità: Persuasione, 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 ca-

Modificatori delle azioni

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 sta schivando	-3	Mancanza di istruzioni sull'azione	-2
Ambiente Ostile	-5	Non averlo mai fatto prima	-1
Ubriaco, Drogato o Stanco	-4		

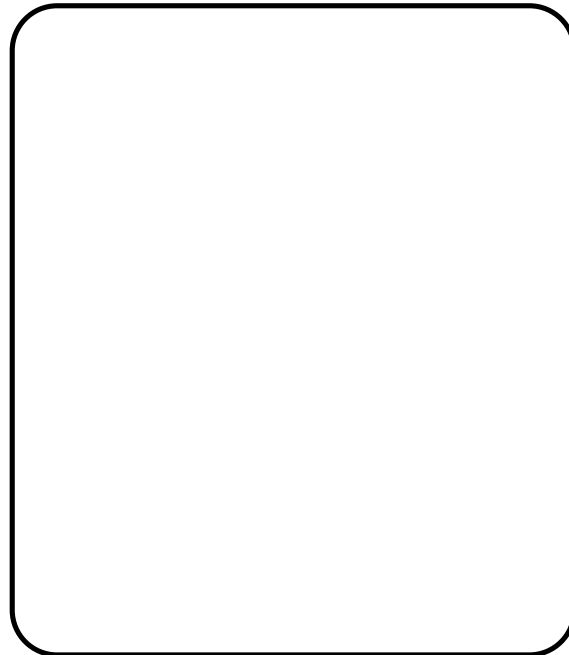
pacità di adattare le Abilità alle circostanze ti permette di far uso di uno dei più migliori punti di forza del sistema Fuzion: la flessibilità.

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 GM 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 descritte 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 GM.

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:

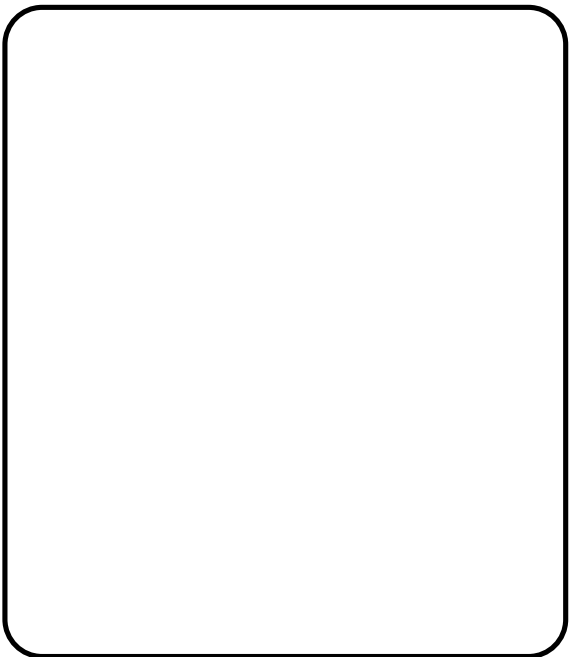
Ritentare

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 Teatrante ben riuscita renderebbe la distrazione (Persuasione) molto più facile. Alcune linee di massima:

- 1 A discrezione del GM, un prova riuscita con successo in una abilità può influire sull'utilizzo immediato di un'altra abilità correlata alla prima. Questo bonus sarà



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 (Interlock)
Molto Facile	5	Impedito	5
Facile	10	Quotidiana	9
Media	15	Competente	14
Difficile	20	Eroica	18
Molto Difficile	25	Incredibile	22
Praticamente Impossibile	30	Supereroica	26

di +1 per ogni 5 punti di margine di successo. *Esempio:* Susanna, vuole convincere Roberto ad uscire con lei (Persuasione). Riuscendo in una prova di Stile, può aumentare la sua Persuasione 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. xx) impiegato oltre il tempo necessario per compiere la prova (tempo deciso dal GM) aggiungi +1 alla Prova di Abilità. *Esempio:* il GM 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 baciati dalla fortuna si riesce 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: 1d10): Se ottieni 10 con il dado senza modificatore alcuno allora hai ottenuto un successo critico, Tira un altro 1d10 e somma il risultato al primo. Se ottieni un altro 10, non puoi ottenere un ulteriore successo critico.

Se stai tirando 3d6 (Opzione Hero: 3d6): Se ottieni 18 con il dado 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: 1d10): Se ottieni 1 non modificato, tira un altro 1d10 e sottrai il risultato dal primo.

Se stai tirando 3d6 (Opzione Hero: 3d6): 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

Manovre di Guida e Pilotaggio

Manovra	(diff.)
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:	Il Bianco batte il Nero di 2 o più, il Difensore sceglie il fianco attaccato
In Coda	Il Bianco batte il Nero di 4 o più

basata sulla manovra che si sta cercando di compiere (vedi la colonna xxx) + 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 chilometri 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'avvitamento (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 avvitamento 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 Percezione e chi ottiene il risultato migliore decide le posizioni, o arbitrariamente dal GM.

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 (destra?). 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 GM 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 GM dichiara che il combattimento è iniziato. Ogni personaggio in seguito agirà secondo la Sequenza del Turno <<vd pag. ***>>; 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 Giocatori interpretati dal GM). Quindi inizia una nuova Fase e ognuno può 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, 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 m 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.

Traiettoria: 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/yds 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 (frecce, 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 alla valutazione degli attacchi. Si può decidere di usare alcune, nessuna o tutti i modificatori applicabili per rendere il combattimento di Fuzion realistico e imprevedibile. Una lista abbastanza completa dei modificatori viene mostrata qui di fianco.

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). Affinché 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 **Percezione**
- +L'attenzione del bersaglio è altrove o concentrato 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 (prechè il nemico è invisibile, nell'ombra, in agguato o il personaggio è abbagliato), allora in ciascuna Fase si deve fare una prova di Percezione (con un Livello di Difficoltà stabilito dal GM). 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 Percezione fallisce, la penalità sale a -4.

Precisione Arma

Un modificatore integrato nell'arma, la Precisione 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 del-

Situazione	Mod.
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 x 10 m. di mov.
Bersaglio <<delineato>> su uno sfondo	+2

Bersaglio parzialmente coperto. È 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, coscie	-3

Altro

Sparare con un arma da spalla tenendola all'altezza della vita	-2
Mirare	+1 x Fase, max+3
Ben stabilizzato	+2
Bersaglio Minuscolo (centro, occhio, zona vitale)	-6
Bersaglio Piccolo (meno di 1 m., testa, arti)	-4
Bersaglio Grande (alberi, auto, gossi animali, piccoli robot gigante*, etc.)	+2
Bersaglio Enorme (camion, aerei, muri, lato di un granaio)	+4
Attacco a Sorpresa (vedi sotto per i dettagli sulla "sorpresa")	+5
Bersaglio Prono	-2
Arma Improvvisata (pietre, bottiglie, piccole travi)	-2

la 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 Corpo a Corpo con i RIF e una Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) per ottenere un Valore di Attacco (VA). Potrebbe anche dover aggiungere o sottrarre alcuni modificatori dal Valore di Attacco per determinare il risultato finale. Esempio: un personaggio con RIF a 5 e Corpo a Corpo a 6 e un risultato ai dadi di 6 ha un Valore di Attac-

co di 17. Il modificatore per un colpo mirato (-2) porta questo totale a 15.

Il Difensore combina la sua DES con l'Abilità di Evitare più appropriata (o altra Abilità, come Atletica, Pilotare o Scherma, il GM 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 DES a 4, Evitare 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 GM stabilisce un Valore di Difficoltà basato sulla distanza.

Mischia (4 m. o meno)	4
Vicina (10 m. o meno)	8
Media (50m. o meno)	12
Lunga (fino alla gittata dell'arma)	16
Estrema (oltre la gittata dell'arma)	16, +2 x ogni 100 m.

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 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 m. diventa 500-1000 m. quando si pilota un veicolo.

Attacchi ad Area

Gli Attacchi ad Area sono attacchi (esplosioni energetiche, shotgun, 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 GM (vedi Difficoltà basata 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
Shotgun (per Canna)	1m
Granata (per Dado di danni)	1m
Esplosivo (per Dado di danni)	1m
Lanciafiamme(per Dado di danni)	1m
Arma pesante(per Danni Iper-strutturali di danno)	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.

Tiro	Risultato
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 (questo è definito 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 descritto 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 Fu-

zion chiamata Divisore degli Attacchi Automatici. 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 GM, 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 GM deve determinarlo durante la creazione della sua ambientazione in base allo stile della stessa):

Stile della Campagna	Divisore
Quotidiano	1
Competente	1
Eroico	2
Incredibile	2
Leggendario	3
Superoistico	4

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 le spalle del tuo personaggio e che possa essere raggiunto senza incontrare ostacoli. Quando, invece, si usano delle Mappe esagonali standard, il personaggio può essere orientato verso uno qualunque dei 3 lati adiacenti all'esagono in qui sta.

Ecco Mario Rossi (ancora...)

Mario ha deciso di picchiare un teppista. Mario ha l'Abilità di *Corpo a Corpo* a 3 e i RIF a 7 (totale 10). Il suo avversario ha *Evitare (in Mischia)* 5 e RIF 5, per un totale di 10. Il teppista cerca di fare il furbo -schiva (-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 + Evitare +10), quindi Mario lo manca.

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 di Fuoco Automatico (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 m 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/yds di raggio per ogni punto di FOR, fino a FOR 7. Gli archi compositi 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
Difficoltà	8	12	16	20

Per evitare di essere colpiti da un Missile, devi superare il Valore di Difficoltà con una prova di Pilotare+REF+Variabile (Hero: 3d6, Interlock: 1d10) per almeno 1d6/2 round consecutivi. La difficoltà può essere

Il Totale dell'attacco PER è	Effetti Possibili
> della Razionalità del Bersaglio	Il bersaglio è impressionato; esita e agisce per ultimo nella Fase.
> della Razionalità del bersaglio di 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.
> della Razionalità del bersaglio di 20+	Il bersaglio è sconvolto; non può scegliere nessuna Azione nella prossima Fase, ed ha -5 alla Destrezza. Potrebbe fare quello che l'attaccante ordina.
> della Razionalità del Bersaglio di 30+	Il bersaglio è sottomesso; potrebbe arrendersi, scappare via, o svenire. La Destrezza del bersaglio scende a 0 e quasi sempre seguirà gli ordini dell'attaccante.

modificata dall'uso di contromisure, che aggiungono +2 alle prove di Pilotare. Se il personaggio supera la prova sarà salvo, altrimenti viene 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.

Eseguire un Attacco con la Personalità non richiede l'utilizzo di una Azione di combattimento, anche se qualche volta, l'utilizzo di una 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 GM (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 GM 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 GM dovrebbe usare gli Attacchi con la personalità per aumentare la drammaticità di una situazione o per rendere le cose più interessanti.

#di Dadi	Modificatore
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

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 scegli. Utilizzando il gioco **Champions: New Millennium** (anche lui utilizza il sistema di Fuzion) hai la possibilità di creare incredibili abilità paranaturali molto al di là di quelle disponibili ad un Uomo normale. Tanto per precisare. Ci sono molti Plug-ins di poteri disponibili nel World Wide Web, 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 da 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.

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:

- 1 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[4].
- 2 Verifica la Linea di Visione: Puoi attaccare qualsiasi cosa che si trovi posizionata di fronte a te, purché non ci sia qualche ostacolo in mezzo.
- 3 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.
- 4 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 [5]; altrimenti, salta alla PROSSIMA FASE [6].

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

- 6 Passa alla Prossima Fase: Ricomincia dal punto 1.

Modellare il Fuoco Automatico alle proprie esigenze

Vuoi avere quell'effetto spettacolare alla Chow-You-Fat (attori di film 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 di Fuoco Automatico, uno per gli eroi e l'altro per le comparse!

Quale Divisore di Fuoco Automatico 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 Giocatori (gli eroi) e i Nemici più importanti
- 1 per le comparse e la carne da macello.

Risoluzione del Combattimento

Così, hai colpito il bersaglio! Grande! Ma non è ancora finita: Ora devi determinare 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. Ognivolta 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 lo 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

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 Mortali, 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. È 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 oltre 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

Alcuni DS tipici

All'aperto	DL	DDI	DS	DI
Cespuglio (per m.)	-	-	5	-
Rocce (per m.)	28	-	30	-
Grosso albero, palo telefono	-	1	-	1
Lampione	-	1	-	2
Corazzatura Torretta	-	1	30	-
Strutture	DL	DDI	DS	DI
Vetro (per m.)	3	-	5	-
Steccato/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.)	-	1	-	1
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	DDI	DS	DI
Motocicletta	7	-	20-30	-
Jeep/Auto piccola	7	-	35-40	-
Auto media	10	-	45-80	-
Camion	10	-	100	-
Treno	-	3	-	2xCarr.
Elicottero piccolo	7	-	40	-
Jet privato	-	1	-	4
Piccolo Caccia	-	1	-	3-5
Cargo C-25	-	1	-	24
APC	-	1	-	5
Tank MBT	-	4	-	8
Minisub	-	1	-	6
Corrazzata	-	1	-	25
Incrociatore	-	3	-	50
Sottomarino	-	2	-	100
Portaerei	-	2	-	300

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 Punti Strutturali (PS) dell’oggetto. Si noti che non si possono Stordire oggetti inanimati e quindi gli oggetti verranno sem-

pre danneggiati sia dalle Ferite che dai Danni 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 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 Mark 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 di 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 DC per ogni punto di FOR inferiore alla forza minima. Esempio: zia Meg, FOR 2, cerca di colpire il nemico con una Ascia da Battaglia (FOR Minima: 5, DC6). 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 (1x2=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 10d6 di danni.

Danni Iperstrutturali e CD

A differenza delle CD, i Danni Iperstrutturali rappresentano valori interi anziché

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 -12, 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 ridotte a zero, questo sviene.

E riguardo gli altri attacchi?

In generale, le regole sul combattimento in mischia copre 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	Mod. 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
Attacchi Stritolanti (Tentacoli, Stritolamento col Corpo)	+1CD

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 strutturali. 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 quelli semirealistici del combattimento odierno fino alle gesta semidivine dei supereroi e dei personaggi degli anime. 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. È 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, fa-

chendolo 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 negli anime. È 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 gigante 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 quando 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 degli anime.

Per usare la scalabilità dei danni, 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 PS:

Nessun cambiamento

Danni Iperstrutturali contro veicoli enormemente grandi/resistenti resistenti a Danni 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 Danni Iperstrutturali vale 14 CD, e ogni Danno Iperstrutturale extra vale 1CD. Esempio: un robot gigante attacca un uomo con un'arma da 4 Danni Iperstrutturali. $13+4 = 7CD$

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 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 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. Infligge $18-13 = 5$ Danni Iperstrutturali

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.

Cose che hanno Danni Strutturali o Danni Iperstrutturali

Queste non hanno Ferite o STOR. In questi casi, ogni attacco contro esse viene considerato come se fosse fatto contro i DS o i DI della cosa.

Rendere inattive cose che hanno Danni Strutturali o Danni Iperstrutturali

Gli oggetti possono anch'essi essere resi non operativi. Di regola, quando un oggetto raggiunge $\frac{1}{2}$ dei suoi DS o DI, le sue caratteristiche (Velocità, MOV, ecc.) vengono ridotte di -2. Ad $\frac{1}{4}$ del totale, le sue caratteristiche vengono ridotte di -4

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 (o Letale). In aggiunta, anche parti del corpo affilate possono causare Danno come Ferite.

Il Danno sotto forma di Ferite viene sempre sottratte 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. Muerto. Dead

Quando il personaggio arriva a 0 Ferite, sta morendo. Se ha ancora STOR potrà muoversi, con una penalità di -6 (a discrezione del GM) a tutte le Caratteristiche Primarie. Il personaggio perderà inoltre una Ferita extra ogni round (4 Fasi) a causa dello trauma e della perdita di sangue. Quando le Ferite vanno sotto $-2 \times \text{COR}$, 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, questo 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 fare altre azioni. Esso rimarrà Tramortito per una Fase, tornerà ad essere "non Tramortito" nella Fase successiva.

Svenire

Quando i punti STOR del personaggio

sono ridotti a 0 o meno allora sverra 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 sottostante per determinare il tempo di recupero)

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 an-

che dolore e traumi, per ogni Ferita il personaggio perde anche un punto di STOR, fintantoché il personaggio non ha STOR a 0. (NOTA: in questi casi la DS del personaggio viene ignorata). D'altronde a volte un colpo che Stordisce può essere abbastanza forte che viene inflitto 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 GM 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 secon-

Tabella dei colpi localizzati

Tiro 3d6	Locaz. Colpita	Effetto Dopo Rid. Arm.	Mod.
3-4	testa	2x danno	-6
5	collo	1.5x danno	-6
6	mani/zampe anteriori*	½ danno	-4
7-8	braccia/zampe*	½ 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 posteriori*	0.5x danno	-4
17-18	piedi/zampe posteriori*	0.5x danno	-4

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

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

Distruggere cose che hanno Danni Strutturali o Danni Iperstrutturali

Gli oggetti possono anche essere distrutti. Di regola, quando un oggetto ha 0 DS, non è più funzionale. Tuttavia, un oggetto si considera *definitivamente* distrutto solo quando viene ridotto meno del doppio del suo totale in DS. Ad esempio, se un'auto ha 20 DS viene considerata irrimediabilmente distrutta quando il suo totale raggiunge -40 DS.

Recupero dallo stordimento

Valore dello Stordimento	0/-10	-11/-20	-21/-30	>30
Recupero dello Stordimento	Ogni Fase	Ogni Round	Ogni Minuto	Decide GM

do 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 sottostante:

Spinta dal 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 di quanto si viene scagliati via, 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 dal Colpo". L'esatta 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.

Stile dell'Ambientazione	metri
Quotidiana [Realistica]	Spinta a Terra
Competente [Elite, Semirealistica]	½
Eroica [Telefilm di azione]	1
Incredibile [Olimpionica, Film d'Azione]	2
Leggendaria[Grosso film d'azione]	3
Supereroica [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 usa 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 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 DE o perfino da attacchi mentali! L'Armatura riduce i danni proprio come qualsiasi altra difesa, e bloccherà sia i danni da Stordimento che le Ferite. Questa viene chiamata una Difesa da Ferite [DF].

La robustezza naturale del personaggio (ovvero la Difesa da Stordimento indicata sul foglio del personaggio) è la difesa successiva, ma fermerà solo Danno da Stordimento. Questa viene chiamata una Difesa da Stordimento [DS]. 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 DS 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 Ferite 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.

Mecha - Alcuni Concetti

Sebbene queste regole non trattino il processo reale di costruzione dei mecha (questo può variare da campagna a campagna) tutti i veicoli condividono gli stessi elementi di progettazione:

NA - (Nega Armatura): Le Armi NA considerano ogni armatura come se avesse la meta' delle sue DL.

Arma Intelligente: Queste armi guidate, o a ricerca, vengono considerate "intelligenti", e usano le stesse regole dei missili.

Esplosione: Un arma ad area d'effetto, con il raggio della zona di danno misurato in metri.

Accuratezza Difensiva: Gli scudi hanno un'accuratezza come le armi, solo che viene detta AD: olitamente è un valore negativo.

Collegate: Le armi collegate possono sparare in un'unica azione, con un singolo tiro. (Se usate la Localizzazione dei Colpi, ogni colpo colpisce una locazione diversa, determinata con un tiro diverso; le armi a Collegamento Incrociato colpiscono lo stesso punto.)

Armi Energetiche da Mischia (AEM): Le Armi Energetiche da Mischia considerano tutte le armature come se avessero 20 DL (o 4 DDI per le armi che infliggono DI) di protezione in meno.

Iper: Questo effetto è causato da torce ad energia e da altre AEM ad alta potenza. Per ogni punto col quale l'attaccante batte il difensore, il danno viene applicato in pieno nello stesso punto.

Incendiaria: L'Effetto Incendiario causa 1/2 del danno nella fase successiva, e 1/4 nelle due fasi oltre quella.

Livello di Contro Contro Misure Elettroniche (CCME): Le CCME rendono inoperativo tutti i tipi di CME con una base di 1 a 1. Una CCME di Livello 3 riduce una CME di livello 7 a Livello 4. Funziona automaticamente senza bisogno di alcuna prova d'abilità'.

Livello di Contro Misure Elettroniche (CME): superata una prova nell'abilità': Guerra Elettronica (contro il livello di sistemi CMEx2 + 3d6/1d10), le CME possono: 1) sottrarre un valore eguale al loro livello dalle prove di

Percezione degli avversari quando usano un Radar, oppure 2) sottrarre un 10% per livello dal raggio dei sensori avversari, oppure 3) sottrarre un valore pari al loro livello dal Valore d'Attacco di ogni missile o gruppo di missili. Le CME possono essere impostate per influire su un singolo bersaglio o su tutti i bersagli nel loro raggio d'azione.

Rampini: Queste armi possono Intrappolare e fare altri attacchi da Presa

ROF infinito: Alcune armi a energia possono sparare un raggio costante, funzionando come una spada ad energia a lunghezza infinita. Molto pericoloso.

Effetto Traumatico: Infligge Ferite e STOR in un attacco singolo, ma il danno da STOR ignora qualsiasi DL dell'armatura.

MAN (Manovrabilita'): Misura la risposta del mecha ai comandi dati dal pilota o operatore. La MAN viene sempre aggiunta ai RIF del pilota (o alla DES per le Armature Potenziate) ognivolta che si fa un'Azione o si tira per l'Iniziativa

Accumulazione: Si ricarica per il numero di Fasi indicate tra un colpo e l'altro.

Punti Deboli

Quasi ogni Mecha ha un punto debole da qualche parte, e in combattimento è possibile colpire quel punto debole. Quando un personaggio attacca con il suo Mecha, **se supera di 10 il VD del bersaglio, il suo attacco ignora ogni DL (o DDI) dell'armatura dell'avversario.** Nel caso di attacchi a ripetizione, solo quei colpi che superano la VD di 10 ignoreranno l'arma.

Integrità strutturale

Quando un colpo perfora l'armatura del Mecha, si tiri 1d10. Se il risultato supera il numero dei Danni Iperstrutturali frazionali che rimangono il mecha, o la parte che subisce i danni, viene distrutta.

Ad es., un colpo da 11DI supera l'armatura da 6DDI di un robot da battaglia di 5DI che vengono sottratti dal torso di 10DI. Dal momento che gli rimangono solo 5DI, se il tiro ottiene 6+, il mecha è distrutto.

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 SM = 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:** L'Arretrare Forzato viene incrementato di 1 per MS
- 3 Malfunzionamento dei Sensori:** -1 per la PA e -1 Percezione 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 SM in Pilotare
- 9 Blocco e chiusura dei motori:** AT 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, nessuna 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 ai prove per colpire, visto che deve essere sorretta con una mano. Se entrambe le braccia vengono distrutte, nessuna 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 ai 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

(Continua da pagina 63)

principale. Se la gamba viene distrutto, allora ogni sistema di movimento incluso nella gamba o su di essa montato (includere Ventole di Raffreddamento o Generatori di Cuscino d'aria) viene considerata distrutto. In questo caso, l'unità non può usare il sistema di movimento e non può camminare. Deve strisciare o trascinarsi nel terreno (1/4 MOV), anche se mentre 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 distrutto, allora ogni sistema di movimento incluso nella gamba o montato in esso (includere Ventole di Raffreddamento o Generatori di Cuscino d'aria) viene considerata distrutto. In questo caso, l'unità non può usare il sistema di movimento e non può camminare. Deve strisciare o trascinarsi nel terreno (1/4 MOV), anche se mentre 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 distrutta.
- 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 Cuscini 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! (Questa incremento del 10% è cumulativo)

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

Per gli amanti della matematica: Quanto è simile a Mekton Z?

Se siete curiosi su come, per dirne una, l'esempio 1 si converta con le tabelle di collisione di Mekton Z, si convertano prima i MOV di Fuzion in MA di Mekton ($30/5 = 6$ MA, o sei esagoni). Usando la regola di Mekton di 1 Danni Iperstrutturali per 2 Esagoni, ottengo un risultato di 3 Danni Iperstrutturali. Aggiungendo i 4 Danni Iperstrutturali extra per la classe di peso (30-49 T) ottengo 7 Danni Iperstrutturali anziché i 6 calcolati in Fuzion. Nell'esempio 2 il MOV viene convertito in 18 Esagoni ($90/5 = 18$), ottenendo così 9 Danni Iperstrutturali per il movimento e 5 per il peso, ottenendo 14 Danni Iperstrutturali contro i 15 calcolati in Fuzion. In generale, abbiamo visto che, mentre la conversione non corrisponde esattamente ai valori di MZ, uno o due Danni Iperstrutturali di differenza non dovrebbero essere critici.

Si ricordi che questi, dopotutto, sono robot immaginari: non esistono molti dati *reali* da cui prendere spunto!

Regola Importante

* Se si bloccano danni da STOR, si prenda sempre il valore più alto fra la Difesa Letale (DL) dell'armatura e la difesa da STOR del Personaggio.

* Se si bloccano Danni Mortali, si usi solo la più alta fra le Difese Letali (DL)

Altri tipi di difesa

Si possono avere anche Difesa da Energie (DE), Difese Mentali (DM), Difese Stregonesche (DS), o qualsiasi altro tipo, a seconda del tipo di gioco nel quale vi trovate e di quello che il GM permette.

Attacchi Nega-Armature (NA)

Alcuni tipi di attacco particolarmente duri o appuntiti sono eccezionalmente efficaci nel penetrare un'armatura. Questi attacchi NA riducono le DL dell'armatura sempre alla sua metà (ad esempio, da 10 a 5) quando vengono usati.

King Kong contro Bambi

Se volete risparmiarvi tanto dolore matematico, assumete che, in generale, se vi è un rapporto di peso di oltre 10 a 1 il più piccolo viene obliterato (a meno che non abbia superpoteri).

Regola opzionale: Guarigioni realistiche

Sebbene non sia così divertente (in fondo è un gioco), nella realtà ci vuole molto di più di pochi giorni per riprendersi da lesioni quasi mortali. In questo caso, una velocità di guarigione più realistica sarebbe quella di recuperare un numero di Ferite pari al REC una volta alla settimana anziché una volta al giorno. Nell'esempio a sinistra, il personaggio guarirebbe in tre settimane anziché tre giorni.



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: cadere, ammalarsi, affogare, essere colpiti da un fulmine. Questo genere di cose ricade sotto il paragrafo del Ambiente:

Effetti Ambientali Cumulativi: Traumi, Veleni/Droghe, Scottature, Malattie e Asfissamento

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 GM), 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 da parete	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 GM).

Una Droga o un Veleno non devono per

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

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 Cellula 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	Agiscono su
Sonniferi	STOR
Veleni	Ferite
Droghe Mentali	Razionalità

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 una CD 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 1 CD per ogni 50kg di peso.

Esempio 1: Una persona media che pesa 70kg cade per 30m (MOV 10). Subisce 3 CD, più 1 CD 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 1K 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 di danno ($30/10$), 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 di danno ($90/10=9$), 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, le collisioni 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 sommino i MOV di entrambi gli oggetti e i pesi di entrambi gli oggetti, e si gestisca 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, la si gestisca con le normali regole di collisione viste prima.
- Se è un tamponamento si sottragga il MOV dell'oggetto di fronte dalla velocità dell'oggetto che segue, e successivamente si seguano le regole di uno scontro frontale.

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

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

- Da Kilogrammi a tonnellate: si divida il peso per 1000, arrotondando per difetto, e poi lo si sommi alle tonnellate dell'altro oggetto.
- Da tonnellate a chilogrammi: si moltiplichi 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: 0,5 T. Lo somma al suo e ottiene 30.5 T. 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 ($60 \text{ MOV}/10=6\text{DI}$ più 3 Danni Iperstrutturali per il peso totale di 30.5 tonnellate, $30.5/10=3$)

L'automobile subisce 630 Ferite ($60 \text{ MOV}/3 =20 \text{ Ferite}$, più 610 Ferite per il peso totale ($30500/50$)).

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:

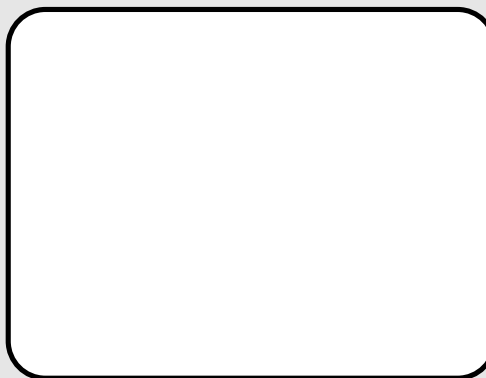
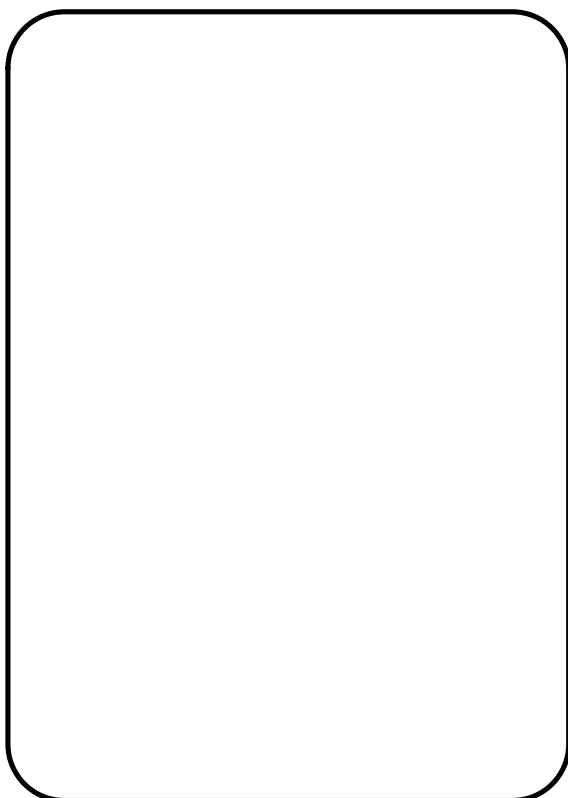
Riprendersi dallo Stordimento: Il personaggio recupererà punti STOR ad una velocità basata su a quanto sotto lo zero è

stato ridotto lo STOR (come precedentemente accennato a pg XXX)

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 GM.

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 Medicina o Pronto Soccorso può stabilizzare le ferite a qualsiasi punto tra 0 e $-2x\text{COR}$. 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 ($2x7$).



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 GM gli assegna 12 Punti, così divisi:

- 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.
- Per aver scoperto che il maestro ninja ha finto la propria morte, incastrandoo Mario e nascondendosi.
- Per essere sopravvissuto per raccontare la storia, anche con 20 cloni ninja alle calcagna
- 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 Corpo a Corpo da 3 a 4
- 3 per portare Acrobatica da 2 a 3

Totale: 12 Punti spesi

Migliorare un personaggio

Presto o tardi, vorrete migliorare le Abilità, le Caratteristiche o i Poteri del vostro personaggio. Il GM 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 GM, migliorare le proprie Caratteristiche (o i propri Poteri se disponibili nell'ambientazione).

Il GM 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
Il giocatore 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

Assegnando Punti:

Il GM 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 radiattivo 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 GM ha appena assegnato ad un personaggio una vagonata 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 GM lo permette).

- Migliorare una 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 GM. Esempio: portare i propri RIF da 5 a 6 costa 5 PO e l'approvazione del GM.
- Migliorare un Potere (se applicabile): 5 PO per ogni punto di miglioramento del potere e il permesso del GM. Esempio: migliorare il Colpo Energetico del tuo personaggio da CD3 a CD4 richiede 5 Punti Opzione e il permesso del GM.

È 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.