

# חוקים גנריים לפיז'ן

ג'רסה 5.02 (8/3/98)



## על שיטת פיז'ן

משחק זה משתמש בקובץ חוקים ייחודי הנקרא פיז'ן (Fuzion™), קובץ מאוחד של חוקי משחקי תפקידים המשלב את המיטב של שיטת הגיבור (Hero system™, Champions®) ושל Interlock® (Cyberpunk®, Mekton Z™). עם פיז'ן ניתן לא רק לנהל משחק בכמעט כל זמן, מקום או מערכה, אלא גם לנצל חוקים וחומרים קיימים של שיטת הגיבור ואינטר-לוק – אם המוצר מסומן כמתאים לפיז'ן אפשר להשתמש בו כחלק משיטת פיז'ן.

Fuzion™ הוא סימנה הרשום של קבוצת מעבדות פיז'ן (Fuzion Labs Group™) עבור שיטת משחק מולטי ז'אנרית. כל הזכויות שמורות. כל המצבים, האירועים והאנשים המתוארים הנם מקריים בהחלט. צילום למטרות שימוש אישיות מותר. העתקה באמצעים אלקטרוניים או אחרים לטובת שימוש אישי מותר.

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

## מהדורה עברית

עימוד ועיצוב גרפי: אבי סבג  
עריכה לשונית: אריאל בר נתן ואמיר איתן

עריכה מקצועית: ערן בן סער  
תרגום: אבי סבג, זיו קיטרו, אמיר איתן וערן בן-סער

תרגום זה מוגש כמחווה מהעמותה לקידום משחקי תפקידים לקהילת שחקני התפקידים בארץ במטרה לספק אלטרנטיבה עברית איכותית למשחק.  
בקרו באתר שלנו : [www.roleplay.org.il](http://www.roleplay.org.il)

### דוגמה אופיינית לקטע ממשחק תפקידים.

מייק, ברוס, דייב וליסה התאספו למפגש משחק תפקידים. הם מתמקמים בסלון של מייק, במקום מרווח מספיק כדי להכיל כמה ספרים, קוביות וערמות של החטיפים החביבים עליהם (במבה?).

כמנחה, מייק מתחיל את המשחק שהוא מציג את המצב ומתאר את הסצנה. מייק: "שלושתכם הגעתם כרגע לעיר. השעה בערך 9 בערב והרחובות החשוכים מרוצפי האבק חלקלקים משאריות הגשם והזוהמה של הביבים. אור ירח חלוש מטיל צללים ארוכים כשאתם עושים את דרככם בין קבצנים ובריונים המחפשים מטרה נוחה".

ברוס החליט לשחק את גרון הלסטורם (Garon helstorm), שכיר חרב קשוח והרפתקן. הוא חושב על אופי הדמות שהוא משחק ומחליט שמישהו כמו גרון יחפש אקשן במצב כזה. הוא אומר: "גרון תופס את הפרחח הקרוב מדש חולצתו ונוהם 'איפה הבר הקרוב?'"

דייב החליט לשחק את ג'ורד מטרסלי, בחור חכם, חובב מסתורין ומזרחי ובלש לעת מצוא. ג'ורד הוא יותר איש של מחשבות ופחות של אלימות ולכן מנסה טקטיקה שונה – "ג'ורד מוריד את ידיו של גרון מחולצתו של הבריון ואומר 'סלח לידיד על התלהבות. אנחנו רק מחפשים מקום שמציע שתייה חזקה וחברה שקטה.."

ליסה משחקת את לורה קון, גנבת מוכשרת להפליא, ערמומית ותככנית עם מעט גישה רובין-הודית ברקע. כפרנואידית מטבעה היא סוקרת את המקומיים מסביב לקבוצה. "מה לורה רואה בהמון?"

כמנחה, מייק חושב על העניין. זוהי שעת לילה, זה החלק הרע של העיר וגרון רק הציק לאחד המקומיים. הוא אומר: "טוב, את רואה שלוש דמויות נעות בחשאי אל מחוץ לצללים. בתנועתם לעברכם אור הירח מרצד על נשקיהם השלופים..."

"לורה פונה אל גרון וג'ורד, 'אומרת ליסה, כשהיא קולטת מהר מה מתרחש. 'חברה', יש לנו בעיה..."

### אני צריך להתחפש או משהו?

לא ממש. למרות שיש סגנון מסויים של משחקי תפקידים שנקרא LARP (משחק תפקידים חי שבו לעיתים השחקנים מתחפשים), רוב המשחקים מתנהלים סביב שולחן, השחקנים מדמיינים את מה שהמנחה מתאר, ואז מתנהגים בהתאם לאופן שלדעתם מתאים לדמות באותו מצב. אין צורך בתחפושות, אין צורך ברובי צעצוע ואין צורך להתרוצץ ביערות בלילה.

## מה הוא משחק תפקידים?

משחק תפקידים מאפשר לך להעמיד פני דמות בסיפור, ממש כמו לשחק במחזה. כל שחקן משחק תפקיד של דמות בעלילה, מחליט את ההחלטות ואומר את הדברים שהדמות אומרת במצבים שמתרחשים במהלך הדרך.

שחקן אחד, שליט המשחק (Game Master) מתפקד כסופר או בימאי המחזה: הוא "מכין את הבמה", אומר לשחקנים היכן הם, מה קורה סביבם ומה שאר הדמויות (נקראות דמויות ללא שחקן או דב"שים) עושות או אומרות. המנחה (שליט המשחק) מנחה את הפעולות אך לא שולט בהן, תוצאות המשחק תלויות הן במנחה והן בשחקנים. בהפשטה, משחק תפקידים דומה מאד למשחק "שוטרים וגנבים" ששיחקת בתור ילד אלה שהפעם יש חוקים המנחים אותך והסיטואציות מורכבות ומעניינות יותר.

## איך אני משחק?

במשחק פיז'ן, שחקן אחד ממלא את תפקיד שליט המשחק וקובע את סביבת המשחק להרפתקה, את החוקים שיהיו בשימוש, את נקודת הפתיחה של דמויות השחקנים ומחליט לגבי כל האפשרויות המוצעות בקובץ החוקים של השיטה. שאר השחקנים מכינים את הדמויות שלהם על פי מה שהמנחה מספר להם על החוקים. המנחה יכול לתת לך כשחקן דמות מוכנה, לאפשר לך לבחור מתוך מבחר קיים או לתת לך לבנות דמות חדשה.

## מה עוד עושה המנחה (שה"מ)?

המנחה מכין סיפור (או משתמש בסיפור מוכן מתוך אחד מספרי ההרפתקות שראו אור), מתחיל לתאר לשחקנים מה הדמויות שלהם רואות ושומעות ושואל אותם מה הדמויות שלהם עומדות לעשות. כאשר מתרחש אירוע בו התוצאות אינן כה ברורות (לדוגמה האם הצלחת לפגוע במשהו או האם הצלחת בניסיון לפרוץ את המנעול), המנחה מחליט מה תהיה התוצאה בהתבסס על קובץ החוקים שאתה קורא כרגע.

## איך אני מנחה משחק?

הדרך הטובה ביותר היא לנסות את עצמך. קרא את החוקים לעומק ושים לב לקטעי הדוגמה למשחק תפקידים ולטיפים על יצירת הרפתקה טובה. הדבר החשוב הטוב ביותר הוא לספר את הסיפור בצורה טובה, לנסות לתאר באופן מוחשי את העולם בו אתה מנחה את השחקנים ולהעמיד בפניהם בעיות ומצבים שיאתגרו את השחקנים ויפיקו מהם את המיטב. מה שחשוב כמעט באותה מידה הוא להיות הוגן ועקבי בשיפוט של תוצאות המשחק והשפעותיו על השחקנים.

זכור – אם אתה לא מעניין ואתה לא הוגן, אף אחד לא ירצה להיות הגיבור ב"סרט" שלך. בהצלחה!

# יצירת דמות

## מהי דמות?

הדמות היא התפקיד שאתה תמלא במחזה המאולתר והחופשי המהווה את המפגש במשחק התפקידים. לדוגמה אם קבוצת משחק התפקידים שלך היתה מביימת שחזור של קזבלנקה, ריק בלאין היה אחד הדמויות. בדיוק כמו המפרי בוגרט, האיש שישחק את ריק בהרפתקה הזו היה מנסה לשחק כפי שלדעתו דמות כזו הייתה מתנהגת בסצנה שכזו ב"סרט".

אבל מה מונע משחקן לומר "טוב! כשהקצין הנאצי מתקרב אל ריק בשדה התעופה, ריק יורה קרני לייזר מעניו וממסיס את הרובה המכוון עליו" פה בדיוק החוקים נכנסים לפעולה. כדי לשחק דמויות באופן משכנע, המנחה משתמש בהגדרות מובנות (כמו אלה) במטרה להבהיר לשחקנים מה אפשרי ומה לא בעולם בו משחקים. וכדי לקבוע קווים מנחים למה אפשרי ומעשי לדמות, הוא משתמש בכלי רב עוצמה – התכונות.

## מיהן התכונות?

התכונות הן מספרים המתארים את יכולות הדמות שלך בהשוואה לאחרים ביקום. כל האנשים והיצורים ניתנים לתיאור והגדרה בעזרת התכונות. כך, ניתן להשוות בין אדם אחד לשני, דבר שעשוי להיות חשוב במהלך המשחק. לדוגמה, אדם עם תכונה של 5 יהיה טוב יותר מאשר אחר עם תכונה של 4 אך פחות טוב מאדם עם תכונה של 6. התכונות מדורגות, בדרך כלל, בסולם מ-1 ועד 10 (כאשר 10 הוא המקסימום האנושי).

## איך אני משיג אותן?

אתה קונה את רמת התכונות שלך באמצעות מאגר נקודות שניתן לך ע"י המנחה בתחילת המשחק. כמות הנקודות מבוססת על סוג הדמות ו/או סוג המערכה שתשחקו. במשחק פיז'ן טיפוסים לדמות תהינה 10 תכונות ראשיות המחולקות לארבע קבוצות:

### הקבוצה המנטלית

**אינטליגנציה (אנט):** באופן כללי עד כמה אתה מבריק. ככלל, תכונה זו מודדת יותר מאשר אינטליגנציה בלבד אלה גם חוכמה, תשומת לב, מודעות, תפיסה ויכולת למידה. כאשר רק 1 בתכונה מייצג ליקויים שכליים.

**כוח רצון (כרצ):** הנחישות וההתמדה שלך, יכולתך לעמוד בפני סכנות ולחצים. תכונה זו מייצגת את האומץ וקור הרוח שלך.

**נוכחות (נוכ):** יכולתך להרשים ולהשפיע על אחרים באמצעות אישיותך והכריזמה שלך. עד כמה אתה מטיב להסתדר עם אנשים ועד כמה טובה האינטראקציה החברתית שלך.

### קבוצת הקרב

**טכניקה (טכ):** יכולתך להפעיל כלים ומכשירים. תכונה זו שונה מרפלקסים בכך שהיא מתרכזת ביכולת השימוש בכלים. דמות יכולה להצטיין בהפעלת מכשירים אך לא תהיה מסוגלת לבצע להטוטים או להצליח בסייף. מצד שני, לאחרת עשויים להיות רפלקסים מעולים אך רק רמה בינונית של טכניקה.

**רפלקס (רפ):** זמן התגובה והקואורדינציה לך כשהם באים לידי שימוש בכיוון, זריקה וביצוע להטוטים. לקוסם המשתמש בזריזות ידים, לדוגמה, תהיה תכונת רפלקס גבוהה. תכונה זו גם קובעת את הסיכוי שלך לפגוע בדברים.

**זריזות (זרי):** היכולת הגופנית הכללית שלך בכל מה שקשור לשיווי משקל, קפיצה, זינוק, במהלך קרב או פעילות אתלטית אחרת. לספורטאי התחום התעמלות הקרקע תהיה זריזות גבוהה. הכי חשוב, תכונה משמשת לחמוק מפגיעות בקרב.

## כמה טוב זה טוב?

**פחות מנקודה 1: מאתגר.** ערך ברמה כזו ימצא בדרך כלל בילדים, קשישים, חולים או נכים. ברמה הזו גם ביצוע משימות יום יומיות הוא דבר קשה.

**2-1 נקודות: יום יומי.** זו המציאות הארצית. האנשים הנמצאים בתחום הזה אינם בכושר והם לא חכמים במיוחד אבל הם מסתדרים היטב. סביר להרבה אנשים רגילים מכל עולם יש תכונות בתחום זה. זה מספיק בכדי להסתדר ולהצליח ברוב הדברים (מובן שלא מטלות מורכבות או מלחיצות במיוחד). ברמה זו הרפתקות הן משהו שקורה לאחרים, הרעיון שלכם להרפתקה זה ללכת בחצות לפאב השכונתי.

**4-3 נקודות: מוכשר.** זו מציאות בה רובנו חיים. הדבר הקרוב ביותר לגיבור הוא שוטר טוב, כבאי, חייל או אזרח הגון. לאנשים בוגרים ובריאים רבים יש כמה תכונות בתחום הזה. בהרפתקה ברמת מציאות זו, בדרך כלל, לא נפגוש בכוחות על טבעיים, שוד בנק יהיה מספיק מרגש.

**6-5 נקודות: הרואי.** זו מציאות בה רק מעטים מאתנו חיים – לוחם מסיירת מטכ"ל, שוטר ביחידת לוחמה בטרור, סוכן FBI ומרגל. רוב האנשים במערכה ברמה זו טובים בהרבה מהממוצע, מקבילים לגיבורי סדרות טלוויזיה, יפים יותר ומוצלחים יותר. הרפתקה טיפוסית תהיה לכידת סמים, שחרור בני ערובה או מסע אל עומק הג'ונגל.

**8-7 נקודות: לא יאומן.** מלבד היכולות של אתלטים אולימפיים, דוגמניות על יפיפיות, כוכבי ספורט, מנהגים ברמה עולמית וזוכי פרס נובל, עזבת את תחום המציאות ואתה נמצא בין הטובים ביותר בתחומך. זוהי גם הרמה של סרטי פעולה דלי תקציב, בהם הגיבורים נלחמים בגנגסטרים ופלישות של חיזרים. הרפתקות טיפוסיות ברמת הזו דומות להרפתקות הירוואיות רק עם כלי נשק ענקיים ועלילות חובקות עולם.

**9-10 נקודות: אגדי.** זו ממלכתם של שוברי הקופות ההוליוודיים, אשפי אומניות הלחימה כמו ג'קי צ'אנג, גאונים כמו אינשטיין או כוכבי סרטי פעולה עתרי תקציב. רוב כוכבי סרטי ה-Animé (אנימציה יפנית) או סופר גיבורים ריאליסטיים (דוגמת באטמן) נכללים בקטגוריה הזו. זו רמה אליה רק מעטים מגיעים ובפשטות זה הכי טוב שבני אדם יכולים להיות. סביר מאד שלעולם לא תפגוש "אנשים אמיתיים" שנמצאים ברמה הזו אלה אם כן הם אלברט אינשטיין, קארל לואיס או הלנה מטריויה.

**יותר מ-10 נקודות: סופר הירוואי.** בנקודה זו חצית אל ממלכת העל-אנושי. היכולות שלך בתחום זה הן לא יאומנו בעיני אנשים רגילים. זוהי דרגת המציאות של רוב חוברות הקומיקס או של מיתולוגיות. כוחות על וכישורים על אנושיים הינם נפוצים, והרפתקות מצילות אימפריות גלאקטיות או מפילות דמויי אלים באופן נפוץ.

**הקבוצה הפיזית  
כושר (כוש):**

מידת הבריאות שלך. עד כמה אתה עמיד להשפעות הלם, רעל או מחלות. אתה יכול להיות בחור ממש גדול, קשוח וחזק ועדיין ליפול למשכב בגלל שפעת!

**כוח (כוח):**

מסת השרירים של ומידת האפקטיביות שלה. ככל שאתה חזק יותר תוכל להרים יותר, לסחוב יותר וכו'. בהתאם לכך יתחזקו גם מכות האגרופ או הבעיטות שלך.

**גוף (גוף):**

הגודל, הקשיחות והיכולת שלך לשרוד ולהישאר בהכרה למול נזק פיזי. מידת הנזק שאתה מסוגל לספוג נובעת מתכונה זו.

**קבוצת התנועה  
תנועה (תנע):**

מהירות התנועה שלך, ריצה, זינוק, שחיה וכו'. יש רק תכונה ראשית אחת בקטגוריה זו.

**קניית תכונות**

היכולת לקנות תכונות ראשיות נובע ממאגר נקודות שקרוי באופן טבעי לחלוטין "נקודות תכונה" (נת), שניתן לך ע"י המנחה בשלב בניית הדמות. תכונות ראשיות נקנות בעלות של **נת** עבור כל רמה של תכונה. לדוגמה: אני רוצה כוח 5 ומשלם 5 **נת**. אתה חייב לקנות לפחות נקודה אחת בכל אחת מהתכונות והערך המקסימלי לתכונה במשחק של בני אדם רגילים הוא 7-8. לעומת זאת אם אתה יוצר סופר גיבור (או לחילופין אם המנחה מרשה לך) תוכל להקדיש כמה נקודות שתצרה לתכונה אחת. המנחה יכול לקבוע מגבלת מקסימום על אחת או כל התכונות לפי רצונו (ראה בטור משמאל).

**כמה נקודות לכל תכונה?**

ערכי התכונות עשויים להתרכז בתחום מסויים, בעיקר סביב התחתית הסולם. לאנשים נורמליים יהיו בד"כ תכונות בטווח שבין 1 ל-4, לדוגמה. בד"כ 7 הוא הערך שבו המציאות של העולם האמיתי מפסיקה והבדיה מתחילה להשתלט. מצד שני, חשוב לשים לב שלדמויות רבות יהיו תכונות וכשרונות במגוון רחב של ערכים. אפילו לסופר גיבורים עשויות להיות תכונות בתחום המוכשר או ההרואי ורק מעט מהן ברמה אגדית או יותר. לדמויות במערכה הרואית יכולות להיות תכונה או שתיים ברמת הלא יאומן והשאר ברמת ההרואי או מוכשר. לרוב הדמויות יהיו תחומים בהם הם מצליחים יותר, נדיר למצוא אנשים עם אותה רמה בכל התכונות. מומלץ שמנחים ידגישו את חשיבות כל התכונות במערכה שלהם (מכיוון שהמחיר שלהן אחיד בכל מקרה). אל תרשה לשחקנים שלך להשקיע רק בתכונות קרב, ודא שהם מתמודדים עם בעיות אחרות!

**מהן התכונות המחושבות?**

התכונות המחושבות הן תכונות הנוצרות ע"י ביצוע פעולה מתמטית פשוטה כלשהי על אחת התכונות הראשיות הקיימות. התכונות המחושבות המוצגות בהמשך הן הנפוצות ביותר במערכות השונות של פיז'ן. אם לדמות שלך אין את התכונה הראשית ממנה התכונה המחושבת אמורה לנבוע תוכל להשתמש במוצע של תכונות או בתכונה אחרת לחישוב, ע"פ החלטת המנחה. התכונות המחושבות מאפשרות למנחה ליצור תכונות חדשות תוך כדי משחק מבלי לשנות את התכונות המקוריות. המשמעות היא שדמויות יכולות לעבור בין מערכות פיז'ן שונות. השימוש בתכונות המחושבות הוא פשוט, קל לקבוע את ערכן וקל להמציא חדשות, אפילו אם הדמויות לא התחילו איתן. בפיז'ן יש חמש תכונות מחושבות:

**הלם**

[גוף5X]: עד כמה נזק הלם/מהלומות תוכל לספוג לפני שתאבד את הכרתך בחישוב לנקודות. חשוב לציין – בשלב בניית הדמות תוכל להעביר נקודות בין ההלם לפגיעות שלך ולהפך, כל עוד סה"כ הנקודות שהועברו לא עוברות את 1/2 הערך ההתחלתי של ההלם. לדוגמה: עם 35 הלם ו-35 פגיעות, אני יכול להעביר עד 17 נקודות מההלם לפגיעות או מהפגיעות להלם.

**פגיעות**

[גוף5X]: כמה נזק הורג אתה מסוגל לספוג לפני שתתחיל לגסוס. כל שריון שתלבש יפחית מכמות הנזק ההורג שתטופף. כאמור, ניתן להעביר פגיעות להלם ולהפך.

**הגנת מהלם (הגה)**

[כוש2X]: כמה עמיד אתה לנזק הלם. ההגה שלך מופחתת מכל נזק הלם שתספוג.

**החלמה**

(הח) [כוח+כוש]: תכונה זו קובעת כמה מהר הדמות שלך מתאוששת מנזק. על כל תור של מנוחה תעלה בחזרה ערך זה של נקודות הלם ועל כל יום של טיפול רפואי תעלה בחזרה ערך זה של פגיעות.

**מנחים: איך לקבוע את כמות הנקודות לתכונות**

בהנחה שמשחקים במשחק טיפוס ובו 10 תכונות, מומלץ למנחה להיעזר בקווים המנחים הבאים כדי לקבוע את כמות הנקודות ההתחלתיות:

**סוג מערכה.....נקודות**  
**יום-יומי** (ריאליסטי).....20 נק'  
**מוכשר** (אליטה, ריאליסטי למחצה).....30 נק'  
**הרואי** (סדרות אקשן בטלוויזיה).....50 נק'  
**לא יאומן** (סרטי אקשן).....60 נק'  
**אגדי** (סרטי אקשן שוברי קופות).....80 נק'  
**סופר-הרואי** (קומיקסים, מיתוסים).....90+ נק'  
 אפשרות שניה, היא להכפיל את כמות התכונות בערך של תכונה ממוצעת לפי החלטת המנחה. התוצאה תהיה כמות הנקודות להתחלת המערכה. לדוגמה: במערכת פיז'ן עם 10 תכונות עיקריות, המנחה רוצה דמויות הירוואיות ולכן נותן להם (50=5X10) נק'.

**כמה נקודות למשחק הזה?**

זה תלוי בסוג המשחק ובגובה התכונה הממוצעת שתצרה לקבוע.

**עקרון מפתח – הוספה/הסרה של תכונות**

המבנה של פיז'ן מאפשר למנחה לשנות, להוסיף או להסיר תכונות מהמערכה הספציפית שלו. כל שעליכם לעשות הוא ליצור תכונה חדשה, לשייך אותה לאחת מארבע הקבוצות ולהקצות לשחקנים נקודות בעבורה, בהתבסס על ערך התכונה הממוצעת. לדוגמה: במערכה הירוואית ממוצע התכונות הוא 5-6. בכדי להוסיף תכונה חדשה תן לשחקנים שלך עוד 5-6 נקודות והרשה להם לסדר אותן מחדש כרצונם בתוך קבוצת התכונות.

**לפגוש את ג'ון סמית'**

ג'ון סמית' יהיה המדריך שלו לבניית דמות גנרית. נתחיל בכך שניתן לו 50 נקודות, התחלה טובה עבור גיבור במערכה גנרית. לאחר מעט מחשבה, החלטנו שבאופן גנרי ג'ון נראה כך:

למה?	ערך	תכונה
הוא לא בדיוק מדען גרעין	3	<b>אנט</b>
הוא הולך לעמוד בפני הרבה לחץ	5	<b>כרצ</b>
כשהעניינים יסתבכו הוא כנראה ישבר לחתיכות	3	<b>נוכ</b>
צריך לדעת לתקן דברים	4	<b>טכ</b>
כדאי שיהיה לוחם טוב	7	<b>רפ</b>
וכדאי יצליח להתחמק	7	<b>זרי</b>
הוא צריך לספוג הרבה מכות מבלי לאבד את ההכרה	6	<b>כוש</b>
לא צריך להיות טיטאן כדי להסתדר במערכה הזו.	4	<b>כוח</b>
הוא יצטרך הרבה כדי לשרוד את מה שהולך להגיע	6	<b>גוף</b>
הוא צריך לרוץ מהר	5	<b>תנע</b>
מוכן לעבודה!	50	סה"כ





**העלאה והפחתה של תכונות**

לא ניתן להעלות או להפחית תכונות באופן ישיר. אבל, ישנם כשרונות או כוחות מסוימים, שעשויים להיות זמינים או לא במערכה שלך, שמסוגלים להעלות את התכונות באופן זמני או קבוע. כמו כן, סיבוכים מסוימים עלולים להפחית תכונה כלשהי. בתור מוצא אחרון תוכל לנסות לשכנע את המנחה שלך לאפשר לך להשתמש בנקודות לאופציות (נא) כדי להעלות תכונות ביחס של 5 נא עבור כל נקודות תכונה שתעלה.

מלבד זאת אפשר להעלות גם את התכונות המחושבות מעבר לערך ההתחלתי. הטבלה מראה מה תקבל בעבור כל 5 נקודות אופציות. תוכל, כמובן, להשתמש בנקודות תכונה למטרה זו. בכלל עדיף יהיה להעלות את התכונה הראשית ממנה נובעות התכונות המחושבות אלא אם כן יש איזושהי סיבה מדוע לא לעשות זאת.

שים לב שכאשר מדובר באנשים נורמליים, לתכונות מחושבות יש מקסימום בדיוק כמו לתכונות הראשיות. ערכו מחושב מהערך המקסימלי של התכונות הראשיות מהן הן נובעות. לדוגמה: הערך המקסימלי לתכונה ראשית הוא 7. הערכים המקסימליים לתכונות מחושבות בעבור אדם נורמלי יהיו **הגה 14**, **הח 14**, **סיב 70**, **הלם 35** ו**פגע 35**. דמות יכולה לקנות תכונות מחושבות בערכים החורגים ממגבלות אלה אבל חייב להיות לכך הסבר (כוחות על טבעיים, קסם וכו').

בעבור 5 נקודות לאופציות או נקודה לתכונות אחת, תוכל להעלות את התכונות המחושבות שלך על פי אחת מהאפשרויות הבאות:

- +2 הגה
- +1 הח
- +10 סיב
- +5 הלם
- +5 פגע

**לפגוש את ג'ון סמית' (שוב)**

מבחינת התכונות המחושבות ג'ון סמית' נראה כך:

תכונה	ערך	למה?
הלם	30	$6 \times 5 = 30$ . הוא יכול לעמוד בזה.
פגע	30	$6 \times 5 = 30$ . ולא למות תוך כדי.
הגה	12	$6 \times 2 = 12$ . הוא יכול אפילו לעמוד בכמה מהלומות.
הח	12	$6 + 6 = 12$ . הוא יחזור לפעילות מהר מהמוצע.
תנע	10	ריצה: $10 = 5 \times 2$ , ספרינט: $15 = 5 \times 3$ , שחיה וזינוק: $5 = 5 \times 1$
עמד	15	$5 \times 3 = 15$ . יהיה לו קשה לעמוד בפני עיניים אבל הוא טוב יותר מרוב האנשים.

**ריצה**

(תנועה קרבית) [תנועה 2X מ']<sup>2</sup>, ספרינט, (תנועה לא קרבית) [תנועה 3 X מ']<sup>3</sup>, זינוק [תנועה 1X מ']<sup>1</sup>: כמה רחוק הדמות רצה (בקצב שמאפשר לה לבצע חמיקות), ספרינטים (ריצה במלא הכוח), שחיה וקפיצות במשך 3 שניות.

**עמידות**

(עמד) [כרצX3]: היכולת שלך להתנגד להתקפות מנטליות או פסיכולוגיות או לחץ. בפשטות ה"פגיעות" המנטליות שלך.

**תכונות מחושבות אופציונליות**

תכונות מחושבות אופציונליות הן תכונות שלא חייבות להימצא בכל מערכת פיז'ן. במהלך מערכה המתרחשת במערב הפרוע, לדוגמה, כנראה שלעולם לא תשתמש בתכונה מחושבת המגדירה את ההגנה שלך מפני התקפות לייזר. אבל מפני שהתכונות הללו נובעות מהתכונות הראשיות תוכל תמיד לייצר את אחת התכונות האופציונליות כאשר תצטרך וכך תוכל להעביר את הדמויות בין ז'אנרים שונים.

למרות שהן משתנות ממערכה למערכה, להלן כמה מהתכונות המחושבות האופציונליות:

**מזל**

[אנט+רפ]: הגורל מתערב לטובתך. בכל מפגש משחק תוכל לקחת נקודות מתכונה זו ולהשתמש בהן למטרות שונות: תוכל להוסיף לגלגול קוביה חשוב או להפחית מנזק שאתה אמור לספוג. אם השתמשת בכל נקודות מזל שלך תהיה חייב להמתין עד למפגש הבא. פשוט "נגמר לך המזל".

**סיבולת**

(סיב) [כושX2]: תכונה זו מייצגת את משך הזמן שלאורכו הדמות יכולה להמשיך ולהוציא אנרגיה, אם כתוצאה מפעילות פיזית או כתוצאה משימוש ביכולת מיוחדת (כמו כוח של סופר גיבור או כישרון). הסיבולת מתבזזת באותו אופן כמו פגיעות או הלם. כאשר הן נגמרות, אתה תשש ולא יכול לעשות דבר מלבד לנוח ולהתאושש. כעיקרון, אפקט בשווי 1-2 נקודות (או נקודה אחת של "כוח") למשך דקה או שעה (תלוי באינטנסיביות) צורך נקודת סיב אחת. בכל פעם שאתה מתאושש או מחלים אתה מעלה מחדש את הסיב של בערך השווה להחלמה שלך (ראה למעלה).

**הגנה מאנרגיה**

(הגא) [כושX2]: עד כמה אתה עמיד בפני התקפות לייזר, חשמל ושאר איומים על בסיס אנרגיה. נקודות אלה מופחתות מהנזק האנרגטי (בלבד) שהיית אמור לספוג. חשוב לציין שכמו בהגה גם כאן מדובר בנזק הלם ולא נזק הרג. הגא מחושבת מאותן תכונות כמו הגה ולכן ניתן להעביר ביניהן נקודות בשלב בניית הדמות (לא לאחר מכן!). כמות הנקודות המעוברת לא תעלה על מחצית הערך ההתחלתי. כאשר נעשה שימוש בהגא, הגה תגן רק מפני התקפות פיזיות. באותו אופן תיווצר הפרדה בין הק (הגנה מפני נזק הרג) והקא (הגנה מפני נזק הרג על בסיס אנרגטי). לדוגמה: עם כוש 6, יש לי 12 הגנה מהלם ו-12 הגנה מאנרגיה. אני מחליט לשפר את ההגא שלי על חשבון ההגה לשם כך אני יכול להעביר עד 6 נקודות.

**מהירות**

(מהר) [רפX½]: התכונה משמשת למדידת מהירות התגובה של הדמות. מהירות יכולה לשמש כדי לקבוע מתי אתה מגיב במהלך התרחשות או כמה פעמים אתה מספיק להגיב בפרק זמן נתון (במיוחד כאשר משתמשים בטבלת המהירות האופציונלית כמו ב-Champions: The New Millennium).

**אנושיות**

(אנש) [כרצX10]: המוסר ומידת האנושיות הבסיסית שלך. משתמשים בתכונה זו במערכות בהן הדמויות מתמודדות עם זוועות קיצוניות, אובדן צלם אנוש ויסודות על טבעיים. תכונה זו מאבדת נקודות ע"י ספיגת נזק "אנושי" כתוצאה מחשיפה למראות נוראיים, החלפת איברי גוף טבעיים באמצעים אחרים (השתלות קיברנטיות, לדוגמה), קבלת כוחות על טבעיים המפרידים את הדמות משאר האנושות וכו'. כל אובדן של 10 נקודות אנושיות מוביל ל-1 לפעולות הדמות בכל אינטראקציה חברתית (בד"כ כישורים על בסיס הנוכחות). כאשר מינוס זה שווה או גדול מתכונות הנוכחות הדמות למעשה מאבדת את שפיותה והיא מועברת למנחה כדי לייצג זאת.

# אפשרויות אופציונליות

## נקודות לאופציות

ה"מזומן" איתו אתה קונה את האופציות שלך נקרא נקודות לאופציות (או נא). מאגר נקודות שניתן לך ע"י המנחה בתחילת בניית הדמות. הערכים המובאים בהמשך הם רק קווים מנחים לסוגי המערכות השונים. במערכות מסוימות יתכן שידרשו מספרים אחרים לחלוטין.

<b>סוג מערכה.....נקודות</b>
<b>יום-יומי</b> (ראליסטי).....20 נק'
<b>מוכשר</b> (אליטה, ריאליסטי למחצה).....30 נק'
<b>הרואי</b> (סדרות אקשן בטלוויזיה).....50 נק'
<b>לא יאומן</b> (סרטי אקשן).....60 נק'
<b>אגדי</b> (סרטי אקשן שוברי קופות).....80 נק'
<b>סופר-הרואי</b> (קומיקסים, מיתוסים).....+90 נק'

לאחר בניית הדמות כל הנקודות לאופציות ניתנות להמרה בכסף ביחס של 100 יחידות מטבע לנא אחת (מה שזה לא יהיה זהב, אשראי, זלוטי או ין).

## קניית דברים מורכבים עם נקודות לאופציות

למרות שניתן להמיר נקודות לכסף ובעזרתו לקנות ציוד, הרי שניתן לבטא אמצעים מורכבים (כמו כלי רכב) בנקודות בלי קשר לערך הכספי שלהם. טרקטור עשוי לעלות \$50,000 אבל כמה הוא כבר יהיה שימושי לדמות? הוא לא שווה 500 נא זה בטוח!  
מסיבה זו, רוב הרכבים, המל"ה (סוג של רכבים מורכבים, בד"כ רובוטים) וכלי נשק גדולים בפיז'ן יקבלו ערכים בנקודות לצד הערך הכספי שלהם. לכן, אם אתה כמנחה, מעוניין שהשחקנים שלך יקנו לעצמם את הציוד הכבד שלהם (רובוטים ענקיים, ספינות חלל וכו') דאג לתת להם נקודות בהתאם. תוספת של 50 עד 150 נא תהיה במקום.

במערכות רבות, דמות תזדקק לערכת בסיס כלשהי של ציוד וכישורים בכדי להילחם, להתגונן ובאופן כללי לנהל הרפתקה. אופציות אלו הן, בד"כ, מאד ספציפיות ומותאמות לז'אנר של המערכה. מה שמשתלב במערכת מדע בדיוני בעתיד הרחוק יהיה צורם בחוסר שייכותו במערכת פנטזיה בימי הביניים. רשימת המחירים של האופציות ישתנו ממערכה למערכה בהתאם להחלטות המנחה.

## יכולות טבועות

יכולות טבועות הם דברים המהווים חלק מהדמות, הם חלק ממנה בדיוק כמו כל אחת מהתכונות. לא ניתן לקחת אותן ממנה (ברוב המקרים) ואחרים לא יכולים להשתמש בהן. יכולות טבועות כוללות בד"כ כישורים, כשרונות והטבות וכולן נקנות בנקודות לאופציות (נא) הניתנות לשחקן ע"י המנחה בשלב בניית הדמות.

## יכולות נקנות

יכולות נקנות הם דברים שניתן לקנות או לבנות בכסף. דוגמאות נפוצות לכך הם רכבים וציוד. שלא כמו היכולות הטבועות, אחרים יכולים להשתמש ביכולות נקנות. כמו כן ניתן להרוס או לקחת אותן מהדמות ויש צורך לקנות אותן מחדש בכסף או בנא. המתקבלות כניסיון (ראה עמוד 40).



**על מהלך החיים**  
 כמה משחקי פיז'ן מכילים בנוסף חלק מיוחד הנקרא "מהלך חיים" תרשים זרימה של סיבוכים ואירועים שיכולים לעזור להוסיף טעם ורקע לחיי הדמות.

**למה נקודות אופציות?**  
 כשמתחילים דמות חדשה כל דבר שבבעלותה נקנה בנקודות לאופציות (נא). למה? הסיבה העיקרית היא כדי לאפשר לשחקנים להעריך את הדמויות, הכול עולה נקודות לאופציות וכך תוכל להשוות את מה שאתה מקבל למדד קבוע. זה גם מקשה על שחקנים לבנות דמויות לא הוגנות או לא מאוזנות בהשוואה לדמויות אחרות. כל עוד יש ברשותך רמה דומה של נקודות לאופציות אתה יודע שכל שתי דמויות שכאלה יהיו שוות ביכולתן ובידע שלהן. נקודות לאופציות ניתנות לשחקן ע"י המנחה בתחילת בניית הדמות (נקודות נוספות יתקבלו כתוצאה מלקיחת סיבוכים או מצבירת ניסיון מאוחר יותר).

**כמה נקודות לאופציות במשחק הזה?**  
 זה תלוי במשחק, כמובן. על המנחה מוטלת האחריות להחליטה בעניין בכל מערכה שונה.

דרך אחת להשיג עוד נקודות בשלב בניית הדמות היא לקחת כמה סיבוכים – בעיות או מצבים חברתיים, מנטליים, פסיכולוגיים או רגשיים שמגדירים ומגבירים את הדמות שלך. יתכן ותרצה לקשור אירועים שונים ולהוסיף אותם לרקע של הדמות שלך. הסיבוכים ישתנו מאד בהתאם לאופי המערכה. ערכם של הסיבוכים נקבע לפי החשיבות, העוצמה והתדירות של הופעתם:

**תדירות**

בדיוק באיזו תכיפות הבעיה הזו משפיעה על חיך? התשובה לשאלה זו היא התדירות. כל כמה זמן המנחה יכול להכות אותך כחלק מסחר החליפין שבתמורה לו קיבלת תוספת של נא. הטבלה הזו מתאימה לכל הסיבוכים:

תדירות	ערך	קווים מנחים
נדירות	5	פעם אחת בכל כמה פגישות משחק
תכופות	10	בכל פגישות משחק
כל הזמן	15	יותר מפעם אחת בכל פגישה

**עוצמה**

העוצמה מבטאת את הקושי להתגבר על הסיבוך או עד כמה הוא משפיע עליך. ליד כל סיבוך יש הגדרה של העוצמה המתאימה לו כתובה בסוגריים ( ) בסמוך לו, אבל בנוסף אנו מספקים לך טבלה המכילה קווים מנחים שימושיים למשחק תפקידים נכון:

קווים מנחים	עוצמה/ערך
יכול להתגבר במשחק תפקידים או לגלגל כנגד כרצ+ריכוז בערך קושי "יום-יומי" כדי להתנגד.	קל [5]
חייב לשחק את זה ולגלגל כנגד כרצ+ריכוז בערך קושי "מוכשר" כדי להתנגד.	חזק [10]
חייב לשחק את זה ולגלגל כנגד כרצ+ריכוז בערך קושי "לא יאומן" כדי להתנגד.	חמור [15]
חייב לשחק את זה ולגלגל כנגד כרצ+ריכוז בערך קושי "אגדי" כדי להתנגד.	קיצוני [20]

לדוגמה: עקשן: יסתכן במאסר, פגיעה גופנית או הרס כלכלי/חברתי [10] פירושו שעוצמת הסיבוך תזכה אותך ב-10 נקודות.

**חשיבות**

מדד המדרג את מידת חשיבות של הסיבוך לדמות ולמערכה. לדוגמה יהיה די חסר ערך לקחת את הסיבוך "נוכרי" במקום בו כולם מגיעים ממקומות שונים, לעומת זאת בסביבה קסנופובית (פחד מגזעים זרים) תהיה לעובדה משמעות מרכזית. דרך נוספת למדוד את החשיבות היא על פי השפעת הסיבוך על סיכויי ההישרדות של הדמות. אם זה יכול להרוג אותך זה, באופן כללי, חשוב יותר ממהו שעשוי לסבך את משחק התפקידים שלך. ההחלטה הסופית היא בידיך של המנחה. עגלו את התוצאות מטה.

**קווים מנחים לערכים וחשיבות**

השפעה מינורית במהלך קרב או על הנזק, השפעה מינורית (-1) על כישורים ותגובות מצד העולם.	<b>משני</b> [חלק ב-5]
השפעה משמעותית בקרב (-3) או ספיגת פי 1/2 נזק, השפעות רציניות על הצלחה בכישורים או תגובות מצד העולם, לחילופין העמדת הדמות בסכנה.	<b>משמעותי</b> [חלק ב-2]
השפעה קיצונית על הקרב (-5) או ספיגת פי 2 נזק, השפעה קריטית על הצלחה בכישורים או תגובות מצד העולם, לחילופין העמדת הדמות בסכנה קיצונית.	<b>קיצוני</b> [x1]

**קביעת ערכו של סיבוך**

כדי לקבוע את ערכו של סיבוך, חבר את ערכי העוצמה והתדירות וחלק את הסכום בחשיבות. דוגמה: אני לוקח את **אחריות** כסיבוך. אני מחליט שזה משפיע עלי תכופות (10), ומחליט שהאחריות שלי היא כלפי דודתי הקשישה מג. מכיוון שמג כל כך זקנה היא נחשבת מאותגרת (עוצמה 10), אבל מפני שאני עצמי לא נמצא בסכנה וכישורי לא מושפעים זה יוגדר כמשני (חלק ב-5). טיפול בדודתי הזקנה שווה  $4 = 5 \div (10+10)$ . לעומת זאת אם דודה מג היתה חשופה לסכנת חיים תמידית שאני הייתי צריך להציל אותה ממנה, הייתי יכול לסחוט עד 20 נקודות מהמצב! כל הכבוד דודה מג!

**הגבלות על סיבוכים**

בחלק מהמערכות יש הגבלה על כמות הנקודות ששחקנים יכולים לקבל מסיבוכים. דמות יכולה תמיד לקחת סיבוכים מעבר למגבלה שנקבעה, היא פשוט לא תקבל נקודות עליהם. המגבלה המקובלת ביותר על נקודות מסיבוכים היא ששוים לא יעלה על הכמות ההתחלתית של נקודות לאופציות (נא). דוגמה: אלכס משחק במערכה בה המנחה מאפשר 50 נקודות לאופציות לרכישת כישורים, הטבות וציוד. במערכה יש מגבלה המשווה את הערך המקסימלי של הנקודות מהסיבוכים לערך ההתחלתי של הנא. אלכס יוכל לקחת סיבוכים בשווי של עד 50 נא ולהגיע למקסימום של 100 נא. הוא יכול לקחת עוד סיבוכים אך לא יקבל בעבורם נקודות.

**סיבוכים פסיכולוגיים**

אלו המגדירים את הבעיות הנפשיות והחסרונות שלך:

- שכון** אתה סובל משכחה מוזרה. לעיתים דחופות: אתה שוכח עובדות ידועות (5). שוכח חברים או משפחה (10). שוכח את זהותך (15).
- קוטבי** אתה חולה קלאסי של מניה-דפרסיה. אתה מועד למצבי רוח משתנים, לא יציב, תחושות התעלות המתחלפות בדיכאון עמוק ומפחיד. לעיתים דחופות אתה: מצוברח (5). נוטה לחולי ודכדוך (10). נוטה להתרוצצויות מטורפות תוך סיכון חיים או נוטה לקהות חושים וחולי קשה (15). בעל נטיות התאבדותיות (20).
- הזהה** אתה מאמין בדברים שאינם קיימים. יתכן שאתה שומע קולות, מאמין שחייזרים רודפים אותך, או שאתה אל. אתה תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פגיעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).
- מזוכיסט** אתה שונא את עצמך ותתאמץ לפגוע בעצמך. בכדי לעשות זאת אתה עשוי: לחפש השפלה מילולית (5). תחפש פגיעה גופנית קלה (10). תחפש פגיעה גופנית חמורה (15). תחפש התעללות שתסכן את חייך (20).
- פחדים** יש לך פוביה, פחד מלחיץ ממשהו נפוץ כמו כלבים, גבהים, קולות או צבעים. כשתתמודד עם הפחד שלך תרגיש: אי נוחות (5). פחד משתק (10). התקף פחד (15). תכנס לקטטוניה, שיתוק כללי ואובדן הכרה (20).
- פיצול אישיות** אתה שניים, שניים, שני אנשים באחד! [המנחה שולט באישיות השניה, יש לו דף דמות בשבילה וכו'] האני השני שלך: מחבב אותך (5). ניטרלי כלפיך (10). עוין אליך (15). מסכן אותך במעשים (20).

**מאפייני אישיות**

הדברים הקטנים שנחשבים, ההרגלים הטובים והרעים שלך, מאפיינים בסיסיים.

- מפוזר** אתה פשוט בעיניים, מרחף אמיתי. באופן כללי אתה: מאבד דברים שוליים (5). מאבד או שוכח דברים חשובים (10). שוכח להתמודד עם דברים מסוכנים (15). שכון באופן מסוכן בכל התחומים, לעולם לא תקבל אפשרות לגלגל הבחנה מהמנחה אלה אם כן תבקש זאת (20).
- עצבני** אתה פשוט מעוצבן, כל הזמן. כשנדלק לך הפיוז: אתה תסתכן במבוכה או הפסד כלכלי (5). אתה תסתכן במאסר, פגיעה גופנית או פגיעה חברתית/כלכלית חמורה (10). תסכן את חייך (15).
- פחדן** אין לך אומץ, בעיקר בקרב. כשתעמוד בפני סכנה: אתה תרעד למול כל דבר שאתה מדמיון שהוא מסוכן (5). אתה תקפא ולא תוכל להגיב (10). אתה תנסה לברוח הכי רחוק שניתן (15).
- אובססיבי** אתה פשוט לא יכול להפסיק לחשוב על האיש או הדבר המיוחד (עבורך) הזה. אתה: מדבר עליו כל הזמן ותסתכן במבוכה והפסד כלכלי בגלל זה (5). אתה תסתכן במאסר, פגיעה גופנית כלכלית/חברתית חמורה בגללו (10). אתה תסכן את חייך בגללו (15).
- ביישן** אתה שונא להתמודד עם אחרים. אתה: מסרב לדבר עם אנשים חדשים (5). אתה תמנע מכל אינטראקציה עם אנשים חדשים (10). אתה תוציא את עצמך, פיזית, ממצבים המערבים אנשים חדשים (15).
- עקשן** אתה שונא להיכנע – לכל אחד. כדי להוכיח שאתה צודק אתה: תסתכן במבוכה והפסד כלכלי בגלל זה (5). אתה תסתכן במאסר, פגיעה גופנית כלכלית/חברתית חמורה (10). אתה תסכן את חייך (15).
- אליים** אתה לא יכול לשלוט בלהט הקרב שלך- תפעל בטירוף ו: תתקיף את כל מי שמעצבן אותך (5). תתקיף את כל מי שסביבך מלבד חברים (10). תתקיף את כל מי שסביבך (15). אתה תתקיף את כל מי שסביבך ולא תפסיק עד שתוכנע או תתעייף לכדי תשישות (20).
- חסר מזל** דברים לעולם לא מסתדרים לך, אסונות פוקדים אותך כל הזמן. מסעות והרפתקות מבאים לך רק: אי נוחות ומזל רע (5). אירועים מסוכנים או מזיקים כספית (10). אירועים מסוכנים מאד או מאד מזיקים כספית (15). סכנות חיים קטלניות (20).

**מגבלות פיזיות**

ישנן בעיות גופיות איתן אתה חייב להתמודד:

- איבר חסר לקוי שמיעה** אה! זה כאב! חסר לך: אצבע או יותר (5). יד (10 כל אחת). זרוע (15). אתה כבד שמיעה. באופן כללי בכדי לגלגל הבחנה על סמך השמיעה תצטרך להצליח בגלגול גבוה ב- 4 מכל האחרים (5). אתה צריך מכשיר שמיעה כדי לשמוע בכלל (10). אתה חרש לחלוטין, תשיג אוזניים חדשות (15).
- ניידות מוגבלת** אתה לא מסוגל לנוע באופן נורמלי. תנועתך: מופחתת ברבע (5). מופחתת בחצי (10). מוגבלת לגרירה בידים **בתנע** 1 (15). לא קיימת, אתה משותק מהצוואר ומטה (20).
- לקוי ראייה** ראייתך פגועה בדרך כלשהי. אתה: עיוור צבעים (5). צריך משקפיים (10). כמעט עיוור או בעל עין אחת בלבד (15). עיוור (20).
- שינוי לא נשלט** אתה נוטה לשינויים לא נשלטים. הם יכולים להיות פיזיים או מנטליים (ע"פ מה שנקבע עם המנחה). הגורם לשינוי הוא: לא נפוץ (5). נפוץ (10). מאד נפוץ (15).
- לקוי דיבור** הקול שלך פגוע באיזשהו אופן. כשאתה מדבר אתה יכול: רק ללחוש או לגמגם (5). רק להשמיע רעש אך לא לדבר (10). לא יכול להשמיע קול (15).
- פגיעות רגישות** אתה רגיש במיוחד לחומר או מצב מסויים וסופג נזק כשאתה נחשף אליו (לדוגמה אתה טובע מהר יותר מאחרים). החומר או המצב: לא נפוצים (5). נפוצים (10). נפוצים מאד (15).
- רגישות** אתה נפגע או סופג נזק ממצב או חומר מסויים שאינו מזיק לאחרים (כמו מים, אבק או הסלע הירוק החיזרי שם ממול) החומר או המצב: לא נפוצים (5). נפוצים (10). נפוצים מאד (15).

**לפגוש את ג'ון סמית' (שוב)**

המנחה של ג'ון סמית' נתן לו 75 נקודות (רמת סופר הירוואית) כדי לקנות אופציות, ו-60 נוספות לקניית רכב, סה"כ 135.

מכיוון שג'ון הולך להיות הגיבור במשחק הזה, השחקן שלו מחליט לחזק עוד יותר ע"י הוספת כמה סיבוכים:

**סיבוכים**

**אובססיבי [10] באופן קבוע [15]** לעבר שלו במידה שגורמת לו חולשה קשה ומשמעותית [+2]. שווי?.....12

**ניצוד [10] ע"י קבוצת נינג'ות בגלל** שהוא הכה אותם. הוא עומד בפני סכנת **מוות [+1]** בכל מקום אליו הוא הולך. שווי?.....30

**סה"כ תוספת.....42**

בתוספת 75 הנקודות המקוריות ל ג'ון סמית', זה מסתכם ב 117 נקודות. (וגם באיברים רצחניים מאחורי כל פינה) הוא יצטרך את כל הכישורים שלו בכדי לשרוד.

**מצד שני...**

משחק ריאליסטי יותר עשוי להתחיל עם 35 נקודות בלבד וללא כל תוספת לקניית רכבים. אבל מכיוון שג'ון אמור להיות הגיבור, נתנו לו יותר מפעמיים כמות הנקודות שיש לאדם רגיל. (ככה גם נוכל לקנות המון דברים ולהדגים את כל השלבים של קניית אופציות בעבורך!)

**לפגוש את ג'ון סמית (שוב)**

ג'ון מתחיל עם 75 נקודות לאופציות (60 האחרות מתוך 120 שימשו לרכישת הרכב שלו), עם תוספת של 42 נקודות מסיבוכים, עכשיו יש לו **117 נקודות** להשקיע:  
 לדוגמה, ג'ון רוצה לקנות כמה כישורים בערמת הנקודות שיש לו (אנחנו נמנה אותם בעמוד הזה כדי שיהיה לנו הרבה מקום לפרט אותם!). מכיוון שעלות הכישורים היא **נא** עבור כל רמה הוא מחליט כך:

- נהיגה.....4
- מה מועיל רכב אם לא יודעים לנהוג בו?.....3
- מקלענות.....3
- כדי שיוכל לירות בכלי הנשק המורכבים על הרכב.....
- צליפה.....4
- ...ולירות באקדחים כשהוא מחוץ לרכב.....2
- אקרובטיקה.....2
- אתה לא יכול להסתובב עם ניג'לות אם אתה לא יודע לעשות פליק-פליקים.....
- התחמקות מרוחקת.....2
- רק מספיק כדי להתחמק מכמה התקפות.....3
- ניוט.....3
- הוא רוצה לדעת להגיע ממקום למקום.....2
- מנהיגות.....2
- הוא המנהיג בחבורה.....
- מומחיות (מכוניות גנובות).....1
- הוא יודע מעט על מכוניות גנובות.....
- חבלה.....3
- הוא אוהב לפוצץ דברים.....
- יצור נשקים (נשק חם).....1
- הוא יודע מספיק כדי לתקן דברים פשוטים.....2
- מעקב.....2
- הוא מאמן במעקב אחר אנשים.....
- סה"כ.....30 נא
- נקודות נותרות.....87
- כמו כן ישנם הכישורים הבסיסיים בהם אתה מקבל +2 באופן אוטומטי רק על זה שאתה חי בעולם. ג'ון מחליט לשפר אותם על כל צרה שלא תבוא.
- ריכוז.....+2
- ידע.....+1
- ידע מקומי.....+2
- תפיסה.....+5
- הוראה.....+0
- אתלטיקה.....+2
- קפא"פ.....+1
- סה"כ.....12 נא
- נקודות נותרות.....75

**סיבוכים חברתיים**

דברים עם השלכות חברתיות או סוציאליות על חייך:  
**דמות ציבורית**  
 אתה נמצא באור הזרקורים של התקשורת, אתה לא יכול לזוז בלי לעורר תשומת לב: אתה נושא לחדשות והפעולות שלך יתועדו במאמר אם יש כתב בסביבה (5). אתה נמצא בכותרות לעיתים קרובות ואנשים תמיד ישימו לך לפעולותיך ברחוב (10). כל פעולה שלך מגיעה לחדשות ואתה מוקף כתבים שעוקבים אחרך לכל מקום (15).  
**מוניטין רע**  
 אנשים שמעו עליך. כולם שמעו לפחות סיפור אחד או שנים, לעיתים גם דברים לא נכונים. ברחוב: מזהים אותך לעיתים קרובות (5). מזהה תמיד (10).  
**זהות סודית**  
 אתה מנסה להסתיר את פעילותך תחת אישיות סודית או מסך עשן. כרגע אתה: חי חיים נורמליים מבלי לעורר תשומת לב (5). מוטרד ע"י אדם בודד שמנסה לגלות את זהותך (10). כולם מנסים לחשוף את זהותך (15).  
**עוני**  
 קשה לך להשיג כסף, יותר מאשר לרוב האנשים. אתה: עני עם כסף המספיק רק למיטה וכמה ארוחות צנועות (5). אתה מרושש לחלוטין, כנראה ברחוב בקושי מסוגל לקנות אוכל (10). אתה בחובות ואנשים אחרים מנסים באופן פעיל לגבות את המעט שיש לך (15).  
**הרגלים מגונים**  
 אנשים פשוט לא סובלים אותך. יתכן וזה ריח רע מהפה או אולי חטטנות אבל אנשים מוצאים אותך: מטריד (5). מגעיל (10). נוראי (15).  
**מדוכא**  
 אתה חלק מקבוצה מדוכאת או מופלת לרעה בדרך כלשהי. בחברה שלך מתעלמים ממך או מסרבים להתעסק איתך (5). מדוכא, יש חוקים המגבילים את מקום מגוריך, עבודתך ותנועתך (10). מנודה, לא קיים בעיני החברה (15). משועבד, מתייחסים אליך כאל רכוש, ניתן למכור אותך ולהתעלל בך ללא הגבלה (20).  
**בולט**  
 אתה מתבלט ומובחן בקלות בתוך קהל, מאפיינך הפיזיים: ניתנים להסתרה בקלות (5). ניתנים להסתרה עם תחפושת או כישורי הופעה (10). לא ניתנים להסתרה (15).  
**נוכרי**  
 אתה לא מקומי ובולט כמו חצקון, מושך תשומת לב בלתי רצויה ואולי אף מסוכנת. ברור שאתה: ממקום רחוק (5). ממקום רחוק מאד (10). מעולם לא ראו משהו כמותך באזור הזה (15).

**אויבים: נרדף ותחת מעקב**

יש כוחות הפועלים נגדך באופן פעיל. ערכם של אויבך נקבע ע"פ שלוש קטגוריות: יכולותיהם, היקפם ועוצמת היריבות שלהם אליך:  
**יכולות**  
 מה הם מסוגלים לעשות? האם הם: פחות חזקים ממך? (5). חזקים כמוך? (10). יותר חזקים ממך? (15). בעלי גישה לכלי נשק עוצמתיים, חומרה או כוחות? (20).  
**היקף**  
 עד כמה רחוק הם יכולים להגיע? הם: מוגבלים לעיר אחת או אזור? (5). מוגבלים למדינה אחת? (10). בעלי השפעה עולמית? (15). בעלי השפעה גלאקטית או בין ממדית? (20).  
**עוצמה**  
 מה הם רוצים ממך? האם אתה: תחת מעקב? (חלק ב-5). נרדף במטרה ללכוד או לכלא אותך? (חלק ב-2). מסומן לחיסול? (x1).

**אחריות**

דברים איתם בחרת להתמודד ולא משנה כמה צרות הם גורמים. קודים של כבוד, שבועות משפחתיות – כל אלה נכנסים תחת אחריות.

**קוד של כבוד**

אלו הם החוקים האישיים שאתה לא תשבור, לא משנה מה. קוד של כבוד יכול להיות, החלטה לא להרוג, לא לתקוף מאחור או להגיב על כל עלבון בשפיכת דם. כדי לעמוד בעקרונות שלך אתה: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

**מחויבות**

אתה תמיד עושה את הדבר הנכון ופועל על פי עקרונות מוסריים נעלים בכל מה שקשור לאנשים כלפיהם את מרגיש מחויב. אתה תתנהג כך לפי: החברים שלך (5). קבוצה/ ארגון מיוחדים (10). האנושות כולה (15). כל צורת חיים באשר היא (20).

**נדר**

הבטחה שאתה חייב לקיים, לא משנה מה. זה יכול להיות להגן על משהו, להיות נאמן לאידיאל מסוים או רק להשליך את הטבעת הטיפשית הזו אל הר הגעש המרוחק ההוא. כדי לעמוד בשבועה אתה: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

**תלות**

אנשים הזקוקים להגנתך והעזרה שלך. הם יכולים לכלול ילדים, משפחה או חברים. באופן כללי הם: שווים לך ביכולתם (5). מאתגרים או חלשים ממך (10). סובלים מבעיות מיוחדות, מציגים דרישות או מסובכים בסכנות (15).

**התנהגות כפייתית**

מאפייני התנהגות שאה חייב לפעול על פי הם, אתה פשוט לא שולט בעצמך.  
**התמכרות**  
 אתה חייב להשיג חומר או הגיע למצב מסוים אחרת תסבול מהשפעות פיזיות או נפשיות חמורות. החומר/מצב שאתה צריך: נפוץ (5). לא נפוץ (10). נדיר (15). מאד נדיר (15)

**יושר**

אתה תמיד אומר את האמת, אפילו אם זה כואב. כדי להיות כן אתה: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

**אימפולסיביות**

אתה לא שולט בעצמך, אתה תמיד מגיב מבלי לחשוב. כדי לפעול על פי הגחמה שלך אתה: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

**חוסר סובלנות**

אתה גזען וחוסר סבלנות כלפי אלו השונים ממך. כשתפגוש בהם אתה תהיה: מנומס אבל מרוחק (5). גס רוח ופוגע מילולית (10). פוגע באלימות (15). פוגע גם תחת סכנת חיים (20).

**קנאות**

אתה קנאי בצורה קיצונית. כלפי האחד שאתה "אוהב" אתה: אובססיבי ושומר עליו בקנאות (5). מתעמת ומאשים (10). אלים פיזית (15).

**קלפטומניה**

אתה כל הזמן גונב דברים. לא שולט בזה, אתה אפילו: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

**שטוף זימה**

אתה לא יכול שלא לתפוס מישהו שאתה מוצא מושך או לפחות להשמיע הערה בקול. את אפילו: תסתכן במבוכה או בנידוי חברתי (5). תסתכן באשפוז, פציעה קשה או פגיעה כלכלית/חברתית חמורה (10). תסכן את חייך (15).

# אופציה 1: כישורים

הדבר הראשון שרוב הדמויות ירצו לקנות בנקודות לאופציות שלהן הם כישורים. כישורים הם דברים שהדמות יודעת או יכולה לעשות, הם מייצגים את רמת הידע וההישגים. בפיז'ן, יש תשע קטגוריות בסיסיות לכישורים.

**היכולת להלחם בקרב מגע או עם כלי נשק לקרב פנים אל פנים.** כישורים לשימוש בכלי נשק לטווחים כמו אקדח או קשת. מידת הערנות שלך לסביבתך, תשומת לב לפרטים וכו'. משתמשים בתחום זה גם בזמן הפעלת כוחות או יכולות על טבעיות אחרות. כישורים המשמשים לשליטה בכלי רכב או לרכיבה על בעלי חיים. משמשים לפעולות המשלבות כוח, סיבולת או יכולות גופניות אחרות. היכולת שלך להשתלב, להימנע ממעידות חברתיות ולהוכיח חן וסגנון. כמו כן, היכולת שלך לשכנע אחרים באמצעות מומחיות חברתית. הכשרה מקצועית או יכולות מקצועיות שונות. הכשרה במשחק, נגינה, ביצוע פעלולים, איפור או כישורי במה אחרים. ידע או הכשרה המבוססים על לימוד או חינוך פורמלי.

**כישורי לחימה**  
**כישורי נשק לטווח**  
**כישורי הבחנה**

**כישורי שליטה**  
**כישורים גופניים**

**כישורים חברתיים**

**כישורי טכניקה**  
**כישורי הופעה**

**כישורי ידע**

## קניית כישורים כלליים

כישורים בדרך כלל מדורגים בסולם של אחד עד עשר והשימוש בהם נעשה ע"י הוספת ערכם לתכונה המתאימה ביותר. כישורים הם כמו תכונות: יש להם טווח אפקטיביות בעולה בהתאם למחירם. כישורים נקנים בעלות של **נא** עבור כל רמה. לדוגמה: 4 רמות בצליפה יעלו 4 **נא**. קניית כישור מקנה לך את האפשרות לעשות, פחות או יותר, כל מה שמתואר בהגדרה שלו. למרות זאת, במערכות מסוימות יתכן ותידרש לפרט באיזה אופן הכישור יבוא לידי שימוש. לדוגמה, בחירת איזה סוג מדען (פיסיקאי, כמאי וכו') אתה רוצה להיות. במקרים כאלה יתכן תצטרך לקנות "התמחויות" בכדי להשתמש בכישור בדרכים אחרות. לדוגמה, מדען [פיסיקאי] ומדען [כימאי]. רשימת הכישורים האפשריים שניתן לפגוש במשחק פיז'ן תהיה רחבה כמו הרקע והמערכה עצמה. מה שמוצג בעמוד הבא היא רשימה של כישורים המתאימים למגוון רחב של מערכות מדע בדיוני או ז'אנרים מודרניים (בצרוף התכונות שבד"כ משויכות להם). כישורים המצוינים באופן **מודגש** מייצגים **קבוצת כישורים** – כישור כללי המגדיר כמה כישורי התמחות. (בכל מערכת פיז'ן תהיה בד"כ תוספת של כישורי התמחות להרחבת קבוצות הכישורים).

## כישורים בסיסיים

החדשות הטובות הן שכל דמות מקבלת קבוצת כישורים התחלתיים בחינם כדי להתחיל את דרכה, זאת כדי שלא תהיה חסרת אונים לחלוטין בסביבה החדשה. קבוצה זאת נקראת הכישורים הבסיסיים. הכישורים הבסיסיים הם דברים הידועים ומוכרים לכולם בכל חברה או תקופה ספציפית: **הבחנה, ריכוז, ידע, שכנוע, אתלטיקה, הוראה, מומחיות מקומית** (הכרת האזור סביבך) **קרב מגע וחמיקה**. כל אלה ניתנים חינם לכל הדמויות ע"י המנחה ומתחילים ברמה 2, מה שמייצג בערך מה שהאדם הממוצע ידע על העולם שלו. ניתן לשפר את הכישורים ע"י הוספת רמות באופן אישי. מנחה עשוי לרצות להוסיף או להפחית כישורים מקטגורית הכישורים הבסיסיים כדי להתאימה למשחק ספציפי. במערכה בעתיד הרחוק, לדוגמה, יתכן וכולם ישתמשו במחשבים ולעומת זאת רק למעטים יהיו כישורים אתלטיים. קטגוריית הכישורים הבסיסיים מאפשרת לך את הגמישות להגדיר את הרמה התרבותית על פי רצונך.

## כמה טובים הכישורים שלי?

**פחות מ- 1** (מאותגר): אתה בכלל לא יודע איך לבצע את המשימה הזו.

**2-1** (יום-יומי): למדת את הבסיס של המטלה ותוכל להצליח ברוב המקרים, אך לא הצלחה יתרה. אתה שוליה או מתחיל.

**4-3** (מוכשר): אתה מוכשר היטב בכישור הזה ומסוגל לבצע פעולות היטב בתנאים יום יומיים. תוכל להתמודד עם יישומים לא שגרתיים, אך עם מעט קושי. אתה נחשב מקצוען.

**6-5** (הירואי): אתה אשף בכישור הזה ומסוגל לבצע יישומים לא שגרתיים. אתה נחשב רב אמן.

**8-7** (לא יאומן): המשמעות של כישור ברמה הזו היא שאתה אחד הטובים בעולם. אתה מבצע בנחוח יישומים לא שגרתיים, או אפילו חדשים של הכישור. כאן אנו מתחילים להיכנס לתחום הבדיה של כישורים מדהימים ברמה שהיא לא ממש אפשרית.

**10-9** (אגדי): כישור ברמה הזו מציב אותך בין אנשי המקצוע הטובים ביותר בהיסטוריה. אתה מתקרב לגבולות האפשר במסגרת הכישור ונמצא בנחלתם של הגאונים או הבדיה.

**יותר מ 10** (סופר-הירואי): כישורים ברמה הזו טובים יותר ממה שמישהו יאמין אי פעם בעולם האמיתי. תחום זה שייך לספרי הקומיקס, המדע הבדיוני, הפנטזיה והמיתולוגיה.

הערה: רשימת הכישורים של ג'ון סמית' מופיעה בעמוד הקודם

כישורי לחימה	כישורי טכניקה
<p>חמיקה</p> <p>כישור בסיסי בניסיון לנמנע ממשוהו לפגוע בה. כישור זה משמש להגנה כאשר משהו תוקף אותך ע"י כישור קרב מגע, קפא"פ או צל"פה. (זרי)</p> <p><b>נשקי קרב פנים אל פנים</b></p> <p>שימוש בסוגים שונים של כלי נשק לטווח קצר כמו סכינים, אלות, גרזנים, חרבות, חניתות וכו'. (רפ)</p> <p>כישור בסיסי ללחימה בידים ושאר חלקי הגוף. (רפ)</p>	<p>אלקטרוניקה</p> <p>היכולת לזהות, להבין, לתקן ולחווט אמצעים אלקטרוניים (טכ).</p> <p>היכולת לנצח בהימורים הדורשים רמה מסוימת של כישורים כמו פוקר, בלק ג'ק או משחקים אקזוטיים יותר. הדמות יכול להשתמש הכישור כדי לרמות. (טכ)</p> <p>זיוף מסמכים, תעודות, שטרות, וכו'. (טכ)</p> <p>היכולת להשתמש, להרכיב ולהפעיל חומרי נפץ. (טכ)</p> <p>הכישור מאפשר לדמות להפסיק דימומים, לתקן ונזקים ובאופן כללי להחזיק אנשים בחיים. (טכ)</p> <p>הדמות יודעת לייצר, לתחזק ולתקן נשקים מסוגים שונים. חובה להגדיר את סוג כלי הנשק (מופעל שרירים, כלי ירי, מבוסס אנרגיה וכו') בשלב הקנייה. (טכ)</p> <p>אסופה (די מוגבלת) של כישורים במלאכות שונות, תיקונים, עזרה ראשונה ושאר עבודות יד. (טכ)</p> <p>הבנה במכשירים מכניים, יכולת לתקן, להחליף ולבנות אותם. (טכ)</p> <p>היכולת לזהות ולחמוק סוגים שונים של הזעקות ומלכודות. הדמות גם תדע לבנות אזעקות ומלכודות אם יעמדו לרשותה הזמן והאמצעים. (טכ)</p> <p>הכישור מאפשר לדמות לפתוח מנעולים מכניים, אלקטרוניים, מגנטיים או מנעולי קומבינציה. (טכ)</p> <p>היכולת לשתול ולהפעיל אמצעי ציטוט, צילום או שאר מכשירי מעקב. (טכ)</p>
<p><b>כישורי נשק לטווח</b></p> <p>כלי נשק כבדים</p> <p>שימוש בכלי נשק צבאיים כמו RPG, רימונים, טילים וכו'. (רפ)</p> <p>שימוש בכלי נשק רכובים (מותקנים לכלי רכב) או ארטילריה. (רפ)</p> <p>כישור לשימוש בכלי נשק אישיים יורי קליעי כמו אקדחים רובים וכו'.</p>	<p><b>יצור נשקים</b></p> <p><b>כולו-ניק</b></p> <p>מכונאות</p> <p>מערכות אבטחה</p> <p>פריצת מנעולים</p> <p>שתילת האזנות</p>
<p><b>כישורי הבחנה</b></p> <p>גששות</p> <p>היכולת לעקוב אחר נתיב ע"י זיהוי עקבות, סימנים, זרדים שבורים וכו'. (אנט)</p> <p>האומנות של שילוב מספר עובדות ולזנק אל מסקנה שאינה מובנת מאליה. מומלץ לעשות שימוש מצומצם בכישור. (אנט)</p> <p>אתה יודע להתביא דברים ולמצוא דברים שאחרים הסתירו- כמו מסמכים חשובים, נשק, תכשירים, חפצי ערך, סמים וכו'. (אנט)</p> <p>היכולת להקים מארב סטטי שלא יזוהה. (אנט)</p> <p>היכולת לעקוב אחרי משהו בשקט. גם היכולת לזהות ולהיפטר ממעקב. (אנט)</p> <p>הכישור מאפשר לדמות לקרוא את שפתו של אחר ולהבין מה הוא אומר. הדמות חייבת לראות בבירור את פיה של המטרה. (אנט)</p>	<p><b>כישורי במה והופעה</b></p> <p>הדמות יכולה לגרום לקולה להישמע כאילו הוא מגיע ממקום אחר. (נוכ)</p> <p>כישור במה, משחק, נגינה, שירה. (נוכ)</p> <p>היכולת לשנות את מראה הדמות באמצעות איפור, תחפושת, שפת גוף או הבעות פנים. (טכ)</p> <p>היכולת לזייף, להטעות את העין ולבצע להטוטי קסם. (רפ)</p> <p>היכולת לחקות במדויק את קולו של אחר. (נוכ)</p> <p>היכולת לשחק, למלא תפקיד של דמות, אדם המוכשר בכך יכול לזייף תחושות ומצבי רוח או להסתיר את זהותו האמיתית. (נוכ)</p> <p>היכולת לדבר אל קהל ולהעביר מסרים משכנעים. (נוכ)</p> <p>הכישורים להשתמש בקולך להופעה ובידור. (נוכ)</p>
<p><b>כישורי שליטה</b></p> <p>גישה לחיות</p> <p>טייס מכה</p> <p>התעסקות עם בעלי חיים, אילופס והטיפול הראוי בהם. (אנט)</p> <p>כישור מיוחד הנדרש כדי להשתמש בחליפת רובוט כולל הפעלת תמרונים והתקפות. (רפ)</p> <p>הטסת מטוסי נוסעים, מטוסי קרב, מסוקים, וכו'. חובה לרכוש כישור נפרד לכל סוג. (זרי)</p> <p>נהיגה במכונית, אופנועים, ג'יפים, משאיות, טנקים, רחפות, ושאר כלי רכב קרקעיים. כעיקרון יש לקנות כישור נפרד לכל סוג של כלי רכב. (רפ)</p> <p>הכישור מאפשר לדמות לרכב על יצור חי בנסיבות קשות. סוג בעל החיים (בד"כ סוס) חייב להיות מוגדר בשלב קניית הכישור. (זרי)</p>	<p>פיתומות (דיבור)</p> <p>מהבטן (הופעה)</p> <p>התחפשות</p> <p>זריזות ידיים</p> <p>חיקוי</p> <p>משחק</p> <p>נאום</p> <p>שירה</p> <p><b>כישורי ידע</b></p>
<p><b>כישורים גופניים</b></p> <p>אקרובטיקה</p> <p>היכולת לבצע היפוכים, קפיצות, וגלגולים כמו אקרובט בקרקס. תוכל גם לקפוץ מעל מכשולים ולנחות על רגלך מוכן להלחם. (זרי)</p> <p><b>אתלטיקה</b></p> <p>כישורים אתלטיים בסיסים כמו: זינוק, נחיתה, הדיפה, שחיה. (זרי)</p> <p>היכולת לטפס על קירות, עצים או בנינים קשים לטיפוס כל עוד ניתן לאחוז בהם. מהירות הטיפוס הבסיסית היא 2 מ' בשלב (כוח)</p> <p>היכולת לתמרון את גופך כדי להשתחל החוצה מחבלים או כבלים אחרים. תוכל גם להשתחל לתוך מקומות שאחרת היו נחשבים לא נגישים. (זרי)</p> <p>היכולת להסתתר בצללים, לנוע בשקט ולהימנע מגילוי בתנאי קרב. (זרי)</p>	<p>ביורקטיקה</p> <p>הוראה</p> <p>הישרדות</p> <p><b>הפעלת מערכות</b></p> <p><b>חינוך</b></p> <p>טקטיקה</p> <p><b>מדע</b></p> <p><b>מומחיות</b></p> <p><b>מומחיות אזרחית</b></p> <p>מחקר</p> <p>מחשבים</p> <p><b>מקצוע</b></p> <p>ניווט</p> <p>עסקים</p> <p>פענוח</p> <p>קרימינולוגיה</p> <p>ריגול</p> <p><b>שפות</b></p>
<p>כחמת רחוב</p> <p>כישור המקנה לדמות ידע על הצדדים המכוערים של החברה. היא תדע למצוא שווקים שחורים, לדבר עם עבריינים, להשיג מידע וכו'. (נוכ)</p> <p>היכולת להוציא מאנשים מידע בכוח. הדמות תדע כיצד לא להשאיר סימנים, תדע מתי הנחקר קרוב למוות או לשבירה והיא מומחית בתמרון ולגרום לנחקרים לגלות מידע רצוי (נוכ)</p> <p>היכולת להנהיג ולשכנע אנשים ללכת אחרך. (נוכ)</p> <p>היכולת לסגור עסקאות טובות עם סוחרים או לקוחות. (נוכ)</p> <p>חוש לאופנה, לבוש וטיפוח עצמי. דמות עם הכישור הזה יודעת כיצד להתלבש ולהראות במיטבה. (נוכ)</p> <p>היכולת לזכות באמונו של אחר ע"י הצעת חברות או טובות. (נוכ)</p> <p>ידע על כיצד להשפיע על אנשים וארגונים באופן חשאי, איך לתכנן ותוכנית ואיך לנצח על הוצאתן לפועל. (אנט)</p> <p>דמות עם כישור זה תדע כיצד לשחד משהו, איך לגשת אליו וכמה להציע. (נוכ)</p> <p>כישור שמאפשר לך לחלץ מידע מאנשים באמצעות שיחה מכוונת וזהירה. השימוש בכישור זה מצריך זמן ואם נכשלת בגלגול בן השיחה שלך מרגיש שמנסים לחלוב ממנו מידע. (נוכ)</p> <p>היכולת לשכנע אנשים ולהשפיע עליהם. (נוכ)</p>	<p>מחקר</p> <p>מחשבים</p> <p>מקצוע</p> <p>ניווט</p> <p>עסקים</p> <p>פענוח</p> <p>קרימינולוגיה</p> <p>ריגול</p> <p><b>שפות</b></p>

# אופציה 2: פשרונות

כשרונות הם יכולות מולדות, (לאו דווקא על אנושיים) אשר לא ניתן לרכוש באופן נורמאלי ע"י למידה, כגון חוש כיוון טבעי וראייה בחשכה. רשימת הכשרונות המופיע למטה היא כוללנית; המנחה יחליט אילו מן הכשרונות יהיו ניתנים לרכישה במערכה בה אתם משחקים. כל אחד מן הכשרונות עולה 3 נקודות. אם לכשרון יש רמות (מסומן באות X) אזי כל רמה נוספת תעלה עוד 3 נא.

**כשרון אינטואיציה**  
יש לך תחושות לא מוסברות לגבי נושאים שונים. המנחה יעניק לך גלגול תפיסה כאשר יש לו הרשם שתחושה כזו יכולה להופיע אצלך, אפילו אם אין רמזים נראים. חיות אוהבות אותך; הן לעולם לא יתקפו או יזיקו לך ללא התגרות חריפה. אתה תמיד מושך אלייך את החיות האופייניות לאזור בו אתה נמצא והן מייד יטו לצידך, אך לאו דווקא יעשו כדברייך.

**אמפתיה לחיות**  
יש לך תוחלת חיים ארוכה במיוחד, אין שום סימנים לגילך. לא משנה בן כמה תהייה אתה תרגיש ותראה כבן מחצית מגילך.

**אריכות ימים**  
אתה מחלים מהר יותר מאחרים, אתה זוכה ב-3 נקודות פגיעה לכל יחידת זמן בנוסף לרפיו הרגיל.

**החלמה מהירה**  
אתה תמיד מסתכל לפני שאתה מזנק; המנחה חייב לתת לך אזהרה כאשר אתה עומד לעשות משהו טיפשי במיוחד, אפילו אם אין רמזים נראים. הוא לא חייב לתת לך הערה ספציפית לגבי מקור הסכנה אלא רק לומר "שזה לא יהיה הרעיון הכי חכם...". לעולם לא תשכח דבר אשר: ראית, הרחת, נגעת או קראת.

**היגיון בריא**  
תמיד תדע מה השעה וכמה זמן עבר מהפעם האחרונה שבדקת עד להווה. אתה לעולם לא הולך לאיבוד. תמיד תדע היכן הצפון ותוכל לכוון את עצמך בקלות ללא עזרים חיצוניים.

**זיכרון צילומי**  
אתה תמיד תזכור את כל מה שאתה רואה, שומע, ריח, טעם, מישוש) הוא חד באופן מיוחד. אם החוש הוא "מישוש" תוכל לקרוא הדפסות בעזרת קצות אצבעותייך, להרגיש שיניים נעות בתוך מנעול ולקבוע הבדלים בין חומרים ע"י מגע. אם החוש הוא ריח אתה יכול לזהות אנשים או חומרים על ידי ניחוח בלבד ואתה יכול לעקוב אחריהם כמו כלב גישוש. אם החוש הוא ראייה אתה מקבל +1 בנוס לכל בדיקות התפיסה המבוססות על ראייה, ובהתקפה מטווח רחוק אתה מוריד 2 נקודות מהעונשין. אם החוש הוא טעם אתה יכול להבחין בתוספות עדינות למזון ולהבחין בחומרים מזיקים במגע לשון קל.

**זיכרון צילומי חוש זמן חוש כיוון**  
הרפלקסים שלך מכוונים לקרב. אתה מגיב לסכנה מהר יותר מכל אחד אחר ובאופן אוטומטי. על כל רמה הנלקחת בכשרון זה (עד 5) תזכה ב +1 לגלגול היוזמה (בקרב בלבד).

**חוש מפותח [X]**  
אתה יכול להפחית קצב הלב והנשימה שלך עד לרמה כה נמוכה שזה קשה באופן אגדי לדעת אם הינך מת או לא.

**חוש קרב [X]**  
אתה מסוגל לבצע חישובים מתמטיים מסובכים בראשך ללא עזרים.

**חיקוי מוות**  
אתה חסין לרעל ספציפי או קבוצת מחלות (חייב להגדיר כאשר הכשרון נרכש).

**חישוב מהיר חסינות יופי/כיעור [X]**  
אתה יפה תואר באופן יוצא דופן, אנשים יעצרו ויבהו בך באופן אוטומטי ולרוב אתה מוקף מעריצים. בנוסף יש לך +1 לכישורי שכנוע, הופעה והסגנון שלך, על כל רמה שתקח בכישורים אלו.

**מימונות בשתי ידיים**  
יכולת להשתמש בכלים וחפצים בכל אחת מהידיים ללא העונשין הרגיל (3- לשימוש ביד "החלשה")

**מפרקים כפולים**  
אתה יכול לכופף את איבריך ומפרקיך בצורות לא הגיוניות. אתה יכל להידחף לכל חלל השווה לחצי מגובהך ורוחבך ויהיה זה בלתי אפשרי לקשור אותך בעזרת חבל אחד. אתה יכל להיתפס רק ע"י אזיקים, רשת או כבלים.

**עמידות לכאב**  
אתה עמיד באופן בלתי רגיל לכאב והלם. כאשר אתה נפגע אתה מוריד את כמות ההלם ב2 נקודות ואת ההשפעה מפצעים הגורמים לחולשה (אם החוק בשימוש) מורידים ב 2.

**קריאה מהירה**  
אתה יכול לקרוא עמוד טקסט רגיל (ומוכר) בשלוש שניות (200 עמודים תסיים ב10 דקות).

**ראיית לילה שטיק**  
אתה יכול לראות בכל מצב פרט לאפלה מוחלטת.

**שינה קלה שמיעה מושלמת**  
שטיק הוא הרגל מיוחד שאין לו השפעה אמיתית על כישורים או על קרב. דוגמאות: תמיד יש רוח הנושבת ומבדרת את שיערך או גלימתך בצורה דרמטית, תמיד קולע כאשר משליך את הכובע למתלה, תמיד יש עליך סיגר וכדומה. שטיקים חייבים באישור המנחה ואסור שתהייה להם השפעה חשובה על קרב או כישורים - תמיד מסוגל להעיף ברייה את האקדח מידי של האיש הרע הוא שטיק שמסוכן להרשות.

**תגובה עיוורת**  
אתה מתעורר במהירות אפילו מן הקול או המגע הקל ביותר (אין צורך בגלגול תפיסה). אתה תמיד יכול לדעת עם הצליל מכוון, וזוכה באופן אוטומטי +3 בכל כישור מוסיקלי (שירה, נגינה וכו').

אתה יכל לסתור התקפה (קרב פנים אל פנים בלבד) ללא עונשין, עקב חשכה או טשטוש ראייה (עונשין של 4- לכל אחד אחר), גם לא עיוורון מלא או חירשות ימנעו ממך לזהות את מיקום התוקפים.

פגשו את ג'ון סמית' (שוב)

ג'ון החליט לרכוש לעצמו מספר כשרונות בעזרת נקודותיו. הוא בחר ב:

**חוש מפותח**.....3  
זה צורך הישרדותי.

**מימונות בשתי ידיים**.....3  
תמיד טוב בשביל לירות בשני אקדחים או אם יאבד יד.

**זיכרון צילומי**.....3  
לעולם לא שוכח כלום.

**שינה קלה**.....3  
האם זה האיש הרע שם בחושך?

**חוש קרב**.....9  
לוקח לפחות 3 רמות ( $9=3*3$ ) כדי להיות בטוח שהוא ירה את הירייה הראשונה!

**החלמה מהירה**.....3  
למקרה ששאר הכשרונות לא יעזרו.

**סה"כ**.....24 נא  
נותרו לו עוד.....51 נא

# אופציה 3: הטבות

הטבות הן חפצים שימושיים, זכויות מיוחדות או קשרים אליהם יש לדמות גישה במהלך המערכה. הטבות יכולות להיות רשיון מיוחד או סמל לסמכות, חברים, טובות או הטבות קלות הבאות כחלק מהמקצוע. את ההטבות קונים בעזרת נקודות אופציה כמו כל מיומנות והן נמדדות בערך בין 1-10 אשר קובע עד כמה הטבה חזקה. השחקן בוחר את ההטבה אבל המנחה הוא הקובע מה רמת ההטבה, רמות 8 או 9 צריכות להיות בעלות משמעות רבה!

הטבות תלויות מאוד בסוג המערכה ויש ליצור אותם במיוחד לכל מערכה ומערכה. להטבות רבות יש צדדים כפולים, גם טובים וגם רעים והמשחק צריך לשקף זאת. חשבו על קשר של "סדק במאפיה", אולי יום אחד גם הוא יצטרך טובה מכאן! לאחר שהמנחה קבע את רמת ההטבה הוא צריך להחליט מה מידת ההשפעה של ההטבה על המערכה. לדוגמה: במשחק של גיבורי-על להיות ראש תאגיד גדול יכל להיות "סיפור כסיו" טוב של הגיבור, בעולם סייברפאנק אותו מעמד יהיה בעל משמעות אדירה. מידת ההשפעה מוצגת בטבלה הבאה ואת רמת ההטבה מכפילים ברמת ההשפעה המוצגת.

רמת השפעה על המערכה	הכפל ב
השפעה אדירה	4X
השפעה גבוהה	3X
השפעה סבירה	2X
השפעה קלה עד שולית	1X

## שם ההטבה חברות

### [מחיר לכל רמה] תאור

[1 לכל רמה] אתה יכול להיעזר במשאבים של ארגון, אדם, ממשלה או קבוצה אבל יש לך גם מחויבויות. רמת החברות מייצגת את מעמד דמותך בתוך הארגון, לא את השפעת הארגון (לשם כך יש את טבלת ההשפעה על המערכה). לדוגמה: חברות ברמה 1 באפ.בי.אי תעניק לך את עבודת השרת במקום, אבל רמה 10 תיתן לך את מעמד יד ימינו של המנהל. גרסה אחרת של חברות זו תיתן לדמות את האפשרות להיות סוכן שיש לו את היכולת לעצור אנשים, לעקבם לחקירה או להשתמש בכוח בשם החוק.

## טובה

[0.5 לכל רמה] זהו קשר חד פעמי, תוכל להשתמש בקשר הזה פעם אחת בלבד, אבל הקשר חייב לעזור לך (כל עוד הבקשה מתאימה). זכור שעדיף שיהיו לך טובות רבות מאנשים בתחומים שונים מאשר קשר אחד עם אדם שיש לו לעשות הכל.

## מוניטין

[1 לכל רמה] המוניטין שלך, בד"כ חיובי. אנשים יעשו מעל ומעבר על מנת לזכות בתשומת לבך או לפחות ימנעו מלהרגיז אותך. ברמה 3 המקומיים מכירים אותך, ברמה 6 אתה ידוע ברמה הלאומית ברמה 9 אתה ידוע ברמה בין לאומית.

## עושר

[1 לכל רמה] מבחינת מעמד, הדמויות נחשבות לחלק הנמוך במעמד הביניים, עושר יכל לקדם אותם מעלה. הוצאה של נקודה 1 מעלה אותך למעמד הבינוני; אתה יכול לקנות מצרכים בסיסיים ואתה גר במקום טוב. ברמה 2 נמצא מעמד הביניים העליון; אתה יכול להרשות לעצמך את רוב הצרכים של היומיום ואתה גר במקום שנעים לחיות בו. ברמה 3-4 אתה חי ברמה גבוהה ויש לך מספיק כסף להרשות לעצמך דברי מותרות, אתה עובד מידי פעם, יכול להרשות לעצמך תחביבים יקרים ויש לך בית יקר. רמה 6, אתה עשיר; אתה לא חייב לעבוד כלל וכלל, יכול להרשות לעצמך קניות מותרות כמו רכבים וחופשות יוקרה, אתה גר בבית מאוד יקר. רמה 9, אתה מיליונר, אתה יכל לגור בכל מקום ולהרשות לעצמך על מה שתצצה (כמעט). המנחה יכל להרשות לך לקחת 10 נקודות ובכך להפוך אותך למיליארדר.

## קשרים

[1 לכל רמה] אתה מכיר מישהו שיכל (ובדרך כלל גם יהיה מוכן) לעזור לך בעזרת כסף, כוח והשפעה או מיומנות בלבד ולרוב עזרה זו תהיה "מתחת לשולחן". שכיר חרב שמדי פעם יגבה אותך בזמן קרב יכול לעלות 3 נקודות, בוס יאקוזה מקומי יעלה 6 נקודות, ראש האפ.בי.אי יעלה 9 נקודות. זכור שרמת הקשר תלויה בגורמים רבים. סטודנט שלומד תחתך לא יהיה שווה הרבה נקודות, אבל סטודנט שמוכן למות עבורך...

## רשיון

[1 לכל רמה] לדמות יש הרשאה חוקית לעשות דברים שבדרך כלל נחשבים לא חוקיים (רשיון להרוג, לגבות מסים, צייד ראשים וכדומה). רשיונות, בניגוד לחברות, הן דברים אישיים מאוד, מעניקים לך סמכות בניגוד ל"השאלת" כוח של הארגון. אין לך משאבים אבל גם אין לך מחויבויות רבות. לדוגמה: רשיון למכור נשק יכל לעלות 2 נקודות; חוקר פרטי יעלה 4; צייד ראשים יכול לעלות 6 נקודות; סוכן ס.אי.אי. יעלה 8 נקודות; מרשל פדרלי יעלה 9 נקודות ורשיון להרוג ללא תנאי יעלה 10 נקודות.

**הערה חשובה – כסף בפיוז'ן:** באופן כללי, שחקנים עם דמויות עשירות לא צריכים לעשות מעקב אחרי הוצאות כספיות באופן רציף - זה דורש המון רישומים מיגיעים. למרות זאת יהיו זמנים בהם יהיה צורך לדעת האם אתה יכול להרשות לעצמך לקנות את האי ההוא בקריביים. במקרה הזה ניתן להשתמש בחוק הבא: ברמה 1 לדמות יש כסף נזיל בשווי של \$1000 לשבוע, ערך זה מופל על כל רמה נוספת הנלקחת בעושר. כלומר, שברמה 10 תוכל לבזבז יותר מ-26 מיליון דולר לשנה! מנחים צריכים לנהוג בזהירות עם חוק זה!

## דוגמה לחברות ורשיונות במשחק מודרני:

מנחים צריכים לבנות רשימה לכל מערכה, להלם מספר דוגמאות מתוך מערכה מודרנית:

- שוטר.....2
- קצין משטרה.....2
- קפטן במשטרה.....6
- שוטר מדינה.....3
- קצין במשטרת מדינה.....5
- קפטן במשטרת מדינה.....7
- סוכן פדרלי.....4
- סוכן פדרלי ראשי.....6
- רשיון רפואה.....3
- רשיון לאקדח.....2
- רשיון לנשיאת נשק מוסתר.....4
- סוחר נשק.....2
- סוחר נשק רמה 3.....4
- דרכון.....0
- רשיון נהיגה בין לאומי.....1
- אסמכה להוראה.....1
- אג"ח.....\$1,000,000 לכל 1

## הכירו את ג'ון סמית' (שוב)

ג'ון מחליט לקנות מספר הטבות עם הנקודות שיש לו:

### קשרים

הוא חושב שהוא יזדקק למישהו שיעזור לו להיות צעד אחד לפני אויביו. למעשה הוא עושה זאת בעזרת שני קשרים, מרגל ממשלתי (4 נקודות) וגנרל בצבא (6 נקודות). המנחה מחליט שלשני הקשרים תהיה השפעה גבוהה על המשחק (במיוחד המרגל!) ולכן מכפיל את העלות פי 3  $3 = 3 * (6 + 4) = 30$ . אווץ!

סה"כ.....30 נא

נותרו לו עוד.....21 נא

# אופציה 4: ציוד

ציוד הוא אותם מיני חפצים שדמותך אולי תצטרך במהלך הרפתקותיה. לרוב הציוד הוא ספציפי מאוד להרפתקות שדמותך עוברת, אך הרשימה המובאת כאן כוללת חפצים שבדרך כלל ניתן למצוא כמעט בכל מקום:

## מה בקשר לדברים ספציפיים?

בפיוז'ן, למנחים יש את האפשרות לתת ציוד עלות של נ.א. אם המנחה לא מחייב את הציוד בנקודות הדמות תצטרך לשלם בכסף. השיטה שמובאת בפרק זה מביאה דרך לבנות ציוד ולהתאים לו מכיר.

נא	ציוד	נא	ציוד
0.1.....	מתקן תאורה נישא	1.....	מקלט זמני
0.3.....	תיק עזרה ראשונה	2-1.....	מזון לשבוע אחד
1.....	מכשיר ראייה לטווח ארוך	1.....	מכשיר קשר לטווח ארוך
1.....	מכשיר הקלטה אישי	60-30.....	כלי תחבורה אישי
0.1.....	כלי להצתת אש	25-16.....	שריון גוף בינוני עד כבד
0.1.....	מים ליומיים	2-1.....	כלי תחזוקה נישאים
1.....	חבל ווו טיפוס	0.5.....	מכשיר למעקב אחר זמן, נישא

הרשימה הנ"ל היא כללית לחלוטין, צורת הציוד האמיתי תקבע ע"פ רמת הטכנולוגיה של המערכה:

רמת טכנו' 1: פרה- תעשייתי	רמת טכנו' 3: ויקטוריאנית
רמת טכנו' 4: תחילת המאה ה-20	רמת טכנו' 5: סוף המאה ה-20
רמת טכנו' 6-7: העתיד הקרוב	רמת טכנו' 8-9: העתיד הרחוק, מסע בין כוכבי
רמת טכנו' 10: מדע-על (אימפריות בין גלקטיות)	

לדוגמה, "מתקן תאורה נישא" בעידן הפרה-תעשייתי יכל להיות לפיד, בתקופה הויקטוריאנית יהיה מנורת שמן, פנס על בטריות במאה ה-20, "מטה תאורה אטומי" בעתיד הקרוב או הרחוק. אם אתם רוצים לשדרג ציוד ממאה קודמת למאה מתקדמת יותר, ולגלות את מחירו החדש, הפחיתו את הרמה הנמוכה מן הגבוהה והכפילו את התוצאה במחיר הקיים של הציוד. (לדוגמה: שדרוג לפיד (רמה 1) לפנס (רמה 4) יכפיל את המחיר פי 3)

**הערה:** הערכים שניתנו כאן הם בנקודות אופציה; על מנת לגלות מחיר בכסף יש להכפיל את הנקודות פי 100. אנא שימו לב שחלק מהנקודות שניתנו ברשימות הן בעשיריות הנקודה.



**ציוד ושירותים**

זוהי רשימה כללית של ציוד. רשימה זו צריכה להיות מותאמת למערכה של המנחה. להלן מחירים ממוצעים של שירותים או חפצים **בנא** (הכפל פי 100 עבור כסף).

**משקפת**

למעקב לטווח ארוך. 30X הגדלה.

1. **"באג"**.....

6. מכשיר ציטוט מיניאטורי, ישדר כל צליל שיקלוט בטווח 10 מטר למתקן קליטה בטווח עד ק"מ.

9. **גלאי "באגים"**.....

יאתר כל מכשיר האזנה פעיל או פסיבי בטווח 10 מטר. יזהה את מיקום המתקן אך לא את מתקן הקליטה

1. **מצלמה**.....

שומרת תמונות על פילם, 24 תמונות.

2. **רשת הסוואה**.....

רשת המותאמת לחקות תוואי שטח כמו: עיר, שלג, ג'ונגל, יער, מדבר (יש לקנות ספציפית לתוואי שרוצים). מוסיף +2 למיומנות ההתגנבות.

1. **"תנור" שטח**.....

פועל על גז בלחץ, פעיל ל 3 שעות. הרתחת מים תוך 5 דקות.

מיכל ריק..... 0.1 נקודה.

מכיל חצי ליטר.

0.5. **כרונומטר**.....

שעון עצר דיגיטלי עם פעמון עצר. כולל תאריך ויום. סוללה לשנתיים.

5. **ציוד צלילה**.....

כולל סנפירים, חליפה, חגורת משקולת, מסיכה ושנורקל, מיכל ל 3 שעות. פעיל עד 60 מטר.

1. **מזון מיובש (לשבוע)**.....

לאדם אחד, יש להוסיף מים.

0.1. **משקה בבר**.....

אלכוהול הוא דבר שקל להכנה והדבר הראשון שכל טוראי לומד להכין בשטח. זה משקה שטוב לניקוי נשק. משקה טוב יוסיף 100% למחיר.

0.5. **ערכת אלקטרוניקה**.....

הכרחי לטיפול בציוד אלקטרוני. מכיל ברגים, אומים, מברג פלייר, טסטר ועוד.

0.3. **ערכת עזרה ראשונה**.....

תחבושות, פלסטרים, מספריים קטנות, סכין ניתוחים, חומרי חיטוי. נדרש לכל טיפול עזרה ראשונה.

0.1. **פנס**.....

פועל על בטריות. עובד כ 8 שעות. טווח של 20 מטר.

9. **מונה קרינה**.....

מודד עוצמה וכיוון של קרינה עד לטווח של 10 מטר.

5. **משקפי אינפרא-אדום כולל תאורת חיזוק**.....

מעניק לחובש את היכולת לראות באור חלש מאוד. בעזרת אור החיזוק מאפשר ראייה בחושך מוחלט כמעט. (טווח 1 מטר).

6. **"מערבל"**.....

יחסום כל מכשיר ציטוט אקטיבי או פסיבי בטווח 10 מטר.

0.5. **מנורה נישאת**.....

מאירה עד 40 מטר. בטריות 8 שעות. גז ל 6 שעות.

0.2. **ארוחה**.....

ארוחה כזו היא ארוחה דלה מאוד, סינתטית להפליא. ארוחה טובה יותר תעלה את המחיר ב 50%. ארוחת גורמה תעלה את המחיר ב 100%.

1. **ערכת מכונאות**.....

מכיל פליירים, מברג חשמלי, מפתח שוודי וכדומה. נדרש לכל תפעול של מכונאי.

1. **חבל**.....

100 מטר, מחזיק משקל של 250 קילו.

10. **מחשב אישי**.....

מחשב נישא. בטרייה ל 3 שעות.

0.1. **פלפון סלולרי**.....

פלפון רגיל. לא מדובר במכשיר קשר גלובלי.

1. **מכשיר קשר**.....

טווח של 30 ק"מ. 24 ערוצים.

1. **מכשיר הקלטה**.....

בגודל של חפיסת סיגריות. יכול להכיל שעתיים של מלל על קלטות.

10. **לינה**.....

מקום סביר לחלוטין בפונדק או אור לינה בנמל חלל. מקום טוב יותר יגיע עד 100% יותר במחיר. אזור לינה מפואר יעלה 200% יותר.

1. **אוהל**.....

מכיל ארבעה. מוקם ב 5 דקות.

0.5. **אולר שוויצרי**.....

מסורון, סכין, פותחן וכ"ו. (נזק סכין מנפ).

3. **מצלמת וידאו**.....

מקליטה תמונה צבעונית וצליל על קלטות וידאו. כוללת אפשרות צפייה על מסך נשלף. כל קלטת מכילה 4 שעות.

**נשק ושריון**

שוב, זוהי רשימה לדוגמה

0.5. **סכין**.....

סכין קרב קטן. טווח: 4 מטר, מ"כ: 1, נזק: 1, ר"ד +0.

4. **חרב רחבה**.....

חרב קרב סטנדרטית. טווח: 4 מטר, מ"כ: 5, נזק: 4, ר"ד +0.

3. **אקדח "קולט" 1911A1**.....

קליבר 45. היה הנשק הסטנדרטי בצבא האמריקאי במשך שנים רבות. טווח: 5 מטר, ק"א: 2, נזק: 3, מחסנית: 7, ר"ד +1.

4. **"גלוק" 20**.....

נשק 10 מ"מ, אוטומטי, עוצמה גדולה ממה שנראה. טווח: 50 מטר, ק"א: 2, נזק: 4, מחסנית: 15, ר"ד +1.

8. **M-16A1**.....

רובה סטנדרטי של הצבא האמריקאי. אוטומטי, צרור של 3 תורות. טווח: 310 מטר, ק"א: 10, נשק: 6, מחסנית: 30, ר"ד +1.

8. **AK-47**.....

אחד מהרובים הנפוצים ביותר בעולם. אוטומטי. טווח: 300 מטר, ק"א: 10, נזק: 6, מחסנית: 30, ר"ד +1.

6. **H&K MP5K**.....

תת מקלע 9 מ"מ, מגיע עם משתיק קול, משמש למבצעים חשאיים. טווח: 40 מטר, ק"א: 5, נזק: 3, מחסנית: 30, ר"ד +1.

4. **רובה קשת כבד**.....

אי אפשר להתחרות ברובה הקשת כשזה מגיעה להתקפה חרישית. טווח: 200 מטר, ק"א: 1, נזק: 4, מחסנית: 1, ר"ד +0.

3. **מטה**.....

נשק דו ידני זה גורם לנזק "הלם" ולא נזק "הרג". טווח: 4 מטר, מ"כ: 3, נזק: 3, דו ידני ר"ד +2.

5. **גרזן קרב**.....

נשק אכזרי, שימושי במיוחד לפיצול גופות האיבים. טווח: 4 מטר, מ"כ: 5, נזק: 6, דו ידני, ר"ד -1.

2. **חליפת שריון קלה (הק 6, ר"מ 0-)**.....

שריון קל, יכול להיות חליפת גוף קלה. אם משתמשים באזורי פגיעה חליפה זו מכסה את אזורים 7-18 (זרועות עד רגליים).

8. **שריון גוף (הק 14, הקא 2, ר"מ 0-)**.....

שריון חזק קל וגמיש. מכסה אזורים 7-14.

10. **שריון גוף בינוני (הק 16, הקא 5, ר"מ -1)**.....

שריון חזק יותר, יאט את הלוש אותו במעט.

# נכנסים לפעולה

כעת שיצרת את דמותך, הגיע הזמן להתחיל בהרפתקות. ראשית בוא נדבר על "לוח המשחק" המקום בו העלילה תתרחש. במשחק תפקידים "הלוח" הוא הדמיון שלנו; הסביבה מתוארת לך ע"י המנחה ותפקידך לדמיין לעצמך היכן כל דבר נמצא על פי תיאורים אלו (למרות שלעיתים משתמשים במפות או "מיניאטורות" כאמצעי עזר חזותיים למצבים מורכבים).

## ליצור את הסיינה

ישנם מספר חוקים בסיסיים עבור אותו "משטח דמיוני" עליו דיברנו קודם. ראשית אם הדמות שלך יכולה לראות משהו בעין בלתי מזוינת או כוונת הנשק, היא יכולה ליצור קשר. אם משהו עומד בדרך אזי המטרה נחשבת כחסומה ואין דרך ליצור עמה קשר. אם המטרה נמצאת מול הדמות היא יכלה להתייבב מולה וליצור קשר. ולבסוף, אם המטרה בטווח זרוע (2 מטרים), ניתן לגעת בה, אחרת יש להשתמש בחפץ ארוך יותר, נשק כלשהו או דרך אחרת להאריך את הטווח שלך.

זה מביא אותנו לעניין המדידות. בפיוז'ן מודדים דברים במטרים וביארדים. היוצרים עשו זאת על מנת להקל את השימוש במשחק גם לאלו המשתמשים בשיטה הבריטית וגם בשיטה המטרית (ההבדל בין מטר ליארד הוא קטן מאד). מאחר ואנחנו גרים באזור בו משתמשים בשיטה המטרית החלטנו (המתרגמים) להתייחס לכל בשיטה המטרית וזו על מנת להקל על כולנו. כעת שהדברים מסודרים בראשינו אנחנו יכולים להמשיך. זה מאפשר לנו להשתמש במיניאטורות מכל גודל - הגדול הממשי של המיניאטורה הופל לסרגל באורך שני מטרים למדידת מרחקים. בובות צבא, בובות פעולה ואפילו בובות אופנה - הכל יכול לעבוד בשיטה הקלה הזו.

## מרחק

ישנן שתי סקאלות של מדידת תנועה בפיוז'ן, הסקאלה הראשונה היא **תנועה ציורית**, השוואה של תנע בין דמויות על מנת לראות מי מהן נעה מהר יותר. זו השיטה הטובה ביותר להחלטות מהירות פשוטות. במרוץ, כל מתחרה מגלגל קובייה ומוסיף את התנע שלו. בעל התוצאה הגבוהה ביותר, זוכה. הסקאלה השנייה היא **תנועה ממשית**, מדידה של מרחק אמיתי, טובה יותר בחישוב על מפות קרב ומיניאטורות. כמה מרחק תוכל דמותך לכסות כבר נידון בתכונות המחושבות: **ריצה (תנע 2x מטר) וספרינט (תנע 3x מטר)**. החישוב הזה יאמר לך כמה מרחק, בדיוק, יכולה דמותך לכסות ב 3 שניות (מידת הזמן הטיפוסית לקרב, כפי שמפורט למטה).

## תוואי שטח

תווי שטח הוא מה שדמותך צועדת עליו, עפר, מדרכות, קרח, חורשה וכדומה. בפיוז'ן תנועתך יכולה להאט בגלל סוגי שטח שונים. תוואי שטח מדורגים כקלים, קשים וקשים מאוד ומפחיתים את התנע שלך בצורה הבאה:

קלים	קשים	קשים מאוד
אין הפחתה	חצי תנע	רבע תנע

שם לב שהקושי בחציית השטח אינו בגלל שהוא חסום בסלעים, הקושי נוצר בגלל שהשטח עצמו קשה לחצייה. תוואי שטח **קשים** יכולים לכלול גלים גועשים, מערבולות אוויר או חורש דליל. תוואי שטח **קשים מאוד** יכולים להיות בוץ, שלג, חורש עב או קרח. תוואי שטח **קלים** הם מדרכות, דשא ושמיים בהירים ונקיים. סוג תוואי השטח מתואר על ידי המנחה ומחושב על פי סוג השטח הגדול ביותר שדמותכם תחצה במהלך השלב. לדוגמה: אם רצת מעל 4 מטר בשטח **קל** ו 6 מטר בשטח **קשה** המנחה מחליט שהחצייה נחשבת כאילו עברת שטח **קשה** כל אותו שלב.

## זמן

לבסוף יש לנו עוד סוג מדידה אחת בעולמנו הדמיוני- **זמן**. פיוז'ן משתמשת בשתי צורות מדידה. הראשון **זמן משחק** פועל בדיוק כמו הזמן בעולם האמיתי. הוא מחולק לשניות ודקות, שעות וימים שבועות וכו'. הדרך השניה, **זמן קרב**, היא הרבה יותר מרתקת. בקרב הזמן מחולק ליחידות של **3 שניות** הנקראות **שלב**. כל פעולה אשר זמן הביצוע שלה ארוך **משלב** נחשבת כפעולה ארוכה ותיקח לפחות **12 שניות** (או **סיבוב** אחד) על מנת להשלימה. במצבים קיצוניים תרצו להשתמש גם בדקות או שעות על מנת לתאר מהלך ארוך במיוחד.

## מהירות אמיתית במספרים אמיתיים

אם אתם מעונינים לברר מהירות אמיתית בקמ"ש הנה הדרך לחשב זאת:

• הכפילו את תנועת הקרב או מחוץ לקרב של האובייקט פי 3. דוגמה: בתנועה חוץ קרבית של 18 אני נע במהירות של 54 קמ"ש.

לבסוף יש את שאלת המהירויות הגבוהות באמת, מהירויות על קוליות ומעלה. אם מדובר בדברים חיים הדרך היחידה להשיג זאת היא על ידי סוג כלשהו של כוח על טבעי. במקרה כזה המהירות המקסימלית נקבעת בזמן שהכוח נוצר. דברים לא חיים גם קונים מהירויות על קוליות כחלק מהכושר שלהם. בשני המקרים על מנת לבדוק תחרות של מהירויות זה כמו תחרות מהירויות בתנועה ציורית, מגלגלים קובייה ומוסיפים את המהירות שיש ברשותכם. התוצאה הגבוהה ביותר מנצחת.

### טבלת זמן

- 1 **שלב** = 3 שניות (זמן קרב טיפוסי)
- 1 **סיבוב** = 4 שלבים (12 שניות)
- 5 **סיבובים** = 1 דקה
- 5 **דקות**
- 20 **דקות**
- 1 **שעה**
- 6 **שעות**
- 1 **יום**

## ביצוע התור

בדיוק כמו בכל משחק אחר, הצעד הבא בהרפתקה הוא ביצוע התורות. בפיז'ן הדמות בעלת הרפ הגבוה ביותר באופן כללי פועלת ראשונה בשלב. הן יכולות גם לחכות עם הפעולה שלהן (ראו המתנה תחת הכותרת **פעולות מתקדמות**) ולפעול מאוחר יותר באותו שלב. הדמות עם הרפ הגבוה הבא פועלת לאחר מכן וכך הלאה. במקרה של תיקו בין דמויות, מגלגלים קובייה על מנת לשבור את התיקו בתחילת הקרב, בעל התוצאה הגבוהה פועל קודם.

אפשרות נוספת היא לתת לכל דמות לגלגל 3ק6 ולהוסיף את הרפלקס בתחילת השלב. הדמות בעלת התוצאה הגבוהה ביותר פועלת ראשונה בשלב (גם כאן רשאים להמתין עם הפעולה ולפעול מאוחר יותר בשלב). הדמות בעלת התוצאה הגבוהה הבאה פועלת לאחר מכן וכך הלאה. גלגל קובייה נוספת על מנת לשבור תיקו, התוצאה הגבוהה קודם.

## נקיטה בפעולה

כאשר מגיע תורך אתה יכול לעשות דבר אחד, שנקרא נקיטת פעולה. אבל איזו סוג של פעולה אתה יכול לבצע כאשר אתה מקבל הזדמנות? וכיצד כולן משתלבות אחת עם השנייה? באופן כללי יש שתי צורות פעולה בפיז'ן: פעולות בסיסיות, אשר הן למעשה תיאורים פשוטים של דברים שתרצה לבצע בתורך, ופעולות מתקדמות, אשר מייצגת תמרונים מתוחכמים יותר אשר מוסיפים ערך אסטרטגי וטקטי למשחק. לשתי הצורות היתרונות שלהן: לבסיסית יש מהירות, למתקדמת יש את העידון.

החלק הבא מציג את הפעולות הבסיסיות שדמות יכולה לבצע. הפעולות המתקדמות מוסברות בעמוד הבא בסעיף משלהן. לשניהן תקציר שימושי בשוליים, המתמצת את משמעות כל פעולה.

**התקפה** שימוש נשק, כוח או כישור קרב פיזי על מנת לגרום לנזק ליריב. ישנם משתנים רבים שיכולים להשפיע על סיכוייך לעשות זאת (ראה משתני קרב בעמוד 28). נשקים מסוימים כוללים משתנים משלהם שיש לקחת בחשבון.

**חסימה (או הדיפה)** השתמש בפעולה זו על מנת להדוף התקפות. באופן כללי מדובר בעצירת התקפת נשק קפא"פ או קרב מגע ספציפית בנוסף לערך ההגנה הבסיסי שלך. כאשר חוסמים התקפה גלגל כישור נשק לקרב פנים אל פנים או קרב מגע כנגד הגלגול שיריבך עבר בו את גלגול ההגנה שלך. אם הצלחת בגלגול ההתקפה נחסמה. לאחר שנחסם, התוקף הוצא משיווי משקלו והוא חייב לפעול אחריו בשלב הבא, בהתעלם מסדר התורות הרגיל.

זה זמן טוב להציג את חוקי אבן, נייר ומספריים של החסימה. באופן כללי יש הגנות שניתן להשתמש בהן כנגד התקפות מסוימות וכנגד התקפות אחרות הן גרועות מחסרות ערך (אפשר לאבד יד!). זכור תמיד:

- **בשר ניזוק מעץ**
- **עץ ניזוק ממתכת**
- **מתכת ניזוקת מאנרגיה**

השתמש בפעולה זו על מנת להקשות על הפגיעה בך. במקום להתקיף אתה יכול לומר שאתה מתחמק באופן פעיל וכך תזכה ב +3 לגלגול החמיקה שלך כנגד כל ההתקפות בשלב זה.

השתמש בפעולה זו על מנת לקום לאחר שהופלת.

השתמש בפעולה זו על מנת לאחוז ביריב, בנשק, באיזר או דבר אחר. אחיזה מוצלחת תעניק לתוקף היכולת להצמיד למקום, לחנוק, או להחזיק ואף להטיל את היריב. תוכל גם לנסות לחטוף נשק מידי יריבך. יש לגלגל כישור עם התנגדות על מנת לנסות להשתחרר מאחיזה (השתמש בכוח יחד עם כישור קרב מגע, אתלטיקה או אומנות לחימה, הגבוה מבניהם), התוקף מקבל עונשין של 2- לגלגול שלו. בזמן אחיזה גם האוחז וגם הנאחז סובלים מ -3 לזרי שלהם לכל התקפה אחרת. האוחז יכול להחליט להשתמש בכל עוצמת הכוח על מנת לגרום לנזק לנאחז בכל תור.

מאפשר לדמות להשתמש בכל יכולת הריצה שלה באותו שלב.

השתמש בפעולה זו על מנת לנוע מהר יותר בכל סיבוב. עד מלוא יכולת הספרינט שלך, אבל אתה מתפקד ב 1/2 זרי ו-0 רפ בעודך עושה זאת.

## סיכום פעולות בסיסיות

פעולה התקפה	הערה
	(לירות או להכות) בצע התקפה (ניתן להוסיף משתנים). התקפות נשק אוטומטי נחשבות פעולה אחת. בעיטות גורמות ל +6 נזק וב-1 לפגיעה.
<b>חסימה</b>	עצור כל התקפה יחידה בעזרת גלגול ההגנה מוצלח כנגד גלגול ההתקפה של היריב. אתה פועל ראשון בשלב הבא.
<b>התחמק</b>	מקשה לפגוע בך כנגד כל ההתקפות בשלב זה - הוסף +3 להגנה, אך אתה לא יכול לתקוף. התרומוס ממצב שכוב.
<b>קימה אחיזה</b>	2- לביצוע, אחיזה ביריב או חפץ, -3 להגנה לשניכם.
<b>ריצה</b>	זוז עד למלוא התנועה הקרבית שלך ( <b>ריצה</b> ).
<b>ספרינט</b>	זוז עד למלוא התנועה הלא קרבית שלך עם 1/2 זרי ו-0 רפ.
<b>אחר</b>	כל פעולה יחידנית שלא צוינה במקום אחר כגון שימוש בכישור, ביצוע פעולת כוח / הרמה / השלכה, טעינה, כניסה לרכב, החלפת כלי נשק וכו'.
<b>הטלה</b>	הטלה של חפץ אחד (-4) עם החפץ לא נועד להטלה.

## התחמקות

### קימה אחיזה

**ריצה** (תנועת קרב)

**ספרינט**

(תנועה חיוץ קרבית)

**סיכום פעולות מתקדמות**

<b>פעולה ביטול</b>	<b>תיאור</b> הפרעה במהלך התקפה של יריב על מנת להשתמש בהגנה (התחמקות, חסימה או זינוק למחסה), על חשבון הפעולה הבאה שלך בשלב זה.
<b>כיוון</b>	כל סיבוב שהדמות לוקחת על מנת לכוון מעניק לדמות +1 לפגיעה, עד ל-3. שום פעולה אחרת אינה אפשרית.
<b>אחיזת חנק</b>	אחיזה ב-4 לרפ. 6ק2 נזק הרג. אי אפשר לדבר בזמן שנחנקים. העף את נשק יריבך מידו.
<b>פירוק מנשק צלילה למחסה</b>	המנע מהתקפה אזורית. המגן מגלגל לרפ + כישור אתלטיקה ( או קרב) כנגד 8, 1+ לקושי לכל מטר נוסף בזינוק.
<b>שליפה והתקפה סיבוך</b>	שולף ותוקף באותה פעולה. 3- לגלגול ההתקפה. מניח את היריב עד שיצליח להיחלץ.
<b>היחלצות</b>	היחלצות מאחיזה או סיבוך, השתמש בכוח + כישור אתלטיקה ( או קרב) נגד כוח + כישור אתלטיקה ( או קרב) של התוקף.
<b>מהלומה תנועה</b>	3+ קוביות נזק, 3- לרפ. נוע עד למחצית הריצה שלך ובצע פעולה אחת נוספת מלבד ריצה, ספרינט, מכה בתנועה, תנועה דרך, החלמה או כל פעולה שהמנחה קובע כי תיקח פעולה שלמה ( או יותר).
<b>מכה בתנועה</b>	תנועה מלאה והתקפת קרב מגע בזמן התנועה עם 2- לזרי ולרפ. נזק = חצי מהכוח +1 קוביית נזק על כל 10 מטרים בתנועה. אתה גם סופג שליש מהנזק בעצמך.
<b>תנועה דרך</b>	תנועה מלאה והתקפת קרב מגע בסופה עם 1- עונשין לכל 10 מטרים שנעת ועונשין זרי של 3- . נזק = כוח +1 קוביית נזק עבור כל 5 מטרים. אתה גם סופג מחצית מהנזק בעצמך.
<b>החלמה</b>	5- להגנה. מחזיר לעצמך את הח (החלמה) בנקודות הלם.
<b>סחיפה/הפלה</b>	היריב נופל, סובל מעונשין של 2 - לרפ לשלב הבא. הוא צריך לבזבז פעולה על מנת לקום.
<b>המתן</b>	ממתין להזדמנות לפעול או מחכה עם הפעולה עד למאוחר יותר.

כל פעולה שלא מכוסה ברשימה זו תיפול כאן. טעינת נשק, הורדת חולצה, פתיחת דלת, כל דבר שלא תחשבו עליו. כמות הזמן הלוקחת לבצע את הפעולה נקבעת ע"י המנחה. המנחה יכל להחליט גם שמה שאתה מתאר שאתה עושה לוקח מספר סיבובים לבצע, או שיש משתנים על הזרי. פעולות נפוצות אחרות: שליפת נשק, כניסה או יציאה מרכב (עליה או ירידה מסוס), שינוי צורה ולשחרר מעצור בנשק. כל פעולות אלו נמשכות שלב שלם.

פעולה זו מעניקה לתוקף את האפשרות להשתמש בנשק הטלה (רימון, בקבוק, ספל, רכב קטן). הדמות חייבת להיות מסוגלת להרים את החפץ וניתן להטילו בעזרת שימוש בכישור אתלטיקה. חפצים מאולתרים שאינם אווירודינאמיים ניתנים להטלה עם עונשין של 4-. אם הדמות משליכה חפץ הגדול מ 4 מ"ר (בערך 2x2) ניתן להתייחס לכך כהתקפה מרחבית.

**פעולה חופשית**

ישנם דברים אותם תוכל לבצע באופן אוטומטי, מבלי לבזבז את הפעולה שלך. לדוגמה לקום ולעמוד. על מנת להיות בטוחים, שאל את המנחה אילו פעולות נחשבות פעולות חופשיות. לדוגמה, תמיד ניתן לנוע עד למלא תכונת ה**תנע** שלך (במטרים) מבלי לבזבז פעולה.

**פעולות מתקדמות**

ישנן פעולות אחרות אשר ניתן לעשות, מעבר לפעולות הבסיסיות. זכרו שגם רשימה זו היא חלקיק מתוך מגוון התמרונים שיתכן שתמצאו ותירצה להוסיף למערכות שלכם.

**ביטול**

דמויות אשר מוצאות את עצמן מותקפות ועדיין לא פעלו יכולות "לבטל" את פעולתן ולעבור לתמרון הגנתי (חסימה, התחמקות או זינוק למחסה) דבר המנצל את הפעולה הבאה שלהן. הדמויות ימשיכו לבצע את הפעולה ההגנתית עד שיוכלו לפעול שוב בשלב הבא.

**כיוון**

תמרון זה משפר את יכולת הפגיעה שלך עם כלי נשק לטווח ארוך (בלבד). כל פעולה של כיוון מוסיפה +1 להתקפה שלך, עד לשלוש פעולות. עמדה נוחה ויציבה, שום תנועה של הדמות ושדה ראייה נקי הם הדברים הכרחיים על מנת לכוון.

**אחיזת חנק**

תמרון אחיזה, הדורש זוג ידיים או זרוע אחת (אלא אם כן אתה ממש גדול והמנחה מתיר לך להשתמש ביד או זרוע אחת). כאשר מצליח תמרון האחיזה, החונק יגרום לנזק של 6ק2 הורג בכל שלב, אלא אם כן האחיזה תשבר על ידי הקורבן.

**פירוק מנשק**

בעזרת גלגול התקפה מוצלח, יש לך את האפשרות לסלק חפץ כלשהו מידי יריבך ללא עונשין. התוקף מגלגל **כוח** + כישור קרב מגע כנגד **כוח** + כישור קרב מגע של הקורבן. אם התוקף מנצח, הקורבן מאבד את הנשק. השתמש בטבלת התקפה אזורית (עמוד 29) לקבוע היכן הנשק נפל כאשר היריב ממוקם במרכז.

**צלילה למחסה**

תמרון זה מעניק לך את האפשרות להתחמק מפיצוצים ומהתקפות אזוריות. בצע גלגול הגנה (השתמש בכישור קרב מגע או חמיקה אם המנחה מתיר), כנגד דרגת קושי הנקבעת ע"י המרחק (הבסיס הוא 8 עבור המטר הראשון + 1 לקושי עבור כל מטר נוסף). אם נכשלת בגלגול, דמותך לא התחמקה מספיק מהר או לא הגיעה מספיק רחוק ונלכדה בהשפעת ההתקפה. צלילה למחסה ניתנת לביצוע ע"י **המתנה** (שהכנת "רק למקרה ש...") או על ידי **ביטול** הפעולה הבאה אם טרם הגיע תורך.

**שליפה והתקפה**

ע"י הכרזה על תמרון זה בתחילת הסיבוב, אתה מנסה לבצע "שליפה מהירה" כנגד יריבך. זה יאפשר לך לשלוף ולהשתמש בנשק בפעולה אחת, במקום השתיים הרגילות, אך יכפה עונשין של 3- להתקפה.

**סיבוך**

תמרון זה מאפשר לך להשתמש בכל נשק **סיבוך** (שוט, רשת, זרועות צייד וכו') על מנת לניח (לשלוף את יכולת התנועה) את יריבך. ההתקפה נעשית בעזרת שימוש בכישור הנשק המתאים כנגד גלגול ההגנה של היריב. הקורבן לתמרון זה פועל כפי שדמות שנמצאת באחיזה מתנהגת: הוא לא יכול לתקוף או לנוע עד שיחלץ.

**הדבר הזה שזד:**

נאמר שיש לי **תנע** של 5, זה אומר: **תנועה:** אני יכול לרוץ עד 5 מטרים ועדיין לעשות כל דבר חוץ מריצה, ספרינט, מכה בתנועה, מעבר דרך או החלמה.

**מכה בתנועה:** אני יכול לנוע את תנועת הקרב שלי (**תנע** 2 X 2). כך שאני יכול לרוץ 10 מטרים ואז לתקוף בקרב מגע או בנשק קפא"פ עם עונשין.

**תנועה דרך:** אני יכול לרוץ את מלוא תנועת הקרב שלי (**תנע** 2 X 2) כך שאוכל לרוץ 10 מטרים ולהתנגח במישהו (או לבצע את ה"בעיטה בריצה של קפטן קיק" המפורסמת).

**איזו קובייה לגלגל?**

זו אחת ההחלטות הבסיסיות שתהיו חייבים לקבל לפני שתתחילו לשחק בפיז'ן: באיזה קוביות להשתמש? בעוד שקוביות 6 פאות רגילות משמשות תמיד לקביעת נזק, בפיז'ן תוכלו לבחור בין שימוש ב 3ק6 (לפי שיטת HERO) או שימוש ב 10ק1 (לפי שיטת Interlock) על מנת לקבוע תוצאות של פעולות. המנחה אמור להחליט בתחילת המערכה באילו קוביות תשתמשו ושיטה זו היא זו שתקבע עבור כל הדמויות במערכה.

**גלגול קובייה או 10 קבוע?**

בשל "ההורח" הכפולה של פיז'ן מוצעות לך שתי דרכים לפתור את הצד של הגלגול ההגנתי בבדיקת תוצאה. השיטה הראשונה היא השיטה של HERO (מהצד המשפחתי של "שיטת הגיבור") לפיה משתמשים במספר 10 באופן קבוע במקום בגלגול קובייה. אופציה זו מעניקה למערכות שלך הרגשה צפויה מראש, ברגע שכישורך גבוהים דיים אתה יכול להיות בטוח שרוב הפעמים תצליח במשימה. כאשר משתמשים באופציה זו רק התוקף מגלגל 6ק3.

השיטה השנייה היא זו של Interlock (שמה של שיטת הבסיס של חברת RTG האחראית על המשחקים Cyberpunk ו-Mekton), בשיטה זו מגלגלים קוביית 10 ומוסיפים את התוצאה לדירוג הקושי של המגן (או תוצאת היעד). שיטה זו נוטה להעניק למערכות שלך תחושה של אי ודאות, אפילו הדמות הקשוחה ביותר תהיה תלויה במזל מול יריב עם כישור שקול. חשוב לזכור שבשיטה זו גם התוקף וגם המותקף מגלגלים 10ק1. שתי השיטות טובות ומתאמות לטבלת רמות הקושי (עמ' 22).

**היחלוצות**

זהו התמרון המשמש להימלט מתמרונים כמו **ריתוק**, **סיבור**, **חנק** או מלכודות פשוטות (כמו לולאות או רשתות). תמרון זה דורש גלגול מבוסס על **כוח** + כישור קרב מגע כנגד כישור האתלטיקה של התוקף (או קרב מגע) + כוחו. דוגמה: למרות שלפוקס יש 7 **באתלטיקה**, יש לה רק 3 **כוח**. לבריק יש רק 3 **באתלטיקה** אבל כוחו מגיע ל-10. 3 נקודות ההפרש של בריק נותנים לו את היתרון על פוקס ומאפשרים לו לרתקה. אם הגלגול הוא כנגד מלכודת, הקושי נקבע ע"י המנחה והגלגול הוא **כוח** + אתלטיקה. לאחר גלגול מוצלח אתה חופשי מהאחיזה ויכול לנוע שוב. ניתן להשתמש בכישורי קרב פנים אל פנים או כישורים מבוססי **טכ** אחרים אם המנחה מתיר זאת.

**מהלומה**

אתה משחרר את כל המעצורים ונותן את כל מה שיש לך לתמרון אחד (אגרופ, בעיטה, מהלומה עם נשק וכדומה). אתה מקבל בונוס נזק של +3 קוביות אבל סובל מ-3 לפגיעה (מאחר ואינך דואג בקשר לשמירת האיזון או לכיוון וכדומה).

**תנועה**

פעולה זו מאפשרת לך לנוע במלוא תכונת ה**תנע** שלך (או כוח תנועה אחר) במטרים ולבצע פעולה אחרת נוספת, מלבד ריצה, ספרינט, מכה בתנועה, לנוע דרך או כל פעולה אחרת שלדעת המנחה צורכת פעולה מלאה (או יותר).

**מכה**

**בתנועה**

פעולה זו מאפשרת לך לנצל עד למלוא תנועת הקרב שלך ולבצע התקפת קרב מגע או נשק קפא"פ (בלבד) בכל נקודה שהיא תוך כדי התנועה, בעונשין של 2- עונשין ל**רפ** ול**זרי**. אתה גורם למחצית נזק הכוח שלך ועוד קוביית נזק אחת לכל 10 מטרים שנעת. אתה גם סופג שליש מן הנזק בעצמך.

**תנועה דרך**

פעולה זו מאפשרת לך לנצל עד למלוא תנועת הקרב שלך ולבצע התקפת קרב מגע או נשק קפא"פ (בלבד) בסוף התנועה, עם עונשין של 1- ל**רפ** עבור כל 10 מטרים שנעת ו-3 ל**זרי**. אתה גורם לנזק הכוח שלך ועוד קוביית נזק אחת עבור כל 5 מטרים שנעת. אתה גם סופג חצי מהנזק בעצמך.

**החלמה**

החלמה משיבה לך חזרה ה**לם** (וגם **סיבולת**, אם אתה משתמש בתכונה הזו) בכמות השווה לתכונת ה**הח** שלך. אם אתה בוחר בהחלמה כפעולה שלך לא תוכל לעשות דבר נוסף בשלב הזה. במידה וספגת נזק במהלך פעולת החלמה לא תשיב לעצמך ה**לם**. בזמן החלמה אתה עם 5- ל**זרי**.

**סחיפה**

**הפלה**

**המתן**

אתה מושיט רגל ומשטח אותו בפישוט איברים. בעזרת גלגול קרב מגע מוצלח התוקף נופל אפיים ארצה. הוא סובל מ 2- להתקפתו הבאה, אתה תזכה ל +2 לשלך. מאפשר לך "להפריע" לשחקן אחר במהלך התור שלו. השימוש הטוב ביותר להמתנה היא כאשר אתה רוצה לחכות עד שהזדמנות תחשוף את עצמה. על מנת להמתין, עליך להכריז, כאשר החלק שלך בשלב מגיע, על כך שאתה מתכנן להמתין. המילה שחשוב להכליל היא **עד**, המציינת אילו תנאים צריכים להתקיים לפני שתפעל. לדוגמה "אני ממתין עד שבוט זז", או "אני ממתין עד שאני רואה את הלוברן שבעיניו". אם התנאים שציינת לא מתרחשים אתה נותר לעמוד שם, ממתין, עד לסיבוב הבא. כאשר התנאי שציינת מתרחש, אתה יכול לבחור "להפריע" לפעולתו של מישהו אחר מיידית. אחרי הכל, לזה המתנת. דוגמה טובה היא: "אני ממתין עד שראשו של היריב מציץ מעבר לחומה, ואז אני יורה". ברגע שהיריב יצוץ על מנת לירות בך (הפעולה שלו) תוכל להתערב ולירות בו. אין צורך לגלגל על מנת "להפריע", זה אוטומטי. ניתן להשתמש בפעולה זו על מנת לכסות על יריב - כלומר להחזיק אקדח שלך מכוון אליו - אתה "מפריע" לפעולה שלו (**בנג!**) אם הוא מנסה להימלט.

לאחר שבחרת את הפעולה שברצונך לבצע מגיע הזמן לגלות מה קורה הלאה. רוב הזמן תוכל פשוט לבצע את מה שהתכוונת לבצע. אבל לפעמים תוצאת הפעולה תהיה מוטלת בספק (לדוגמה אם אתה מתקיף מפלצת אתה תרצה לדעת האם פגעת). זה ידרוש לקבוע את תוצאת הפעולה.

**קביעת תוצאות פעולה**

בכל פעם שדמותך מנסה לעשות משהו (מה שמכונה לבצע פעולה) קיימת השאלה האם היא הצליחה או נכשלה. לפעמים הפעולה פשוטה כל כך שברור לחלוטין שהיא תצליח, למשל לצעוד קדימה בלי ליפול. במקרים אלו אתה פשוט תאמר למנחה מה אתה רוצה לעשות, אין צורך בגלגולי קובייה. אבל אם אתם רוצים לצעוד קדימה כאשר אתם על סיפון ספינה המטלטלת מצד לצד במהלך סופת גשמים, הליכה תהיה קשה למדי. כאן נכנס הצורך לפתור את הפעולה.

**מה זה "קוסמי רגיל" בכל מקרה?**  
 בעוד שדמות רגילה בפיז'ן לעולם לא תתקל בפעולה הדורשת יכולת קוסמית, רשמנו את מלוא דרגות הקושי כדאי שתהיה התאמה למשחקים מבוססי פיז'ן אחרים. כך שבמקרה ותמצו לשחק דמויות אלוהיות תוכלו לעשות זאת ללא בעיה.

**ערך הקושי, הדרך הקלה.**  
 אם אין ברשותו של המנחה את טבלת ערכי הקושי בהישג יד, יש דרך פשוטה לקבוע את דרגת הקושי. בקש מהשחקן את הסכום של התכונה + מיומנות + גלגול קובייה, כעת קבע ערך קושי יחסית לתוצאה: משימה ממש קלה מוסיפה -4 או -3 לערך הקושי, משימה קלה מוסיפה -2 או -1, משימה קשה תוסיף +2 או +3 ומשימה ממש קשה תוסיף +5 או +6.

**טיטאנים בחוטיני.**  
 ברור לחלוטין שפיסיקה ל"בידור" אינה פיסיקה רגילה (אחרת איך תסבירו את כוחותיהם של רוב גיבורי העל?) ברוב הקומיקסים, גיבור בעל מבנה גוף טוב (אבל לא מיוחד במינו) או גיבורה סקסית בחוטיני ללא סימנים לאיכויות שריים מיוחדות, מסוגלים להניף ספינת קרב ולהעיף אותה למרחק קילומטרים. אפילו אם בן אדם יכול להרים ספינת קרב, המשקל שהוא נושא יגרום לו א לשקוע בתוך האדמה, ב) ליצור חור בתוך ספינת הקרב, חור בגודל של אדם או ג) הספינה תתפרק לשניים, אחרי הכל מה מחזיק את החלקים של הספינה שאינם בידיו של הגיבור?

**עומס: או מה יש לך בתיק, עופרת?**  
 בעוד השיטה שהצגנו להנפה היא מצוינת כמבחן כוח, היא לא מכסה מקרים כמו סחיבת תיק גב רב משקל לאורך המדבר הארוך. כאן נכנסת שיטת העומס. על מנת להימנע מצורך בעודף ניירת, כחוק מנחה אנו מתייחסים למשקל רגיל (מים, מזון לשבוע, אוהל, נשקים קטנים, כלים שונים) כשווים במשקלם להרמת ילד קטן (27 ק"ג) תיק כבד באמת (מעל 45 קילו) שווה במשקלו להרמת נקבה בוגרת, מעל משקל זה (90 ק"ג, זכר בוגר) כדאי מאוד שתהייה שזורצנגר על מנת שתוכל לסחוב את זה.

ישנן שתי דרכים לקביעת תוצאה. הראשונה היא כאשר אנחנו בודקים פעולה המתבצעת כנגד אדם אחר או יצור חי כלשהו (כמו לשכנע מישהו לעשות משהו עבורך). בכדי לעשות זאת כל שעליך לעשות הוא לחבר תכונה + כישור + גלגול קובייה (ערך הפעולה) כנגד תכונה + כישור + גלגול קובייה של היריב (ערך הקושי).

ערך הפעולה של התוקף  
**תכונה+כישור+גלגול כנגד תכונה+כישור+גלגול**  
 ערך הקושי של היריב

**השנייה היא כאשר אנחנו בודקים כנגד מצב** (כמו לנהוג במכונית או לפרוץ מנעול). כמה קשה יהיה להצליח במשימה תלוי בכמה קשה לבצע אותה מלכתחילה. ראשית, המנחה בוחן את הטבלה המופיעה למטה ומחליט אילו מהתיאורים מתאים ביותר לתיאור רמת הקושי של ביצוע המשימה. לאחר מכן אתה מחבר תכונה + כישור + גלגול ומנסה לעבור את ערך הקושי שנקבע לפעולה אותה רוצה לבצע.

תיאור	ערך הקושי	תיאור	ערך הקושי
מאתגר	10	סופר הרואי בלתי רגיל	42
יומימי	14	ספור הרואי ברמה מופלאה	46
מוכשר	18	סופר הרואי ברמה אגדתית	50
הרואי	22	קוסמי	54
מדהים	26	קוסמי רגיל	58
אגדתי	30	קוסמי בלתי רגיל	62
סופר הרואי	34	קוסמי מופלא	66
סופר הרואי מוכשר	38	קוסמי אגדי	70

כל משימה בפיז'ן מתבצעת באותה צורה: לוקחים את הכישור המתאים, מוסיפים את התכונה המתאימה ביותר ולתוצאה מוסיפים גלגול קובייה. אחר כך משווים בין התוצאה שהתקבלה לבין ערך הקושי (בין אם מדובר בדרגת קושי קבועה או דרגת קושי שנקבעה ע"י יריב) אם המספר שווה או עובר את ערך הקושי הפעולה הצליחה.

**הרמה, השלכה ותצוגות כוח.**

פעולה אחת שאינה נופלת תחת קטגוריית "היומיים" היא תצוגת כוח. זו הנקודה בה המציאות צריכה להתכופף מעט לפי הדמיון, מאחר ומערכות רבות של "גיבורי על" וקסם (וגם מספר מערכות די יומיומיות) זקוקות להצגות כוח שונות ומשונות יש לנו חוק מיוחד במינו בדיוק בשביל זה. אנו מתמודדים עם בעיית תצוגות הכוח בפיז'ן על ידי הפיכתה לעוד פעולה נוספת מן השורה והתעלמות מחוקי הפיזיקה. ישנם מעט שינויים, כאשר הדמות מנסה לעשות תצוגת כוח כלשהי השחקן מגלגל רק 6 אחת ויוסיף את כוחה של הדמות לתוצאה, לאחר מכן יש להתייעץ עם הטבלה המופיעה כאן על מנת לבדוק עם הפעולה הצליחה.

קושי	להרים:	לשבור/ לעקם:	להשליך כדור בסיס:
2	שקית מכולת כבדה	עץ רך	5 מטר
5	ילד, 2 שקיות מכולת כבדות	פלסטיק	10 מטר
7	נקבה בוגרת	קרח עץ	40 מטר
9	זכר בוגר	אלומיניום	80 מטר
11	אריה, 2 גברים	ברזל	110 מטר
13	דוב, אופנוע	-	1/2 קילומטר
15	רכב קטן	פלדה	1 ק"מ
17	רכב גדול, פיל	-	5-2 ק"מ
19	משאית קטנה	על-פלדה	10-6 ק"מ
21	טנק קל	-	20-11 קילומטר
23	מטוס קל	טיטאניום	40-21 ק"מ
25	טנק קרב, לווייתן	-	80-41 ק"מ
27	רכבת, מטוס גדול	אונובטיניום	160-81 ק"מ
29	בניין, ספינה קטנה	-	300-161 ק"מ
31	ספינת קרב, בניין גדול	סנפר אונובטיניום	אל תוך מסלול הכוכב
33	נושאת מטוסים	-	מחוץ למסלול הכוכב
35	הר	כל דבר	מחוץ למערכת השמש

### מדוע השינוי?

כפי שבוודאי שמתם לב אנחנו משתמשים בשיטה שונה במקצת על מנת לפתור את כל אותן תצוגות הכוח, הסיבה היא שרצינו שכל שלדמות יש יותר כוח היא תצטרך להסתמך פחות ופחות על המזל. רצינו גם שהטבלה תתאים לכל סוג גלגול שתחליטו להשתמש בו.

אנחנו גם לא ממש רשמנו משקלים בטבלה וזאת משום שלרוב דמויות לא מרימות משקלים, הן מרימות חפצים ולכן חפצים שניתן להשוות עובדים טוב יותר מאשר מספר ק"ג. רוב האנשים לא יודעים שצוללת שוקלת מעל 1.2 מיליון טונות וגם לא ממש אכפת להם.

**הערה:** בעוד שלהניף טנק לאוויר נראה כמשהו שמעבר ליכולת של דמויות (מבחינת אחיזה וכדומה ולא רק מבחינת כוח), זכרו שיש יצורים גדולים מאדם (כמו דרקונים) או מכונות (כמו רובוטי ענק) אשר יש להם הכוח והיכולת להזיז טנקים בידיהם.

### תופעת לוואי מעניינת

דבר חשוב נוסף בשימוש בטבלה זו (ע"מ 23) למשקל היא פתרון בעיית השוואת משקלים בין פאונדים לקילוגרמים (דבר חשוב לשיטה שעושים בה שימוש בכל העולם) לא משנה אם אתם משתמשים בשיטת ק"ג או פאונדים, לוויתן הוא עדיין לוויתן ואתה יכול בקלות להתאים את המשקלים לשיטה שלך.

### פגשו את ג'ון סמית' (שוב)

ג'ון מחליט להרים ולסחוב את חברתו מעבר לביצה. היא שוקלת כמו נקבה בוגרת ממוצעת. היא גם סוחבת גם תיק גב רגיל, שהמנחה קובע שמשקלו הוא בערך כמו סל קניות רגיל. חיבור שני ערכי הקושי (7 ו-2) מביאות אותנו לסכום של 9, אותו ערך של סחיבת זכר בוגר. עם כוח 4 לג'ון כדאי מאוד לגלגל 5 בקובייה או גבוה מכך על מנת להימנע מנפילה מביכה אל תוך הביצה. כדאי להיפטר מתיק הגב ג'ון!

**דוגמה 1:** לאדם רגיל יש כוח 4, הוא יכול להרים בקלות את בנו (בגלגול של 1 מתוך 6), את אשתו (גלגול 3 מתוך 6) אבל יכול בקושי להרים את חברו (5 מתוך 6). מצד שני לטיטאניק-מן יש כוח 28. הוא בכלל לא חושב על להרים משהו קל יותר מספינה קטנה (1 מתוך 6), לרוב הוא מרים ספינות קרב (3 מתוך 6) ויתחיל להזיע כאשר ירים נושאת מטוסים (5 מתוך 6) אבל, לצער, הוא עדיין לא יכול להרים הרים.

**דוגמה 2:** לאדם רגיל יש כוח 4. הוא יכול לכופף פלסטיק בקלות (גלגול של 1 מתוך 6) יאלץ להתאמץ על מנת לשבור לוח עץ (3 מתוך 6) ובקושי יוכל לכופף אלומיניום (5 מתוך 6). מצד שני לטיטאניק-מן, בעל כוח 28, יכול לכופף כל דבר מתחת לאונובטיניום (שם שהמצאנו לכל סופר מתכת למערכות סופר גיבורים) אבל לא יוכל לכופף כל דבר שהוא רוצה.

### השלכה

פעולה יומיומית נוספת שמתרחשת בפיז'ן וחוצה, לפעמים, את גבול המציאות היא השלכה והטלה. כאשר גיבורי על ודמויי אלים מחליטים להשליך דברים זה בדרך כלל מכוניות וכשזה קורה השלכה הופכת למעניינת יותר. מסיבה זו המצאנו את חוק הבייסבול.

בפיז'ן חוק הבייסבול הוא חוק עזר שקובע סמן מסוים למה קל להשליך ומה מסובך יותר להשליך. הבייסבול, כדור בסיס, מסמל חפצים אווירודינאמיים, השוקלים בערך 1 ק"ג ושניתן להטילם בקלות יחסית ביד אחת. חפצים אלו כוללים: רימונים, פוטבול, כדורסל, פריסבי, בקבוקים וחפצים קטנים וחסרי חשיבות אחרים. כאשר משליכים משהו שעומד בחוק הבייסבול פשוט מוסיפים את הכוח של הדמות + גלגול קובייה אחת, בדיוק כמו בתצוגות כוח, ומנסים לעבור את ערך הקושי, לפני טבלת המרחקים. לדוגמה: אמאזינג-מן, בעל כוח 15, רוצה להשליך בייסבול למרחק 5 קילומטר (ערך קושי 17) הוא יכל לעשות זאת בקלות יחסית.

אם הדמות נכשלת השווה את התוצאה הסופית לערך הקושי שכן היית מצליח בה, זה המרחק שהחפץ כן עבר. לדוגמה: אמאזינג-מן, עם כוח 15 להזכירכם, רוצה להשליך בייסבול למרחק 90 קילומטר (ערך קושי 27) הוא מפספס ב 5 נקודות (27=5-22) השוואה מראה שהתוצאה הקרובה ביותר היא 21, זה אומר שהבייסבול הושלך למרחק של 11 עד 20 קילומטר.

**כד מכדור בסיס?** על מנת להשליך משהו שמקלו עובר את חוק הבייסבול הנה הפתרון. מוסיפים את ערך הקושי להרמה של החפץ לערך הקושי להשלכה למרחק המבוקש על מנת לקבל את ערך הקושי הסופי. לדוגמה: סופרדופר-מן, בעל כוח 32, יכול להשליך בקלות בייסבול על מנת שיכנס למסלול סביב כדור הארץ (ערך קושי 31) אם ינסה זאת עם מכונית קטנה (קושי 15) ערך הקושי עולה ל-46. המרחק שהוא בטוח יוכל להשליך אותה יהיה קילומטר או שניים (15+15=30).

### דחיקה

במשחקים בהם יש שימוש בתכונה המחושבת **סיבולת** המנחה יכול להרשות לדמויות להשקיע כוח נוסף בזמני חירום. דחיקה זו תאפשר לדמות להגביר את כוחה בשתי נקודות, מקסימום. דחיקה עולה 5 נקודות **סיבולת** לכל שלב עבור כל נקודה שהדמות מגבירה. כאשר נגמרות נקודות ה**סיבולת**, הדמות מתחילה לשרוף נקודות **הלם** עד אשר היא מתעלפת. המנחה יכול להרשות דחיקה של כוח מעבר ל-2 נקודות במקרים קיצוניים, אך אז השחקן ידרש להצליח בגלגול של **כר"צ** + ריכוז. דחיקה מתאימה לתצוגות כוח, הטלה או הרמה.

### משתנים לפעולות

לפעמים, דברים שהם מעבר לשליטתך יגרמו לפעולות להיות קלות יותר או קשות יותר לביצוע. החלפת נורה, לדוגמה, יכולה להיות פעולה יומיומית, אבל החלפת נורה בזמן רעידת אדמה דורשת מאמץ רב יותר. שינויים שונים אלו נקרים **משתנים**. כאשר המנחה מחליט להוסיף משתנים לפעולה שתבצע עלייך להוריד את המינוסים שהוטלו מגלגול הקובייה שלך. להן מספר דוגמאות למשתנים (הם יכולים להצטבר).

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| מטרה במרחק 5-10 מטר.....2-               | מטרה מוסתרת חלקית.....1-            |
| מטרה במרחק 11-50 מטר.....4-              | מטרה מטושטשת ע"י ערפל, חשיכה.....4- |
| מטרה בטווח 50 מטר עד טווח הנשק.....6-    | מטרה מתחמקת.....3-                  |
| שימוש בנשק, ציוד או רכב לא מוכרים.....4- | אין הוראות להפעלה.....2-            |
| מחסור בציוד או החלקים הנכונים.....2-     | סביבה עוינת.....5-                  |
| פעולה מסובכת.....3- עד 4-                | מעולם לא עשית זאת בעבר.....1-       |
| תחת אש או תחת לחץ.....3-                 | עיף, שיכור או מסומם.....4-          |
| ניסיון לבצע את הפעולה בחשאי.....4-       |                                     |

# שימוש בכישורים

שימוש בכישורים היא סוג הפעולה הנפוצה ביותר מחוץ לקרב. הדבר הראשון שיש לקבוע כאשר אנחנו בוחרים לבצע פעולה הוא קביעת התכונה המתאימה ביותר והמיומנות המתאימה ביותר להשלמת הפעולה.

## באיזו תכונה אני משתמש?

באופן כללי ההיגיון הבריאי יאמר לך איזו תכונה מתאימה ביותר לפעולה המבוקשת. המנחה יוכל לומר לך מה לעשות במקרה שאינך בטוח. בכל מקרה הקווים הבאים יעזרו בכל מקרה:

### אם הסיטואציה מערבת...

### השתמש ב...

צורך בידע, זיכרון, פתרון בעיות, ניסיון, או משהו מחשבת'י.....**אנט**  
אינטראקציה עם דמויות אחרות (לשקר להן, להרשים אותן וכדומה).....**נוכ**  
התנגדות לאינטראקציה, שימוש בכוח רצון על מנת להתגבר על פחד או להתמודד עם סכנה.....**כר"צ**  
שימוש בכלים, בעיות טכניות ומכניות.....**טכנ**  
מהירות כמו שחיה או ריצה, גלישה, החלקה (גלגילות או קרח) וכדומה.....**תנע**  
קואורדינציה עין-יד או זריזות, קרבות, שליטה ברכב.....**רפ**  
תנועה הדורשת יכולת פיסית גבוהה (התחמקות, אתלטיקה, קרב אגרופים וסכינים).....**זרי**  
שימוש בכוח ממש'י.....**כוח**  
סיבולת לאורך זמן, עמידה בכאב, מחלות, הלם.....**כוש**  
במקרה שלא בטוחים, המנחה מחליט

הדבר החשוב ביותר הוא קודם לבחון את סוג הפעולה שאתה מעוניין לבצע. הדבר יקבע את התכונה המתאימה ביותר לבסס עליה את הכישור. תופעת לוואי אחת של שיטה זו היא שלעיתים תמצא את עצמך משתמש באותו כישור תחת תכונות שונות, על פי הסיטואציה בה תמצא את עצמך וצורת השימוש בכישור שתבחר. לדוגמה: אם אתה מנגן יצירה מוסיקלית ומעוניין לנגנה בצורת טכנית מושלמת, תשתמש בתכונת הטכניקה בשילוב עם הכישור הופעה. אבל אם תרצה לסחוט דמעות מהקהל ע"י ביצוע היצירה תשתמש בתכונת הנוכחות בנוסף לכישור הופעה. בכל מקרה אתה משתמש באותו כישור, אבל כל בחירה מדגישה היבט שונה של השימוש בו.

## באיזה כישור אני משתמש?

החוק העליון כאן הוא שמנחה תמיד יהיה המחליט הסופי באיזה כישור להשתמש על מנת לנסות לבצע מטלה. מעבר לכך יש לנו את ההיגיון הבריאי שהוא הקו מנחה הטוב ביותר. אם אתה משתמש בנשק, בחירת הכישור שלך תהיה קלה, השתמש בכישור המגדיר את הנשק בצורה הטובה ביותר. אבל אם מדובר בפעולה בין אישית אולי תוכל לשכנע את המנחה לתת לך מעט יותר חופש פעולה. אולי כישור החברה שלך יעיל יותר על מנת לשכנע את מנהיג הכנופיה לשחרר את בני הערובה מאשר השכנוע שלך, בעיקר אם תוכל להשתמש בקוד רחוב לא כל כך מוכר שדורש שהוא יכבד את בקשתך! היכולת להתאים כישורים לסיטואציה מאפשרת לך להשתמש באחת היכולות הטובות ביותר של פיוז'ן: גמישות.

## כאשר איך לך את הכישור

לפעמים פשוט אין לך הכישור להשתמש בו. במקרים אלו יש שתי אפשרויות מהן יכול המנחה לבחור. הראשונה היא **אין לך מזל**, אתה לא מקבל כישור כתוספת לתכונה שלך. אין לך מושג במה שאתה עומד לבצע ותאלץ להסתמך על תכונותיך ובעיקר על מזל (זה זמן טוב לנצל את **המזל** שאגרת). אפשרות שנייה היא **היכרות תרבותית**. בתרבויות רבות יש מעט מאוד דברים שלא מתוארים בצורה זו או אחרת באיזשהו מקום. אנשים יורים באקדחים בסרטים, אגדות מתארות כיצד השתמש הגיבור בחרב, ספרים של טום קלנסי מספרים איך צוללת מתופעלת. היכרות תרבותית מניחה שכלל שאתה עברת חינוך גבוה יותר, יש לך סיכוי רב יותר להיות מיומן במשהו שהוא קרוב מספיק על מנת לבצע את הפעולה שאתה רוצה לבצע. לכן, בכל פעם שאין לך את המיומנות המתאימה תוכל לקבל נקודה על כל שלוש נקודות שיש לך **בחינוך**. מאחר ורוב הדמויות מתחילות עם 2 נקודות של **חינוך** כל מה שאתה צריך הוא להשקיע נקודה אחת נוספת בחינוך על מנת לכסות את עצמך. השימוש באפשרות זו תלוי, כמובן, בהחלטה של המנחה.

## פגשו את ג'ון סמית' (שוב)

ג'ון מחליט שהוא רוצה לעשות סלטה לאחור ולצאת דרך החלון הפתוח. המנחה מחליט שזוהי תצוגת קואורדינציה וג'ון ישתמש בתכונת הזריזות שלו. המיומנות תהייה אקרובטיקה. מאחר וסלטה לאחור היא לא פעולה שכל אחד יכול לעשות, המנחה קובע שערך הקושי יהיה 18. לג'ון יש זרי 7, כישור האקרובטיקה הוא 2, סכום כולל של 9. על מנת להצליח, עליו לגלגל 9 מעלה.

אם הוא מגלגל 10, יהיה זה קשה מאוד, 1 מתוך 10 (אבל גם הסיכוי להצלחה קריטית הוא 1 מתוך 10). באופן כללי שיטה זו (של INTERLOCK) מקשה מעט על ההצלחה אבל הסיכוי להצלחה קריטית גבוה יותר, לכן הסיכוי לביצוע של דברים מדהימים מידי פעם גבוה יותר.

לעומת זאת שימוש בשיטה של שיטת הגיבור, 6ק3, מעלה את הסיכוי להצליח בתמרון הזה, הגלגול ממוצע הוא של 10. אבל הסיכוי להצליח באחד מאותם סיכויים של אחד למיליון הוא הרבה יותר קטן.

**למנחה:** באופן כללי, אם אתם מעונינים במערכה קשה המסתמכת על מזל, לכו על 10ק. אם אתם רוצים הצלחה עקבית, לכו על 6ק3.



**למי שמתעניין**

טבלת ערכי הקושי של פיז'ן (עמ' 22)  
מתאימה באופן מפליא לטבלת הקושי  
בסיברפאנק 2020 של אינטרלוק:

אינטרלוק	פיז'ן
קל.....10	מאותגר.....10
ממוצע.....15	יומימי.....15
קשה.....20	רגיל.....18
קשה מאוד.....25	הירואי.....22
כמעט בלתי אפשרי.....30	מדהים.....26

**שיפור השימוש בכישורים**

מעבר לדרכים הבסיסיות לשימוש בכישורים, יש עוד כמה אפשרויות שיכולות להגביר את הצלחתך:

**ניסיון שני**

אם נכשלת בגלגול הראשון, לא תוכל לנסות שנית אלא אם משהו השתנה: אתה לוקח את הזמן על מנת לבצע את הפעולה, משתמש בכלים טובים יותר או השתמשת בכישור משלים.

**כישורים משלימים**

גלגול כישור משלים הוא דרך בה אתה משתמש בכישור אחד המשפיע באופן ישיר על הכישור הבא. לדוגמה: אם אתה זמר ואתה צריך לסחוף את הקהל, הצלחה גבוהה בהופעה תשפר את הסיכוי ל**סחיפה** (כישור מבוסס על נוכחות). כחוק מנחה:

(1) על פי שיקול המנחה, גלגול טוב בכישור אחת יעניק בונוס לכישור הבאה הקשור לפעולה. בונוס זה יהיה ביחס של +1 נקודות בונוס על כל 5 נקודות שהכישור הקשור הצליח בהן. לדוגמה: 10 רוצה לשכנע את בוב לצאת איתה (שכנוע). ע"י גלגול מוצלח של סגנון ומלבוש היא יכולה להגביר את סיכויי השכנוע שלה על בוב.

(2) כחוק, בונוס זה יעזור לגלגול הבא הקשור פעם אחת, הצלחתה של 10 בכישור סגנון ומלבוש יעזרו לה לשכנע את בוב לצאת איתה, אבל לא להתחתן איתה. זה כבר עניין של גורל.

(3) כחוק, בונוס זה יוענק רק על אינטראקציה בין כישור אחד לכישור שני.

**לקחת את הזמן**

לקיחת יותר זמן על מנת לבצע פעולה יכולה להעניק בונוס נוסף לגלגול הכישור. על כל דרגת זמן שלוקחים (עמ' 18) מעבר לזמן הנדרש לביצוע הפעולה מקבלים +1 לגלגול. דוגמה: המנחה קבע שהזמן הדרוש לפעולה הוא 1 דקה. אם הדמות לוקחת 5 דקות לביצוע הפעולה, היא זוכה ב +1 לגלגול הכישור.

**הצלחה קריטית (גם: "סוף פתוח")**

הצלחה קריטית נוצרת כאשר אתה מצליח בפעולה שבדרך כלל לא היה שמץ של סיכוי שתצליח. במשחק מבצעים זאת בעזרת האפשרות לגלגל קוביות נוספות ולהוסיף את התוצאה לסכום הכללי על מנת להגביר את רמת ההצלחה שלך. החוק תלוי בסוג הקוביות בהן אתה משתמש:

- **אם אתה מגלגל ק10:** בגלגול טבעי של 10 יש לך הצלחת קריטית. גלגל ק10 נוספת והוסף את התוצאה. אם התוצאה היא שוב 10, אתה לא יכול להשיג הצלחה קריטית נוספת.
- **אם אתה מגלגל ק36:** בגלגול טבעי של 18 גלגל שתי ק6 נוספות והוסף את התוצאה לסכום הכללי.

**... וכשלוך קריטי**

לפעמים גם לטובים שבטובים יש יום רע:

- **אם אתה מגלגל ק10:** בגלגול טבעי של 1, גלגל עוד ק10 והפחת את התוצאה מהגלגול המקורי.
- **אם אתה מגלגל ק36:** בגלגול טבעי של 1 בכל הקוביות, גלגל שתי ק6 נוספות והפחת את התוצאה מהגלגול המקורי.

**פעולות טיסה ונהיגה**

בכל פעם שאתה רוצה לעשות משהו לא רגיל ברכב שלך, תצטרך לגלגל על מנת לראות אם הצלחת. את ההצלחה בודקים ע"י חיבור **רפ + שליטה** (במטוס, רכב, או כל כלי רכב שאתם נמצאים בו) וגלגול קובייה כנגד גלגול קובייה וערך קושי הנקבע על פי סוג התמרון שאתה מבצע (ראו בעמודה הצדדית בעמוד הבא). בנוסף למשתנים מתאימים בהסתמך על מזג האוויר, הנהג או מצב הכביש.

### תמרונים בנהיגה וטיסה

הוסף 2 עבור כל נקודת תנועה מעבר לחצי התנועה המלאה של הרכב

אם התמרון לא מתואר, בחר את התמרון המתאים הקרוב ביותר לעבוד עמו. אם הגלגול מצליח, תצליח בתמרון. אם לא, אתה מאבד שליטה. ביחידה הנעה על רגליה, אתה פשוט תיפול, כעת עלייך להתרומם חזרה. ביחידת קרקע אתה תחליק (כשולן בהפרש של 4 או יותר יגרום להחלקה של 6ק1 מטר קדימה במהירות של 10 קמ"ש) או תסתחרר (כשולן בהפרש של 4 או פחות. כמו החלקה, אבל יש לגלגל 6ק1 על מנת לקבוע את כיוון הרכב החדש: 1=פונה אחורה, 2=קדימה, 3-4=פונה ימינה, 5-6=פונה שמאלה). במטוס אתה עלול להיתקע (ידית השליטה לא מגיבה בהפרש של 4 ומטה) או להסתחרר (כשולן בהפרש של 4 ומעלה). בכל מקרה תאלץ להצליח בגלגול שליטה על מנת להשיב את השליטה לידייך. השבת שליטה היא פעולה עם ערך קושי של 18 וזכרו להיזהר מהקרקע המתקרבת!...

### קרבות אוויריים

לפעמים הדרך הטובה ביותר היא להתחמק מיריבך על ידי שילוב של כישור ויכולת לתמרן. התחל בקביעת העמדה של המשתתפים בקרב, האם האחד רודף אחרי השני? האם אתם טסים זה לקראת זה? שלב זה נקבע ע"י גלגול **הבחנה** ובעל התוצאה הגבוהה ביותר מחליט על עמדתו ראשון, כמובן שהמנחה הוא הקובע הסופי.

על מנת לקבוע את תוצאת הקרב האווירי או החללי (בין עם ציפורי ענק או חלליות) כל משתתף מגלגל כישור **טיסה** + **רפ** + קובייה + בונוס התמרון של הרכב שלהם. השחקן עם התוצאה הגבוהה ביותר זוכה בעמדת יתרון, תלוי בכמה ההפרש לטובתו. התוצאה מושווית לתרשים משמאל, הזוכה רשאי לבחור לירות או לברוח על פי רצונו. העמדה הטובה ביותר היא להיות על הזנב של היריב שלך שכן עמדה זו מעניקה +2 לגלגול ההתקפה שלך בשלב זה.

על מנת להתחמק בקרב אווירי, יש צורך בהסכמה דו צדדית, או שיריב אחד ימלט. מי שזכה בגלגול העמדה מכריז שהוא מתכוון להתחמק מהקרב בתחילת הסיבוב, וחייב להישאר בעמדת יתרון למשך מספר שלבים שהמנחה קובע זאת בזמן ההכרזה.

### קרב אווירי: טבלת תוצאות

		שיווין בגלגול: אין קו ירי
		ראש בראש: נקודה לטובת אחד הצדדים
		תקיפה מהצד: שחור ניצח לבן ב +2 מנג בחור איזה צד מותקף
		זינב שחור מנצח לבן ב +4

# קרב וקונפליקט

סוג הפעולה החשובה ביותר שתתקלו בה במשחק פיוז'ן יהיה כנראה קרב. לא רק שקרב הוא חלק מההרפתקה, לא משנה באיזה סגנון משחק בחרתם, אלא שפעולה זו היא בעלת המשמעות הרבה ביותר עבור הדמויות ובעלת ההשפעה הגבוהה ביותר בכך שלאחר קרב יש סיכוי שדמותך תפסיק להתקיים.

הקרב מתחיל כאשר המנחה קובע שהקרב התחיל. כל דמות זוכה לפעול על פי סדר התור (עמ' 19), לבצע פעולה, ולבדוק את תוצאת הפעולה. לאחר מכן הדמות הבאה פועלת עד שכל הדמויות פעלו. שלב מסתיים כאשר לכל הדמויות היתה הזדמנות לפעול (כולל כל דמות ללא שחקן המשוחקת על ידי המנחה). לאחר מכן מתחיל שלב חדש וכולם זוכים לפעול שוב.

## סוגי קרב

ישנם שני סוגי קרב: קרב פנים מול פנים (קפא"פ) וקרב טווח. קפא"פ מתרחש בכל פעם שאתה תוקף מטרה בעזרת ידיך, רגלייך, חלק גופך או כל נשק שמשתמש בכוח הגוף שלך לעוצמתו. באופן כללי, קפא"פ מתרחש בתוך 4-6 מטרים מהתוקף.

קרב טווח מתרחש כאשר אתה יורה במשהו. כל נשק לטווח ארוך או התקפה ניתן "לירות"- קרני אנרגיה יכולות לצאת מידייך של גיבור על, כדורים נורים מאקדח, אבנים נזרקות מקלע. באופן כללי, אם הפגיעה במטרה היא ממרחק, זו התקפת טווח.

## חוקי המשחק

חלק זה בחוקים מכסה את התנאים הבסיסיים שיש למלא לפני שאתה יכול להיכנס למצב של קרב.

### האם יש קו ראייה נקי למטרה?

לא משנה מה סוג הנשק או ההתקפה, אתה זקוק לנתיב חסר מכשולים על מנת להתקיף. אם משהו חוסם את הדרך אתה לא יכל להתקיף, לא משנה עד כמה זה קרוב.

### טווח: האם אני יכול להושיט יד ולחבוט בזה?

כחוק, התקפות קפא"פ יכולות להגיע למטרה בטווח של עד 4 מטרים ממך. זה מוגדר כטווח קפא"פ. נשקי מוט וכלי נשק לטווח קצר ארוכים יכולים לפגוע בטווח של עד 6 מטרים. זהו טווח קפא"פ ארוך והוא שמיש רק על ידי כלי נשק אלו. לנשק טווח ארוך יהיה הטווח המוגדר בתיאור האישי שלו.

### כמה פעמים אני יכול לפגוע בזה? (מספר יריות וקצב אש)

שלא כמו נשקי קפא"פ לרוב כלי הנשק לטווח יש מספר יריות מוגבל (כדורים, חצים, מטענים וכו'). דברים אלו יהיו רשומים בתיאור הנשק. קצב האש (ק"א) מציין כמה פעמים ניתן לירות עם כלי הנשק בשלב של 3 שניות. לרוב כלי הנשק יש ק"א של 1 או 2, אבל אחרים יכולים להיות אוטומטיים ובעלי ק"א של 20 או יותר. כמו מספר היריות, גם ק"א יהיה רשום כחלק מתיאור הנשק.

## דרך מה אתה יכול לירות

עצים • שיחים • עשן • אוהלים • זכוכית • שלג

## דרך מה אתה לא יכול לירות (בדרך כלל)

בטון • לבנים • מתכת • קרח • אדמה

## כיוון פנים

כיוון הפנים הוא הכיוון אליו אתה פונה. מאחר ורוב משחקי פיוז'ן משוחקים "בראש" (ללא מפות), החוק הבסיסי אומר שאתה יכול להתקיף כל מה שנמצא בכיוון ישיר מהכתפיים שלך ואינו חסום. כאשר משתמשים במפת מחומשים בסיסית "הפנים" של הדמות שלך מכוונים לכיוון של שלושת ההקסים הצמודים להקס בו אתה עומד.

**סיכום שלבי הקרב**

כל שלב סדר התורות על פי סדר הרפ מהגבוה לנמוך (אם יש תיקו מגלגלים קוביה). במשך מקטע השלב בין ה-3 שניות פעל כלהלן:

**[א] בחר את הפעולה שלך**

יש לך פעולה אחת בכל שלב. פעולות אלה יכולות להיות התקפות או לערב סוגים אחרים של פעולות. אם אתה תוקף עבור ל[ב] אם לא דלג ל[ד].

**[ב] בדוק את קו הראייה**

אתה רשאי להתקיף כל מה שניצב מלפני הכתפיים שלך כל עוד שום דבר לא מפריע.

**[ג] בדוק טווח**

לכל התקפה יש טווח המצוין במטרים. הנח כי כל דמות היא בת שני מטרים של טווח מהראש לבסיס. אם אתה בטווח אתה יכול להתקיף.

**[ד] פתור את הפעולה**

בכלליות, גלגל קוביה אחת והוסף תכונה + כישור. הוסף כל משתנה מיוחד שיכול להיות מיושם להתקפה. אם הפעולה היתה התקפה עבור ל[ה], אם לא עבור לשלב הבא [ו].

**[ה] קבע נזק**

אם פגעת, גלגל מספר קוביות השווה לרמת הנזק של ההתקפה.

**[ז] עבור לשלב הבא**

התחל מחדש את התהליך.

**משתני קרב: מה הסיכויים שלי לפגוע?**

משתני קרב לוקחים בחשבון את התנאים של הקרב. **משתנים תמיד מיושמים בהתקפות.** אתה רשאי להשתמש בכמה, באף אחד, או בכל המשתנים כדי להפוך את הקרב בפיז'ן למרגש וריאליסטי יותר.

משתנה	סיטואציה
-2	המטרה במרחק של 5-10 מטר
-4	המטרה במרחק של 11-50 מטר
-6	המטרה במרחק של 50 מטר עד טווח הנשק
-3	מטרה מנסה להתחמק
-1	מטרה נעה. על כל 10 מטרים שהיא נעה
+2	צלילית המטרה נראית. מטרה מכוסה חלקית:
-1	חצי גוף
-1	ראש וכתפיים בלבד
-2	ראש בלבד
-2	מאחורי מישוהו אחר
-4	מטרה מטושטשת/ מעורפלת
-4	נשק על גבי כלי רכב, ללא צריח
-6	ירייה מכוונת..... חזה [-1], ראש ואיברים חיוניים [-6], רגליים, כפות ידיים וכפות רגליים [-4], בטן [-5], זרועות, כתפיים וירכיים [-3]
-2	יריית נשק כתף מהמותן
+1	כיוון. לכל שלב, עד +3 מקס'
+2	מטרה מוצמדת בחוזקה
-6	מטרה מזערית (עין, אזור חיוני)
-4	מטרה קטנה (פחות מ-1 מ', ראש, גף)
+2	מטרה גדולה (עץ, מכונית, חיות גדולות)
+4	מטרה גדולה מאד (משאיות, קירות, מטוסים)
+5	התקפת הפתעה (ראה למטה)
-2	מטרה שוכבת על בטנה
-2	נשק מאולתר (אבן, בקבוק, קורה קטנה)

**משתני קרב מיוחדים**

הפתעה! זה מארב!

התקפה שמפתיעה את המטרה, כמו מארב או דקירה מאחור, נותנת לתוקף בונוס של +5 להתקפה (אבל לא בונוס ליוזמה). כדי לטמון מארב נדרשים התנאים הבאים:

- היריב לא מודע למיקום או לכוונות התוקף. הוא יכול לזהות אותך רק בגלגול הבחנה טוב.
- תשומת הלב של היריב מוסחת או מרוכזת בסיטואציה אחרת, כמו התקפה אחרת או משימה מסובכת.

**המטרה מוסתרת או חסומה**

אם יש משהו שיכול לחסום מבט נקי, אבל לא התקפה, כמו עשן או אפילה, המטרה נחשבת למוסתרת. אתה לא יכול לראות במי אתה נלחם (היריב בלתי נראה, באפילה, במארב, או בגלל שאתה מסונוור) ובכל שלב אתה חייב לבצע גלגול הבחנה (המנחה מציב ערך קושי) ואם הגלגול מצליח, המינוס הוא -2 לכל התקפה וערכי ההגנה הבאים לאחר מכן, בשלב זה. אם גלגול ההבחנה נכשל המינוס גדל ל -4.

**דיוק הנשק**

משתנה מובנה, **רמת דיוק הנשק** (ר"ד) משקף את ההבדל באיכויות הנשק, וההשפעה שלהם על יכולות הדמות. ככל שהנשק טוב יותר וקל יותר לשימוש כך תטיב להשתמש בו (וככל שהוא רע יותר...). דיוקי נשק לא תמיד מיושמים במשחקי פיז'ן מכיוון שהשימוש שלהם משתנה ממערכה למערכה. כדי להשתמש בהם פשוט הוסף את רמת דיוק הנשק לגלגול ההתקפה עם המשתנים הנוספים.

## ביצוע ההתקפה

בקרוב, המתקיף מחבר את הכישור שלו בכלי הנשק הנבחר או כשרון קרב המגע שלו, עם הרפ שלו ותוצאת קוביה כדי ליצור **ערך התקפה (הת)**. יכול להיות שהוא יצטרך להוסיף או לחסר משתנים מסוימים מערך ההתקפה כדי לקבוע את התוצאה הסופית (ראה למעלה). דוגמה: דמות המתקיפה עם רפלקס של 5, כישור 6 בקרב מגע וגלגול קוביה של 6, היא בעלת ערך התקפה של 17. משתנה של 2- כלשהו מביא אותה ל-15.

המגן מחבר את **הזרי** שלו, כישור חמיקה מתאים (או כישור אחר כמו סיף, טייס או אתלטיות אם המנחה מתיר) וגלגול קוביה (בגישת HERO, ערך של 10 יכול להחליף את גלגול הקוביה) כדי ליצור **ערך הגנה (הג)**. דוגמה: דמות עם זריזות 4, כישור 6 בחמיקה וגלגול של 3 היא בעלת ערך הגנה של 13. שני הערכים מושווים. אם ערך ההתקפה שווה או גדול מערך ההגנה - פגעת!

## התקפות מיוחדות

### כיוון למרחק

לפעמים אתה צריך לפגוע בתפוח, עץ או משהו אחר מבלי כישורים או תכונות, במקרים אלה, המנחה יתאים ערך קושי בהתבסס על המרחק.

<b>קפא"פ</b> (1מטר או פחות).....	4
<b>קרוב</b> (10מטר או פחות).....	8
<b>בינוני</b> (50מטר או פחות).....	12
<b>רחוק</b> (מקסימום מרחק הנשק).....	16
<b>מוגזם</b> (מעבר לטווח הנשק).....	16+2 על כל 100מטר

### קרב כלי רכב

כאשר מתקיפים רכב, המתקיף ישתמש בכישור עם נשק הרכב המתאים או כישור ההתקפה של הרכב (כגון מקלענות או כלי נשק כבדים). הוא מתקיף כרגיל, כנגד כישור השליטה ברכב של המטרה (כמו נהיגה או טיסה). החישוב מבוצע כרגיל כמו בכל קרב אחר. שים לב שכלי נשק על גבי כלי רכב מכפילים את כל הטווחים שלהם ב-100. דוגמה: 5-10מטר יוגדל ל-100-500 מטר בזמן נהיגת רכב.

### התקפות אזוריות

התקפות אזוריות הן התקפות (פיצוץ אנרגיה, רובי ציד, להביוורים, שדות הלם, גז והשפעות אחרות) שפוגעות באזור ולא בדמות. אזור ההשפעה תלוי בסוג ההתקפה ותמיד יתואר כחלק מתיאור הנשק או הרכבתו. סוגים אלה של התקפות ישתמשו בחוקים של **כיוון למרחק** כדי לקבוע אם הן פגעו באזור. כל אחד באזור המטרה יספוג את הנזק המתאים.

### פיצוץ

בשביל אלו המתקיף מגלגל כנגד ערך הקושי שמציב לו המנחה (ראה כיוון למרחק, מעלה). דמות סופגת נזק ביחס של 2 נקודות נזק פחות על כל מטר שהיא רחוקה ממרכז ההתקפה.

<b>אפקט סביבתי אופייני</b>	<b>רדיוס ההשפעה</b>
<b>רובה ציד</b> (על כל מחסנית).....	1מטר
<b>רימון</b> (על כל קובית נזק).....	1מטר
<b>מטען חבלה</b> (על כל קובית נזק).....	1מטר
<b>להביוור</b> (על כל קובית נזק).....	1מטר
<b>כלי נשק כבד</b> (על כל הרס של נזק).....	4מטר

אם הדמות מחטיאה את גלגול ההתקפה, מרכז ההתקפה נוטה במטר על כל נקודה שבה המתקיף פספס, עד מקסימום של חצי מהטווח הכולל של המטרה. גלגל 1ק6 כדי לקבוע באיזה כיוון מרכז ההתקפה מתפזר ובדוק בטבלה למטה, לאחר מכן גלגל 1ק6 כדי לקבוע כמה מטרים המטען נפל בכיוון זה.

<b>גלגול</b>	<b>תוצאת האזור המושפע</b>
2-1.....	נחת לפני המטרה
4-3.....	נחת מאחורי המטרה
5.....	נחת מימין למטרה
6.....	נחת משמאל למטרה

### פגוש את ג'ון סמית' (שוב)

ג'ון מחליט שהוא הולך לנסות להביס בריון. כישור קרב המגע שלו הוא 3, הרפ שלו הוא 7 (10 בסיכום). כישור החמיקה של היריב שלו הוא 5 והרפ שלו גם 5, 10 בסיכום גם כן. הבריון מנסה לשחק אותה חכם ומחליט להתחמק (3- לגלגול של ג'ון) וזז אחורה 8 מטרים (עוד 2-).

ג'ון מגלגל קובית 10 בשיטה זו ומקבל 6, לסיכום יש לו 16. מכאן מחוסר 5- על המשתנים והוא יורד ל-11, הבריון יצטרך לגלגל לפחות 2 כדי להתחמק מהגיבור. ג'ון מגלגל 6ק3 לפי השיטה האחרת ומקבל 22. מזה מחוסר 5- על המשתנים וזה מביא אותו ל-17. ערך ההגנה של הבריון הוא 20 (הרפ שלו + כישור החמיקה + 10). ג'ון מחטיא.

**התקפות ירי אוטומאטי**

לירות הרבה מדבר מה (כדורים, כדורי אש וכו') בהתקפה אחת נקרא ירי אוטומאטי. הרבה רובים, כוחות על, והתקפות טווח אחרות הן בעלות אפשרות שימוש באופציית הירי האוטומטי (זו מוגדרת על ידי הנשק או הכוח הנתון). בירי אוטומאטי, הנשק (או ההתקפה) יורה הכי מהר שהוא מסוגל בתור של 3 שניות. זה נקרא "קצב אש" ("ק"א) והיא בדרך כלל מוגדרת כחלק מהנשק או ההתקפה.

**יחס הירי האוטומאטי:** שמתם לב איך בהרבה קומיקסים או בסרטי אקשן הגיבורים יכולים ללכת דרך מטר של כדורי מכונת ירייה ואף פעם לא לחטוף כדור, בעוד שבחיים הם היו נראים כמו גבינה שווייצרית? כדי לחקות את האפקט אנו בנינו גימיק פיז'ן קטן שנקרא **יחס ירי אוטומאטי**. היחס מתוכנן לאפשר לדמויות לשרוד את האפקט המביך של ירי גדול במשחקים שבהם האפקט יותר חשוב מריאליזם, על ידי כך שנאפשר למנחה להתאים את הקטלניות של כל הכדורים המתעופפים באוויר בתחילת המערכה. כך זה עובד:

בצע את ההתקפה שלך וקבע בכמה נקודות הסיכום הסופי שלך עובר את מספר המטרה שנדרש. עכשיו חלק את מספר הנקודות ביחס הירי האוטומאטי של המשחק (המנחה חייב לקבוע זאת בתחילת המערכה, בהתחשב בסגנון המשחק).

סוג המערכה	יחס ירי אוטומטי
יום-יומי	1.....
מוכשר	1.....
הרואי	2.....
לא יאומן	2.....
אגדי	3.....
סופר הרואי	4.....

עגל שאריות כלפי מעלה. התוצאה היא כמה כדורים ממש יפגעו במטרה שלך. המלכוד? יש עונשין של 1- על כל 10 יריות שנורו (האקדח שלך קופץ). הסיכום לא יכול לעבוד את המספר הסופי של הכדורים שנורו.

דוגמה: אלכס מתקיף את גרון עם מכונת ירייה, הוא יורה 20 כדורים. הוא צריך לעבור מספר מטרה של 10, הוא משיג 20. במשחק עם יחס ירי אוטומאטי של 1, הוא היה פוגע עם 10 כדורים. אבל יחס המשחק הזה הוא 4. מאחר ו- $10 \div 4 = 2.5$ , התוצאה מעוגלת כלפי מעלה לשלושה כדורים שיפגעו בגרון.

**ירי אוטומטי מאפשר טכניקות קרב רבות:**

**צרו יריות:** צרו ירי הוא התקפת ירי האוטומטי מוגבלת, לעולם לא יותר מ-4 יריות, אל מטרה אחת. מאחר והנשק לא נרתע כל כך הרבה אין עונשין להתקפה. בצע גלגול התקפה, אם המגן נכשל בגלגול, הוא סופג נזק בהתבסס על יחס הירי האוטומטי במשחק.

**מטרות בודדת** בדיוק כמו צרו יריות, אבל קצב האש לא מוגבל ל-4 יריות (כתוצאה, יש עונשין של 1- על כל 10 יריות שנורו). שוב, גלגול התקפה, אם המגן נכשל בגלגול שלו, הוא סופג נזק בהתבסס על דרגת הכישלון שלו, חלק ביחס הירי האוטומאטי של המשחק (מעוגל מעלה).

**מטרות מרובות** התקפת ירי אוטומטי יכולה להיות מכוונת כנגד מספר מטרות בבת אחת. ההתקפה חייבת להיות מכוונת אל תוך אזור שנקרא אזור האש, רוחבו (במטרים) של אזור האש חייב להיות מצוין בעת ההתקפה. קצב האש הסופי של ההתקפה מחולק במספר המטרים באזור האש (עגל למטה), זהו המספר הסופי של כדורים שיכולים לפגוע במטרה באזור זה. ההתקפה נעשות כמו שמתואר למעלה, כאשר כל מטרה מתגוננת באופן אישי כנד גלגול ההתקפה היחיד של התוקף. דוגמה: עם יחס ירי אוטומאטי של 1, אני יורה אל תוך אזור של 10 מטרים עם 30 כדורים. (30 לחלק ל-10 שווה ל 3) סו, בוב והארי, מגלגלים גלגול הגנה כנגד גלגול ההתקפה שלי שהינו 12. הסיכום שלהם הוא 13, 11 ו-7 בהתאמה. סו לא נפגעת, בוב סופג 2 יריות והארי (למרות שהוא מפסיד ב-5) סופג רק 3 יריות בגלל שזה כל מה שנכנס לחלק שלו באזור האש.

**התקפות קשת:**

קשתות הן קטגוריה מיוחדת של התקפת טווח מכיוון שהן התקפות טווח מבוססות **כוח**. קשתות גורמות ל-1ק6 נזק ובעלות טווח של 20 מטר על כל נקודת **כוח** עד מקסימום **כוח** של 7. קשתות מורכבות וקשתות ארוכות הן בעלות מקסימום של 10 **כוח**. רובי קשת עובדים כמו נשקים חמים רגילים.

**גרום לירי האוטומטי לעבוד בשבילך!**  
רצה להשיג אפקט בו הגיבור יכול לצלול דרך מטר של כדורים, להתרומם ולהחטיף לבריונים מטווח אפסי? צור שני יחסי ירי אוטומאטי שונים לגיבורים ולבריונים!

**איזה יחס ירי אוטומאטי להציב במשחק שלי?**

זה באמת תלוי בסגנון המשחק שלך. אם אתה מריץ מערכה בסגנון קולנועי אנו מציעים את היחסים הבאים:

- 3 לשחקנים (הגיבורים) ונבלים ראשיים.
- 1 לבריונים שוליים ויתר בשר התותחים.

## מיוחד: מפצי אנרגיה, קסמים והתקפות מנטליות

אוקי, ייתכן ואינך משתמש במפצי אנרגיה והתקפות פסיכיות במערכת פיז'ן טיפוסית. או שאתה כן, הכל תלוי בז'אנר בו אתה בוחר. על ידי שימוש במשחק **Champions: New Millennium** (משחק בשיטת פיז'ן), תהיה לך האפשרות להוסיף כוחות על טבעיים נוראיים שמעבר לכוחו של האדם הפשוט. ישנם גם עוד חיבורי כוחות הנמצאים באינטרנט, בדוק באתר Fuzion Labs Group על מנת למצוא קישורים לחלק מהם.

אם אתה מחליט להשתמש בהתקפות מפצי אנרגיה, הם מתבצעים באותו אופן כמו התקפות טווח אחרות, בהתחשב במרחק ובכישור יחד עם משתנים אחרים. הטווח של התקפות אלו מבוסס על מספר נקודות הכוח שנוצלו לצורך ההתקפה: לכל נקודה שהוצאה על הכוח הטווח יגדל ב-10 מטרים (לדוגמה: הוצאת 20 נקודות תעניק מטח אנרגיה שטווחו 200 מטרים). על מנת לפגוע השתמש ברפ + כישור שימוש בכוח.

ברוב המקרים להתקפות מנטליות אין הגבלות טווח, הן דורשות בפשטות קו ראייה ישיר - אם אתה יכול לראות את זה, אתה יכול לפגוע בזה, לא משנה עד כמה זה קטן. יוצאי הדופן הן התקפות מנטליות המבוססות על **כושר** הפעולות עם אותן הגדרות טווח כמו מטחי אנרגיה, וכן סריקה מנטלית אשר כלל לא דורשת קו ראייה ישיר על מנת להשפיע. על מנת לפגוע השתמש בכר"צ + כישור שימוש בכוח.

## התקפות טילים

באופן כללי, רוב קרבות כלי הרכב נחשבים **לקרבות טווח** ומשתמשים באותם חוקים. יוצא הדופן היחיד הוא קרב טילים. טילים מוגדרים ככלי נשק שיכולים לעקוב אחר מטרתיהם באופן עצמאי. עד כמה טוב הוא בעבודה שלו (ומכאן ערך הקושי שצריך לעבור כדי להימנע ממנו) מבוסס על עד כמה חכם הוא, האם הוא רק מריח את חותמת החום שלך או שהוא חכם מסיק כדי להערים עליך?

הטיל הוא # המטרה	טיפש	חכם	מבריק	גאון
	8	12	16	20

על מנת להימנע מפגיעת טיל עליך לבצע בדיקת טיסה + רפ+ גלגול קוביה ולהצליח במשך לפחות 1 ק/6/2 סיבובים עוקבים. ניתן לשנות זאת על ידי שימוש באמצעי נגד, שמוסיפים +2 לגלגול הטיסה שלך. תצליח בגלגול ותינצל. תיכשל בגלגול ותיפגע. במקרה של קבוצת טילים הנורים ובאותו זמן, גלגול אחד נעשה לכל הטילים, כאשר טיל אחד פוגע המטרה על כל נקודה שההגנה שלך נכשלה. לדוגמה: 10 טילים נורים אל מטוס, המטוס נכשל בגלגול ב-7, אזי 7 מתוך 10 הטילים פגעו.

## התקפות נוכחות

אישיות רבת עוצמה יכולה להשפיע על אנשים אחרים ע"י מילים, מעשים או לפעמים על ידי נוכחות בלבד. אנחנו קוראים להשפעה זו **התקפת נוכחות**. התקפת נוכחות יכולה להיות דברים רבים ושונים, תלוי במטרה של המתקיף. פחד, הערצה, הפתעה, כניעה, כעס, אומץ, תקווה, מחויבות, עזות פנים או רגשות ומעשים אחרים.

ביצוע התקפת נוכחות לא דרוש פעולת קרב, למרות שלעיתים ביצוע פעולת קרב תעשה את התקפת הנוכחות הרבה יותר חזקה (ראה טבלה משתני התקפות נוכחות). בדרך כלל התקפות נוכחות מורכבות ממינוח ידוע לכל כגון "היכנע או מות!" או "לוחמים לקרב- אחרי!" או אפילו רק "עצור!" גלגל 1/6 על כל נקודה של **נוכ**, אתה יכול להוסיף או להחסיר קוביות, תלוי בשיקול המנחה. (ראה טבלת משתני התקפות נוכחות בשביל שינויים מוצעים). סכם את גלגול הקוביות והשווה אותו כנגד ערך התנגדות של כל מטרה כדי למצוא את ההשפעה.

### סיכום התקפת נוכחות הוא

< מהתנגדות המטרה

< +10 מהתנגדות המטרה

< +20 מהתנגדות המטרה

< +30 מהתנגדות המטרה

### השפעה אפשרית של התקפת הנוכחות

המטרה מתרשמת, מהססת, פועלת אחרונה בשלב.

המטרה מתרשמת מאד, מהססת, פועלת אחרונה בשלב ומקבלת פעולה אחת בלבד, אפילו אם משתמשת בפעולת ריצה. יכולה לבצע פקודות שהמטרה כבר נוטה לעשות.

המטרה מפחדת מעט, לא יכולה לפעול בשלב הבא ומקבלת 5- לזריזות. יכולה לבצע מה שהמתקיף מצווה.

המטרה מפחדת, יכולה להיכנע, לברוח, או להתעלף. זריזות המטרה היא 0, וכמעט תמיד תבצע את פקודות התוקף.

התקפת נוכחות תלויה עד מאד בנסיבות, לכן המנחה צריך להרגיש חופשי לשנות את מספר הקוביות של ההתקפה. הטבלה למטה מציעה מספר שינויים.

מספר קוביות	שינוי
-1 עד -2	סביבה לא מתאימה
-1	במהלך קרב
-1	בנחיתות
-1 עד -2	מוניטין לא טוב
-1 עד -3	התקפות נוכחות כנגד מצב רוח נוכחי
-1 עד -2	התקפת נוכחות חוזרת
+1 עד +2	מוניטין טוב
+1	הפתעה
+1	מפגין כוח או טכנולוגיה גבוהה יותר
+1 עד +3	פעולה אלימה
+1 עד +3	מונולוג טוב
+1 עד +2	סביבה מתאימה
+2	מטרה בנסיגה חלקית
+4	מטרה בנסיגה מלאה

המשתנים וההשפעה של התקפות הנוכחות תלויות מאד במה בדיוק מתרחש ובמה היתה הכוונה. המנחה אמור להשתמש בהתקפות נוכחות על מנת להגביר את הדרמה במצבים שונים או להפוך את הדברים למעניינים יותר.

# קביעת תוצאות קרב

אז פגעת במטרה! נהדר. אבל יש עוד. עכשיו עליך לקבוע מה קורה. זה בדרך כלל אומר נזק.

## נזק

נזק הוא הדרך למדוד עד כמה פגעת במשהו. כמו להתאים דירוג מספרי לקימוט באוטו שלך או לחתך באצבע שלך. בכל פעם שמהו נפגע בפיוז'ן, הנזק מחוסר, כנקודות, מהערך הכללי המייצג את השלמות המבנית (או "אנרגיית החיים") של הדבר הנפגע.

## סוגי נזק

ישנם ארבעה סוגים שונים של נזק בפיוז'ן. הראשון הוא **פגיעות** (מווד דרגות של נזק קטלני בקנה מידה קטן ואנושי). הסוג השני הוא **הלם** (מווד הלם, כאב ונזק לא קטלני אחר). הסוג השלישי הוא **נזק מבני** (מווד נזק לעצמים קטנים ורכבים). הסוג הרביעי והאחרון הוא **הרס** (מווד נזק בקנה מידה מאד גדול או מאד עוצמתי לחפצים דוממים). הבה נתחיל בלבחון כל אחד מהם:

## פגיעות

**פגיעות** הן קטלניות, מסכנות אורגניזמים חיים, שבדרך כלל נגרמות על ידי נשקים אישיים או השפעות סביבתיות. נקרא גם "נזק הורג", התקפות מסוג זה מחוסרות מסך הנקודות הכולל שיש למטרה, עד שבדרגה מסוימת (בדרך כלל מתחת לאפס) היא נהרגת, או חסרת יכולת. דוגמה: לגורן יש 20 פגיעות. הוא נפצע על ידי נשק ומאבד 15 פגיעות. גורן יכול לספוג רק עוד 5 פגיעות עד שהוא ימות או יהיה מחוסר יכולת.

למי יש פגיעות? לכל אורגניזם חי.

## הלם

נזק **הלם** הוא נזק שיוצר כאב או הלם אבל לא פגיעה ממושכת. זהו נזק קרבות אגרופים, פגיעה שנעשית עם חלקים של הגוף כמו ידיים, רגליים, ראש (או אם יש לך אותם, זנבות, זרועות תמנון או חלקי גוף קהים אחרים). כחוק כללי, אם זה חלק גוף וזה לא חד זה עושה נזק הלם (היוצא דופן לחוק זה הוא נזק הלם עיתידי מנשק או התקפת הלם).

לכל דבר חי יש נקודות הלם בנוסף לפגיעות. מדד לכמה הלם הוא יכול לספוג עד שהוא מתעלף מכאב והלם. נזק הלם תמיד מחוסר מסך נקודות **ההלם** של הדמות שלך. כשאלו מגיעות לאפס גוף הדמות מגיב בהפסקת הכאב ועלפון.

למי יש הלם? לכל אורגניזם חי.

## נקודות נזק מבניות

"מטרות רכות" כמו דברים חיים סופגים נזק שונה מ"מטרות מוצקות" (מבנים ורכבים). לכן בפיוז'ן מבנים דוממים, רכבים וחפצים לא אורגנים אחרים (נקראים בדרך כלל "מטרות מוצקות") סופגים נזק מבני במקום פגיעות. **נמ** שונות מפגיעות אבל עובדות באותה דרך- נקודה אחת של פגיעות תוריד נקודת **נמ** אחת. שים לב: חפצים דוממים לא חוטפים הלם לפיכך, חפצים תמיד יספוגו גם הלם וגם פגיעות באותה דרך ויחסרו באופן שווה מה**נמ** שלהם (אם זה נשמע לא רגיל זכור שאומני קרטה מסוגלים לשבור לבנים וקרשים בידיים חשופות).

למי יש **נמ**? כל דבר שאינו חי ואינו בעל הרכב קשיח באופן יוצא דופן (שריון לוחות, מתכות-על נדירות, וכו').

## הרס (בוא נדבר אקדחים גדולים... אקדחים ממש גדולים...)

בפיוז'ן, נשקים גדולים עושים כמויות מזעזעות של נזק והן נמדדות בקנה מידה גדול יותר הנקרא **הרס**, על מנת לייצג את הכוחות המסיביים הקשורים לכלי מלחמה, חפצים גדולים במיוחד או התקפות עוצמתיות במיוחד. במהופך, חפצים גדולים או קשיחים במיוחד (טנקים, רובוטים ענקיים, נושאת מטוסים וכו') גם כן מוגדרים כבעלי **הרס** של מבנה או שריון כדי לייצג את הכמות הענקית של הנזק שהם מסוגלים לספוג.

למי יש **הרס**? כל דבר שהוא לא חי ובעל מבנה קשיח במיוחד (שריון לוחות, מתכות-על נדירות וכו').

## כמה דוגמאות נפוצות לנקודות נזק למבנים

המרחבים הפתוחים	הק	הק בהרס	נמ	הרס
חורשה (לכל מ')	-	-	5	-
אבנים (לכל מ')	28	-	30	-
עצים גדולים	-	1	-	1
מנורת רחוב	-	1	-	1
כיסוי בור בכביש	-	1	30	-
מבנים	הק	הק בהרס	נמ	הרס
זכוכית (לכל מ')	3	-	5	-
קיר עץ/גדר (לכל מ')	7	-	15-10	-
קיר טיח (לכל מ')	10	-	5-10	-
קיר אבן (לכל מ')	25	-	30	-
קיר בטון (לכל מ')	28	-	50	-
קיר מתכת (מ')	32	-	70	-
קיר משריון (מ')	-	1	-	1
מעול מתכת	20	-	5	-
דלת עץ	7	-	5	-
דלת מתכת	20	-	30	-
דלת כספת	-	2	-	4
ריהוט	3	-	20-15	-
שדה (ל מטר)	10	-	30-20	-
מכונות (ל מטר)	10	-	50-30	-



## כמה נזק, בפגיעות, הדמות שלך יכולה לספוג?

זה תלוי בתכונות הפיזיות של הדמות. אתה מקבל 5 פגיעות על כל נקודת גוף שיש לך (דוגמה: עם גוף של 6, יהיה לך  $5 \times 6 = 30$  פגיעות). נקודה אחת של נזק מהנשק או ההתקפה תחסר פגיעה אחת. כשהפגיעות של הדמות הורדו עד ל-0, היא גוססת, ב-12- היא מתה (דברים שאינם חיים יכולים גם כן לספוג נזק, אולם, כשדברים שאינם חיים מופחתים לאפס הם הופכים לבלתי שמישים).

## כמה נזק, בהלם, הדמות שלך יכולה לספוג?

זה תלוי, שוב, בגוף של הדמות שלך. אתה מקבל 5 הלם על כל נקודת גוף שיש לך (דוגמה: עם גוף של 6 אתה מקבל  $6 \times 5 = 30$  הלם). נקודה אחת של נזק מההתקפת הלם תסיר הלם אחד. כשהדמות שלך מגיעה ל-0 הלם היא מאבדת את הכרתה.

## מה בנוגע להתקפות קפא"פ אחרות?

באופן כללי, חוקי הקפא"פ מכסים את ההתקפות הנעשות על ידי יצורים דמויי אנוש. אולם, אם אתה עוסק ביצורים לא אנושיים, (כמו חיות), אתה יכול ליישם את החוקים הבאים, להוסיף או לחסר לרמת המנ מבוססת הכוח המקורית.

מצב  
DC  
שינוי ב-

נשיכת חיה/מקור.....שווה לכוח  
ציפורני חיה.....2-  
התקפה חובטת (זנב עבה, אלה טבעית, חבטת זרוע, סנפיר).....2+  
רמיסה (ריצה על, דריכה).....2+  
התקפה ממבנה (זרוע, חלקי גוף בנויים).....1+  
מג

## קביעת הנזק שנעשה

### מחלקות נזק (מנ)

באופן כללי, כמות הנזק שעושה התקפה מבוססת על מחלקת הנזק (או מנ) של ההתקפה או הנשק, כשכל נקודת מנ מתורגמת לקוביות 6 אחת של נזק (לדוגמה: עם נשק של מנ5 אתה תגרום לכמות נזק בפגיעות או ננמ השווה לסכום גלגולם של חמש קוביות בנות שש פאות - איפשהו בין חמש לשלושים) דוגמה: יש לי אקדח של מנ3. אני מגלגל 3 פעמים קוביות ומקבל 5, 6 ו-3. אני גורם ל-14 נקודות של נזק בהתקפה.

### קביעת מחלקת הנזק של ההתקפות

חוץ מקשתות וחניתות, כל כלי נשק לטווחים תמיד גורמים לנזק המבוסס על המנ של הנשק. המנ הזה מצוין בדרך כלל בתיאור הנשק בחוקים. דוגמה: לנפצר הקוסמי שלי יש מנ של 8. זה אומר שאגלגל 8 קוביות בהתקפה.

### מחלקות הנזק של התקפות קפא"פ

לעומת זאת, המנ של התקפה מכל חלק בגוף נקבעת על פי כוח המתקיף, כאשר אגרופים גורמים למנ אחת של הלם על כל נקודה של כוח התוקף. (בעיטה גורמת למנ נוספת מעבר לכוח שלך, אבל מקבל עונשין של 1- להתקפה) דוגמה: הכוח שלי הוא 5, זה אומר שאני גורם ל-5 קוביות (מנ5) באגרופים, 6 בבעיטות.

### נזק על ידי נשק קפא"פ

התקפות מבוססות על כוח (התקפות קפא"פ) שמשמשות בנשק גורמות בדרך כלל לנזק שהנשק מסוגל לגרום. זהו ערך מנ המצוין של הנשק (שוב, המנ יופיע בתיאור הנשק בחוקים). אך יש מספר דברים שישפיעו על המנ הסופי של התקפת נשק הקפא"פ שלך:

### כוח מקסימלי ומינימלי

המלכוד למה שרשום מעלה הוא שאם אתה לא חזק מספיק, אתה לא יכול להשתמש ביעילות ביכולות הנשק הזה. לפיכך, לכל נשק קפא"פ מפורט הכוח המינימלי (מכ) הדרוש להשתמש בנזק ללא מינוסים. מתחת לרמה זאת אתה מקבל 1- לרפ על כל 1- לכוח ועונשין של 1- מנ גם כן. דוגמה: דודה מג, כוח 2, מנסה להשתמש בגרזן קרב עם כוח מינימלי של 5. היא תעשה רק מנ2 כאשר תפגע ותספוג 3- לרפ. לעומת זאת, על כל נקודת כוח שיש לך למעלה מהמינימום הנדרש לתפעול הנשק, אתה תעשה מנ נוספת, עד לפעמיים מנ הרשומה של הנשק. דוגמה: בוב, כוח 5, מתפעל סכין (כוח מינימום של 1) בוב בעל 4 נקודות כוח יותר מהנדרש, אז הוא מצפה לקבל 4 קוביות נוספת להתקפה שלו. אבל מכיוון שהנזק המקסימלי לסכין הוא רק פי שניים מהמנ הרשומה שלו ( $1 \times 2 = 2$ ), בוב יקבל תוספת של 1 מנ בלבד. מצד שני, גרוג, כוח 10, יתפעל גרזן קרב (כוח מינימלי של 5). גרוג מקבל 5 קוביות נוספות ומכיוון שפעמיים מנ של גרזן (6) היא 12 הוא יקבל את כל הקוביות הנוספות שלו.

### הרס ומחלקות נזק

שלא כמו מחלקות נזק, הרס מייצג ערכים שלמים ולא מספר קוביות. זוהי דרך לפשט את כמות הקוביות שהתקפה כזו דורשת (וכן משקף את העובדה שהרס מצוין כמות נזק אסטרונומית). כאשר מתקיפים עצמים עם הרס עם נשקים שעושים הרס אתה פשוט תחסר את הנזק שנעשה מההרס הנותר, במקום לגלגל קוביות נזק. דוגמה: הרובוט הענקי שלי מתקיף רובוט ענקי אחר עם קרן אנרגיה של 6 הרס, אני אחסר 6 מההרס הכללי של המטרה.

אבל מה קורה עם הרס פוגש מחלקות נזק או להפך? כאן מדידת הנזק נכנסת למשחק.

### מדידת הנזק

פיז'ן מתוכננת לדמות כמות מדהימה של מערכות, ממערכות ריאליסטיות למחצה של קרב מודרני, עד לביצועים אלוהיים של סופר גיבורים ודמויות אנימציה. הבעיה היא שלכל אחת מהמערכות יש את החוקים הספציפיים שלה לנזק. לדוגמה, ברוב סרטי האקשן או המדע הבדיוני, אקדחים גדולים באמת ברמת ההרס מתוכננים לפגוע ולהזיק למטרות גדולות באמת. זה כמעט בלתי אפשרי ליישם את הכוח המלא של התקפות ענקיות אלה למטרות קטנות (כמו אדם) בגלל שלרוב הכמות הגדולה של הנזק אין מספיק שטח פנים לפגוש בו. סביר יותר להניח שנזק גדול באמת יממש את כוחו על ידי העפת מטרה קטנה מחוץ למסלולו ואז יישם את כל עוצמתו על המטרה. מנגד, נדרש הרבה יותר כוח להזיז גוף גדול ויש לו הרבה יותר שטח פנים לספוג את הכוח, כך שהוא עומד שם וסופג את הכל.

**לקצר ערמות ממש גדולות של קוביות**

לא רוצה להתמודד עם מיליון קוביות? הנה קיצור נחמד להשיג בערך את אותו הדבר. חלק את כמות הקוביות בעשר. גלגל את התוצאה הזו בקוביות והכפל את הסיכום ב-10.  
 כל שארית היא קוביה נוספת שמוסיפים לסיכום הסופי.  
 דוגמה: אני צריך לגלגל 64 קוביות (אה!) במקום זה אני אגלגל 6 קוביות (60+10) ואכפיל את התוצאה (נגיד 6+3+3+1+3+20=20). לאחר מכן אגלגל את 4 הקוביות הנותרות (בוא נגיד 5+2+1=10) לסיכום סופי של 210 נקודות.  
 דרך מהירה נוספת היא להכפיל את מספר הקוביות המוטלות (בוא נגיד שוב 64) ב-3 (הגלגול הממוצע הוא 3.5 האמת, אבל אנו מפשטים). בדוגמה זו, הסיכום יהיה 192, לא רחוק מדי מהשיטה השניה. כל אחת מהדרכים היא שיטה מהירה להאיץ את המשחק.

**דברים בעלי ננמ או הרס**

לדברים אלו אין הלם או פגיעות. במקרים אלו התקפות נגדם נחשבות כאילו שנעשו נגד הננמ או ההרס של החפץ.

**להזיק לחפצים בעלי ננמ או הרס**

חפצים גם יכולים להיזק. כחוק, כשחפץ מגיע ל-1/2 מהננמ או ההרס שלו, התכונות שלו (מהירות, תנועה וכו') מופחתות ב-2. ב-1/4 מהננמ או ההרס שלו, התכונות יורדות ב-4.

הצד השני הוא שבמערכה "גדולה מחיים", סופר גיבורים, חליפות כוח וכו', יכולים להפנות את כל הנזק שלהם למטרה אחת גדולה, פשוט בגלל שהיא כל כך גדולה. כך שכאשר סופר גיבור מאד חזק חובט בטנק, כל הכוח מושקע על הטנק, וקורע אותו לגזרים (ברור שזה לא ריאליסטי, אבל זה משקף די טוב את הכוחות של סופר גיבורים או יצורים דמויי אל אחרים המופעים בקומיקסים, סרטים וכו'. זה גם מגביל את עצמו מכיוון שרק סופר גיבורים או אנשים לא ריאליסטים אחרים יהיו היחידים שיוכלו לעשות נזק מסוג זה. בז'אנר ריאליסטי הם לא יהיו קיימים ובמשחק הסופר גיבורי הם אמורים לפרק את הטנק בידיים חשופות).

לבסוף, יש את תחום נזק הביניים, היכן שכלי רכב או יצורים קטנים באים במגע עם כלי רכב גדולים (כמו רובוטים ענקים, טנקים או ספינות). מטרות אלה פשוט גדולות מדי מכדי לעוף מהדרך על ידי מכה חזקה, אבל עדיין אינן קשיחות מספיק כמטרה עניקית באמת. בנוסף לכך הם בעלי נשק, אולי לא כה חזקים כמו התקפות נזק הרס, שיכולים לעשות נזק רציני כאשר הם פוגעים, שלא כמו התקפות של רוב כלי הנשק הידניים הקטנטנים שפשוט ינתרו מעל שטח השריון.

בפיז'ן אנו מתגברים על הגבלות הז'אנר הספציפיות הללו על ידי שימוש ברעיון של מדידת נזק. מדידת נזק מאפשרת כמויות גדולות של נזק לבוא במגע עם מטרות קטנות (ולהפך) בדרכים ששומרות על טבע הז'אנר. מטרות קטנות פשוט מועפות על ידי נשקים ענקיים וסופגות נזק מינימלי. נשקים קטנים פשוט מנתרים ממטרות גדולות ללא שום השפעה, ונשקים בינוניים יכולים להזיק למטרות גדולות אבל לא קרוב לנזק שעושים נשקים גדולים אלה כשהם מחזירים אש. לבסוף, סופר גיבורים ממש קשוחים יכולים לפרק טנק לחתיכות עם ידיים חשופות.

מדידת נזק שומרת בדייקנות על השפעות הנזק כפי שהן מתוארות במרבית המשחקים הריאליסטים למחצה, סרט האקשן, מדע בדיוני, אנימציה ומערכות סופר הרואיות. על מנת להשתמש בה, פשוט קבע את קמת ההתקפה ורמת הטרסה ואז המר את הנזק שנעשה בהתאם.

**מנ מתקיף כנגד מטרות עם ננמ או פגיעות**  
 אין שינוי  
**התקפות הרס נגד רכבים גדולים/ חזקים באמת עם הרס**  
 אין שינוי  
**התקפות הרס כנגד רכבים קטנים או דברים אורגניים מתחת ל-1000 ק"ג**  
 הוסף 13 להרס שנגרם. ההרס הראשון שווה למנ14. כל הרס נוסף מוסיף מנ נוספת. דוגמה: רובוט ענקי מתקיף אדם עם נשק של 4 הרס. 17=4+13 מנ.  
**התקפות הרס כנגד רכבים קטנים או דברים אורגניים למעלה מ-1000 ק"ג**  
 הכפל את ההרס של הנזק ב-50 על מנת לקבל את הננמ המבוקש או הפגיעות. דוגמה: רובוט ענקי מתקיף מכונית (ננמ) עם נשק של 4 הרס. 200=50x4 ננמ.  
**התקפות מנ נגד רכבים ממש גדולים/חזקים עם הרס**  
 חלק את המנ של הנזק ב-14, עגל למטה. דוגמה: נשק מנ36 מתקיף רובוט ענקי (הרס). 2.5=36/14, מעוגל מטה ל-2 הרס.  
**מנ של סופר גיבור מתקיף רכבים גדולים/ קשוחים עם הרס**  
 חסר 13 ממחלקת הנזק הכללית שנעשתה. כל מנ שנותר שווה להרס אחד. דוגמה: איש האטום מכה טנק (הרס) עם אגרופי מנ18. 13-18=5 הרס.

**ליישם את הנזק**

עכשיו כשאנו מכירים את סוגי הנזק ויודעים איך לקבוע כמה נזק (במחלקות או הרס) נעשה, זה הזמן ליישם אותו.

**ספיגת פגיעות**

נזק פגיעות הוא נזק רציני שיכול להטיל מום ואף להרוג. בכל פעם שאתה ניזוק על ידי נשק, אפילו אם זה רק מחבט, תספוג פגיעות (נקרא גם נזק קטלני). בנוסף לכך כל חלק חד של הגוף (ניבים, קרניים, טפרים וכו') יכול גם הוא לעשות נזק פגיעות. נזק פגיעות תמיד מחוסר מפגיעות הדמות שלך. כאשר זה מורד לאפס, הדמות שלך גוססת.

**טיפ חשוב: הימנע ממות. זה די הורס את המשחק.**

**פציעות מגבילות**

בכל פעם שהפגיעות שלך הופחתו מספיק, אתה תיהפך למוגבל. בחצי מהפגיעות הכלליות שלך כל התכונות העיקריות שלך יופחתו ב-2. ברבע מהפגיעות, הם יופחתו ב-4 נקודות. תכונות לא יכולות, לעומת זאת, לרדת אל פחות מ-1.

**מת. קפוט. פניטו.**

כשאתה מגיע ל-0 פגיעות אתה גוסס. תהיה מסוגל להמשיך לנוע אם נשאר לך הלב אך תהיה ב-6- (בחירת המנחה) לכל התכונות הראשיות. בנוסף לכך תאבד פגיעה אחת נוספת (בשוק ובאיבוד דם) בכל סיבוב (4 שלבים). כשאיבדת פי 2 מתכונת הגוף שלך אתה מת.

**לספוג הלב**

כל פעם שאתה סופג נזק לא קטלני, שיוצר כאב והלב, אבל לא משאיר פגיעה ארוכה, אתה תספוג הלב. נזק הלב תמיד מחוסר מנקודות הלב של הדמות שלך. אם קיבלת נזק של יותר מחצי הלב שלך בהתקפה אחת, אתה המום. דמות המומה אינה יכולה לפעול בשלב הבא ומקבלת 5- לכל התכונות הראשיות. אין לה תזוזה ואין לה אפשרות לבצע פעולות אחרות. היא נשארת המומה למשך שלב אחד, והופכת ללא המומה בשלב הבא.

**נוק אוט**

הדמות שלך חוטפת נוק אוט כשהלב שלך מגיע ל-0 או פחות: באופן אוטומטי אתה הופך לחסר הכרה. אתה בנוק אוט באופן מעשי, אבל תחזיר לעצמך את ההכרה ברגע שהלב שלך יחזור להיות מעל 0 (ראה טבלה לקבוע כמה זמן זה לוקח).

דרגת הלב	0 עד -10	-11 עד -20	-21 עד -30	>30
החלמת הלב	כל שלב	כל סיבוב	כל דקה	תלוי במנחה

**הלב עודף**

כשאיבדת את כל נקודות הלב שלך, כל נזק הלב נוסף שתספוג יהפוך לנזק קטלני (פגיעות) ביחס של 1/5 ויפחית את הפגיעות הנוותרות - אם אתה מוכה עד לאובדן ההכרה וממשיכים להכות בך, ייתכן ותוכה עד מוות!

**נזק מעורב**

מאחר ונזק קטלני גורם לכמות לא קטנה של כאב והלב אתה תספוג נקודה אחת של הלב על כל נקודת פגיעות שתאבד, עד שייגמרו לך נקודות הלב (שים לב: אינך מקבל את ההגה שלך!). ולפעמים מכת הלב חזקה מספיק כדי לגרום גם לכמות קטנה של נזק רציני, שווה ערך לנקודה אחת של נזק קטלני על כל 5 נקודות הלב שחדרו.

**יריות מכוונות**

דרך אחת להגדיל את כמות הנזק בהתקפה היא לכוון. אתה מקבל משתנה עונשין (ראה למעלה), בחר במטרה ומבצע את ההתקפה. אם פגעת הנזק מוכפל כלהלן:

**השפעה (אחרי שריון)****מיקום הפגיעה**

ראש	נזק כפול
ידיים/כפות קדמיות*	1/2 נזק
זרועות/גפיים קדמיות*	1/2 נזק
כתפיים*	1x נזק
חזה	1x נזק
בטן	1.5x נזק
איברים חיוניים	1.5x נזק
ירכיים*	1x נזק
רגליים/גפיים אחוריות*	1/2 נזק
כפות רגליים/רגליים אחוריות*	1/2 נזק

\* אם זה לא ברור, גלגל קוביה אחת. זוגי=ימין, אי זוגי=שמאל. שים לב שניזק מוכפל לאחר חדירת השריון.

דוגמה: גורן מתקיף עם נשק מנשק 5 ומגלגל בסך הכל 16 פגיעות. לעומת זאת, מאחר וזו היתה התקפה מכוונת לראש (עם 6 עושנין) הוא מכפיל את הנזק ל-32 פגיעות. התקפות מכוונות יכולות להיות מיושמות לכל התקפת פגיעות או הלב.

**הריסת דברים שיש להם ננמ או הרס**

גם חפצים יכולים להיות מושמדים. כחוק, כשחפץ מגיע ל-0 ננמ הוא כבר לא ניתן לשימוש. לעומת זאת הוא לא הרוס כליל עד שירד לפעמיים הננמ הכולל שלו.

**מושגים למכ"ה**

למרות שחוקים אלה אינם עוסקים בתהליך של בניית המכ"ה שלך (זה עלול להשתנות מקמפיין לקמפיין) כל תכנוני הכלים המכניים מכילים את אותם האלמנטים.

**חש (חדירת שריון):** נשקים חודרי שריון מתייחסים לכל שריון שעליו הם משפיעים כאילו היה לו 1/2 הקה.

**פיצוץ:** נשק המשפיע על אזור, עם נזק ברדיוס במטרים.

**יכולת הגנה:** למגנים יש רד כמו נשקים הנקראים הג. בד"כ שליליים.

**דירוג אנא (אמצעי-נגד אלקטרוניים):** תלוי בשימוש מוצלח של כישור הלוחמה האלקטרונית (כנגד דירוג האנא של המערכת 2x + גלגול קוביה). אנא יכולים: (1) להוריד מגלגולי התפיסה של אחרים ערך השווה לדרגתם, כשמשמשים ברדאר. (2) להוריד 10% על כל דרגה מטווחי החישובים של היריב. (3) להוריד מגלגול ההתקפה של טיל או קבוצת טילים, ערך השווה לדרגה. אנא יכולים להיות מכוונים להשפיע על מטרה אחת או כל המטרות בטווח הרדיוס המצויין להם.

**דירוג נאנא (נגד אמצעי-נגד אלקטרוניים):** מקזז אנא על בסיס אחד לאחד. נאנא דרגה 3 יוריד אנא מדרגה 7 ל-4. זה עובד אוטומאטית ללא גלגול.

**נקא:** נשק קרב מבוסס אנרגיה מתייחס לשריון כאילו יש לו 20 הקה (או 4 הרס עבור נשקי הרס) פחות בהגנת השריון.

**אוחזים-** נשקים אלה יכולים לבצע התקפות אחיזה שונות.

**היפר-** אפקט זה נובע מלפיד חיתוך ונקא דומים אחרים. על כל נקודה בה המתקיף מביס את הנתקף, הנזק מיושם במלואו לאותה נקודה.

**פצצת תבערה:** השפעת השריפה עושה חצי נזק בשלב השני ורבע על 2- השלבים מעבר לזה.

**מקושרים:** נשקים מקושרים יכולים לירות יחדיו בפעולה אחת, עם גלגול אחד. (אם אתה נעזר במיקומי פגיעה, כל ירייה היא בעלת מיקום אקראי שונה, נשקים מצולבים יורים כולם אל אותה נקודה).

**ערך תמרון:** איך מגיב הכלי לטייס או המפעיל. ערך התמרון מוסיף לרפלקס של הטייס (והזריזות בשביל חליפות כוח) כל פעם שפעילויות או יוזמות מגולגלות.

**אפקט הלם:** גורם לנזק פגיעות ונזק הלם בהתקפה אחת, אבל נזק ההלם מתעלם מההקה של השריון.

**הכם:** טילים מונחים או מחפשים נקראים "הכמים", על פי חוקי טילים בעמוד 31.

**חימום:** טעינה מחדש למשך מספר שלבים בין יריות.

**קצב אש:** נשקים מסוימים יכולים לירות קרניים קבועות, ופועלים כמו חרב אנרגיה בעלת אורך אינסופי מסוכן מאד.

הערת העורך: מכ"ה - המונח מכ"ה (Mecha) מתאר בפיז'ן בעיקר כלי רכב גדולים או רובוטים ענקיים המכילים טייס. המונח נגזר מיפנית ומוכר עד מאד בסצנת משחקי התפקידים האמריקאית, אך לא הישראלית. על אף שחוקים אלו מתאימים גם לרכבים קטנים, המונח גזור בעיקר מהאנימציה היפנית.

**מכ"ה/כלי רכב- טבלאות פגיעה אקראית עם פונקציות לפגיעות קריטיות**

הטבלאות הבאות מתאימות לקרב בין רוב סוגי המכ"ה ועוד כלי רכב דומים.  
**פגיעה: מרכז הגוף, עם פגיעה משנית אפשרית:** גלגל 10ק1, ישם אפקטים המבוססים על תחום ההצלחה: לפגיעות קדמיות רגילות, תחום הצלחה=10ק1 סיכוי לפגיעה משנית.

- 1 **טייס המום:** לא יכול לבצע פעולה למשך שלב אחד כפול תחום הצלחה.
- 2 **פגיעה חזקה:** הדיפה אחורה גדלה ביחידה אחת כפול תחום הצלחה.
- 3 **אי תפקוד חיישן:** 1- לכל רד ו1- לתפיסה כפול תחום הצלחה.
- 4 **מערכת הנעה פגועה:** 3- תנע כפול תחום הצלחה.
- 5 **השבתת איבר:** איבר אקראי אחד לא זז למשך שלב אחד כפול תחום הצלחה.
- 6 **פיצוץ תחמושת:** 10% סיכוי לפיצוץ כפול תחום הצלחה.
- 7 **אי תפקוד נשק:** נשק אחד סובל מ1- לרד כפול תחום הצלחה.
- 8 **לוח בקרה פגום:** טייס סובל מ1- לניווט/טיסה כפול תחום הצלחה.
- 9 **מנוע נכבה:** AT לא יתפקד למשך שלב אחד כפול תחום הצלחה.
- 10 **דליפה במצלצל פולימרי:** 1ק6- לנזק בקרב קפא"פ ו1- לכוח כפול תחום הצלחה.

**פגיעה ב+5: פגיעה ישירה (עם שריון), או גלגל למטה. מיקום לא קיים- גלגל שנית.**

- 2ק6 **מיקום (ניתן לכוון עם 4 לפגיעה)**
- 2 **טייס:** אם שריון היחידה נחדר, כל הנזק הנותר עובר לטייס (נזק זה בד"כ נגרם בפגיעה בראש או פגיעה ממוזלת במרכז הגוף). הטייס מקבל את ההגנה של השריון אותו לובש, אבל זה בהחלט הולך לכאוב...
- 3 **חיישנים:** אם שריון היחידה נחדר, כל הנזק הנותר עובד לפגיעה בחיישנים, שלהם יש בקושי ננמ10. אם החיישנים מושמדים, הטייס סובל מ-4- לכל הגלגולים עם היחידה (אלא אם כן הוא פותח את הצוהר, במקרה זה המינוס יורד ל-2-)
- 4-5 **נשק:** נשק אקראי במטרה ניזוק. אם הנשק ניתן לנשיאה או נסחב מבחוץ הוא מושמד לאלתר. אם הנשק פנימי הוא נהרס רק אם שריונו נחדר תחילה. אל תשכח! ידיים, אגרופים, ציפורני מתכת, גם הם יכולים להיפגע ולהיהרס. אם יד מושמדת, אזי כל נשק דו ידני סובל מ-2- לפגיעה. אם שתי הידיים מושמדות לא ניתן להשתמש בנשק דו ידני.
- 6 **זרוע ימין:** אם שריון היחידה נחדר כל הנזק הנותר עובר לזרוע ימין, בעלת חצי ננמ מהגוף הראשי. אם היד נהרסת אזי כל מה שהיה עליה נהרס איתה. בנוסף לכך נשקים דו ידניים סובלים מאותם דברים באותם תנאים כמו שצוין קודם.
- 7 **זרוע שמאל:** אם שריון היחידה נחדר כל הנזק הנותר עובר לזרוע שמאל, בעלת חצי ננמ מהגוף הראשי. אם היד נהרסת אז כל מה שהיה עליה נהרס איתה. בנוסף לכך נשקים דו ידניים סובלים מאותם דברים באותם תנאים כמו שצוין קודם.
- 8 **רגל ימין:** אם שריון היחידה נחדר אז כל הנזק הנותר נספג ברגל ימין, בעלת חצי ננמ מהגוף הראשי. אם הרגל מושמדת אז כל מה שהיה עליה מושמד אף הוא. במקרה זה הליכה אינה אפשרית. זחילה אפשרית בקצב של רבע תנע למרות שניתן להישען על משהו להיעמד, אם לא זזים. אם שתי הרגליים הושמדו, היחידה אינה יכולה לעמוד.
- 9 **רגל שמאל:** אם שריון היחידה נחדר אז כל הנזק הנותר נספג ברגל ימין, בעלת חצי ננמ מהגוף הראשי. אם הרגל מושמדת אז כל מה שהיה עליה מושמד אף הוא. במקרה זה הליכה אינה אפשרית. זחילה אפשרית בקצב של רבע תנע למרות שניתן להישען על משהו ולהיעמד, אם לא זזים. אם שתי הרגליים הושמדו היחידה אינה יכולה לעמוד.
- 10 **אזור אפסון / מערכת משנה:** אם שריון היחידה נחדר כל הנזק הנותר פוגע במכשור והורס אותו, כל מיכל דלק נוספים, תחמושת זררבית או כל אספקה אחרת המאוכסנת בו נהרסת.
- 11 **מערכת הנעה:** אם שריון היחידה נחדר כל הנזק הנוסף פוגע במערכת ההנעה (גלגל החלקה, הילוכים או מערכת אוורור) ברוב המקרים מערכות אלה מחולקות בין כל רגל, אבל מספיקה פגיעה אחת כדי להוציא את המערכת מכלל שימוש. יחידה זו עדיין תהיה מסוגלת ללכת ולרוץ, אבל לא תוכל להשתמש במערכת ההנעה שלה.
- 12 **מיכל הדלק:** אם שריון היחידה נחדר, כל הנזק הנוסף פוגע במיכל הדלק. יש סיכוי בסיסי של 50% שהיחידה תושמד לאלתר- אם המיכל לא מתאדה הסיכויים להתפוצצות גדולים ב10% בפעם הבאה שיחידה זו נפגעת (+10% מצטבר).

**פגיעה ב+5: פגיעה ישירה (או גלגל למעלה) אך התעלם משריון.**

**שני חוקי נזק מיוחדים למ'ה:  
סדקים בשריון**

כמעט לכל סוג של מ'ה יש נקודה חלשה איפה-שהוא ובקרב ניתן לפגוע בנקודה זו. כאשר מבצעים גלגול התקפה, אם אתה מביס את המטרה ביותר מ-10 ההתקפה מתעלמת מההק (או הרס) של שריון המ'ה. במקרה של התקפת אש אוטומאטית, רק פגיעות שעברו את המטרה ב-10 או יותר יתעלמו מהשריון.

**שלמות השלדה.**

בכל פעם שפגיעה חודרת את שריון המ'ה, גלגל 10ק, אם התוצאה גדולה יותר ממספר הפגיעות שנתרו, הכלי (או האזור הנפגע) נהרס. לדוגמה: פיצוץ של 11 הרס עובר דרך רובוט מלחמה בעל שריון 6הרס. מחסרים 5 הרס מה-10הרס שיש לו - מכיוון שנשאר לו רק 5הרס, בתוצאת קוביה של +6 ב10ק1 הוא נהרס.

**דחיקה לאחור**

בסוגים מסוימים של קרבות מוחלפות מכות עוצמתיות כל כך (במיוחד בין גיבורי על, רובוטים ענקיים וגיבורי קונג-9) שהיריבים בדרך כלל מועפים לאורכו של כל שדה קרב. התופעה נקראת דחיקה לאחור (בצורה הריאליסטית יותר זה הופך להפלה לרצפה). על מנת לקבוע את כמות הדחיקה שנספגה, מחסרים את תכונת הגוף (או ההרס) של דמות המטרה ועוד 6ק1 מסך המנ (או הרס) של ההתקפה. על כל מנ שנותר, הדמות סופגת "יחידת" דחיקה אחת. היחידה נקבעת על פי אופי המערכה ואז מיושמת על ידי הזזת הדמות מרחק מתאים מהפגיעה בקו ישר אחורה.

**יחידות דחיקה לאחור במטרים**

<b>סוג מערכה</b>	<b>יום יומי</b> [ריאליסטי].....
	<b>מוכשר</b> [אליטה, חצי ריאליסטי].....
	<b>הירואי</b> [טלוויזיה, תוכניות אקשן].....
	<b>לא יאומן</b> [אולימפיאדה, סרטי פעולה].....
	<b>אגדי</b> [בלוקבאסטר, סרט פעולה].....
	<b>סופר הירואי</b> [ספרי קומיקס, מיתוסים].....

במקרה שהדמות נתקלה במשהו בדרכה, עבור להתנגשות ובדוק עד כמה היא נפגעה. הערה: אם אתה משתמש בהרס כנגד גוף, המר את ההרס למנ ביחס של 1 הרס = 14 מנ, ועוד 1 עבור כל הרס נוסף. אם מדובר במנ כנגד הרס, אין שום השפעה עד שתגיע למנ14, ואז הוסף 1 הרס על כל מנ נוסף.

**הגנות**

אז איך אתה נמנע מלספוג מכות? הדרך הראשונה היא פשוט לא להיות בדרך, בעזרת התכונות והכישורים להדוף את ההתקפה. אבל אם זה לא עובד יש לך עוד אופציה: הגנה. הגנה היא כל דבר שחוצץ בינך לבין הנזק, בגדים, שריון, לוחות, קשקשים, אפילו שדות אנרגיה שמסיטים או סופגים את הנזק. כשמשהו ניזוק תמיד מורדים את הערך של כל שריון שיש לו מגלגול הקוביה הכללי. רק אז שארית הנזק מיושמת על המטרה. שריון הוא סוג ההגנה הטוב ביותר, מכיוון שהוא זול וניתן להסרה. בעוד שרוב השריונות מספקים הגנה כנגד נזק פגיעות (נזק קטלני), סוגים אחרים יכולים אף להגן מפני התקפות אנרגיה או אפילו התקפות מנטאליות! השריון מוריד את הנזק כמו כל הגנה אחרת ועוצר הן נזק הים והן נזק קטלני. הדבר נקרא **הגנה קטלנית (הק)**.

**חוק חשוב:**

- אם עוצרים נזק הים, תמיד לוקחים את הגבוה מבין ההגנה הקטלנית (הק) של השריון או הגנת הים (הגה) של הדמות.
- אם עוצרים נזק קטלני משתמשים רק בהגנה הקטלנית (הק) הגבוהה ביותר.

**סוגים אחרים של הגנות**

אתה יכול להיות בעל הגנה מאנרגיה (הגא), הגנה מנטאלית (הגמ), הגנה מכישוף (הגכ) או כל סוג אחר, תלוי בסוג משחק הפיז'ן שאתה משחק, ואם המנחה שלך מרשה זאת.

**התקפות חודרת שריון (חש)**

התקפות חדות או חזקות במיוחד טובות יותר בלחדור את השריון. התקפות חודרות שריון (חש) אלה תמיד מורידות את ההק של השריון לחצי. (לדוגמה מ-10 ל-5) כאשר משתמשים בהן.

הקשיחות הפיזית הטבעית שלך (הגנת הים על דף הדמות שלך) היא ההגנה הבאה שלך, אבל תעצור רק נזק הים. זה נקרא להיות בעל הגנת הים (הגה). אתה תשמש בזה כמוצא אחרון, לרוב בקרבות אגרוף והתגוששויות לא קטלניות אחרות. דוגמה: הכוש שלי הוא 5 וההגה שלי הוא 10. אם 15 נקודות של נזק הים פוגעות בי רק 5 (10-15) יחדרו. **חשוב:** שים לב שמערכת מדידת הנזק ממירה אוטומאטית את הנזק הנגרם לנזק מסוג מתאים כדי לטפל בסוג הק שיש למטרה. לדוגמה, התקפת מנ כנגד שריון הרס תומר אוטומאטית לנזק הרס.

# הסביבה והחלמה

אקדחים וחרבות אינם הדברים היחידים שיכולים לפגוע בך. העולם מלא בסכנות פוטנציאליות, נפילות, מחלות, טביעה, אפילו פגיעה על ידי ברק. כל אלה נופלים תחת הקטגוריה של סביבה. אפקט סביבתי מצטבר: הלם, רעל/סם, כוויה, מחלה וחנק. כל אחד מאלה הוא אפקט סביבתי שמצטבר ופוגע בך. הלם ורעל על ידי נזק מתמשך לגופך או לכוח הרצון שלך, חנק דרך חוסר אויר מצטבר. חשמל ואש תמיד מדורגים על פי עוצמת ההשפעה שלהם (החלטת המנחה), עם נזק שמתרחש בכל שלב שאתה חשוף בו למקור.

סוג	קל	חזק	קטלני
DC	4-1	10-5	20-11
חשמל	בטרייה	שקע קיר	חזיז ברק
אש	שרפת עץ	שרפת בנזין	תרמית

כמו חשמל רעל וסמים מדורגים גם הם לפי חוזק הסם או הרעל. נזק נספג בכל דקה, לא שלב, בעוד שמחלה או סביבה אורכות ימים, שבועות או אפילו חודשים (החלטת המנחה).

סוג	קל	חזק	רב-עצמה
DC	5-1	10-5	20-11
רעל	בלדונה	ארסן	רעל דג אבנון
סם	אלכוהול	נתרן פנטאטול	LSD
מחלה	חצבת	דלקת ריאות	מגיפה
סביבה	לא נעים	מזיק	תנאים קטלניים

סם או רעל לא צריכים להיות סופניים. סמי שינה או סמי אמת גם הם עובדים במצטבר: "נזק" מחוסר ממאגר נקודות זה או אחר בהתאם להשפעה. דוגמה: מורגן נתן מנה הגונה של נסיוב שליטה במוח (מנע) לגייק כשהוא מקווה לברר את סוד הקנוניה. בכל תור, הסם גורם ל-5 עד 30 נקודות להתנגדות של ג'ייק. ב-0 הוא מוותר.

מורד מ:	אפקט
הלם	סמי שינה
פגיעות	רעלים
התנגדות	סמים הזייתיים

**ברוך בואך למדבר**  
בעוד שהרבה סביבות לא אומרות אוטומטית "סוף" הן בהחלט יכולות לבשר חדשות רעות. אפשר להתייחס לכמה שעות של מדבר זועף כאפקט סביבתי מצטבר בדרגה "קל".

**מטרים לתנע?**  
מכיוון שיותר סביר שתתאר סיטואציה כך: "אתה נופל 20 מטרים ומת!" הנה המרה שימושית. כדי להמיר מרחק במטרים לתנע, חלק ב-3 ועגל כלפי מטה.

**להגיע למהירות סופית**  
מהירות סופית (המהירות בה הגוף אינו יכול להאיץ יותר) שווה בערך לתנע של 60 ובדרך כלל תושג (בכדור הארץ) ב-2 שלבים (חפצים נופלים מאיזים ב-30 תנע לשלב, בערך). ברגע שהגעת למהירות סופית אינך יכול להגדיל את הנזק אלא אם כן אתה צולל בכוח לתוך כוח המשיכה.

## חנק

מוריד בכל שלב מנע 3 מהפגיעות. אם אתה יושב בשקט אתה יכול לעצור את נשימתך עד לשלב 1 לכל 2 נקודות של סיבולת (דמות קשוחה יכול להחזיק את נשימתה לזמן של בערך 2 וחצי דקות). אם בזמן פעולה, שחייה או ריצה למשל, זה עולה ל-4 נקודות.

## התנגשות (ניגוח ונפילה)

זהו נזק שנגרם כתוצאה מפגיעה במשהו במהירות גבוהה. ההבדל הוא שבנפילה, אובייקט אחד פוגע באובייקט נייח (הקרקע) במהירות גבוהה. בניגוח, שני חפצים או יותר, נעים במהירויות שונות, מתנגשים אחד בשני, והמיקום היחסי של כל אחד הוא שיקבע את התוצאה.

## לחבוט בעצמים עם נקודות פגיעה

עצמים עם פגיעות או ננמ סופגים מנע 1 על כל 3 תנע שעברו בכל שלב, מעגלים כלפי מטה. אם התנועה הכוללת קטנה מ-3 אתה לא תינזק. בנוסף לכל, הוסף מנע על כל 45 ק"ג של משקל. דוגמה 1: בחור ממוצא ששוקל 80 ק"ג נופל 30 מ' (תנע 10). הוא סופג מנע 3 (3.3 מעוגל מטה) כתוצאה הנפילה ועוד מנע 1 כתוצאה מהמשקל שלו, סה"כ מנע 4, בממוצע זה 14 פגיעות. עבור בחור ממוצע (גוף 3) עם רק 15 פגיעות, אלו חדשות רעות. דוגמה 2: מכונית הנעה בתנע 30 (90 קמ"ש) מתנגשת בקיר. המכונית סופגת מנע 10 (30÷3=10). אך, מכיוון שהיא שוקלת 720 ק"ג, היא סופגת מנע 16 נוספות (16=720÷45), סה"כ מנע 26. מכיוון שבממוצע המשמעות של זה תהיה 91 נקודות נזק, המכונית (עם רק 50 ננמ) מושמדת. דוגמה 3: בחור ממוצע ששוקל 80 ק"ג נופל 1 מ'. הוא לא סופג נזק כתוצאה מכך.

**לחבוט בעצמים גדולים**

דברים עם **הרס** בדרך כלל שוקלים כל כך הרבה שאנו מודדים את הנזק שלהם בעשרות טונות! כחוק, עצמים עם **הרס** סופגים 1 נזק הרס על כל 10 **תנע** שנעו בשלב, מעגלים למטה. בנוסף לכך הם מקבלים עד 1 נזק הרס על כל עשרה טונות של משקל.

דוגמה 1: רובוט ענקי זז **בתנע** 30 (90 קמ"ש) ו"נכנס" בקיר. הוא סופג 3 **הרס** ( $30 \div 10 = 3$ ). אולם, מכיוון שהוא שוקל 30 טונות, הוא סופג עוד 3 **הרס** ( $30 \div 10 = 3$ ) לסך הכל של 6 נזק הרס. דוגמה 2: רובוט ענקי גדול עוד יותר נע **בתנע** 90 (270 קמ"ש) ו"נכנס" בקיר. הוא סופג 9 **הרס** ( $90 \div 10 = 9$ ). אולם מכיוון שהוא שוקל 65 טונות הוא סופג עוד 6 **הרס** ( $65 \div 10 = 6$ ) לסיכום של 15 נזק. אווץ'!

**נגיחה**

כפי שהוזכר למעלה, נגיחה היא כמו כל התנגשות אחרת, אבל מכיוון שהעצמים נעים המיקום היחסי שלהם ישפיע על התוצאה. הנה מה שנדרש לעשות:

- אם הנגיחה היא **חזיתית**, חבר את **התנע** של שני העצמים ואת משקלם ופעל בהתאם לחוקים הרשומים למעלה. התוצאה היא הנזק הנעשה לשניהם.
- אם ההתנגשות היא **צדדית**, פעל כהתנגשות רגילה (למעלה). אם ההתנגשות היא **אחורית** חסר את **התנע** של העצם הקדמי מהמהירות של האחורי, ופעל כאילו היתה נגיחה חזיתית.

**עצמים בעלי פגיעות/ננמ נוגחים בעצמים בעלי הרס (ולחילופין)**

כמו קודם, חבר את **התנע** והמשקלים של שני העצמים. אולם חשב את משקל כל אחד על ידי המרת המשקל הכולל של העצמים.

- **קילוגרמים לטונות:** חלק את המשקל ב-1000, עגל למטה, והוסף לטונות של העצם האחר.
- **טונות לקילוגרמים:** הכפל ב-1000, עגל למטה, והוסף לקילוגרמים של העצם השני.
- **דוגמה:** רובוט ענקי (השוקל 30 טונות) נע **בתנע** של 30 (40 קמ"ש) ונכנס עם הראש במכונית קטנה (454 ק"ג) שגם נעה **בתנע** של 30. הרובוט הענקי ממיר את משקל המכונית לטונות ומקבל 0.5 טונות המתווספים לסכום כולל של 30.5 טונות. המכונית ממירה את 30 הטונות של הרובוט ל-30,000 ק"ג, המצטרפים לשלה לסה"כ של 30,454 ק"ג. **התנע** הכולל הוא 60. התוצאה:
- **הרובוט הענקי** סופג 9 **הרס** (6 **הרס** =  $10 \div 2 = 5$  **תנע** 60, ועוד 3 **הרס** נוספים מהמשקל הכולל:  $10 \div 30.5$  טון).
- המכונית סופגת 696 **ננמ** (20 **ננמ** =  $2 \div 2 = 1$  **תנע** 60, ועוד 676 **ננמ** נוספות בגלל המשקל הכולל:  $45 \div 30,454$  ק"ג). אווץ'!!!

**החלמה**

אז ההגנה לא עבדה ולא נחלצת מהסכנה. בהנחה שאינך במצב צבירה גזי כתוצאה מתאונה מצטערת, הצעד הבא הוא להחלים. תכונת **ההחלמה [הח]** שלך קובעת באיזו מהירות הדמות שלך תחזיר לעצמה את הפגיעות או נקודות ההלם האבודות שלה.

**החלמה מנזק הלם:** אתה תחלים בקצב המבוסס על עד כמה מתחת לאפס אתה נמצא.

<b>דרגת ההלם</b>	<b>0 עד -10</b>	<b>-11 עד -20</b>	<b>-21 עד -30</b>	<b>-30 ומטה</b>
<b>החלמה מהלם</b>	כל שלב	כל סיבוב	כל דקה	תלוי במנחה

**החלמה מפצעים (אובדן פגיעות):** על כל 24 שעות שאתה נח ומקבל עזרה רפואית (טיפול מתאים וחבישת הפצעים) אתה מחזיר לעצמך מספר פגיעות בהתאם לגובה תכונת **ההח** שלך. דוגמה: יורדים לי 30 פגיעות מה-40 שיש לי. **ההח** שלי היא 10. אני אחזיר לעצמי את כולם תוך 3 ימים.

**החלמה מגסיסה:** הצלה של הדמות **מגסיסה** עדיין אפשרית. דמות אחרת יכולה להצליח בנתינת עזרה ראשונה או שגלגול מוצלח יכול לייצב אותך בכל נקודה מעבר ל-0. ערך הקושי לכך הוא פעמיים מספר הפגיעות שלך מעבר ל-0. דוגמה: לאזארוס נמצא ב-7- פגיעות. כדי להציל אותו פוקס צריך להצליח בגלגול כישור רפואי כנגד קושי של  $(7 \times 2) = 14$ .

**בשביל מטורפי המתמטיקה: כמה זה קרוב ל- MEKTON Z?**

אם אתה סקרן לגבי איך, למשל, דוגמה מספר אחת מסתדרת עם טבלות ההתנגשות ב-MEKTON Z ראשית המר את **התנע** בפיוז'ן ל-MEKTON Z ( $MA6 = 5 + 30$ ) או 6 הקסים. ביחס MEKTON של 1 הרס על כל 2 הקסים שנעו זה יוצא 3 הרס ( $3 = 2 \div 6$ ) הוסף מקדם של 4 הרס יותר על כל קטגוריות משקל (30-49 טונות) והתוצאה היא 7 הרס במקום 6 של פיוז'ן. בדוגמה 2, **התנע** הופך ל-18 הקסים ( $18 = 5 + 90$ ) זה נותן לנו 4 הרס על תנועה ו-5 הרס על משקל, לסיכום של 14 הרס (במקום 15 של פיוז'ן). בכלליות מצאנו שבעוד ההמרה לא מותאמת בדיוק ל-MZ זה קרוב מספיק. סטייה של 1 או 2 הרס לא צריכה להיות קריטית. זכור, אלה הם, אחרי הכל, רובוטי ענק **דמיוניים**, אין הרבה ניסיון אמפירי לעבוד איתו כאן.

**קינג קונג נגד במבי**

אם אתה רוצה לחסוך לעצמך את המתמטיקה המייגעת, פשוט הנח שבכל פעם שיש שוני בסדר גודל של יותר מ-10 טונות בין שני העצמים הקטן פשוט מושמד.

**קצב החלמה ריאליסטי:**

למרות שזה לא מהנה באותה מידה (אחרי הכל, זה משחק) באופן ריאליסטי אמור לקחת מעט יותר זמן מכמה ימים להחלים מפגיעות מסכנות חיים. במקרה זה קצב ריאליסטי יהיה להחלים את **ההח** שלך בפגיעות לכל שבוע ולא יום. הדוגמה שמשמאל תארך שלושה שבועות ולא ימים.

# ניסיון

## איך אני משתפר?

במוקדם או במאוחר, אתה תהיה מעוניין לשפר את הכישורים והתכונות שלך מעל הרמות בהן רכשת אותם.

המנחה יזכה אותך ביותר נקודות לאופציות בסופו של כל מפגש משחק. בנקודות אלה ניתן לשפר את הכישורים, לקנות ציוד חדש, או, ברשותו של המנחה, לשפר את התכונות (או כוחות, אם קיימים כאלו במערכה שלך). המנחה אמור לזכות ב**נא** עבור משחק טוב ומשחק תפקידים טוב.

הנה כמה המלצות:

מענק	משחק תפקידים
1,2 נקודות	השחקן היה נבון, מקורי או שיחק טוב.
1 נקודות	השחקן פתר תעלומה או נקודה מרכזית בעלילה.
2,3 נקודות	ההרפתקה היתה הצלחה מסחררת.
1,2 נקודות	נקודות בסיסיות על כך שהיו בתסריט.

## הקצאת נקודות:

המנחה רשאי גם לחלק נקודות לכישורים ספציפיים או תכונות ספציפיות, או אפילו להקצות נקודות אלו לכישור ספציפי, תכונה, חתיכת ציוד או כוח כבונס מעל ומעבר לנקודות הרגילות של המפגש. אנו אוהבים לזכות את "חוק תאונות קרינה הנותנות לשחקן כוחות חדשים", משום שהוא מיושם במיטבו כאשר דמות עוברת הרפתקה בעלת משמעות מיוחדת אשר תשנה את חייה.

## קנייה עם הנקודות שלך

אז המנחה פשוט קבר אותך בנקודות - מעולה! אבל איך אתה משתמש בהם? בדומה למטבע אמיתי, כל הנקודות לאופציות מומרות תמורת רכישת או שיפור כישורים, כוחות וציוד (אפילו תכונות ברשותו של המנחה).

- רכישת כישורים: נקודה אחת תמורת כל **רמה** של הכישור החדש. דוגמה: לעלות כישור מרמה 3 ל-4 יעלה 4 נקודות אופציות.
- רכישת תכונות: חמש נקודות עבור שיפור בנקודת תכונה אחת, בנוסף לרשות המנחה. דוגמה: שיפור הרפלקס שלך מ-5 ל-6 ידרוש 5 נקודות אופציה ואת רשותו של המנחה.
- רכישת כוחות (אם ניתן): 5 נקודות לכל נקודת שיפור אחת בכוח, בנוסף לרשותו של המנחה. דוגמה: על מנת שיפור מטח האנרגיה שלך מ**מנ3** ל**מנ4** ידרוש 5 נקודות אופציה ואת הסכמת המנחה.

## דמי חנוכה!

ניסיון הוא אחד מהחלקים הבעייתיים ביותר בהרצת מערכה. מעט מדי, והשחקנים שלך נעשים מתוסכלים משום שאינם משיגים דבר, יותר מדי ונמאס להם משום שהכל כל כך קל. טריק אחד על מנת לשמור על איזון והתרגשות הוא להשתמש בתיאורית "דמי החנוכה" של הניסיון. שמור על מענקים קטנים יחסית ממשחק למשחק עם מענק גדול בסוף סט שלם של הרפתקות. המענק אמור להיות מוגש בצורת "דמי חנוכה" דיסקרטיים - כלי רכב נחשק (או נקודות שניתן להשתמש בהן רק על מנת ליצור את הרכב), "אימון מיוחד" (בו ניתן להעניק נקודות כישורים למגוון מסוים של כישורים) או "תאונת קרינה" המספקת נקודות היוצרות או משפרות כוחות מסוימים.

## לפגוש את ג'ון סמית' פעם אחת אחרונה...

סוף כל סוף, ג'ון ניצח ונלחם במיליון ניג'ול' על מנת לטהר את שמו. כעת הוא אוסף את מענק ה**נא** שלו. המנחה מעניק לו 12 נקודות:

3	על כך שחשב על המלכות המגניבה כאשר הוא פיתה את צידי הראשים צמאי הדם אל הרצפה הרעועה במפעל והם נפלו אל המרתף.
3	על כך שפענח כי המאסטר ניג'לה הוא זייף את מותו, הפליל את ג'ון וירד למחתרת.
3	הוא נשאר בחיים לספר את כל הפרשה, אפילו כש-20 ניג'ול' מגודלות מאחוריו.
3	על כך שבאמת שיחק את החרדה, הכאב והאופי האובדני של המסע שלו. בייחוד בקטע בו החברה שלו נהרגה כשניסתה להגן עליו ושחקנו של ג'ון נשא מונולוג במשך 10 דקות על כמה שאהב אותה, בעוד היא על ערש דווי.

12 סה"כ **נא** הוענקו

ג'ון החליט לחלק את 12 הנקודות שלו כך:

5	לשפר את הנהיגה שלו מ-4 ל-5
4	לשפר את קרב המגע שלו מ-3 ל-4
3	לשפר את האקרובטיקה שלו מ-2 ל-3
12	סה"כ <b>נא</b> הושקעו



# חוק ה-X

## איזון הדמויות

זוהי אופציה חשובה ביותר למנחים המעוניינים בשליטה רבה יותר על התקדמות המערכה שלהם. כלל ה-X הוא דרך פשוטה לקבוע את הכוח הכללי במערכה ולשמור אותו באותה רמה. בפשטות, חוק ה-X מגביל את מידת העוצמה שבה דמויות יכולות להתחיל את המערכה (טוב, המנחה יכול כמובן להפך את הכלל לדב"שים, אבל שחקנים חייבות להיצמד אליו). כך זה עובד:

**להתקפות:** הנזק של ההתקפה הפיזית הגדולה ביותר שלך המוסף לרפלקס שלך בנוסף לכישור שלך בהתקפה הזו לא יכול להיות גדול מ-X.

**להגנות:** הפגיעות שלך מחולקות ב-5, בנוסף להגנה הגדולה ביותר שלך מחולקת ב-5, בנוסף לכישור ההגנה המתאימה לא יכול להיות גדול מ-X.

ערכו של X תלוי ברמת הכוח בה אתה מעוניין במערכה. לדוגמה, מערכת סופר גיבורים תפתח בחוק ה-20. דמות בעלת כוח של 12 ורפלקס 16, לא יכולה להיות בעלת יותר מ-2 נקודות בכישור קרב המגע שלה ( $12 + 6 + 2 = 20$ ). אומן לחימה עם 40 פגיעות זריזות של 7 לא יכול להיות בעל יותר מ-5 נקודות בכישור קרב המגע. ( $40/5 + 7 + 5 = 20$ ). מספר ערכים מוצעים לחוק ה-X הם:

חוק ה-X	סגנון מערכה
14	<input type="checkbox"/> יום יומי [מציאות]
16	<input type="checkbox"/> מוכשר [אליטה, מציאותי למחצה]
18	<input type="checkbox"/> הירואי [תוכניות אקשן בטלוויזיה]
20	<input type="checkbox"/> לא יאומן [סרטי אקשן, אולימפידה]
22	<input type="checkbox"/> אגדי [סרט פעולה שובר קופות]
24	<input type="checkbox"/> סופר הירואי [ספרי קומיקס, מיתוסים]

משתמשים בחוק ה-X בעיקר כדי לקבוע את רמת הכוח ההתחלתית של המערכה, ואין משתמשים בו בדרך כלל כדי להגביל דמויות לאחר יצירתם (למרות שזהו רעיון טוב לשמור על הרמה למשך כל הזמן כשמרצים משחקים סופר הירואיים). במקום זאת, המנחה אמור להיעזר בחוק על מנת לחלק ניסיון או חפצי כוח שעלולים להוציא את המערכה מאיזונה. ניתן לשנות את חוק האיקס במהלך המערכה על מנת לאפשר לדמויות להפוך לעוצמתיות יותר, אם זה רצונו של המנחה. חוק ה-X העדכני הזה אמור להיות מיושם גם על כל הדמויות החדשות אשר נכנסות למערכה.

## שינויים בחוק ה-X

במשחקים רבים, התקפות הדמויות מגיעות ממקורות חיצוניים, כגון אקדחים או חרבות. במקרים אלו אתה עדיין יכול להשתמש בחוק ה-X. פשוט התאם את ערכו של X על מנת למנוע את ערך ההתקפה, מאחר והוא ניתן לשינוי. או שאתה יכול לערוך שינויים נרחבים יותר כגון:

**להתקפות:** פעמיים המהירות שלך ועוד הרפלקס ובנוסף לכך כישור ההתקפה הגבוה שלך לא יכול להיות גדול מ-X.

**להגנות:** הפגיעות שלך מחולקות ב-5, בנוסף להגנה הגדולה ביותר שלך מחולקת ב-5, בנוסף לזריזות שלך ובנוסף לכישור ההגנה המתאימה לא יכול להיות גדול מ-X.

בכל מקרה, חוק ה-X הוא בגדר אפשרות בלבד. אם נעשה בו שימוש, הוא אמור לשקף את סגנון המערכה שלך.

