

Règles Génériques FUZION

Révision 5.02 (3/8/98)



A propos du Système Fuzion™

Ce jeu utilise un système de règles unique appelé Fuzion™, un ensemble unifié de règles de jeu de rôles qui combinent le meilleur du système Hero System™ (Champions) et Interlock™ (Cyberpunk®, Mekton Z™). Fuzion™ peut non seulement être adapté pour couvrir quasiment chaque époque, mais il a aussi la capacité d'utiliser des Hero™ existants ainsi que les règles & supports Interlock™. S'il est marqué "Fuzion™ Capable", il peut être utilisé comme partie du système Fuzion™.

Fuzion™ est une marque déposée des Laboratoires FUZION Labs Group pour son système de jeu multigenre. Tous droits réservés sous Copyright International. Toutes les situations, incidents, et personnes dépeintes dedans sont fictives et toute ressemblance avec des individus vivants ou morts serait strictement une pure coïncidence.

L'autorisation de photocopier pour usage personnel est accordée.

L'autorisation d'imprimer par Docutech ou autre méthode pour usage personnel est accordée.

Visitez notre site Web à <http://www.herogames.com/Fuzion/index.phtml>

Une session de jeu de rôle typique

Mike, Bruce, Dave et Lisa se sont rassemblés pour une session de jeu de rôle (aussi connue comme un "run"). Ils trouvent une place confortable dans la salle de séjour de Mike, avec assez d'espace pour quelques livres, quelques dés, et de la nourriture pour la partie (une bonne partie de jeu de rôles).

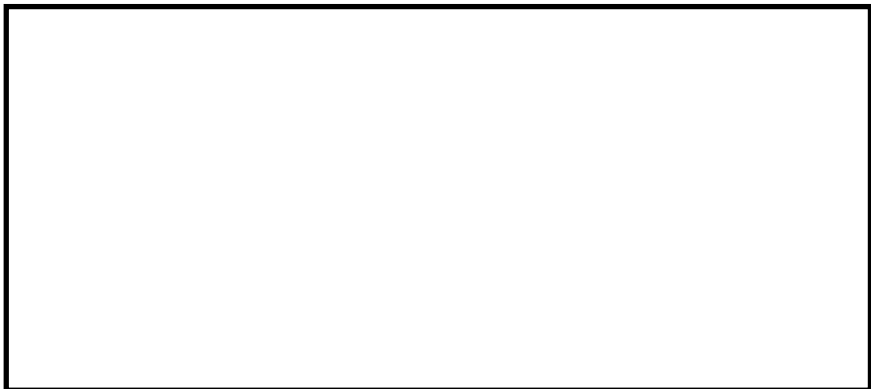
En tant que Maître Du Jeu, Mike commence la session en proposant la situation et en décrivant l'environnement. Il commence: "Vous venez tous les trois d'entrer dans la ville. C'est le soir, approximativement neuf heures, c'est la pénombre, et les rues en pierre sont venteuses, humides et glissantes avec la pluie récente et les années de saleté de ce quartier pauvre. Le faible clair de lune jette de longues ombres comme vous avancez parmi les mendiants de la rue et les voyous occasionnels qui cherchent une cible facile. Bruce a décidé de jouer le rôle d'un aventurier, un dur, un mercenaire : Gron Helstrom. Il réfléchit au type de personnage qu'il joue, et décide que quelqu'un comme Gron chercherait de l'action. Il dit : "J'attrape le voyou le plus proche par sa tenue bon marché et je grogne : Où est le bar le plus proche ?". Dave a décidé de jouer le rôle de Jord Mattersly, un détective prétendument intelligent et versé dans le mysticisme. C'est le plus bizarre mais le meilleur. Jord est un penseur, pas un combattant, donc Dave essaie un autre petit truc : Je tire les mains de Gron du col du voyou et dis : "Excuse l'enthousiasme de mon ami.". Nous cherchons juste un endroit sociable avec de la boisson forte...".

Lisa joue le rôle de Lara Khon, une maître-voleur ingénieuse avec un peu de Robin Des Bois dans ses origines. Comme elle est paranoïaque de nature, elle parcourt des yeux les alentours du groupe. "Qu'est-ce que Lara voit dans le brouillard ?". En tant que Maître Du Jeu, Mike y réfléchit. C'est la nuit, dans un mauvais quartier de la ville, et Gron a plus ou moins attaqué un des habitants du coin. Il dit, "Bien, Lara voit trois grands mecs qui se déplacent silencieusement dans l'ombre. Le clair de lune brille et laisse entrevoir des armes tirées comme ils s'approchent de vous".

"Lara se tourne vers Gron et Jord" dit Lisa. "Messieurs, nous avons un problème qui se pointe... "

Est-ce que je dois m'habiller bien ou quelque chose?

Pas vraiment. Bien qu'il y ait un style spécifique de jeu de rôle appelé GN (ou Grandeur Nature, où les gens s'habillent quelquefois), la plupart des jeux sont joués en s'asseyant autour d'une table, en imaginant la scène décrite par le Maître Du Jeu, et en exprimant alors ce que vous pensez que votre personnage ferait dans cette situation. Vous ne devez pas vous habiller en costume, agitez des armes en plastique ou (Dieu nous aide!) courir dans les tunnels emplis de vapeur à minuit.



Qu'est-ce qu'un Jeu de rôles ?

Un jeu du jeu de rôles vous permet de simuler un personnage dans une histoire, mieux encore que dans une pièce de théâtre. Chaque joueur joue le rôle d'un personnage dans l'histoire, en prenant les décisions et en disant les choses que son personnage dirait dans les situations qui se produisent tout au long de la partie.

Un joueur, le Maître du Jeu (MJ) agit comme l'auteur ou le directeur de la pièce de théâtre; il place le décor, dit aux joueurs où ils sont, ce qui se passe, et ce que les autres personnages de l'histoire (appelés Personnages Non-Joueur, ou PNJ) disent et font.

Le Maître Du Jeu guide l'action mais ne la contrôle pas; les résultats du jeu dépendent à la fois des joueurs et du Maître Du Jeu. Plus simplement, le jeu de rôle c'est juste comme jouer "aux gendarmes et aux voleurs" ou à "la maison qui brûle" : des jeux auxquels vous avez joué étant gosse, seulement maintenant il y a des règles pour vous aider et vous guider dans les situations qui sont à la fois plus complexes et plus intéressantes.

Comment est-ce que je joue?

Dans un Jeu Fuzion, un joueur devient le Maître Du Jeu et décide du cadre de l'aventure, des règles à utiliser, des points de départ pour les personnages, et de tous les choix et options qui sont présentés dans les règles de Fuzion. Les autres joueurs obtiennent leurs personnages en se basant sur ce que le Maître Du Jeu leur dit au sujet des règles. Le Maître Du Jeu vous donne un personnage, vous laisse en choisir un déjà créé ou vous laisse en créer un.

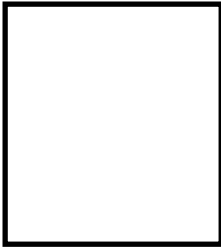
Que doit faire d'autre le Maître du Jeu en titre ?

Le Maître Du Jeu prépare une histoire (ou en utilise déjà une écrite pour lui dans un module d'aventure acheté/téléchargé), commence à raconter aux joueurs ce que leurs personnages voient et entendent et commence à demander aux joueurs ce que leurs personnages feront ensuite. Quand quelque chose arrive et que le résultat n'est pas évident (si vous frappez quelqu'un ou crochetez une serrure), il détermine le résultat en se basant sur les règles que vous lisez maintenant.

Comment faire le Maître Du Jeu?

La meilleure façon est d'essayer par vous même. Lisez complètement les règles, et lisez la campagne qui est fournie. Nous incluons aussi toujours un exemple d'une session du jeu de rôles et quelques astuces sur comment créer une bonne aventure. La partie la plus importante, c'est d'être un bon conteur, d'essayer de décrire précisément le monde dans lequel vous dirigez les joueurs et de poser les problèmes ou les situations qui pousseront vos joueurs à faire de leur mieux. Presque aussi important : le besoin pour le Maître Du Jeu d'être un juge impartial vis-à-vis des règles et de leurs effets sur ses joueurs. Souvenez-vous : si vous n'êtes pas intéressants et si vous n'êtes pas justes, personne ne va vouloir briller dans votre film. Bonne chance!

Créer Un Personnage



Qu'est-ce qu'un Personnage ?

Un personnage est un rôle que vous jouerez dans le jeu qui compose la session de jeu de rôle. Par exemple, si votre groupe de jeu de rôle mettait en scène une scène du film Casablanca, Rick Blaine serait l'un des personnages. Comme Humphrey Bogart, la personne jouant Rick dans cette aventure essaierait de représenter ce que penserait le personnage et ce qu'il ferait dans chaque scène "du film".

Mais comment empêcher un joueur de dire : "Oh! Quand l'officier Nazi coince Rick à l'aéroport, Rick emploie sa vision à Rayons X pour faire fondre l'arme à feu de Strasser ?" C'est là où les RÈGLES entrent en jeu. Pour jouer un personnage d'une façon convaincante, le MJ emploie un jeu de directives structurées (comme celles-ci), pour dire aux joueurs ce qui est ou n'est pas possible dans les limites de son monde. Et pour coucher sur papier les directives sur ce qu'il est possible de faire pour un personnage particulier, il emploie le puissant outil des Caractéristiques.

Quelles sont Caractéristiques ?

Les **Caractéristiques** (où aussi appelées **Statistiques**, ou **Stats**) sont les NOMBRES qui décrivent la capacité de votre personnage par rapport au reste de l'univers. Tous les gens et les diverses créatures peuvent être décrites (ou écrites) en utilisant les Caractéristiques; cela vous permet de comparer une personne à un autre, ce qui est souvent important dans le jeu. Par exemple, une personne avec une Caractéristique de 5 est meilleure qu'une personne avec une Caractéristique de 4, mais pas aussi bonne qu'une personne avec une Caractéristique de 6. Les caractéristiques sont généralement évaluées de 1 à 10 (rappelez-vous Bo Derek dans le film "10" ? Ce serait la personne la plus belle qui pourrait théoriquement être. Vous ne voulez pas rencontrer le numéro 1).

Comment Les Obtenir ?

Vous achetez le niveau de vos Caractéristiques à partir d'une réserve de points donnés par le GM au début du jeu, basé sur le type de personnage et/ou l'aventure dans laquelle vous jouerez.

Dans une campagne de Fuzion™ typique, les personnages auront 10 Caractéristiques Primaires, arrangées dans quatre groupes :

GRUPE MENTAL

Intelligence (INT) : Indique si vous êtes brillant. En règle générale, c'est plus que de l'intelligence pure, c'est aussi l'esprit, la conscience, la perception et la capacité d'apprendre. Des troubles mentaux n'apparaissent pas tant que vous n'atteignez pas 1.

Volonté (WILL) : Votre détermination et votre capacité à faire face au danger et/ou au stress. Cette Caractéristique représente votre courage.

Présence (PRÉ) : Votre capacité à impressionner et influencer les gens par votre caractère et votre charisme; la manière dont vous vous comportez avec les autres; comment vous agissez en société.

GRUPE DE COMBAT

Technique (TECH) : Votre capacité à manipuler des outils ou instruments. Ce n'est pas la même chose que les réflexes, attendu que cela couvre tout de même le tour de main pour employer ces outils. Un personnage pourrait avoir une haute Technique, mais pourrait ne pas être capable de jongler. D'autre part, un autre pourrait avoir de bons Réflexes, mais seulement un niveau juste en Technique.

Réflexes (REF) : Votre temps de réponse et votre coordination, comment ils peuvent être employés pour toucher, lancer ou jongler. Un magicien de scène, par exemple, aurait une haute Caractéristique de Réflexe. Plus important encore, c'est la Caractéristique qui montre votre chance de toucher des choses / des personnes.

Dextérité (DEX) : Votre compétence physique complète, comme se balancer, sauter, bondir, combattre et d'autres activités sportives. Un gymnaste aurait une haute dextérité. Le plus important : cette Caractéristique est employée pour éviter d'être frappé / touché.

GRUPE PHYSIQUE

Constitution (CON) : Votre santé. Votre résistance aux chocs métaboliques, aux effets du poison et à la maladie. Vous pouvez être un type vraiment grand, costaud, fort et toujours être malade avec un coup de froid !

QU'EST CE QU'UN BON NIVEAU ?

Moins d'1 Point : un challenge !

Cette valeur est trouvée le plus souvent chez les enfants, les gens assez âgés, ou ceux qui sont touchés par la maladie ou une infirmité. Les tâches quotidiennes à ce niveau sont difficiles.

1-2 points: Le standard. C'est la réalité sur du monde quotidien. Les gens à ce niveau sont généralement sans saveur, peu remarquables, et pas très brillants, mais ils vivent bien dans la vie ordinaire. Beaucoup de gens ordinaires dans le monde ont des Caractéristiques à cette valeur. C'est assez pour faire la plupart des choses (pourtant pas de tâches très exceptionnelles ou très stressantes) À ce niveau, l'aventure est quelque chose qui arrive à tout le monde, l'idée de l'action est une visite de nuit chez quelqu'un.

3-4 points: Compétent. C'est une réalité où beaucoup d'entre nous vivent; ce qui se rapproche le plus d'un héros, c'est un bon flic, un pompier, un soldat, ou tout autre citoyen de ce type. La plupart des adultes sains ont des Caractéristiques qui tombent dans ces eaux. Les aventuriers, dans ce genre de réalité, ne voient que très rarement des pouvoirs surnaturels ou des exploits; un vol de banque est ce qu'il y a de plus excitant à ce niveau de la réalité.

5-6 points: Héroïque. C'est la réalité dans laquelle seules quelques uns d'entre-nous vivent, comme les Bérêts Verts spécialistes du combat, les membres de l'équipe de tireurs d'élite, le FBI, les agents secrets et les espions. La plupart des gens dans ce genre de campagne sont beaucoup plus qu'ordinaires, équivalents aux héros de la télé; plus beaux, plus compétent (et avec des cascadeurs). Une aventure typique à ce niveau là de la réalité serait être un baron de la drogue, délivrer des otages, ou faire un voyage accidentel dans la jungle.

7-8 points: Incroyable. C'est le niveau des athlètes Olympiques, des top-models, des stars du sport, des leaders mondiaux, des lauréats de Prix Nobel. Vous avez maintenant délaissé entièrement la réalité, et êtes parmi les meilleurs du monde dans votre spécialité. C'est aussi le royaume des films d'action à petit budget, où les héros luttent contre des gangsters internationaux ou contre des invasions extra-terrestres. Les aventures typiques de cette réalité ressemblent beaucoup à celles de type Héroïques, mais avec des armes énormes et des intrigues mondiales..

9-10 points: Légendaire. C'est le royaume des films à gros budgets d'Hollywood, de supers artistes martiaux comme Jackie Chan, des génies comme Einstein, ou encore des vedettes de cinéma à grands effets spéciaux (et avec beaucoup de cascadeurs). La plupart des campagnes de héros de bandes dessinées ou de super-héros font partie de cette réalité. C'est un niveau que seuls quelques uns peuvent atteindre; c'est simplement le meilleur qu'un être humain puisse atteindre et vous ne trouverez probablement pas de personnes réelles à ce niveau, à moins qu'ils ne soient Albert Einstein, Carl Lewis, ou Helen de Troy.

Plus de 10 Points: Superhéroïque. À ce point, vous avez basculé dans le royaume du surhumain. Votre capacité dans cette réalité est incroyable pour des êtres humains normaux. C'est le niveau de la réalité des 4 Fantastiques ou encore de la mythologie. Les superpouvoirs -ou talents surhumains- sont communs, et les aventuriers sauvent des Empires Galactiques entiers régulièrement, et emmerdent les demi-dieux.

MJs : Comment Déterminer les Points de Caractéristiques

En assumant un jeu typique avec 10 Caractéristique, les MJs doivent considérer cette directive simple pour déterminer le nombre de points de Caractéristique à donner aux personnages débutants :

STYLE DE CAMPAGNE.....	POINTS
Quotidien [réaliste].....	20 pts.
Compétent [élite, semi-réaliste.].....	30 pts.
Héroïque [show TV].....	50 pts.
Incroyable [J.O., film d'action]	60 pts.
Légendaire [le film d'action]	80 pts.
Super héroïque [comics, mythes]	90+pts.

Une autre option pour le GM est de multiplier le nombre de Caractéristiques Primaires par la valeur moyenne que le MJ veut que les personnages aient; cela vous donnera les Points de Caractéristiques de départ pour la campagne.

Exemple : Dans une campagne de Fuzion™ avec 10 Caractéristiques Primaires, le GM veut avoir des personnages Héroïques; il leur donne (10 x 5 = 50) 50 Points.

Combien de Points Pour Ce Jeu ?

Tout dépend du type de votre jeu et où vous que vous voudriez que la Caractéristique moyenne soit.

Clefs pour ajouter/supprimer des Caractéristiques

La conception de Fuzion™ permet aux MJs de changer, d'ajouter, ou d'enlever des Caractéristiques pour leurs campagnes individuelles. Tout que vous devez faire est de créer la nouvelle Caractéristique, l'assigner à l'un des quatre groupes et accorder les points au joueur pour ça, basés sur la moyenne des Caractéristiques dans le jeu.

Exemple : dans une campagne Héroïque, la gamme moyenne est de 5-6 points par Caractéristique. Pour ajouter une nouvelle Caractéristique, donnez 5-6 points supplémentaires à vos joueurs et permettez leur de les réarranger comme ils veulent dans le groupe entier concerné.

Rencontrez John Smith

John Smith sera notre guide pour la construction du personnage générique. Nous démarrons en lui donnant 50 points, un bon début pour le héros d'une aventure "générique". Après un peu de réflexion, nous décidons que comme c'est un "générique", John prend forme ainsi :

CAR.	VALEUR	POURQUOI
INT	3	Il n'a pas inventé la poudre !
WILL	5	Mais il peut faire face à pas mal de stress
PRÉ	3	Il sait s'imposer quand il faut
TECH	4	Il peut fixer des clous aux murs
REF	7	Il sera un bon lutteur
DEX	7	Et il sera capable de se défendre !
CON	6	Il est capable de faire face à beaucoup de coups sans être mis K.O.
STR	4	Il n'a pas besoin d'être un titan pour avancer dans cette campagne
BODY	6	Et il va avoir besoin de beaucoup de points pour échapper à ce qui vient!
MOVE	5	Il doit courir vite
TOTAL	50	Prêt pour le rock 'n' roll!

Force (STR) : Votre masse de muscles et votre efficacité à exercer votre force. Plus haute sera votre force, plus vous pourrez soulever et traîner, de choses, et plus puissants seront vos coups de vos poings et les autres parties de votre corps.

Corps (BODY) : Votre taille, votre résistance et votre capacité à rester en vie et conscient grâce à votre masse physique, votre morphologie ou d'autres qualités. Les dégâts que vous pouvez prendre sont tirés de cette Caractéristique.

GROUPE DE MOUVEMENT

Mouvement(MOVE): Votre vitesse de mouvement : course, saut, natation, etc. Il y a seulement une Caractéristique Primaire dans ce groupe.

Achat de Caractéristiques

Le pouvoir d'acheter des Caractéristiques Primaires vous vient d'une réserve de points appelés des Points de Caractéristiques (CP), donnés par le MJ lorsque vous créez votre personnage. Des Caractéristiques Primaires sont achetées à une proportion de 1 CP pour un niveau de capacité. Exemple : je veux avoir une Force de 5. Je paye 5 CP. Vous devez mettre au moins un Point de Caractéristique dans chaque Caractéristique; le niveau maximal que vous pouvez acheter dans n'importe quelle Caractéristique est de 7-8 pour un homme normal; cependant, si vous créez un Surhomme (ou si votre MJ le permet), vous pouvez mettre autant de points que vous voulez dans une seule Caractéristique. Le MJ peut aussi mettre ses propres limites à la valeur de chaque ou de toutes les Caractéristiques (voir le paragraphe "MJs" à gauche)..

Combien de Points Par Caractéristique ?

Certaines gammes de valeurs de Caractéristiques peuvent en chevaucher d'autres, en particulier pour les valeurs basses. Les gens normaux ont souvent des valeurs de 1 à 4, par exemple. D'habitude 7 est la valeur où s'arrête le monde réel et où commence la fiction. Notez aussi que beaucoup de personnages auront des Caractéristiques et des Habilités comprises dans un large choix de valeurs. Même un Super-Héros peut avoir la plupart de ses Caractéristiques allant de la gamme "Compétent" à la gamme "Héroïque", avec seulement quelques unes "Superhéroïques" ou "Légendaires". Les personnages dans des campagnes "Héroïques" peuvent avoir une ou deux Caractéristiques dans la gamme "Incroyable" et le reste en "Compétent" ou "Héroïque". La plupart des personnages ont quelques capacités qu'ils exécutent mieux que d'autres; il est rare d'avoir quelqu'un avec les mêmes valeurs Caractéristiques partout.

Les MJs doivent toujours souligner l'importance de toutes les Caractéristiques dans leurs Campagnes (puisque le coût sera de toute façon le même). Ne laissez pas vos joueurs commencer en prenant juste de bonnes capacités de combat; faites-les penser à d'autres genres de problèmes aussi!

Quelles sont Caractéristiques Dérivées ?

Les Caractéristiques Dérivées sont les Caractéristiques qui sont créés en exécutant une opération mathématique simple sur un personnage ayant déjà des Caractéristiques Primaires existantes. Les Caractéristiques suivantes Dérivées sont communes à la plupart des campagnes Fuzion. Si votre personnage n'a pas la Caractéristique Primaire exacte, d'où provient la Caractéristique Dérivée, vous pouvez soit employer la Valeur de Groupe de la Caractéristique, soit en prendre une décidée par le MJ de votre campagne. L'action de Dériver permet au MJ de créer de nouvelles Caractéristiques instantanément, les Caractéristiques originales restant inchangées. Cela signifie que si vous déplacez des personnages entre différentes campagnes Fuzion, vous trouverez facile de créer et de produire de nouvelles Caractéristiques Dérivées, même si vous n'avez pas commencé avec ! Fuzion™ a cinq Caractéristiques Dérivées :

Stun [BODYx 5] : Combien de dégâts de coups/ bagarres vous pouvez supporter avant de tomber dans l'inconscience, calculés sous forme de points. Important : au début, vous pouvez choisir de déplacer des points du Stun dans Hits ou vice versa, tant que le total déplacé est limité à 1/2 de la Valeur de Stun de départ.

Exemple : avec 35 Stun et 35 Hits, je pourrais déplacer 17 points du Stun dans mon Hits ou jusqu'à 17 points de l'Hits dans mon Stun.

Hits [BODY x 5] : Combien de dégâts de killing vous pouvez prendre avant que vous ne mouriez. N'importe quelle Armure que vous portez peut être soustraite des dégâts de Killing que vous subissez. Vous pouvez déplacer des points de Hits dans le Stun et vice versa (voir ci-dessus).

Stun Defense (SD) [CON x 2] : La manière dont vous êtes résistants aux dégâts de Stun; votre SD est soustraite de n'importe quel Stun que vous prenez.

Recovery (REC) [STR+CON] : Cette Caractéristique détermine à quelle vitesse le personnage se remet des dégâts. Vous récupérez beaucoup de ce Stun à chaque tour quand vous vous reposez et beaucoup de Hits en retour pendant chaque jour d'assistance médicale.

Run (Mvt de Combat) [MOVE x 2m], le Sprint (Mvt hors-combat) [MOVE x

Personnage					
Age		Profession			
INT	PRE	WILL	TECH	MOVE	
REF	DEX	STR	CON	BODY	
Punch	Kick				
Run	Sprint	Leap	Swim	STUN	
SD	HITS	REC	RES		
Habilité	Niv	Habilité	Niv	Habilité	Niv

HISTOIRE & BACKGROUND

Voir page 42 pour des exemples de boîtes à placer ici.
Il ne reste qu'à Copier/Coller

Points de CAR.	Points d'Options				Points de Complications		
	W A	R N G	D M G	S H T	R O F	K D	COUT
Complication			F r e q	I n t n	I m p	Value [F+I ¹ ÷I ²]	

3m], la Nage[MOVE x 1m], le Saut [MOVE x 1m] : quelle distance le personnage court (à des vitesses permettant des esquives et des évasions), sprinte, nage et saute en une période de 3 secondes.

Resistance (RES) [WILLx3] : Votre capacité à résister à des attaques mentales, psychiques ou au Stress ; essentiellement vos "Hits" mentaux.

Caractéristiques Facultatifs Dérivées

Les caractéristiques Facultatifs Dérivées sont les Caractéristiques qui ne peuvent pas être présentes dans chaque campagne de Fuzion. Dans une campagne se déroulant au Far West par exemple, vous ne pouvez jamais avoir une Caractéristique Dérivée pour la défense contre des lasers. Mais comme celles-ci sont dérivées de Caractéristiques Primaires, vous pouvez toujours créer une Caractéristique Facultative Dérivée quand c'est nécessaire, vous permettant de transférer des personnages entre différents genres de campagnes.

Bien que celles-ci varient d'une campagne à une autre, voici quelques Caractéristiques Dérivées typiques Facultatifs :

Luck [INT+REF] : Possibilité d'agir sur le destin. Lors de chaque session de jeu, vous pouvez prendre des points de cette Caractéristique Dérivée et les employer en certaines occasions; pour ajouter à des jets de sauvegarde importants ou pour soustraire des dégâts. Quand vous avez épuisé tous ces points, ils sont "usés" jusqu'à la session de jeu suivante : vous êtes "à court de Chance."

Endurance (END) [CON x 10] : Cette Caractéristique représente la durée pendant laquelle le personnage peut dépenser de l'énergie, que ce soit de l'endurance physique ou bien l'utilisation d'une capacité spéciale (comme un super-pouvoir ou un talent). Il est dépensé de la même manière que les Points de Stun ou de Hits. Quand il est à zéro, vous êtes épuisés et ne pouvez rien faire de plus, hormis vous reposer et récupérer. Généralement, 1-2 points dans un effet, 1 minute ou une heure de durée (ou 1 point "de pouvoir" employé) coûtent 1 point d'END. L'END revient chaque fois que vous prenez une Action de Récupération (pg. 39), qui redonne autant d'END que votre REC (voir ci-dessus).

Energy Defense (ED) [CON x 2] : Votre résistance aux lasers, à l'électricité. Aux rayons de force et autres armes "basées sur l'énergie". Ce sont les points qui sont soustraits des dommages énergétiques seulement. L'ED est calculée à partir de la même Caractéristique Primaire que la SD; vous pouvez choisir déplacer des points de l'un à l'autre quand vous créez le personnage (pas après !). La quantité que vous pouvez déplacer ne peut pas être plus grande que la moitié de la valeur de départ. Lorsque l'ED est employée, la SD protège seulement contre les Attaques physiques. De même, la KD (Killing Defense) protégera seulement le personnage contre des Attaques physiques mortelles; l'EKD (Energy Killing Defense) est nécessaire contre l'énergie mortelle des Attaques énergétiques. Exemple : Avec un CON de 6, j'ai 12 d'Energy Defense et 12 de Stun Defense. Je décide de renforcer ma SD aux dépens de mon ED, en déplaçant un Max de 6 points de l'un à l'autre.

Speed (SPD) [1/2 de REF] : Cette Caractéristique est employée pour mesurer les réactions d'un personnage. La vitesse peut être employée pour déterminer votre vitesse de déplacement pendant l'action, ou bien et le nombre de choses que vous pouvez faire pendant une période spécifique (particulièrement en employant la table de Vitesse facultative comme celle employée dans Champions : New Millenium).

Humanity (HUM) [WILL x10] : Votre moralité de base et votre humanité. Employée souvent dans des situations où le personnage fait face à la déshumanisation, l'horreur extrême ou le surnaturel. Cette Caractéristique Dérivée perd des points en recevant des dégâts "d'humanité": l'observation d'horribles événements, l'amputation de certaines parties du corps et leur remplacement par d'autres objets, le gain de pouvoirs surnaturels qui vous enlèvent vos derniers restes d'humanité, etc. Pour chaque tranche de 10 points perdus dans cette Caractéristique Dérivée, le personnage prend -1 AV (Avantage) en employant n'importe quelle compétence basée sur le social (généralement une compétence basée sur la PRÉ) . Quand ce modificateur égale ou excède la caractéristique de PRÉ du personnage, le personnage devient techniquement fou et ses actions sont reprises par le MJ pour le refléter.

Augmentation ou Diminution des Caractéristiques

Les caractéristiques ne peuvent généralement pas être augmentées ou diminuées directement. Cependant, certains Talents ou Pouvoirs, qui peuvent ou non être disponibles dans votre campagne, peuvent vous permettre d'augmenter une Caractéristique, soit temporairement, soit de manière permanente. Certaines Complications peuvent aussi diminuer une Caractéristique. Ou, en dernier recours, vous pouvez essayer de convaincre votre MJ de vous permettre d'employer des Points d'Option (OP) (pg.8) pour augmenter une Caractéristique à une proportion de cinq OP pour chaque point d'augmentation de Caractéristique.

Il est aussi possible d'augmenter la valeur de la Stat Dérivée au-delà de sa valeur de départ. Le diagramme montre ce que vous obtenez pour chaque tranche de 5 Points d'Option dépensés. Bien sûr, vous pouvez aussi employer les Points de Personnage (CP) pour acheter les Stats Dérivées aussi. En général, cependant, vous seriez mieux servis juste en augmentant les Stats Primaires dont les Stat Dérivées sont issues, à moins qu'il n'y ait quelque raison pour laquelle vous ne puissiez pas (ou ne devriez pas.)

Notez que les gens normaux ont des maximums pour les Stats Dérivées, aussi bien que des maximums pour les Stats Primaires. Dans le cas de Stats Dérivées, ces maximums sont représentés par la(es) valeur(s) maximale(s) de la(des) Stat(s) Primaire(s) impliquée(s). Par exemple, la stat maximum pour un homme normal est de 7. Le maximum de la Stat Dérivée pour l'homme normal serait SD de 14, REC de 14, l'END de 70, le STUN de 35 et les HITS de 35. Un personnage peut acheter ses Stats Dérivées au-delà de ce maximum, mais il doit avoir une raison (des super-pouvoirs, de la magie, etc) pour dépasser ces nombres.

Pour 5 Points d'Option ou 1 Point de Personnage, vous pouvez augmenter votre Stat Dérivée en en choisissant une dans la liste suivante :

+2 SD
+1 REC
+10 END
+5 STUN
+5 HITS

Rencontrez John Smith (encore)

Caractéristique Dérivées, John Smith prend forme comme suit :

CAR.	VALEUR	POURQUOI
STUN	30	6x5=30. Il peut prendre les coups.
HITS	30	6x5=30. Et ne pas mourir en les prenant !
SD	12	6x2=12. Il peut même en supporter pas mal.
REC	12	6+6=12 Il peut revenir dans l'action, plus rapidement que les autres
RUN	10	Course : 5x2=10 m/yds, Sprint : 5x3=15 m/yds, Nage et Saut : 5÷1=5m/yds.
RES	15	5x3=15. Il a besoin de travailler pour résister à la torture ou à la privation, mais il est meilleur que la plupart des gens.

Possibilités Optionnelles

Dans n'importe quelle campagne, les personnages devront obtenir les compétences de base et l'Équipement avec lequel se battre, se protéger et plus généralement partir à l'aventure. Ces Options sont d'habitude spécifiques à un style ou à un genre de jeu; ce qui marche dans une aventure de science-fiction serait vraisemblablement hors de propos dans une aventure médiévale fantastique. La liste précise d'options de campagne disponibles dans une campagne particulière variera toujours selon les décisions de chaque MJ.

Options Inhérentes

Les options inhérentes sont des choses qui font partie du personnage; elles font partie intégrante de lui au même titre que ses Caractéristiques. Elles ne peuvent pas lui être prises (dans la plupart des circonstances), mais elles ne peuvent pas non plus être employées par un autre. Ces Options Inhérentes incluent d'habitude des Compétences, des Talents et des Contacts, et sont toujours achetées avec des Points d'Option (OP) donnés aux joueurs par le MJ du jeu dans lequel ils évoluent.

Options Achetées

Les options Achetées sont les choses qui peuvent être construites et payées en argent. Les articles Achetés incluent le plus souvent des véhicules et de l'équipement. À la différence des Options Inhérentes, les Options Achetées peuvent être employées par d'autres. Elles peuvent aussi être détruites ou volées par d'autres personnages et doivent être remplacées en employant de l'argent ou de nouveaux OP gagnés par l'Expérience (pg 40).

Points d'Option

Le cash avec lequel vous prenez vos Options est appelé des Points d'Options (ou OP).

Le MJ donne toujours une réserve de Points d'Option aux Joueurs au début, lors de la création des personnages. Les valeurs de point suivantes sont simplement des indications basées sur le style de la campagne. Les campagnes individuelles peuvent avoir des nombres très différents.

Points d'Option des Style de Campagne

Quotidien [réaliste]	25
Compétent [élite, semi-réaliste]	35
Héroïque [show TV]	45
Incroyable [Jeux olympiques, film d'action]	55
Légendaire [film d'action à grand succès]	65
Superhéroïque [comics, mythes]	75 +

Après la création de personnage, tous les Points d'Option restants peuvent être convertis en unités monétaire sur la base de 100 argents pour 1 OP (ou or, crédits, euros, dollars, yens, zolotnies, ou n'importe quoi).

Achat de Matériels Complexes avec des Points d'Option

Comme les Points d'Option peuvent être traduits en argent avec lequel acheter de l'équipement, les choses complexes (comme les véhicules) peuvent aussi être évaluées en points indépendants de leur valeur monétaire. Après tout, un tracteur pourrait coûter 50 000 \$, mais en quoi serait-il utile à votre personnage ? Il ne vaut pas 500 OP, à coup sûr ! Pour cette raison, la plupart des véhicules, des mecha (une sorte de véhicule complexe, d'habitude un robot) et des grandes armes dans FUZION auront une valeur de Points d'Option inscrite séparément de leur coût monétaire. Ainsi, si un MJ veut que ses joueurs achètent leur propre Gros Matériel (comme des robots Mecha, des vaisseaux spatiaux, etc), il doit s'assurer de leur donner un supplément allant de 50 à 150 OP pour jouer avec !

Plus de Points: les Complications

Une façon d'obtenir plus de Points d'Option en créant un personnage est de prendre quelques Complications - des situations sociales, mentales, physiques, ou émotionnelles, des problèmes qui définissent et augmentent votre personnage; vous pouvez aussi vouloir lier celles-ci à des événements divers pour ajouter au background d'un personnage. Les complications varieront selon la campagne. La Valeur d'une Complication est basée sur : sa Fréquence, son Intensité et son Importance :

Fréquence

Quel est le nombre de fois où ce problème impacte votre vie ? La réponse est la Fréquence du problème; combien de fois le MJ peut vous l'infliger en contrepartie d'OP supplémentaires. Cette table fonctionne pour toutes les complications :

Fréquence	Valeur	Description
Rarement	5	Une fois de temps en temps sur plusieurs sessions de jeu éparpillées
Fréquemment	10	Une fois par session de jeu
Constamment	15	Plus d'une fois par session de jeu

Intensité

L'intensité reflète la difficulté de surmonter la complication, ou montre combien elle vous affecte. Chaque Complication a sa propre Intensité écrite entre parenthèses () directement derrière, mais nous vous fournissons aussi une table pratique de directives générales de roleplaying :

Intensité/Valeur	Description
Doux [5]	Peut faire du roleplay pour la surmonter, ou faire un jet de WILL+CONCENTRATION Quotidien pour la surmonter
Fort [10]	Doit faire du roleplay et faire jet de WILL+CONCENTRATION réussi pour la surmonter
Sévère [15]	Doit faire du roleplay et faire un jet de WILL+CONCENTRATION incroyable pour la surmonter
Extrême	[20] Doit faire du roleplay et faire un jet de WILL+CONCENTRATION légendaire pour la surmonter

Exemple : "Têtu : risque d'incarcération, d'être blessé ou d'être ruiné financièrement / socialement [10]" montre que l'Intensité de cette Complication vous obtiendra 10 points.

Importance

L'Importance quantifie combien la Complication est vitale au personnage et à la Campagne. Par exemple, prendre un Étranger dans un endroit où chacun est étranger lui-même est peu important, mais dans un environnement xénophobe, cette complication prend rapidement de l'importance. Une autre mesure de l'Importance est son effet sur la survie de votre personnage; si elle peut vous tuer, c'est généralement plus important que quelque chose qui peut compliquer votre roleplaying. La décision finale appartient au MJ. Arrondir toutes les décimales à l'entier inférieur.

Importance & Valeur	Description
Mineure [diviser par 5]	l'effet est Mineur au cours d'un combat ou sur les dégâts, avec un effet Mineur (-1) sur des habiletés ou sur la réaction d'autrui.
Majeure [diviser par 2]	l'effet est majeur au cours d'un combat (-3), ou 1,5 fois les dégâts, produit un effet sérieux sur les habiletés ou sur la réaction d'autrui, et/ou met le personnage dans le danger.
Extrême [x1]	Effet Extrême sur le combat (-5), ou 2x les dégâts, ou un produit un effet extrême sur les habiletés ou sur la réaction d'autrui, ou met le personnage dans un danger extrême.

Déterminer la Valeur d'une Complication

Pour déterminer la valeur d'une Complication, ajoutez la Valeur de Fréquence à la Valeur d'Intensité et divisez le total résultant par l'Importance. Exemple : je prends la Responsabilité comme une Complication. Je décide que cela m'affecte Fréquemment (10) et je décide que je suis responsable du soin de ma Tante âgée Meg. Puisqu'elle est très vieille, elle est considérée comme devant être surveillée (Intensité 10), mais puisque je ne suis pas en danger et que mes habiletés ne sont pas affectées (diviser par 5), s'occuper de ma tante âgée vaut $(10+10) / 5 = 4$ Points. Mais si Tante Meg était constamment exposée au danger extrême et que je doive la sauver, je pourrais tirer de la situation jusqu'à 20 points ! Bonne vieille Tante Meg !

Limites sur les Complications

Quelques campagnes ont une limite sur le nombre de Complications qu'un personnage peut prendre pour des Points d'Option. Un personnage peut toujours prendre plus de Complications que cette limite; il / elle n'obtiendra pas plus de points pour autant. La limite la plus commune pour les Complications est égale aux OP du départ.

Exemple : Alex jouait dans une campagne lorsque le MJ lui a donné 50 Points d'Option pour des Habiletés, des Talents, des Perks (contacts) et de l'Équipement. La campagne a un nombre maximal de Complications égal aux points d'Option de départ.

Question de Background

Quelques jeux Fuzion contiennent aussi une section spéciale appelée "Le Background"; une suite de complications et d'événements qui peuvent être employés pour ajouter de la saveur et un contexte à la vie d'un personnage.

Pourquoi les Points d'Option ?

En commençant un nouveau personnage; tout ce qu'il/elle possède ou sait est acheté avec des Points d'Option (OP). Pourquoi cela ? La raison principale est qu'ils permettent aux joueurs de jauger exactement leurs personnages; tout coûte des Points d'Option et vous savez ce que vous valez par rapport à quelqu'un d'autre. Cela rend plus difficile le fait que des joueurs créent des personnages qui seraient peu équilibrés par rapport à d'autres; tant que vous avez des niveaux semblables de Points d'Option, vous savez que les deux personnages seront relativement semblables en termes de ce qu'ils ont, savent ou peuvent faire. Les Points d'Option sont donnés aux Joueurs par le MJ en début de création de personnage (des points supplémentaires viendront des épreuves et de l'Expérience).

Combien de Points d'Option pour Ce Jeu ?

Cela dépend du jeu, bien sûr. Le Maître du Jeu doit décider cela pour chaque campagne différente.

Rencontrez John Smith (encore)

Le MJ de John Smith lui donne 75 points (le niveau Super-héroïque) pour acheter des Options, plus 60 autres pour acheter un véhicule pour un total de 135. Puisque John va être le héros dans ce jeu, son joueur décide de le renforcer en ajoutant quelques Complications :

COMPLICATION

Constamment [15] Hanté [10] par son passé, il fait face à un sévère et **Majeur [+2]** affaiblissement.

VALANT ? 12

Recherché [10] par le ninja grandi en cuve **[20]** pour l'avoir trahi, il fait face à la **Mort [+1]** partout il va.

VALANT ? 30

TOTAL d'OP SUPPLÉMENTAIRES 42

Ajoutés aux 75 points de départ de John, cela lui donne un énorme 117 points. (Et ennemis mortels à chaque coin de rue!) Il va avoir besoin de ses habiletés pour survivre!

D'autre part...

Un jeu plus réaliste pourrait commencer par seulement 35 points, plus aucun point pour acheter un véhicule. Mais puisque l'on suppose que John est un héros, nous lui avons donné deux fois plus de points que normalement. (De cette manière nous pouvons aussi acheter beaucoup de choses et vous montrer tout le déroulement pour vous acheter des options!)

Alex pourrait prendre des Complications valant jusqu'à 50 OPS supplémentaires, pour un total maximal de 100 OPS. Il pourrait prendre plus de Complications que cela, mais il n'obtiendrait pas de points pour autant.

COMPLICATIONS PSYCHOLOGIQUES

Celles-ci impliquent vos Problèmes Mentaux et vos défauts :

Absences mentales	Vous avez des trous de mémoire étranges. Souvent, vous : Oubliez des faits de notoriété publique (5). Oubliez des amis, la famille (10). Oubliez votre propre identité (15).
Bipolaire	Vous êtes un maniaque / dépressif classique, enclin à l'irrégularité, à des caprices ponctués de dépressions sévères terrifiantes. Vous êtes souvent : d'humeur changeante (5), sujet au mensonge et à avoir le cafard (10), sujet à frénétiquement courir le risque de perdre la vie ou des membres, ou encore à sombrer dans une stupeur malheureuse (15), Suicidaire (20).
Illusions	Vous croyez des choses qui ne sont pas réelles. Vous pouvez entendre des voix, penser que les aliens sont après vous, ou que vous êtes Dieu. Vous allez : risquer l'ostracisme, l'embarras (5), risquer l'hospitalisation, des blessures ou la ruine financière / sociale (10), risquer la vie et des membres (15).
Masochiste	Vous vous détestez et ferez en sorte de vous blesser. Pour cela, vous pouvez : injurier verbalement (5), chercher des querelles avec risque mineur physique (10), chercher des querelles avec risque physique majeure (15), risquer votre vie (20).
Phobie	Vous avez une phobie; et la crainte irrationnelle de quelque chose de commun, comme des chiens, des hauteurs, des sons ou de la couleur. Quand vous faites face à votre phobie, vous ressentez : Malaise (5), Crainte Paralysante (10), Terreur Folle furieuse (15), Catatonie (20).
La paranoïa	(vous pensez qu'ils sont après vous...). Vous pensez que vous avez des ennemis, partout. Parfois vous êtes concentrés sur un adversaire, à d'autres moments, il peut y avoir des légions. Vous réagissez à votre paranoïa : d'une façon incohérente (5), en travaillant compulsivement sur votre défense contre Eux (10), en risquant l'incarcération, des blessures, la ruine sociale ou financière pour les arrêter (15). Risque de perdre la vie et / ou d'un membre (20).
Double personnalité	Vous êtes deux, deux, DEUX personnes dans une ! [Le MJ contrôle cette personnalité, a une feuille de personnage pour cela, etc]. Votre autre moi : Vous aime (5). Est neutre à votre égard (10), Hostile envers vous (15). Dangereux pour vous dans le cadre de vos actions (20).

TRAITES DE PERSONNALITÉ

Ce sont les petites choses qui comptent; vos bonnes et mauvaises habitudes, traits de base et caractéristiques.

Lunatique	Oh WOW! Vous êtes simplement naturellement dans la lune. En général, vous : placez mal des choses mineures, insignifiantes (5), placez mal ou oubliez de faire des choses importantes (10). Placez mal ou oubliez de faire des choses dangereuses (15). Dangereusement oublieux de tout; le MJ ne vous demande jamais de faire un jet de perception à moins que vous ne le demandiez (20).
Mauvais caractère	Vous êtes irritable, tout le temps. Quand vous explosez, les signes sont que : vous risquerez l'embarras, ou la perte financière (5), vous risquerez l'incarcération, des blessures ou la ruine financière / sociale (10), vous risquez la vie et des membres (15).
Lâche	Vous manquez de nerf, particulièrement dans le combat. Quand vous faites face au danger : vous tremblez face à tout ce que vous imaginez être le danger (5), vous vous bloquez et ne pouvez pas réagir (10), vous essayez de courir aussi loin que possible (15).
Hanté	Vous ne pouvez pas chasser la personne ou la chose de votre esprit. Vous : en parlez tout le temps et risquez l'embarras, ou la perte financière (5), vous en risquez l'incarcération, des blessures ou la ruine de financière / sociale (10), vous en risquez la vie et / ou des membres (15).
Timide	Vous avez horreur de parler avec les autres. Vous : refusez de parler avec de nouvelles personnes (5), évitez toute interaction avec les nouvelles personnes (10), vous éloignez de toute situation impliquant de nouvelles personnes (15).
Têtu	Vous avez simplement horreur de donner raison. Pour prouver que vous avez raison : Vous risquerez l'embarras, ou la perte financière (5), vous risquerez l'incarcération, la blessure ou la ruine financière / sociale (10), vous risquerez la vie et des membres (15).
Berserker	Vous ne pouvez pas contrôler votre colère au combat : vous : attaquez n'importe quelle personne qui vous a mis en colère (5), attaquez n'importe qui dans la zone sauf des amis (10), attaquez n'importe qui dans la zone (15), attaquez tout le monde dans la zone et vous ne vous arrêtez pas jusqu'à être maîtrisé par la force ou épuisé / sonné (20).
Malchanceux.	Les choses ne vont jamais comme vous voulez; vous subissez des désastres constants. Le voyage et l'aventure ne vous réservent que des : problèmes incommodes (5), problèmes coûteux ou dangereux (10), problèmes très coûteux ou dangereux (15), problèmes mortels, votre vie étant menacée par des dangers (20).

LIMITATIONS PHYSIOLOGIQUES

Celles-ci sont des problèmes physiques auxquels vous devez faire face :

Manque de Membre	Ouch! Cela choque! Il vous manque : 1 doigt ou plus (5). Une main (10 chacune). Un bras (15 chacun).
Audition Réduite	Vous êtes dur d'oreille. Généralement, pour faire un jet de Perception basé sur l'ouïe, vous aurez besoin : de faire un jet à -4 par rapport à une personne normale (5), d'un Appareil acoustique pour entendre (10), de nouvelles oreilles; vous êtes totalement sourd (15).
Mobilité Réduite	Vous êtes incapables de vous déplacer normalement. Votre Mouvement : est Réduit au quart (5), est Réduit de moitié (10), est Réduit à un MOVE de 1 (15). Inexistant; vous êtes un total quadriplégique; incapable de se déplacer au-dessous du cou (20).
Vue Réduite	Votre vue est détériorée. Vous : ne voyez pas les couleurs (5), avez besoin de lunettes (10), êtes presque aveugle ou borgne (15), êtes totalement aveugle (20).
Changement Non contrôlé	Vous êtes enclins aux changements incontrôlables; ceux-ci peuvent être physiques ou mentaux (selon ce que vous avez décidé avec le MJ). Ce qui déclenche le changement est : Rare (5). Commun (10). Très commun (15).
Dommage Vocal	Votre voix est d'une façon ou d'une autre endommagée. Quand vous parlez, vous pouvez : Seulement chuchoter, balbutier ou bégayer (5), seulement faire des sons, mais ne pouvez pas parler (10), ne pouvez pas faire un son (15).
Vulnérabilité	Vous êtes vulnérable à une certaine situation ou à une substance et prenez des dégâts supplémentaires quand vous y êtes exposé (comme se noyer plus rapidement que d'autres gens.). La substance ou la situation est : Rare (5). Commune (10). Très commune (15).
Susceptibilité / Allergie	Vous êtes allergique ou prenez des dégâts d'une certaine situation ou d'une substance qui est inoffensive pour d'autres personnes (comme l'eau par exemple, ou la roche verte alien et rougeoyante là-bas). La substance ou la situation est : Rare (5). Commune (10). Très commune (15).

COMPLICATIONS SOCIALES

Ce sont des choses avec des conséquences sociales sérieuses pour vous :

- Figure Publique** Vous êtes une personnalité dans la lumière des médias; vous ne pouvez pas faire un mouvement sans attirer l'attention : Vous valez la peine d'être publié et vos activités vous valent un article si un journaliste est dans le coin (5). Vous faites fréquemment les titres et les gens vous remarquent toujours dans la rue (10). Chacune de vos action fait des nouvelles dans la Presse et vous avez des journalistes après vous partout (15).
- Mauvaise Réputation** Les gens "vous connaissent". Chacun a entendu une histoire ou deux sur vous, même si c'est faux. Quand vous êtes vu, vous êtes : Fréquemment reconnu (5). Toujours reconnu (10).
- Identité Secrète** Vous essayez de cacher vos activités sous une identité secrète. Vous êtes actuellement : en train de vivre une vie normale, invisible aux yeux de tout le monde (5), dérangé par une personne essayant de découvrir votre identité réelle (10), dérangé par tout le monde, qui essaie de découvrir votre identité réelle (15).
- Pauvreté** La fortune n'arrive pas à vous sourire. Vous êtes, financièrement s'entend : Pauvre, avec juste assez pour un lit et quelques repas maigres (5), brisé et probablement dans la rue avec à peine assez pour manger (10). Dans la dêche, avec d'autres cherchant activement à prendre le peu que vous avez (15).
- Antipathie** (Personal Habits). Les gens ne peuvent pas vous supporter. Peut-être est-ce la mauvaise haleine, mais ils vous trouvent : Ennuyeux (5). Répugnant (10). Horrible (15).
- Opprimé** Vous êtes ou faites partie d'un groupe opprimé. Dans votre société, vous êtes : Snobé; d'autres ignorent ou refusent de traiter avec vous (5). Opprimé; il y a des lois pour contrôler où vous vivez, travaillez, où vous pouvez voyager (10). Réprouvé; vous êtes une non-personne (15). Asservi; vous êtes traités comme un objet et pouvez être vendus ou maltraité à volonté (20).
- Distinctif** Vous vous détachez des autres et êtes remarqués dans n'importe quelle foule, avec une particularité qui est : Facilement cachée (5). Dissimulable avec un déguisement ou une habileté (10). Non dissimulable (15).
- Étranger** Vous n'êtes pas un personnage local et vous vous détachez des autres, attirant l'attention et probablement le danger. Vous êtes évidemment : d'un lieu éloigné (5). D'un lieu très éloigné (10). Jamais vu dans cette partie du monde (15).

ENNEMIS : Poursuivi et Observé

Ce sont les forces qui travaillent activement contre vous. La valeur de Vos Ennemis est déterminée par trois choses : leurs Capacités, leur Portée et l'Intensité de l'hostilité qu'ils vous portent:

- Capacités** Que peuvent-ils vous faire ? Sont ils : Moins puissant que vous ? (5). Aussi puissant que vous? (10). Plus puissant que vous ? (15). Ont-ils accès à des armes puissantes, des pouvoirs ou du matériel ? (20).
- Portée** A quelle portée peuvent-ils s'étendre ? Sont ils : Limités à une seule ville ou secteur ? (5). Limités à un seul pays? (10) Ont-ils accès au monde entier ? (15)A un espace Interdimensionnel ou Galactique (20)
- NOTE** : Au lieu d'utiliser la table d'Importance normale, employez l'échelle suivante :
- Intensité** Que veulent-ils de vous ? Etes-vous : observé ? (Divisez par 5). Pourchassé pour capture ou emprisonnement ? (Divisez par 2). Ils veulent votre tête ? (x1).

RESPONSABILITÉS

Ce sont les choses avec lesquelles vous ne tergiveriez pas, peu importe les ennuis qu'elles vous causent. Les codes de l'honneur, la Famille sont ces Responsabilités :

- Code de l'honneur** Ce sont les règles personnelles que vous ne violerez pas, peu importe la raison. Un Code de l'honneur pourrait être un code contre le meurtre, jamais l'attaque, ou jamais la souffrance, une insulte sans une réponse dans le sang. Pour tenir votre Code, vous risqueriez : l'expulsion ou l'embarras (5), des blessures ou ruine financière (10), la Vie et/ou un membre (15).
- Sentiment du devoir** Vous faites toujours la Chose Juste et suivez un Code Moral plus haut envers ceux dont vous vous estimez responsable : Pour vos amis (5). Pour un groupe/une organisation spéciale (10). Pour toute l'Humanité (15). Pour toute la Vie elle-même (20).
- Vœu** C'est une promesse que vous devez tenir, peu importe comment. Cela peut être de protéger quelqu'un, suivre un idéal, ou obtenir juste cet Anneau stupide dans ce volcan éloigné. Pour accomplir cette promesse, vous risquez : l'expulsion ou l'embarras (5), une blessure ou la ruine financière (10). La vie et/ou un membre(15).
- Personnes à charge** Ce sont ceux qui ont besoin de votre protection et de votre aide. Ils pourraient inclure des enfants, la famille, ou des amis. Généralement, ils sont : votre égal dans leurs capacités (5). Plus faibles que vous (10), ils ont des problèmes spéciaux, des exigences ou des dangers associés à eux (15).

COMPORTEMENTS COMPULSIFS

Ce sont des comportements que vous devez subir; vous ne pouvez pas vous en défaire.

- Penchant** (c'est-à-dire une Dépendance). Vous devez avoir une substance particulière ou une situation, ou bien vous subirez une coercition mentale ou physique sévère. La substance / situation dont vous avez besoin est : Commune (5). Peu Commune (10). Rare (15). Très rare (20).
- Honnêteté** Vous dites toujours la vérité, même si ça fait mal. Pour être honnête, vous risquez : l'expulsion, l'embarras ou la perte financière (5), des blessures ou la ruine financière / sociale (10), la vie et / ou un membre (15).
- Caractère impulsif** Vous ne pouvez pas vous en empêcher; vous sautez toujours dans des situations sans réfléchir avant. Pour suivre un caprice, vous risquez : l'expulsion ou l'embarras (5). Des blessures, la ruine sociale ou financière (10), la vie et / ou un membre (15).
- Intolérance** Vous êtes fanatique et intolérant envers ceux qui sont différents de vous. Quand vous les rencontrez, vous êtes : Civil, mais distant (5), grossier et verbalement abusif (10), violemment abusif (15), abusif même à risquer la mort et / ou un membre(20).
- Jalousie** Vous êtes jaloux à l'extrême. Envers celui/celle que vous "aimez", vous êtes : obsédé et vigilant (5), confrontatif et accusateur (10), physiquement violent (15).
- Kleptomanie** Vous volez des choses continuellement. Vous ne pouvez pas vous en empêcher; vous risquez:arrestation ou embarras(5), Blessure ou ruine financière/sociale (10). La vie(15)
- Libidineux** Vous ne pouvez pas résister à l'envie de draguer quelqu'un que vous trouvez attirant, ou au moins de faire des commentaires obscènes. Vous risquez : expulsion, embarras, ou perte financière (5). Blessure ou ruine financière ou sociale (10). La vie (15).

Rencontrez John Smith (encore)

John commence avec 75 points pour des Options (les autres 60 points sur les 120 doivent aller à l'achat de son véhicule) Avec 42 points supplémentaires pour des Complications, il a maintenant **117 points** à dépenser :

Pour les débutants, John va acheter quelques HABILÉTÉS avec sa cagnotte de Points d'Option (nous allons faire cela ici à cette page car nous avons de la place pour les inscrire!). Puisque les habiletés sont achetées sur la base d'1 niveau d'habileté pour 1 OP (coût de base), il décide de faire la chose suivante :

CONDUITE	4
Quelle est l'utilité d'avoir un super véhicule si vous ne savez pas le piloter ?	
ARTILLERIE	3
Pour être capable d'utiliser les armes montées dessus...	
ADRESSE AU TIR	4
... Et des armes à feu quand vous êtes hors de votre véhicule.	
MÉCANIQUE	3
Si ça casse, il veut pouvoir réparer.	
ACROBATIE	2
Vous ne pouvez pas vous battre avec le ninja si vous ne pouvez pas faire des acrobaties.	
RANGED EVADE	2
Juste assez éviter quelques attaques.	
NAVIGATION	3
Il veut pouvoir aller d'un point à un autre.	
DIRECTION	2
Il est un leader d'hommes.	
EXPERT (HOT CARS)	1
Il sait un peu de choses sur d'autres "hot cars".	
DÉMOLITIONS	3
Il aime faire sauter des choses.	
WEAPONSMITH (ARMES À FEU)	1
Il sait réparer des armes à feu.	
SE CACHER DANS L'OMBRE	2
Il est formé à suivre les gens.	
TOTAL	30 OP
POINTS RESTANTS	87

Maintenant, il y a les Habiletés communes à tout le monde pour lesquelles vous obtenez automatiquement 2 niveaux, juste parce que vous vivez dans le monde moderne.

John décide d'utiliser celles-ci au hasard :

CONCENTRATION	+2
ÉDUCATION	+1
CONNAISSANCE LOCALE (SUNSA)	+2
PERCEPTION	+5
ENSEIGNEMENT	+0
ATHLÉTISME	+2
COMBAT RAPPORCHE	+1
TOTAL	12 OP
POINTS RESTANTS	75

Option 1 : Habiletés

La première chose que la plupart des personnages voudront acheter avec leurs Points d'Option sont des Habiletés. Les habiletés sont des choses que le personnage sait ou peut faire; ils représentent son niveau de connaissance et d'accomplissement. Dans Fuzion, il y a neuf Catégories d'Habilitété de base :

Habilitété au Combat	la capacité de se battre dans un combat au corps à corps, ou avec une arme de mêlée.
Habilités à l'arme de portée	Habilités dans l'utilisation d'une arme de portée, comme une arme à feu ou un arc.
Habilités de Conscience	la conscience de votre environnement, remarquer des indices, etc. Ce secteur d'habilitété est aussi employé en conjonction avec un pouvoir, ou d'autre Capacités surhumaines.
Habilités de Contrôle	l'utilisation d'habilités impliquant un contrôle de véhicules ou de monter des animaux.
Habilités de Corps	l'utilisation d'habilités impliquant des tâches physiques, des exploits de force, de l'endurance et d'autres attributs physiques.
Habilités Sociales	vos capacités d'harmoniser, d'éviter des impairs et de montrer style et grâce. Ce sont aussi vos capacités de convaincre d'autres par le simple fait d'être un connaisseur des usages sociaux.
Habilités Techniques	habilités professionnelles et techniques.
Habilités de Performance	s'entraîner à jouer un rôle, aiguïser son sens de la musique, des effets spéciaux, du maquillage ou d'autres techniques de scène.
Habilités de l'Éducation	connaissance et formation basées sur l'éducation formelle ou les études.

QUEL EST MON NIVEAU D'HABILITÉ?

Moins de 1 (Challenge) : Vous ne savez pas du tout comment faire cette tâche.

1-2 (Quotidien) : Vous avez appris l'essentiel de cette tâche et pouvez l'exécuter la plupart du temps, quoique pas forcément très bien. Vous êtes un apprenti ou un débutant.

3-4 (Compétent) : Vous êtes bien formé et pratiquez cette habilitété, vous l'exécutez correctement dans des circonstances quotidiennes. Vous pouvez exécuter des demandes peu communes avec quelque difficulté. Vous êtes considéré comme un professionnel.

5-6 (Héroïque) : Vous êtes un maître avec cette habilitété et êtes capables d'exécuter des demandes peu communes. Vous êtes considéré un maître artisan.

7-8 (Incroyable) : une habilitété à ce niveau signifie que vous êtes un des meilleurs dans le monde. Vous êtes à l'aise avec des demandes peu communes, ou même de nouvelles demandes. Cela entre au royaume de la fiction, de l'étonnant talent, ce qui n'est pas tout à fait impossible!

9-10 (Légendaire) : une habilitété à ce niveau vous met dans le royaume des praticiens les plus grands de cette habilitété au travers de l'histoire. Vous poussez en avant les frontières de l'habilitété et le niveau où elle peut être employée, pour entrer au royaume du génie et de la fiction.

Plus de 10 (Super-héroïque) : les Habilités à ce niveau sont meilleures que n'importe qui. Ce royaume appartient aux magazines de bandes dessinées, à la science-fiction, à la fantasy ou à la mythologie.

NOTE : LES HABILITES DE JOHN SMITH SONT INSCRITES A LA PAGE PRECEDENTE

Achat d'Habilités Générales

Les habilités sont normalement évaluées de un à dix et sont employées dans le jeu en ajoutant le niveau de l'Habilitété au niveau de la Caractéristique la plus rapprochée de l'habilitété. Les habilités sont comme des Caractéristiques; elles ont une gamme d'efficacité qui est rapprochée de leur coût. Les habilités sont achetées au prix d'un Point d'Option pour chaque niveau d'habilitété; par exemple, pour avoir 4 niveaux dans l'Adresse au tir coûterait 4 OP.

L'achat d'une habilitété vous obtient généralement la capacité de faire à peu près tout ce qui est décrit par cette habilitété. Cependant, quelques campagnes peuvent exiger que vous spécifiez comment une habilitété sera employée (par exemple, en choisissant quel genre du Scientifique (le Physicien, le Chimiste, etc) vous avez l'intention d'être. Dans ces cas, vous pouvez devoir prendre "les spécialisations" complémentaires de cette habilitété afin d'être capable de l'employer d'autres façons (par exemple, le Scientifique [le Physicien] et le Scientifique [le Chimiste]).

La liste d'habilités possibles que l'on pourrait rencontrer dans un jeu Fuzion est aussi diversifiée que les campagnes possibles. Ce qui est compilé à la page suivante sont des habilités typiques applicables à beaucoup de campagnes de science-fiction ou de genre "action moderne" (aussi bien que les Caractéristiques qui leurs sont plus généralement liées). Les habilités marquées en **GRAS** représentent des **Groupes d'Habilitété** - les habilités générales qui compilent plusieurs Habilités de Spécialiste. (Chaque campagne de Fuzion aura d'habitude ses propres habilités de Spécialiste complémentaires afin d'augmenter ces Groupes d'Habilitété).

Habilités "de Monsieur Tout le monde"

La bonne nouvelle est que chaque personnage obtient aussi un groupe gratuit d'habilités de départ, pour qu'il ne soit pas totalement impuissant dans son nouvel environnement : les Habilités "de Monsieur Tout Le Monde". Les habilités "de Monsieur Tout Le Monde" sont des choses de notoriété publique dans toutes les cultures spécifiques ou périodes de temps: Perception, Concentration, Éducation, Persuasion, Athlétisme, Enseignement, Expert Local (connaissance de votre secteur), Corps à corps et Évasion. Le MJ donne ceux-ci gratuitement à tous les personnages et ils ont un niveau automatique de départ de 2: c'est à peu près ce qu'une personne moyenne saurait de son monde. Chacun peut s'améliorer en ajoutant des niveaux d'Habilitété sur une base individuelle. Un MJ peut vouloir ajouter ou enlever des habilités de la catégorie "de Monsieur Tout le monde" pour convenir à son jeu particulier; dans une campagne futuriste, par exemple, chacun peut employer des ordinateurs, mais seuls les gens spéciaux peuvent avoir des habilités sportives. La catégorie d'habilités "de Monsieur Tout le monde" vous donne la flexibilité pour façonner le niveau de votre culture comme désiré.

HABILETES DE COMBAT		HABILETÉS TECHNIQUES	
EVASION	L'habileté de Base pour échapper à quelqu'un qui essaye de vous frapper. Cette habileté est employée pour la défense quand vous êtes attaqués par quelqu'un employant le Corps à corps, des Armes de Mêlée et des Habiletés d'Adresse au tir. (DEX)	APPAREILS D'ÉCOUTE	la capacité de correctement implanter et faire fonctionner micros, caméras, ou d'autres dispositifs d'écoute (TECH)
CORPS A CORPS	L'habileté de Base dans le combat avec les mains et d'autres parties du corps. (REF)	DÉMOLITION	la capacité de correctement employer, manipuler, mettre et désamorcer des explosifs (TECH)
ARMES DE MÊLÉE	Employer les différents types d'armes de mêlée, comme couteaux, gourdins, haches, épées, lances, etc (REF)	ÉLECTRONIQUE	la capacité d'identifier, comprendre, réparer et ressouder des dispositifs électroniques. (TECH)
ARTILLERIE		CONTREFAÇON	la capacité de créer de faux documents, cartes d'identité, monnaie, et ainsi de suite. (TECH)
ARMES DE PORTEE	Tirer avec des armes montées sur véhicule, armes montées sur bateau et enfin artillerie. (REF)	FLAMBEUR	Capacité de gagner en jouant aux jeux qui exigent quelque habileté, comme le black jack, le poker et des jeux plus exotiques. Un personnage peut aussi employer cette habileté pour tricher. (TECH)
ARMES LOURDES	Utilisation d'armes militaires comme RPGS, mortiers, fusées, missiles, etc (REF)	TOUCHE-À-TOUT	Capacités assorties comme le bricolage, l'art, les premiers secours et d'autres travaux d'artisanat. (TECH)
ADRESSE AU TIR	Les habiletés d'employer des armes et des projectiles; armes à feu, SMGs, fusils, etc.	CROCHETAGE	Cette habileté permet au personnage d'ouvrir les serrures, les serrures a combinaison, des serrures électroniques et magnétiques. (TECH)
HABILETES MENTALES		MÉCANIQUE	Habileté avec les dispositifs mécaniques et connaissance de la manière de les réparer, les remplacer et les construire. (TECH)
CHECHER/CACHER	Vous pouvez cacher des choses et trouver des choses que d'autres gens ont cachées - comme des papiers importants, des armes, des bijoux, des artefacts, des drogues, et ainsi de suite. (INT)	PREMIERS SOINS	Cette habileté permet au personnage d'arrêter de saigner, soigner des blessures et sait maintenir quelqu'un en vie. (TECH)
CONCENTRATION	les capacités de concentration et de contrôle mental. Cela engloberait les exploits de mémoire, le rappel, le contrôle physiologique et diverses Facultés mentales. (WILL)	SYSTÈMES DE SÉCURITÉ	la capacité de reconnaître et de contourner les divers types d'alarmes et de pièges. Le personnage sait aussi comment poser des alarmes et des pièges, en fonction du temps dont il dispose et de son équipement. (TECH)
DÉDUCTION	c'est l'art de rassembler des faits et de sauter à une conclusion inattendue. Cette habileté doit être employée avec modération. (INT)	WEAPONSMITH	le personnage sait comment construire, entretenir et réparer les armes de divers types. Le type d'armes (armes naturelles, armes à feu, armes énergétiques, autres) doit être spécifié quand cette habileté est achetée. (TECH)
LIRE SUR LES LEVRES	Cette habileté permet au personnage de lire sur les lèvres de quelqu'un pour comprendre ce qu'il dit. Le personnage doit être capable de voir la bouche de sa cible clairement. (INT)	HABILETÉS DE PERFORMANCE	
PERCEPTION	l'habileté d'observation, perception et découverte de choses cachées (comme des indices), détection de mensonge et d'émotions.	JOUER LA COMEDIE	Capacité de jouer un rôle ou un personnage. Quelqu'un qui est habile dans cette matière peut simuler des caprices ou des émotions, ou cacher sa vraie identité. (PRÉ)
SE CACHER DANS L'OMBRE	la capacité de subtilement suivre quelqu'un. (INT)	DÉGUISEMENT	La capacité de changer l'aspect d'un personnage par le maquillage, des costumes, le langage du corps et l'expression du visage. (TECH)
SURVEILLANCE	la capacité d'effectuer la surveillance statique d'un sujet sans être détecté. (INT)	IMITATION	la capacité de parfaitement imiter la voix de quelqu'un d'autre. (PRÉ)
PISTAGE	La capacité de suivre une piste en observant traces, marques, brindilles cassées, et ainsi de suite. (INT)	ÉLOQUENCE	la capacité de parler à un auditoire et de faire une présentation convaincante. (PRÉ)
HABILETÉS DE CONTRÔLE		PERFORMANCE	l'habiletés d'acteur, quelques techniques de scène, le chant et le sens de la musique. (PRÉ)
ENTRAÎNEUR D'ANIMAL	Les habiletés de connaissance des animaux, formation et soin. (INT)	CHANT	L'habileté d'employer votre voix pour chanter et divertir (PRÉ)
MECHA PILOTES	Habileté exigées pour piloter un robot géant, incluant manœuvres et évitement / évasion d'attaques.	MAINS HABILES	La capacité de cacher des objets dans ses mains, de faire le trompe-l'œil, d'exécuter des tours de magie, etc (REF)
CONDUIRE	Conduire voitures, motos, jeeps, camions, tanks, aéroglisseurs et autres véhicules terrestres. Généralement, cette habileté doit être achetée pour une classe de véhicules. (REF)	VENTRILOQUE	le personnage peut faire des sons de voix comme si cela provenait de quelqu'un d'autre que lui. (PRÉ)
PILOTER	Piloter des engins volants, comme avion, avions à réaction civils, avions à réaction militaires, hélicoptères, etc. Une classe spécifique de véhicule doit être choisie pour cette habileté. (DEX)	HABILETÉS D'ÉDUCATION	
MONTER UN ANIMAL	Cette habileté permet à un personnage de monter une créature vivante dans des circonstances difficiles. Le type d'animal (d'habitude le cheval) doit être spécifié quand cette habileté est achetée. (DEX)	BUREAUCRATIE	La manière de traiter avec des bureaucrates, couper à la paperasserie, savoir à qui parler, comment atteindre les bonnes personnes et comment extorquer l'information. (PRÉ)
HABILETÉS DE CORPS		GESTION DES AFFAIRES	Vous connaissez les procédures de gestion de base, les lois d'offre et de la demande, la gestion d'employés, la comptabilité, les ventes, le marketing. (INT)
ACROBATIE	Cette capacité permet d'exécuter petits sauts et roulades comme un acrobate de cirque. Vous pouvez aussi sauter et contourner un obstacle, en atterrissant sur vos pieds, prêt à vous battre. (DEX)	INFORMATIQUE	la capacité de programmer et de faire fonctionner des ordinateurs. (TECH)
ATHLÉTISME		CRIMINOLOGIE	Vous savez comment chercher des indices, utiliser la poussière pour des empreintes digitales, examiner des preuves, faire des essais balistiques, examiner des rapports, fouiller des fichiers, et cetera. (TECH)
ESCALADE	Athlétisme de Base : courir, sauter, s'évader, lancer, nager. (DEX)	CRYPTOGRAPHIE	la capacité de résoudre des énigmes chiffrées ou de décoder des messages. (INT)
CONTORSIONNISTE	Capacité de manipuler votre corps pour sortir de liens et entraves semblables. Vous pouvez aussi tordre votre corps pour atteindre des endroits généralement inaccessibles ou des espaces réduits. (DEX)	ÉDUCATION	Culture générale, comme les maths, l'histoire, la science, ou l'actualité. (INT)
DISCRETION	Capacité de vous cacher dans l'ombres, de vous déplacer silencieusement ou d'éviter la détection dans des situations de combat. (DEX)	ESPIONNAGE	Réunir des informations, espionner et orchestrer des opérations d'espionnage. (INT)
HABILETES SOCIALES		EXPERT	N'importe quel domaine de connaissance : timbres, jardinage, connaissance, animaux, et ainsi de suite. Cela peut être un passe-temps, ou la connaissance en profondeur d'un domaine spécifique. (INT)
CORRUPTION	Un personnage avec cette habileté sait quand suborner quelqu'un, comment s'approcher de lui et combien offrir. (PRÉ)	LANGUES	Spécifier un groupe de langues particulier (ou un dialecte, un langage informatique, un type de langue des signes ou autre). Vous devez spécifier la langue primaire dans le groupe de langues; toute autre langage dans ce groupe est à 1/2 du coût de départ. (INT)
CONSPIRATION	Connaissance de la manière d'influencer individus et organisations secrètement et comment projeter et orchestrer de tels plans. (INT)	EXPERT LOCAL	(dans un quartier/secteur); qui est qui, où sont les choses, les coutumes générales et les particularités du coin. (INT)
CONVERSATION	Cette capacité vous permet d'extraire l'information des gens avec une conversation prudente, anodine. L'utilisation de cette habileté prend du temps et si le jet est manqué, le sujet se rend compte qu'il est trompé. (PRÉ)	NAVIGATION	Savoir comment employer des cartes et des diagrammes, utiliser le temps, le vent et d'autres guides. (INT)
INTERROGATION	la capacité d'extraire de force des information des gens. Le personnage sait comment éviter de laisser des marques, peut jauger combien une victime est près de la mort, et il est un expert dans la manipulation des sujets et dans la révélation de l'information désirée. (PRÉ)	PROFESSIONNEL	la capacité d'exécuter une certaine profession (comme artiste, l'acteur, docteur, joueur de hockey, le scientifique, conducteur de taxi, etc) Évidemment, certaines autres habiletés augmenteront beaucoup la capacité du personnage pour pratiquer sa profession. (INT)
DIRECTION	l'habileté de diriger les autres pour qu'ils vous suivent. (PRÉ)	RECHERCHE	Savoir trouver l'information dans une bibliothèque, les bases de données, les rapports, aussi bien que découvrir l'information par des sources obscures ou rares. (INT)
PERSUASION	la capacité de convaincre, persuader, ou d'influencer des individus. (PRÉ)	SCIENCE	Connaissance des techniques de laboratoire, comment concevoir des expériences, comment écrire des papiers scientifiques, évaluer des hypothèses, etc pour votre domaine approprié de science. Votre secteur d'étude doit être spécifié quand cette habileté est achetée. (INT)
SÉDUCTION	la capacité de gagner la confiance d'autres personnes en offrant des rapports de camaraderie ou des faveurs. (PRÉ)	SURVIE	Cette habileté permet au personnage de vivre dans la nature, trouver de l'alimentation et de l'eau, d'identifier des plantes dangereuses et des animaux, et cetera. (INT)
CONNAISSANCE DE LA RUE	Cette habileté donne la connaissance au personnage de l'envers de la civilisation : il sait comment trouver le marché noir, parler aux voyous, trouver des informations, et cetera. (PRÉ)	SYSTÈMES OPERATIONNELS	Cette habileté permet au personnage de faire fonctionner des dispositifs de communications. Le personnage doit choisir le quel genre de systèmes il sait faire fonctionner (comme des émetteurs Radar à micro-ondes, des réseaux locaux, etc) (TECH)
COMMERCE	Capacité d'effectuer une bonne affaire avec un marchand ou un client. (PRÉ)	TACTIQUE	la capacité de gérer une bataille à grande échelle efficacement. Un personnage avec cette habileté sait ce qui doit être fait pour diriger une bataille. (INT)
GARDE-ROBE & STYLE	Une pointe de mode, une garde-robe et des soins personnels. Un personnage avec cette habileté sait comment faire étalage de ses vêtements et paraître sous son meilleur jour. (PRÉ)	ENSEIGNEMENT	Capacité de transmettre un savoir, des informations ou des habiletés à d'autres. (PRÉ)

Option 2 : Talents

Les talents sont des capacités innées, (mais pas nécessairement surhumaines) qui ne peuvent normalement pas être apprises ou enseignées, telle que le sens de l'orientation ou la capacité de voir dans l'obscurité. La liste de Talents ci-dessous est générale; ceux disponibles dépendent des décisions de chaque MJ et de sa campagne. Chacun de ces Talents coûte 3 points chacun. Si les niveaux (indiqué par un X) sont pris dans un talent, chaque niveau complémentaire coûtera 3 autres OP :

Nom de Talent	Description
Sens Aiguisé [X]	Un de vos cinq sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le touché, le goût) est extrêmement aiguisé. Si ce sens est le touché, vous pouvez lire avec le bout du doigt, sentir des mouvements dans une serrure et déterminer des différences subtiles dans les matériaux. Si ce sens est l'odorat, vous pouvez immédiatement détecter les gens ou des substances par le parfum et pouvez les suivre à la trace comme un limier. Si ce sens est la vue, vous gagnez automatiquement +1 en bonus dans tous les jets de Perceptions liés à la vue et considérez tous les modificateurs d'attaque à distance comme étant 2 points en dessous de la normale. Si ce sens est le goût, vous pouvez percevoir des compléments subtils à l'alimentation et détecter des substances nuisibles.
Ambidextre	Vous pouvez employer des outils et des armes avec l'une ou l'autre de vos mains sans aucune pénalité (normalement-3 sans cette ambidextérité).
Empathie Animale	Les Animaux vous aiment ; ils ne vous nuiront ou attaqueront jamais à moins d'être provoqués. Vous semblez toujours attirer tous les animaux du secteur et ils se précipitent immédiatement vers vous, bien qu'ils ne fassent pas nécessairement ce que vous leur demandez.
Beau [X]	Vous êtes extrêmement beau; les gens s'arrêtent automatiquement et vous regardent fixement quand vous passez, et vous êtes généralement entourés par des admirateurs. De plus, vous avez automatiquement +1 en bonus à tous les talents de Persuasion, Performance et Garde-Robe pour chaque niveau pris.
Réaction Aveugle	Vous pouvez contre-attaquer (au corps à corps seulement) sans modificateurs négatifs pour l'obscurité ou la noirceur (-4), même si vous ne pouvez pas voir ou entendre votre adversaire.
Sens du Combat[X]	Vos réflexes sont aiguisés pour le danger; vous réagissez automatiquement plus rapidement qu'un autre au danger; pour chaque niveau pris (jusqu'à 5) vous pouvez ajouter +1 à vos jets Initiaux (en combat seulement).
Bon sens	Vous regardez toujours avant que vous ne sautiez; le MJ doit vous avertir chaque fois que vous êtes sur le point de faire quelque chose de particulièrement idiot, même s'il n'y a aucun indice perceptible. Il ne doit pas spécifier le danger, juste cela : "cela ne semble pas être une idée intelligente..."
Sens de l'Orientation	Vous n'êtes jamais perdus, vous savez toujours où est le Nord et pouvez vous orienter facilement sans aide externe.
Elastique	Vous pouvez plier vos membres et vos articulations de façons impossibles à des gens normaux. Vous pouvez accéder à n'importe quel espace égal à la moitié de vos hauteur et largeur et il est impossible de vous attacher ou de vous entraver avec une corde simple; vous pouvez être seulement attrapé en employant des chaînes ou des filets.
Mémoire Parfaite	Vous n'oubliez jamais rien de ce que vous avez lu, vu, entendu, senti, ou touché.
Haut Seuil de Douleur	Vous êtes particulièrement résistant à la torture et à la douleur. Quand vous êtes blessé, vous réduisez la quantité de STUN pris de 2 points, et les effets de l'Impairing(détérioration) (quand c'est utilisé) de -2.
Immunité	Vous êtes immunisé aux effets d'un poison spécifique ou à un groupe de maladies (à spécifier).
Intuition	Vous avez un sens étrange pour les pressentiments; le MJ vous donnera une chance de faire un jet de Perception chaque fois qu'il pense que vous pourriez avoir un pressentiment, même s'il n'y a aucun indice perceptible.
Calculateur Rapide	Vous pouvez automatiquement faire des opérations mathématiques complexes mentalement, sans employer aucune machine.
Dormeur Léger	Vous vous réveillez immédiatement, même au contact le plus léger ou au son le plus ténu (aucun jet de Perception n'est exigé).
Longévité	Vous vivez extrêmement longtemps, et ne montrez pas de signes appréciables de vieillissement. Peu importe l'âge vous avez, vous semblez toujours être une personne faisant la moitié moins.
Vision de Nuit	Vous pouvez tout voir, même dans l'obscurité absolue.
Sens de la Perfection	Vous savez toujours si quelque chose est dans le ton, et gagnez automatiquement un bonus de 3 dans n'importe quelle tâche liée à la musique (le chant, jouer d'un instrument, etc).
Guérison Rapide	Vous guérissez extrêmement vite, récupérant un supplément de 3 points par unité de temps, en plus de votre taux de guérison normal.
Schtick	Un schtick est un effet spécial ou une affection personnelle qui n'a aucun effet réel sur les habiletés ou les capacités au combat. Les exemples pourraient être : avoir toujours du vent dans les cheveux ou dans la cape, avoir toujours un éclairage dramatique sur le visage, être capable de jeter votre chapeau sur un crochet tout en marchant; avoir toujours un cigare caché quelque part sur vous, etc. Les Schticks doit être approuvés par le MJ et ne doivent jamais avoir un implocaion imprtante dans un combat : désarmer un "méchant garçon" via un Schtick ne devrait jamais être accordé.
Simulez la Mort	Vous pouvez baisser vos battements de coeur et respirer à un niveau si bas que c'est quasi-impossible de dire si vous êtes morts ou non.
Lecture Rapide	Vous pouvez lire une page de n'importe quel livre et en être familier en trois secondes (vous pouvez lire un livre de 200 pages en 10 minutes).
Sens du Temps	Vous savez toujours quelle heure il est, vous savez toujours combien de temps s'est écoulé entre le moment présent et la dernière fois que vous avez vérifié l'heure.

Rencontrez John Smith (encore)

John décide d'acheter quelques Talents avec ses points. Il prend :

SENS AIGUISES	3
C'est un minimum pour la survie.	
AMBIDEXTRE	3
Utilise les deux mains indifféremment.	
MEMOIRE PARFAITE	3
Ne jamais rien oublier	
DORMEUR LEGER	3
Est-ce un mauvais garçon là-bas dans l'obscurité ?	
SENS DU COMBAT	9
Prenons au moins trois niveaux (3x3=9) pour nous assurer qu'il mette dans le mille au premier coup!	
GUERISON RAPIDE	3
À tout hasard si tous les autres talents ne suffisent pas.	
TOTAL	-24 OP
POINTS RESTANTS	51

Option 3 : Petits Plus

Les petits plus sont des articles utiles, des privilèges, ou un contact auxquels un personnage a accès dans une campagne.

Les petits plus peuvent être des licences spéciales ou des symboles d'autorité, des amis, des faveurs ou des avantages sociaux s'accumulant avec une profession. Ils sont achetés avec des Points d'Option comme n'importe quelle Habileté et fonctionne comme une jauge de valeur indiquant la puissance de l'Avantage (1 étant le plus bas, 10 étant "le meilleur". Le MJ est l'arbitre final d'un Avantage valant de 1 à 10); Le niveau 8 ou 9 doit vraiment signifier quelque chose!

Les petits plus sont extrêmement dépendants de la campagne et doivent être créés pour chacune individuellement. Beaucoup de Petits plus ont des apports différents, bons ou mauvais, et le jeu doit refléter cela. Pensez-y : "un Parrain de Mafia" comme Contact pourrait exiger une faveur de vous un jour aussi !

Une fois que le MJ a établi le niveau de l'Avantage, il doit décider de l'impact que cet avantage a sur le monde; par exemple, dans un jeu super-héroïque, être le chef d'une société énorme serait juste un plus; dans une campagne de cyberpunk, le même statut aurait un impact sérieux. L'impact est celui du diagramme ci-dessous et le coût de base pour l'Avantage (inscrit ci-dessous) est multiplié par la valeur indiquée. Ce sera le coût final.

Style de Campagne	Multiplier l'avantage par
Très haut Impact	x4
Haut Impact	x3
Impact Modéré.....	x2
Impact Petit ou aucun.....	x1

Nom du Petit Plus	[Coût par Niveau] Description
Membre	[1 par niveau] Vous pouvez faire appel aux ressources d'une organisation, personne, gouvernement, ou groupe, mais vous avez des responsabilités. Le niveau d'Adhésion représente le statut de votre personnage dans l'organisation, mais pas l'influence du groupe (les multiplicateurs ci-dessus sont destinés à cela). Par exemple : Une adhésion de 1 au FBI ferait de vous un portier, mais à 10 vous êtes le bras droit du Directeur. Une autre version est l'Autorité qu'il vous procure, avec laquelle le personnage, étant un agent de la loi, a le pouvoir d'arrêter quelqu'un, de le détenir et d'employer la force.
Licence	[1 par niveau] le personnage a un droit légalement sanctionné de faire les choses qui seraient normalement considérées illégales (la licence pour tuer, collecter des impôts, chasser des criminels, etc). Les licences sont des cas individuels, vous accordant l'autorité plutôt que "l'emprunter" à l'autorité d'un groupe (comme ci-dessus) - vous n'obtenez aucune ressource, mais vous n'avez pas autant de responsabilités. Par exemple : une licence pour vendre des armes pourrait coûter 2; la licence d'un Détective Privé 4; la licence d'Un chasseur de Primes pourrait coûter 6; La licence d'un agent de service secret de la CIA 8, les dépenses de licence pour un Marshall Fédéral environ 9 et avoir une licence inconditionnelle pour tuer pourrait coûter 10.
Contact	[1 par niveau] Vous connaissez quelqu'un qui peut (et le fera généralement) vous aider par l'argent, le pouvoir ou par ses habiletés, et cette aide est d'habitude pas "officielle." Un mercenaire qui vous fera de temps en temps un combat coûte 3, un Patron local Yakusa coûte 6, le chef du FBI coûte 9. Rappelez-vous que le niveau du contact est basé sur plusieurs facteurs : un étudiant ne coûte pas beaucoup, mais un étudiant qui est prêt à mourir pour vous
Faveur	[0,5 par niveau] c'est un Contact qui ne marche qu'une seule fois. Vous pouvez vous servir de ce contact seulement une fois, mais ils DOIT FAIRE ce que vous demandez (tant que c'est approprié). Notez qu'il est souvent utile d'avoir des faveurs de beaucoup de gens dans des secteurs différents plutôt qu'un contact qui fait tout.
Renommée	[1 par niveau] Votre réputation est en général dans une lumière favorable. Les gens viennent vous voir spontanément pour vous parler, ou au moins éviter de marcher dans votre ombre. À 3, la plupart des habitants du coin vous connaissent; à 6 on vous connaît nationalement ; à 9 vous êtes une figure internationale.
Richesse	[1 par niveau] les Personnages sont généralement de la classe moyenne inférieure, mais la richesse augmente votre style de vie. La dépense de 1 OP vous place confortablement dans la classe moyenne, capable d'acheter des choses communes et de vivre dans un lieu convenable. Le niveau 2 est la classe moyenne supérieure; vous pouvez acheter beaucoup de choses quotidiennement et vivre dans un lieu très agréable. Aux niveaux 3 & 4, vous avez plus qu'assez d'argent pour vivre; vous avez besoin de travailler seulement de temps en temps, vous pouvez vous permettre des passe-temps coûteux et avoir une maison chère. À 6 vous êtes riches; vous ne devez pas travailler du tout, pouvez vous permettre de grands achats comme des voitures ou des vacances et vivre dans une maison très chère. À 9, vous êtes un millionnaire, pouvez vivre n'importe où et acheter presque tout ce que vous voulez. Le MJ pourrait vous laisser atteindre la Richesse 10, vous faisant milliardaire!

Note Spéciale - L'argent dans Fuzion : Généralement, on décourage les joueurs avec des personnages riches de tenir la trace de leur argent-cela évite beaucoup de comptabilité ennuyeuse. Cependant, il peut y avoir des temps où vous devrez absolument savoir si vous pouvez acheter cette île aux Caraïbes. Dans ce cas, vous pourriez employer la règle suivante : à la Richesse 1, le joueur a un revenu de 1,000 \$ par semaine; cette valeur double pour chaque niveau complémentaire. Cela signifie à la Richesse 10, vous pourriez dépenser plus de 26 millions de dollars par an! Les Arbitres doivent donner cette permission vraiment prudemment!

Adhésion et Licences dans un jeu de type moderne :

Les Maîtres du Jeu doivent construire une liste pour leur campagne. Voici un échantillon d'une campagne moderne :

Policier	2
Lieutenant de Police	4
Capitaine de Police	6
Policier d'Etat	3
Lieutenant de Police d'Etat	5
Capitaine de Police d'Etat	7
Agent Fédéral	4
Agent Fédéral Senior	6
Licence de Médecin	3
Permis de port d'Arme	2
Permis de port d'armes cachées.....	4
Revendeur d'Arme à feu	2
Revendeur d'Armes Classe III.....	4
Passeport	0
Permis de conduire International	1
LICENCE professionnelle	2
EMT Certification(certificat)	1
Licence d'Enseignement	1
Riches.....	1 OP par 1,000,000 \$

Rencontrez John Smith (encore)

John décide aussi d'acheter quelques Petits Plus avec ses points. Il prend :

CONTACT(S)

Il pense qu'il aura besoin de l'aide de quelqu'un pour l'aider à rester en avance sur ses ennemis. En fait, il prend deux contacts : Un espion du Gouvernement (au Niveau 4) et un Général d'Armée (au Niveau 6). Le MJ impose que les deux types de contacts ont un gros impact sur son monde (particulièrement l'Espion!) et multiplie leurs valeurs par 3 en conséquence. (4+6) x3=30. Ouch!

TOTAL30 OP
POINTS RESTANTS 21

En ce qui concerne le matériel spécifique ?

Dans Fuzion, le MJ a l'option de faire Points d'Option d'achats de matériels. Si le MJ n'utilise pas les OPs pour les matériels, ces matériels doivent être achetés avec l'argent du personnage. Il y a un système (l'Option 4, à droite) pour la construction du matériel générique et le calcul de son coût.

Option 4: Matériels

Le matériel est la substance dont votre personnage pourrait avoir besoin dans une aventure. Souvent, ce matériel peut être très spécifique à l'aventure, mais les articles suivants sont d'habitude trouvés presque n'importe où :

TYPE	OP	Type	OP
Abri Provisoire	1	Corde et Bataille	1
Rations 1p / 1s.....	1-2	Source de lumière portable	0.1
Communication longue portée.....	1	kit d'Aide Médical.....	0.3
Transport personnel	30-60	Dispositif de vision longue distance.....	1
Armure moyenne à lourde	16-25	Appareil d'enregistrement portatif	1
Outils Portatifs	1-2	De quoi allumer un feu	0.1
Chronomètre Portatif.....	0.5	Eau pour deux jours	0.1

La liste est totalement générique; la forme réelle du Matériel sera déterminée par le niveau technologique du groupe :

Tech Niv. 1 : niveau préindustriel	Tech Niv. 3 : Epoque Victorienne
Tech Niv. 4 : Début du 20ème Siècle	Tech Niv. 5 : Fin du 20ème Siècle
Tech Niv. 6-7 : Technologie futur proche	Tech Niv. 8-9: Futur lointain (Interstellaire)
Tech Niv. 10 : Hyper Science (empires transgalactiques)	

Par exemple, "une Source de lumière portable" dans un niveau de pointe Préindustriel pourraient être une lampe à huile ou une torche, une lanterne dans un niveau Victorien, une torche électrique à n'importe quel niveau du 20ème siècle et "une tige de fusion" dans un proche avenir ou un lointain futur. En règle générale, pour mettre à niveau le matériel d'un niveau inférieur à un ou plusieurs niveaux supérieurs, soustrayez le numéro de niveau le plus bas du niveau le plus haut, et multipliez le coût par la valeur résultante (l'exemple : la modernisation d'une torche pétrolière (Niveau 1) à une torche électrique (Niveau 4) multiplierait le coût d'une Source Portative Légère par 3.

Notez : les valeurs données ici sont en Points d'Option; pour l'équivalent des dépenses en argent, multipliez les OP par 100 unités monétaires. Notez aussi que quelques dépenses sont en 10èmes de points.

Matériels & Services

C'est une liste générique d'équipement. Cette liste (et tout ce qui est dans les boîtes grises) doit être personnalisée pour la campagne du MJs. Voici des dépenses typiques pour des services communs ou des articles, en OP (se multiplie par 100 \$ pour l'équivalent en argent)

Jumelles	1
Pour un observation longue distance. 30x pouvoir.	
Micro	6
Dispositif d'écoute miniature. Transmettra n'importe quel son dans un rayon de 10m/yds à un récepteur distant jusqu'à 1 km.	
Détecteur de Micro	9
Détecte n'importe quel dispositif d'écoute actif ou passif dans un rayon de 10m/yds. Il détermine l'emplacement du micro, mais pas l'emplacement du récepteur.	
Appareil Photo	1
Enregistre des images fixes sur le film. 24 expositions.	
Combinaison de Camouflage	2
Vêtements kaki, à motifs correspondant à un civil, à la Neige, la Jungle, la Forêt, ou du Désert (à spécifier). Ajoute +2 à n'importe quelle tentative de Dissimulation.	
Réchaud de camping	1
Utilise un gaz pressurisé pendant 3 heures. Compter environ 5 minutes pour faire bouillir de l'eau.	
Cantine	0.1
Contient 2 litres.	
Chronomètre	0.5
Indique le temps au format digital avec alarme, jour, date. Deux ans avec une pile.	
Matériel de plongée	5
Inclut les palmes, la combinaison de plongée, la ceinture de poids, le scaphandre autonome et le masque. Réservoirs d'une autonomie de 3 heures. Peut être employé jusqu'à 60m/yds de profondeur.	
Alimentation Séchée (semaine)	1
Pour un homme. Lyophilisée, ajouter juste de l'eau. 5 livres.	
Boisson dans un bar	0.1 (environ 10.00)
L'alcool est facile à fabriquer, et c'est la première chose qu'un homme apprend à protéger en zone de guerre. C'est de la bière; une bonne boisson ajoute 100 % au coût.	
La trousse à outils d'Électricien	05
Fer à souder de poche, multimètre, pince, etc. Exigée pour des tâches d'Électronique / d'Électricité.	
Kit de Premiers secours	0.3
Bandages, scalpels, désinfectants. Exigé pour les Premiers secours.	
Torche électrique	0.1
Actionnée par une pile, pour 8 heures. Eclaire jusqu'à 20m/yds.	
Compteur geiger	9
Détecte l'intensité / la direction de radiations jusqu'à 10m/yds.	
Lunettes et Flash Infrarouge	5
Permet à l'utilisateur de voir dans les ténèbres, en employant le flash (Illumine jusqu'à 15m/yds).	
Brouilleur	6
Brouille n'importe quel dispositif d'écoute actif ou passif dans un rayon de 10m/yds.	
Lanterne	0.5
Eclaire jusqu'à 40m/yds. Les batteries durent 8 heures, l'essence dure 6 heures.	
Briquet	0.1
Allume rapidement des feux (2 minutes par cette méthode). Bon pour 100 feux.	
Repas	0.2 (environ 20.00)
L'alimentation est rare ici. Ce n'est pas un repas de chef, il comprend beaucoup d'aliments synthétiques et pas beaucoup plus de vraie viande. Ajouter 50 %pour un repas normal, pour un repas de gourmet ajouter 100 % au coût. L'Armée vous alimentera trois fois par jour gratuitement .	
La trousse à outils de Mécanicien	1
Des tenailles, des tournevis, etc. Exigée pour des tâches Mécaniques.	
Corde	1
100 m/yds. Peut porter jusqu'à 500 livres (250 Kilos).	
Ordinateur individuel	10
8 "x 12" x 2 "ordinateur portable avec Écran LCD. Charge de batterie de 3 heures; rechargée en 3 heures.	
Appel téléphonique	0.01 (environ 1.00)
Utilisation d'un système de communication (partout sur la Terre). Il n'y a aucun accès civil aux communications FTL (plus rapide que la lumière),	
Radio	1
CB portable, talky-walky. Portée environ 20 milles, 24 canaux.	
Enregistreur	1
De la taille d'un paquet de cigarette. 2 heures d'audio sur 1 cassette.	

Abri	10 (environ 100.00)
Le logement typique d'une nuit dans une auberge raisonnablement sûre. Un meilleur logement ajouterait 100 %, un logement de luxe ajouterait 200 %. Une baraque militaires ne coûte rien.	
Tente	1
Contient quatre places. Peut être montée en cinq minutes.	
Couteau Suisse	0.5
Le classique couteau de l'Armée Suisse (Damage Class. 5). Tournevis, pincettes, déboucheur,...., etc.	
Ceinture Utilitaire	02
La ceinture harnachée de poches. Peut être employée pour porter jusqu'à 6 objets ou dispositifs avec pour taille maximum la taille d'un grand livre de poche. Ou un poids total de 10kg, ou moins.	
Un véhicule ... Varie, d'habitude autour 10-30 (environ 1-4000.00)	
Des petits véhicules militaires (des motos, des jeeps) en état de marche et bon marché. Des véhicules civils sont rares et très chers (augmente le prix de 200 %)	
Caméra	3
Les enregistrements sont faits en couleur et avec le son sur des vidéocassettes. Peut rejouer les bandes sur un moniteur. Chaque cassette dure 4 heures.	

Armes et Armures

C'est une liste type, une fois de plus.

Couteau	0.5
Un petit couteau de combat. RNG : 4M/YDS - WA+0 - min. STR 1 - DC 1	
Épée à deux tranchants	4
Une épée de combat standard. RNG : 4M/YDS - WA+0 - min. STR 5 - DC 4	
Colt 1911A1 Pistolet	3
Pistolet Calibre 45. Pistolet, arme de prédilection de l'Armée américaine pendant plusieurs années. RNG : 50M/YDS - WA+1 - ROF 2 - DC 3 - Munitions : 7	
Glock 20	4
Ce pistolet automatique calibre 10mm claque vraiment !. RNG : 50M/YDS - WA+1 - ROF 2 - DC 4 - Munitions : 15	
M-16A1	8
Le fusil d'assaut standard des forces armées américaines. Entièrement automatique avec 3 modes de tir. RNG:310M/YDS - WA+1 - ROF 10 - DC 6 - Munitions : 30	
AK-47	8
Un des fusils d'assaut les plus répandu au monde. Entièrement automatique. RNG : 300M/YDS - WA+2 - ROF 10 - DC 6 - Munitions : 30	
H&K MP5K	6
Une mitraillette 9mm, avec un silencieux, pour des opérations secrètes. RNG : 40M/YDS - WA+1 - ROF 5 - DC 3 - Munitions : 30	
Arbalète Lourde	4
Vous ne pouvez pas battre une arbalète pour le silence et la fiabilité! RNG : 200M/YDS - WA+0 - ROF 1 - DC 4 - Munitions : 1	
Quarterstaff	3
Cette arme à deux mains est faite pour assommer, pas pour tuer. RNG : 4M/YDS - WA+2 - Min. STR 3 - DC 3S - 2 Mains	
Hache de Bataille	5
Une grande hache, pour couper vos adversaires en deux. RNG : 4M/YDS - WA-1 - Min. STR 5 - DC 6 - 2 Mains	
Veste en Kevlar [KD 6, EV-0]	2
Une veste-armure légère. Si vous employez la table des localisations, il couvre des emplacements 7-18 (des Bras aux Pieds.)	
Kevlar, Gilet [KD 14, EKD 2, EV-0]	8
Une veste blindée (localisations 7-14), toujours flexible et légère.	
Kevlar, Gilet-Moyen [KD 16, EKD 5, EV-1]	10
Une veste plus lourde. Cela vous ralentira un peu.	

Entrer en Scène

Maintenant que vous avez créé un personnage, il est temps de l'employer dans une aventure. Tout d'abord, parlons un peu "du cadre de jeu" où l'aventure aura lieu. En roleplaying, "le cadre" est votre imagination; l'environnement vous est décrit par le MJ et c'est à vous d'imaginer dans votre esprit ce qui se passe et les lieux visités en fonction des descriptions (bien que des cartes et des figurines soient parfois employées comme des représentations visuelles dans des situations plus complexes).

Plaçons la scène.

Il y a quelques règles de base à ce paysage mental. D'abord, si votre personnage peut voir quelque chose à l'œil nu ou au travers de la lunette d'une arme de portée, vous pouvez agir réciproquement avec cela. S'il y a quelque chose sur le chemin, il est considéré comme BLOQUE et vous ne pouvez pas agir dessus. Si c'est placé devant vous, vous pouvez y faire face et agir. Enfin, si c'est à portée de main (environ 2 yards/mètres), vous pouvez aussi le toucher; autrement, vous devrez employer un outil plus long, telle qu'une arme ou n'importe quelle autre méthode pour augmenter votre portée.

Cela nous amène au sujet des mesures. Dans Fuzion, nous mesurons tout ou bien en **mètres** ou bien en **yards** (et les traitons de façon interchangeable; la différence est d'environ 2 pouces seulement). Une raison pour laquelle nous faisons cela, c'est pour ne pas devoir changer de mesures entre les systèmes métriques et anglais. Il correspond aussi avec un personnage (statistiquement) de 6 pied (ok, un mètre n'est pas exactement 3 pieds, mais pour l'amour de la convenance, ça marche assez bien). Cela vous permet d'employer presque n'importe quels chiffres dans "le jeu". N'importe qui peut travailler avec ce système d'échelle simple.

Vitesse Réelle en nombres réels

Si vous voulez vraiment obtenir des km/h ou des MPH, voici comment faire :

- pour obtenir des vitesses au sol en KM-H, multipliez le mouvement hors-combat ou de combat de l'objet par 3 km-h. Exemple : avec un mouvement hors-combat de 18, je cours à 54 km/h.
- Pour obtenir des vitesses au sol en MPH, multipliez le mouvement hors-combat ou de combat de l'objet par 2 MPH. Exemple : avec un mouvement hors-combat de 18, je cours à 36 MPH.

Enfin, il y a la question des vitesses vraiment rapides et supersoniques ci-dessus. Si vous parlez d'êtres vivants, la seule façon de le réaliser c'est à l'aide de pouvoirs surnaturels; dans ce cas, la vitesse supérieure est déterminée au moment où le pouvoir est créé. Les choses non-vivantes peuvent aussi avoir des vitesses supersoniques comme facteur de construction. Dans tous les cas, pour déterminer le résultat d'un concours, le mieux est d'utiliser le Mouvement figuratif; ajoutez la valeur de vitesse (en Mach, en Warp, en n'importe quoi) à un jet, et la victoire revient au score le plus haut.

La Table des Temps

- 1 PHASE=3 secondes** (temps typique de combat)
1 Tour = 4 phases (12 secondes)
5 Rounds=1 minute
5 minutes
20 minutes
1 heure
6 heures
1 jour.

Distance

En règle générale, il y a deux échelles de mouvement employées dans Fuzion. La première échelle est le **Mouvement Figuratif**; le score de MOVE est comparé à un autre MOVE pour voir qui est le plus rapide en général. C'est le plus simple pour arbitrer des vitesses simples; dans une course, chaque participant ajoute un jet à son score de MOVE et la victoire va au score le plus haut.

Sinon il y a le **Mouvement Littéral**; une mesure de distance réelle, plus facile à utiliser avec des figurines et une carte. La distance que vous pouvez parcourir a déjà été déterminée selon les Caractéristiques dérivées RUN [Course] (MOVE x2m/yds) et Sprint (MOVE x3m/yds). Cela vous dira exactement quelle distance vous pouvez courir en **3 secondes** (la mesure typique de temps dans un combat, comme décrit ci-dessous).

Terrain

Le terrain est ce sur quoi vous marchez; trottoir, glace, Dans Fuzion, votre mouvement peut être ralenti par le type de terrain que vous traversez. Le terrain est évalué comme Facile, Difficile et Très Difficile et réduit votre caractéristique de MOVE de la façon suivante :

Facile	Difficile	Très Difficile
Aucune Réduction	MOVE / 2	MOVE / 4

Notez que la difficulté du terrain ne signifie pas que c'est plein de roches; juste qu'il est plus dur à traverser. Un terrain cahoteux pourrait se traduire par des bosses inégales, de l'air turbulent, Très Difficile, ce pourrait être la boue, la neige, de la glace épaisse. Facile, c'est l'herbe, des trottoirs et un ciel clair. Le type de terrain est choisi par le MJ et il est basé sur la majorité du terrain que vous traversez pendant cette phase. Par exemple, si vous courez 4 m / yards de terrain Facile et 6 m / yards de terrain Difficile, le MJ décidera probablement que vous vous déplacez sur un Terrain cahoteux cette phase.

Temps

Finalement, nous avons encore un sorte de mesure dans notre paysage imaginaire : **le temps**. Fuzion emploie deux manières de mesurer le temps. La première, **le temps du Roleplaying**; il fonctionne comme dans la vie réelle; en divisant la réalité en secondes, minutes, heures, jours, semaines, etc. La seconde manière, **le Temps de Combat**, est beaucoup plus précis. En combat, le temps est divisé en **phases de combat de 3 secondes**. Tout ce qui prend plus de 3 secondes est considérée comme une action longue et prendra au moins **12 secondes** (ou un **Round**) pour s'achever. Dans des cas extrêmes, vous pouvez même vouloir employer des minutes ou des heures pour décrire de particulièrement longues actions.

Prenez Votre Tour

Comme dans beaucoup d'autres jeux, le pas suivant consiste à prendre son Tour. Dans Fuzion, le personnage avec la plus haute Caractéristique de REF agit généralement en premier dans une phase. On peut aussi lui permettre de tenir son action (voir Attendre pour des Actions Avancées) et jouer plus tard dans la phase. Le personnage avec le score de REF suivant le plus haut agit ensuite et cetera. Si les personnages sont tous au même niveau, jeter un dé pour déterminer le plus rapide au début de combat; le nombre le plus haut commence.

Une autre option consiste en ce que chaque personnage lance 3D6 et ajoute sa Caractéristique RÉF au début de la phase. Le personnage avec le total le plus haut agit d'abord pour cette phase (on leur permet aussi de tenir leur action et de jouer plus tard dans la phase). Le personnage avec le total suivant le plus haut agit ensuite et cetera. Jeter les dés une fois de plus pour taire les égalités; le plus haut score commence.

Prendre une Action

Quand c'est votre Tour, vous pouvez faire une chose, appelée la Prise d'une Action. Mais quel genre d'actions pouvez-vous exécuter quand votre tour arrive ? Et comment travailler tous ensemble ? En général, il y a deux sortes d'Actions dans Fuzion : des Actions de Base, qui sont les descriptions simples de tâches que vous pouvez exécuter pendant votre tour et des Actions Avancées, qui représentent les manœuvres plus sophistiquées qui ajoutent un plus à la stratégie et à la tactique de jeu. Toutes les deux ont des avantages : de base, c'est la vitesse; avancée c'est la subtilité.

La section suivante présente les Actions de Base qu'un personnage peut exécuter, chacune est expliquée.

Les actions Avancées sont décrites à la page suivante dans leur propre section. Toutes les deux ont aussi leur résumé utile dans les encadrés pour récapituler ce que chaque action signifie.

Attaque Employer une arme, un pouvoir ou une habileté physique de combat pour nuire à un adversaire. Il y a beaucoup de modificateurs qui peuvent affecter votre chance de faire ça (voir les Modificateurs de Combat, pg. 28). Des armes spécifiques peuvent avoir d'autres modificateurs, il faut en tenir compte aussi.

Blocage (ou Parade) Employer cette Action pour faire dévier des attaques. En général, cela signifie arrêter une attaque de Mêlée spécifique ou au corps à corps, en plus de votre Valeur de Défense normale. En Bloquant une attaque, vous faites un jet de talent de corps à corps ou de mêlée contre le jet que votre attaquant a déjà effectué pour passer votre jet de défense. Si le jet est couronné de succès, l'attaque est bloquée. Après le blocage, l'attaquant est déséquilibré et doit agir après sa cible la phase suivante indépendamment de l'ordre de tour normal.

C'est un bon moment pour présenter les règles de "la Roche, du Papiers, des ciseaux" du Blocage. En règle générale, une défense peut être employé pour physiquement bloquer certaines sortes d'attaques; contre d'autres attaques, cette défense est plus mauvaise qu'inutile (vous pourriez perdre un bras!). En règle générale, souvenez-vous toujours que :

**LE BOIS ENDOMMAGE LA CHAIR
LE METAL ENDOMMAGE LE BOIS
L'ÉNERGIE ENDOMMAGE LE METAL**

Esquive Employez cette Action pour vous rendre plus difficile à toucher. Au lieu de l'attaque, vous pouvez déclarer que vous esquivez et ainsi tirer profit d'un +3 à votre jet d'habileté d'Évasion contre toutes les attaques cette Phase.

Récupérer Employez cette Action pour récupérer après avoir été frappé.

Attraper Employez cette Action pour obtenir une prise sur un adversaire, une arme, un gadget, ou autre chose. Une prise couronnée de succès permet à l'attaquant de tenir, épingler, étrangler ou jeter son adversaire; il peut aussi essayer de saisir une arme de la main de son adversaire. Employez un jet d'Habileté Opposé pour voir si vous pouvez vous défaire d'une prise (utiliser la Caractéristique STR plus Corps à Corps, Athlétisme ou Arts Martiaux (la plus haute); l'attaquant souffre d'un -2 à son jet. Quand il est Saisi, l'attrapeur et l'attrapé sont à -3 de DEX pour toutes les autres attaques. L'attrapeur peut faire le maximum de dégâts de sa STR à son prisonnier à chaque phase.

Courir (Mouvement de Combat) : Permet au personnage de se déplacer jusqu'à son maximum de Course (Running) durant la phase.

Sprint (Mouvement hors-combat) : Employez cette Action pour vous déplacer plus rapidement à chaque phase à votre pleine vitesse de Sprint, mais à 1/2 DEX et 0 REF.

Autre Action Employez cette Action pour toute action non couverte par les précédentes, comme le rechargement, enlever sa chemise, ouvrir une porte, ou toute autre chose à laquelle vous pouvez penser.

Résumé des Actions de Base

Action	Notes
Attaquer	(taper ou tirer) Faire l'Attaque (facultativement, ajouter des modificateurs); les attaques en rafales comptent comme une Action. Les coups de pied font +1D6 à -1 pour toucher.
Bloquer	Arrête n'importe quelle attaque avec un jet couronné de succès Jet Défensif contre le jet d'Attaque de l'Attaquant. Vous attaquez en premier la phase suivante.
Esquive	Vous rend plus difficile à toucher pour toutes les attaques de cette phase, ajoute +3 DV, mais vous ne pouvez pas attaquer.
Se Lever	Se lever pour éviter. -2 pour se faire Grabber (attraper); attraper la cible ou le gadget; à -3 de Défense pour tous les deux.
Courir	Atteindre votre plein Mouvement de Combat (la course).
Sprinter	atteindre votre Mouvement de hors-combat à 1/2 DEX, 0 REF.
Autre	N'importe quelle action simple non autrement indiquée, comme utilisation d'une Habileté, utilisation de la Force / Lever / Lancer, charger, monter dans un véhicule, changer d'arme, etc.
Jeter	Jeter un objet (-4 s'il n'est pas fait pour être lancé).

Résumé d'Actions Avancées

Action	Notes
Anticiper (Abort)	Interrompt le tour de l'adversaire pour utiliser une Défense (Esquive, Blocage, Plonger pour se Couvrir), au prix de votre action prochaine dans cette phase.
Viser	Chaque phase passée à viser ajoute +1 pour Attaquer, jusqu'à un maximum de 3; aucune autre Action possible
Etranglement	Attraper à - 4 de REF et faire une 2D6 Killing Attaque. Vous ne pouvez pas parler pendant que vous êtes étranglé.
Désarmer	Désarmer l'adversaire par un coup.
Sauter à couvert	Eviter une attaque de secteur. Le défenseur fait REF + Jet d'Athlétisme (ou de combat) contre 8, +1 de difficulté par mètre / yard supplémentaire à plonger.
Dégainer & Attaquer	tirer l'arme et attaquer en une action à -3 de Pénalité pour l'attaque.
Empêtrer	Immobiliser l'adversaire avant qu'il ne puisse faire une Évasion.
Évasion	S'écarter d'une prise ou d'un Empêchement, utiliser STR + jet d'Athlétisme (ou de combat) contre STR + ATHLETISME de l'adversaire (Ou Combat).
Haymaker	+3 aux dégâts des dés, avec-3 au score de REF.
Mouvement	Se déplacer de la moitié de votre distance de Course et exécuter une autre action, à part la Course, le Sprint, le Mouvement Jusqu'à (Move By), le Mouvement À travers (Move Thru), prendre une Récupération ou toute autre action que le MJ considère être une Pleine Action (ou plus longue).
Move By	Plein Mouvement et ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS pendant le mouvement avec un-2 de pénalité au jet de REF et de DEX. Dégâts = 1/2 STR + 1 pour chaque avancée de 10m/yds. Vous prendrez aussi un tiers des dégâts vous-même.
Move Thru	Plein Mouvement et ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS en fin de déplacement avec -1 de pénalité pour chaque tranche de 10m parcourus et une pénalité au jet de DEX de -3 au total. Dégâts = STR + 1 pour chaque 5m/yds parcourus; vous prendrez aussi la moitié de ces dégâts vous-même.
Récupérer	-5 à votre Valeur de Défense, récupérez votre score de REC en STUN.
Sweep / Trip	faire tomber l'adversaire : prenez une pénalité de -2 à votre jet de REF la phase suivante, vous devez passer une Action pour revenir dans l'Action.
Attente	Attendre une chance pour prendre votre action ou retenir une action pour plus tard.

La durée des Autres Actions sont à l'appréciation du MJ; il peut décider que ce que vous décrivez prend plusieurs rounds à exécuter, ou il peut y avoir des modificateurs sur votre DEX. Quelques Autres Actions communes: dégainer une arme, entrer dans un véhicule (ou monter et descendre d'un cheval), dégager une arme bloquée. Toutes ces Actions prennent une pleine phase.

Jeter

Cela permet à l'attaquant d'employer une arme de jet (grenade, bouteille, chope, petite voiture). L'objet doit être jetable par le personnage et peut être jeté en utilisant l'Habilité d'Athlétisme du personnage. Des objets improvisés, non-aérodynamiques peuvent être jetés à -4 de pénalité. Si le personnage jette quelque chose plus grand que 4 m²/yards² (environ 2x2), cette attaque peut être traitée comme une attaque de secteur.

Actions Libres

Ce sont des choses que vous pouvez faire automatiquement, sans dépenser chacune de vos Actions. Un exemple l'explique bien. Pour être sûr, demandez au MJ de votre campagne quelles Actions sont libres dans son jeu. Par exemple, vous pouvez toujours vous déplacer à votre Caractéristique de MOUVEMENT (en m / yards) à aucun coût d'action.

Actions Avancées

Ce sont d'autres Actions que vous pouvez prendre en plus des actions de Base. Rappelez-vous que même cette liste est seulement une fraction des manœuvres possibles, vous pouvez vouloir en inventer ou en ajouter à vos campagnes.

Anticiper (Abort)

les Personnages qui sont attaqués et qui doivent encore prendre leur tour, peuvent 'Anticiper' pour effectuer une manœuvre défensive (le Bloc, l'esquive, ou Sauter à couvert) en utilisant leur action prochaine. Les personnages continuent de faire cette action défensive avant qu'ils ne puissent agir de nouveau dans la phase suivante.

Viser

Cette action vous permet d'améliorer vos chances de toucher avec une arme de portée (uniquement). Chaque action prise à Viser ajoute +1 à votre attaque, jusqu'à un maximum de trois actions. Viser suppose une position stable, renforcée, aucun mouvement et une bonne visibilité pour suivre à la trace votre cible.

Etrangler

une manœuvre de prise à 2 mains ou à 1 bras (à moins que vous ne soyez vraiment grands et que votre MJ vous permette d'employer une main ou un bras). Une fois qu'un Étouffement est couronné de succès, il est établi, l'étrangleur fera 2D6 Killing à chaque phase à moins que l'Étouffement ne soit cassé par la victime.

Désarmer

Sur un jet d'Attaque couronné de succès, vous avez une chance de toucher ce qui est dans la main de l'adversaire sans aucune pénalité. L'attaquant fait un jet de STR + un jet de Corps à Corps contre la STR du défenseur + un jet de Corps à Corps; si l'attaquant gagne, le défenseur laisse tomber l'arme. Employez la **table d'Effet de Secteur** (p. 29) pour déterminer où l'arme tombe, avec l'adversaire comme centre de cette "carte".

Sauter à couvert

Cette action vous permet de sortir de la trajectoire d'explosions et d'attaques d'aire d'effet. Vous faites un jet de Défense (l'utilisation d'un jet de Combat au Corps à Corps ou d'Évasion peut être permis par le MJ), contre une Valeur de Difficulté basée sur la distance (la base est de 8 pour 1m +1 de difficulté pour chaque m/yard supplémentaire). Si le jet est raté, vous ne vous êtes pas dérobé assez vite et/ou assez loin et avez été touché par les effets de l'attaque. La plongée pour se mettre à couvert peut être exécutée en Retenant une Action (à tout hasard) ou en Anticipant votre action suivante si vous n'avez pas encore pris votre tour.

Dégainer & Attaquer

En déclarant cette action au début du round, vous essayez de "dégainer rapidement" par rapport à vos adversaires. Cela vous permet de dégainer et d'employer une arme au cours d'une seule action, au lieu de deux, mais impose une pénalité de -3 à votre attaque.

Empêtrer

Cela permet au personnage d'employer n'importe quel type d'attaque d'Empêchement (fouet, filet, tentacules, etc) pour immobiliser un adversaire. L'attaque est faite en employant l'habileté pour cette arme contre le jet de défense de la cible. Un personnage empêtré doit agir comme si une action "Attraper" (GRAB) avait été faite; il ne peut pas se déplacer ou attaquer avant qu'il ne s'en échappe.

Évasion

c'est l'action de se libérer soi-même d'entraves physiques, d'étranglement, d'enchevêtrements ou de pièges simples (comme des pièges ou des filets). Cela exige un jet séparé de STR + Corps à Corps contre l'Athlétisme du détenteur (ou Corps à Corps) + sa STR. Exemple : Bien que l'Athlétisme de Fox soit 7, sa STR

est seulement de 3. L'athlétisme de Brick est seulement de 3, mais sa STR est 10. Les 3 points Supplémentaires permettent facilement à Brick de tenir Fox immobilisé. S'il est piégé, vous emploierez vos Habiletés STR + ATHLETISME contre une Valeur de Difficulté définie par le MJ. Sur un jet couronné de succès, vous êtes libéré de la prise et pouvez vous déplacer de nouveau. Le Combat au Corps à Corps ou des Habiletés Basées sur la technologie peuvent aussi être employés à défaut de l'Athlétisme si le MJ est d'accord.

Haymaker

Vous mettez toute votre force dans un seul mouvement physique (un coup de poing ou un coup). Cela vous donne un bonus de dégâts de 3 dés, mais impose un -3 de pénalité pour frapper (parce que vous ne vous inquiétez pas de votre équilibre ou de viser, etc).

Mouvement

Cette Action vous permet d'atteindre votre Stat de MOVE (ou autre pouvoir de Déplacement) en m/yards de distance et d'exécuter une autre action, à part la Course, le Sprint, Move By, Move Thru, Récupérer ou n'importe quelle autre action que le MJ refusera.

Move By

Cette action vous laisse atteindre votre plein Mouvement de Combat et faire un jet de Corps à corps ou une attaque de Mêlée (seulement) à la fin de ce mouvement, à une pénalité de -2 à vos REF et DEX. Vous faites la moitié de votre STR en dégâts plus 1 dé pour chaque tranche de 10m/yds parcourus. Vous prenez aussi un tiers de ces dégâts vous-même.

Move Thru

Cette action vous permet d'atteindre votre Mouvement de Combat et faire un jet de Corps à corps ou une attaque de Mêlée (seulement) à la fin de ce mouvement, à une pénalité de REF de -1 pour chaque tranche de 10m/yds parcourus et à -3 de DEX. Vous faites votre STR en dommages plus 1 dé pour chaque tranche de 5m/yds parcourus. Vous prenez aussi la moitié de ces dégâts vous-même.

Récupérer

la Récupération vous rend du STUN (et de l'Endurance, si vous employez les Caractéristiques Dérivées), pour un montant égal à votre score de Rétablissement. Si vous voulez Récupérer pendant votre action, vous ne pouvez faire rien d'autre cette phase. Si vous subissez des dégâts en récupérant, vous ne pouvez pas vous remettre des points de STUN durant cette phase. Vous êtes à -5 DEX en Récupérant.

Sweep / Trip

Vous balancez votre pied et envoyez balader l'adversaire. Sur un jet de Combat au Corps à Corps couronné de succès, l'attaquant est frappé et envoyé par terre. Il sera à -2 sur son attaque suivante, vous tirerez profit d'un +2 sur votre attaque suivante.

Attendre

Vous permet d'interrompre les actions d'un autre joueur pendant son tour. Sa meilleure utilisation est lorsque vous voulez attendre qu'une opportunité se présente. Pour Attendre, vous devez annoncer, quand votre partie de la phase arrive, que vous projetez d'Attendre. Le mot important à inclure dans cette annonce est "jusqu'à ce que", exposant quelle condition doit être rencontrée avant que vous n'agissiez. Un exemple pourrait être, "j'attends jusqu'à ce que Bob se déplace," ou "j'attends jusqu'à ce que je puisse voir les Blancs de ses yeux." Si les conditions de votre attente ne sont pas rencontrées, vous devrez attendre jusqu'au round suivant. Quand la condition indiquée a été rencontrée, vous pouvez choisir d'interrompre l'action de quelqu'un d'autre immédiatement; après tout, c'est vous qui avez attendu. Un exemple serait : "j'attends jusqu'à ce que mon adversaire passe sa tête au dessus du mur, ensuite je tire." Le moment où votre adversaire surgit pour tirer sur vous (son action), vous pouvez alors interrompre et tirer. Vous n'avez pas besoin de jeter un dé pour interrompre; c'est automatique. Cela peut aussi être employé pour viser un adversaire; maintenir une arme prête dans sa direction et interrompre son action (PAN !) s'il essaye de s'échapper. Une fois que vous avez choisi l'action que vous voulez faire, il est temps de découvrir ce qui arrive ensuite. La plupart du temps, vous serez juste capable de faire ce que vous avez eu l'intention de faire. Mais parfois, le résultat d'une Action sera en suspens (par exemple, si vous attaquez un monstre, vous voudrez savoir si vos coups ont touché). Cela s'appelle Résoudre une Action.

Résoudre une Action

Chaque fois que votre personnage essaye de faire quelque chose (Faire une Action), il y a toujours la question de savoir s'il réussira ou échouera. Parfois la tâche est si facile que c'est évident; par exemple, faire un pas en avant sans tomber. Dans ces cas là, vous direz juste au MJ ce que vous faites et il n'y a pas besoin d'un jet de dé.

Cette chose qui bouge :

Si nous disions que mon MOVE était de 5. Cela signifierait :

Mouvement : je peux courir 5m/yds et toujours faire mon action sauf la Course, le Sprint, un Move By, un Move Through ou Récupérer.

Move By : je peux atteindre à mon plein Mouvement de Combat (égal à mon MOVE x 2). Donc je pourrais courir sur 10m/yds et faire un jet de Combat au Corps à Corps ou une attaque de Mêlée avec une pénalité.

Move Through : je peux atteindre mon plein Mouvement de Combat (égal à mon MOVE x 2). Donc je pourrais courir sur 10m/yds et foncer dans quelqu'un (ou faire le célèbre "coup de pied lancé du Capitaine Kirk").

Quel dé jeter ?

C'est une des décisions de base que vous devez prendre avant que vous ne commenciez à jouer à Fuzion : quel Dé devez-vous employer ? Comme les dés à 6 faces sont toujours employés pour les dégâts, dans Fuzion, vous pouvez employer soit 3 dés à 6 faces (l'Option de HÉRO) soit un dé à 10 faces (l'Option Interlock) pour résoudre les actions. Le MJ doit décider au début de la campagne quel genre de dés seront employés; ce sera alors définitif pour tous les personnages dans cette campagne.

Un Jet ou Directement 10 ?

"La parenté" peu commune de Fuzion vous offre deux façons de résoudre ce dilemme. Le premier est l'Option de HÉRO (tiré du côté HERO System de la famille de Fuzion), qui emploie une valeur standard (10) au lieu d'un jet. Cette option donne un sentiment plus prévisible à vos campagnes; une fois que vos habiletés sont assez hautes, vous dépendez presque toujours de la même chose. Souvenez-vous; en employant cette option, seul l'Attaquant doit toujours faire rouler 3D6.

L'autre est l'Option Interlock dans laquelle un 1D10 est ajouté à la Difficulté (c'est-à-dire la valeur Défensive) du Défenseur. Cette option a tendance à donner une saveur plus imprévisible à vos campagnes; même les personnages les plus forts devront dépendre de la Chance contre un adversaire également habile.

Souvenez-vous, en employant cette option que l'attaquant et le défenseur doivent toujours jeter un simple dé à 10 faces.

L'une ou l'autre option marche également et toutes les deux sont mesurées pour s'adapter à la Table de Valeur de Difficulté (pg. 22)

Qu'est ce qu'un Exploit Cosmique, de Toute façon ?

Comme un personnage de Fuzion typique peut ne jamais rencontrer quelque chose exigeant un niveau Cosmique de capacité, nous avons tout de même inscrit la table complète de Fuzion pour que vous ayez des compatibilités croisées avec d'autres jeux basés sur Fuzion. De cette manière, si vous décidez de mettre des surhommes divins dans votre jeu, vous pouvez facilement le faire.

Valeurs de Difficulté, la Voie de la facilité

Si le MJ n'a pas la Table de Valeur de Difficulté Universelle, il y a une façon facile d'obtenir la juste Valeur de Difficulté (DV): Demandez au joueur leur Stat + l'Habilité + un jet, assignez ensuite une Valeur de Difficulté par rapport à ce total : une tâche vraiment facile ajoute -4 ou -3 à la DV, une tâche facile ajoute -2 ou -1, une tâche dure ajoute +1 ou +3 et une tâche vraiment dure ajoute +5 ou +6.

Titans en String

Il est assez évident que la physique "de divertissement" n'est pas comme la physique régulière. (autrement comment expliqueriez-vous les capacités de la plupart des super-héros ?) Dans la plupart des bandes dessinées, un héros bien foutu (mais pas exceptionnellement non plus) - ou un mannequin bien fait sans aucun muscle visible peut soulever un cuirassé et le jeter à un mille de distance. Même si un homme pouvait soulever un cuirassé, la gestion des poids autour de lui pourrait (a) l'enfoncer sous terre comme un clou; (b) faire un trou à la taille d'un homme dans la coque du cuirassé, ou (c) casser le cuirassé par la moitié. Après tout, qui soutient les parties du cuirassé où les mains de notre héros (ou de son armure mecha) ne se trouvent pas ?

Encombrement : Ou qu'est ce qu'il y a dans ce Sac à dos ?

Vu que le système de levage inclus ici est excellent pour les essais de force, il ne couvre pas vraiment le portage d'un paquet encombrant au travers du désert.

C'est là que l'Encombrement survient pour éviter de tenir la trace de beaucoup de trop de choses, en règle générale, nous traitons un paquet typique transporté (eau, alimentation pendant une semaine, boîte à outils, deux petites armes et une tente) comme égal au poids d'un petit enfant (autour de 60 livres / 27kg). Un paquet vraiment lourd (plus de 100 livres / 45kg) est égal au poids d'une femme adulte; au-dessus de cela (ex. un mâle adulte de 180-200 livres / 91kg) vous feriez mieux d'être au moins Arnold Swartzenegger!

Mais si vous essayez de garder le pied sur le pont d'un bateau lancé d'une manière extravagante dans une tempête, la marche à pied pourrait être très difficile en effet. C'est là que la Résolution d'Action entre en jeu.

Il y a deux façons de résoudre une action. La première est de résoudre une action contre un autre être vivant ou personne (comme essayer de les convaincre de faire quelque chose pour vous). Pour faire cela, vous ajouterez vos CARACTERISTIQUE + HABILETE + un jet de dé (c'est-à-dire votre **Valeur d'Action**) contre CARACTERISTIQUE + HABILETE+ le jet de votre adversaire (aussi connue comme la **Valeur de Difficulté**).

AV DE L'ATTAQUANT

CAR. + HABILITÉ + JET Contre

DV DU DEFENSEUR

CAR. + HABILITÉ + JET (ou 10)

La deuxième manière est de la résoudre pour une situation (comme crocheter une serrure ou conduire une voiture). La manière de la résoudre est basée sur la manière dont le personnage devra exécuter l'action désirée. D'abord, le MJ regarde la table ci-dessous et décide quel terme décrirait le mieux le niveau de capacité exigé pour exécuter cette tâche. Alors vous ajoutez vos CARACTERISTIQUE+ HABILITÉ + un jet de dé et essayez de battre la Valeur de Difficulté assignée à l'Action que vous voulez exécuter.

Description	Valeur de Difficulté	Description	Valeur de Difficulté
Défié	10	Exceptionnellement Superhéroïque	42
Quotidien	14	Incroyablement Superhéroïque	46
Compétent	18	Légalement Superhéroïque	50
Héroïque	22	Cosmique	54
Incroyable	26	Cosmiquement Compétent	58
Légitime	30	Exceptionnellement cosmique	62
Superhéroïque	34	Incroyablement cosmique	66
Superhéroïque Compétent	38	Légitimement cosmique	70

Toutes les tâches dans Fuzion sont résolues de la même manière : prenez votre CARACTÉRISTIQUE la plus appropriée, ajoutez-y votre HABILITÉ la plus appropriée et ajoutez un jet de dé à votre total. Ensuite, comparez la valeur résultante à une Valeur de Difficulté (ou bien au total des Caractéristique + Habilité + Jet de vos adversaires ou bien une valeur déterminée par le MJ). Si vous égalez ou excédez la DV, vous réussissez!

Lever, Lancer et Exploits de Force

Une action qui ne tombe pas dans le royaume du quotidien dans Fuzion est l'exploit de force. C'est une place où la réalité doit accepter un compromis avec la fiction, car beaucoup de campagnes comprennent des super-héros aussi bien que des personnes plus réalistes et nous avons un mécanisme spécial juste pour cette situation.

Nous traitons le problème des capacités superhéroïques dans Fuzion en faisant des exploits de Force, de Levage et d'autres types d'Actions en ignorant les lois de la physique réelle. Cependant, la résolution de cette action est un peu plus différente que cela; dans une action d'Exploit de Force, vous jetterez seulement 1D6 et ajouterez votre Caractéristique STR contre une difficulté inscrite ci-dessous.

Difficulté	Pour Soulever	Pour Plier ou Casser	Pour Jeter
2	Sac de courses lourd	Du bois de Balsa	5m/yds
5	Enfant, 2 sacs d'épicerie lourds	Plastique	10m/yds
7	Femme Adulte	Bois	40m/yds
9	Mâle d'Adulte	Aluminium	80m/yds
11	Lion, 2 hommes	Acier	Pâté de maison (110m/yds)
13	Moto, Ours		1/2 mille
15	Petite Voiture	Acier	1 mille
17	Grande voiture, Éléphant		2-5 milles
19	Petit Semi-remorque	Acier blindé	6-10 milles
21	Tank Léger		11-20 milles
23	Petit Jet à réaction	Titane	21-40 milles
25	Tank de Bataille, Baleine		41-80 milles
27	Grand avion à réaction, Train	Unobtainium	81-160 milles
29	Petit Bateau, Building		161-300 milles
31	Cuirassé, grand Building	Super Unobtainium	En orbite
33	Porte-avions		Hors orbite
35	Montagne	Tout	En dehors du Système Solaire

Exemple 1 : Un homme normal a une STR de 4. Il peut facilement porter son fils (un jet de 1 à 6), sa femme (3 à 6) mais peut à peine soulever son copain (5 à 6). D'autre part, Titanic Man a une STR de 28. Il ne pense pas à soulever une chose plus petite qu'un petit bateau (de 1 à 6), il soulève régulièrement des cuirassés (3 à 6), pique une suée en soulevant un porte-avions (5 à 6) mais ne peut toujours pas soulever une montagne!

Exemple 2 : Un homme normal a une STR de 4. Il peut facilement plier du plastique (un jet de 1 à 6), mais il va avoir du boulot pour casser un tableau (3 à 6) et pourrait à peine plier de l'aluminium (5 à 6). D'autre part, Titanic Man a une STR de 28. Il plie facilement tout en-dessous de l'Unobtainium (notre nom est breveté pour n'importe quel supermétal en superhéroïque), mais ne peut toujours pas plier tout ce qu'il veut.

Lancer

Un autre secteur où le quotidien va au-delà de la réalité dans quelques campagnes de Fuzion : le Lancer.

Car quand les superhumains et les demi-dieux commencent à jeter des voitures aux alentours, jeter de la matière peut devenir beaucoup plus intéressant. C'est pourquoi nous avons inventé l'Essai de Base-ball.

Dans Fuzion, nous employons l'Essai de Base-ball pour créer un point de référence pour ce qui peut être facilement jeté.

La balle représente n'importe quel objet aérodynamique qui pèse moins de 3 livres (environ 1 kg) que l'on peut lancer d'une main. Cela inclut des grenades, des ballons de football, des ballons de basket, des frisbees, des bouteilles et d'autres petits articles, sans importance qui peuvent être facilement jetés. Lorsque vous jetez quelque chose qui passe l'Essai de Base-ball, ajoutez simplement votre STR à un jet de D6 (comme vous le feriez pour tester votre Habileté, et essayez de battre la Difficulté pour la Distance à laquelle vous jetez. Si vous battez la Difficulté désirée, vous l'avez jeté loin. Exemple : Un Homme Étonnant (STR 15) veut jeter une balle de base-ball à 5 milles (la Difficulté 17). Il peut facilement faire cela. Si vous ratez, comparez votre jet final à la valeur première de la Difficulté que vous vouliez battre. Cela déterminera la distance réelle du jet effectué. Exemple : l'Homme Étonnant (STR 15) veut jeter une balle de base-ball à 90 milles (Difficulté 27). Il échoue de 5 points (27-5=22) Cela correspond au plus proche à 21 de Difficulté, ce qui signifie qu'il a seulement jeté la balle de 11 à 20 milles.

Plus lourd qu'une balle de Base-ball ? : Pour jeter quelque chose de plus lourd que la balle de Base-ball, faites ce qui suit. Ajoutez simplement la Difficulté de Levage de l'objet à la Difficulté de Lancement sur la distance désirée pour obtenir la Difficulté finale. Exemple : l'Homme Effrayant (STR 32) peut facilement jeter une balle de base-ball sur orbite (Difficulté 31). Cependant, s'il l'essaye avec une petite voiture (Diff=15), la hausse de difficulté passe à 46 (31+15=46). Le mieux qu'il pourrait faire sûrement sera de jeter cette voiture à un mille ou quelque chose comme ça (15+15=30)

Pousser

Dans une campagne où la Caractéristique Dérivée "Endurance" (pg. 7) est employée, le MJ peut permettre aux personnages d'effectuer un effort supplémentaire dans des cas d'urgence; cette poussée permet aux personnages d'augmenter leur STR jusqu'à un maximum de deux points complémentaires. La poussée coûte 5 points d'END par phase pour chaque niveau supplémentaire de STR auquel vous faites appel; quand vous êtes à court d'END, vous brûlez des points de STUN à la place, avant que vous ne tombiez. Le MJ peut même permettre un plus grand "Push" (de plus de 2 STR supplémentaires) dans des circonstances extraordinaires, en exigeant un jet de WILL + Concentration couronné de succès à ce moment là. Le Push peut être appliqué à n'importe quelle action de Force, de Levage ou de Lancer.

Modificateur d'Actions

Parfois, des conditions au-delà de votre volonté peuvent rendre l'exécution d'une tâche plus difficile. Par exemple, changer une ampoule peut être une tâche Quotidienne, mais le changement d'une ampoule pendant un tremblement de terre est un travail d'ampleur plus importante. Ces conditions externes sont appelées des Modificateurs.

Quand le MJ décidera qu'un Modificateur s'applique à votre action, vous soustrairez automatiquement la Valeur du Modificateur qui va avec à votre jet de dé. Voici quelques Modificateurs typiques (ils sont cumulatifs).

Cible distante de 5-10m/yds	-2	Cible partiellement cachée	-1
Cible distante de 11-50m/yds	-4	Cible obscurcie (fumée, obscurité)	-4
Cible dans les 50m/yds~portée de tir	-6	Cible qui se dérobe.....	-3
Outils, arme ou véhicule peu familiers	-4	Manque d'instructions pour la tâche	-2
Manque d'outils adaptés	-2	Ambiance hostile.....	-5
Tâche Complexe	-3 à-4	N'a jamais fait cela auparavant	-1
En proie au stress ou à une attaque	-3	Ivre, drogué, ou fatigué.....	-4
Essai d'exécuter tâche secrètement.....	-4		

Pourquoi le Changement ?

Comme vous devriez le remarquer, nous employons une façon légèrement différente pour résoudre ces exploits de FORCE. Une raison est que lorsque vous aurez des Forces toujours plus élevées, nous voulons que la chance soit moins prépondérante. Nous voulons aussi que cette table soit cohérente peu importe le genre de dés que vous emploieriez pour d'autres formes de résolutions. Nous ne donnons donc pas de poids dans cette table, car la plupart des personnes ne soulèvent pas un poids, mais des objets. Donc, des objets comparables sont beaucoup plus utiles. La plupart des personnes ne savent pas qu'un sous-marin Typhoon pèse plus de 1,2 méga-tonnes, et ils ne s'en soucient pas vraiment!

Note : comme le levage de tanks permet de classer les personnages, rappelez-vous qu'il y a de plus grandes créatures (des dragons, etc) ou des machines (des robots géants, armures de puissance) qu'ont aussi une Force; et ils peuvent eux aussi pousser un petit tank aux alentours!

Un Effet secondaire intéressant

Un autre grand avantage pour l'utilisation du système d'approximation de poids de la pg. 22 est qu'il évite toute la discussion ennuyeuse entre livres et kilogrammes (importante lorsqu'un système de jeu est employé dans le monde entier). Si vous travaillez en livres ou en kg., vous savez combien pèsent un grand un lion ou une moto et vous pouvez facilement adapter les poids dans le système que vous employez le mieux.

Rencontrez John Smith (encore)

John décide de porter sa petite amie à travers le marais. Elle pèse le même poids qu'une femme typique adulte. Elle traîne aussi un sac à dos, quel le MJ estime égal à un sac lourd d'épicerie. L'addition 7+2 nous donne ensemble une Difficulté totale de 9; c'est équivalent à porter un mâle adulte. Avec un STR de 4, John préférerait faire 5 ou plus ou il tombera. Tu ferais mieux de lâcher ce sac à dos, John!

Utilisez vos Habiletés

L'utilisation de vos Habiletés est l'action la plus commune en dehors des Combats. Le premier pas dans l'utilisation d'une habileté est déterminant quelle que soit la Caractéristique vous allez employer et avec quelle Habileté vous allez l'utiliser lorsque vous faites quelque chose :

Quelle Caractéristique dois-je employer ?

En général, le bon sens doit vous dire quelle est la Caractéristique à employer pour une tâche particulière, ou le MJ de votre campagne peut en décider s'il y a discussion. Cependant, les directives suivantes s'appliqueront dans presque n'importe quel cas :

Si la Situation implique..... Utilisation de

- .. Une question de connaissance, de mémoire, une résolution de problèmes, de l'expérience ou un appel à des facultés mentales.....INT
- ... l'interaction avec quelqu'un (i.e. mentir, impressionner, etc) PRÉ
- ... Résister à une interaction, ou si c'est une question de volonté ou la capacité à faire face au danger, à la peur, au stress.....WILL
- ... la manipulation d'outils, d'instruments ou avoir une affinité technique TECH
- .. Une question de vitesse, comme les compétitions de natation, de patinage ou de ski; des courses, des exploits de natation.....MOVE
- ... Employer la coordination des membres ou la dextérité; combat, habiletés de conduite / contrôle (i.e. armes à feu ou véhicules).....REF
- ...Utiliser des mouvements bruts physiques (athlétisme, évation, utilisation des poings, ...) DEX
- .. Une question de force physique brute (principalement un Exploit de Force) STR
- .. Une question d'endurance et de temps, ou de résistance à la peine, à la maladie, aux chocs.....CON
- ... Ou le MJ peut décider s'il y a conflit.

La chose la plus importante est de regarder le type de tâche que vous essayez d'exécuter en premier. Cela déterminera la Caractéristique la plus applicable sur laquelle baser votre Habileté. Un effet secondaire de cette méthode est que vous pouvez souvent trouver la même Habileté combinée à des Caractéristiques différentes, selon les circonstances et la manière dont vous voulez employer cette Habileté. Par exemple, si vous jouez un morceau de musique et que vous essayez de le perfectionner techniquement, vous pourriez employer votre caractéristique de Technique combinée avec votre Habileté de Performance. Mais si vous essayiez de faire pleurer un auditoire aux larmes avec la beauté de votre technique, vous pourriez à la place employer votre Caractéristique de Présence en combinaison avec votre Habileté de Performance. Chacun emploie la même Habileté, mais chaque choix souligne les aspects très différents des utilisations de cette habileté!

Quelle Habileté dois-je employer ?

La règle primordiale consiste ici en ce que le MJ sera toujours l'arbitre final de l'Habileté qui doit être employée pour faire une tentative pour une tâche donnée. À part cela, le bon sens est la meilleure directive. Si vous employez une arme, le choix de votre Habileté peut être assez simple; employez l'Habileté qui décrit l'arme au mieux. Mais si c'est une question interpersonnelle, vous pouvez être capables de convaincre votre MJ de vous donner beaucoup plus de champ; peut-être que votre Habileté Sociale peut être d'une beaucoup plus grande utilité dans la manière de convaincre le leader d'un gang de libérer des otages que votre Persuasion, particulièrement si vous pouvez faire un peu appel à votre connaissance du code des gangs qui exige qu'il honore votre demande! La capacité de plier des Habiletés pour les adapter à des circonstances vous permet d'employer une des meilleures forces du système Fuzion : la flexibilité.

Quand Vous n'avez pas d'Habileté

Parfois, vous n'avez pas d'Habileté à employer. Dans ces cas, il y a deux options que le MJ peut employer. La première est **l'option de la Chance** : vous n'obtenez pas d'Habileté à ajouter à votre caractéristique. Vous ne savez rien de ce que vous devez faire et vous comptez totalement sur votre Caractéristique et votre chance (un bon moment pour employer cette CHANCE que vous avez accumulée).

Le deuxième choix est l'option de **Familiarité Culturelle**. Dans la plupart des sociétés, il y a très peu de choses qui peuvent être faites qui ne sont pas décrites d'une façon ou d'une autre; les gens tuent avec des armes à feu dans des films; les légendes décrivent comment le héros a employé son épée, les romans de Tom Clancy disent tous comment les sous-marins fonctionnent. Le caractère familier Culturel explique votre niveau d'instruction général, la chance d'être déjà tombé sur quelque chose touchant à ce que vous êtes sur le point d'essayer.

Rencontrez John Smith (encore)

John décide qu'il va essayer un coup de pied retourné au travers de cette fenêtre ouverte.

Le MJ décide que c'est un exploit de coordination, exigeant la Caractéristique DEX de John. L'Habileté sera l'Acrobatie. Comme les coups de pied retournés ne sont pas une tâche que la plupart des personnes peuvent facilement réussir, le MJ décide que ce sera une tâche requérant un niveau Compétent (18).

La DEX de John est de 7, son habileté d'Acrobatie est de 2, pour un total de 9. Pour toucher un score de 18, il a intérêt à faire mieux que 9.

S'il jette un D10 (l'option Interlock), cela va être assez dur –de 1 à 10 (bien sûr sa chance de réussite est aussi de 1 sur 10). En général, cela signifie que les choses sont un peu plus dures à faire avec cette option, cela signifie qu'on a pas plus autant de chances de faire des exploits si souvent.

S'il jette 3D6 (l'option de HÉRO), ses chances montent; le jet moyen va être autour 10. Il n'aura donc pas trop de mal à réussir.

MJs : en résumé, quand vous voulez une campagne vraiment risquée, de haut niveau où la chance a une importance primordiale, prenez la résolution au D10. Mais si vous voulez des résultats cohérents, prenez la version à 3D6.

Donc, chaque fois que vous n'avez aucune Habilité pouvant s'appliquer, vous pouvez gagner un point pour chaque tranche de trois points d'Éducation que vous avez. Et puisque la plupart des personnes commencent avec au moins 2 points d'Éducation, un point d'Éducation SUPPLÉMENTAIRE peut être assez pour vous obtenir un bon début. L'utilisation de la susdite règle est, bien sûr, soumise à la décision du MJ.

Amélioration de l'Utilisation des Habiletés

En plus des manières de base d'employer les habiletés, il y a quelques autres variantes qui peuvent améliorer vos chances :

Essayer Encore

Si vous ratez un jet d'Habilité, vous ne pouvez pas essayer de nouveau avant que votre jet ne se soit amélioré pour quelque raison que ce soit; vous avez pris plus longtemps, avez employé un meilleur outil, ou fait un jet d'Habilité complémentaire.

Habiletés Complémentaires

Un jet d'Habilité Complémentaire est nécessaire là où l'utilisation d'une habileté affecte directement l'utilisation d'une habileté dérivée. Par exemple, si vous étiez un chanteur et aviez besoin de faire danser une foule, un très bon jet de Performance ferait danser beaucoup plus facilement (Persuasion). En règle générale :

- 1) À la discrétion du MJ, un bon jet dans une habileté peut avoir un effet de bonus sur l'utilisation d'une habileté liée. Ce bonus sera dans une proportion de 1 point de bonus complémentaire pour chaque 5 points d'habileté liée. Exemple : Sue veut convaincre Bob de sortir avec elle (Persuasion). En s'habillant bien (jet de Garde-robe) et un jet de Style, elle pourrait augmenter sa Persuasion en éblouissant Bob avec sa garde-robe sexy.
- 2) En règle générale, ce bonus affectera seulement une tentative. Un jet très élevé de Garde-robe et de Style ne permettront pas à Sue de convaincre Bob de l'épouser; il aide juste à obtenir la date. Le reste est laissé au destin.
- 3) En règle générale, ce bonus doit seulement impliquer l'interaction d'une tentative d'habileté sur une autre tentative d'Habilité.

Prise de Temps Supplémentaire

La prise d'un temps supplémentaire peut aussi vous donner un bonus à votre Jet d'Habilité. Pour chaque niveau sur la Table des Temps (pg. 18) employé au-delà du temps normal que le MJ assigne à une tâche, ajouter +1 au Jet d'Habilité. Exemple : le MJ dit qu'une tâche prendra 1 minute. Si le personnage prend 5 minutes pour exécuter la tâche, il obtient +1 bonus au Jet d'Habilité.

Succès Critique (c'est-à-dire "Open Ending")

Un succès critique survient lorsque vous êtes chanceux et réussissez à faire quelque chose que vous n'auriez normalement aucune chance d'accomplir. Dans le jeu, cette situation est simulée en vous permettant de jeter un dé supplémentaire qui est alors ajouté au jet original pour en augmenter les effets.

Les règles dépendent alors de l'Option (interlock / HERO) et du dé que vous employez :

- Si vous jetez 1D10 : Sur un jet naturel de 10, vous avez fait un succès critique. Roulez un autre D10 et ajoutez le résultat à votre premier jet. Si vous roulez autre 10, vous ne pouvez pas faire un autre succès critique.
- Si vous jetez 3D6 : Sur un jet naturel de 18, roulez deux D6 supplémentaires et ajoutez ce résultat à votre jet original.

... Et l'Échec Critique

Parfois même le meilleur des meilleurs a ses mauvais jours.

- Si vous jetez 1D10 : Sur un jet naturel de 1, jetez un autre 1D10 et soustrayez le résultat de votre premier jet.
- Si vous jetez 3D6 : Sur un jet naturel de 3 "1", jetez deux D6 complémentaires et soustrayez le résultat de votre premier jet.

Actions de Conduire et Piloter

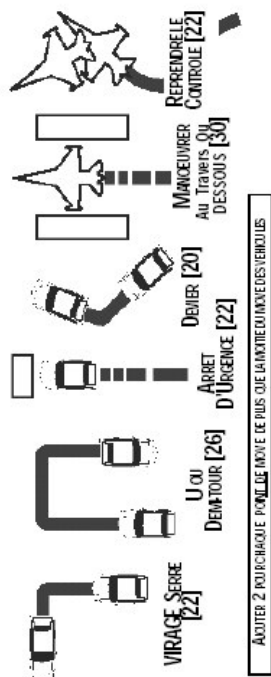
Chaque fois que vous essayez de faire quelque chose de peu commun avec un véhicule, vous devez vérifier pour voir si vous réussissez. C'est fait en combinant vos REF + Piloter (ou l'Habilité appropriée pour contrôler le véhicule) et un jet de dé contre un jet et une difficulté basée sur le type de manœuvre que vous exécutez (voir la barre sur le côté de la page suivante), plus n'importe quels modificateurs appropriés pour la météo, le conducteur ou des conditions de route.

Dans le cas où vous seriez intéressé...

La **Table de Valeur de Difficulté de Fuzion** (pg. 22) s'imbrique étonnamment bien dans la vieille Table des Tâches de Cyberpunk 2020 d'Interlock:

INTERLOCK	DV	FUZION	DV
Facile	10	Défié.....	10
Moyen.....	15	Quotidien	14
Difficile.....	20	Compétent	18
Très Difficile	25	Héroïque	22
Quasi-impossible.	30	Incroyable.....	26

Manœuvres de Conduite & Pilotage



Dogfighting I: Table des Résultats

Egalité : aucun ne touche	
Face à Face : 1 point partout	
Côté : le Blanc bat le Noir de 2 - Le Défenseur choisit le côté attaqué	
1 derrière l'autre : le blanc bat le noir de 4 ou +	

Si la manœuvre n'est pas décrite, prenez la plus appropriée et la plus proche. Si le jet est couronné de succès, vous serez capable de réussir la manœuvre. Sinon, vous perdrez le contrôle. Dans une unité marchante, vous tomberez ; vous devrez alors vous remettre debout. Dans une unité au sol, ce sera un dérapage en ligne droite (raté de 4 ou plus, vous continuerez de 1D6 mètres par 10 mph de vitesse) ou le tournoiement (raté de 4 ou moins; traitez cela comme un dérapage, mais jetez 1D6 pour déterminer la nouvelle orientation : 1=a l'envers. 2=à l'endroit. 3-4=à droite. 5-6 =-à gauche.). Dans un avion, vous calerez probablement (raté de moins de 4) ou ce sera la vrille (raté de 4 ou plus). Tous les deux exigent qu'un jet soit fait pour regagner le contrôle. C'est une Valeur de Difficulté de 18 pour Regagner le Contrôle d'un tournoiement et regarder dehors cette chose terrestre vous arrivant dessus...!

Dogfighting

Parfois, la meilleure option est d'arrêter le vol de votre adversaire avec une combinaison d'habileté et de capacité à manœuvrer. Commencez par déterminer la position des combattants au début; l'un est-il proche de l'autre, ou se font-ils face ? Cela peut être déterminé en faisant un jet de Perception de chaque côté avec le plus haut jet choisissant les positions, ou à la discrétion du MJ.

Pour découvrir le résultat d'une rixe aérienne ou spatiale (ou entre des oiseaux géants, ou des vaisseaux spatiaux), chaque participant fait son jet de Pilotage + REF + Jet + Valeur de Manœuvrabilité de leur véhicule. Le joueur avec le jet le plus haut a l'Avantage, basée sur la marge des points de dépassement. Le résultat est comparé avec le diagramme à gauche; le joueur qui a gagné peut tuer ou fuir, au choix. La position clef est la queue; parce qu'elle ajoute +2 à votre jet d'Attaque cette phase.

Cesser une rixe exige ou bien accord mutuel, ou bien un joueur faisant une manœuvre d'évasion.

Le joueur avec l'Avantage annonce son intention de cesser le combat au début du Round et doit maintenir son Avantage pour autant de Phases que le MJ choisira au moment où l'intention est annoncée.

Conflit & Combat

Le type d'Action le plus important que vous rencontrerez dans un jeu Fuzion sera probablement le Combat. Le combat n'est pas seulement une partie de l'aventure de la campagne, mais c'est aussi une Action qui aura le plus d'effet sur votre personnage en le tuant et en le faisant sortir du jeu.

Le combat commence quand le MJ déclare que le combat a commencé. Chaque personnage agit chacun son tour dans l'ordre (voir pg. 28); choisissez une Action et déterminez le résultat de cette action. Alors le personnage suivant agit, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les autres personnages aient agi. La Phase est finie lorsque chacun a eu une chance d'agir (incluant des Personnages Non-joueur représentés par le MJ). Alors une nouvelle Phase commence et chacun peut agir de nouveau.

Les types de Combat

Il y a deux sortes de combat : **Mêlée** et **A Distance**. Le combat de Mêlée arrive chaque fois que vous attaquez une cible en employant vos mains, vos pieds, d'autres parties du corps ou une arme qui emploie la force de votre corps pour utiliser un pouvoir.

En général, le combat de Mêlée a lieu dans un rayon de 4-6 m / yards autour de l'attaquant.

Le Combat à distance a lieu chaque fois que vous tirez sur quelque chose. Toute arme de portée ou attaque qui peut être "tirée" - les rayons d'énergie mortelle qui peuvent être tirés des mains d'un superhéros, les balles qui peuvent être tirées d'une arme à feu, les pierres qui peuvent être lancées. En général, si une cible est frappée à distance, le Combat est Étendu / A Distance.

Règles de jeu

Cette section couvre les conditions de base que vous devez rencontrer avant que vous puissiez vous engager dans le combat.

Êtes-vous Clair?

Quelle que soit l'arme ou l'attaque, vous devez avoir une voie d'accès dégagée pour attaquer. Si quelque chose est sur la trajectoire, vous ne pouvez pas l'attaquer, aussi proche soit-elle.

A Distance: Est-ce que je peux l'atteindre et l'embrasser?

En règle générale, les attaques de Mêlée peuvent toucher n'importe quelle cible dans 4m/yds autour de vous; c'est défini comme la PORTÉE DE MÊLÉE. Les lances et d'autres longues armes de mêlée peuvent toucher n'importe où dans 6m/yds autour de vous; c'est la Portée de Mêlée Étendue et elle est applicable seulement à ces armes. Les ARMES DE PORTÉE auront toujours la portée inscrite dans leurs descriptions individuelles.

Combien de fois est-ce que je peux toucher ? (Nombre de Coups et Cadences de Tir)

À la différence des armes de Mêlée, la plupart des attaques de portée ont un nombre de Coups limité (des flèches, des balles, des charges, etc); ce sera d'habitude inscrit dans la description de l'attaque. La **Cadence de Tir** [le ROF] est le nombre de fois où l'attaque peut être "tirée" dans une phase de 3-secondes. La plupart des armes de portée ont un ROF de 1 ou 2, mais d'autres peuvent avoir une capacité de tir automatique et un ROF de 20 ou plus. Comme les nombre de coups, ce sera aussi inscrit dans la description d'attaque.

Au travers de quoi vous pouvez tirer

Arbres · Forêt · Fumée · Tentes · Verre · Neige

Au travers de quoi vous ne pouvez pas tirer (en général)

Béton · Brique · Métal · Glace · Terre

Affrontement

L'affrontement est la direction que vous pointez. Puisque beaucoup de jeux Fuzion sont joués "dans la tête" (sans cartes), le règlement est que vous pouvez clairement faire face et attaquer tout ce qui est placé en avant de vos épaules et en vue dégagée. En employant une carte de jeu standard à hexagones, les personnages "font face" par n'importe lequel des trois côtés adjacents de l'hexagone dans lequel ils sont.

RÉSUMÉ DE L'ORDRE DE COMBAT

Chaque Phase, prenez des tours de l'ordre de la REF la plus haute à la plus basse (en cas d'égalité, jeter un dé entre égalités)
Pendant ce segment de 3-secondes, faites les choses suivantes :

[A] Choisir Votre Action

Vous avez 1 Action à chaque Phase. Ces actions peuvent être des Attaques ou impliquer d'autres types d'activité. Si vous attaquez allez à [B]; sinon, sautez en bas à [D].

[B] Vérifier Ligne de Vue

Vous pouvez attaquer tout qui est placé en avant de vos épaules, tant que rien d'autre n'est dans la voie.

[C] Vérifier la Portée

Chaque attaque a une portée, qui est inscrite en mètres/yards. Si vous employez des figurines, supposez qu'une figurine est égale à 2 mètres (ou 6 pieds) de portée du sommet à la base. Si vous êtes dans la portée, vous pouvez attaquer.

[D] Résoudre l'Action

En général, vous jetez un dé et l'ajoutez à votre total de Caractéristique + Habileté. Ajoutez n'importe quels Modificateurs spéciaux qui pourraient aussi s'appliquer à l'attaque. Si l'action était une Attaque, allez [à E]. Sinon, continuez à [F].

[E] Résoudre les Dégâts

Si vous touchez, jetez le nombre de dés à six faces égaux à la Classe de Dégâts (pg. 33) de l'Attaque.

[F] Aller à Phase Suivante

Recommencez le processus en [A].

Modificateurs de Combat : Quelles sont mes chances de Toucher ?

Les Modificateurs de Combat tiennent compte des conditions de la bataille. Les modificateurs sont toujours appliqués aux Attaques. Vous pouvez employer certains, aucun, ou tous les modificateurs applicables pour rendre le combat dans Fuzion plus passionnant et réaliste.

SITUATION	MODIFICATEUR
Cible distante de 5-10m/yds	-2
Cible distante de 11-50m/yds	-4
Cible dans les 50m/yds ~ portée inscrite de l'arme	-6
La cible emploie une Action pour l'Esquive	3
Déplacement de la cible	-1 par 10m/yds de la cible
Cible silhouettée	+2
Cible partiellement couverte :	
Moitié de Corps	-1
Tête et Épaules Seulement	-1
Tête seulement	-2
Derrière quelqu'un d'autre	-2
Cible Obscurcie (Aveuglé par la lumière, poussière-voir ci-dessous).....	-4
L'arme montée sur un véhicule, aucune tourelle	-4
Viser une partie du corps	poitrine [-1], parties vitales, tête [-6], jambes, mains, pieds[-4] estomac [-5], bras, épaules, cuisses [-3]
Tirer pour désarmer	-2
Passer du Temps	+1 par phase, jusqu'à 3 Max
Se Stabiliser	2
Cible Minuscule (oeil, partie vitale).....	-6
Petite Cible (moins d'1m/yd, tête, membre).....	-4
Grande Cible (arbres, voitures, grands animaux, petit mecha *, etc).....	+2
Très grande Cible (camions, avions, murs, grange).....	+4
Attaque de Surprise (voir Surprise ci-dessous pour des détails).....	+5
Cible Encline à faire ce qu'on lui demande	-2
Arme Improvisée (pierre, bouteille, petite poutrelle).....	-2

* COMME LES ATS

Modificateurs Spéciaux de Combat

Surprise! C'est une Embuscade!

Une attaque qui étonne la cible, comme une embuscade ou une attaque dans le dos, donne à l'Attaquant un bonus Offensif de 5 pour cette attaque (mais aucun bonus initial). Tendre une embuscade exige les conditions suivantes :

- l'adversaire est inconscient de votre emplacement et a l'intention d'attaquer. Il peut seulement vous détecter avec un jet de Perception couronné de succès.
- l'attention de l'adversaire est distrait ou concentré sur une autre situation, comme une autre attaque ou une tâche difficile.

Cible Obscurcie ou Bloquée

S'il y a quelque chose qui peut bloquer une vue claire, mais ne bloquera pas d'attaque, comme la fumée, ou l'obscurité, la cible est considérée obscurcie. Vous ne pouvez pas voir avec qui vous vous battez (ennemi invisible, dans l'obscurité, en embuscade ou parce que vous êtes éblouis) et chaque phase vous devez faire un Jet de Perception (le MJ définit la Valeur de Difficulté) si le jet est couronné de succès, la pénalité est -2 à la valeur d'Attaque et de Défense cette phase. Si le jet de Perception est raté, les pénalités augmentent de -4.

La précision de l'Arme (Weapon Accuracy – [WA])

La précision d'Arme reflète la différence dans la qualité entre des armes et leur effet sur les capacités de leur utilisateur; meilleure et plus facile à utiliser sera l'arme, mieux vous l'emploierez (et la plus mauvaise...). La WA n'est pas toujours employée dans des jeux Fuzion, car son utilisation varie de campagne à campagne. Cependant, lorsqu'elle sera utilisée, vous la trouverez inscrite dans la description de l'arme. Pour l'employer, appliquez juste la WA à votre jet d'Attaque comme avec un autre Modificateur.

Effectuer l'Attaque

Pendant le combat, l'Attaquant combine son Habileté avec l'Arme de son choix ou l'habileté de Corps à Corps avec son REF et un jet de dé pour créer une **Valeur d'Attaque (AV)**. Il devrait aussi ajouter ou soustraire certains modificateurs de cette Valeur d'Attaque pour déterminer le résultat final (ci-dessus). Exemple : un personnage attaquant avec une Caractéristique de REF de 5, une Habileté de Mêlée de 6 et un jet de dé de 6 a une AV de 17. Un modificateur de -2 pour un coup visé amène cela à 15. Le Défenseur combine sa DEX, sa compétence d'Evasion appropriée (ou une autre habileté comme la compétence de Pilotage ou d'Athlétisme si le MJ permet) et un jet de dé (dans HERO, une valeur de référence de 10 peut être substituée au jet) pour produire une **Valeur de Défense (DV)** comparable. Exemple : un personnage avec une DEX de 4, une habileté d'Evasion de 6 et un jet de dé de 3 obtient une DV de 13. Les deux jets sont comparés; si l'AV est égale ou plus grande que la DV, vous touchez!

Attaques Spéciales

Visée Contre Portée

Parfois, vous devez toucher une pomme, ou un arbre ou quelque chose d'autre, sans Habiletés ou Caractéristiques spéciales. Dans ce cas, le MJ mettra une Valeur de Difficulté basée sur la portée.

Mêlée (4m/yds ou moins)	4
Proche (10m/yds or less).....	8
Moyenne Portée (50/yds or less)	12
Longue Portée (jusqu'à la portée inscrite)	16
Extrême (au delà de la portée inscrite).....	16, +2 par 100m/yds suppl.

Combat de Véhicule

En attaquant un véhicule, l'attaquant emploiera son habileté avec l'arme de véhicule appropriée ou l'habileté d'attaque du véhicule (comme l'Artillerie ou les Armes Lourdes). Il attaque comme d'habitude, s'opposant à l'habileté de sa cible dans la direction du véhicule (tel que Conduite ou Pilotage). La résolution est achevée comme tous les autres Combats. Notez aussi que les armes montées sur véhicule multiplient toutes les distances de portée par 100. Exemple : 5-10 m/yds sont portés à 500-1000 m/yds en pilotant un véhicule.

Attaques d'Aires d'Effet

Les **attaques à Aire d'Effet** sont des attaques (des Détonations d'Énergie, des Fusils de chasse, des Lance-flammes, Champs Magnétiques, Gaz et d'autres effets) qui frappent une zone plutôt qu'un personnage en particulier. La zone affectée dépend de la sorte d'attaque utilisée, et sera toujours décrite lors de sa création/conception. Ces types d'attaques emploient les règles de "Visée Contre Portée" ci-dessus pour voir si elles touchent leur secteur; chacun dans le secteur cible prendra les dégâts appropriés.

Explosions

Pour celles-ci, les jets des attaquants se font contre une Valeur de Difficulté assignée par le MJ (voir Visée Contre Portée, ci-dessus). Les personnages prennent les dégâts dans la proportion de 2 points pour chaque m/yard de distance les séparant du centre de l'attaque.

Aires d'Effet Typique	Rayon d'Effet
Fusil de chasse (par baril)	1m/yard
Grenade (par dé de dégâts)	1m/yard
Explosif (par dé de dégâts)	1m/yard
Lance-flammes (par dé de dégâts)	1m/yard
Armes Lourdes (par Kill de dégâts)	4m/yds

Si le personnage rate son Jet d'Attaque, le centre de l'attaque est déplacé de 1 m / yard par point manqué sur le Jet d'Attaque, jusqu'à un maximum de la moitié de la portée totale à la cible. Jeter 1D6 pour voir dans quelle direction le centre de l'attaque se disperse et consulter la table ci-dessous. Jetez alors 1D6 pour déterminer de combien de mètres / yards le rond tombe dans cette direction.

Jet	Résultat de l'Aire d'Effet
1-2	Atterrit près de la cible.
3-4	Atterrit derrière la cible.
5	Atterrit à droite de la cible.
6	Atterrit à gauche de la cible.

Rencontrez John Smith (encore)

John décide qu'il va essayer et démolir un voyou. Son Habileté en Corps à corps est de 3, son REF est de 7 (pour un total de 10). Le score d'Evasion de Mêlée de son adversaire est de 5; son REF est de 5, pour un total de 10 aussi. Le voyou décide de se la jouer "intelligent" -il esquivé (-3 au jet de John) et se déplace en arrière de 8 m/yards (-2 complémentaires).

En employant la méthode du D10 pour système de résolution, John obtient un 6, amenant son total à 16. On soustrait -5 pour les modificateurs et cela donne 11. Le Voyou devra faire au moins 2 pour esquivé notre héros.

En employant les 3D6 pour système de résolution, John obtient 22. On soustrait 5 pour les modificateurs et cela donne 17. La DV du voyou est de 20 (REF + Habileté d'Evasion + 10). John le rate.

Faire Travailler le Tir automatique pour Vous!

Obtenir l'effet du grand Chow-Youn-Fat où le héros peut plonger sous une pluie de balles et venir pour tuer tous les imbéciles ? Mettez deux vitesses de Tir automatique différentes pour les héros et les imbéciles!

Quel Tir automatique doit-je utiliser dans mon Jeu ?

Cela dépend vraiment de votre style de jeu. Si vous faisiez une campagne de style film, nous pourrions suggérer les réglages suivants :

- **3 pour les Joueurs (les héros) et Bandits Principaux**
- **1 pour les hommes de main et les autres Chairs à Canon**

Attaques de Tir automatique

Tirer beaucoup de chose(des balles, des éclairs sphériques, etc) dans une attaque est appelée le Tir automatique. Beaucoup d'armes à feu, super pouvoir et d'autres attaques de portée ont la possibilité d'employer l'option de Tir automatique (c'est défini par l'arme ou par le pouvoir employé). Dans le Tir automatique, l'arme (ou l'attaque) tire aussi rapidement qu'elle le peut dans un tour de 3 secondes. C'est appelé "une cadence de tir" [le ROF] et elle est d'habitude définie comme faisant partie de l'arme ou de l'attaque.

Le Ratio de Tir automatique : remarquez comment dans beaucoup de bandes dessinées de superhéros (comics) ou de films les héros traversent un rideau de balles de mitrailleuses sans jamais prendre un coup, tandis que dans la vie réelle ils ressembleraient à du fromage suisse ? Pour simuler cet effet, nous avons créé un truc dans Fuzion appelé le Ratio de Tir automatique. Le Ratio de Tir automatique est conçu pour permettre aux personnages de réchapper des effets d'une cascade de tirs dans des jeux où l'effet est plus important que le réalisme, en permettant au MJ d'ajuster la mortalité de toutes ces balles volant autour des personnages, au début de sa campagne.

Voici comment ça marche :

Faites votre attaque et déterminez par combien de points votre total final a excédé le Nombre Cible exigé. Divisez maintenant ce nombre de points par le Ratio de Tir automatique du jeu actuel (le MJ doit déterminer cela au début de la campagne, basé sur le style de jeu) :

Style de Campagne	Ratio de Tir Automatique
Quotidien	1
Compétent	1
Héroïque.....	2
Incrovable.....	2
Légendaire	3
Superhéroïque	4

Arrondissez les valeurs décimales au supérieur. Le résultat est le nombre de tirs qui touchent en réalité votre cible. L'astuce ? Il y a un -1 comme modificateur d'attaque pour chaque tranche de 10 coups tirés (votre arme à feu "a du recul"). Le total ne peut pas excéder le nombre total de tirs effectués. Exemple : Alex attaque Gron avec une mitrailleuse, tirant 20 coups. Il doit battre un Nombre Cible de 10; il obtient 20. Dans un jeu avec le Ratio de Tir automatique à 1, il toucherait avec 10 coups. Mais la Proportion de Tir automatique dans ce jeu est mise à 4. Depuis $10 \div 4 = 2.5$, c'est donc trois coups qui touchent Gron en réalité.

Le Tir automatique tient compte d'une large variété de techniques de combat :

Burst un éclat est une attaque de Tir automatique limitée, jamais plus de 4 coups, à une cible. On considère que l'arme ne saute pas, il n'y a donc aucune pénalité d'attaque. Faites un jet d'Attaque; si le défenseur rate son jet, il prend des dégâts basés sur le Ratio de Tir Automatique du jeu.

Cibles Simples c'est comme un Burst, mais la cadence de tir n'est pas limitée à seulement 4 coups (en conséquence, il y a -1 modificateur pour chaque tranche de 10 coups tirés). De nouveau, faites un jet d'Attaque; si le défenseur rate son jet, il prend des dégâts basés sur le niveau d'échec, divisé par le Ratio de Tir automatique du jeu (arrondi au supérieur).

Cibles Multiples une attaque de Tir automatique peut aussi être dirigée contre plusieurs cibles. L'attaque doit être dirigée dans un secteur appelé une zone de feu et dont la largeur (en mètres) doit être spécifiée au moment de l'attaque. Le total de ROF de l'attaque est divisé par le nombre total de m/yards dans la zone de feu (arrondi à l'inférieur) et cela devient le nombre total des tirs qui peuvent probablement toucher une cible dans cette zone. L'attaque est faite comme ci-dessus, avec chaque cible se défendant individuellement contre le jet d'Attaque simple de l'attaquant.

Exemple : Avec un Ratio de Tir automatique de 1, je tire dans un secteur de 10 mètre avec 30 coups. ($30 \div 10 = 3$). Sue, Bob et Harry font chacun un jet de Défense contre mon jet d'Attaque de 12, totalisant 13, 11 et 7 respectivement. Sue est manquée, Bob prend 2 tirs et Harry (bien qu'il rate de 5), prend seulement 3 parce que c'est tout ce qui est entré dans sa partie de la zone de feu.

Attaques de Tir à l'arc

Les arcs sont une catégorie spéciale d'attaque à distance parce que ce sont des attaques de portée Basées sur la force. Les arcs font 1D6 de dégâts et ont 20m/yds de portée pour chaque point de STR, avec un maximum de STR de 7. Les arcs composés et les arcs longs ont une STR maximum de 10. Les arbalètes travaillent comme des armes à feu normales.

Attaques de missile

En général, la plupart des combats de véhicule sont considérés comme des **Combats à distance** et suivent des règles semblables. Une exception est le combat de missiles; les missiles sont définis comme n'importe quelle arme qui peut suivre sa cible indépendamment. Sa valeur à ce jeu (et ainsi la Valeur de Difficulté pour se battre en l'évitant) est déterminée par son "intelligence"; renifle-t-il juste une signature de chaleur ou il assez intelligent pour vous surpasser ?

Le Missile est	Fou	Intelligent	Brillant	Génial
Nombre Cible	8	12	16	20

Pour éviter un coup de missile, vous devez faire un jet de Pilotage + REF + Jet de dé pour au moins 1D6/2 rounds consécutifs. Cela peut être modifié par l'utilisation de contre-mesures, qui ajoutent +2 à vos jets de Pilotage. Réussissez les jets et vous êtes tranquille; ratez et vous est touché. Dans le cas des groupes de missiles tirés à un moment donné, un jet est fait une fois pour tous les missiles tirés, avec un missile touchant la cible par point d'échec de votre Défense. Exemple : 10 missiles sont tirés sur un avion à réaction. L'avion à réaction rate son jet de 7, ainsi 7 missiles sur 10 touchent.

Attaques de Présence

Une personnalité puissante peut avoir un effet fort sur d'autres gens par des mots, des actions, ou parfois par sa simple présence. Nous appelons cet effet une Attaque de Présence. Une Attaque de Présence peut être beaucoup de choses différentes, selon l'intention de l'attaquant : crainte, effroi, surprise, reddition, colère, courage, espoir, obligation ou d'autres émotions ou actions.

Effectuer une Attaque de Présence n'exige pas une Action de combat, cependant exécuter parfois une Action de Combat rend une Attaque de Présence plus puissante (voir la table de Modificateurs d'Attaques de Présence). D'habitude une Attaque de Présence consiste en expression bien choisie, comme "la Reddition ou la mort!", ou "Guerriers à l'attaque - suivez-moi!", ou même juste "Stop!". Jetez 1D6 pour chaque point de PRÉ; vous pouvez ajouter ou soustraire le dé selon le jugement du MJ (voir la table de Modificateurs d'Attaque de Présence pour des modificateurs suggérés). Totalisez les dés et comparez le total à la valeur de Résistance de chaque cible pour déterminer l'effet.

Le Total de la PRE Attaque est > à la Résistance Cible
>10+ à la Résistance de la cible

Effets Possibles de l'Attaque de PRÉ

la Cible est impressionnée; hésite, agit en dernier cette phase.
 la Cible est très impressionnée; hésite, agit en dernier cette phase et obtient seulement une Action, même si l'utilisation de l'Action est la Course. Peut suivre des commandes que la cible est déjà inclinée à faire.

> 20+ à la Résistance de la Cible

la Cible est effrayée; ne peut pas prendre d'Action la phase suivante et est à -5 de Dextérité. Peut Faire ce que l'attaquant commande.

> 30+ à la Résistance de la Cible

la Cible est effrayée; peut se rendre, partir en courant, ou faiblir. La Dextérité de la Cible est 0 et suivra presque toujours les commandes de l'attaquant.

Les attaques de Présence dépendent lourdement des circonstances, donc le MJ ne doit pas hésiter à modifier le nombre de dé dans l'attaque. La table ci-dessous a quelques modificateurs suggérés :

Nb de Dés	Modificateur
-1 à-2	Arrangement Inopportun
-1	En combat
-1	à un inconvénient
-1 à-2	Mauvaise réputation
-1 à-3	l'Attaque de PRÉ joue contre l'humeur actuelle
-1 à-2	Attaque de PRÉ répétée
+1 à 2	Bonne réputation
+1	Surprise
+1	Exhibition d'un pouvoir ou d'une technologie supérieure
+1 à 3	Action Violente
+1 à 3	Bon monologue
+1 à 2	arrangement Approprié
+2	Cibles en retraite partielle
+4	Cibles en pleine retraite

Les modificateurs et les effets d'attaques de Présence dépendent de ce qui se passe et de ce qui est tenté. Le MJ devrait utiliser les PRE Attaques pour augmenter le côté dramatique d'une situation ou pour rendre les choses plus intéressantes.

Spécial : Décharges d'énergie, Sorts et Attaques Mentales

Ok, vous ne pouvez pas employer des décharges d'énergie ou des attaques psychiques dans un jeu typique Fuzion. Ou vous pourriez; tout dépend du genre que vous avez choisi. En employant le jeu de *Champions : New Millenium* (aussi *Fuzion Capable*), vous avez l'option de créer des capacités surnaturelles bien supérieures à celles de l'Homme mortel. À tout hasard. Il y a aussi quelques autres Modules d'extension de Pouvoirs disponibles sur le World Wide Web; vérifiez le site Web de Fuzion Labs Group pour des liens vers certains d'entre eux.

Si vous décidez d'avoir des attaques par Décharge d'énergie, elles sont faites comme les autres attaques de portée, prenant la portée et l'habileté en considération avec d'autres modificateurs. La portée de ces attaques est basée sur le nombre de points d'Energie dépensés pour l'attaque : pour chaque point dépensé pour le pouvoir, vous augmenterez la portée par 10m/yds (l'Exemple : les dépenses de 20 points vous donnent une portée de 200 m / yds pour la décharge d'énergie). Pour toucher, vous emploierez REF + Utilisation de l'Habilité de Pouvoir.

Dans la plupart des cas, des attaques Mentales n'ont aucune limitation de portée; elles sont basées sur la vue de votre personnage, en ligne droite : si vous pouvez le voir, vous pouvez le toucher, aussi minuscule soit-il. Les exceptions sont des Attaques Mentales basées sur la CON; celles-ci fonctionnent avec les mêmes déterminateurs de portée que des Décharges d'énergie; et des Scans d'Esprit, qui n'exigent pas de ligne de vue pour être efficaces. Pour toucher, vous emploierez WILL + Habileté d'Utilisation du pouvoir.

Résolution du Combat

Donc vous touchez la cible! Bien. Mais ce n'est pas encore fini. Maintenant vous devez déterminer ce qui arrive ensuite. Cela signifie d'habitude des Dégâts.

Dégâts

Les dégâts sont un moyen pour mesurer comment vous endommagez quelque chose; histoire de savoir et d'évaluer numériquement une bosselure dans votre voiture ou si un doigt est tranché. Chaque fois que quelque chose dans Fuzion est endommagé, ces dégâts sont soustraits comme des points d'une valeur totale représentant l'intégrité structurelle (ou "l'énergie vitale") de l'objet endommagé.

Les types de Dégâts

Il y a quatre sortes différentes de Dégâts dans Fuzion. Le premier est les Coups (utilisé pour mesurer les dégâts à échelle humaine). Le deuxième type est les Chocs (pour mesurer les chocs, la douleur et d'autres dégâts non-mortels). Le troisième type est des Dégâts Structurels (utilisés pour mesurer des dégâts à de petits objets et des véhicules). Le quatrième et dernier type est les Kills (pour mesurer les niveaux très grands ou très puissants de dégâts aux objets inanimés). Commençons en les examinant chacun à leur tour :

Les Points de Vie (Hits)

Les Coups sont mortels, menaçant la vie par des dégâts aux organismes vivants, d'habitude causés par des armes de poing ou des effets environnementaux. Aussi connu comme "Dégâts Killing," ces types d'attaques sont soustraits au total de points que la cible a, jusqu'à ce qu'il, à un certain niveau (d'habitude au-dessous du zéro), soit tué ou frappé d'incapacité. Exemple : Gorn peut perdre 20 Points de Vie. Il est blessé par une arme et perd 15 Points de Vie. Gorn peut encore prendre seulement cinq Coups avant qu'il ne soit frappé d'incapacité, soit tué. Qu'est-ce qui a des Hits ? N'importe quel organisme vivant.

Les Chocs (Stun)

Les dégâts de Stun sont les dégâts qui créent de la douleur et des chocs, mais pas une blessure durable. Ce sont des dégâts "de pugilat", des impacts faits avec les parties du corps, comme des mains, des pieds, la tête (ou si vous en avez, des queues, des tentacules et d'autres parties de corps). En règle générale, s'il fait partie du corps et n'est pas pointu, il provoque des dégâts de Stun (l'exception à cette règle sont les Chocs des armes futuristes ou des attaques "Choquantes").

Tous les êtres vivants ont aussi des points de Stun, aussi bien que des Hits, c'est la mesure de la quantité de dégâts qu'ils peuvent absorber avant qu'ils ne passent de la douleur au K.O. Les Dégâts de Choc sont toujours soustraits de la réserve de Points de Stun de votre personnage. Quand ces points sont à 0, son corps réagira en arrêtant la douleur par l'évanouissement. Qu'est-ce qui a des points de Stun ? N'importe quel organisme vivant.

Points de Dégâts Structurels (SDP)

"Des cibles molles" comme des êtres vivants prennent des dégâts différemment "des cibles dures" (des structures et des véhicules). Ainsi dans Fuzion, des structures inanimées, des véhicules et d'autres petits objets non-organiques (généralement appelés "des cibles dures") prennent des Dégâts Structurels au lieu de Points de Vie. Les SDP diffèrent des Coups, mais fonctionnent de la même manière : 1 dégât de Hit enlèvera un SDP. Note : Vous ne pouvez pas choquer un objet inanimé. Donc, les objets prendront toujours indifféremment le Stun et les Hits, les soustrayant également de leur SDP. (Si cela semble remarquable, souvenez-vous que ces maîtres de karaté peuvent casser des briques et des tables à mains nues!)

Qu'est-ce qui a des SDP ? Tout qui n'est pas vivant et n'a pas de composition particulièrement dure (l'armure de plate blindée, des super-métaux rares, etc).

Kills (parlons un peu de Grosses Armes à feu. Vraiment, Vraiment Grosses Armes à feu.)

Dans Fuzion, de vraiment grosses armes font de telles quantités de dégâts qu'elles sont mesurées dans une plus grande échelle appelée Kills, pour représenter la force massive associée au matériel de niveau militaire, de très grands objets ou des attaques extrêmement puissantes. Au contraire, des objets très grands ou très durs (des tanks, des robots géants, des porte-avions, etc) sont aussi définis comme ayant des structures de Kills ou une armure pour représenter les quantités énormes de dégâts qu'ils peuvent prendre.

Qui a des Kills ? Tout ce qui est non-vivant et qui a une composition particulièrement dure (les armures de plates blindées, les super-métaux rares, etc).

Quelques Points de Dommages Structurels (SDP)

	KD	KD EN Kills	SDP	KILLS
Les Grand Extérieurs				
Forêt(par m/yard)	-	-	5	-
Roches(par m/yard)	28	-	30	-
Gros Arbre,				
Poteau Téléphonique	-	1	-	1
Poste de Lampe	-	1	-	2
Plaque d'égout	-	1	30	-
STRUCTURES	KD	KD EN Kills	SDP	KILLS
Verre(par m/yard)	3	-	5	-
Mur/barrière de bois (par m/yard)	7	-	10-15	-
Mur de Bois (par m/yard)	10	-	5-10	-
Mur de Brique (par m/yard)	25	-	30	-
Mur de Béton (par m/yard)	28	-	50	-
Mur de Métal (par m/yard)	32	-	70	-
Mur Blindé (par m/yard)	-	1	-	1
Serrure de Métal	20	-	5	-
Porte Par bois	7	-	5	-
Porte de Métal	20	-	30	-
Porte de Voûte	-	2	-	4
Meubles	3	-	15-20	-
Consoles de Contrôle (par m/yard)	10	-	20-30	-
Machinerie (par m/yard)	10	-	30-50	-

Détermination des Dégâts Effectués

Classes de Dégâts (c'est-à-dire DC)

En général, les dégâts faits par une attaque sont basés sur la Classe de Dégâts (ou DC) de l'attaque ou de l'arme, avec chaque point de DC étant égal à un dé à 6 faces de dégâts (pour l'exemple, avec une arme DC 5, vous feriez autant de dégâts de Hits (ou SDP) que cinq dés à 6 faces jetés et ajoutés ensemble- totalisant entre cinq et trente points.). Exemple 2 : j'ai un pistolet DC 3. Je jette trois dé et j'obtiens 5, 6 et 3. Je fais 14 points de dégâts avec cette attaque.

Détermination de la DC des Attaques

À l'exception des arcs et des lances, les armes de portée font toujours des dégâts basés sur la DC de l'arme. Cette DC est normalement inscrite dans la description de l'arme dans les règles. Exemple : mon Mark V Cosmoblaster a une DC de 8. Cela signifie que je jetterai 8 dés pour cette attaque.

Les DCs des Attaques de Mêlée

Cependant, la DC d'une attaque causée par n'importe quelle partie du corps est déterminée par la Force de l'attaquant, avec des poings faisant une DC de dégâts de Stun pour chaque point de Force de l'attaquant (un coup de pied fait une DC supplémentaire sur le total de votre STR, mais subit une pénalité de -1 sur le Total d'Attaque). Exemple : ma Force est de 5; cela signifie que je fais 5 dé (DC 5) avec des poings, 6 pour un coup de pied.

Dégâts des Armes de Mêlée

Les attaques Basées sur la force (en mêlée) en employant des armes ont normalement les dégâts que chaque arme peut faire. Cette valeur est égale à la Classe de Dégâts inscrite de l'arme (de nouveau, cette DC sera inscrite dans la description de l'arme dans les règles). Cependant, il y a quelques petites choses qui modifieront la DC finale de votre attaque d'arme de mêlée :

Forces Minimales et Maximales

L'astuce au susdit titre est que si vous n'êtes pas assez forts, vous ne pouvez pas efficacement vous servir de la capacité de l'arme. Donc, chaque arme de mêlée a aussi une STR minimum inscrite avec laquelle vous pouvez l'employer sans pénalité. Au-dessous de ce niveau, vous prenez-1 de pénalité de REF pour chaque point de STR et une pénalité d'une DC aussi. Exemple : la Tante Meg, STR 2, essaye d'employer une Hache de Bataille avec 5 STR min. Elle fera seulement 2 DC Killing quand elle touche et prend une pénalité de -3 REF.

Cependant, pour chaque point de STR que vous avez au-dessus du minimum de STR exigée pour utiliser l'arme, vous ferez une DC supplémentaire de dégâts, jusqu'à deux fois la Classe de Dégâts inscrite de l'arme. Exemple : Bob, STR 5, utilise un poignard (STR minimum de 1). Bob a 4 de STR de plus que nécessaire, donc il s'attend à gagner 4 dés supplémentaires pour son attaque. Mais puisque les dégâts maximaux du poignard sont seulement deux fois la DC (1x2=2), Bob gagne seulement 1 DC supplémentaire. D'autre part, Gron, STR 10, exerce une hache de bataille (STR la min 5). Gron gagne 5 dés supplémentaires, et puisque 2 fois la DC de la hache de Bataille inscrite (6) est 12, il peut employer tout ses dés supplémentaires.

Kills et DC

À la différence des DC, les Kills représentent des valeurs entières plutôt que les nombres de dé. C'est une manière de simplifier les paquets de dés que de telles attaques exigeraient normalement (aussi bien que le reflet du fait que les Kills sont à un astronomiquement haut niveau de dégâts / structure). Quand vous attaquerez des objets avec des Kills avec les armes qui font ce type de dégâts, vous soustrairez simplement les dégâts faits avec les Kills, au lieu de jeter les dés de dégâts. Exemple : Mon robot géant attaque un autre robot géant avec une arme à rayon de 6 Kills. Je soustrais 6 du total de Kills de la cible.

Mais qu'arrive-t'il quand les kills rencontrent la DC et vice versa ? C'est là que la Graduation de Dégâts entre en jeu.

Graduation de Dégâts

Fuzion est conçu pour simuler un tableau impressionnant de réglages, des réglages semi-réalistes, allant des combats de jour moderne aux exploits divins de superhéros et des personnages animés. Le problème est que, chacun de ces réglages a ses propres règles "spécifiques de genre" vis-à-vis des dégâts. Par exemple, dans la plupart des actions ou des réglages de science-fiction, de vraiment grosses armes à feu à l'échelle des Kills sont conçues pour toucher et endommager de vraiment grandes cibles. Il est presque impossible d'appliquer la pleine force de ces attaques énormes à une petite cible (comme un homme) parce que la majorité des dégâts n'a pas une assez grande superficie pour se disperser. De vraiment gros dégâts dépenseront probablement leur force en écartant une petite cible de la voie plutôt que d'appliquer directement toute leur force à la cible.

Combien de Hits votre personnage peut-il prendre?

Cela dépend de sa Caractéristique Physique; vous obtenez cinq Points de Vie pour chaque Point de Body que vous avez (exemple : avec un BODY de 6, vous auriez 6x5=30 Hits). Un point de dégât d'une arme ou d'une attaque enlèvera un Hit. Quand les Points de Vie de votre personnage ont été réduits à 0, il s'évanouit, à -12, il est mort (les êtres non-vivants peuvent aussi prendre des dégâts, cependant, lorsque des choses non-vivantes sont réduites à zéro, ils sont rendus inopérants).

Combien de dégâts de Stun votre personnage peut prendre ?

Cela dépend de nouveau de sa Caractéristique de BODY; vous obtenez cinq points de Stun pour chaque Point de Body que vous avez (exemple : avec un BODY de 6, vous auriez 6x5=30 points de Stun).

Un point de dégât d'une attaque de Stun enlèvera un point de Stun. Quand votre personnage a son total de Stun réduit à 0, il ou elle s'évanouit.

En ce qui concerne les autres attaques de Mêlée ?

En général, la règles de mêlée couvre les attaques faites par des créatures humanoïdes. Cependant, si vous gérez des non-humoïdes (comme des animaux), vous pouvez toujours appliquer les règles suivantes, ajoutant ou soustrayant le niveau de DC original basé sur la STR.

Situation	Modify DC
Animal Morsure / bec	STR Egale
Animal Griffes	-2DC
Attaque de gourdin (queue, bâton, coup de tentacule, nageoire)	+2DC
Piétinement (écrasé, foulé)	+2DC
Attaque de constriction (tentacules, constriction)	+1DC

Réduire les Vraiment Grandes Piles de Dés

Vous ne voulez pas manipuler le jet d'un million de dés ? Voici une sténographie agréable pour accomplir la même chose ou presque. Divisez le nombre de dés exigés par dix. Alors le jet qui résulte est à multiplier par 10.

Chaque dé restant est traité comme un dé supplémentaire et ajouté au total.

Exemple : je dois jeter 64 dés (eek!) Au lieu de cela, je jette 6 dé ($60 \div 10$) et multiplie ce résultat (disons $6+4+3+3+1+3 = 20$) par 10 ($20 \times 10 = 200$). Je jette alors les 4 dés restants (disons $5+2+2+1=10$) pour une somme globale de 210 points!

Une autre manière rapide est de multiplier le nombre total de dé jeté (pour dire 64 de nouveau) par 3 (le jet moyen est en réalité 3.5, mais nous simplifions). Dans cet exemple, le total serait 192 ... Non, c'est trop loin de l'autre méthode.

L'une ou l'autre manière est une méthode rapide d'accélérer le jeu.

Les choses qui ont des SDP ou des Kills

Celles-ci n'ont pas de Stun ou de Hits. Dans ces cas, n'importe quelle attaque contre elles est traitée comme si elle avait été faite contre les SDP de l'objet ou ses Kills.

Détérioration de Choses qui ont des SDP ou des Kills

On peut aussi détériorer des objets. En règle générale, quand un objet atteint 1/2 de ses SDP ou de ses Kills, ses Caractéristiques (Spd, MV, etc), sont divisées par 2. À 1/4 de son total de SDP ou de Kills, ses Caractéristiques sont réduites par 4.

En revanche, il faut beaucoup plus d'énergie pour déplacer un grand objet, et comme il a beaucoup plus de superficie pour absorber cette force, il reste donc là et les prend tous.

L'envers est que dans une campagne "larger than life", des superhéros, les costumes de puissance, etc, peuvent appliquer tous leurs dégâts à une très grande cible, simplement parce que c'est si grand. Ainsi quand un superhéros très puissant donne un coup de poing à un tank, toute sa force est appliquée directement au tank, et cela déchirant sa structure.

(Pour sûr, ce n'est pas réaliste; mais il fait étroitement le rendu des capacités de superhéros et d'autres êtres divins comme dépeints dans des bandes dessinées (comiques), des films et des dessins animés. C'est aussi auto-limitant, parce que seuls les super-héros ou d'autres personnes non-réalistes seront capables de faire cette sorte de dégâts; dans un genre réaliste, ils n'existeront pas et dans un genre superhéroïque, on suppose qu'ils martèlent des tanks de leurs mains nues.)

Finalement, il y a un secteur intermédiaire de dégâts, où de petits véhicules ou des créatures agissent réciproquement avec de très grands véhicules (comme des robots géants, des tanks ou des bateaux). Ces cibles sont trop grandes pour être dégagées de la voie par une grosse attaque, mais ne sont pas encore aussi dures qu'une cible vraiment énorme.

Ils ont aussi des armes qui, même si elles ne sont pas aussi puissantes que des attaques basées sur les Kills, peuvent faire des dégâts sérieux quand elles touchent, à la différence des attaques des plus chétives personnes qui feraient juste tinter une surface blindée.

Dans Fuzion, nous contournons ces limites spécifiques de genre en employant l'idée de la Graduation de Dégâts.

La graduation de Dégâts permet aux grandes quantités de dégâts d'interagir avec de petites cibles (et vice versa), de manière à préserver la nature de leurs genres respectifs. Les Petites cibles sont soufflées par des armes énormes en prenant des dégâts minimaux, les petites armes font juste tinter de grandes cibles et des armes de taille moyenne peuvent endommager de grandes cibles, mais pas n'importe où et pas aussi horriblement que de vraiment grosses armes peuvent les blesser en retour. Et finalement, des superhéros vraiment puissants peuvent déchirer des tanks à mains nues.

Grader les dégâts permet de préserver exactement les effets de dégâts comme dépeints dans le genre semi-réel, le film d'action, la science-fiction, les dessins animés et le superhéroïque. Pour l'employer, déterminez simplement le niveau de l'attaquant et le niveau de la cible. Convertissez alors les dégâts faits en conséquence.

Attaques de DC contre des cibles avec SDP ou Hits

Aucun changement

Attaques de Kills contre des véhicules vraiment grands / durs avec Kills

Aucun changement

Attaques de Kills contre des Petits véhicules ou des masses organiques de moins de 1000kg

Ajoutez 13 au nombre de Kills faits. Le premier Kill est égal à 14 DC. Chaque Kill complémentaire ajoute une DC complémentaire. Exemple : un robot géant attaque un homme avec une arme à 4 Kills. $13+4=17$ DC.

Attaques de Kills contre des Petits véhicules ou des masses organiques supérieures à 1000kg.

Multipliez le nombre de Kills de dégâts par 50 pour produire des SDP ou Hits exigés. Exemple : un robot géant attaque une voiture (SDP) avec une arme de 4 Kills. $4 \times 50 = 200$ SDP.

Attaques de DC contre des véhicules vraiment grands / durs avec Kills

Divisez la DC de l'arme par 14, arrondissant toutes les valeurs décimales à l'inférieur. Exemple : une arme de 36 DC est employée pour attaquer un robot géant (Kills). $36/14=2,5$ arrondis à l'inférieur à 2 Kills

Des attaques de DC superhéroïques contre des véhicules vraiment grands / durs avec Kills

Soustrayez 13 du total de DC fait. Chaque DC restante est égale à 1 Kill. Exemple : Atom Man démolit un Tank (Kill) avec ses poings à 18 DC. $18-13=5$ Kills.

Application des Dégâts

Maintenant que nous savons les types de dégâts et comment déterminer combien ces dégâts (en DC ou en Kills) ont fait, il est temps d'appliquer ces dégâts.

Prendre les Coups

Les dégâts de Hits sont des blessures sérieuses qui peuvent mutiler ou tuer. A chaque fois que vous êtes touchés par une arme, même si c'est juste un gourdin, vous prenez des Hits (c'est-à-dire du mortel) de dégâts. De plus, n'importe quelle partie du corps (des canines, des griffes, des cornes, etc), peut aussi faire des dégâts de Hits. Les dégâts de Hits sont toujours soustraits de la réserve de Points de Vie de votre personnage. Quand elle est réduite à zéro, votre personnage meurt.

Astuce Importante : Évitez de Mourir. Cela fausse vraiment votre roleplaying.

Détérioration des Blessures

Chaque fois que vos Hits seront suffisamment réduits, vos blessures se détérioreront. À la moitié de votre total de Hits, toutes vos Caractéristiques Primaires seront réduites par 2; à 1/4 du total, ils seront divisés par 4. Une Caractéristique ne peut pas, cependant, être réduite à moins de 1.

DEAD. Mort. Finito.

Quand vous atteignez 0 point de Vie, vous mourez. Vous serez capables de continuer à vous déplacer si vous avez toujours des points de Stun, mais vous serez à -6 (Option du MJ) dans toutes les Caractéristiques Primaires. Vous perdrez aussi 1 point de Vie supplémentaire (à cause du choc et de la perte de sang) par round (4 Phases) - quand vous perdez jusqu'à 2x votre Caractéristique de BODY, vous êtes morts.

Encaisser les Chocs

Chaque fois que vous prenez des dégâts non-mortels, qui créent une douleur et un choc, mais pas de blessure durable, vous prendrez des points de Stun. Les dégâts de Stun sont toujours soustraits de la réserve de points de Stun de votre personnage.

Si vous prenez plus que 1/2 de votre Stun total en une attaque, vous êtes sonné (Stunned). Un personnage sonné ne peut pas agir dans la phase suivante et il est à -5 dans toutes les Caractéristiques Primaires. Il ne peut pas se déplacer et il ne peut faire aucune autre action. Il restera choqué pour 1 phase, devenant la phase "non sonnée" suivante.

K.O.

Votre personnage est K.O. chaque fois que votre réserve de Stun est réduite à 0 ou en-dessous : vous êtes automatiquement inconscient. Vous êtes effectivement K.O., mais reprendrez connaissance une fois que vous aurez récupéré assez de Stun pour vous remettre de nouveau à plus de 0 (voir la table ci-dessous pour savoir combien de temps cela prend).

Niveau de Stun	0 à -10	-11 à -20	-21 à -30	> 30
Récupération de Stun	Chaque Phase	Chaque Round	Chaque Minute	jusqu'à décision du MJ

Continuer à perdre des points de Stun

Quand vous avez perdu tous vos points de Stun, n'importe quel dégât de Stun suivant continuera à être converti en dégâts Mortels (en Hits) au taux de 1 pour 5, réduisant vos points de Vie restants - si vous êtes inconscient et que les coups continuent, vous pourriez bien être battu à mort !

Dommages Collatéraux

Puisque les dégâts de Hits causent aussi une quantité de douleur et de Stun, vous prendrez aussi 1 point de Stun par 1 Hit que vous prendrez, avant que vous ne soyez à court de points de Stun. (Note : vous n'avez plus votre SD!)

Et parfois un coup abasourdissant est assez puissant pour qu'une petite quantité de dégâts sérieux soit aussi faite, égale à 1 point de dégâts Mortels pour chaque tranche de 5 points de Stun qui passent.

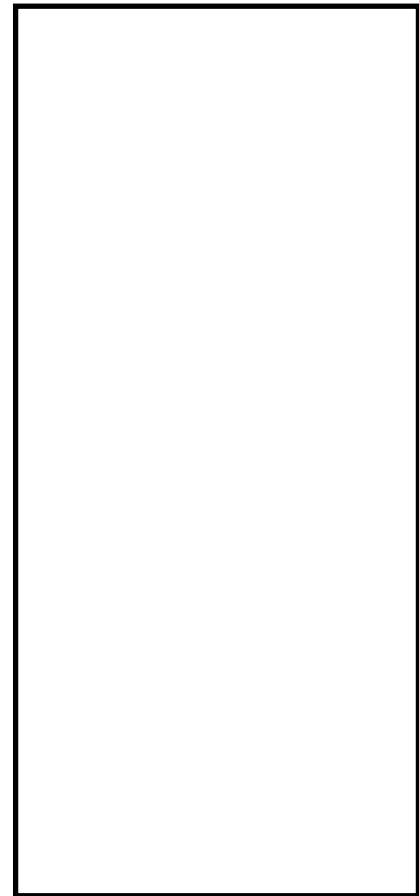
Coups Visés

Une façon d'augmenter la quantité de dégâts au cours de n'importe quelle attaque est de viser une localisation. Vous payez une pénalité de modificateur (voir ci-dessous), choisissez la cible et faites l'attaque. Si vous touchez, les dégâts sont multipliés comme ci-dessous.

Localisation des coups	Effet (après armure)
Tête	2x dégâts
Mains / pattes de devant *.....	1/2 dégâts
Bras/ membre de devant *.....	1/2 dégâts
Épaules *.....	1x dégâts
poitrine.....	1x dégâts
Estomac.....	1. 5x dégâts
Parties vitales.....	1. 5x dégâts
Cuisses *	1x dégâts
Jambes / membre de derrière *	1/2 dégâts
Pieds / pattes de derrière *	1/2 dégâts

* Si ce n'est pas évident, jeter 1d6 : pair = droit, impair = gauche Notez que les dégâts sont multipliés APRÈS pénétration de l'armure.

Exemple : Gorn attaque avec une arme de DC 5, pour un total de 16. Cependant, puisque c'était la tête qu'il avait visée (avec la pénalité de -6 de modificateur), il double ses dégâts à 32 Hits. Les coups Visés peuvent être appliqués à n'importe quel Hit ou Stun causant l'attaque.



Destruction de Choses qui ont des SDP ou des Kills

Les objets peuvent aussi être détruits. En règle générale, quand un objet atteint 0 SDP, ce n'est plus fonctionnel. Cependant, il n'est pas tout à fait détruit avant qu'il n'ait été réduit en dessous de deux fois son total de SDP .

MECHA CONCEPTS

Bien que ces règles ne traitent pas du processus réel pour construire votre propre mecha (cela peut varier de campagne à campagne) toutes les conceptions "de mécanisme" impliquent les mêmes éléments:

AP (Armor-Piercing) : les armes AP traitent n'importe quelle armure qu'ils affectent comme ayant de 1/2 de leur KD.

Blast : une arme d'aire d'effet, avec le rayon des dégâts inscrit en mètres / yards.

Capacité de Défense : les boucliers ont une Weapon Accuracy [WA] comme des armes, appelée [DA]; d'habitude négative.

Rang ECM: sous réserve d'une utilisation couronnée de succès en habileté d'Électronique de Guerre (contre le Rang du système ECM x2 + jet de dé), l'ECM peut : (1) soustraire une valeur égale à son Rang aux jets de Perception des Radars des autres, ou (2) soustraire 10 % par Rang aux autres portées des détecteurs des autres, ou (3) soustraire une valeur égale à son Rang du Jet Offensif de n'importe quel missile ou groupe de missiles. L'ECM peut être enclenché pour affecter une cible simple ou toutes les cibles dans le rayon inscrit.

Rang ECCM: l'ECCM compense chacun et tous les types d'ECM sur la base de 1-pour-1; au Rang -3, l'ECCM réduira le Rang -7 d'ECM à -4. Il travaille automatiquement, sans jet d'Habileté.

EMW : les armes de mêlée énergisées traitent n'importe quelle armure comme ayant 20 KD (ou 4 Kills pour des armes basées sur les Kills) de moins de protection d'armure.

Grappin : Ces armes peuvent exécuter des attaques de grappin - type Empêtrantes / Entravantes et autres.

Hyper : Cet effet est causé par des faisceaux coupants et autres EMWs très puissants; pour chaque point pour lequel l'attaquant bat le défenseur, les dégâts sont appliqués en entier au même endroit.

Incendiaire : l'effet brûlant fait 1/2 dégâts la phase suivante et des dégâts de 1/4 en plus pour les 2 phases suivantes.

Liaison : les armes Liées peuvent tirer ensemble dans une Action, avec un jet. (Si vous employez les localisations, chacune tire des coups à un emplacement différent aléatoirement déterminé; les armes Liées et croisées touchent toutes la même localisation.)

MV (Valeur de Manœuvrabilité) : la manœuvrabilité du mecha pour son pilote / opérateur. La valeur de MV est appliquée à la REF du pilote (et DEX pour des Armures Mécaniques) chaque fois que des Actions sont prises ou l'Initiative décidée.

Effet de Choc : provoque des dommages de Killing et de Stun lors d'une attaque, mais les dégâts de Stun ignorent toute KD d'armure !

Intelligent: Ces missiles guidés ou à tête chercheuse sont considérés comme "Intelligents, selon les règles de Missile à la page 31.

Préchauffage : Recharge pour le nombre inscrit de Phases entre deux tirs.

ROF : Quelques armes énergétiques peuvent tirer un rayon constant, fonctionnant comme une épée d'énergie de longueur infini. Très dangereux.

MECHA / VÉHICULE Tables de Coup Aléatoires avec Fonctions de Coup Critiques

Les tables suivantes s'appliquent au combat entre la plupart des mecha et d'autres véhicules semblables.

• **Touché de 0 : Torse / Corps Principal, avec Dégâts facultatifs Secondaires** : Jetez 1D10, appliquez des effets basés sur la **Marge de Succès (SM)** : Pour des coups de base au torse, marge de succès = D10 chance d'avoir des dégâts secondaires.

- | | |
|--|--|
| 1 Pilote choqué | Ne peut prendre aucune action pour 1 Phase x SM. |
| 2 Haut Impact | Knockback accru par +1 Unité x SM. |
| 3 Défaillance de Détecteur | -1 à toute WA et -1 Perc x SM. |
| 4 Centrale de Mouvement touchée | -3 MOVE x SM. |
| 5 Arrêt de Membre | Un membre aléatoire est bloqué pour 1 Phase x SM. |
| 6 Explosion de Munitions | chance de 10 % d'explosion x SM. |
| 7 Défaillance d'Arme | Une arme subit -1WA x SM. |
| 8 Commandes Endommagées | le Pilote subit-1 Pilotage x SM. |
| 9 Arrêt de Moteur | la transmission Automatique est bloquée pour 1 Phase x SM. |
| 10 fuite de Polymère | -1D6 de dommage corps à corps et -1 STR x SM. |

• **Touché de 5 ou + : Torse / Corps Principal (avec Armure), ou jet ci-dessous. Si la localisation n'existe pas, re-tirer**

2D6 Localisation (peut être visée avec la pénalité de -4 pour toucher)

- | | |
|------------|---|
| 2 | Pilote : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le pilote (cela arrive d'habitude avec un coup à la tête ou un coup chanceux au corps principal). Le pilote obtient la protection de n'importe quelle armure qu'il porte, mais cela va certainement l'endommager ... |
| 3 | Détecteurs : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le système de détecteur, qui a un simple 10 SDP. Si les détecteurs sont détruits, le pilote souffre-4 à tous les jets avec l'Unité (à moins qu'il n'ouvre l'écouille, dans le cas où la pénalité baisse à -2). |
| 4~5 | Arme : une arme aléatoirement choisie et employée par la cible est touchée. Si l'arme est à main ou extérieurement montée, elle est détruite automatiquement. Si l'arme est montée à l'intérieur, elle est détruite seulement si l'armure est pénétrée d'abord. N'oubliez pas d'inclure les Mains, les Bras, les poings et les Griffes de Fer parmi les armes qui peuvent être touchées et détruites! (Des Mains, les Bras, les poings et les griffes sont considérées protégées par l'armure.) si une main est détruite, donc des armes qui exigent deux mains pour exercer maintenant subissent la-2 pénalité pour toucher, parce que l'on doit maintenant exercer en manchot ! Si toutes les deux mains sont détruites, aucune arme à main ne peut être employée. |
| 6 | Bras Droit : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le bras droit, qui a la moitié de SDP du corps principal de l'unité. Si le bras est détruit, donc n'importe quelles armes encastées ou sur ce bras (incluant des Mains, le Bras , les poings et les Griffes de Fer) sont aussi perdues et n'importe quelles armes qui exigent deux mains pour exercer subissent la pénalité de -2 pour toucher, parce que l'on doit maintenant exercer en manchot ! Si tous les deux bras sont détruits, aucune arme à main ne peut être employée. |
| 7 | Bras Gauche : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le bras gauche, qui a la moitié des SDP du corps principal de l'unité. Si le bras est détruit, donc n'importe quelles armes encastées ou sur ce bras (incluant des Mains, le Bras , les poings et les Griffes de Fer) sont aussi perdues et n'importe quelles armes qui exigent deux mains pour exercer subissent la pénalité de -2 pour toucher, parce que l'on doit maintenant exercer en manchot ! Si tous les deux bras sont détruits, aucune arme à main ne peut être employée. |
| 8 | Pied Droit : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le pied droit, qui a la moitié des SDP du corps principal de l'unité. Si le pied est détruit, donc n'importe quel système de mouvement encasté ou sur ce pied (comme un Glisseurs ou des ventilateurs) est aussi perdu. Dans ce cas, l'unité ne peut pas employer ce système de mouvement du tout, il ne peut marcher non plus : il doit ramper ou se traîner le long du chemin (le Mouvement de 1/4), bien que sans se déplacer il puisse s'étayer contre quelque chose pour se tenir debout. Si les deux pieds sont détruits, l'unité ne peut pas être debout. |
| 9 | Pied Gauche : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher le pied gauche, qui a la moitié des SDP du corps principal de l'unité. Si le pied est détruit, donc n'importe quel système de mouvement encasté ou sur ce pied (comme des Roues Glissantes ou des ventilateurs) est aussi perdu. Dans ce cas, l'unité ne peut pas employer ce système de mouvement du tout, ni marcher : il doit ramper ou se traîner le long du chemin (le Mouvement est de 1/4), bien qu'il puisse s'étayer contre quelque chose pour se mettre debout. Si les deux pieds sont détruits, l'unité ne peut pas se tenir debout. |

- 10 Pack / Sous-système** : si l'armure de l'unité est pénétrée, tous les dégâts restants continuent de toucher son sous-système, le détruisant. Tous les réservoirs de carburant supplémentaires, des munitions supplémentaires ou autres provisions stockées sont perdus ici.
- 11 Système de Mouvement** : si l'armure de l'unité est pénétrée, n'importe quels dégâts restants continuent à toucher son système de mouvement, comme un système de Glisse, les pas ou un système de ventilateur) Dans la plupart des cas, de tels systèmes de mouvements sont coupés entre chaque pied, mais seulement un coup est suffisant pour rendre le système de mouvement entièrement inutile. L'unité peut toujours marcher et courir, mais elle ne peut pas employer son système de mouvement.
- 12 Réservoir de carburant** : si l'armure de l'unité est pénétrée, tous les dégâts restants continuent à toucher son réservoir à carburant. Il y a une chance de base de 50 % que l'unité soit détruite immédiatement - si le réservoir ne cuit pas, les chances d'explosion augmentent de 10 % la prochaine fois que ce résultat est obtenu! (ces +10 % sont cumulatifs.)

• **Touché de 10 ou + : le Torse (ou le jet ci-dessus) mais ignore l'Armure.**

Knockback

Des coups très puissants sont donnés dans certains types de combat (particulièrement entre des robots géants, des superhéros ou des héros faisant du kung fu), et il arrive que les combattants sont souvent projetés en dehors du champ de bataille.

On connaît ce phénomène en tant que Knockback (dans sa forme réaliste, cela devient une projection). Pour déterminer la valeur du knockback pris, soustrayez la caractéristique de BODY (ou les Kills) du personnage visé plus 1D6 du total de la DC (ou de KILLS) de l'attaque. Pour chaque point restant, le personnage est projeté en arrière d'une unité de knockback. L'unité de mesure est déterminée par le style de campagne, elle est ensuite appliquée en projetant le personnage en ligne droite depuis l'impact dans la direction.

Style de Campagne	Unité de Knockback en m / yards
Quotidien [réaliste]	Juste renversé
Compétent [élite, semi-réaliste.]	1/2
Héroïque [Show TV - action]	1
Incroyable [J.O., film d'action]	2
Légendaire [le film à grand succès, film d'action]	3
Superhéroïque [magazines de bandes dessinées, mythes]	4

Au cas où quelque chose se trouve dans la voie, rendez-vous au paragraphe Collisions pour voir comment vous avez été blessés. **Note** : si vous utilisez les Kills contre le BODY, convertissez les Kills en DC avec une proportion de 1 Kill = 14 DC, plus 1 DC pour chaque Kill supplémentaire; si c'est DC contre Kills, il n'y a aucun effet avant que vous ne vous n'atteigniez 14 DC, ajoutez alors 1 Kill pour chaque DC supplémentaire.

Défenses

Ainsi comment éviter de devenir K.O. ou mort ? La première façon est de juste rester à l'écart, en employant vos Habilités et vos Caractéristiques pour parer l'attaque. Mais si cela ne marche pas, vous avez toujours une autre option : la **Défense**.

Une Défense, c'est tout qui se trouve entre vous et les Dégâts; vêtements, armures de plates et même les champs d'énergie qui font dévier ou absorbent des dégâts. Quand quelque chose ou quelqu'un est touché et prend des dégâts, il soustrait toujours la valeur de toute armure qu'il peut avoir de la valeur totale du jet de dé.

Seul ce qui reste des dégâts est appliqué à la cible.

L'armure est le meilleur type de défense, parce que c'est bon marché et amovible. Tandis que la plupart des Armures fournissent de la défense contre les Hits (Mortels), d'autres types peuvent protéger contre des attaques énergétiques ou même contre des attaques mentales! L'armure réduit les dégâts comme n'importe quelle défense et arrêtera à la fois les dégâts de Stun et de Killing. Cette défense est appelée une **Killing Défense [KD]**.

Votre dureté naturelle physique (Stun Defense sur votre feuille de personnage) est votre défense suivante, mais arrêtera seulement des Dégâts de Stun. C'est "avoir une Stun Defense [SD]". Vous emploieriez cela en dernier ressort et surtout lors de pugilats et autres engagements non-mortels. Exemple : Ma CON est de 5, me donnant une SD de 10. Si 15 points de Stun me touchent, seulement 5 (15-10) réussiront à passer ma défense.

Important : Notez que le système de Graduation de Dégâts convertit automatiquement des dégâts faits dans le type approprié de dégâts pour attaquer la KD que la cible peut avoir. Par exemple, une attaque de DC contre l'armure basée sur la Killing serait automatiquement remesurée en des dégâts basés sur le Killing.

Deux Règles de Dégâts Spéciales Pour Mecha

Fentes dans l'Armure

Presque chaque sorte de mecha a un endroit faible quelque part et dans le combat, c'est possible pour vous de toucher cet endroit faible. En faisant un jet d'attaque, **si vous dépassez votre nombre cible de plus de 10, votre attaque ignore la KD (ou Tue) de l'armure du mecha.** Dans le cas d'attaques de Tir automatique, seuls les coups qui battent le nombre cible par 10 ou plus ignoreront l'armure.

L'intégrité Structurale

Lorsqu'un coup pénètre dans l'armure mecha, jeter 1D10 : si le résultat est plus grand que le nombre de kills fractionnaires restants, le mecha (ou l'emplacement prenant le coup) est détruit! Par exemple : *une blast de 11K passe l'armure de 6K d'un robot de bataille, soustrayant 5K de son torse de 10K puisqu'il lui reste seulement 5K, sur un jet de 6 + sur 1D10 il est abandonné.*

RÈGLE IMPORTANTE :

- En arrêtant des dégâts de Stun, prenez toujours le plus haut soit de la **KD de l'Armure** soit de la Stun Défense du personnage.
- En arrêtant des dégâts **Killing**, employez seulement la **Défense Killing [KD]** la plus haute

D'autres Types de défenses

Vous pouvez aussi avoir des défenses Énergétiques [ED], de la défense Mentale [MD], de la défense de Sortilège [SRD] ou un autre type, selon le style de jeu Fuzion où vous êtes et si votre MJ le permet.

Attaques de Percement d'Armure (AP)

Des attaques particulièrement dures ou pointues sont bonnes pour obtenir de passer les défenses de l'armure. Ce Percement d'Armure (AP) réduit toujours les effets de la KD de l'armure de moitié (par exemple, de 10 à 5), quand elle est employée.



Les armes à feu et les épées ne sont pas la seule chose qui peut vous blesser. Le monde est plein de dangers potentiels; chutes, maladie, noyade, être même touché par la foudre. Tout cela tombe sous le titre de l'Environnement :

Effets Environnementaux Cumulatifs : Choc, Poison / drogues, Brûlures, Maladie et Asphyxie.

Chacun de ces effets environnementaux vous nuit par l'accumulation; les chocs et vous empoisonne le corps par des dégâts continuels, vous asphyxie par accumulation de manque d'air. L'électricité et le Feu sont toujours classés par intensité d'effet (à la décision du MJ), avec des dégâts survenant chaque phase où vous êtes exposé à la source.

Type	Doux	Intense	Mortel
DC Électricité Feu	DC 1-4 Batterie Feu de Bois	DC 5-10 Panneau Electrique Feu d'Essence	DC 11-20 Foudre Feu Thermique

Comme l'électricité, **le Poison et les Drogues** sont classés par puissance de drogue ou de poison. Les effets des dégâts arrivent chaque minute (pas chaque phase), alors que la Maladie ou l'Environnement ont s'appliquent sur plusieurs jours, semaines ou même mois (au choix du MJ).

Type	Doux	Fort	Puissant
DC Poison Drogue Maladie Environnement	DC 1-4 Belladone Alcool Rougeole Inconfortable	DC 5-10 Arsenic Sodium Pentothal Pneumonie Nuisible	DC 11-20 Venin LSD Peste Conditions Mortelles

Une drogue ou un poison n'ont pas besoin d'être fatals; le sommeil ou "des drogues de vérité" fonctionnent aussi par accumulation; "les dégâts" sont soustraits de différentes réserves de points selon le type d'effet. Exemple : Morgan administre une forte dose de Sérum de Contrôle d'esprit (DC 5) à Jake, espérant découvrir les secrets des Cabales. Chaque tour, la drogue provoque une perte de 30 points à la Résistance de Jake. À 0, il cède.

Effet	Pris sur
Drogues de Sommeil	STUN
Poisons	HITS
Drogues d'Esprit	RESISTANCE

Bienvenu dans le Désert...

Comme beaucoup d'environnements ne peuvent pas être automatiquement fatals, ils peuvent cependant être de très mauvaises nouvelles à eux seuls. Vous pourriez gérer plusieurs heures de vie dans le désert comme un effet Doux Cumulatif Environnemental.

Convertir les M / yards en MOVE ?

Puisque vous n'allez probablement pas décrire une situation comme suit : "Tu tombes de 20 yards (ou mètres) vers la mort !", voici une conversion pratique. Pour Convertir la distance de m/yards en MOVE, diviser par 3, en arrondissant les valeurs décimales à l'inférieur.

Obtenir le Maximum

La vitesse de chute limite (la vitesse où un corps qui tombe ne peut pas accélérer plus) est environ égale à un MOVE de 60 et sera normalement atteinte (sur Terre) en 2 phases (des objets tombants accélèrent à peu près de 30 MOVE par phase). Une fois que vous atteignez cette vitesse limite, vous ne pouvez pas augmenter vos dégâts à moins que vous ne chutiez avec une gravité plus importante.

Asphyxie

Elle fait 3 DC par Phase, pris de vos Hits. En étant assis tranquillement, vous pouvez retenir votre souffle jusqu'à 1 phase pour chaque tranche de 2 points d'Endurance (un personnage endurant pourrait tenir son souffle pour environ deux minutes et demie.). Si vous vous agitez (activité quelconque), comme la natation ou la course, cela monte à 4 points.

Collisions (Enfoncer et Chuter).

Ce sont les dégâts qui proviennent d'un choc avec quelque chose en mouvement. La grande différence est que dans une chute, un objet touche un objet stationnaire (le sol) à haute vitesse. Dans un accident, deux objets ou plus, se déplaçant à des vitesses différentes, entrent en collision l'un avec l'autre et les positions relatives de chacun affecteront le résultat.

Fraper des Choses qui ont des Hits / SDP

Les choses avec des hits ou des SDP prendront 1 DC de dégâts pour chaque tranche de 3 MOVE voyagés à chaque phase, arrondissant toutes les décimales à l'inférieur. Si le Mouvement total fait moins de 3, vous ne prendrez aucun dégât. De plus, ajoutez 1 DC pour chaque charge de 100lbs (ou 45kg) de poids. Exemple 1 : un type moyen de 160 lbs chute de 30m/yds (MOVE 10). Il prend 3 DC (3,3 arrondi à l'inférieur) pour la chute, plus une autre DC pour son poids, pour un total de 4 DC; en moyenne environ 14 points de Vie. Pour un type moyen (BODY 3) avec seulement 15 points de Vie, c'est une mauvaise nouvelle.

Exemple 2 : une voiture se déplaçant avec un MOVE 30 (@60mph ou 90kph) fonce dans un mur. Elle prend 10 DC de dégâts ($30 \div 3 = 10$). Cependant, puisqu'elle pèse 1600 livres, elle prend un complément de 16 DC ($1600 \div 100 = 16$), pour une somme globale de 26 DC. Puisqu'en moyenne cela signifie autour de 91 points de dégâts, la voiture (avec seulement 50 SDP) est aplatie.

Exemple 3 : un type moyen pesant 160lbs tombe de 1m/yd. Il ne prend aucun dégât pour la chute.

Frapper des Choses avec des Kills

Les choses avec Kills pèsent d'habitude tellement lourd que nous mesurons leurs dégâts par incréments de dizaines de tonnes! En règle générale, les objets avec Kills prendront 1 Kill de dégâts pour chaque tranche de 10 de MOVE déplacé par phase, arrondissant des valeurs décimales à l'inférieur. De plus, ils ajouteront aussi 1 K pour chaque tranche de dix tonnes de poids.

Exemple 1 : un robot géant voyageant au MOVE de 30 (@60mph ou 90kph) fonce dans un mur. Il prend 3 Kills de dégâts ($30 \div 10 = 3$). Cependant, puisqu'il pèse 30 tonnes, il prend un complément 3 Kills ($30 \div 10 = 3$), pour un total de 6 Kills de dégâts.

Exemple 2 : un plus grand robot géant volant avec un MOVE de 90 (@180mph ou 270kph) fonce dans une montagne. Il prend 9 Kills de dégâts ($90 \div 10 = 9$). Cependant, puisqu'il pèse 65 tonnes, il prend un complément 6 Kills ($65 \div 10 = 6$), pour un total de 15 Kills de dégâts. Ouch.

Défoncer

Comme mentionné ci-dessus, défoncer est comme une autre collision, mais puisque les objets se déplacent, leurs positions relatives influenceront le résultat final. Voici que faire :

- si le bélier est la **tête en avant**, ajoutez les MOVE des deux objets ensemble et les poids des deux objets ensemble, traitez alors les résultats comme ci-dessus. Le résultat donne les dégâts faits aux deux.
- si la collision se produit **de côté** à toute volée, traiter cela comme une collision régulière (ci-dessus). Si la collision se produit "à l'arrière", soustrayez le MOVE de l'objet de devant de la vitesse de l'objet de derrière, puis traitez cela comme un bélier "tête en avant".

Les objets avec des Hits/SDP enfonçant des Objets avec Kills (et Vice versa)

Comme auparavant, ajoutez les MOVE et les poids des deux objets ensemble. Calculez cependant les poids pour chacun en convertissant le poids total des objets

- Livres/kg en tonnes** : Divisez le poids par 2,000lbs ou 1,000kg, arrondissant à l'inférieur, ajoutez les ensuite aux tonnes des autres objets.
- Tonnes en livres/kg** : Multipliez-vous par 2,000lbs ou 1,000kg, arrondissant à l'inférieur, ajoutez ensuite aux livres le poids des autres objets.

Exemple : un robot géant (un poids 30 tonnes) voyageant au MOVE de 30 (@60mph ou 90kph) fait fonder sa tête dans une petite voiture (dont le poids est 1,000 lbs/454kg), se déplaçant aussi au MOVE de 30. Le robot géant convertit le poids de la voiture en tonnes et fonce. 5 tonnes, pour un total de 30. 5 tonnes. La voiture convertit 30 tonnes du robot dans 60,000lbs, pour une somme globale de 61,000lbs. Le MOVE total est de 60. Le résultat :

- le **mecha** prend 9 Kills ($60 \text{ MOVE} \div 10 = 6$ Kills, plus encore 3 Kills pour le Poids total ($30.5 \text{ tons} \div 10$))
- la **voiture** prend 630 Hits ($60 \text{ MOVE} \div 3 = 20$ Coups, plus 600 Hits complémentaires pour le poids total ($60,000 \text{ lbs} \div 100$). Ouch!!!

Récupération de Dégâts

Donc la Défense n'a pas marché et vous ne vous êtes pas écarté de la voie. En supposant que vous n'avez pas été réduit en poussière dans cet accident malheureux, le pas suivant est d'aller mieux. Votre **Caractéristique de Récupération [REC]** détermine à quelle vitesse votre personnage récupère des Choc ou des Coups :

Récupération de Dégâts de Stun : Vous récupérerez du Stun à un taux basé sur la valeur négative où vous êtes tombés (comme précédemment mentionné à la pg. 35):

Niveau de Stun	0 à -10	-11 à -20	-21 à -30	> -30
Récupération du Stun	Chaque Phase	Chaque Round	Chaque Minute	à la décision du MJ

Rétablissement de Blessure (Hits perdus) : par période de 24 heures que vous passez au repos et avec des soins médicaux (cela implique des blessures soignées et une médication appropriée), vous récupérerez votre score de REC. Exemple : je prends 30 Coups de mon total de 40. Mon Rétablissement est de 10. Je serai à plein de mes points de Coups dans 3 jours.

Convalescence de Mort : sauver un personnage *mourant* est toujours possible. Un autre personnage, faisant un jet de premiers secours ou de Médecine couronné de succès peut le stabiliser à n'importe quel point au-dessous de 0. La Difficulté pour réussir, est égale à 2 fois le nombre de Points de Vie au-delà de 0. Exemple : Lazarus est maintenant à -7 points de Vie. Pour le sauver, Fox doit faire un jet d'habileté Médicale contre une Difficulté de (7×2) 14.

Pour les Dégénérés Mathématiques : à Quelle distance est ce MEKTON Z ?

Si vous êtes curieux de savoir comment, disons, l'Exemple 1 correspond avec les tables de collision dans MEKTON ZETA, d'abord convertissez le MOVE de Fuzion en MEKTON MA ($30 \div 5 = 6$ MA, ou 6 hexagones. Avec la proportion MEKTON de 1 Kill pour chaque tranche de 2 hexagones de déplacement, cela donne 3 Kills ($6 \div 2 = 3$). Le facteur est 4 fois les Kills pour la classe de poids (30-49 tonnes) et le résultat donne 7 Kills par rapport aux 6 de Fuzion. Dans l'exemple 2, le MOVE est convertit à 18 hexagones ($90 \div 5 = 18$). Cela nous donne 9 Kills pour le mouvement et 5 Kills pour le poids, soit un total de 14 Kills (au lieu de 15 dans Fuzion). En général, nous avons constaté que si cette conversion ne concorde pas exactement à MZ, elle est assez près : un écart de 1 ou 2 Kills ne doit pas être critique. Souvenez-vous, ceux-ci sont, après tout, des robots imaginaires géants; il n'y a pas vraiment beaucoup de données pour travailler cela !

King Kong contre Bambi

Si vous voulez vous sauver de beaucoup de chagrin mathématique, comptez généralement qu'à chaque disparité de plus de 10 tonnes entre deux objets, le plus petit est toujours anéanti.

Taux de Rétablissement Réalistes

Bien que ce ne soit pas autant amusant (après tout, c'est un jeu), en réalité, cela doit prendre beaucoup plus que quelques jours pour revenir à la vie après de grosses blessures. Dans ce cas, un taux réaliste devrait être de récupérer votre REC en Hits chaque semaine et non pas chaque jour; l'exemple à gauche prendrait trois semaines, pas trois jours.

Expérience

Rencontrez John Smith Une dernière fois ...

Au final, John a persévéré et combattu un million de ninjas pour blanchir son nom. Maintenant il collecte sa récompense sous forme d'OP. Le GM lui donne 12 Points:

- 3 Pour avoir imaginé le piège bien vu dans lequel il a attiré le chasseur de primes porte-flingue à l'endroit affaibli du sol de la fabrique qu'il a traversé.
- 3 Pour s'être figuré que le maître ninja avait falsifié sa propre mort, rejeté le blâme sur John et être parti vivre dans la clandestinité,
- 3 Il a survécu pour parler de tout cela, même avec 20 ninjas à sa poursuite (ninjas grandis dans une cuve à la queue leu leu).
- 3 Pour avoir vraiment fait du roleplaying : l'angoisse, la douleur et la nature folle de sa recherche (particulièrement la partie où sa petite amie est tuée en le protégeant et où le joueur de John a fait un monologue de 10 minutes sur le lit de mort pour dire combien il l'avait aimée.

12 TOTAL D'OP ATTRIBUÉS

John décide de dépenser ses 12 points comme suit :

- 5 Pour augmenter sa Conduite de 4 à 5
- 4 Pour augmenter son Corps à corps de 3 à 4
- 3 Pour augmenter son Acrobatie de 2 à 3

12 TOTAL D'OP DEPENSES

Comment m'améliorer ?

Tôt ou tard, vous voudrez améliorer vos Habilités et vos Caractéristiques au dessus des niveaux auxquels vous les avez achetés.

Le MJ vous accordera plus de Points d'Option à la fin de chaque session de jeu. Ceux-ci peuvent être dépensés pour améliorer des Habilités, acheter un nouvel équipement, ou, avec la permission du MJ, améliorer des Caractéristiques (ou des Pouvoirs, si ceux-ci sont appropriés à votre campagne.)

Le MJ doit accorder des OPs pour le bon roleplay et le bon jeu tout court. Voici quelques suggestions :

Roleplaying

Récompense

Le joueur était intelligent, inventif, ou a fait du roleplay	1,2 points
Le joueur a résolu un mystère ou le point principal du complot	1 point
L'aventure était un succès retentissant	2,3 points
Points de base pour avoir été dans le scénario.....	1,2 points

Assignment des Points

Le MJ peut aussi distribuer des points pour des habiletés spécifiques ou des attributs, ou même assigner ces points à une Habileté particulière, la Caractéristique, la pièce d'Équipement, ou le Pouvoir en prime, en plus des points réguliers pour une session. Nous aimons appeler cela la règle "l'Accident de Radiation Donne au Joueur de Nouveaux Pouvoirs," parce que c'est la meilleure dénomination chaque fois qu'un joueur subit une aventure qui est particulièrement significative et qui peut bien changer sa vie.

Achat de Matériels avec Vos Points

Donc, le MJ a déposé un paquet entier de points sur vous. Bien ! Mais comment les employer ? Comme la monnaie réelle, tous les Points d'Option doivent être encaissés pour acheter ou améliorer des Habilités, des Pouvoirs et des Mécanismes (ou même des Caractéristiques avec l'accord de votre MJ)

- Pour acheter plus d'Habilités : UN point pour chaque NIVEAU de la nouvelle habileté. Exemple : augmenter une habileté de 3 à 4 exigera 4 Points d'Option.
- Pour acheter des Caractéristiques : CINQ points pour chaque point d'amélioration de la Caractéristique, plus la permission du MJ. Exemple : améliorer votre REF de 5 à 6 exigerait 5 Points d'Option et l'accord de votre MJ.
- Pour acheter des Pouvoirs (si applicable) : CINQ points pour chaque point d'amélioration de votre Pouvoir, plus la permission du MJ. Exemple : améliorer votre Décharge d'énergie de DC3 À DC4 exigerait 5 Points d'Option et l'accord de votre MJ.

C'est Noël!

L'expérience est une des parties les plus problématiques du dirigeant de campagne. Trop peu et vos joueurs deviennent frustrés dans l'accomplissement de tout; trop et ils deviennent las parce que tout est trop facile.

Un truc pour maintenir à la fois l'équilibre et l'excitation est d'employer la théorie d'expérience "de Noël"; gardez les récompenses relativement petites de jeu en jeu, avec une grande récompense à la fin d'une aventure entière. La récompense doit être "un Cadeau de Noël" discret - un véhicule désiré (ou les points qui peuvent seulement être employés pour créer un véhicule), "la formation Spéciale" (où les points d'Habileté doivent aller dans une Habileté spécifique), ou "un Accident de Radiation" qui fournit les points qui créent ou améliorent des pouvoirs spécifiques.

La Règle du X



Equilibrage des Personnages

C'est une option très importante pour les Arbitres qui veulent plus de contrôle de la croissance de leur campagne. La Règle du X est une manière simple de positionner le pouvoir complet de la campagne et le tenir à ce niveau.

En bref, la Règle du X limite la manière dont les personnages puissants peuvent débiter dans une campagne. (le MJ peut bien sûr casser cette règle pour les Personnages Non-joueurs, mais les joueurs doivent s'y tenir.) Voici comment cela marche :

POUR LES ATTAQUES : les Dégâts de votre attaque physique la plus grande ajoutée à votre Réflexe plus votre Habileté dans cette attaque ne peuvent pas être plus grands que X.

POUR LES DÉFENSES : Vos Coups divisés par 5, plus votre Defense/5 la plus grande, ajoutés à votre Dextérité plus votre Habileté applicable défensive ne peuvent pas être plus grands que X.

La valeur du X dépend du niveau de pouvoir que vous voulez pour la campagne. Par exemple, une campagne de superhéros pourrait commencer par la Règle de 20. Un personnage avec un STR de 12 et un Réflexe de 6, ne pourrait avoir pas plus qu'une Habileté de 2 avec ses attaques corps à corps ($12 + 6 + 2$ à 20). Un artiste martial avec 40 points de Vie et une Dextérité de 7 ne pourrait avoir pas plus de 5 d'Habileté avec ses attaques martiales ($[40/5] + 7 + 5$ à 20). Quelques valeurs suggérées pour la Règle du X sont :

STYLE DE CAMPAGNE	RÈGLE DU X
QUOTIDIEN [RÉALISTE].....	14
COMPÉTENT [ÉLITE, SEMI-RÉALISTE.].....	16
HÉROÏQUE [Show TV].....	18
INCROYABLE [JEUX OLYMPIQUES, FILM D'ACTION].....	20
LÉGENDAIRE [FILM D'ACTION, FILM À GRAND SUCCÈS].....	22
SUPERHÉROÏQUE [MAGAZINES DE BANDES DESSINÉES, MYTHES].....	24

La Règle du X est principalement employée pour mettre le niveau de pouvoir initial d'une campagne et n'est généralement pas employée pour limiter des personnages après leur création (bien que ce soit une bonne idée de les maintenir dans le même niveau de puissance tout le temps lorsque l'on dirige des jeux superhéroïques). Au lieu de cela, le MJ doit employer la Règle comme un guide pour la distribution de l'expérience ou "les bons" puissants qui pourraient déséquilibrer la campagne. La Règle du X peut être changée pendant le cours d'une campagne pour laisser des personnages devenir plus puissants, si le MJ le désire. Cette Règle actuelle du X doit aussi être appliquée à tous les nouveaux personnages entrant dans la campagne.

Variations de la Règle du X

Dans beaucoup de jeux, les attaques des personnages viennent de sources externes, comme des pistolets ou des épées. Dans ces cas, vous pouvez toujours employer la Règle du X. Ajustez simplement la Valeur du X pour exclure la valeur de dégâts, puisque cela change. Ou vous pouvez faire des modifications plus vastes, comme ci dessous:

POUR LES ATTAQUES : Deux fois votre Vitesse ajoutée à votre Réflexe plus votre Habileté offensive. la meilleure ne peut pas être plus grande que X.

POUR LES DÉFENSES : Vos Coups divisés par 5, plus votre Defense/5 le plus grand, ajoutée à votre Dextérité plus votre Habileté applicable défensive ne peuvent pas être plus grands que X.

Dans tous les cas, la Règle du X est facultative. Si elle est employée, elle doit refléter le style de votre campagne.

Note du traducteur

Je me suis efforcé de garder le maximum de choses des règles originales de Fuzion. Si vous comparez le fichier de règles originales et celui-ci vous ne trouverez que peu de différences, hormis la traduction et peut-être quelques non-sens.

Pourriez-vous m'adresser un mail à l'adresse fuzionpowered@free.fr si vous avez utilisé, lu ou trouvé des erreurs dans cette traduction ? Un petit bonjour aussi dans le cas contraire... ;-)

Bon jeu !

PS : 24/08/2002 - Fuzion n'est plus géré par HeroGames et le site de référence (TheFuze) est mort depuis un bon moment. Je vous recommande donc d'aller soit à l'adresse <http://www.meta-earth.com/fuzion/core.html> soit à l'adresse <http://www.talsorian.com/linkfuzion.shtml> pour avoir des liens. La mailing-list Fuzion (indiquée aux liens ci-dessus) est toujours très active...c'est bien...mais qu'en anglais...

FuzionPowered – fuzionpowered@free.fr