



**Superpoteri,
Poteri Mentali,
Arti Marziali**

All Rights Reserved

Hero Games

R.Talsorian Games

1997,1998,2000

Sommario

Superpoteri	3
Potrebbe trattarsi di Magia?	3
Effetti Speciali (SFX) in Fuzion	3
Descrizione	3
Gestire gli SFX	4
Progettare nuovi SFX	4
Da Champions 4a edizione a Fuzion e indietro	5
Convertire i Poteri di Fuzion in Hero	5
Quanti Punti per i Poteri?	5
Pochi Punti?	5
Non Trovi il Potere che vuoi?	5
Utilizzi Insoliti dei Poteri	5
Guida alla Costruzione dei Poteri	6
Costo in Vigore	6
Elenco dei Superpoteri	7
Poteri d'Attacco	7
Poteri Difensivi	8
Poteri di Movimento	10
Poteri di Modifica	11
Poteri di Dimensione	12
Sensi Potenziati	12
Gruppi di Sensi	12
Altri Poteri	14
Poteri Multipli	15
Esempi di Personaggi	15
Poteri Mentali	16
Elenco dei poteri Mentali	16
Tabella della Scansione Mentale	17
Uso dei Poteri Mentali	17
Uso degli "Attacchi Mentali"	17
Uso di tutti gli altri Poteri Mentali	17
Effetti dell'Illusione Mentale	18
Effetti del Controllo Mentale	18
Effetti della Telepatia	18
Effetti della Scansione Mentale	18
Arti Marziali	19
Quanto sono comuni le Arti `Marziali nella tua campagna?	19
Scegli una Scuola	19
Non riesci a trovare qualcosa di tuo gradimento?	20
Dragon Cosa?!?	20
Cosa posso ottenere con i miei punti?	20
Tabella delle Arti Marziali	21
Descrizione delle Tecniche	22
Indice	23

Traduzione Superpoteri: **Michele Bonelli di Salci**. Traduzione Poteri Mentali: **Manlio Calvi**.

Traduzione Arti Marziali: **Mario Tani**. Revisione: **Michele Bonelli di Salci**.

Impaginazione: **Massimiliano Lambertini**

All Rights Reserved Herogames/Talsorian, 1996,1997,1998,2000

Superpoteri

I Poteri sono abilità aldilà di quelle dei comuni mortali, come la capacità di volare o di sparare dardi di energia: quelli indicati in questo supplemento possono essere utilizzati per simulare i poteri di un supereroe, gli incantesimi di un mago o le abilità di un alieno.

Potrebbe trattarsi di Magia?

Beh, sì, potrebbe. Qualsiasi abilità sufficientemente avanzata può essere costruita come un effetto magico invece di un superpotere. Un Colpo d'Energia può essere definito come un colpo di laser oppure come una palla di fuoco magica, a seconda di come tu lo voglia chiamare. La bellezza del sistema Fuzion sta che esso definisce il potere esclusivamente in termini di gioco: sei tu a decidere come questo si è sviluppato e come appare, in sostanza i suoi Effetti Speciali.

Effetti Speciali (SFX) in Fuzion

Gli Effetti Speciali (SFX) sono molto importanti nelle avventure supereroiche: essi definiscono cosa e come si sia sviluppato un potere, e aiutano a distinguere un potere dall'altro.

Per esempio, tre diversi personaggi potrebbero tutti avere 12 dadi di Colpo di Energia, ma ognuno di loro potrebbe avere un diverso SFX: uno usa il fuoco, un altro usa l'elettricità e il terzo utilizza un attacco sonico. Ogni tipo di effetto speciale può ricevere ulteriori benefici o limitazioni aldilà della descrizione base del potere; quali saranno, verrà deciso dal RG. La maggior parte dei poteri conterrà la descrizione di alcuni effetti speciali pensati appositamente per loro.

Ognuna delle seguenti categorie è molto generica; all'interno di ogni categoria si trovano molti tipi di effetti speciali, legati tra loro ma diversi. L'unico limite è la tua immaginazione.

Descrizione

Biochimici: Questa categoria comprende acidi, veleni, tossine, malattie, droghe e altri prodotti chimici. Gli attacchi biochimici sono di natura insolita, come un Risucchio Biochimico, e spesso si manifestano come gas, che possono essere influenzati da forti venti o temperature estreme.

Calorifici: Qualsiasi cosa connessa con alte temperature, come le fiamme, il metallo riscaldato o il vetro

caldo. Il fuoco può appiccare incendi se applicato su materiali infiammabili, risultando a volte utile e a volte producendo danni eccessivi alla proprietà o mettendo in pericolo vite innocenti. I poteri calorifici sono di solito meno efficaci alle basse temperature.

Cinetici: Questa categoria comprende tutte le forze fisiche, come pugni, randelli, pietre, pezzi di ghiaccio, e qualsiasi cosa produca un danno solido al bersaglio (funziona contro la Difesa da Stordimento o Difesa Letale piuttosto che contro la Difesa da Energia o Difesa da Energia Letale). Può comprendere colpi di forza o attacchi telecinetici, qualora scegliesse di definirli in questo modo.

Dimensionali: Questa forza fondamentale alimenta indirettamente molti altri effetti, ma alcuni rari oggetti, persone o fenomeni vi attingono direttamente. Questi poteri sono visti di rado nella loro forma più pura, e sono differenti da qualsiasi altro potere.

Elettrici: Il tipico lampo elettrico, fulmine, schicchera, o scarica. Qualsiasi combinazione di amperaggio e voltaggio rientra in questa categoria che corrisponde al più tipico attacco contro Difesa da Energia. I poteri elettrici possono essere estremamente efficaci contro componenti elettroniche delicate, e meno potenti contro bersagli ben isolati.

Gelidi: Qualsiasi cosa legata al freddo estremo, inclusi colpi congelanti di materiale superfreddo, ghiaccio, o altri effetti simili. Gli attacchi gelidi funzionano contro le Difese contro Danno Fisico o Energia, a seconda di come tu decida di definire il potere. I poteri gelidi sono di solito meno efficaci quando usati in ambienti ad alta temperatura.

Luminosi: Questa categoria comprende radiazioni elettromagnetiche nello spettro visivo o quasi visivo, dall'infrarosso all'ultravioletto. Include laser, luci ad alta intensità ed effetti simili. I tipici fulminatori dei fumetti di supereroi ricadono in questa categoria. Gli attacchi luminosi sono di solito meno efficaci in ambienti molto polverosi o nebbiosi.

Magici: Un termine generico usato per descrivere forze misteriose manipolate per produrre un'ampia gamma di effetti. È importante notare come la magia possa essere usata per creare molti effetti speciali differenti: per esempio la magia potrebbe essere utilizzata per produrre un lampo di luce. Questo lampo dovrebbe essere considerato, in termini di effetti speciali, un attacco luminoso, non magico.

Magnetici: Comprende effetti magnetici e paramagnetici, ed è spesso legata a campi di forza e alla telecinesi.

Gli attacchi magnetici funzionano spesso contro le Difese da Danno Fisico piuttosto che contro quelle da Energia. I poteri magnetici sono spesso meno efficaci contro le sostanze non metalliche, e più potenti contro i materiali magnetici come il ferro.

Psionici: Questa categoria comprende i poteri psichici o il puro potere della mente. I poteri mentali sono di solito (ma non sempre) creati da psichici, e hanno effetti speciali psionici. Gli attacchi psichici di solito agiscono contro le Difese Mentali.

Radioattivi: Comprende radiazioni ionizzate come i raggi gamma, e radiazioni prodotte da materiali radioattivi, così come forme più bizzarre di radiazioni emenate dai tipici materiali che appaiono nei fumetti. Fondamentalmente, tutti i tipi di radiazioni elettromagnetiche ricadono in questa categoria. Gli attacchi radioattivi operano principalmente contro le Difese da Energia.

Sonici: Onde pressurizzate di tutte le varietà (inclusi gli infrasuoni e gli ultrasuoni) ricadono in questa categoria. Gli effetti di questa categoria non sono in grado di funzionare senza un mezzo di trasmissione, e pertanto non sono in grado di operare nel vuoto. Gli attacchi sonici sono di solito meno efficaci in ambienti con bassa pressione, e più efficaci in ambienti con alta pressione. Di solito gli attacchi sonici agiscono contro la Difesa da Stordimento o la Difesa Letale.

Gestire gli SFX

Gli effetti speciali possono e dovrebbero essere usati per rendere le avventure più drammatiche e a volte per aiutare i personaggi a superare le avversità. È un classico dei fumetti il momento in cui l'eroe riesce a distruggere il piano del malvagio adattando il suo colpo di energia alla frequenza esatta necessaria a disattivare il campo di forza, o adottando altre simili spiegazioni pseudo-scientifiche.

Gli effetti speciali permettono al personaggio di fare un po' più cose di quello che la descrizione base del potere suggerirebbe, e a volte possono limitare in qualche modo un potere.

Per esempio, gli effetti sonici non funzionano nel vuoto, ma il RG potrebbe permetterti di infliggere un po' di danno extra con un effetto sonico prodotto sott'acqua. Viene lasciato al giudizio del RG quanto gli SFX possano influenzare un potere. Il RG potrebbe chiedere al giocatore una prova di Abilità sul Potere per vedere se l'effetto speciale può essere utilizzato in maniera utile; questo tiro è spesso basato su Tecnica, ma anche altre CAR possono entrare in gioco. Se vuoi compiere una contesa di puro potere contro potere, puoi basare la prova di Potere sul numero di punti spesi nel potere invece che su di una Caratteristica.

Progettare nuovi SFX

La lista di SFX dati funziona da base per il RG che può espanderla a seconda delle necessità. Un nuovo personaggio inventato dal RG può possedere effetti speciali completamente diversi; il Potere Cosmico, per esempio, diverso da qualsiasi altro potere. Oppure categorie di effetti speciali già esistenti possono essere divise in due o più categorie.

Gli effetti magici, per esempio, sono molti, e possono essere facilmente divisi in due o più tipi differenti di magie. Il Supplemento dei Super Poteri di Fuzion è stato progettato per creare superpoteri semplificati che possono essere convertiti con facilità da e per il sistema HERO. Anche se non ha l'intenzione di possedere tutta la sofisticatezza del sistema padre, questo supplemento permette al Regista di Gioco e ai giocatori di creare facilmente dei superpoteri per le loro campagne con Fuzion.

Importante!: Questa è una lista di poteri, non l'intero sistema di costruzione di poteri di HERO. Tutti i poteri in questo Supplemento sono stati creati dividendo il loro costo nel sistema HERO per 5; abbiamo cercato di evitare le frazioni dovunque fosse possibile, ed è questa la motivazione per cui alcuni poteri, come il Colpo Esplosivo, hanno un costo di 3 punti per ogni 2 dadi di effetto. Non tutti i Poteri sono qui inclusi, e ai fini della semplificazione, abbiamo ignorato Vantaggi, Limitazioni e altre regole più specializzate.

La lista dei Poteri di questo supplemento è organizzata in base al tipo. Ogni potere è fatto rientrare in una categoria come attacco, difesa, movimento, ecc. Tutto ciò per rendere più facile l'individuazione del potere che ti interessa. All'interno di ogni gruppo i poteri sono organizzati alfabeticamente.

Da Champions 4a edizione a Fuzion e indietro

Per creare il tuo potere di Hero 4a edizione per FUZION, segui questa procedura: costruisci il potere come in Hero 4a edizione da pagina 51 a pagina 89 (fondamentalmente è quello che abbiamo fatto anche noi). Dividi il costo reale per 5 e tenta di evitare le frazioni nel costo finale; se ottieni una frazione, aumenta l'Efficacia del potere per ottenere un numero pari o arrotonda la frazione per eccesso (questa è una delle ragioni per cui incrementare i poteri costa 5 PP per 1 incremento, per mettersi in pari con i poteri di Hero 4a edizione).

Convertire i Poteri di Fuzion in Hero

Moltiplica il costo finale per 5, e poi aggiungi qualsiasi Vantaggio, Limitazione o altra regola per completarne la conversione.

Quanti Punti per i Poteri?

Di regola i Registri di Gioco dovrebbero sempre assegnare ai personaggi punti per i poteri separatamente. Ciò permette un maggiore controllo sul livello di potere della campagna e aiuta a focalizzare gli effetti che le abilità paranormali potrebbero avere sull'universo di gioco. Lo schema sottostante è un buon modo per determinare l'influenza dei poteri su di una campagna, dando delle linee guida per la loro frequenza e l'impatto sulla vita quotidiana.

Descrizione	Livello di Potere dell'Universo	Punti Potere
Inauditi	Quasi Realistico	5-10
Non Comuni	Il Paranormale è diffuso	10-20
Speciali	Gli Eroi sono rari	20-30
Comuni	Tipico Fumetto	30-40
Quotidiani	Società basata sui Poteri	40-50
Cosmici	Fuori Scala	60+

Pochi Punti?

Con il permesso del RG, puoi aggiungere Punti Opzione ai tuoi Punti Potere al cambio di 5 PO per 1 PP.

Non Trovi il Potere che vuoi?

Può essere che tu stia cercando nel posto sbagliato. Molti Poteri supereroici sono in realtà Caratteristiche superumane. Se vuoi veramente costruire un tizio con FOR 25, fatti dare dal tuo RG il permesso di scambiare alcuni dei tuoi Punti Potere (o Punti Opzione) in Punti Caratteristiche. I Punti Potere si scambiano con i PC al valore di 1 a 1; 5 PO invece valgono 1 PC.

Utilizzi Insoliti dei Poteri

Utilizzi insoliti dei Poteri in Fuzion possono essere determinati attraverso l'uso dell'abilità Usare Potere in combinazione con la Caratteristica più appropriata. I Poteri di Attacco e Movimento sono di solito combinati con le Caratteristiche RIF o AGI; i Poteri Difensivi, di Modifica o Sensoriali sono di solito in combinazione con INT, i poteri di Dimensione vanno con COS. Come sempre la Caratteristica più appropriata da usare (se è necessario compiere un tiro) verrà determinata dal RG.

Guida alla Costruzione dei Poteri

Diciamo che vogliamo creare Fuzionman, il signore della Forza Nucleare. Dobbiamo innanzitutto decidere quali saranno i suoi poteri. Scegliamo i seguenti:

Colpo Potenziato Nucleare (uguale alla forza di un cannone).

Scudo Potenziato Nucleare (è in grado di fermare qualsiasi cosa, fino ad una pistola pesante).

Velocità dell'Elettrone (permette a Fuzionman di volare veloce quanto un jet supersonico).

Vista Nucleare (Fuzionman può vedere attraverso quasi ogni tipo di materiale).

Ora costruiamo i poteri di Fuzionman.

Cominciamo dalla Lista dei Poteri.

Il **Colpo Potenziato Nucleare** è un Potere d'Attacco: la cosa più simile che troviamo è un Colpo di Energia. Decidiamo che un cannone equivale a CD 16. Al costo di 1 punto per 1 CD, significa che il suo Colpo Potenziato Nucleare costa 16 punti. La sua gittata è 10 volte il costo, ovvero 160 metri.

Lo **Scudo Potenziato** è un Potere Difensivo: decidiamo che assomiglia ad un Campo di Forza. Vediamo che una pistola può infliggere fino a 20 punti di danno, e abbiamo prima deciso che lo scudo di Fuzionman deve resistere perlomeno a questa quantità di danno. Per 1 punto per 5 punti di Resistenza, lo Scudo Potenziato costa 4 punti.

La **Velocità dell'Elettrone** è un Potere di Movimento. Decidiamo che il Volo Supersonico è il modo migliore per renderlo: se il nostro jet può volare a Mach 1, allora spendiamo 2 punti per acquistare la velocità di Mach 1. Inoltre, siccome le velocità supersoniche sono solo per il Movimento Non Offensivo, acquisteremo anche Volare a 10 metri per fase più 1 Moltiplicatore per il Movimento Non Offensivo. Il costo finale sarà di $4 + 2 + 1 = 7$ punti.

Infine, il **Senso Potenziato della Vista Nucleare** si traduce facilmente come la Vista a Raggi-X, con un costo base di 4 punti. I poteri di Fuzionman ci costeranno un totale di $16 + 4 + 7 + 4 = 31$ punti.

Questo è quanto per ciò che riguarda Fuzionman in Fuzion. Ma per HERO? Semplice: convertire questo valore in HERO ci costerà 5 volte tanto, facendo salire il totale a 155 punti (che potremo diminuire con varie Limitazioni e Cornici disponibili nel sistema HERO).

Costo in Vigore

Il Costo in VIG per i Poteri è di 1 VIG per due PP investiti nel potere per Fase. Il Costo in VIG viene calcolato dopo tutti i modificatori e prima di qualsiasi limitazione. Il Costo in VIG per la FOR è di 1 VIG per 2 punti di FOR usati.

Elenco dei Superpoteri

Poteri d'Attacco

Accecamento: Questo potere permette al personaggio di "accecare" i sensi dell'avversario, rendendoli inutilizzabili (come per il potere Oscurità). L'Accecamento è di solito efficace contro un solo senso; possono essere acquisiti ulteriori sensi e gruppi di sensi. L'Accecamento viene risolto come un normale Attacco a Distanza, ma ignora le normali difese (vedi Difesa da Accecamento).

Costo: Per ogni 2 fasi di accecamento per un singolo senso, 3 punti; Senso addizionale, +1 punto; Ulteriore Gruppo di sensi: +2 punti. Consuma VIG.

Attacco ad Area: È un Colpo di Energia che ha effetto su di un'area circolare. Gli Attacchi ad Area seguono tutte le normali regole per l'acquisizione dei Colpi di Energia, ma usano le regole per gli Attacchi ad Area (vedi Attacchi a Distanza).

Costo: Per ogni 1d6 di danno in 1 metro di raggio, 1 punto; Sottrai 4d6 dal totale finale. Consuma VIG.

Attacco a Distanza Letale: Permette al personaggio di compiere un Attacco Letale a distanza (vedi Attacchi a Distanza). Come un Colpo di Energia, gli effetti speciali di un Attacco Letale possono variare dal proiettile al raggio laser a qualsiasi cosa tu possa immaginare. Gli Attacchi Letali sono contrastati dal Valore di Difesa del bersaglio (vedi Danno). Questo Potere può essere definito anche come Attacco Corpo a Corpo Letale: in questo caso il personaggio scambia la gittata per un bonus al danno di 1 dado extra per ogni punto di Forza, fino ad un massimo uguale al doppio dei dadi originariamente concessi dal potere.

Costo: Per ogni 1d6 di danno, 1 punto; Sottrai 2d6 dal totale finale. Consuma VIG.

Colpo di Energia: Un personaggio con questo potere può compiere un Attacco Non Letale ad una distanza massima di 10 metri per ogni PP speso su questo potere (esempio: spendere 20 PP dà un Colpo di Energia con 200 metri di gittata). L'esatta natura dell'energia del colpo viene lasciata alla tua immaginazione. La natura di un attacco deve essere determinata quando il potere viene acquisito: può essere un fulmine, un colpo di fulminatore, un laser, sonico, energia magica, o qualsiasi altra cosa. Non deve neppure necessariamente essere in gra-

do di produrre danno Collaterale o Strutturale. I Colpi di Energia sono di solito resistiti dalla DifE (se questa Caratteristica opzionale viene impiegata), ma possono essere progettati per agire contro la DifS, a seconda del loro effetto speciale. Ancora una volta, tutto ciò deve essere determinato al momento dell'acquisizione del potere, e non può essere successivamente modificato. Il personaggio deve riuscire in un Attacco a Distanza per colpire.

Costo: Per ogni 1d6 di danno, 1 punto. Consuma 1 VIG per PP impiegato.

Colpisci Immateriali: Si tratta di un Colpo di Energia che può colpire bersagli immateriali (vedi Altri Poteri) così come i bersagli normali. Colpisci Immateriali segue tutte le normali regole per l'acquisizione di un Colpo di Energia.

Costo: Per ogni 1d6 di danno, 1 punto. Sottrai 2d6 dal totale finale. Consuma VIG.

Esplosione: Questo è un Colpo di Energia esplosivo. Le esplosioni sono più efficaci al centro, e divengono meno potenti mano a mano che si allontanano dall'origine. Quando viene determinato il danno di un'Esplosione, diminuisci di 1 dado la quantità di danno inflitta per ogni 2 metri di distanza dal bersaglio. Gli attacchi esplosivi seguono tutte le normali regole per l'acquisizione dei Colpi di Energia ma usano le Regole per gli Attacchi ad Area (vedi Attacchi a Distanza).

Costo: Per ogni 1d6 di danno, 1 punto. Sottrai 2d6 dal totale finale. Consuma VIG.

Intrappolare: Questo potere può essere usato per immobilizzare un avversario o creare una barriera. Questo effetto può essere prodotto da una ragnatela, blocchi di ghiaccio, la trasformazione della terra in fango, o qualsiasi cosa tu possa immaginare. Un personaggio intrappolato può usare la sua FOR o qualsiasi altro attacco privo di Focus per liberarsi dalla trappola.

Costo: Per ogni 1d6 DS, 1 punto; +4 DifS e DifE, +1 punto. +3 DifL e DifEL, +1 punto. Consuma VIG.

Oscurità: Con questo potere, il personaggio può creare una zona che è in grado di negare uno dei sensi (di solito la Vista Normale). Questa zona può essere centrata intorno al personaggio, o a distanza, come un Attacco. Un personaggio che non può percepi-

re il proprio avversario ha 1/2 AGI, 1/2 RIF in Corpo a Corpo, e 0 RIF con gli Attacchi a Distanza. Se il personaggio riesce un tiro di Individuare contro un Valore di Difficoltà (20 Hero, 15 Interlock), abbassa la sua penalità a -1 AGI e 1/2 RIF in tutte le situazioni.

Costo: Per ogni 2 metri di raggio del Campo di Oscurità per un senso, 2 punti; Per ogni ulteriore senso, 1 punto; Per ogni ulteriore Gruppo di Sensi, 2 punti; Per ogni metro di raggio addizionale, 1 punto. È un Potere Costante: rimane attivo fino a quando si hanno VIG da spendere su di esso.

Perfora Armatura (PA): Questo è un Colpo di Energia che oltrepassa qualsiasi difesa del bersaglio. Perfora Armatura segue tutte le normali regole per l'acquisizione dei Colpi di Energia. Quando un bersaglio viene ferito da un attacco PA, le sue difese sono dimezzate (vedi Danno).

Costo: Per ogni 1d6 di danno, 1 punto; Sottrai 3d6 dal totale finale. Consuma VIG.

Telecinesi (TC): Un personaggio con questo potere può manipolare gli oggetti e esercitare FOR a distanza. La FOR TC è un valore separato dalla FOR del personaggio, e viene definita quando viene acquistato questo potere. La TC può essere usata per colpire o stringere, ma non esiste un principio di azione/reazione legato a questo potere: un personaggio non può usare la sua TC per afferrare un personaggio volante ed essere trascinato via da esso, ad esempio. La TC può spostare gli oggetti ad una velocità uguale a quella a cui si muoverebbero, se fossero spostati da una persona di uguale FOR (1/4 del peso massimo trasportabile in base alla FOR).

Costo: Per ogni 2 FOR, 3 punti; Abilità di compiere delicate operazioni, +2 punti.

Trova Debolezze: Questo potere agisce in maniera simile ad un'abilità; è l'abilità di colpire i punti deboli nelle difese del bersaglio. Una prova riuscita di Trovare Debolezze (1 Azione) contro un Valore di Difficoltà (20 Hero, 15 Interlock), diminuirà automaticamente a metà le difese del bersaglio. Questo potere può essere usato più di una volta sullo stesso bersaglio, ma ogni prova dopo la prima incrementa il Valore di Difficoltà di +2. Se la prova di Trovare Debolezze viene fallita non si possono trovare debolezze sullo stesso bersaglio per tutta la durata della battaglia. Trova Debolezze viene normalmente acquistato per un singolo tipo di attacco. Non impiega nessuna Caratteristica quando viene effettuata una prova di abilità.

Costo: Valore base di 10, 2 punti; Per ogni +1 al Valore base, +1 punto; Utilizza Trova Debolezze su di un gruppo di attacchi correlati, +1 punto per ogni

gruppo; Impiegarlo su tutti i tuoi attacchi, +2 punti.

Poteri Difensivi

Nota: Qualsiasi potere che dia al tuo personaggio una Difesa Letale può essere anche definito come incremento della DifS del personaggio: questa scelta deve essere presa all'acquisto del potere. Se viene usata la Difesa contro Energia, allora Armatura, Campo di Forza e Muro di Forza concedono un ammontare di Difesa contro Energia Letale uguale alla Difesa Letale concessa. Se questi poteri sono definiti come donatori di Difesa contro Stordimento, essi concedono anche un ulteriore ammontare di Difesa contro Energia pari alla Difesa contro Stordimento conferita.

Ricorda: userai sempre il valore più alto tra la tua Difesa contro Stordimento o Difesa Letale (a seconda del tipo di danno fisico o da energia) in combattimento.

Armatura: Con questo potere, il personaggio possiede un tipo di difesa fisica innata contro gli attacchi Letali e da Stordimento: pelle spessa, armature di piastre, ecc. L'Armatura non deve essere "attivata": è sempre efficace (detta anche Potere Persistente).

Costo: Per ogni +2 di Difesa Letale, 1 punto. Non consuma VIG.

Campo di Forza: Questo potere crea un campo di energia intorno al personaggio in grado di assorbire il danno. Un Campo di Forza concede difesa contro il Danno Letale.

Costo: Per ogni 5 punti di Difesa Letale, 2 punti. Consuma VIG.

Deviare e Respingere Proiettili: Un personaggio con questo potere può parare (bloccare) gli attacchi a distanza in arrivo (vedi Combattimento a Distanza e Azioni). La parata viene effettuata seguendo le normali regole per il Bloccare; utilizzate l'AGI del personaggio più il livello di abilità con Deviare Proiettili che egli possiede. Per Respingere un attacco, bisogna prima riuscire a Bloccare, e poi effettuare un normale tiro per colpire contro il bersaglio.

Costo: Deviare Oggetto Lanciato, 1 punto; Deviare come sopra più Frecce e simili, 2 punti; Deviare come sopra più Proiettili e Granate, 3 punti; Deviare come sopra più Fasci di Energia, 4 punti; Respingere l'attacco contro l'assalitore, +4 punti; Respingere l'attacco contro un qualsiasi bersaglio, +6 punti. Non consuma VIG.

Difesa da Accecamento (DifA): Questo potere diminuisce gli effetti degli attacchi da Accecamento. Ogni punto di Difesa da Accecamento diminuisce di 1 Round la durata di un Accecamento riuscito.

La Difesa da

Costo: Abilità di viaggiare a 1 Anno Luce (AL) per anno, 2 punti; Per viaggiare a 8 AL all'anno (circa due a stagione), 3 punti; Per viaggiare 32 AL l'anno (circa uno a settimana), 4 punti; Per viaggiare 1000 AL all'anno (circa 3 AL al giorno), 6 punti. Non consuma VIG.

Difesa da attacchi Mentali (DifM): I personaggi che sono resistenti ai Poteri Mentali possiedono questo potere. Un personaggio con Difesa da Attacchi Mentali può resistere agli effetti degli Attacchi di Volontà, Illusioni Mentali, Controllo Mentale, Scansione Mentale e Telepatia. Vedi il Supplemento dei Poteri Mentali per maggiori informazioni.

Costo: Per ogni 5 punti di DifM, 1 punto. Non consuma VIG.

Difesa da Attacchi di Modifica (DifAM): Un personaggio con questo potere è particolarmente resistente agli attacchi di Risucchio, Trasferimento e Trasformazione. Sottrai il totale della Difesa contro Attacchi di Modifica dal potere in questione prima di dividere il Tiro d'Attacco.

Costo: Per ogni 5 punti di Difesa contro Attacchi di Modifica, 1 punto. Non consuma VIG.

Invisibilità: Questo potere può essere utilizzato per rendersi invisibile ad un senso (di solito la vista normale). I personaggi invisibili creano un effetto "distorsione" intorno a sé. I personaggi invisibili ma "distorti" possono essere individuati dal senso su cui agiscono ad una distanza di 2 metri o meno. In combattimento, l'Invisibilità spesso rende i personaggi più difficili da colpire. Se un avversario non riesce un tiro di Individuare, allora dimezza i suoi RIF e abilità di Combattere a Corpo a Corpo, e ha 0 RIF e 0 alle sue abilità di Combattere a Distanza. Se l'avversario riesce un tiro di Individuare non di mira, ha solo 1/2 RIF e abilità di Combattere Corpo a Corpo e a Distanza. Se il personaggio Invisibile sta compiendo un attacco visibile, il difensore riceve solo una penalità di -1 ai RIF anche a Distanza.

Costo: Per essere invisibili ad un senso, 4 punti; Per ogni ulteriore senso, +1 punto; Per ogni ulteriore Gruppo di Sensi, +2 punti; Per l'effetto Anti-Distorsione, +2 punti. Consuma 1 VIG per Fase.

Mancanza di Debolezze: È molto più difficile individuare una debolezza con Trova Debolezze su di un personaggio con questo potere. Ogni punto di Mancanza di Debolezze si somma al Valore di Difficoltà della prova di Trovare Debolezze.

Costo: Per incrementare di 5 il Valore di Difficoltà della prova di Trovare Debolezze, 1 punto. Non consu-

ma VIG.

Muro di Forza: L'abilità di proiettare una barriera di energia a distanza. Questa barriera funziona come un muro e possiede DS. Un Muro di Forza può o meno avere Difesa da Stordimento, una Difesa Letale, o disporsi su di un'area più grande. I Muri di Forza bloccano il danno come i normali muri, ma se i DS del Muro di Forza vengono ridotti a zero o meno, il muro viene distrutto e deve essere riattivato. Un Muro di Forza può essere impiegato anche per sostenere un peso uguale in FOR al numero di Punti Potere investiti nell'acquisto di DS e Difese.

Esempio: un Muro di Forza da 3 punti può essere impiegato per sostenere 100 kg (si suppone una campagna di livello Incredibile).

Costo: Per ogni 1d6 DS in un muro largo 2 metri, 1 punto; Ogni +4 DifS e DifE, +1 punto; Ogni +3 DifL DifEL, +1 punto; Ogni 4 metri di larghezza, +1 punto. Consuma VIG ogni Fase.

Resistenza alla Spinta del Colpo: Un personaggio con questo potere diminuisce l'effetto della Spinta del Colpo. Ogni punto di resistenza diminuisce di 5 metri la Spinta del Colpo prodotta da qualsiasi attacco.

Costo della Resistenza alla Spinta del Colpo: Per ogni 5 metri di riduzione della Spinta, 1 punto. Non consuma VIG.

Costo della Resistenza alla Spinta a Terra: Per ogni 5 metri di riduzione della Spinta, 1 punto. Non consuma VIG.

Senso del Pericolo: Questo potere concede al personaggio un "sesto senso" riguardo ai pericoli. Al suo livello più basilare, il Senso del Pericolo impedirà che il personaggio venga sorpreso in combattimento, mentre ai livelli più elevati, il Senso del Pericolo può avvertire il personaggio di qualsiasi minaccia contro la sua persona, o addirittura al mondo intero. Di norma, il Senso del Pericolo dà al personaggio la "sensazione" di essere in pericolo. Se l'eroe reagisce, gli viene permesso di usare la sua piena AGI + Abilità: egli può anche cercare di trovare un riparo da una trappola, ecc. Se il personaggio riesce la prova con uno scarto di 12 o più, egli apprende anche la posizione e la vera natura del pericolo. Le prove di Senso del Pericolo vengono effettuate automaticamente, sotto richiesta del RG. Il personaggio deve riuscire una prova di Senso del Pericolo contro Valore di Difficoltà (Hero 20, Interlock 15).

Costo: Valore base di 10, 2 punti; Per ogni punto ulteriore, +1 punto; Per far funzionare il potere fuori combattimento, contro attacchi che può normalmente percepire, +1 punto; Per permettere al po-

tere di funzionare contro ogni attacco, +1 punto. Senso del Pericolo nell'area circostante, +1 punto; Senso del Pericolo su di un'area generica, +1 punto; Senso del Pericolo ovunque, +1 punto. Non consuma VIG.

Supporto Vitale: Questo potere permette al personaggio di agire anche in ambienti ostili senza subire danni.

Costo del Supporto Vitale: Respirare in ambienti insoliti (sott'acqua, metano, ecc.): 1 punto per ambiente. Respirazione interna: 2 punti. Non ha bisogno di mangiare, espellere rifiuti o dormire: 1 punto. Protezione Ambientale: 1 punto ognuna (Vuoto/Alta Pressione, Alte Radiazioni, Calore/Freddo Intenso). Immunità: 1 punto ognuna (Mallattie, Invecchiamento). Non consuma VIG.

Poteri di Movimento

Sono quei poteri che aiutano il personaggio a spostarsi da un luogo ad un altro. Tutti i personaggi iniziano con Corsa, Scatto, Nuotare e Salto in Corsa: vedi le Caratteristiche in Total Fuzion per i dettagli. Questi poteri di movimento possono aumentare questi valori di base, o aggiungere nuovi metodi di spostamento.

Esistono due tipi di movimento: Corsa (o Movimento Offensivo), e Scatto (o Movimento Non Offensivo). La prima comprende scarti, tuffi e guardarsi dagli attacchi nemici: di solito è uguale a due volte la Caratteristica MOV in metri. Un personaggio non riceve penalità all'AGI o ai RIF quando corre.

Un personaggio può muoversi il più in fretta possibile con lo Scatto (o Movimento Non Offensivo). Ciò comporta il vantaggio di aumentare la velocità di corsa del personaggio, ma ne dimezza l'AGI e i livelli di Abilità e riduce a 0 i RIF. La velocità base di Scatto viene calcolata alla creazione del personaggio, ed è di solito 3 volte il punteggio di MOV in metri.

Un personaggio può incrementare la sua velocità fuori combattimento acquistando Moltiplicatori del Movimento Non Offensivo (MMNO). Ogni MMNO costa 1 punto e raddoppia il Movimento Non Offensivo di un particolare tipo di metodo di trasporto.

Esempio: Velocista ha MOV 20, che gli dà uno Scatto (Movimento Non Offensivo) di 60 (o tre volte il suo MOV). Decide di acquistare due livelli di Moltiplicatore del Movimento Non Offensivo per il suo Scatto: il suo Movimento Non Offensivo sale prima a 120 (60 x 2), e poi a 240 (120 x 2).

Arrampicarsi: Questo potere permette al personaggio di attaccarsi ai muri e alle superfici lisce e di muoversi su di esse come se si trattasse di terreno piatto. Il personaggio può muoversi lungo la superficie al suo normale movimento di Corsa.

Costo: 2 punti. Non consuma VIG.

Corsa: Un personaggio con questo potere può correre più veloce del normale. Non si somma direttamente alla Caratteristica MOV del personaggio: la Corsa incrementa le caratteristiche derivate Corsa e Scatto del personaggio.

Costo: Per ogni 5 metri di Corsa extra e +7,5 metri di Scatto extra, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Consuma 1 VIG per ogni 10 metri di spostamento.

Dondolarsi: Un personaggio con questo potere può spostarsi su grandi distanza facendo uso di una "corda". Il personaggio può anche spostarsi fino a determinati posti attaccandoci una "corda". Per usare questo potere, il personaggio deve essere in grado di attaccare la sua "corda" ad un alto edificio, alberi, rupi o cose simili. Il Dondolarsi parte da MOV 0.

Costo: Per ogni 10 metri di Movimento Dondolante, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Non consuma VIG.

Nuotare: Questo potere permette al personaggio di nuotare più velocemente del normale. Non si somma direttamente alla caratteristica MOV del personaggio, ma incrementa la sua caratteristica derivata Nuotare.

Costo: Per ogni 10 metri di Movimento Natatorio, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Consuma 1 VIG per ogni 10 metri di spostamento.

Planare: Un personaggio con questo potere può planare attraverso l'aria. Un personaggio che plana ha un po' di controllo sul proprio movimento, ma non lo stesso controllo totale che concede Volare. Un personaggio che plana deve perdere 2 metri di altitudine per Fase per mantenere la sua Velocità di Planaggio orizzontale. Guadagnare altitudine è soggetto al controllo del RG; farlo sfruttando le correnti ascensionali è di solito un'operazione facile ma lenta. Il Movimento Planante non è derivato dal punteggio di MOV e comincia da 0. Un personaggio può effettuare uno Scatto a 1,5 volte il suo Movimento Planante.

Costo: Per ogni 10 metri di Movimento Planante, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Non consuma VIG.

Scavare: Scavare permette al personaggio di muoversi attraverso la terra creando passaggi più o meno delle proprie dimensioni. Il passaggio viene normalmente lasciato aperto alle spalle del personaggio, e il chiuderlo è un'opzione, indicata sotto. Lo Scavare parte da MOV 0. Questa distanza può essere incre-

mentata acquistando Moltiplicatori del Movimento Non Offensivo.

Costo: Per ogni 2 metri di Scavare attraverso DS 1, +1 punto; Per ogni 2 DS, +1 punto; Riempire il passaggio lasciato alle spalle, +2 punti. Consuma 1 VIG per ogni 10 metri di spostamento.

Supersalto: Questo potere aumenta la capacità naturale di saltare del personaggio.

Costo: Per ogni 10 metri di Salto extra, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Consuma 1 VIG per ogni 10 metri saltati.

Teletrasporto: Un personaggio con questo potere può spostarsi da un punto ad un altro senza dover coprire fisicamente la distanza intermedia. Può spendere una Fase extra per teletrasportarsi a 2 volte la propria distanza base; questa distanza può essere incrementata acquistando Moltiplicatori del Movimento Non Offensivo. Egli può anche incrementare l'ammontare di massa che può portare con sé.

Costo: Per ogni 5 metri di Teletrasporto, 1 punto; per raddoppiare la Distanza coperta (richiede una Fase extra), +1 punto; per raddoppiare la Massa trasportata (richiede una Fase extra), +1 punto; per ogni 5 luoghi memorizzati, +1 punto; per ogni locazione fluttuante (una locazione che può essere cambiata impiegando almeno 1 Round per memorizzare la nuova locazione), +1 punto.

Viaggio Più Veloce della Luce (PVL): Questo potere di movimento permette al personaggio di viaggiare più veloce della luce nello spazio, ma non nell'atmosfera o sulla superficie di un pianeta. Il potere di Supporto Vitale è molto utile per chi possiede questo potere.

Costo: Abilità di viaggiare a 1 Anno Luce (AL) per anno, 2 punti; Per viaggiare a 8 AL all'anno (circa due a stagione), 3 punti; Per viaggiare 32 AL l'anno (circa uno a settimana), 4 punti; Per viaggiare 1000 AL all'anno (circa 3 AL al giorno), 6 punti. Non consuma VIG.

Volare: Con questo potere il personaggio può spostarsi attraverso l'aria. Con Volare, il personaggio può stazionare a mezz'aria, guadagnare altitudine, ecc. Il Movimento in Volo non è derivato dal MOV del personaggio e inizia da 0. Un personaggio può effettuare uno Scatto a 1,5 volte il suo Movimento in Volo.

Costo: Per ogni 5 metri di Movimento in Volo, +1 punto; Per ogni 2 MMNO, +1 punto. Il volare consuma 1 VIG per ogni 10 metri di spostamento.

Volo Supersonico: Questo potere permette al personaggio di volare (in Movimento Non Offensivo) alla

velocità del suono (più di 1125 km orari). L'accelerazione è di 300 km orari per fase.

Costo: Per ogni Mach, fino a Mach 4 (in atmosfera) o Mach 10 (nello spazio), 2 punti. Consuma 1 VIG per ogni 100 km di Volo.

Poteri di Modifica

La Modifica di una Caratteristica o di un Potere viene effettuata in multipli di 5; dovete totalizzare almeno 5 punti con i vostri dadi, per ottenere un effetto. La Caratteristica che viene colpita dal Potere di Modifica deve essere scelta al momento dell'acquisto del potere.

Esempio: Risucchio colpisce Forzuto con il suo stupefacente potere di Risucchio FOR; Risucchio tira 5d6 e ottiene un totale di 17. $17/5$ è 3 con qualche frazione. Risucchio toglie la frazione e Forzuto perde 3 punti di FOR.

I Punti Potere o Caratteristica guadagnati o perduti grazie ad un Potere di Modifica vengono recuperati al ritmo di 1 Punto Potere o Caratteristica al round. Questo ritmo può essere modificato secondo la Tabella Temporale (vedi Total Fuzion pag. 33) al costo di 1 Punto Potere per livello. Così, avere un Risucchio che permette di recuperare 1 punto all'ora, sarebbe 4 passi sulla Tabella Temporale, per un totale di 4 punti per dado.

Assorbimento: L'abilità di assorbire parte di un attacco ed incrementare i propri poteri. Non funziona come una difesa. Per determinare il potere di un attacco, conta il numero dei dadi tirati. Per determinare la soglia di Assorbimento per quel round, tira il numero di dadi indicati. L'Assorbimento svanisce al ritmo di 1 livello per Round. L'Assorbimento deve essere progettato come funzionante contro o Attacchi Fisici (Stordimento e Letali) o Attacchi ad Energia (Normali e Letali) al momento dell'acquisto del potere. Inoltre, l'Assorbimento dovrebbe essere limitato dall'effetto speciale. In generale, le persone che assorbono energia da tutte le fonti o da tutti gli attacchi fisici dovrebbero essere rare. Sono molto più comuni le persone che possono assorbire energia da un solo effetto speciale. Questa sarebbe una Limitazione del Potere, a seconda della frequenza dell'effetto speciale in questione nella campagna. Assorbire da un Effetto Speciale Comune sarebbe una Limitazione da -1. Assorbire da un Effetto Speciale Non Comune da -2. Assorbire da un Effetto Speciale Molto Raro da -4.

Esempio: Meteora vuole acquisire Assorbimento limitatamente agli attacchi Calorifici. Questi sono un tipo di attacco abbastanza comune nell'universo supereroico di Meteora e così riceve una Limitazione da -1. Se avesse voluto assorbire degli attacchi Biochimici, Non Comuni, avrebbe ricevuto una Limitazione di -2. Se avesse voluto assorbire attacchi di Energia Dimensionale, avrebbe ricevuto

una Limitazione di -4, in quanto questo potere è molto raro.

Costo: Per ogni 1d6 di soglia di Assorbimento, 1 punto. Non consuma VIG.

Potenziamento: L'abilità di incrementare temporaneamente un proprio (o quello di un altro) Potere o Caratteristica. Se il Potenziamento incrementa la Caratteristica al di sopra del suo valore iniziale, il Potenziamento addizionale svanisce al ritmo di 1 punto per Round. Il Potenziamento che riporta la Caratteristica al suo normale livello non svanisce. Il massimo numero di punti che possono essere aggiunti attraverso un Potenziamento è uguale al valore più alto che si può ottenere lanciando i dadi.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 2 punti. Costa 1 VIG per punto.

Potenziamento a Distanza: L'abilità di incrementare temporaneamente una propria (o di qualcuno altro) Caratteristica o Potere. A differenza del normale Potenziamento, è utilizzabile a distanza.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 3 punti. Consuma VIG.

Risucchio: L'abilità di abbassare temporaneamente una Caratteristica o Potere di un bersaglio. Gli effetti di Risucchio svaniscono alla velocità di 1 livello per Round.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 2 punti. Costa 1 VIG per punto.

Risucchio a Distanza: L'abilità di abbassare temporaneamente una Caratteristica o Potere di un bersaglio: a differenza del normale Risucchio è utilizzabile a distanza.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 3 punti. Consuma VIG.

Trasferimento: L'abilità di abbassare temporaneamente una delle Caratteristiche o Poteri del bersaglio, e di trasferirli alle proprie Caratteristiche o Poteri. La Caratteristica o Potere abbassata non deve necessariamente essere la stessa Caratteristica o Potere incrementato. Il Trasferimento svanisce al ritmo di 1 livello per Round.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 3 punti. Costa 1 VIG per punto.

Trasferimento a Distanza: L'abilità di abbassare temporaneamente una Caratteristica o Potere di un bersaglio, e di trasferirla alle proprie Caratteristiche o Poteri. La Caratteristica o Potere abbassata non deve necessariamente essere la stessa Caratteristica o Potere potenziato. A differenza del normale Trasferimento, questo potere è utilizzabile a distanza.

Costo: Per ogni 2d6 di Efficacia, 9 punti. Consuma VIG.

Poteri di Dimensione

Crescita: L'abilità di diventare più grande. In generale, Crescita raddoppia l'altezza, la larghezza e il peso per ogni punto investito (questa è una formula semplificata rispetto al regolamento del sistema HERO). I personaggi Accresciuti dovrebbero essere più facili da individuare. Così quando delle persone compiono delle prove di Individuare per individuare un personaggio accresciuto, ricevono un bonus di +2 al VA per ogni 3 punti di Crescita del personaggio.

Esempio: Meteora sta cercando Gigante, l'Uomo che Cresce. Gigante ha 8 punti di Crescita, che lo rendono abbastanza alto. Meteora riceve un bonus di +4 al proprio VA quando compie la propria prova di Individuare.

Costo: +1 alla FOR, x2 Massa, -1 metro Spinta del Colpo, +1 COR, +1 STOR, per ogni PP speso; Ogni 3 punti di Crescita danno anche -2 AGI ai fini del combattimento, x2 Altezza e Larghezza, x2 Allungo. Consuma 1 VIG per punto usato.

Rimpicciolimento: L'abilità di divenire più piccoli conferisce diversi vantaggi (le regole di Fuzion sono basate su quelle più complesse del sistema HERO: utilizzate se volete la tabella a pag. 84 di quel manuale ma tenete conto che il ritmo di rimpicciolimento in Fuzion è stato raddoppiato).

Costo: 1/4 dell'Altezza e Larghezza e 1/16 della Massa, +2 AGI ai fini del combattimento, -2 a tutti i tiri di Individuare contro il personaggio, +6 metri di Spinta del Colpo, quando si è attaccati, per ogni 2 PP spesi. Consuma VIG.

Sensi Potenziati

Questi poteri danno al personaggio l'abilità di percepire cose al di là dei normali sensi umani. Un personaggio può acquistare diversi Sensi Potenziati per riflettere un'ampia gamma di abilità. Per facilità di consultazione, tutti i sensi sono stati raggruppati nei Gruppi di Sensi. Questi gruppi possono avere efficacia anche su altri poteri, come Oscurità o Accecamento.

Gruppi di Sensi

Mentale: Consapevolezza Mentale

Olfatto e Gusto: Olfatto Normale, Olfatto Discriminatorio, Olfatto da Segugio, Gusto Normale, Gusto Discriminatorio

Onde Radio: Ascolto e Trasmissione di Onde Radio, Ascolte e Trasmissione Radio ad Alte Frequenze, Sonar

Sensi Insoliti: Consapevolezza Spaziale, Vista ai Raggi-X, Chiaroveggenza

Udito: Udito Normale, Udito Ultrasonico, Sonar

Vista: Vista Normale, Vista Infrarossa, Vista Ultravioletto

letta

Il costo dei Sensi Potenziati è indicato a seguire. I Sensi Potenziati non consumano VIG.

Ascolto e Trasmissione di Onde Radio: Il personaggio può udire e trasmettere lungo le bande di frequenza AM, FM e della polizia.

Costo: 1 punto.

Ascolto e Trasmissione Radio ad Alte Frequenze: Il personaggio può udire e trasmettere lungo le bande di comunicazione radio e televisive.

Costo: 2 punti.

Chiaroveggenza: Questo potere permette ad un senso del personaggio (di solito la vista) di operare a distanza. Di solito funziona come se il personaggio si trovasse distante dalla sua posizione attuale. La massima distanza a cui il personaggio può proiettare i suoi sensi equivale ai PP spesi sul potere moltiplicato 50 metri.

Costo: Tiro Individuare con un senso, 4 punti; Per senso extra, +1 punto; Per ulteriore Gruppo di Sensi, +2 punti; Vedere il futuro, +4 punti; Vedere il passato, +4 punti; Vedere in altre dimensioni, +4 punti; Doppio Raggio, +1 punto. Consuma VIG.

Consapevolezza Mentale: Il personaggio può avvertire l'impiego di Poteri Mentali. Un personaggio con questo senso può "vedere" sia l'utilizzatore che il bersaglio di un Attacco Mentale impiegato nella visuale del personaggio.

Costo: 1 punto.

Consapevolezza Spaziale: Il personaggio può percepire i suoi dintorni senza dover essere in contatto con essi. Un personaggio con questo senso può operare

nell'oscurità totale o da accecato, ma non è grado di individuare i dettagli. La Consapevolezza Spaziale è un senso di mira.

Costo: 5 punti.

Distanza: Permette al personaggio di utilizzare un senso non a distanza, a distanza. Per esempio, un personaggio che acquista questo vantaggio per il suo gusto, sarebbe capace di gustare le cose a distanza.

Costo: 1 punto.

Olfatto da Segugio: Il personaggio può rintracciare qualcuno o qualcosa con l'olfatto riuscendo una prova di Individuare.

Costo: 2 punti.

Percezione Potenziata: +3 ad un senso per 1 punto; +2 a tutti i sensi per 1 punto.

Senso a 360 Gradi: Il personaggio può compiere una prova di Individuare verso un qualsiasi punto circostante: ciò rende molto più difficile sorprendere il personaggio.

Costo: Un Gruppo di Sensi, 3 punti; Per tutti i Sensi, 5 punti.

Senso Discriminatorio: Il personaggio può compiere prove di Individuare per identificare e analizzare un oggetto con un determinato senso.

Costo: 1 punto.

Senso di Mira: Il personaggio può usare un senso non di mira (come l'olfatto o l'udito), come un senso di mira per individuare i bersagli in combattimento. Il senso di mira può essere acquistato insieme a qualunque senso normale o speciale.

Costo: 4 punti.

Senso Radar: Il personaggio emette onde radio che rimbalzano contro gli oggetti vicini e tornano a lui, permettendo così al personaggio di percepire gli oggetti vicini, in modo da compensare alla normale cecità. Il personaggio non può però “vedere” i dettagli, come la carta stampata o i colori, e i “suoni” ad alta frequenza possono essere intercettati da chiunque abbia un Ascolto e Trasmissione Radio ad Alte Frequenze. Il Radar è un senso di mira.

Costo: 3 punti.

Sonar Attivo: Il personaggio emette un suono ad alta frequenza che rimbalza contro gli oggetti vicini e gli ritorna. Permette al personaggio di percepire gli oggetti vicini e di compensare alla cecità naturale. Il personaggio non può individuare i dettagli, come la stampa su carta o i colori, e i suoni ad alta frequenza possono essere uditi da chiunque possieda un Udito Ultrasonico. Il Sonar Attivo è un senso di mira.

Costo: 3 punti.

Udito Ultrasonico: Il personaggio può udire suoni a frequenze molto alte o molto basse.

Costo: 1 punto.

Vedere al Buio: Il personaggio può vedere nell'oscurità totale come se fosse alla luce del giorno.

Costo: 2 punti.

Vista Infrarossa: Il personaggio può vedere tracce e scie di calore. Il personale può compiere normali prove di Individuare di notte, ma può percepire solo i contorni di persone e oggetti. Gli oggetti freddi possono risultare molto scuri, mentre quelli caldi possono accecare.

Costo: 1 punto.

Vista Microscopica: Il personaggio può vedere gli oggetti vicini ad un ingrandimento di 10x. Questo potere può essere riacquistato: la seconda volta permette un ingrandimento di 100x, la terza di 1000x.

Costo: 1 punto per livello.

Vista ai Raggi-X Il personaggio può compiere normali prove di Individuare, guardando attraverso la maggior parte dei materiali. Il giocatore deve scegliere una sostanza abbastanza comune contro la quale la sua Vista ai Raggi-X è inefficace.

Costo: 4 punti.

Vista Ultravioletta: Il personaggio vede di notte così come se fosse giorno (non riceve penalità per l'oscurità). Si assume che ci sia un po' di luce UV che proviene dalle stelle. Se non c'è luce UV (come per il potere Oscurità), allora il personaggio non

riceve benefici.

Costo: 1 punto.

Altri Poteri

Questa categoria generica è per quei poteri che non rientrano in nessun'altra categoria.

Allungarsi: Un personaggio con questo potere può allungare una qualsiasi parte del suo corpo, attaccare a distanza (2 metri per punto speso) e afferrare cose che si trovano distanti.

Costo: Ogni 2 metri di allungamento (4 metri fuori combattimento), 1 punto. Consuma 1 VIG per punto usato.

Arti Extra: Un personaggio con questo potere ha uno o più arti extra. Questi arti possono essere ulteriori braccia, una coda prensile, o qualsiasi altra cosa. Gli Arti Extra non hanno effetti sul combattimento, ma possono avere altri utilizzi nel gioco.

Costo: 1 punto per una qualsiasi quantità di arti extra. Non consuma VIG.

Cambiamento Istantaneo: Un personaggio con questo potere può cambiare istantaneamente da un'iden-

tità ad un'altra.

Costo: Per indossare il proprio costume da supereroe, 1 punto; Per cambiare qualsiasi set di abiti, 2 punti. Non consuma VIG.

Immaterialità: Permette al personaggio di divenire privo di sostanza e di camminare attraverso i muri e ignorare gli attacchi. Un personaggio che acquista questo potere deve scegliere degli effetti speciali di un tipo ragionevolmente comune, che avranno effetto su di lui quando è immateriale. Gli Attacchi Mentali hanno comunque effetto sul personaggio a meno che egli non spenda più punti su questo potere.

Costo: Perdere sostanza, 8 punti; Ha effetto pure sugli Attacchi Mentali, +4 punti. Consuma VIG.

Incremento della Densità: Con questo potere il personaggio può diventare più forte e fisicamente più resistente, incrementando la propria densità. Questo incremento di densità non modifica l'aspetto del personaggio.

Costo: Massa x2, FOR +1, Difesa da Danni Fisici +1, Difesa da Energia +1, -2 metri di Spinta del Colpo, per ogni 1 PP speso. Consuma VIG.

Modifica Ambientale: Un personaggio con questo potere può produrre piccoli cambiamenti nell'ambiente circostante. Il personaggio può, per esempio, far piovere, produrre della luce, creare un forte (ma non dannoso) campo magnetico, o simili. Il tipo di ambiente creato deve essere scelto al momento dell'acquisto del potere.

Costo: Dà l'abilità di modificare l'ambiente nel raggio di 2 metri, 1 punto; Per ogni x2 raggio, +1 punto. Poter variare il tempo atmosferico al doppio del costo del potere. Consuma 1 VIG per punto per Fase di utilizzo.

Poteri Multipli

Siccome i personaggi utilizzano solo un Potere d'Attacco alla volta, potete acquistare più Poteri d'Attacco ad un costo ridotto.

Un Potere Multiplo costa quanto il Potere d'Attacco più costoso dell'insieme. Ogni potere nel gruppo costa altri 2 punti.

Solo un potere nel gruppo dei Poteri Multipli può essere attivo in ogni momento. Sulla scheda del personaggio, indica il costo dell'attacco più potente alla voce Poteri Multipli, e indica il costo di ogni potere nel Potere Multiplo come "2m".

Esempio: se il tuo personaggio ha tre poteri di attacco che normalmente costerebbero 10 punti ciascuno, pagherebbe 10 punti per il Potere Multiplo più 2 punti per ogni tipo di attacco, per un totale di 16 punti.

Esempi di Personaggi

L'Uomo del Tempo

Cavalcare il Vento (Volare)
Controllo Atmosferico (Modifica Ambientale)
Produrre Nebbia (Oscurità)
Tornado (Telecinesi, con effetto ad area)

La Palla di Fuoco

Colpo di Calore (Colpo di Energia)
Colpo di Fuoco (Attacco Letale a Distanza)
Corpo di Fuoco (Immaterialità)
Palla di Fuoco (Esplosione)
Volo Infiammato (Volare)

Il Mattone

Molto Tosto (Resistenza alla Spinta del Colpo)
Pelle Dura (Armatura)
Spende il resto dei punti per incrementare FOR, COR e STOR

Colpo di Energia

Deviazione Ottica (Deviare Proiettili)
Laser Ottico Esplosivo (Attacco Letale a Distanza)
Laser Ottico Stordente (Colpo di Energia)

L'Uomo Insetto

Camminare come un Insetto (Arrampicarsi)
Penzolare sulla Tela (Dondolare)
Salto da Insetto (Supersalto)
Senso del Pericolo (Individuare Potenzato)

Artiglione

Artigli di Unobtanio (Attacco Letale)
Corpo di Unobtanio (Armatura)
Rigenerazione (Aumenta REC con l'accordo del RG)

Poteri Mentali

I Poteri Mentali sono un altro tipo di abilità Sovraumana. Comunque, venendo spesso utilizzati nel genere fantascientifico (a differenza dei poteri di volo, colpi d'energia o invisibilità) e nella vita reale (o perlomeno qualcuno lo crede), queste abilità meritano un supplemento apposito.

I Poteri Mentali sono tutti basati su una caratteristica mentale invece che fisica. Con questi Poteri viene direttamente affetta la mente del bersaglio ignorando le difese convenzionali. I Poteri Mentali avendo come bersaglio la mente vengono usati attraverso la Caratteristica VOL + Abilità del Potere invece che attraverso RIF o AGI.

Tutti i Poteri Mentali sono invisibili ai personaggi che non hanno loro stessi Poteri Mentali o Consapevolezza Mentale. Il bersaglio di un Potere Mentale può comunque percepire quale sia la sorgente dell'attacco e l'identità dell'attaccante. Questa identificazione avviene immediatamente per un Attacco Mentale o per una Scansione Mentale mentre per la Telepatia, il Controllo Mentale o le Illusioni Mentali avviene dopo che il Potere ha smesso di agire sul personaggio.

Elenco dei poteri Mentali

Attacco Mentale: L'abilità di attaccare direttamente un'altra mente. Gli Attacchi Mentali sono solo da Stordimento, e non hanno effetto su oggetti inanimati e non producono Spinta del Colpo o danni collaterali.

Costo: Per 1d6 di danno, 2 punti. Usa la VOL per mirare. Consuma VIG.

Controllo Mentale: Con questo potere si può prendere il controllo della mente di un personaggio e quindi delle sue azioni. Più astutamente viene esercitato il controllo (si devono utilizzare comandi verbali) più efficace il potere avrà sulla vittima.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 1 punto. Usa la VOL per mirare. Consuma 1 VIG per fase.

Difesa Mentale: I personaggi resistenti ai Poteri Mentali usano questa abilità. Un personaggio con Difesa Mentale può resistere ad alcuni effetti di Attacco Mentale, Illusione Mentale, Controllo Mentale, Scansione Mentale e Telepatia.

Nota: La Difesa Mentale è acquistata come un Potere.

Costo: Per ogni punto di Difesa Mentale, 5 punti. Non consuma VIG.

Illusione Mentale: L'abilità di proiettare illusioni direttamente nella mente del bersaglio. Le illusioni sembrano reali per il bersaglio e possono infliggergli del danno. Quanto più astutamente è usato il Potere tanto più efficacemente colpirà il bersaglio.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 1 punto. Usa la VOL per mirare. Consuma 1 VIG per Fase. Per ogni 1 punto speso sull'illusione puoi infliggere 1d6 STOR, o per ogni 3 punti 1d6 di Danno Letale.

Legame Mentale: Questa è una variante della Telepatia che produce un collegamento bidirezionale tra due menti, nell'area di un pianeta, permettendo una comunicazione istantanea. Entrambi i terminali del collegamento devono accettare il Legame Mentale in modo che questo possa venir stabilito.

Costo: Per una specifica mente, 1 punto; Per un gruppo di menti correlate (una mente alla volta), +1 punto; Per qualsiasi altra mente, +1 punto; Per raddoppiare il numero di menti, +1 punto; Per raggiungere qualsiasi distanza, +1 punto; Per raggiungere qualsiasi dimensione, +1 punto. Non consuma VIG.

Scansione Mentale: L'abilità di stabilire una visuale verso un bersaglio attraverso i propri Poteri Mentali. La visuale è a due vie; il bersaglio saprà dov'è l'attaccante e se può, utilizzerà dei Poteri Mentali per difendersi. Modificato dal numero di menti nell'area analizzata (vedi tabella).

Tabella della Scansione Mentale

N°menti.....	Modificatore
1	0
10	-2
100	-4
1.000.....	-6
10.000.....	-8

Aumentare di -2 per ogni multiplo di 10.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 1 punto. Usa la VOL per mirare. Consuma 1 VIG per Fase.

Telepatia: Questo Potere permette di leggere o proiettare pensieri. I pensieri superficiali sono relativamente facili da leggere; i pensieri più profondi o subconsci richiedono uno sforzo maggiore per ottenervi accesso.

Costo: Per ogni 1d6 di Efficacia, 1 punto. Usa la VOL per mirare. Consuma 1 VIG per Fase.

Uso dei Poteri Mentali

Uso degli "Attacchi Mentali"

1. L'attaccante somma Volontà + Valore dell'Abilità del Potere usato per compiere l'attacco. Il difensore somma Volontà + Concentrarsi per difendersi.
2. Se l'attaccante ha successo lancia i dadi di danno appropriati all'Attacco Mentale (determinati da quanto potere ha acquistato all'inizio).
3. Sottrai la Difesa Mentale del difensore (se ne ha) per ottenere il danno subito.
4. Il bersaglio subisce il rimanente danno come Stordimento. L'Attacco Mentale non dà danni collaterali o aggiuntivi.

Uso di tutti gli altri Poteri Mentali

Con l'eccezione dell'Attacco Mentale, i Poteri Mentali sono risolti come segue:

1. L'attaccante decide sull'effetto appropriato in base al suo Potere. Esempio "Voglio controllare la sua mente per farmi seguire fino alla trappola".
2. L'attaccante somma Volontà + Valore dell'Abilità del Potere usato per compiere l'attacco. Il difensore somma Volontà + Concentrarsi per difendersi.
3. L'attaccante lancia i dadi per il Potere Mentale usato per determinare l'Efficacia del potere.
4. Sottrai la Difesa Mentale del bersaglio (se ne ha) dall'efficacia del potere.
5. Moltiplica la Volontà del bersaglio per 5 per ottenere la sua Razionalità (una Caratteristica Derivata), quindi compara il risultato nella tabella più appropriata (vedi Sotto).
6. Se l'efficacia del potere supera il valore richiesto per l'effetto desiderato, il difensore può tentare un lancio contro un Valore di Difficoltà (20 Hero, 15 Interlock) usando la Volontà + Concentrarsi. Se il lancio ha successo il bersaglio perde la sua prossima azione ma non subisce alcun effetto del potere. Se il lancio fallisce il bersaglio subisce in pieno l'effetto del Potere Mentale.

Effetti dell'Illusione Mentale

Se il risultato è

- > **della Razionalità** L'attaccante può apportare cambiamenti "cosmetici" all'ambiente
- > **di 10 della Razionalità** L'attaccante può apportare importanti cambiamenti all'ambiente
- > **di 20 della Razionalità** L'attaccante può alterare completamente l'ambiente
- > **di 30 della Razionalità** Il bersaglio non può più interagire con l'ambiente reale

Modificatori (da sottrarre all'Efficacia del potere): +10 se il bersaglio può subire STOR dagli attacchi illusori
+20 se il bersaglio può subire Danni Letali dagli attacchi illusori

Effetti del Controllo Mentale

Se il risultato è

- > **della Razionalità** Il bersaglio farà azioni che sarebbe comunque disposto a fare
- > **di 10 della Razionalità** Il bersaglio farà azioni che non gli verrebbe normalmente in mente di fare
- > **di 20 della Razionalità** Il bersaglio farà azioni che normalmente non gli piacerebbe compiere
- > **di 30 della Razionalità** Il bersaglio farà azioni che normalmente rifiuterebbe con violenza

Modificatori (sottrarre dall'Efficacia del potere): +10: il bersaglio non ricorderà le azioni durante il Controllo Mentale, +20: il bersaglio ricorderà le azioni compiute e le considererà normali, -5: l'ordine è stato impartito in maniera molto convincente, +5: l'ordine è stato dato male o è contraddittorio

Effetti della Telepatia

Se il risultato è

- > **della Razionalità** il Telepate può leggere o trasmettere pensieri di superficie
- > **di 10 della Razionalità** il Telepate può leggere pensieri nascosti
- > **di 20 della Razionalità** Il Telepate può leggere nella memoria del bersaglio
- > **di 30 della Razionalità** Il Telepate può leggere nel subconscio del bersaglio

Effetti della Scansione Mentale

Se il risultato è

- > **della Razionalità** L'attaccante può stabilire un Legame Mentale o usare Telepatia al primo livello (comunicazione). Può inoltre conoscere la direzione del bersaglio.
- > **di 10 della Razionalità** L'attaccante può usare tutti i Poteri Mentali sul bersaglio e può stimare più o meno quanto sia distante.
- > **di 20 della Razionalità** Il telepate può attaccare con tutti i tipi di attacchi, mentali o altro (la Scansione Mentale funziona come Senso di Mira). L'attaccante sa l'esatta posizione del bersaglio. Per colpirlo con un attacco non Mentale, l'attacco deve essere in grado di raggiungere il bersaglio (deve avere una gittata adeguata). Ricorda che la Scansione Mentale funziona in modo bidirezionale. Il bersaglio riceve gli stessi benefici dati all'attaccante dall'utilizzo di questo Potere.

Arti Marziali

Le Arti Marziali, i calci del Kung-fu, i colpi del Karate o, a livelli più mistici e potenti, l'energia Chi che colpisce con la forza della pura volontà del maestro. Come Artista Marziale, il tuo personaggio ha ricevuto l'addestramento in una particolare forma di combattimento, che gli permette di accedere alle tecniche delle arti marziali, o addirittura, di costruire un proprio personale stile di combattimento se il RG (e la campagna) lo consente.

Quanto sono comuni le Arti Marziali nella tua campagna?

Non assumere che nelle tue partite ogni persona possa interpretare un giovane Ninja, combattente di strada e dai colpi mortali. Ricorda che fino al 1960 quasi nessuno in Occidente conosceva le Arti Marziali. C'erano poche scuole e fra queste un numero ancora minore insegnava ai non Asiatici. Nella metà degli anni '80 le scuole di Arti Marziali (grazie a persone come Bruce Lee) si potevano trovare facilmente in quasi ogni luogo. In Oriente esistono ancora letteralmente migliaia di scuole, sotto-scuole e stili.

Il Moltiplicatore delle Arti Marziali (indicato sotto) riflette questa evenienza permettendoti di decidere il costo delle Arti Marziali nella tua campagna; le puoi rendere economiche o costose, a seconda dell'ambientazione e della loro diffusione. Ecco qui alcune indicazioni:

Molto Rare: ambientazioni come il vecchio West, l'Italia Risorgimentale e l'Europa pre-Industriale.

Poco Comuni: ambientazioni come subito dopo la II Guerra Mondiale, le colonie orientali dell'Inghilterra Vittoriana (Hong Kong, India, Singapore, Macao, Shanghai, Manila), o qualsiasi luogo dove le arti marziali siano sottoposte a restrizioni per ragioni etniche, culturali, militari o religiose.

Comuni: le moderne culture Occidentali; tutte le culture Asiatiche attraverso tutta la loro storia, la maggior parte delle ambientazioni di fantascienza, o qualsiasi ambientazione dove l'addestramento nelle Arti Marziali sia commercialmente disponibile per tutti.

Film d'Arti Marziali Cinese: non solo tutti conoscono le Arti Marziali, ma tutti sono anche potenziali maestri di Kung Fu. Esempi di questo tipo sono qualsiasi campagna sullo stile dei film di John Woo, qualsiasi film basato sui samurai, e la maggior parte delle campagne basate sui cartoni animati.

Stile Della Campagna Costo A.M.

Molto Rare	x3
Poco Comuni	x2
Comuni	x1
Film di Arti Marziali Cinese	x0.5

Per determinare il costo in PO per acquisire l'addestramento nelle Arti Marziali, moltiplica il costo dell'addestramento (a pagina 21) per il Moltiplicatore adatto alla tua ambientazione. Esempio: acquistare Karate ha un costo base di 6 in una cultura dove le Arti Marziali sono comuni (come l'Italia degli anni '90). In un'ambientazione in cui le Arti Marziali siano Poco Comuni (come la Tokyo del 1870, dove poche scuole insegnavano ai non Giapponesi), il prezzo sarebbe raddoppiato fino a 12.

Scegli una Scuola

Una volta che hai stabilito quanto sono presenti le Arti Marziali nella tua campagna, la prossima cosa da fare è scegliere che tipo di Arti Marziali saranno disponibili. La lista qui sotto riporta le Arti Marziali più comunemente studiate oggi:

Aikido: Quest'arte giapponese venne fondata nel 1942 da Morihei Uehiba, ed è ispirata dal più antico Aikijutsu. Si basa sulla disciplina e su una filosofia non violenta. L'Arte, come viene praticata per il combattimento, si concentra sull'equilibrio, il ritmo e l'utilizzo della forza dell'avversario contro se stesso. Si basa in gran parte sullo sfruttamento delle forze dell'avversario, specialmente con tecniche di proiezione e atterramento.

Combattimento da Strada: Questa è un'arte marziale generica praticata da molti supereroi e dai classici duri di Hollywood. Può essere usata per simulare qualcuno che abbia imparato a combattere nel mezzo delle strade.

Judo: Quest'arte giapponese è nata dall'integrazione di svariate tecniche del Latori Shinto Ryu e tecniche di presa durante il 15° secolo. Le Tecniche di judo normalmente consistono nel portare un avversario a terra e bloccarlo lì rendendolo privo di sensi. L'arte utilizza proiezioni d'anca, di spalla, e leve al collo oltre che placcaggi.

Karate: Il Karate venne sviluppato dalla stessa tradizione antica che portò allo sviluppo del Kung Fu. Nel 5° Secolo d.C., sull'isola di Okinawa, venne sviluppato uno stile di combattimento chiamato "Te" (la "Mano"). Più tardi, quando le tecniche del tempio Shaolin Cinese vennero introdotte a Okinawa, alcune delle tecniche dei

Monaci Shaolin vennero inserite nell'arte del Karate. Il Karate è molto simile al Kung Fu, ma ha meno Tecniche.

Kung Fu: Kung Fu, in Cinese, significa semplicemente "Lavorare Duro" o "Abilità". Il Kung Fu è un'arte molto frammentata, con innumerevoli stili e tecniche differenti. Lo stile di Kung Fu qui presentato è uno stile "generico" che si concentra sui colpi (sia di mano che di gamba) e su particolari armi.

Lotta Libera: La Lotta, come arte marziale, risale alla preistoria. Nella storia alcuni famosi esempi di Lotta Libera comprendono la lotta praticata in Grecia, in Cina, e in India a partire dalla loro storia più antica. La lotta continua a essere praticata oggi come un famoso sport universitario o professionale. La versione qui presentata può essere definita sia come "realistica" sia come lo stile più spettacolare della Lotta Professionistica che si può normalmente vedere in televisione.

Non riesci a trovare qualcosa di tuo gradimento?

Sii Creativo! Puoi o rinominare una scuola esistente per farla sembrare più interessante o anche costruire le tue scuole utilizzando le svariate tecniche presentate nella prossima pagina, (ogni tecnica costa 1,5 punti).

Esempio: Carlo vuole preparare una forma di combattimento futuristica, chiamata MoK-To, sviluppata sul pianeta Aldebaran. La costruisce con Bloccaggio Marziale, Difesa Marziale, Colpire i Nervi e Colpo di Chi: il suo costo totale è di 6 punti. Inoltre il suo RG decide che

siccome il MoK-To è disponibile solo per i Monaci dell'Ombra di Aldebaran, Carlo deve o svolgere qualche avventura da quelle parti per convincere i monaci ad insegnargliela, o utilizzare il Moltiplicatore per le arti marziali Poco Comuni (x2), alzando il costo globale a 12 punti.

Dragon Cosa?!?

Nei cartoni animati, nei videogiochi ed in alcuni film di Arti Marziali si possono trovare abilità incredibili di levitazione, colpi d'energia o controllo mentale. Questi sono simulati meglio utilizzando i supplementi sui Super Poteri e sui Poteri Mentali di Fuzion, per creare poteri che verranno in seguito raggruppati e comprati (dal punto di vista dei punti) come se fossero frutto del normale allenamento nelle arti marziali.

Cosa posso ottenere con i miei punti?

Oltre alle tecniche all'interno delle varie scuole (ne puoi imparare anche più di una), tutti i personaggi che conoscono le Arti Marziali possono aumentare la potenza dei loro attacchi tramite l'opzione del Danno Supplementare. Ciò permette ai personaggi di infliggere più danno con le Arti Marziali rispetto a quello che la loro Forza normalmente gli permetterebbe. Ogni livello di Danno Supplementare acquistato aggiunge +1d6 al danno o +1 FOR agli effetti della tecnica, come più appropriato. Il Danno Supplementare costa 2 punti per livello.

Tabella delle Arti Marziali

Azione	Descrizione	Aikido	KungFu	Karate	Judo	Lotta Libera	Comb. da Strada
Armi delle Arti Marziali	Allenato nell'uso di tutte le armi da mischia delle arti marziali [tonfa, nunchaku, sai].		*				
Attacco Estremo	Aggiunge +2d6 al colpo normale a -2 RIF, +1 AGI.		*				*
Bloccaggio Marziale	Ferma tutti gli attacchi tranne le armi con lama, aggiunge +2 AGI e RIF.	*	*	*		*	*
Colpo di Chi	Combattere Corpo a Corpo a distanza a -2 RIF. Il danno è normale, ma diminuisce di 1d6 per ogni metro di distanza dal bersaglio oltre il primo.						*
Colpo Difensivo	Aggiunge +1 RIF, +3 AGI.	*					*
Colpo Mortale	Il danno inflitto viene sottratto direttamente alle FER, -2 RIF.	*	*				
Colpire i Nervi	Infligge 2d6 danni, senza DifS; -2 RIF.		*	*			*
Colpo Normale	Aggiunge 1d6 al normale danno basato su FOR, +2 AGI.	*	*		*		
Difesa Marziale	Aggiunge +5 a AGI per Difendersi in quella Fase.	*	*	*			*
Disarmo Marziale	Disarma, con un +2 FOR durante la manovra.	*	*	*	*		
Evasione Marziale	Aggiunge +3 FOR al fine di liberarsi da una presa.	*			*	*	
Placcaggio	Con +2 a RIF, Bersaglio e Attaccante entrambi atterrati.				*	*	
Presa Marziale	Aggiunge +2 FOR ai fini delle prese.	*			*	*	
Proiezione Marziale	Il bersaglio viene buttato a terra, prende danno e deve sacrificare un'azione per rialzarsi.	*	*		*	*	*
Spezza Caduta	Il personaggio prende metà danno dalle cadute, e ritorna in piedi con un'Azione Libera.	*			*	*	*
Punti Totali		15	13,5	6	10,5	9	12

Descrizione delle Tecniche

- Armi delle Arti Marziali:** Il personaggio è addestrato nell'uso delle armi legate alle arti marziali, e può utilizzare queste armi con le sue abilità nelle arti marziali.
- Attacco Estremo:** Questo è un estremo tentativo di abbattere l'avversario. Un Attacco Estremo copre calci volanti, pugni a due mani, o qualunque altro forma estrema di attacco. Aggiunge +2d6 danni ai colpi normali, -2 RIF e +1 AGI.
- Bloccaggio Marziale:** Questo rappresenta un addestramento nel bloccare i colpi. Un personaggio con questa tecnica è molto bravo a Bloccare gli attacchi in corpo a corpo. Aggiunge +2 AGI e RIF.
- Colpo di Chi:** Con l'allenamento adeguato e la giusta forza di volontà, alcuni personaggi possono portare attacchi a mani nude anche a distanza. Siccome è difficile proiettare il proprio Chi a distanza, il danno di questo attacco diminuisce con la distanza.
- Colpo Difensivo:** Questo attacco è più una finta che un attacco reale. Può rappresentare un jab, un colpo veloce o un qualunque altro attacco dove l'attaccante è più interessato a difendersi che a far male al suo avversario. Aggiunge +1 RIF, +3 AGI.
- Colpo Mortale:** Questo attacco permette di infliggere Danno Letale anche senza armi. Un Colpo Mortale può essere portato al braccio per romperlo, alla gola, o all'inguine, o essere il classico colpo di Karate, o un qualunque altro tipo di colpo. Sottrae -2 RIF.
- Colpire i Nervi:** Questo attacco viene portato ad un centro nervoso vulnerabile del corpo umano. Per questo motivo il bersaglio non ottiene la sua DifS contro questo attacco. Siccome per portare questi colpi c'è bisogno di una grande precisione, l'attaccante deve mirare il bersaglio per almeno un turno prima di poter utilizzare l'attacco. Infligge 2d6 di danno, a -2 RIF.
- Colpo Normale:** Il personaggio è stato allenato nel portare un attacco con una forza superiore al normale pugno. Aggiunge 1d6 al normale danno basato su FOR, +2 AGI.
- Difesa Marziale:** Il personaggio è pratico nello schivare gli attacchi. Questa difesa funzionerà tanto contro gli attacchi a distanza quanto contro quelli in mischia. Aggiunge +5 AGI al fine di Difendersi durante la Fase in cui è impiegata.
- Disarmo Marziale:** Il personaggio è stato addestrato a portare via dalle mani dei suoi nemici le armi (o anche altri oggetti). Un Disarmare avrà effetto solo sugli oggetti che sono tenuti con una mano; gli oggetti tenuti con due mani devono essere Afferrati. +2 FOR durante la manovra.
- Evasione Marziale:** Hanno insegnato al personaggio come liberarsi anche dalla prese più forti. Aggiunge +3 FOR per i tentativi di Liberarsi.
- Placcaggio:** Questa tecnica rappresenta una qualunque mossa con la quale l'attaccante cade per portare a terra il suo avversario. Può essere una proiezione di Judo, uno sfondamento in tuffo, un placcaggio da Football Americano, o qualunque altra mossa con la quale sia l'attaccante che il suo bersaglio finiscono a terra. Funziona come una Proiezione Marziale con +2 RIF. Sia il bersaglio che l'attaccante si ritrovano a terra. Se questo attacco fallisce, l'attaccante si ritrova in ogni caso a terra ai piedi del suo avversario. Non è un bel posto dove trovarsi!
- Presa Marziale:** Il personaggio ha imparato a fare Prese per immobilizzare i suoi avversari.
- Proiezione Marziale:** Invece di colpire, un personaggio con il talento per le Arti Marziali può dichiarare che sta proiettando il suo avversario. L'attaccante esegue un normale attacco: se ha successo, proietta a terra il suo avversario e gli infligge il suo normale danno per la Forza. Dopo essere stato proiettato, il difensore è a terra, e può agire dopo il successivo turno dell'attaccante a prescindere dall'Iniziativa. Un personaggio proiettato a terra non può usare la sua abilità Atletica per alzarsi automaticamente; egli deve sacrificare un'azione.
- Spezza Caduta:** Il personaggio è stato addestrato a cadere senza farsi male, e può riprendersi velocemente dalla maggior parte delle cadute, subendo solo la metà del normale danno.

Indice

A

Armi delle Arti Marziali 22
Arti Marziali
Aikido 19
Combattimento da Strada 19
Frequenza 19
Judo 19
Karate 19
Kung Fu 20
Lotta Libera 20
Attacco Estremo 22

B

Bloccaggio Marziale 22

C

Champions 5
Colpire i Nervi 22
Colpo di Chi 22
Colpo Difensivo 22
Colpo Mortale 22
Colpo Normale 22
Convertire i Poteri di Fuzion in Hero 5
Creazione di nuove Arti Marziali 20

D

Difesa Marziale 22
Disarmo Marziale 22

E

Effetti del Controllo Mentale 18
Effetti della Scansione Mentale 18
Effetti della Telepatia 18
Effetti dell'Illusione Mentale 18
Effetti Speciali 3
Biochimici 3
Calorifici 3
Cinetici 3
Dimensionali 3
Elettrici 3
Gelidi 3
Gestire gli 4
Luminosi 3
Magici 3
Magnetici 3
Progettare Nuovi 4
Psionici 4
Radioattivi 4
Sonici 4
Evasione Marziale 22

P

Placcaggio 22
Poteri
Accecamento 7
Allungarsi 14

Armatura 8
Arrampicarsi: 10
Arti Extra 14
Ascolto e Trasmissione di Onde Radio 13
Ascolto e Trasmissione Radio ad Alte Frequenze 13
Assorbimento 11
Attacco a Distanza Letale 7
Attacco ad Area 7
Cambiamento Istantaneo 14
Campo di Forza 8
Chiaroveggenza 13
Colpisci Immateriali 7
Colpo di Energia 7
Consapevolezza Mentale 13
Consapevolezza Spaziale 13
Corsa: 10
Costo 6
Crescita 12
Deviare e Respingere Proiettili 8
Difesa da Accecamento (DifA) 8
Difesa da Attacchi di Modifica 9
Difesa da attacchi Mentali 9
Distanza 13
Dondolarsi 10
Esplosione 7
Guida alla costruzione 6
Immaterialità 15
Incremento della Densità 15
Intrappolare 7
Invisibilità: 9
Mancanza di Debolezze: 9
Modifica Ambientale 15
Muro di Forza: 9
Nuotare 10
Olfatto da Segugio 13
Oscurità 7
Percezione Potenzziata 13
Perfora Armatura (PA) 8
Planare 10
Potenziamento 12
Potenziamento a Distanza 12
Resistenza alla Spinta del Colpo: 9
Rimpiccolimento 12
Risucchio 12
Risucchio a Distanza 12
Scavare 10
Sensi Potenziate 12
Senso a 360 Gradi 13
Senso del Pericolo: 9
Senso di Mira 13
Senso Discriminatorio 13
Sonar Attivo 14
Supersalto 11
Supporto Vitale: 10
Telecinesi (TC) 8
Teletrasporto 11
Trasferimento 12
Trasferimento a Distanza 12
Trova Debolezze 8
Udito Ultrasonico 14
Utilizzi Insoliti 5
Vedere al Buio 14

Viaggio Più Veloce della Luce (PVL) 11
Vista ai Raggi-X 14
Vista Infrarossa 14
Vista Microscopica 14
Vista Ultravioletta 14
Volare 11
Volo Supersonico 11
Poteri Mentali 16
Attacco Mentale 16
Controllo Mentale 16
Difesa Mentale 16
Illusione Mentale 16
Legame Mentale 16
Scansione Mentale 17
Telepatia 17
Poteri Multipli 15
Presenza Marziale 22
Proiezione Marziale 22
Punti per i Poteri 5

S

SFX 3
Spezza Caduta 22
Superpoteri 3

U

Uso degli "Attacchi Mentali" 17
Uso dei Poteri Mentali 17

Fuzion

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

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

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

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

Visitate i nostri siti

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

<http://www.talsorian.com>

<http://www.thefuze.com>

e, per la versione italiana,

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

The Fuzion™ System Legal Statement

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