

ÁLTALÁNOS FUZION SZABÁLYOK

v5.02 (1998. aug. 3.)



A Fuzion™ rendszerőről

Ez a játék egy egyedi, Fuzion nevű rendszert használ, amely a Hero System™ (*Champions*) és az Interlock™ (*Cyberpunk*®, *Mekton Z*™) rendszerek legjobb elemeit kombinálja egy egységes szerepjáték rendszer érdekében. A Fuzion™ nem csak arra képes, hogy csaknem az összes korszakot, helyszínt és jelleget lemodellezze, hanem fel tudja használni a létező Hero™ és Interlock™ szabályokat és kiegészítőket is – ha olyan jelölés van rajta, hogy *Fuzion™ kompatibilis*, akkor felhasználhatod a Fuzion™ rendszer részeként.

A Fuzion(tm) a Fuzion Labs Group(tm) védjegye a multigenerációs rendszerükre. Minden jog fenntartva a nemzetközi jogok alatt. Bármely bemutatott helyszín, esemény vagy személy képzeletbeli, hasonlóságuk élő vagy holt személlyel csak a véletlen műve.

A személyes használatú másolat készítése engedélyezett.

Személyes használatra Docutech-en vagy más eljáráson keresztül átvitele engedélyezett.

Látogasd meg a weboldalunkat: <http://www.talsorian.com/linkfuzion.shtml>

Egy tipikus szerepjátékos ülés

Mike, Bruce, Dave és Lisa összegyűltek egy szerepjátékra. Kényelmes helyet találtak Mike nappalijában, ahol elég hely van a könyveknek, kockáknak és a kedvenc csemegeiknek (egy jó szerepjátékos ülés legfontosabb eleme).

Mint JV, Mike elkezd az ülést azzal, hogy ismerteti a kezdő szituációt és leírja a helyszínt. "Mindhárman éppen beléptek a városba. Körülbelül este kilenc lehet, a sötét, ablakos utcák csúszósak a szemerkélő esőtől és a nyomorgó ittlakók többéves mocskától. A holdfény hosszú árnyékokat vet és ahogy haladtok az utcákon, koldusok és alkalmi banditák néznek benneteket könnyű célpontnak."

Bruce egy kemény zsoldost, Gron Helstromot játssza. A karakterében gondolkodik és úgy határoz, hogy egy olyasvalaki, mint Gron, a tettek embere. Azt mondja: "Gron elkapja a legközelebbi fickót a ruhájánál és rámondul: 'hol a legközelebbi bár?'"

Dave Jord Mattersly -t, a okos, állítólagos detektívet játssza és kedveli a misztikumot – minél bizarrabb, annál jobb. Jord gondolkodó, nem harcos, tehát Dave más taktikát választ: "Jord visszahúzza Gron kezét a fickó gallérjától és azt mondja: „Elnézést, a barátomat elragadta kissé a hév. Egy olyan helyet keresünk, ahol erős italokat és békés környezetet találunk...”"

Lisa Lara Khont, a csalafinta tolvaj játssza, kis Robin Hoodos beütéssel a háttérben. Mint állandó paranoid alkat, a csoportosulás körüli helyet figyel: „Lara mit lát a tömegben?”

Mint JV, Mike, átgondolja a helyzetet. Este van, a város egy rossz hírű negyedében és Gron felbosszantotta az egyik helybéli. Mike azt mondja: „Nos, Lara három magas alakot lát az árnyékokból csendesen kilépni. A holdfény megcsillan a fegyvereiken ahogy egyre közelebb érnek...”

„Lara odafordul Gronhoz és Jordhoz. – mondja Lisa. „Srácok, problémáink lesznek...”"

Nekem be kell öltöznöm, vagy ilyesmi?

Nem. Habár a szerepjátéknak vannak olyan speciális ágai, mint a LARP (Élő Szerepjáték, amikor a résztvevők beöltöznek), a legtöbb játékot úgy ülj, egy tábla körül játsszák, a játékosok elképzelik a JV által leírt helyszíneket és úgy adják elő magukat, mint amit a karakterük tenne abban a szituációban. Nincs szükség arra, hogy korhű ruhákat vegyél fel, körbecsapkodj a műanyag kardoddal, vagy (lsten ments!) éjszaka a vasúti alagutakban rohangálj.

Mi is az a szerepjáték?

A szerepjáték egy karakterként szimulál téged egy Atörténetben, mintha benne játszánál. Minden játékos egy karaktert irányít a történetben és úgy hoz döntéseket, mond dolgokat, mint ahogyan a karakter tenné az adott szituációkban.

Az egyik játékos a Játékvezető (JV), aki olyan a játékban, mint egy szerző vagy rendező; ő állítja be az előadást, elmondja a játékosoknak, merre vannak és más, történetbéli karaktereken keresztül (Nem Játékos Karakter, rövidítve NJK) beszél vagy tesz dolgokat. A JV leírja a cselekvéseket, de nem ő irányítja ezeket; a játék eredménye a játékosoktól és a JV-től egyaránt függ. Még egyszerűbben: a szerepjáték olyasmiről, mint a "rablók és pandúrok", vagy a "játészóház" játékok, amiket gyerekkorodban játszottál, csak most szabályok segítenek és a helyzetek sokkal összetettebbek és érdekesebbek.

Hogyan játsszak?

A Fuzionban az egyik játékos lesz a JV, aki meghatározza a kaland környezetét, a használt szabályokat, a karakterek induló pontjait és minden egyéb választási lehetőséget, ami a Fuzion szabályokban létezik. A többi játékos elkészíti a karakterét az alapján, amit a JV mond nekik a használt szabályokról. A JV is adhat neked karaktert, választhatsz egy előre elkészítettet, vagy saját magad csinálsz egyet.

Mit csinál még a Játékvezető (JV)?

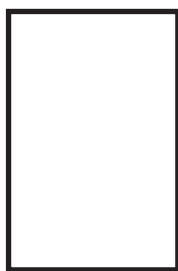
A JV előkészít egy történetet (vagy felhasznál egyet a számukra írt modulgyűjteményekből) és elkezd elmondani a karaktereknek, hogy mit látnak és hallanak, majd megkérdezi a játékosokat, hogy mit tesznek a karaktereik ezután. Ha valami olyasmi történe, aminek a végeredménye nem egyértelmű (mondjuk eltalálsz-e valakit, vagy ki tudod-e nyitni a zárat), eldönti a helyzetet azokon a szabályokon alapulva, amelyeket most olvasol.

Hogyan meséljek, hogyan legyek JV?

A legjobb módszer, ha magadtól próbálsz megtanulni. Alaposan olvasd át a szabályokat és a világleírást, amit beszereztél. Mi írtunk szerepjátékos példákat és tippeket, hogy hogyan csinálj jó kalandot. A jó történetmesélés legfontosabb részei: megpróbálni színesen leírni azt a világot, ahol irányítod az ott élőket és olyan problémákat, szituációkat alkotni, amelyek kihívást jelentenek és a legtöbbet hozzák ki a karakterekből.

Csaknem ilyen fontos a JV-nek, hogy részleghajlás nélkül bíraskodjon a szabályokkal és a játékbéli hatásokkal a játékosai felett. Soha ne felejtse el: ha nem vagy érdekes és nem fair módon mesélsz, senki sem akar majd sztár lenni a "filmedben". Sok szerencsét!

EGY KARAKTER MEGALKOTÁSA



Mi az a karakter?

A karakter egy szerep, amivel szabadon és rögtönözve játszatsz egy szerepjátékos ülés alatt. Például, ha a csapatod a Casablanca c. filmet akarja újra lejátszani, Rick Blaine lehet az egyik karakter. Humphrey Bogarthoz hasonlóan, az, aki Ricket játssza a kalandban, a karakteren keresztül megpróbálja előadni amit ő tenne a „film” jeleneteiben.

De mi tartja vissza a játékost attól, hogy azt mondja: "Ah! Amikor a náci hivatalnok odamegy Rickhez a repülőtéren, Rick a röntgenszemével szétolvastja Herr Strasser pisztolyát."? Ezért vannak a szabályok. A meggyőző karakterjáték érdekében a JV-nek rendszerezett segítség áll a rendelkezésére (mint például ez), hogy megmondja a játékosoknak, mi az, amit megtehetnek és mi az, amit nem, a világ keretein belül. És hogy segítséget nyújtson ahhoz, hogy mire képes egy adott karakter, egy nagyon hasznos eszközt alkalmaz, a Karakterisztikákat.

Mi a Karakterisztika?

A **Karakterisztikák** (más néven **statisztikák**, vagy stat -ok) SZÁMOK, amelyek leírják a karaktered képességeit, összemérhetően bármi mással az univerzumban. Bármilyen személy vagy lény leírható a Karakterisztikákkal; ezzel összehasonlíthatasz két embert, ami gyakran fontos dolog a játékban. Például egy személy 5 -ös Karakterisztika értékkel jobbnak számít, mint egy másik 4 -es értékkel, de nem olyan jó, mint egy harmadik 6-os értékkel. A Karakterisztikák általában 1-től 10-ig terjednek (emlékszel Bo Derek -re a "10" c. filmben? Ilyen az elvileg lehetséges legjobb kinézet. És nem akarsz találkozni olyanokkal, akiknek 1 a kinézetük.)

Hogyan kapod meg ezeket?

A Karakterisztikáid szintjét azokból a pontokból veszed meg, amit a JV adott a játék kezdetén, attól függően, milyen karakterről és/vagy helyszínről van szó. Egy tipikus Fuzion játékban a karaktereknek 10 Elsődleges Karakterisztikája van, amelyek négy csoportra vannak bontva:

SZELLEMI CSOPORT

- Intelligencia (INT):** Milyen okos vagy. Szabály szerint ez több, mint az igazi intelligencia; beletartozik az ötletesség, az éberség, az érzékelés és a tanulás képessége. A szellemi hiányosságról csak akkor beszélhetünk, ha 1-es szintre esik.
- Akarakterő (AKA):** A céltudatosság és a veszélyekkel, stresszhelyzettel való szembenézés képessége. Ez a Karakterisztika reprezentálja a bátorságodat és a hidegvéredet.
- Fellépés (FEL):** Az a képességed, amellyel a karaktereden és a karizmádon keresztül hatni, befolyásolni tudsz embereket; hogyan működsz együtt másokkal; hogyan viselkedsz a társas szituációkban.

HARCI CSOPORT

- Technika (TECH):** Az eszközök és műszerek használatának képessége. Ez nem ugyanaz, mint a Reflex, ez azt mutatja meg, hogy milyen ügyesen használ valaki eszközöket. Lehet, hogy egy karakternek magas a Technikája, de nem tud párbajozni, vagy zsonglörkődni. A másik oldalról nézve, lehet valakinek magas Reflexe, de alacsony Technikája.
- Reflex (REF):** A válaszdő és a koordináció, ami célzáskor, dobáskor, zsonglörkődéskor használható. Egy bűvésznek valószínűleg magas Reflexe lehet. Legfontosabb, hogy ez a Karakterisztika mondja meg, hogy milyen eséllyel találsz el dolgokat.
- Ügyesség (ÜGY):** Az általános fizikai lehetőségeid, az egyensúlyozás, az ugrás, a harc és más atlétikus aktivitások területén. Egy tornásznak magas Ügyessége lehet. Legfontosabb, hogy ez a Karakterisztika használatos az ütések elkerülésére.

TESTI CSOPORT

- Egészség (EGÉ):** Mennyire vagy egészséges. Mennyire állsz ellen a sokknak, méregnek, vagy betegségnek. Lehetsz egy nagy, kemény, erős fickó, de egy megfázás is leteríthet!

Mi mennyire jó?

Kevesebb, mint 1 pont (Kérdéssel): Ez az érték leggyakrabban gyermekeknél, öregeknél, vagy olyanoknál fordul elő, akik betegek, vagy fogyatékosak. A mindennapi cselekvések nehezek ezen a szinten.

1-2 pont (Mindennapos): Ez a valóság az evilági oldalon. Ezek az emberek általában formán kívüliek, jelentéktelenek és nem szuperokosak, de normálisan élnek a mindennapi életüket. A legtöbb közönséges embernek jőpár Karakterisztikája ezen az értéken van. Ez elegendő, hogy éljen és képes megtenni a legtöbb dolgot (amelyek nem nagyon rendkívüliek és veszélyesek). Ezen a szinten a kalandok alatt olyasmik, mint amelyek másokkal történnek; az elképzelésed az akcióról az, hogy éjféltkor meglátogatod a Denny's -t.

3-4 pont (Hozzáértő): Ez a valóság, amelyben mi élünk; a legjobb megközelítés egy hősré egy jó zsaru, egy tűzoltó, egy katona, vagy más kiemelt polgár. A legtöbb egészséges embernek van pár Karakterisztikája, amelyek ebbe a sávba esnek. A kalandokban a valóság ezen szintjén ritkán, ha előfordul természetfeletti erővel való találkozás, vagy hősködés; egy bankrablás sokkal több izgalmat rejt ezen a szinten.

5-6 pont (Hősi): Ez az a valóság, amiben csak néhányan élnek - a Zöldsapkások, antiterrorista alakulatok tagjai, FBI ügynökök és kémei. A legtöbb ember ezen a szinten sokkal jobb, mint az átlag - egyenlő a TV hősökkel; jobban néznek ki és sokkal alkalmasabbak (kaszkadőrökkel). Tipikus kaland lehet ezen a szinten egy kábítószerüzlet, egy fogolykiszabadítási akció, vagy egy küzdelmes utazás a dzsungelben.

7-8 pont (Hihetetlen): Üdvözítsd az olimpiai atléták, pompás szupermodellek, csúcs sportsztárok, világvezetők és Nobel díjasok hőstetteit, nagyjából most hagytuk el a valóságot és ott állunk a legjobbak mellett, akik csak lehetnek. Ez a világa az alacsony költségvetésű filmeknek is, ahol a hősök nemzetközi bűnözőkkel és támadó idegenekkel harcolnak. Egy tipikus Hihetetlen szintű kaland olyasmi, mint a Hősi, de sokkal nagyobb fegyverekkel és világméretű eseményekkel.

9-10 pont (Legendás): Ez a hollywoodi akciófilmek birodalma, a Jackie Chan-szerű szuper harcművészek, az einsteini géniuszok és a drága effektekkel és rengeteg statisztával forgatott filmek hősei. A legtöbb "anime" hő és "valóságos" szuperhős történet is ide tartozik. Ez az a szint, amit kevesen értek el; egy ember számára egyszerűen ez a legmagasabb, amit elérhet és nem fogsz valódi embereket találni itt, hacsak nem ő Albert Einstein, Carl Lewis, vagy Trójai Heléna.

10 pont felett (Szuperhős): Ezen a szinten belépsz a szuperképességek birodalmába. A képességeid itt hihetetlenek a normális emberek számára. Ez a valóságszintje a legtöbb képregénynek és a mitológiának. A szuperképességek és a természetfeletti adottságok gyakoriak, a kalandozók egész galaktikus birodalmakat mentenek meg és féliszterveit húzzák keresztbe.

A JV-nek: Hogyan határozod meg a Karakterisztika Pontokat?

Egy tipikus, 10 Karakterisztikát használó játékban a JV-k nézzék át az alábbi egyszerű segítséget a karaktereknek adandó Karakterisztika Pontok mennyiségének meghatározásához.

KAMPÁNYSTÍLUS	PONTOK
Mindennapos (valóságghú)	20
Hozzáértő (elit, fél-valóságghú)	30
Hősi (TV -s akciófilm)	50
Hihetetlen (olimpikonok, akciómozik)	60
Legendás (pergő akciómozik)	80
Szuperhős (képregények, mitológia)	90+

Egy másik lehetőség, hogy a JV a használt karakterisztikák számát megszorozza az elképzelt átlagértékkel; az eredmény adja az induló karakterpontok számát abban a stílusban. Például: egy Fuzion játékban a JV 10 karakterisztikát használ és hősi karaktereket akar, vagyis 50 pontot (10 x 5) ad nekik.

Hány pontot adjak ebben a játékban?

Ez attól függ, hogy milyen játéktípust választasz és mekkora átlagos karakterisztika értékeket akarsz.

Kulcsötlet – karakterisztikák bővítése/szűkítése

A Fuzion lehetővé teszi a JV-nek, hogy megváltoztassa, hozzáadjon, vagy elvegyen karakterisztikákat a személyes stílusodnak megfelelően. Amit tenned kell, csak annyi, hogy létrehozol egy új karakterisztikát, besorolod a négy csoport valamelyikébe és adj a karaktereknek annyi pluszpontot, amennyi az új karakterisztika átlagos értéke. Például egy hősi kalandfűzében az átlagos érték 5-6 pont. Ha új karakterisztikát adsz hozzá, adj a karaktereknek 5-6 pontot és tedd lehetővé az egész csapatnak, hogy újra elrendezhessék a pontjaikat.

Találkozunk John Smith-szel

John Smith a mi segédletünk lesz, hogy bemutassuk az általános karakteralkotást. 50 pontot adunk neki, ami egy jó kezdés egy hősi kalandhoz. Egy kis gondolkodás után eldöntöttük, hogyan is fog kinézni:

KAR.	ÉRTÉK	MIÉRT
INT	3	Ő nem egy rakétatudós.
AKA	5	Nagy stressznek van kitéve.
FEL	3	Igazán ad a részletekre, ha a helyzet úgy kívánja.
TECH	4	Dolgokat fog megjavítani.
REF	7	Jobb lesz, ha jó harcos lesz.
ÜGY	7	És az sem árt, ha jobban ki tud térni.
EGÉ	6	Sok bántalmazást kell elszenvednie anélkül, hogy elájulna.
ERŐ	4	Ebben a játékban nem kell titánok mellett lennie.
TEST	6	Sok pontra lesz szüksége, hogy túlélje, ami jön.
MOZ	5	Gyorsan kell futnia
Össz.	50	Készen áll. Rock'n roll!

Erő (ERŐ):

Az izomtömeged és milyen hatékonysággal használod fel azt. Minél nagyobb az erőd, annál többet bírsz felemelni, húzni, stb. és az ökölcsapásaid is sokkal erősebbek.

Test (TEST):

A méreted, az ellenállóképességed, a képesség, hogy életben és tudatodnál maradj komoly fizikai megterhelés alatt, nyers testi erő és felépítés és egyéb testi tulajdonságok. A sebzések száma, amit elviselhetsz, ebből a karakterisztikából származik.

MOZGÁS CSOPORT

Mozgás (MOZ):

A mozgási sebességed; futás, ugrás, úszás, stb. Csak egy Elsődleges Karakterisztika van ebben a csoportban.

Karakterisztika értékek megvétele

A lehetőség, hogy Elsődleges Karakterisztika pontokat vegyél, a Karakterpontokból (KP) származik, amelyet a JV ad neked, amikor a karaktert megalkotod. Egy Karakterisztika egy szintjét 1 KP -ért tudod megvenni. Például 5-ös Erőt szeretnél, vagyis 5 KP-t fizeték. Legalább egy pontot kell tenni minden Karakterisztikára; a maximális szint egy ember számára 7-8; egyébként ha egy szuperembert készítesz (vagy a JV megengedi), annyi pontot rakhatsz egy karakterisztikára, amennyit csak akarsz. A JV megszabhatja a határokat bármely, vagy akár az összes karakterisztikára (lásd balra a széljegyzetben).

Hány pont van Karakterisztikánként?

A karakterisztika értéksávok átfedhetik egymást, különösen az értéksáv alsó részein. Az átlagos embereknek például 1-től 4-ig terjedő értékeik vannak. Általában 7 az az érték, ahol a valóság megáll és átadja helyét a képzeletnek. Megjegyezendő, hogy sok karakternek széles sávban elhelyezkedő karakterisztikái és szakértelmeik vannak. Míg egy szuperhősnek a legtöbb karakterisztikája a gyakorlottól a hősiig terjedhet, csak néhány lehet legendás, vagy szuperhősi. Hősi kalandokban szereplő karaktereknek lehet egy-két hihetetlen karakterisztikája, a többi pedig gyakorlott, vagy hősi. A legtöbb karakternek van néhány olyan képessége, amellyel többre képes, mint másokkal; nagyon ritka, hogy valakinek egyforma értékei legyenek mindenben.

A JV-nek mindig lehetőségük van kiemelni az összes karakterisztika fontosságát (mivel az ára ugyanaz lesz). A játékosaid ne csak jó harci képességekkel bírjanak; más jellegű problémákkal is állítsd szembe őket!

Mik a Származtatott Karakterisztikák?

A Származtatott Karakterisztikák olyan képességek, amelyek a karakter már létező Elsődleges Karakterisztikáin végzett különféle matematikai műveletekkel állnak elő. Az alábbi Származtatott képességek gyakoriak a legtöbb Fuzion kampányban. Ha a karakternek nincs az az elsődleges képessége, amiből származik valamelyik származtatott képesség, használd helyette a karakterisztika-csoport értékét, vagy a JV meg fogja mondani, milyen értékű az ő rendszerében. A származtatás lehetővé teszi a JV-nek, hogy új karakterisztikákat alkosson akkor, amikor szükség van rá, változatlanul hagyva az eredeti képességeket. Ez azt jelenti, hogy ha a karaktereket mozgatod a különféle Fuzion kampányok között, könnyen tudsz új származtatott képességeket létrehozni és generálni, még akkor is ha kezdetben nem voltak meg neked azok. A Fuzionban öt származtatott karakterisztika van:

Kábulás (KÁB):

[TESTx5] Pontban számítva, mennyi kábulás/verekedés sebést tudsz elviselni, mielőtt a karaktered elvesztené az eszméletét. Fontos: a karakteralkotás során pontokat tudsz mozgatni a kábulás és az életerő között mindaddig, amíg a mozgatott pontok száma el nem éri a kezdeti Kábulás érték felét. Például ha 35 kábulás és 35 életerő pontom van, én maximum 17 pontot mozgathatok át a kábulás pontjaimra az életerőmből, vagy fordítva.

Életerő (ÉLET):

[TESTx5] Hány halálos ütést bírsz elviselni, mielőtt a karaktered meghalna. Bármilyen viselt védőértéke levonódik a kapott sebzésből. Tudsz mozgatni életerő pontokat a kábulás pontokhoz és fordítva (lásd fentebb).

Kábulás Védelem

(KV): [EGÉx2] Mennyire vagy ellenálló a kábító ütéseknek; a KV levonódik minden kábulás sebzésből.

Regeneráció

(REG): [STR+CON] Ez a karakterisztika mutatja, hogy a karakter milyen gyorsan gyógyul fel a kapott sebékből. Ennyi kábulás pontot kapsz vissza minden körben, amikor pihensz és ennyi életerő pontot gyógyulsz egy nap, ha orvosi kezelés alatt állsz.

- Futás (FUT):** Vagy harci sebesség. [MOZx2 m], sprint (nem harci sebesség) [MOZx3 m], úszás [MOZx1 m], ugrás [MOZx1 m]: A karakter 3 másodperc alatt milyen messzire tud futni (olyan sebességgel, ami lehetővé tesz kitérést és elhajlást), sprintelni (teljes sebességgel), úszni, vagy ugrani.
- Ellenállás (ELL):** [AKAx3] Képesség ellenállni a mentális és pszichológiai támadásoknak és veszélyeknek; valójában ez a te mentális "életerőd".

Opcionális származtatott karakterisztikák

Az opcionális származtatott karakterisztikák olyan képességek, amelyek nem jelennek meg minden Fuzion világban. Például egy vadnyugati kalandban nincs szükség olyan származtatott képességre, mint a lézerellenállás. Mivel ezek is az Elsődleges Karakteristikákból származnak, mindig létre tudsz hozni egy új opcionális képességet, ha szükséges és ez lehetővé teszi a karakterek átalakítását különféle játéktípusokra.

Mivel ezek kampányról kampányra változnak, az alábbiak csak tipikus opcionális származtatott karakterisztikák:

- Szerencse:** [INT+REF] A sors mutatkozik meg a cselekedeteidben. Minden játékülés alatt pontokat vehetsz el ebből a származtatott képességből és máshol használhatod fel; hozzáadhatod egy fontos dobáshoz, vagy levonhatod a sebzésből. Ha minden pontot elhasználtál, azok elvesztek a következő játékalkalomig. "Kifogytál a szerencsédből".
- Kitartás (KIT):** [EGÉx10] Ez a képesség mutatja, hogy a karakter meddig tudja elhasználni az energiáit, legyen az fizikai megterhelés, vagy egy speciális képesség (pl. szuperképesség vagy adottság) használata. Az elhasználódás ugyanúgy megy, mint a Kábulás vagy az Életerő esetén. Ha ez elfogy, akkor a karakter nem képes semmire a pihenést és a regenerálódást kivéve. Általában 1-2 pontnyi hatás, egy perc vagy óra (vagy egy pontnyi "hatalom") használata egy KIT pontot emészt fel. KIT tér vissza, ha végrehajtasz egy felgyógyulás akciót, ami úgy ad vissza KIT-et, mint a REG (ld. fent).
- Energiavédelem** (EV): [EGÉx2] Mennyire állsz ellen a lézereknek, az elektromosságnak, az érősugaraknak és bármilyen egyéb, energialapú hatásnak. A kiszámított érték csak az energiasebzésekből vonódik le. Az energiavédelem ugyanabból az elsődleges karakteristikákból számítható, mint a KV; a karakteralkotásakor a két érték között pontokat mozgathatsz. A maximálisan mozgatható érték nem lehet nagyobb, mint a kezdeti érték fele. Ha az EV használva van, a KV csak a fizikai sebzések ellen véd. Hasonlóképpen, a pusztító védelem (PV) csak a fizikai pusztító támadások ellen véd; az energia ellen EPV kell. Például: 6 -os EGÉ-vel 12-es energiavédelmem és 12-es kábulás védelmem van. Úgy döntök, felhizlalom a KV-met az EV kárára, maximum 6 pontot mozgathatva az egyiktől a másikhoz.
- Sebesség (SEB):** [a REF fele] Ez a karakterisztika a karakter reakcióinak számát méri. A sebesség felhasználható, ha mozogsz a harc során, illetve megmutatja, hogy hány dolgot tudsz tenni egy meghatározott időszak alatt (különösen akkor, ha egy opcionális sebesség táblát használtok, mint ami pl. a Champions: The New Millennium -ban van használva).
- Humanitás (HUM):** [AKAx10] Az alapvető moralitásod és emberiséged. Gyakran használt olyan stílusokban, ahol a karakterek dehumanizációval, extrém rémségekkel és nem evilági dolgokkal kerülnek szembe. Ez a származtatott karakterisztika veszít pontokat, ha a karakter "emberiség" sebeket kap; rémisztő eseményeket lát, testrészeket vág le és másokkal helyettesít, olyan földöntúli erőket kap, amelyek elválasztják őt az emberiségtől, stb. Minden 10 pont veszteség után a karakter kap -1 levonást bármilyen szociális szakértelem használatakor (általában a FEL-alapú szakértelmekre). Ha ez a módosító egyenlő, vagy nagyobb lesz, mint a karakter FEL értéke, a karakter technikailag megőrül és az irányítását a JV veszi át.

Karakterisztikák növelése és csökkentése

A Karakterisztikák általában nem növelhetők vagy csökkenthetők közvetlen módon, egyébként pedig vannak bizonyos Adottságok vagy Erők (amelyek vagy engedélyezettek, vagy nem a saját kampányodban), amelyek lehetővé teszik számokra egy karakterisztika megnövelését vagy ideiglenesen, vagy végleg. Bizonyos komplikációk lecsökkenthetnek néhány karakterisztikát. Végső esetben meggyőzheted a JV-t, hogy az opciópontjaidat felhasználhasd egy karakterisztikád megnövelésére, minden pontnyi növelésért 5 opcióponttal fizetve.

Szintén lehetséges egy származtatott képességnek az induló értéken túli megnövelése. Az alábbi táblázat mutatja, hogy mit kaphatsz 5 opciópontért cserébe. Természetesen a karakterpontjaidból is használhatsz a származtatott képességek növelésére. Általában jobbnak tűnik, ha azt az elsődleges képességet növeled, mint amiből a származtatott képesség származtódik, hacsak nincs valamiféle indokod rá (vagy lehetőséged).

Megjegyzendő, hogy az átlagos embereknek van maximumhatáruk a származtatott képességeikre, mégpedig annyi, mint amekkora maximumuk van az elsődleges képességeikre. A származtatott képességek esetén ezek a határok úgy számíthatók ki, mintha a hozzájuk tartozó elsődleges képességek a maximumon lennének. Például a képességek határértéke egy ember esetén 7, vagyis a maximális származtatott képességek csak a következő lehetnek: KV 14, REG 14, KIT 70, Kábulás 35, Életerő 35. A karakter vehet magasabb származtatott képességet, de kell lenni valami oknak, ami megmagyarázza ezt (szuperképesség, mágia, stb.).

5 opciópontért vagy 1 karakterpontért a következő származtatott képességnöveléseket választhatod:

- +2 KV
- +1 REG
- +10 KIT
- +5 KÁB
- +5 ÉLET

Lássuk John Smith-szet (újra)

A Származtatott Karakterisztikák így néznek ki John Smith esetén:

KAR.	ÉRTÉK	MIÉRT
KÁB	30	6×5=30 Ki tudja bírni.
ÉLET	30	6×5=30 És nem fog belehalni!
KV	12	6×2=12 Ő csak vállat von néhány nehézségre.
REG	12	6+6=12 A legtöbbször gyorsabban tér vissza a küzdelembe.
FUT	10	Futás: 5×2=10 m; sprint: 5×3=15 m; úszás és ugrás: 5÷1=5 m
ELL	15	5×3=15 Megkínóztatják, vagy nyomoroghat, ő jobban fogja bírni, mint a többség.

OPCIONÁLIS LEHETŐSÉGEK

A karaktereknek bármely kampányban szükségük lesz az alapvető Szakértelmekre és felszerelésére, amelyekkel harcolnak, megvédik magukat, vagy csak kalandoznak. Ezek az Opciók általában a játék stílusától, világától függenek; ami működik egy távoli jövőbeli sci-fi kalandban, az teljesen észvesztő dolog egy középkori jellegű fantasy világban. Egy bizonyos kampányban elérhető opciók pontos listája teljesen a JV-vel való megegyezéstől függ.

Veleszületett opciók

A veleszületett opciók olyan dolgok, amelyek részei a karakternek; olyan részei, mint a karakterisztikák. Nem lehet elvenni tőlük (a legtöbb esetben) és senki más által nem is használhatók. A veleszületett opciók legtöbbször szakértelmek, adottságok és extrák, amelyeket mindig a JV által a karaktereknek adott opciópontokból (OP) lehet megvásárolni.

Vásárolt opciók

A vásárolt opciók azok a dolgok, amelyek építhetők és pénzért megvásárolhatók. A vásárolt tárgyak leggyakrabban járművek és felszerelések. Eltérően a veleszületett opcióktól, a vásárolt opciókat bárki használhatja. Szétrombolhatók és el is vehetők a karaktertől és csak pénzért, vagy a tapasztalatból szerzett opciópontokból lehet pótolni.

Opciópontok

A "pénz", amivel opciókat vásárolhatsz magadnak, az opciópont (vagy OP). A JV a karaktergeneráláskor mindig ad

egy bizonyos mennyiséget a játékosoknak. Az alábbi pontmennyiségek csak útmutatók az egyes kampánystílusokhoz. Az egyedi kampányoknak ettől messze eltérő kezdőértékeik is lehetnek.

Kampánystílus	Opciópontok
Mindennapos (valóság).....	25
Hozzáértő (elit, fél-valóság).....	35
Hősi (TV -s akciófilmek).....	45
Hihetetlen (olimpiai, akciófilmek).....	55
Legendás (pergő akciómozik).....	65
Szuperhős (képregények, mitológia).....	75+

A karakter megalkotása után, minden megmaradó OP pénzre konvertálható, 1 OP = 100 pénz arányban (a pénz lehet arany, eurokredit, jen, zolotnyik, vagy bármi).

Komplex dolgok vásárlása opciópontokból

Míg az opciópontok pénzre konvertálhatók és ebből felszerelések vásárolhatók, a komplex dolgok (mint pl. a járművek) értéke a pénzegységtől függetlenül is kifejezhető pontban. Például egy traktor kerülhet vagy 50,000 dollárba, de milyen hasznos lehet a karakter számára? Ez nem ér meg 500 OP -t, az biztos!

Emiatt a legtöbb jármű, mecha (egy komplex járműtípus, általában robot) és nagy fegyver a Fuzionban külön OP árlistával rendelkezik, ami független a valódi pénzértéktől. Szóval, ha a JV azt akarja, hogy a játékosai meg tudják venni a Nagy Hardvert (mondjuk egy óriásrobotot, űrhajót, stb.), adjon nekik még 50-150 OP-t, amit elkölthetnek!

MÉG TÖBB PONT: KOMPLIKÁCIÓK

Az egyik módja, hogy a karakteralkotás során több opciópontot szerezz, ha afelveszel néhány komplikációt – a szociális, mentális, fizikai vagy emocionális szituációk/problémák meghatározzák és kiemelik a karakteredet; ezeket többféle eseményhez is kötheted, így bővítve a karakter hátterét. A komplikációk a kampánytól függenek. A komplikáció értéke a gyakoriságtól, az erősségtől és a jelentőségtől függ.

Gyakoriság

Hogy a probléma hányszor keseríti meg az életedet? A válasz a gyakoriság; hogy milyen gyakran fog a JV ezzel zaklatni, ez is a szerzett opciópontok árába tartozik. Az alábbiak az összes komplikációra érvényesek:

Gyakoriság	Érték	Leírás
Ritka	5	Egyszer néhány játékülés alatt.
Gyakori	10	Egyszer minden játékülés alatt.
Állandó	15	Többször egy játékülés alatt.

Erősség

Az erősség mutatja meg, hogy milyen nehéz legyűrni a komplikációt, vagy hogy mennyire hat rád. Minden Komplikációnak van Erőssége, ami zárójeltek között található a leírásokban, de mi adunk egy kezelhető listát általános szerepjátékos tanácsokkal:

Erősség/Érték Leírás

Enyhe [5]	Szerepjátékkal, vagy egy Mindennapos nehézségű AKA + Konc. teszttel legyőzhető.
Erős [10]	Csak szerepjátékkal és egy sikeres Gyakorlott AKA + Konc. teszttel győzhető le.
Kemény [15]	Csak szerepjátékkal és egy sikeres Hihetetlen AKA + Konc. teszttel győzhető le.
Extrém [20]	Csak szerepjátékkal és egy sikeres Legendás AKA + Konc. teszttel győzhető le.

Példa: Akaratos: a kirekesztés, testi sérülés, vagy pénzügyi / szociális romlás veszélye [10] azt jelenti, hogy ennek a Komplikációnak ez Erőssége 10 pontot ad neked.

Jelentőség

A jelentőség mutatja meg, hogy a komplikáció mennyire jelentős a karakternek és a kampánynak. Például, az Idegen felvétele egy olyan helyen, ahol mindenki máshonnan érkezett, teljesen értéktelen, de egy idegengyűlölő helyen igen nagy jelentősége van. A jelentőség egy másik hatása a karakter túlélésére hat; ha ez meg tud ölni, az sokkal jelentősebb, mint ami csak a szerepjátékot nehezíti meg. A végső felhasználás a JV kezében van. Az tizedes törteket lefelé kell kerekíteni.

Jelentőség és Érték Leírás

Kisebb [öttel osztás]	Kisebb hatás a harcon, vagy a sebződésen, kisebb hatás (-1) a szakértelmeken vagy a környezet reakcióin.
Nagyobb [kettővel osztás]	Nagyobb hatás a harcon (-3), vagy másfélszeres sebződés, komolyabb hatás a szakértelmeken és a környezet reakcióin, vagy a karakter veszélybe kerül.
Extrém [×1]	Extrém hatás a harcon (-5), vagy kétszeres sebződés, vagy extrém hatás a szakértelmeken vagy a környezet reakcióin, vagy a karakter nagy veszélybe kerül.

A komplikáció értékének meghatározása

A komplikáció értékének meghatározásához add össze a gyakoriság és az erősség értékét, majd oszd el a jelentőséggel. Példa: én felvettem a Kötelezettség komplikációt. Úgy döntöttem, ez gyakran befolyásol [10] és Meg nagynénim ápolására vonatkozik. Mivel nagyon öreg, komoly kihívást jelent (Kérdéses) [Erősség 10], de ez nem veszélyes a számomra és a szakértelmeimet sem befolyásolja [ötten osztás], tehát a nagynénim ápolása $(10+10)/5 = 4$ pontot ér. De ha Meg néni állandóan nagy veszélybe sodorja magát, amiből meg kell mentenem, a helyzetből akár 20 pontot is kisajtolhatok! Jó öreg Meg néni!

A komplikációk határai

Néhány kampányban határa van annak, hogy a karakterek hány opciópontot szerezhhetnek a komplikációkból. A karakter több komplikációt is felvehet, de nem kaphat több pontot, mint a határ. A leggyakoribb ponthatár, amit komplikációkból szerezni lehet annyi, mint a karakter kezdő opciópontjainak a száma.

Példa: Alex egy olyan kampányban játszik, ahol a JV 50 opciópontot ad neki a szakértelmek, adottságok, extrák és felszerelések megvételéhez. A kampánynak komplikáció határa van, amely nem lehet több, mint az induló opciópontok mennyisége. Alex felvehet komplikációkat 50 OP értékben, összesen maximum 100 OP-t szerezve így. Felvehet még ennél is több komplikációt, de már semennyi pontot nem kaphat értük.

Az Életúton

Néhány Fuzion játéknak van egy olyan speciális része, amit életútnak hívnak; ez események és komplikációk táblázata, amelynek használata különlegességet és hátteret adhat a karakter hátteréhez.

Miért opciópontok?

Amikor egy új karakter indul, bármit, amit birtokol vagy tud, opciópontokból lett megvéve. Miért ebből? A fő ok, hogy a karakterek pontosan összemérhetőek; minden opciópontba kerül és tudod, hogy mit kapsz és milyen arányban van bármi mással. Másrészt megnehezíti a játékosoknak, hogy tisztességtelen, vagy aránytalan karaktereket alkossanak más karakterekhez képest; amíg ugyanazon a szinten tartod az opciópontokat, bármely két karakter összehasonlítható ugyanazon tételekben, amelyek megvannak nekik, amit tudnak, vagy amire képesek. Az opciópontokat a JV adja a játékosoknak a karakteralkotás kezdetén (még több pont szerezhető komplikációkból és később, a tapasztalati jutalmakból).

Hány opciópont jár ezért a játékért?

Természetesen a játéktól függ. A JVnek kell ezt eldöntenie a különféle kampányokhoz.

John Smith (újra)

John Smith JV-je 75 pontot (szuperhős szint) ad neki, hogy opciókat vásároljon belőle, plusz kap még 60 pontot egy jármű megvételére, azaz összesen 135 pontból gazdálkodhat. Mivel John hős lesz a játékban, a játékos a úgy dönt, hogy kicsit feltápolja pár komplikációval.

KOMPLIKÁCIÓ

Állandóan (15) megszállott (10) a múltjával kapcsolatban, ami miatt komoly és nagyobb (2) gyengeséggel kell szembenéznie.	
Érték?.....	12
Egy kádban tenyésztett ninja (20) vadászik rá (10) , mert elárulta őt és emiatt a Halálal (1) néz szembe, bárhová is megy.	
Érték?.....	30
ÖSSZESEN:	42

Hozzáadva ezt John 75 pontjához, óriási, 117 -es értékhez jut (és halálos ellenfelek vannak minden sarok mögött). Neki szüksége van a szakértelmekre, hogy túlélje ezeket.

Más nézőpontból...

Egy sokkal *realisztikusabb* játék 35 opcióponttal indul és nem ad külön pontokat a jármű vásárlásra, de mivel John igazi hősnek készül, a normálisnál kétszer több pontot adunk neki (így egy csomó cuccot tudunk venni és be tudjuk mutatni az opciók vásárlásának összes lépését!).

Pszichológiai komplikációk

Ezek lehetnek a Te mentális problémáid és hátrányaid.

- Gyengeelméjű:** Különös emlékvésztéseid vannak. Gyakran elfelejtesz általánosan ismert tényeket (5), barátokat, családtagokat (10), vagy a saját identitásodat (15).
- Bipoláris:** Klasszikus mániákus-depressziós vagy, hajlamos a hirtelen hangulatváltásokra, emelkedett hangulatra néhány borzalmasan mély depressziós mélypontra. Te gyakran vagy barátságatlan (5); hazudsz a körülötted lévőeknek és szomorú vagy (10); hajlamos vagy örülni viselkedni életedet vagy testi épségedet veszélyeztetve vagy nyomorúságos letargiába esel (15); öngyilkos (20).
- Téveszmés:** Olyan dolgokban hiszel, amelyek nem léteznek. Hangokat hallasz, azt hiszed, idegenek járnak a nyomokban, vagy te vagy Isten. Kiközösítés és zavarodottság veszélyeztet (5); kórházi kezelést, testi sérüléseket, vagy pénzügyi/szociális romlást kockáztat (10); az életed és a végtagjaid veszélybe kerülnek (15).
- Mazochista:** Gyűlölöd magadat és azon leszel, hogy sérüléseket okozz magadnak. Hogy ezt elérd: szóbeli gyalázást keresel (5); kisebb megaláztatást keresel (10); nagyobb megaláztatást keresel (15); életveszélyes helyzeteket keresel (20).
- Fóbia:** Valamilyen fóbiád van; egyfajta megmagyarázhatatlan félelem valami hétköznapi dologtól, mint pl. egy kutya, magasság, valamilyen hang, vagy szín. Amikor szembesülsz a fóbiáddal, kényelmetlenül érzed magad (5), a félelem megbénít (10), berserker terror vesz rajtad erőt (15), katótoniás állapotba kerül (20).
- Paranoia:** (egyszerűen azt hiszed, hogy mögötted vannak...) Azt hiszed, ellenfelek vesznek körbe, mindegyiket. Néha csak egy ellenfélre fókuszálsz, néha egy egész légióra. A paranoiára a következő szerint reagálsz: zavaros hantázás (5); kötelezően azon vagy, hogy megvéd magad Tőlük (10); börtönveszélyt, testi sérülést, szociális vagy pénzügyi romlást kockáztat, hogy megállítsd Őket (15); saját életed és végtagjaidat kockáztatod (20).
- Kettős személyiség:** Te kettő vagy, két ember egy testben (a JV irányítja ezt a személyiséged, karakterlapja van, stb.). A másik önmagad: kedvel téged (5); semleges feléd (10); rosszindulatú veled (15); cselekvések közben veszélyt jelent rád (20).

Személyiségjegyek

Ezek az apró dolgok, amelyek számítanak; a jó és rossz tulajdonságaid, alapvető jegyeid és karakterisztikáid.

- Üresfejű:** Húhá! Egyszerűen feledékeny vagy. Te általában: rosszul emlékszel triviális apróságokra (5); elhánysz, vagy elfelejtkezel fontos dolgokról (10); elvesztesz, vagy elfelejtkezel veszélyes dolgokról (15); veszélyesen feledékeny és figyelmenlenségű vagy, a JV sohasem fog figyelmeztetni, hogy tégy észlelés dobást, hacsak te magad nem kéred (20).
- Roszkedvű:** Egyszerűen hirtelen haragú vagy, bármikor. Amikor a dühöd feltámad: akár zavarodottságot, vagy pénzügyi veszteséget is kockáztat (5); bebörtönzést, testi sérülést, vagy pénzügyi / szociális romlást is kockáztat (10); a saját életed és végtagjaidat is kockáztatod (15).
- Gyáva:** Hiányzik belőled az elszántság, főleg harcban. Amikor veszéllyel kerül szembe: remegsz bármitől, ami veszélyes lehet rád (5); lefagysz és képtelen vagy cselekedni (10); megpróbálsz elszaladni olyan messzire, amennyire csak tudsz (15).
- Megszállott:** Nem tudsz megszabadulni egy (számokra) speciális személytől, vagy gondolatától. Állandóan erről beszélsz és zavarodottságot, pénzügyi veszteséget kockáztat (5); bebörtönzést, testi sérülést, vagy pénzügyi / szociális romlást is kockáztat (10); a saját életed és végtagjaidat is kockáztatod (15).
- Gyanakvó:** Utálsz másokkal együttműködni. Nem beszélsz ismeretlen személlyel (5); mindenféle kapcsolatot kerülsz egy idegennel (10); fizikailag kivonod magad bármiféle idegennel való kapcsolatból (15).
- Makacs:** Egyszerűen senkinek sem engedsz. Hogy érvényesítsd az akarodat, te zavarodottságot, pénzügyi veszteséget kockáztat (5); bebörtönzést, testi sérülést, vagy pénzügyi / szociális romlást is kockáztat (10); a saját életed és végtagjaidat is kockáztatod (15).
- Őrjöngő:** Nem tudod irányítani a harci dühödöt – veszett vagy. Megtámadsz bármit, ami felbosszant (5); a hatótávodon belül mindenkit megtámadsz, aki nem barát (10); mindenkit megtámadsz a hatótávodon belül (15); bárkit megtámadsz a hatótávodon belül és nem állsz meg addig, amíg mindenkit le nem versz, vagy ki nem merülsz / el nem kábulsz (20).
- Szerencsétlen:** A dolgok sohasem működnek együtt veled, állandó problémáid vannak. Az utazás és a kalandozás csak kellemetlen balszerencsét okoz (5); drága vagy veszélyes balszerencsét okoz (10); nagyon drága vagy nagyon veszélyes balszerencsét okoz (15); halálos, életveszélyes balszerencsét okoz (20).

Testi korlátok

Ezek fizikai problémák, amelyekkel meg kell birkóznod.

- Hiányzó végtag:** Óh! Ez sérült! Neked hiányzik: egy, vagy több ujjad (5); egy kezud (10/egy); egy karod (15/egy).
- Csökkent hallás:** Nehezen hallasz. Általában, amikor hallás alapú észlelés tesztet kell dobni, Te négy ponttal magasabb célszám ellen dob (5); hallókészülék kell, hogy bármit is halljál (10); új fülek, teljesen süket vagy (15).
- Csökkent mozgékonyág:** Nem tudsz normálisan mozogni. A mozgás (MOZ) negyedével csökken (5); felével csökken (10); 1 -es értéken húzod magadat a karjaidal (15); szinte teljesen béna vagy, a nyaktól lefelé semmit sem tudsz megmozdítani (20).
- Csökkent látás:** A látásod valamiért legyengült. Te: színvak vagy (5); szemüvegre van szükséged (10); egyszemű vagy csaknem vak vagy (15); teljesen vak vagy (20).
- Irányítatlan változás:** Valamiféle irányíthatatlan elváltozásod van, ez lehet fizikai, vagy mentális is (attól függ, mit tilt meg a JV). Ami megállítja a változást, az nagyon ritka (5); gyakori (10); nagyon gyakori (15).
- Hanggyengeség:** A hangod valamiért sérült. mikor beszélsz, te: suttogsz, dadogsz, vagy hebegsz (5); csak hangokat tudsz kiadni, beszélni nem (10); semmilyen hangot nem tudsz kiadni (15).
- Sebezhetőség:** Érzékeny vagy valamilyen különleges helyzetre, vagy anyagra és extra sebzést kapsz, amikor ki vagy téve ennek (olyan, mint pl. gyorsabban fulladsz, mint mások). Az anyag, vagy a helyzet: nagyon ritka (5); gyakori (10); nagyon gyakori (15).
- Érzékenység:** Megsérülsz, vagy sebződsz egy olyan különleges helyzettől, vagy anyagtól, amely mások számára teljesen ártalmatlan (pl. víz, homok, vagy az a villogó zöld idegen szikla amott). Az anyag, vagy a helyzet: nagyon ritka (5); gyakori (10); nagyon gyakori (15).

Szociális komplikációk

Ezek komoly szociális problémák, amelyeknek következménye van a társadalmi érintkezésben.

Ismert személy: A média rivaldafényében fürdesz, nem tehetsz semmit anélkül, hogy a figyelem rád ne irányulna. Hírértéked van, és tevékenységeidet azonnal cikkek tárgyalják, amikor csak egy riporter a közeledbe kerül (5). Időnként a címlapokon szerepelsz, és az emberek mindig észrevesznek az utcán (10). Minden cselekedetedből hír lesz, és riporterek hada követ mindenhol (15).

Rossz hírnév: Az emberek "ismernek". Legalábbis mindenki hallott egy két történetet rólad, még ha nem is igazak. Mikor említenek valahol vagy meglátnak, néha felismernek (5). Mindig felismernek (10).

Titkos személyiség: Tevékenységeidet egy titkos személy nevében végzed, vagy egyéb módon titkolod. Jelenleg: normális életet élsz, senki sem figyel fel rád (5). Egy személy próbálja meg felfedni valódi identitásodat (10). Mindenki próbálja felfedni titkos identitásodat. (15)

Szegénység: Nehezen teszel szert pénzre, nehezebben, mint a legtöbben. A pénzügyi analízis szerint: szegény vagy, éppen hogy elég a pénzed arra, hogy legyen hol aludnod, és elkölthess néhány sovány vacsorát (5). Teljesen tönkre vagy menve, az utcán élsz, és kajára sincs elég pénzed (10). Tartozásaid vannak, és ezt igyekeznek is behajtani rajtad, elveszik, bármilyen kevesed is legyen (15).

Rossz szokások: Az emberek ki nem állhatnak. Talán a rossz szájszagod, vagy az orrod folyamatos piszkálása, de mindenesetre az embereket: idegesíted (5). Visszataszírod (10). Elrettented (15).

Elnyomott: Az elnyomottak, vagy egyéb módon sárba tiportak közé tartozol. A társadalmadban: kirekesztett vagy, mások semmibe vesznek vagy nem hajlandók érintkezni veled (5). Elnyomott vagy, törvények szabályozzák, hol élhetsz, dolgozhatsz vagy hová utazhatsz (10). Számkivetett vagy, teljesen félreállított (15). Rabszolga vagy; tulajdonként kezelnek, eladhatnak, úgy bánhatnak veled ahogy akarnak (20).

Megkülönböztető jegyek: Kítűnsz a többi ember közül, könnyen észrevehető vagy a tömegben, eme tulajdonságod: Könnyen elrejtethető (5). Elrejtethető Álcázással vagy Előadó Szakértelemmel (10). Nem elrejtethető (15).

Kívülálló: Idegen vagy, kítűnsz a többiek közül, magadra vonod a figyelmet, ami kellemetlen és veszélyes is lehet. Nyilvánvaló, hogy: Messziről jöttél (5). Nagyon messziről jöttél (10). Soha nem láttak még senkit a te fajtádból (15).

Ellenségek: Ha vadásznak rád vagy megfigyelnek

Ezek olyan erők, melyek aktívan dolgoznak ellened. Az ellenségek értékét a következő három dolog határozza meg: képességeik, hatáskörük, és gyűlöletük intenzitása

Képességek: Mit tehetnek meg veled? Gyengébbek nálad? (5) Egy szinten vannak veled? (10). Erősebbek nálad? (15). Hozzáférnek erős fegyverekhez, erőkhöz, eszközökhöz? (20).

Hatáskör: Milyen messzire ér a kezük? Egy adott városkára vagy területre? (5). Egy adott országnyi területre? (10) A teljes világra kiterjed a befolyásuk? (15) Interdimenzionális, vagy galaktikus? (20)

Megjegyzés: A normál Fontosság táblázat használata helyett használjuk a következő skálát:

Intenzitás: Mit akarnak tőled? Figyelnek? (5). Vadásznak rád hogy elfogjanak vagy bebörtönözzenek? (12). Meg akarnak ölni? (1).

Felelősségek

Ezek olyan dolgok, melyeket Te vállaltál fel, nem törődve azzal, hogy mennyi gondjal járnak. A becsületkódexek, családi ügyek, ezek mind felelősségek:

Becsületkódex: Személyes szabályok amelyeket mindig betartsz, nem számít, mi történik. Egy ilyen szabály lehet, hogy ne ölj, soha ne támadj hátulról, vagy hogy soha ne túrj el egy sértést anélkül, hogy vérrrel bosszulnád meg. Hogy megőrizd a szabályokat, kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Kötelességtudat: Mindig a Helyes Dolgot cselekszed, és magasabb morális szabályokat tartasz be azokkal szemben akikért felelősséget érzel. Ezt megteszed: A barátaidért (5). Egy adott csoportért vagy szervezetért (10). Az emberiségért (15). Minden élőért (20).

Eskü: Olyan ígéret, amit meg kell tartanod, nem számít mi az ára. Lehet, hogy védelmezned kell valakit, követned kell egy ideát, vagy mondjuk el kell vinned azt a hülye Gyűrűt abba a távoli vulkánba. Hogy teljesítsd az ígéreted, kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Eltartottak: Akik a védelmedre és a segítségére szorulnak. Ide értjük a gyerekeket, családot, barátokat. Alapvetően: Azonos képességűek veled (5). Gyengébbek nálad (10). Különleges problémáik, szükségleteik vannak, ön vagy közveszélyesek (15).

Megrögzött szokások

Kényszeres viselkedés, muszáj így tenned, nem tehetsz róla.

Függőség: Szükség van valamilyen szerre vagy szituációra, különben súlyos mentális vagy fizikai kényszert érzel. A szer vagy szituáció: Gyakori (5). Ritka (10). Nagyon ritka (20).

Őszinteség: Mindig megmondod az igazat, akkor is, ha fájdalmat okozol. Hogy őszinte légy, kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Impulzív: Nem tudsz mit tenni, mindig gondolkodás nélkül mész bele a dolgokba. Hogy beleugorj egy ilyen szeszélybe, kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Intoleráns: Bigott és intoleráns vagy azokkal szemben, akik mások mint te. Amikor kapcsolatba kerülsz velük: békés vagy de visszafogott (5). Durva és gyalázkodó (15). Gyalázkodó, akár életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket is veszélyeztetve. (20).

Féltékenység: Extrém módon féltékeny vagy. Szerelmed tárgyával: megszállott és gyanakvó vagy (5). Vádaskodó és veszekedő (10). Fizikailag erőszakos (15).

Kleptománia: Állandóan ellopasz dolgokat. Nem tudsz mit tenni, akár kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi, társadalmi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Kicsapongó: Nem tudod megállni, hogy ne hajts rá valakire akit vonzónak találsz, vagy legalább sikamlós megjegyzéseket ne tegyél. Akár kockára teszed: Elutasítást, kínos helyzetet (5). A testi épségedet, vagy pénzügyi, társadalmi helyzetet (10). Életedet, vagy súlyos, maradandó sérüléseket (15).

Lássuk John Smith-szet (újra)

John 75 opcióponttal kezd (a 120 pontjából 60-at a járművének vásárlására fog költeni). Komplikációi extra 42 pontjával így 117 pontot költhet el:

Kezdetnek, John vásárol néhány szakértelem Opciópontjaiból (ezen az oldalon mutatjuk ezt be, nagy helyre lesz szükségünk a listához!). Mivel a szakértelmek szintenként egy OP-be kerülnek, a következőképpen határoz:

VEZETÉS	4
Mire lenne jó egy menő járgány, ha nem tudja az ember meghajtani?	
TÜZÉRSÉG	3
Hogy képes legyen kezelni azokat a járműre szerelt fegyvereket...	
CÉLZÁS	4
... és képes legyen löni a kocsin kívül is.	
GÉPÉSZET	3
Ha tönkre megy valami, meg tudja csinálni.	
AKROBATIKA	2
Nem kezdhetsz egy ninjával, ha nem megy a hátraszálló.	
TÁVOLSÁGI ELKERÜLÉS	2
Hogy megússzon néhány támadást.	
NAVIGÁCIÓ	3
Ei akar jutni A-ból B-be.	
VEZETÉS	2
Jól vezet az embereket	
SZAKÉRTŐ (SPÉCI JÁRGÁNYOK)	1
Tud egy kicsit különböző spéci autókról.	
ROBBANÓSZEREK	3
Szeret felrobbantani dolgokat.	
FEJVERZSAKÉRTŐ (LŐFEGYVEREK)	1
Ahhoz tud eleget, hogy megjavítson dolgokat, ha nagyon muszáj	
ÖSSZESEN	30 OP
Maradék pontok	87

Aztán ott vannak a mindennapos szakértelmek, amire +2 szint számítódik, azért, mert a modern világban élünk. John úgy dönt, hogy még erősít ezeken, hátha a szükség úgy hozza.

KONCENTRÁCIÓ	+2
MŰVELTSÉG	+1
HELYISMERET (SUNSA)	+2
ÉRZÉKELÉS	+5
TANÍTÁS	+0
ATLÉTIKA	+2
PUSZTAKEZES HARC	+1
ÖSSZESEN	10 OP
Maradék pontok	75

1. OPCIÓ: SZAKÉRTELMEK

Az első dolog amire a legtöbb karakter költeni akarja Opciópontjait, azok a Szakértelmek. Szakértelem mindaz, amit a karakter tud, vagy képes elvégezni; a tudásának vagy teljesítményének szintjét jelképezik. A Fuzion rendszerben kilenc alapvető szakértelemkategória van:

Közelharc:	Képesség pusztá kezés vagy közelharcra
Távharc:	Távolsági fegyver használata, például lőfegyver, íj.
Érzékelés:	A környezet érzékelése, jelek, nyomok észrevétele stb. Ez a Szakértelem erő vagy egyéb emberfeletti képesség használatakor is számít
Irányítás:	Járművek irányítása, lovaglás
Test:	Fizikai feladatok, erőpróbák, kitartás, és egyéb fizikai jellemzők.
Szociális:	Képesség a beolvadásra, társaságban baklövéses elkerülésére, stílus és fenség érzékeltetésére, valamint képesség mások meggyőzésére
Technika:	Tanult szakmák és szerelés
Előadás:	Színészi képesség, zenei tehetség, különleges effektusok, sminkelés és egyéb külső fellépésbeli dolgok
Műveltség:	Meglévő, oktatásban szerzett ismeretek és gyakorlat

Általános szakértelmek vásárlása

A szakértelmek alapesetben egytől tízig vannak pontozva, és a játékban használatkor a szakértelem szintjét hozzáadjuk a legjobban illő karakterpontjához, amihez a szakértelem illik. A szakértelmek olyanok mint a karakterpontok, van egy használhatósági skálájuk, ami összefüggésben van azzal, hogy mennyibe kerülnek. A szakértelmek egy-egy szintje egy opciópontért vásárolható meg, például 4. szintű mesterlövész szakértelem 4 OP-be kerül.

Egy szakértelem megvásárlásával képes vagy lényegében mindarra, ami annál a szakértelemnél le van írva. bizonyos játékkörnyezetben megkívánt, hogy a játékosok előre jelezzék, hogyan fognak használni egy adott szakértelmet (például, hogy meghatározzák milyen típusú tudós (fizikus, kémikus stb.) szakértelemre kívánnak szert tenni.) Ilyen esetben előfordulhat, hogy további "specializációként" kell felvenni az adott szakértelmet, hogy másképpen is használható legyen (például, tudós [fizikus] és tudós [kémikus]).

A felvehető szakértelmek listája amivel a játékos találkozhat egy Fuzion játékban ugyanolyan széles, mint ahányféle játékkörnyezet lehetséges. Ami a következők oldalakon szerepel, azok tipikus szakértelmek sok tudományos-fantasztikus vagy modern akció típusú játékhoz (valamint legjellemzőbb karakterpontjaik). A **vastag** betűvel jelölt szakértelmek **szakértelemcsoportok** – általános Szakértelmek, amik tartalmaznak néhány speciális szakértelmet. (Minden Fuzion játékkörnyezetnek meglehetnek a maga specialista szakértelmei, amelyek kiegészítik ezeket a szakértelemcsoportokat.)

Mindennapos szakértelmek

Jó hír, hogy minden karakter ingyen kap egy kiindulási alapot szolgáltató szakértelemcsoportot, amivel elkezdheti a játékot, így nem lesz teljesen kiszolgáltatva új környezetének. Ezt nevezzük "mindennapos szakértelmeknek". Ezek olyan szakértelmek, amiket majdnem minden kultúrában és korban szinte mindenki ismer: **érzékelés, koncentráció, műveltség, meggyőzés, atlétika, tanítás, helyismeret** (saját környezetének ismerete), **pusztakezes harc**, és **elkerülés**. Ezeket a JV minden karakternek ingyen adja, és automatikusan 2. szintűként indulnak. Ez az amit egy átlagember tud a világról ami körbeveszi. Mindegyik tetszés szerint egyénileg növelhető. A JV tetszés szerint adhat hozzá vagy vehet el szakértelmeket a "mindennapos szakértelmekből", hogy az adott környezetnek megfelelő legyen; egy távoli jövőben játszódó történetben például lehet hogy mindenki használt számológépet, de csak kivételes embereknek vannak atlétikus képességei. A "mindennapos szakértelmek" kategória könnyen meghatározhatóvá teszi, hogy a JV saját meséjének kultúrájához tartozó szintjét alkossa meg.

Milyen jó a szakértelmem?

1-nél kisebb (kérdéses): Fogalmad sincs, hogyan kelene ezt a feladatot megcsinálni.

1-2 (mindennapos): Megtanultad az adott feladat alapjait, és többnyire el is tudod végezni, mégha nem is a legjobban. Kezdő, vagy tanonc vagy.

3-4 (hozzáértő): Jól fel vagy készülve az adott feladatra, és jól el tudod végezni mindennapi körülmények között. Némi nehézség árán, de képes vagy szokatlan felhasználására az adott Szakértelemnek. Profi vagy.

5-6 (hősi): Az adott szakértelem mestere vagy, és képes vagy szokatlan módon vagy helyzetben használni. Mesteri szint.

7-8 (hihetetlen): Ilyen szintű szakértelem azt jelenti, hogy a legjobbak között vagy a világon. Könnyedén használhatod szokatlan helyzetben vagy módon, vagy akár új felhasználási módokat is találhatsz. Már a fikció előszobája, csodálatos szint, ami még épp nem lehetetlen.

9-10 (legendás): Ez a szint azt jelenti, hogy a szakértelem legnagyobb gyakorlói közé írod a neved a történelemben. A szakértelem határait, és használhatóságát kiterjeszted, és a génius és fikció birodalmába lépsz.

10+ (szuperhős): A szakértelmek ezen a szinten jobbak mint amit a való világban bárki is elhíne. Ez a szint a képregények, a sci-fi, fantasy és mitológia világába illő.

MEGJEGYZÉS: JOHN SMITH SZAKÉRTELMEI
AZ ELŐZŐ OLDALON SZEREPELNEK.

KÖZELHARC

ELKERÜLÉS Alapvető Szakértelem arra, hogy valaki ütésének útjából kimozdulj. Védekezésre használható, ha valaki Pusztá kezese, Közelharc vagy lövés Szakértelemmel támad rád. (ÜGY)

PUSZTAKEZES HARC Alapvető Szakértelem a kézzel és egyéb testrészekkel történő harcnál. (REF)

FEGYVERES KÖZELHARC Különböző típusú közelharcra szolgáló fegyverek használata, például kés, bunkó, csatabárd, kard, lándzsa stb. (REF)

TÁVHARC

TÜZÉR Járműre, hajóra szerelt fegyverek és ágyú kezelése. (REF)

NEHÉZFEGYVEREK Katonai fegyverek használata, például RPG, aknavető, rakétavető, rakétakioldó, stb. (REF)

CÉLZÁS Személyi lőfegyverek; puskák; géppisztolyok, pisztolyok stb.

ÉRZÉKELÉS

ELREJTÉS Elrejtethsz vagy megtalálhatsz dolgokat amiket mások elrejtettek – például fontos papírok, fegyverek, drágakövek, ereklyék, drogok, stb. (INT)

KONCENTRÁCIÓ Képesség a fókuszálásra és mentális kontrollra. Magába foglalja a memóriatrükköket, emlékeztést, pszich. befolyást, és mentális erőket (AKA)

KÖVETKEZTETÉS Annak művészete, hogy néhány tényből hogyan következtessünk egy nem nyilvánvaló konklúzióra. Ezt a szakértelmet takarékosan kell használni.

SZÁJRÓL OLVASÁS Ezzel a Szakértelemmel valaki leolvashatja másvalaki szájáról hogy mit mond. A karakternek tisztán kell látnia célpontjának száját. (INT)

ÉRZÉKELÉS A megfigyelés, érzékelés, rejtett dolgok észrevétele (nyomok észrevétele), hazugság és érzelmek észrevétele.

KÖVETÉS Kifinomultan követni valakit, vagy szemmel tartani valakit. (INT)

MEGFIGYELÉS Személy statikus megfigyelése, anélkül, hogy észrevennék. (INT)

NYOMKÖVETÉS Képesség arra, hogy nyomok, mint lábnyomok, jelek, törött gallyak, megfigyelése segítségével kövessünk valakit.

IRÁNYÍTÁS

ÁLLATIDOMÁR Állatokkal bánás, állatok idomítása, szükséges állattartásra vonatkozó ismeretek. (INT)

MECHA PILÓTA Őriás robotgép vezetése, beleértve a manőverezést, támadások kikerülését.

VEZETÉS Autó, motor, dzsip, teherautó, tank, légpámas jármű és egyéb földi eszköz vezetése. Alapértelmezésben egy-egy járműosztályhoz kell ezt a Szakértelmet felvenni. (REF)

PILÓTA Propelleres repülőgép, civil jet, katonai jet, helikopter vezetése. Alapértelmezésben egy-egy járműosztályhoz kell ezt a Szakértelmet felvenni. (ÜGY)

LOVAGLÁS Ez a szakértelem elérhető teszi egy karakter számára, hogy egy élő állatot "meglovagoljon", akár nehéz körülmények között is. Az állat fajtáját (tipikusan ló) meg kell határozni a Szakértelem felvételekor. (ÜGY)

TEST

AKROBATIKA Szaltók, ugrások, bukfenek végrehajtásának képessége, mint egy cirku-szi akrobata. Szintén lehetőséget ad akadályok átugrására, miközben a lábadon érsz földet, harcra készen. (ÜGY)

ATLÉTIKA Alapvető atletikus Szakértelmek, szaltózás, ugrás, menekülés, dobás, úszás. (ÜGY)

MÁSZÁS Szokatlan, nehezen mászható felületeken mászás, falon, fán, épületen, mindaddig, amíg van fogódzó. A mászás alap sebessége 2 m fázisonként. (ERŐ)

GUMIEMBER Képesség tested kicsavarására, hogy kiszabadulj kötelekből, vagy hasonló kötelekekből. Testedet el is torzíthatod, hogy egyébként megközelíthetetlen helyekre is beférj. (ÜGY)

LOPAKODÁS Képesség árnyékban rejtőzésre, csendes mozgásra, észrevétlenségre harci helyzetekben (ÜGY)

SZOCIÁLIS

MEGVESZTEGETÉS Az ilyen Szakértelemmel rendelkező karakter tudja, mikor kell lefizetni valakit, hogyan közeledjen a személy felé, és milyen ajánlatot tegyen. (FEL)

KONSPIRÁCIÓ Annak ismerete, hogyan befolyásoljunk személyeket vagy szervezeteket titokban, hogyan tervezzünk és kivitelezünk ilyen akciókat. (INT)

BESZÉLGETÉS Ennek a képességnek a birtokában képes vagy kiszedni információt emberekből egy ártatlan beszélgetés folyamán. Ennek a szakértelemnek a használata időt vesz igénybe, és ha a próbát elhibázzák, a beszélgető-partner ráeszmél, hogy információt próbálnak kiszedni belőle. (FEL)

KIHALLGATÁS Képesség arra, hogy információt szerezzünk valakitől erőszak segítségével. A karakter tudja, hogyan ne hagyjon maradandó nyomokat, képes megállapítani, hogy a kihallgatott milyen közel van a halálhoz vagy a megtöréshez, és kiválóan képes manipulálni a kihallgatottakat, hogy felfedjék a kívánt információkat.

Az emberek vezetésére szolgáló képzettség, hogy kövessenek. (FEL)

MEGGYŐZÉS Rábírní, rábeszélni vagy befolyásolni személyeket valamire. (FEL)

CSABÍTÁS Képesség mások bizalmának elnyerésére a társaságod vagy egyéb szívesség felajánlásával. (FEL)

UTCAISMERET A civilizáció sötétebb oldalának ismerete, tudja hogyan kell a feketepiaci-csal kapcsolatba lépni, banditákkal beszélni, információt szerezni, stb.

KERESKEDÉS Képesség egy jó üzlet nyélbeütésére kereskedőkkel, vásárlókkal. (FEL)

ÖLTÖZKÖDÉS ÉS STILUS A divat követése, ruházkodás, és személyes ápoltság. Egy karakter tudja, hogyan öltözködjön előnyösen, hogyan néz ki a legjobban. (FEL)

TECHNIKA

POLOSKA Képesség lehallgató, megfigyelő, vagy egyéb érzékelő eszközök megfelelő elhelyezésére és használatára (poloskák). (TECH)

ROBBANÓSZEREK Képesség robbanószerek használatára, kezelésére, elérésére és hatástalanítására. (TECH)

ELEKTRONIKA Képesség elektronikai eszközök azonosítására, megértésére, javítására és átalakítására. (TECH)

HAMISÍTÁS Hamis dokumentumok készítésének, felismerésének képessége, valamint értékük ismerete. (TECH)

SZERENCSEJÁTÉK Nyerhet azokban a játékokban amelyek valamilyen képességet igényelnek, például blackjack, poker, és eszotikus játékok. Ezzel csalni is lehet. (TECH)

EZERMESTER Egy halom – leginkább korlátozott – képesség dolgok helyrehozásában, megjavításában, elsősegély nyújtásban és egyéb kézügyességet kívánó dolgokban. (TECH)

ZÁRNYÍTÁS Ez a képesség lehetővé teszi a karakter számára, hogy záratokat nyisson fel, akár kombinációs, elektronikus, mágneses záratok is. (TECH)

GÉPÉSZET Gépi eszközök szakértelme, annak ismerete, hogyan javíthatóak, cserélhetőek, építhetőek. (TECH)

MEDIKUS Ez a szakértelem lehetővé teszi a karakter számára, hogy ellátlíson vérszt, ellássa a sebeket, és általában életben tartson valakit. (TECH)

BIZTONSÁGI RENDSZEREK Képesség különböző típusú riasztók és csapdák felismerésére és elkerülésére. A karakter azt is tudja, hogyan telepíthet ilyen riasztókat és csapdákat, ha van elég idő rá és adott a megfelelő felszerelés. (TECH)

FEGYVERKOVÁCS A karakter tudja, hogyan készítsen, tartson karban és javítson különböző típusú fegyvereket. A fegyver fajtáját (zommal működtetett, tűzfegyver, energiafegyver, egyéb) a szakértelem felvételekor meg kell határozni (TECH)

ELŐADÁS

SZÍNÉSZET Képesség a színészkedésre, egy szerep alakítására. A szakértelmet ismerők képesek érzelm, hangulat tettetésére, vagy képesek igazi személységüket elrejtetni. (FEL)

ÁLCÁZÁS Képesség egy karakter megjelenésének megváltoztatására smink, áruha, testi és arckifejezések használatával. (TECH)

HANGTÁNZÁS Képesség más hangjának utánzására (FEL)

SZÓNOK Képesség hallgatóságához megfelelően beszélni, és meggyőző bemutató tartására. (FEL)

ELŐADÁS Szakértelem színpadi előadásra, színpadi technika ismeretére, ének vagy zene előadására (FEL)

ÉNEK Szórakoztatás, előadás színvonalú éneklés. (FEL)

BŰVÉSZKEDÉS Tárgyak eltüntetése, a szem becsapása, bűvésztükkök előadása, stb. (FEL)

HASBESZÉLÉS A karakter képes úgy tenni, mintha a hangja máshonnan jönne. (FEL)

MŰVELTSÉG

BUROKRÁCIA Tudod, hogyan kezeld a bürokratákat, kivel beszélj, hogyan juss el hozzájuk, és hogyan nyeri információt egy bürokratikus szervezetből. (FEL)

ÜZLET Alapvető üzleti gyakorlat ismerete, a kínálat és a kereslet működése, alkalmazottak irányítása, könyvelés, beszerzés, sales, marketing. (INT)

SZÁMÍTÓGÉP Képesség számítógépek használatára, programozására (TECH)

KRIMINOLÓGIA Tudod, hogyan keress nyomokat, rögzíts ujjlenyomatokat, vizsgálj bizonyítékokat, készíts ballisztikai elemzést, vizsgálj feljegyzéseket, keress aktákban stb. (TECH)

KRIPTOGRÁFIA Képesség egyszerű kódok feltörésére, üzenetek titkosítására és dekódolására. (INT)

MŰVELTSÉG Alapvető ismeretek, mint a matematika, történelem, tudományok, tények, jelen eseményei. (INT)

KÉMKEDÉS Értésülések gyűjtése és rendszerezése, kémfeladatok vezénylése. (INT)

SAKÉRTŐ A tudás bármiféle ága: bélyegektől kezdve a kertészkedésig, egészen az anime trivia... és így tovább. Lehet egy hobby, vagy valamilyen specifikus terület mélyebb ismerete. (INT)

Nyelvek Meg kell jelölni egy bizonyos nyelvcsoportot (vagy dialektust, számítógépes kódrendszert, jelrendszert). Meg kell jelölni az elsődleges nyelvet az adott csoportban, a többi a csoportban a fele az elsődlegesnek. (INT)

HELYISMERET Egy terület ismerete, ki kicsoda, hol mi van, alapvető szokások, nyitvatartások, helyi különlegességek (INT)

NAVIGÁCIÓ Annak ismerete, hogyan jussunk el egy adott célhoz, hogyan használjuk a térképeket, hogyan állapítsuk meg a menetirányt a szél, az időjárás és egyéb jelek segítségével. (INT)

FOGLALKOZÁS Képesség egy adott foglalkozás elvégzésére (mint például művész, színész, doktor, hokijátékos, taxifófor stb.) Nyilvánvalóan más szakértelmek nagyban erősíthetik a karakter képességét foglalkozásának gyakorlásában. (INT)

KUTATÁS Szakértelem könyvtárak, adatbázisok, feljegyzések használatában, valamint információ feltárására rejtett vagy ritka forrásokból.

TUDOMÁNY Labor technika ismerete, hogyan tervezzünk kísérleteket, hogyan írjunk tudományos cikket, teszteljünk elméleteket, stb. egy adott tudományágban. A tudományágot meg kell határozni a Szakértelem felvételekor. (INT)

TŰLÉLÉS Ez lehetővé teszi a karakternek, hogy megéljen a vadonban, élelmet és vizet találjon, felismerjen veszélyes növényeket és állatokat és így tovább. (INT)

RENDSZER OPERÁTOR A karakter érzékelő és kommunikációs rendszereket, eszközöket használhat. Ki kell választani, hogy milyen rendszerhez értsen a karakter (mint radar, mikrohullámú adó, LAN stb.) (TECH)

HARCI TAKTIKA Nagyméretű csaták gyors és hatékony irányítása. Egy karakter ezzel a szakértelemmel tudja, hogyan kell irányítani egy csatát. (INT)

TANÍTÁS Képesség a tudás átadására. (FEL)

2. OPCIÓ: TEHETSÉGEK

Lássuk John Smith-et (újra)

John elhatározza, hogy pontjaiból felveszi a következő tehetségeket.

ÉLES ÉRZÉKEK	3
A világ a túlélőké.	
KÉTKEZESSÉG	3
Mindig jól jön, ha minkét kezével képes kezelni a fegyverét, pláne ha az egyiket ellövik.	
KITŰNŐ EMLÉKEZET.....	3
Soha nem felejt el semmit.	
ÉBER ALVÓ	3
Az egy rosszfiú volt kint a sötétben?	
HARCI ÉRZÉK	9
Ebből begyűjt rögtön 3 szintet (3×3=9), csak hogy biztos legyen, ő lő először!	
REGENERÁCIÓ	3
Arra az esetre, ha a többi tehetség nem jön össze.	
ÖSSZESEN.....	24 OP
Maradék pontok	51

A tehetségek belülről fakadó képességek, amik hagyományosan nem tanulhatóak és taníthatóak (de nem feltétlenül emberfeletti), mint például a tájékozódási képesség vagy sötétben látás. Az alább következő tehetségek listája általános; hogy melyek vehetőek fel, arról a JV dönt a kampánynak megfelelően. Ezeknek a tehetségeknek minden szintje 3 pontba kerül. Ha a szint (X-el jelölve) növelhető az az adott tehetségnél, akkor minden további szint 3 OP-be kerül.

Tehetség neve	Leírás
Éles érzékek [X]:	Az öt érzékszerved egyike (látás, hallás, szaglás, tapintás, ízlelés) rendkívül éles. Ha az érzékelés a tapintás, képes vagy nyomtatványokat az ujjhegyeiddel "olvasni", érezheted ahogy a reteszek mozognak a zárban, és finom tapintásbeli különbségeket érzel az anyagok között. Ha az érzékelés a szaglás, azonnal megérezhetsz embereket vagy anyagokat pusztán szaglás útján és képes vagy követni a szagokat mint egy vadászkapó. Ha az érzék a látás, automatikusan nyersz +1 bónuszt minden látás alapú Érzékelés Szakértelmemre, és minden távolsági célpont módosító 2 ponttal kevesebbnek számít, mint egyébként. Ha az érzék ízlelés, megérezed a legapróbb adalékokat is az ételben és megérezed az ártalmas anyagokat, ha azoknak bármilyen ízük van.
Kétkezesség:	Büntetés nélkül használhatsz eszközöket és fegyvereket bármelyik keziddel (egyébként -3 a gyengébbik kézzel).
Állatok barátsága:	Az állatok kedvelnek; soha nem bántanak vagy támadnak meg, hacsak durván nem provokálsz őket. Úgy tűnik, szinte magadhoz vonzod a környezetből az ott élő állatokat, melyek szívesen csatlakoznak hozzád, még ha nem is feltétlenül engedelmessé válnak neked.
Csinos/Jóképű [X]:	Szerfelett jól nézel ki; az emberek automatikusan megállnak és bámulnak rád ahogy elhaladsz, általában udvarlók vesznek körül. Továbbá automatikusan kapsz +1 bónuszt szintenként a meggyőzés, előadás, és öltözködés és stílus szakértelmeidre.
Gyors reakció:	Azonnal visszatámadhatsz pusztán kezed harcban, sötétség büntető módosító nélkül (-4), akkor is, ha nem látod vagy hallod ellenfeled.
Harci érzék [X]:	Érzékeid kihegyezettek a veszélyre; automatikusan gyorsabban reagálsz vész helyzetben, mint mások. Minden szintért (maximum 5) +1-et adhatsz hozzá kezdeményeződobásodhoz (csak harcban).
Józan ész:	Nem cselekszel megfontolatlanul; a JV figyelmeztet ha valami különösen butaságot csinálnál, még ha nincs is érzékelhető jele ennek. Nem kell, hogy meghatározza a veszélyt, csak hogy "nem lenne jó ötlet"...
Irány érzék:	Soha nem tévedsz el; mindig tudod merre van észak, és könnyen tájékozódsz külső jelek nélkül is.
Gumiember:	Végtagjaidat és izületeidet lehetetlenül ki tudod csavarni. Beférsz magadnál félszer kisebb helyre, az egyszerű kötélekekből azonnal ki tudsz szabadulni, csak bilincsel vagy hálóval tudnak tartósan megbéklyózni.
Kitűnő emlékezet:	Mindig emlékszel mindenre amit valaha olvastál, láttál, hallottál, szagoltál vagy érintettél.
Magas fájdalomküszöb:	Különösen ellenálló vagy a fájdalommal és sokkal szemben. Sérüléskor a kapott KÁB mennyiséget és a károsodást okozó sérülések hatását mindig 2-vel csökkentheted.
Immunitás:	Egy meghatározott mérge vagy fertőzés ellen immunis vagy (meg kell jelölni, melyik).
Megérzés:	Rejtélyes megérzéseid vannak; a JV engedélyez egy érzékelésdobást, ha úgy gondolja, megérezhetsz valamit, külső jelek nélkül is.
Fejzámoló:	Képes vagy komplex matematikai számítások elvégzésére fejben, egyéb eszköz nélkül.
Éber alvó:	Felébredszen a legkisebb érintésre vagy zajra. (Érzékelésdobás nélkül).
Hosszú élet:	Rendkívül magas kort érhetsz meg, az öregedés jelei nehezen észrevehetőek rajtad. Nem számít, milyen idős vagy, mindig feleannyinak nézel ki, és feleannyinak érzed magad.
Éjjellátás:	Jól látsz, kivéve totális sötétségben.
Abszolút hallás:	Mindig hallod, ha valami hamisan szól, és automatikusan kapsz +3 bónuszt minden zenével kapcsolatos tevékenységre (éneklés, hangszer, stb.)
Regeneráció:	Sebeid nagyon gyorsan gyógyulnak, extra 3 ÉLET pontot kapsz vissza időegységenként a normál gyógyuláson felül.
Kunaszt:	A "kunaszt" egy különleges szokás vagy személyes trükk amelynek nincs lényeges hatása a szakértelmekre vagy harci képességekre. Például: a szél mindig drámaian meglibbentí a hajadat vagy köpenyed; a fény mindig kiemeli az arcodat; mindig feldobod a kalapodat a fogasra ha belépsz valahová; mindig elő tudsz húzni a ruhádból valahonnan egy szivart stb. Ezeket a "kunasztokat" a JV-nek jóvá kell hagynia és nem hathatnak szakértelmekre vagy harci képességekre (nem leheted ki mindig a pisztolyt a rosszfiú kezéből).
Tetszhalott:	Le tudod lassítani a szívverésedet és légzésedet olyannyira, hogy Legendás nehézségű feladat megállapítani, hogy tényleg halott vagy e vagy sem.
Gyorsolvasás:	Egy átlagos oldalnyi szöveget, amelynek tartalma könnyen értelmezhető számodra, 3 másodperc alatt olvasol el (egy 200 oldalas könyvet 10 perc alatt olvasol el).
Időérzék:	Mindig tudod, mennyi az idő, és hogy mennyi idő telt el óta legutoljára ellenőrizted.

3. OPCIÓ: ELŐNYÖK

Az előnyök hasznos tárgyak, privilégiumok vagy kapcsolatok amikkel a karakter az adott környezetben rendelkezik. A előnyök lehetnek különleges engedélyek vagy hatósági jelek, barátok, támogatók vagy egy foglalkozás velejárói. Ugyanúgy opciópontokért cserébe lehet felvenni őket mint bármilyen szakértelmet, és az értékesség mértékét mutatja mennyire erős az adott előnyök (1 a legalacsonyabb, 10 a legnagyobb - a JV a végső döntőbírája egy előny értékének az 1-10 skálán); a 8-as 9-es szint már igazán kell, hogy jelentsen valamit!

Az előnyök nagyban környezetfüggőek, és a környezethez illesztve kell kialakítani őket. Sok előny kétélű fegyver, és a játékban ez meg is jelenik. Gondoljunk például egy "Maffia keresztapa" kapcsolatra; egy nap tőled is kérnek egy szívességet.

Ha a JV meghatározta az előnyök szintjét, el kell döntenie, mekkora hatása van azoknak a világnak; például, egy szuperheroikus játékban egy óriási kiterjedésű vállalat fejének lenni apró színfolt lenne, egy cyberpunk kampányban egy hasonló státuszhoz viszont óriási hatása lenne. Ezt a hatást jelöli a következő felsorolás, és egy arányszámot tartalmaz, amivel az Előnyök alap költségét meg kell szorozni. Ez lesz a tényleges ár.

Kampánystílus	Előnyök szorzó
Nagyon nagy hatás.....	×4
Nagy hatás.....	×3
Mérsékelt hatás.....	×2
Kis, vagy zéró hatás.....	×1

Előny neve	[Szintenkénti ár] Leírás
Tagság	[1] Segítségül hívhatsz egy szervezetet, személyt vagy csoportot - de kötelességeid is vannak feléjük. A Tagság szintje karaktered státuszát mutatja a szervezeten belül, nem a csoport befolyásának mértékét (arra a szorzók szolgálnak). Például: 1-es Tagság az FBI-nál a takarító, de a 10 az igazgató jobb keze. A tagsághoz tartozik az is, amikor a karakter a törvényt szolgáló szervezet tagja, és joga van a letartóztatáshoz, őrizetbe vételhez, és használhat fegyvert.
Engedély	[1] A karakternek törvényesen jóváhagyott joga van bizonyos dolgokhoz, melyek e nélkül illegálisnak számítanak (engedély az emberölésre, adó gyűjtésére, fejedásvadászatra stb.) Az engedélyek egyedi elbírálás alapján személyre szólnak, a karakternek magának nyújtva jogokat, szemben azzal, hogy "használatba veszi" valamely csoportnak a jogait (ahogy a tagságnál szerepel), nem nyer vele szolgáltatásokat, de úgyszintén nincs annyi felelőssége sem. Például: engedély fegyverekkel történő kereskedésre 2-be kerül; magánnyomozói engedély 4-be; fejedásvadász engedély 6-ba, CIA vagy egyéb titkosügynökségi engedély 8-ba, szövetségi ügyészi engedély 9 körül, és feltétel nélkül engedélyezett emberölés 10.
Kapcsolat	[1] Ismersz valakit, aki képes segíteni (és általában hajlandó is) akár pénzzel, befolyással, széktelemmel, és ez a segítség általában nem kerül bele a jelentésekedbe. Egy zsoldos, aki időnként fedez téged fegyveres akciókban 3-ba kerül, egy helyi jakuzatfőnök 6-ba, az FBI vezetője 9-be. Emlékezz, hogy a kapcsolat szintje több dologtól függhet; egy tanonccal nem mész sokra, de egy olyan tanonccal aki akár meg is halna érted...
Szívesség	[0.5] egyszeri kapcsolat, amelyet csak egyetlen egyszer használhatsz fel, de mindenképp megteszik, amit kérsz (amennyiben nem teljesen összeegyeztethetetlen). Megjegyzendő, hogy gyakran hasznosabb egy-egy szívesség több különböző területről, mint egyazon kapcsolat aki megtesz mindent.
Hírnev	[1] A hírneved, mely általában kedvez neked. Az emberek saját dolguk helyett is szívesen segítenek neked, hogy szívességet tehessenek, vagy legalábbis hogy nehogy az általad rossznak vélt oldalra kerüljenek. 3 - a legtöbb helybéli ismer téged, 6 - nemzeti szinten hírneved van, 9 - nemzetközi szereplő vagy.
Vagyon	[1] A karakterek általában az alsó középosztály szintjén vannak, de némi Vagyonnal feltornázhatod az életstílusodat. Egy OP-ért cserébe könnyedén a középosztályba számíthatod magad, ahol képes vagy beszerezni az általános dolgokat és tisztességes helyen élsz. 2. szinten a felső középosztályba tartozol; megveheted a normálisan előforduló dolgokat, és nagyon szép helyen élsz. 3-4. szinten igen jómódú vagy és több pénzed van, mint amiből fenntarthatod magad; csak időnként kell dolgoznod, drága időtöltéseid lehetnek, és fényűző otthonod van. 6. szinten gazdag vagy, egyáltalán nem kell dolgoznod, nagy költekezéseket engedhetsz meg magadnak, mint például autók vagy vakációk, és vagyont érő otthonod van. 9. szinten milliós vagy, bárhol élhetsz és bármit megvehetsz. A JV a 10-es szintet is engedélyezheti, ahol már milliárdos vagy.

Különleges megjegyzés - A Pénz a Fuzion-ben: A gazdag karakternek nem tanácsos a pénzüket vezetése közvetlenül, ez igen unalmas könyvelőmunka lenne. De mégis lehetnek olyan helyzetek, amikor mindenképpen tudnod kell, hogy megveheted-e azt a karib-tengeri szigetet. Ilyenkor a következő szabályt lehet használni: 1-es vagyon szinten a karakternek heti 1000 \$ bevétel áll a rendelkezésére, és ez az összeg megduplázódik minden vagyoni szinttel - ennek megfelelően 10-es vagyonnál 26 millió dollárt költthetsz egy évben! A JV-k óvatosan kezeljék ezt a szabályt, nehogy elszaladjon a ló...

Tagságok és engedélyek egy modern példajátékban:

A játékezőknek egy listát kell készíteniük az egyes kampányokhoz. Itt egy példa egy modern környezetre:

Rendőrr.....	2
Rendőrr hadnagyr.....	4
Rendőrr parancsnokr.....	6
Állami Rendőrr.....	3
Állami Rendőrr Hadnagyr.....	5
Állami Rendőrr Kapitányr.....	7
Szövetségi ügynökr.....	4
Vezető Szövetségi ügynökr.....	6
Orvosi engedélyr.....	3
Fegyverviselési engedélyr.....	2
Álcázott fegyver engedélyr.....	4
Fegyverkereskedelemr.....	2
Ill. oszt. fegyverkereskedelemr.....	4
Útlevelel.....	0
Nemzetközi jogosítványr.....	2
EMT? igazolványr.....	1
Oktatói igazolványr.....	1
Kölcsön.....	1 OP per 1,000,000\$

Lássuk John Smith-et (újra)

John szintén szeretne néhány előnyt. A következőt választja:

KAPCSOLAT (S)
 Úgy dönt, hogy szüksége lesz valakire, aki egy lépéssel ellenfelei előtt maradjon. Ezért két kapcsolatot szerez: kormányzati kém (4. szinten) és egy hadtábornagy (6. szinten). A JM úgy ítéli meg, hogy mindkét kapcsolattípus nagy befolyással van a világra (főleg a kém!), és 3-mal megszorozza az értéküket, tehát (4+6)×3=30. Uhh!

ÖSSZESEN.....30 OP
 Maradék pont.....21

4. OPCIO: FELSZERELÉS

Mi van a konkrét dolgokkal?

A Fuzion-ban a JV dönt az opció használatáról, hogy a felszerelés opció-pontokba kerül-e. Ha a JV nem számít fel OP-t a felszerelésért, akkor a karakter pénzéből lehet vásárolni. A 4. opció (jobbra) megadja, hogyan állítsuk fel az általános felszerelés listáját, és határozzuk meg az árakat.

Felszerelés alatt értjük mindazokat a dolgokat, amire a karakterednek **F**szüksége lehet kalandjai közben. Ez a felszerelés gyakran külön az adott kalandhoz használatos, de az alább következő tárgyak többnyire **mindenhol előfordulnak:**

Típus.....OP	Típus.....OP
Ideiglenes szállás.....1	Kötél és horog1
Egy heti élelem1-2	Hordozható fényforrás0,1
Nagy hatótávú komm. eszköz.....1	Elsősegély felszerelés0,3
Személyszállító eszköz.....30-60	Nagy hatótávú látóeszköz1
Közepestől a nehézpáncélzatig ..16-25	Személyi rögzítőeszköz.....1
Hordozható szerszámok.....1-2	Tűzszerszám0,1
Hordozható időmérő eszköz0,5	Kétnapi víz0,1

Ez a felsorolás *teljesen* általános; a felszerelés aktuális listáját a kalandozó csoport technológiai szintje határozza meg:

Tech szint 1: Ipar előtti	Tech szint 3: Viktoriánus
Tech szint 4: Korai 20. század	Tech szint 5: Késői 20. század
Tech szint 6-7: Közélfövő	Tech szint 8-9: Csillagközi, távoli jövő
Tech szint 10: Hypertudományos (transzgalaktikus birodalmak)	

Például, egy "hordozható fényforrás" az ipar előtti technikai szinten egy fáklya lehet, olajlámpás a viktoriánus technikai szinten, egy elemmel működő zseblámpa a 20. századi szinteken, és "fúziós világító pálca" a közeljövőben vagy a távoli jövő technikai szintjein. Általában ahhoz, hogy fejlettebb felszerelésre cseréljünk valamit, vonjuk ki a kisebb technikai szintet a nagyobból, és szorozzuk meg az árát a számított értékkel (például: hogy megkapjuk, mennyiért cserélhető le egy fáklya (TSz 1) egy zseblámpára (TSz 4), a hordozható fényforrás árának háromszorosát kell vennünk.)

Megjegyzés: Az itt szereplő értékek opciópontokban vannak megadva; hogy megállapítsuk a pénzbeli értéküket, szorozzuk be az OP-t 100 pénzegységgel. Valamint néhány árat tizedpontokban adtunk meg.

Felszerelés és szolgáltatások

Ez egy általános felszereléslista. Minden ilyen lista (és minden szűrkébe foglalt lista) egyedileg átszabandó a JV által használt környezethez. Itt általános szolgáltatások és tárgyak tipikus árai szerepelnek, OP-ben (100 \$-al kell megszorozni a pénzbeli árárt).

Távcső	1
Távolsági megfigyeléshez. 30× nagyítás.	
"Poloska"	6
Miniatűr lehallgató eszköz. Minden hangot érzékel 10 méteren belül, és továbbít egy vevőkészüléknek egy kilométeren belül.	
Poloska detektor	9
Minden aktív vagy passzív lehallgató eszközt jelez 10 méter távolságból. A lehallgató helyzete határozható meg vele, a vevőkészüléké nem.	
Fényképezőgép	1
Állóképeket rögzít filmre. 24 kocka.	
Álcaruha	2
Terepszínű kezeslábas, városi, havas, dzsungel, erdő, sivatag környezetekhez (meghatározandó). +2 adódik a lopakodáshoz.	
Kempingsütő	1
3 óráig működő gázpalackról. Körülbelül 5 perc alatt lehet vizet forralni.	
Kulacs	0,1
Két liter.	
Kvarcóra	0,5
Digitális időmérő, ébresztővel, nap- és dátumszámlálóval. Két évig bírja egy elemmel.	
Búváruha	5
Békaláb, búváröltözék, övsúly, légzőkészülék és maszk. A tartályok 3 óráig jók. 60 méter mélységig használható.	
Száritott étel (heti)	1
Egy embernek. Előre csomagolt, vizet kell hozzáadni. 2,5 kg.	
Ital egy bárban	0,1
Alkoholt könnyű előállítani, és ezt tanulja meg minden zöldülő elsőre egy harci zónában. Sör vagy gyenge lőre; jobb italok többszörös árba kerülnek.	
Elektronikus szervizcsomag	0,5
Forrasztópáka és ón, alkatrészek, multiméter. Elektronikai javításokhoz szükséges.	
Elsősegély-láda	0,3
Kötszerek, szike, fertőtlenítő. Elsősegélyhez szükséges.	
Zseblámpa	0,1
Elemről működik, 8 óráig bírja. 20 méternyire világít.	
Geiger-Müller számláló	9
Radioaktív sugárzás szintjét jelzi, 10 méternyire.	
Infravörös szemüveg és lámpa	5
Lehetővé teszi használója számára, hogy halvány fénynél lásson, a lámpát használva (Világosságot mutatva 15 méterig).	
Zavaró	6
Bármely aktív vagy passzív lehallgató készüléket zavarja, 10 méteren belül.	
Lámpa	0,5
40 méterre világít. Az elemek 8 óráig bírják, a benzinnel működő 6-ig.	
Öngyújtó	0,1
Gyorsan lehet vele tüzet csinálni. 100 gyújtásra elég.	
Élelem	0,2
Az élelem ritka errefelé. Ez egy teljesen egyszerű élelem, sok szintetikus összetevővel és kevés igazi hússal. A jobb minőségű élelem 50%-kal, igazán finom étel pedig 100%-kal drágább. A seregben naponta háromszor adnak kiadós kaját, ingyen. Gondold csak meg.	
Gépészszerszámok	1
Csavarkulcsok, fogók, csavarhúzó stb. Szükséges a gépész feladatok elvégzéséhez.	
Kötél	1
100 m. 250 kg terhet bír.	
Személyi számítógép	10
Normál laptop LCD képernyővel. 3 óráig megy elemről. 3 óra az elemek feltöltése.	
Telefonhívás	0,1
Bolygóközi kommunikációs rendszeren. A civilek nem férhetnek hozzá a fénysebességnél gyorsabb kommunikációhoz.	

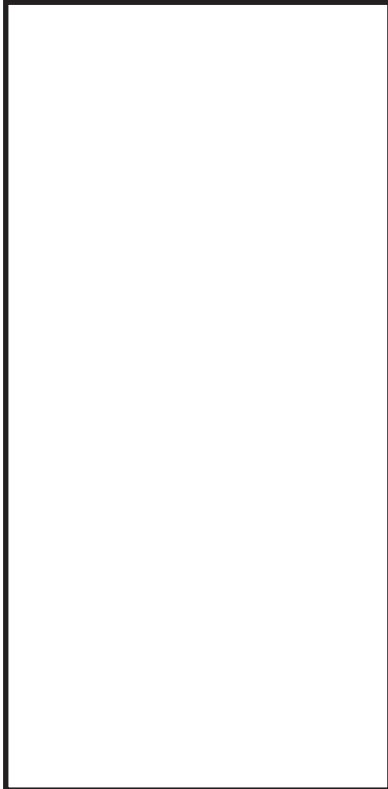
Adóvevő	1
Hordozható adóvevő. Körülbelül 20 mérföld hatótávolságú, 24 sávos.	
Diktafon	1
Cigaretta doboz méretű. 2 órányi audió anyagot lehet vele rögzíteni.	
Szállás	10
Tipikus éjjeli elszállásolás, egy megfelelően biztonságos szállóban, vagy egy úrkikötő hálófülkéjében. Jobb szállás a duplájába, luxus szállás a háromszorosába kerül. A hadsereg barakkjai ingyen vannak.	
Sátor	1
Négyszemélyes. Öt perc alatt felállítható.	
Bicska	0,5
Tipikus "svájcbicska" (SO 0,5). Fűrészél, csavarhúzó, csipesz, pipaszurkáló stb.	
Mindentartó öv	0,2
Öv vagy pánt zsebekkel. Maximum 6 tárgyat lehet vinni rajta, nagy papírborítójú könyv méretűeket, vagy 10 kg összsúlyt.	
Jármű	változó 10-30 között
A kis katonai járművek (motorbicikli, dzsip) működőképes állapotban könnyen és olcsón beszerezhetők. Civil járművek ritkák és drágák (akár háromszoros árig).	
Képfelvevő	3
Színes képet és hangot rögzít videokazettára. A szalagra rögzített képek megtekinthetők hangolható képernyőn. A kazettákra 4 órányi anyag rögzíthető.	

Fegyverek és páncélok

Ez megint csak egy egyszerű lista.

Kés	0,5
Egy kis harcra alkalmas kés. TÁV: 4 m • FP+0 • MIN. ERŐ 1 • SEBZÉS 1	
Szélespengéjű kard	4
Általános kard, harchoz. TÁV: 4 m • FP+0 • MIN. ERŐ 5 • SEBZÉS 4	
Colt 1911A1, pisztoly	3
Ez a 45-ös kaliberű pisztoly az alap oldalfegyver volt az USA hadseregében hosszú években keresztül. TÁV 50 m • FP+1 • TGY 2 • SEBZÉS 3 • LÖVÉS: 7	
Glock 20	4
Ez a 10 mm-es félautomata pisztoly elég hatásos. TÁV: 50 m • FP+1 • TGY 2 • SEBZÉS 4 • LÖVÉS: 15	
M-10A1	8
Ez a standard rohampuska az USA fegyveres erőinél. Teljesen automata, 3 kör alatt ürül ki. TÁV: 310 m • FP+1 • TGY 10 • SEBZÉS 6 • LÖVÉS: 30	
AK-47	8
Az egyik legelterjedtebb rohampuska a világon. Teljesen automata. TÁV: 300 m • FP+2 • TGY 10 • SEBZÉS 6 • LÖVÉS: 30	
H&K MP5K	6
Ez a 9 mm-es géppisztoly hangtompítóval rendelkezik, titkos feladatokhoz. TÁV: 40 m • FP+1 • TGY 5 • SEBZÉS 3 • LÖVÉS: 30	
Nehéz számszerjé	4
A megbízhatóság és csendesség terén verhetetlen egy számszerjé. TÁV: 200 m • FP+0 • TGY 1 • SEBZÉS 4 • LÖVÉS: 1	
Suháng	3
Ez a két kézzel forgatható nehéz bot kábulás sebzést okoz, nem halálosat. TÁV: 4m • FP+2 • Min ERŐ 3 • SEBZÉS 3k • 2h	
Csatabárd	5
Egy nagy, furcsa balta, hogy kettéhasítsuk az ellent. TÁV: 4 m • FP-1 • Min ERŐ 5 • SEBZÉS 6 • 2h	
Könnyű kevláruha [PV 6, EV -0]	2
Könnyű, védelmet szolgáló öltözet, többnyire valamiféle kezeslábas. Ha használják a találati zónákat, a 7-18 területeket fedi. (Karoktól lábakig.)	
Kevlármellény [PV 14, EPV 2, EV -0]	8
Védelmet szolgáló rövid kabát (7-14 területek), hajlékony és könnyű.	
Közepes kevlármellény [PV 16, EPV 5, EV -1]	10
Egy nehezebb kabát. Egy kicsit lassít.	

AKCIÓ INDUL



Valós sebesség valós számokban

Ha nagyon akarod tudni a tényleges kilométer per óra sebességet, így kell megállapítani:

- Hogy megállapítsuk a km/h sebességet, szorozzuk meg a harcra vagy a nem harcra szóló mozgását a tárgynak 3 km/h-val. Például: 18-as harcon kívüli mozgással 54 km/h-val haladok.

És ott van még a nagyon gyors sebességek – szuperszonikus vagy annál nagyobb – kérdése. Ha az élő dolgokat tekintjük, az egyetlen mód ennek elérésére valamilyen természetfeletti erő használatával történhet; ebben az esetben a csúcsebességet az erő létrehozásakor kell megállapítani. Az élettelen dolgok szuperszonikus sebességét szintén keletkezésükkor határozzuk meg. Mindkét esetben egy verseny eredményét úgy állapíthatjuk meg, mint bármely más képzeletbeli sebességnél; a sebesség értékét (csomó, warp, akármilyen) adjuk hozzá egy dobáshoz, és a magasabb érték nyer.

Időtáblázat

1 FÁZIS = 3 másodperc (tipikus harci idő)
1 KÖR = 4 fázis (12 másodperc)
5 KÖR = 1 perc
5 perc
20 perc
1 óra
6 óra
1 nap

Most, hogy elkészítetted karaktered, ideje, hogy felhasználd egy kalandban. Legelőször is beszéljünk a "játéktábláról", ahol a kaland játszódik. A szerepjátékban a "tábla" a képzeleted; a környezetet a JV írja le neked, és neked kell elképzelned lelkei szemeid előtt mindent, a JV leírásai alapján (még ha néhány bonyolultabb szituációban térképek és figura "jelzők" is segítségül hívhatóak).

A helyszín részletei

Van néhány alapvető szabály ezen a képzeletbeli vidéken. Először is, ha a karaktered szabad szemmel képes látni valamit, vagy egy fegyver hatósugarában, akkor azzal a dologgal kezdhetsz valamit. Ha bármi útban van, akkor AKADÁLYOZVA vagy abban, hogy interakcióba lépj azzal a valamivel. Ha a vállaid vonalától előre van, szembefordulhatsz vele, és valószínűleg kezdhetsz vele valamit. Végül, ha karnyújtásnyira van (kb. 2 m), megérintheted; egyébként egy hosszabb eszközre van szükséged, fegyverre, vagy valami egyéb módszerre, hogy kiterjeszd a hatóköröd.

Emiatt felvetül a távolságmérés kérdése. A Fuzionban mindent **méterben** mérünk (illetve az angolban **yardban** is, melyet azonos mértéknek számítanak – a valós különbség 2,5 cm körül van – így megkímélve mindenkit az átváltás elvégzésétől). Ez szintén hasznos az átlagos magasságnak tekinthető két méter szemponjtából (az angolban 6 láb, mely nem *pontosan* 2 m, de a könnyebbség kedvéért ezt a közelítő értéket veszik). Így szinte bármilyen figurát lehet használni a játékban, az adott figura egy kétméteres mérték hosszaként használható a játékban. Játékkatonák, akció figurák, akár öltöztethető babák – minden használható ezzel az egyszerű mérőrendszerrel.

Távolság

A mozgás sebességét a Fuzionban a szabály szerint kétféle módon kezeljük. Az egyik mérték a **képletes mozgás**; egy pusztán MOZ számérték, melyet egy másik MOZ-hoz hasonlítva állapíthatjuk meg, melyik gyorsabb. Ez a legjobb módszer egyszerű sebességbeli döntésekhez; egy versenyben, minden résztvevő hozzáad egy kockadobást a MOZGÁS értékéhez, és a nagyobb nyer.

A másik a **tényleges mozgás**; a pillanatnyi távolság méréséhez, leginkább harci térképeken vagy figurákkal használható. Hogy milyen távolságot tehetsz meg, azt meghatározza a Futás (MOZ×2) és a Sprint (MOZ×3) származtatott karakterisztikák. Ez pontosan megmutatja, hogy milyen messzire futhatsz **3 másodperc** alatt (a tipikus időmérési egység harcban, ahogy alább következik).

Terep

A terep az, amin jársz; föld, járda, bozótos, jég. Fuzionban a mozgásod lelassulhat a terep típusától függően, amin áthaladsz. A terep lehet könnyű, nehéz és nagyon nehéz, és a következő módon csökkenti MOZ karakterisztikádat:

Könnyű	Nehéz	Nagyon nehéz
nincs csökkentés	MOZ fele	MOZ negyede

Megjegyzendő, hogy a nehéz terep nem azt jelenti, hogy tele van sziklákkal, hanem hogy nehéz rajta haladni. A nehéz terepen lehetnek csapkodó hullámok, forgószelek, vagy bozótos. A nagyon nehéz lehet sár, hó, jég, vagy durva bozótos. A könnyű lehet például fű, járda, nyílt levegő.

A terep típusát a JV határozza meg, és a legjellemzőbb künyezet milyensége határozza meg amin keresztülhaladsz az adott fázisban. Például, ha 4 m könnyű és 6 m nehéz típuson rohannál keresztül, a JV valószínűleg úgy kezeli a helyzetet, mint ha nehéz típuson mozognál abban a fázisban.

Idő

Végül, van még egy mértékünk a képzeletbeli tájunkon – az **idő**. A Fuzion kétféle módon mér időt. Az egyik, a **szerepjáték idő**, ugyanúgy működik mint a valós életben; a valóságot másodpercekre, percekre, órákra, napokra hetekre stb. osztja. A másik mód, a **harci idő**, még pontosabb próbál lenni. Harc közben az időt **3 másodperces harci fázisokra** osztjuk. Bármi ami hosszabb időt vesz igénybe mint egy fázis, sokáig tartó akcióként kezelünk, és legalább **12 másodpercig** fog tartani (egy **kör**) a véghezvittele. Bizonyos esetekben még akár a percet vagy az órát is használhatjuk a nagyon sokáig tartó cselekedetekhez.

Te jössz!

Hasonlóan sok más játékhoz, a kalandozáshoz a következő lépés a **fordulókon** vezet. Fuzionban a magasabb REF karakterisztikával rendelkező karakter cselekszik először egy fázisban. Persze vissza is tarthatják az akciójukat (lásd várakozás az haladó akciók alatt), és akkor később jönnek abban a fázisban. A következő legnagyobb REF értékű karakter következik és így tovább. Ha a karaktereknek egyenlő értékeik vannak, akkor dobással döntsük el a sorrendet; a nagyobb szám nyer.

Egy másik lehetőség, hogy minden karakternek dobjunk 3K6-tal, és adjuk hozzá a dobáshoz a REFLEX karakterisztikájukat a fázis elején. A magasabb összegű karakter jön először abban a fázisban (vagy vissza is tarthatják az akciójukat, és később cselekedhetnek a fázisban). A következő legnagyobb REF értékű karakter következik és így tovább. Egy további dobással dönthetjük el az egyenlő értéket, a nagyobb dobás jön előbb.

Egy cselekvés végrehajtása

Amikor te jössz, egy dolgot csinálhatsz, egy cselekvést hajthatsz végre. De miféle akciókat vihetsz véghez, amikor esély adatik rá? És mi fog történni az akciókkal? Általában kétféle akció van Fuzionban: alap akciók, melyek feladatok egyszerű leírásai amiket végre akarsz hajtani amikor rajtad a sor, és extra akciók, amelyek kifinomultabb manővereket jelentenek, amelyek stratégiát és taktikát vihetnek a játékba. Mindkét féle akciónak vannak előnyeik; az alapnak a gyorsasága, az extrának az összetettsége.

A következő rész a karakterekkel végrehajtható az alap akciókat tárgyalja, egyenként magyarázva. Az extra akciókat a következő oldalon írjuk le a saját részük-nél. Mindkettőnél hasznos összesítés található az oldalszélen, amely összefoglalja az egyes akciók jelentését.

Támadás: Egy fegyver, erő, vagy fizikai harcra szolgáló szakértelem használata, mellyel egy ellenfelet igyekszünk megsebezni. Sokféle módosító lehetséges, amelyek befolyásolják ennek esélyét (lásd harci módosítók 28. old.). Bizonyos fegyvereknek további módosítók lehetnek, melyeket figyelembe kell venni.

Hárítás: Ezzel az akcióval támadásokat lehet elhárítani. Általában ez egy adott közelharc vagy pusztakezes harc támadás megállítását jelenti, a normál védelmi értéken felül. Ha háritasz egy támadást, dobj a közelharc vagy pusztakezes harc szakértelmedre, szemben a támadó dobásával, amivel már meghaladta a védelmi értékedet. Ha a dobás sikeres, a támadást elhárítod. Hárítás után a támadó egyensúlyát veszti, és a következő fázisban a célpontja után fog következni, a normális sorrendtől függetlenül.

Itt az alkalom, hogy bemutassuk a kő, papír, olló háritási szabályt. Általános szabály, hogy bizonyos védelmek bizonyos fajta támadás fizikai elhárítására alkalmasak, más támadások ellen ezek a védelmek rosszabbak, mint hatástalanok. (Elvesztheted a karodat!) Alapszabályként mindig emlékezz:

- **Fa sebzí a húst**
- **Fém sebzí a fát**
- **Energia sebzí a fémet**

Kitérés: Ha ezt az akciót használod, nehezebben találak el. Támadás helyett dönthetsz úgy, hogy aktívan, kitérésekkel védekezel, így a kitérés szakértelmedet +3-mal dobhatod abban a fázisban.

Felkelés: Ezzel az akcióval felállhatsz, ha a földre kerütlél.

Megragadás: Ezzel az akcióval fogást találhatsz az ellenfeleden, egy fegyveren, eszközön, vagy egyéb tárgyon. Egy sikeres megragadással a támadó megtarthatja, leszoríthatja, fojthatja vagy eldobhatja az ellenfelét; továbbá megpróbálhatja kezéből kicsavarni a fegyvert. Egy ellenfeles szakértelem próbával lehet eldönteni, hogy valaki kitörí-e magát a megragadásból (az ERŐ karakterisztikához a pusztakezes, atlétika, vagy harcművészet szakértelmedet kell hozzáadni (amelyik a legmagasabb)); a támadó -2-t kap a dobásra. Ha valakit megragadtak, mind a támadó, mind a célpont -3 ÜGY-el végez minden más támadást. A megragadást végrehajtó támadó választhatja a teljes ERŐ-jének sebzését a megragadott célba fázisonként.

Alap akciók összefoglalása

Akció	Megjegyzés
Támadás	(Lövés vagy csapás) Támadás végrehajtása (opcionálisan módosítókkal); automata tüzelés egy akciónak számít. Rúgással +1K6-ot lehet sebezni, -1 támadással.
Hárítás	Egy támadás megállítása egy sikeres védelemdobással a támadó támadásdobása ellen. A következő fázisban te támadhatsz rá először.
Kitérés	Nehezebben találhatnak el az adott körben – +3 VÉ, de nem támadhatsz.
Felkelés	Földrekerülésből felállás.
Megragadás	-2 a végrehajtásra; célpont vagy eszköz megragadása; -3 védelem mindkét félnek.
Futás	Harci mozgás értékének megfelelő mozgás (vagyis futás.)
Sprint	Nem-harci mozgás értékének megfelelő mozgás 1/2 ÜGY, 0 REF-fel.
Egyéb	Bármilyen egyszerű akció, aminek használata máshol nincs külön meghatározva, például egy szakértelem használata, Erő/emelés próbával járó cselekedet, újratöltés, beszállás egy járműbe, fegyvercsere stb.
Dobás	Egy tárgy elhajítása (-4-gyel, ha nem dobásra készült a tárgy).

Összetett akciók összefoglalása

Akciók	Megjegyzések
Visszavonás	Az ellenfél cselekvésének megállítására, védekezéshez (kitérés, háritás, fedezékbe ugrás), a következő akciód terhére a körben.
Célzás	Minden célzással töltött fázis +1-et ad a támadáshoz, maximum +3; más akció nem hajtható végre.
Fojtás	Megragadás -4 REF-el. 2K6 halálos támadás. Fojtás alatt nem lehet beszélni.
Lefegyverzés	Kiütni a fegyvert az ellenfél kezéből.
Fedezékbe ugrás	Egy területre ható támadás elkerülése. A védekező REF+atlétika (vagy harc) szakértelem dobást tesz 8-ra, +1 nehézség méterenként.
Előhúzás és támadás	Fegyver előrántása és támadás egy akcióval. -3 támadás.
Rögzítés	Mozdulatlanná tenni az ellenfelet, amíg ki nem szabadul.
Szabadulás	Megragadásból vagy rögzítésből szabadulás, ERŐ+atlétika (vagy harc) szakértelem dobással az ellenfél ERŐ+atlétika (vagy harc) szakértelme ellen.
Letaglózás Mozgás	+3 kocka sebzés, -3 REF. Futás értéked feléig mozoghatsz, és egy egyéb akciót hajthatsz végre, kivéve a futást, sprintet, elhaladást, keresztülhaladást, visszanyerést és bármi egyéb akciót ami a JV szerint teljes akciót vesz igénybe (vagy hosszabb).
Lerohanás	Teljes mozgás és pusztakezes támadás a mozgás alatt -2 REF és ÜGY-gyel. Sebzés=ERŐ fele +1 kocka minden megtett 10 m után. A sérülés harmadát te is elszenveded.
Keresztülhaladás	Teljes mozgás és pusztakezes támadás a mozgás végén -1 minden 10 m-ért és -3 ÜGY. Sebzés=ERŐ+1 kocka minden megtett 5 m után; és a sebzés felét te is elszenveded.
Visszanyerés	-5 a védelmi értékre, visszanyerés KÁB-ban.
Söprés/gáncs	Az ellenfél elzuhan, -2-t kap következő fázisában a REF-re, és egy teljes akciójába kerül feláinni.
Kivárás	Várakozol hogy lehetőség nyíljon valamire, vagy visszatartasz egy akciót egy későbbi pillanatra.

Futás (Harci mozgás): A karakter teljes Futás szakértelem értékét mozoghatja az adott fázisban.

Sprint (Nem harci mozgás): Ezzel az akcióval gyorsabban lehet mozogni minden fázisban – maximum a Sprint sebességével, de 1/2 ÜGY és 0 REF értékkel a mozgás közben.

Egyéb akció: Ezzel az akcióval lehet véghezvinni minden mást, ami nincs benne a többi akcióban, mint például az újratöltés, levenni a pólódat, kinyitni egy ajtót, vagy bármi egyéb cselekvés. Hogy egy egyéb akció mennyi időt vesz igénybe, azt a JV határozza meg; úgy is dönthet, hogy a cselekvés több körig eltart, vagy hogy módosítja az ÜGY-edet. Néhány általános egyéb akció: fegyver kézbevétele, beszállás vagy kiszállás egy járműből (vagy felszállás vagy leszállás egy lóról), átváltozás, helyrehozni egy beragadt fegyvert. Ezek az akciók egy teljes fázisig tartanak.

Dobás: Ezzel a támadó egy hajtófegyvert használhat (gránát, üveg, korszó, kisebb autó). A karakternek képesnek kell lennie felemelnie a tárgyat, ekkor elhajthatja az atlétika szakértelemmel. A helyzettől függően, aerodinamikailag nem megfelelő tárgyakat -4 büntetéssel lehet dobni. Ha a karakter 4 négyzetméternél (2×2 m) nagyobb tárgyat hajít el, területre ható támadásként lehet kezelni.

Szabad akciók

Ezeket a dolgokat automatikusan megteheted, akció költsége nélkül. Például felállhatsz. A biztonság kedvéért kérdezd meg a JV-t, hogy az adott környezetben melyek a szabad akciók. Például mindig megteheted a MOZGÁS karakterisztikádnak megfelelő értéket méterben akció költsége nélkül.

Összetett akciók

Az Alap akciókon túl végrehajtható akciók. Ne feledd, hogy ez a lista csak egy töredéke a lehetséges manővereknek, amiket a saját környezetben használhatsz.

Visszavonás: Egy megtámadott karakter, akire még nem került sor, visszavonhatja akcióját, hogy védekezni tudjon a támadás ellen (Háritás, Kitérés, Fedezékbe ugrás), felhasználva a következő akcióját. A karakter ezt a védekező akcióját folytatja, amíg a következő körben újra nem cselekedhet.

Célzás: Ezzel az akcióval növelheted az esélyedet egy távolsági fegyverrel (és csak azzal). Minden célzásra felhasznált akció +1-et ad a támadásodhoz, maximum 3 akciót lehet erre elhasználni. A célzás biztos pozíciót feltételez, mozgás nélkül, és tiszta rálátást a célpontra.

Fojtás: Két kézzel vagy egy karral végrehajtható megragadás manőver (hacsak nem vagy igazán nagy és a JV engedélyezi akár egy kézzel is). Egy sikeres fojtás után a fojtott 2K6 halálos sebzést szenved el körönként, hacsak az áldozat ki nem tör a fojtásból.

Lefegyverzés: Sikeres támadás esetén van esélyed kiütni valamit az ellenfeled kezéből, további büntetés nélkül. A támadó ERŐ+pusztakezes harc dobást tesz a védekező ERŐ+pusztakezes harc dobása ellen; ha a támadó győz, a védekező elejti a fegyverét. Használj a Területre ható táblázatot annak meghatározására, hogy hova esik a fegyver, az ellenféllel a középpontban.

Fedezékbe ugrás: Ezzel az akcióval kerülheted el a robbanásokat és egyéb területre ható támadásokat. Védelemdobást kell tenned (ha a JV a helyzetnek megfelelően megengedi, akkor közelharc vagy elkerülésdobás) a távolságtól függő nehézségi értékre (alapban 8 1 m-nél, és +1 nehézség méterenként). Ha a dobás nem sikerül, nem mozgatlán elég gyorsan vagy elég messze, és a támadás hatása elér. A fedezékbe ugrás végrehajtható egy akció megtartásával (szükség esetére) vagy a következő akció megszakításával, ha még nem voltál soron.

Előhúzás és támadás: A kör elején bejelentve ezt az akciót, megpróbálhatod hatásosan megelőzni az ellenfeleidet. Így egy akcióval előránthatod a fegyvered és támadhatsz is vele, a normális két akció helyett, de így a támadásod -3 büntetéssel történik,

Rögzítés: Ezzel az akcióval a mozgást akadályozó támadás hajtható végre (korbács, háló, csáp, stb.), hogy rögzítsd a támadót. A támadás az adott fegyverrel történik, a célpont védelme ellen. A rögzített karakter ugyanúgy tesz, mintha egy megragadás történt volna; nem tud mozogni vagy támadni amíg ki nem szabadul.

- Szabadulás:** Ez a fizikai rögzítésből, fojtásból és egyszerűbb csapdából (például hurok vagy háló) kiszabadulás akciója. Egy külön dobást kell tenni az ERŐ+pusztakezes harc értékre a fogvatartó atlétika (vagy pusztakezes harc) szakértelmére plusz az Erejük értéke. Például: Bár Fox Atlétikája 7, ereje csak 3. Brick atlétikája csak 3, de az ereje 10. A 3 pontos többlet miatt Brick könnyen fogva tartja Foxot. Ha egy csapdából kell kitörned, az ERŐ+atlétika szakértelmedet fogod használni a JV által meghatározott nehézség ellen. Sikeres dobás esetén kitörsz a fogvatartásból és újra mozoghatsz. Pusztakezes vagy Tech alapú szakértelmek is használhatóak az Atlétika helyett, ha a JV megengedi.
- Letaglózás:** Elővigyázatossággal nem törődve mindent egyetlen totális fizikai mozgásba helyezel (lendítés, ütés). Így +3 kocka sebzés bónuszt kapsz, de -3 büntetést a támadásra (mivel nem figyelsz az egyensúlyra vagy a megfelelő célzásra stb.)
- Mozgás:** Ez az akció lehetővé teszi, hogy MOZ értékedet (vagy egyéb mozgás képességet) megtedd méterben, és még egy akciót végrehajts, kivéve futás, sprint, elhaladás, keresztülhaladás, visszanyerés vagy olyan akciót, ami a JV szerint teljes körig tart vagy hosszabb.
- Lerohanás:** Ezzel az akcióval megteheted a teljes harci mozgásodat, és egy pusztakezes vagy fegyveres közelharc támadást hajthatsz végre a haladás közben, -2 REF és ÜGY módosítóval. Az ERŐ sebzés felét okozhatod, plusz 1 kockát minden megtett 10 méter után. A sebzés harmadát te is elszenveded.
- Keresztülhaladás:** Ezzel az akcióval megteheted a teljes harci mozgásodat, és egy pusztakezes vagy fegyveres közelharc támadást hajthatsz végre a mozgás végén, minden megtett 10 méter után -1 REF módosítóval, és -3 ÜGY módosítóval. A sebzés felét te is elszenveded.
- Visszanyerés:** A visszanyeréssel KÁB-ot (és KIT-et, ha a származtatott karakterisztikák használtak) nyerhetsz vissza, a REG értékével egyenlő mértékben. Ha a visszanyerést választod végrehajtható akciónak, semmi más nem csinálhatsz abban a fázisban. Ha sebesülés ér visszanyerés közben, akkor nem kapsz vissza KÁB pontot abban a fázisban. A visszanyerés közben -5 ÜGY módosítót kapsz.
- Söpprés/gáncs:** Kinyújtod egy lábadat, és söpörsz vele. Sikeres pusztakezes harc dobás esetén a célpontod a földre kerül. -2-öt kap a következő támadására, míg te +2-öt a te következődre.
- Kivárás:** Lehetséges egy másik játékos akcióját megállítani, amikor ők következnek. A kivárás legjobban arra használható, hogy addig várj, amíg lehetőség nem nyílik valamire. A kiváráshoz be kell jelenteni amikor a fázis alatt rád kerül a sor, hogy várakozni fogsz. A bejelentés fontos szava az "amíg", meghatározva, hogy milyen feltételnek kell teljesülnie mielőtt cselekvésbe lendülsz. Például "Kivárok, amíg Bob mozog", vagy "Kivárok, amíg meg nem látom a szemem fehérségét". Ha a kivárásod feltétele nem teljesül, akkor csak ott állsz, várakozva, a következő körig. Amikor a kívánt feltétel teljesül, lehetőség van megszakítani valaki más akcióját azon mód; hiszen pont ez az ami miatt várakoztál. Például: "Kivárok, amíg a célpontom ki nem dugja a fejét a fal mögül, és aztán lövök." Abban a pillanatban amikor az ellenfeled felemeli a fejét, hogy rád lőjön (ez az ő akciója), az ő akcióját megszakítva te következelsz és lövsz. Nincs szükség dobásra más cselekedetének megszakítására; ez automatikusan megtörténik. Úgyszintén használható arra, hogy sakokban tartsz valakit – pl.: fegyvert szegezelsz az ellenfeledre – megszakítod az akcióját (BUMM!) ha megpróbál szökni.

Mikor már kiválasztottad, hogy milyen akciót akarsz véghezvinni, ideje megtudnod, mi fog történni. Legtöbbször minden további nélkül képes leszel kivitelezni amit akartál. De néha, egy akció kimenetele kétséges lehet (például, ha megtámadsz egy szörnyet, tudni akarod majd, hogy eltalálsz-e). Erre szolgál az akciók eldöntése.

Akciók eldöntése

Mindig amikor a karaktered megpróbál végrehajtani valamit (vagyis véghez vinni egy akciót), felmerül a kérdés, hogy sikerül-e vagy sem. Néha a feladat olyan könnyű, hogy az eredmény nyilvánvaló; például, tenni egy lépést anélkül, hogy elesnél. Ilyen esetekben csak megmondod a JV-nek, hogy mit teszel, és nincs szükség dobásra.

Az a mozgás dolog:

Mondjuk a MOZ-om 5. Ez azt jelenti:

Mozgás: Futhatok 5 métert, és még csinálhatsz valamit, kivéve futás, sprintelés, elhaladás, keresztülhaladás, vagy visszanyerés.

Elhaladás: Teljes harci mozgásodat lefuthatom (ami MOZ×2). Futhatok 10 métert, és egy pusztakezes vagy fegyveres közelharc támadást csinálhatsz, büntetéssel.

Keresztülhaladás: Teljes harci mozgásodat lefuthatom (ami MOZ×2). Futhatok 10 métert, és belerohanhatok valakibe (vagy megcsinálhatom a híres "Kirk kapitány féle rúgás nekifutásból"-t.)

Melyik kockával dobjak?

Ez az egyik alapvető döntés, amit meg kell hoznod mielőtt játszani kezdesz a Fuzionnal: melyik kockát használod? Míg a sebzéshez mindig a sima hatoldalú kocka használandó, az akciók eldöntéséhez használhatsz három hatoldalú kockát (a HERO opció), vagy egy tízoldalú kockát (az Interlock opció). A JV határozza meg a játék legelején, hogy mely kockát használjátok, utána már minden játékosra ez vonatkozik.

Kockadobás, vagy simán 10?

A Fuzion szokatlan "származása" két-féle lehetőséget nyújt a védekező oldal eredményének meghatározása. Az első a HERO opció (A Hero rendszer ága a családnak), amely simán 10 értéket használ kockadobás helyett. Ez az opció kiszámíthatóbb érzést ad a játéknak; ha elég magasak a szakértelmeid, számíthatsz rá, hogy sikerül vinned a léceket. Emlékezz, ha ezt az opciót használod, csak a támadó félnek kell három hatoldalú kockával dobnia.

A másik az Interlock opció (az RTG alap rendszere után elnevezve, ami a *Cyberpunkban* és a *Mektonban* használt), amikor 1K10 kockadobás adódik védekező fél nehézség (vagyis védekező) értékéhez. Ez a lehetőség egy sokkal kiszámíthatatlanabb érzést ad a kampányodnak; még a legkeményebb karakternek is a szerencsésjére kell támaszkodnia egyenlően képzett ellenfél esetén. Ne feledd, hogy ha ezt a lehetőséget használod, akkor a támadónak és a védekezőnek is egy sima tízoldalú kockával kell dobnia.

Mindkét lehetőség egyaránt jól működik, és mindettől vannak értékek a nehézségi értékek táblázatban.

Minek ezek a kozmikus mutatóványok?

Bár a tipikus Fuzion karakterek talán soha nem találkoznak kozmikus szintű képességet megkívánó kihívásokkal, szerepelnek a felsorolásban, így más Fuzion alapú játékokkal is megvalósul a kompatibilitás. Így te is, ha úgy döntesz, hogy engeded az istenszerű szuperember szintet a játékodban, könnyen megteheted.

Nehézségi érték, a könnyű módszer

Ha a JV-nek nincs kéznél éppen az univerzális nehézségi érték táblázat, vagy egy egyszerű módszer, hogy megállapítsuk a megfelelő nehézségi értéket: Kérdezd meg a játékostól a KAR+SZAK+dobás értékét, és ehhez az összeghez képest határozd meg a nehézségi értéket: egy nagyon könnyű feladathoz vonj le 3-at vagy 4-et az NÉ-hez, egy könnyű feladathoz vonj le 2-öt vagy 1-et, egy nehéz feladathoz adj hozzá 1-et vagy 3-at, és egy nagyon nehézhez adj hozzá 5-öt vagy 6-ot.

Titánok tangában

Elég nyilvánvaló, hogy a "szórakoztatóipar" fizikája nem olyan, mint a valós fizika. (Másképpen hogyan magyarázhatóak a szuperhősök többségének képességei?) A legtöbb képregényben egy jó testfelépítésű hős (de nem hihetetlenül izmos), vagy egy jó alakú divatmodell egy tangában és látható izmok nélkül, rendszerint felemel egy csatahajót, és elhajítja egy kilométernyire. Ha egy ember egyáltalán fel tudna emelni egy csatahajót, akkor (a) a súly belenyomná a földre mint egy szöveget, (b) egy emberméretű lukat ütne a csatahajó törzsén, vagy (c) félbetörne a csatahajó. Hiszen mi tartja egybe a hajó részeit, ahol a hős kezei (vagy mecha öltözet) nem támasztják?

Teherbírás: avagy "De hát mi van abban a hátizsákban, ólom?"

Az itt leírt emelési rendszer nagyszerű az erőmutatóványokhoz, de nem fedí le egy nehéz csomag áthurcolását egy nyomorú sivatagon. Az ilyen helyzetekben kell a teherbírást figyelembe venni.

Hogy elkerüljük a komoly nyilvántartás vezetését, ökölszabályként bevezetjük, hogy egy átlagos megpakolt hátizsákot (víz, heti élelem, különféle eszközök, néhány kisebb fegyver és egy sátor) egy kisgyermek felemelésével tesszük egyenértékűvé (27 kg körül). Egy igen nehéz zsák (kb. 54 kg) megfelel egy felnőtt nőnek; efelett (egy felnőtt férfi 91 kg körül van) jobb, ha minimum Arnold Swartzenegger vagy!

De ha tenni akarsz egy lépést egy viharban vadul hanykolódó hajó fedélzetén, a járás igen nehéz is lehet. Ilyenkor kerül elő az *akció eldöntése*.

Két módon lehetséges egy akció eldöntése. Az első, amikor egy másik élő dolog vagy személy ellen kell eldönteni az akció kimenetelét (például meggyőzni valakit, hogy megtegyen neked valamit). Ehhez össze kell adni a karakterisztikádat +szakértelemet plusz egy kockadobást (másképpen akcióértéket) és szembeállítani az ellenfél karakterisztika+szakértelem+az ő kockadobásuk értékével (másképpen nehézségi értékükkel).

T Á M A D Ó A É - J E V É D E K E Z Ő N É - J E

KAR + SZAK + DOBÁS vs KAR + SZAK + DOBÁS (VAGY 10)

A második esetben egy helyzettel szembesülsz (például egy zár feltörése vagy egy autó vezetése). Hogy ezek eldöntésekor milyen nehézséget kell figyelembe venni, az az adott akció végrehajtásának nehézségétől függ. Először is, a JV az alábbi táblázatból kiválasztja, hogy melyik kifejezés közelíti meg legjobban a feladat végrehajtásához szükséges képesség szintjét. Ezután a KARAKTERISZTIKA+SZAKÉRTELEM+dobás értékkel megpróbálsz a végrehajtandó feladathoz rendelt nehézségi értéket elérni.

Leírás	Nehézségi Érték	Leírás	Nehézségi Érték
Kérdéses	10	Kivételes szuperhős	42
Mindennapos	14	Hihetetlen szuperhős	46
Hozzáértő	18	Legendás szuperhős	50
Hősi	22	Kozmikus	54
Hihetetlen	26	Hozzáértő kozmikus	58
Legendás	30	Kivételes kozmikus	62
Szuperhős	34	Hihetetlen kozmikus	66
Hozzáértő szuperhős	38	Legendás kozmikus	70

A Fuzion rendszerében minden feladat ugyanígy döntendő el: vedd a legodaillőbb karakterisztikádat, add hozzá a legodaillőbb szakértelemet, és adj ehhez egy kockadobást. Ezután hasonlítsd össze ezt az eredményt a nehézségi értékkel (ami vagy az ellenfeled karakterisztikája+szakértelme+dobása, vagy egy JV által meghatározott érték). Ha egyenlő vagy a tied nagyobb, Te jártál sikerrel!

Emelés, dobás és erőmutatóványok

Egy bizonyos akció, az erővel kapcsolatos mutatóványok a Fuzionban nem kezelhetőek a mindennapi dolgok között. Ez az az eset, ahol a realitásnak kompromisszumot kell kötnie a fantáziával, mivel sok játékkörnyezetben fordulhatnak elő szuperhősök, de ugyanúgy lehetnek sokkal realisztikusabb helyszínek is, és ennek a helyzetnek a kezelésére egy különleges módszert adunk.

A szuperhősi képességek problémájára az erő és emelés mutatóványokat egy külön típusú akciónak tekintjük, és figyelmen kívül hagyjuk a valós fizikát. Azonban ezeknek az akciónak az eldöntése egy kicsit eltér a többitől; egy erőmutatóvány akcióban, csak 1K6-al dobsz, ehhez hozzáadod az ERŐ karakterisztikádat, és összeveted a itt felsorolt nehézséggel.

Nehézség	hogy felemelj	hajlíts vagy törj	dobj egy kislabdát
2	Nehéz bevásárlószatyor	Balzafa	5 m
5	Gyermek, két nehéz szatyor	Műanyag	10 m
7	Felnőtt nő	Falapokat	40 m
9	Felnőtt férfi	Alumínium	80 m
11	Oroszlán, két ember	Vas	Háztömb (110 m)
13	Motorbicikli, medve		1 km
15	Kis autó	Acél	2 km
17	Nagy autó, elefánt		3-8 km
19	Kisteherautó	Edzett acél	10-15 km
21	Könnyű harckocsi		16-30 km
23	Kis repülő	Titánium	31-65 km
25	Harckocsi, cet		66-130 km
27	Nagy repülő, vonat	Unobtanium	131-250 km
29	Kis hajó, épület		251-500 km
31	Csatahajó, nagy épület	Szuper unobtanium	Orbitális pályára
33	Repülőgép anyahajó		Orbitális pályán túlra
35	Hegy	Bármi	Naprendszeren túl

Példa 1: egy átlagembernek 4-es az ERŐje. Könnyen felemeli a fiát (öt a hatból), feleségét (három a hatból), de nehezen emeli fel a haverját (egy a hatból). Másrészt, a titánembernek 28-as az ERŐje. Egy kisebb hajónál könnyebb dolog felemelésére nem is gondol (öt a hatból), gyakran emel fel csatahajókat (három a hatból), egy repülőgép-anyahajóval azért már megizzad (egy a hatból), de egy hegyet még ő sem emel fel.

Példa 2: egy átlagembernek 4-es az ERŐje. Könnyen elhajlítja a műanyagot (öt a hatból), de egy asztallal már több gondja lesz (három a hatból), és épphogy meghajlítja az alumíniumot (egy a hatból). Másrészt, a titánembernek 28-as az ERŐje. Könnyen elhajlít bármit az unobtanium alatt (bejegyzett védjegyünk bármilyen szuperheroikus szuperfémre), de azért nem hajlíthat el bármit amit akar.

Dobás

Még egy terület, ahol a realitás mindennapi szabályain túl kell lépünk a Fuzionban, a dobás. Amikor szuperemberek és kisebb istenek autókat hajigálnak, a dobás kezelése rögtön fontosabbá válik. Ezért alkottuk meg a baseball-tesztet.

Fuzionban, a baseball-tesztet mérceként használjuk, valami amit könnyen el lehet hajítani. A baseball-labdát tekinthetjük bármilyen áramvonalas testnek, ami könnyebb mint 1 kg, és könnyen eldobható egy kézzel. Ilyen például a gránát, a focilabda, frizbi, palackok és egyéb, kicsi, jelentéktelen tárgyak, melyek könnyedén elhajlíthatók. Amikor olyasmit dobsz el, ami átmegy a baseball teszten, egyszerűen add hozzá az ERŐdet egy K6 dobáshoz, ugyanúgy mint az Erő és emelés mutatóvonaloknál, és próbáld elérni a megcélzott távolság nehézségét. Ha eléred a kívánt nehézséget, akkor olyan messzire dobtad, mint szeretted volna. Például: Csodálatos Ember (ERŐ 15) el akar hajítani egy baseball-labdát 8 kilométernyire (nehézség 17). Ezt könnyen megteszi.

Ha elrontod, nézd meg, hogy melyik nehézségi értéket éred még el. Ez megmutatja, hogy valójában milyen messzire sikerült dobni. Például: Csodálatos Ember (ERŐ 15) el akar hajítani egy baseball-labdát 150 kilométerre (Nehézség 27). Öt ponttal elrontja (27-5=22). Ez legközelebb a 21-es Nehézséget éri el, ami azt jelenti, hogy 16-30 kilométer közti távolságra ért el a labda.

Nehezebb mint egy baseball-labda? Ha valami nehezebbet dobunk, mit a baseball-tesztben, így csináljuk. Egyszerűen adjuk hozzá az emelés nehézségét a távolság dobás nehézségéhez, hogy megkapjuk a végső nehézséget. Például: a Csodálatos Ember (ERŐ 32) könnyen kihajít egy baseball labdát orbitális pályára. Viszont ha egy kisebb autóval próbálkozik (nehézség 15), a nehézség 46-ra nő (31+15+=46). A legnagyobb távolság, amekkorára megbízhatóan eldobja ezt az autót, az 2 km körül van (15+15=30).

Erőfeszítés

Az olyan környezetben, ahol a Kitartás Származtatott Karakterisztikája használatban van, a JV engedélyezheti a karaktereknek, hogy különleges erőfeszítést tegyenek vészhelyzetekben; ez az erőfeszítés lehetővé teszi a karaktereknek, hogy az ERŐ értéküket maximum két ponttal megnöveljék. Az Erőfeszítés 5 pont KIT-be kerül fázisonként és erőpontonként; amikor kifogysz a KIT-ből, akkor KÁB-ot használsz el, amíg ki nem ütöd magad. A JV akár nagyobb erőfeszítést is megengedhet (a 2 ERŐ ponton felül) rendkívüli helyzetekben, amihez sikeres AKA + koncentrációdobás is szükséges. Az erőfeszítés bármely erő, emelés vagy dobás mutatóvonalnál használható.

Akciómódosítók

Néha, általad nem befolyásolható körülmények miatt nehezebb végrehajtani egy akciót. Például egy villanykörte kicserélése mindennapi rutinnak számít, de villanykörtét cserélni földrengés idején már jóval nagyobb nehézséggel jár. Ezeket a külső tényezőket nevezzük módosítóknak. Amikor a JV úgy dönt, hogy egy módosító számítódik az akcióhoz, automatikusan levonod az ahhoz tartozó módosító értéket a dobásodból. Itt van néhány jellegzetes módosító (összeadódnak).

A célpont 10 m-re van.....-2	A célpont részben fedésben van.....-1
A célpont 11-50 m-re van.....-4	A célpont takart, füst vagy sötét.....-4
A célpont 50 m-re túl ~ fegyverhatótáv.....-6	A célpont kitér.....-3
Ismeretlen eszközök, fegyver vagy jármű.....4	Feladathoz nincs magyarázat.....-2
Nincs megfelelő eszköz vagy alkatrész.....-2	Ellenséges környezet.....-5
Összetett feladat.....-3 -4	Még soha nem csináltál ilyet.....-1
Stressz vagy támadás alatt.....-3	Részezen, bedrogozva vagy fáradtan.....-4
Titokban próbálsz végrehajtani.....-4	

De miért másképp?

Ahogy észrevehetted, az ERŐ mutatóvonalok eldöntése egy kicsit másképp történik. Az egyik ok ami miatt így van, hogy magasabb ERŐ esetén a szerencse kevésbé legyen meghatározó. Másrészt a táblázat megfelelő a használt kockától, vagy egyéb eldöntési módszertől függetlenül.

Valamint nem adunk meg tényleges súlyokat a táblázatban, mivel a legtöbb ember nem súlyokat emel, hanem tárgyakat. Ezért az összehasonlítható tárgyak hasznosabbak. A legtöbb ember nem tudja, hogy egy Typhoon tengeralattjáró több mint 1,2 megatonna, és nem is kell vele törődniük.

Megjegyzés: Bár egy karakter számára kicsit furcsa lehet tankokat emelgetni, ne feledjük, hogy vannak nagyobb teremtmények (sárkányok stb.) vagy eszközök (óriásrobotok, erő páncél) melyeknek szintén van Ereje; és ezek igenis szétdobálhatják a kisebb tankokat.

Egy érdekes mellékhatás

Egy másik előnye a súlymeghatározó táblázatnak (22. o.) az, hogy megszünteti a fárasztó számolgatást a kilogramm és a font között (ami fontos, hogyha egy játékrendszert világszerte használnak). Akár fontban vagy kilogrammban számolsz, tudod, hogy mekkora egy oroszlan vagy egy motorbicikli, és így könnyen kezelheted a súlyokat az általad használt rendszerben.

Lássuk John Smith-et (újra)

John úgy dönt, hogy átvizsi a barát-nőjét a mocsáron, aki átlagos felnőtt nő. Egy hátzásák is van nála, amit a JV egy bevásárlószatyorral helyez egy súlyba. A 7 és a 2 összeadásával 9-es Nehézséget kapunk; ami egy felnőtt férfi felemelésével egyenértékű. John 4-es erejével legalább 5-öt vagy nagyobbat kell hogy dobjon, vagy el fog esni. Jobb, ha leteszi azt a zsákot...

A SZAKÉRTELMEK HASZNÁLATA

Aharon kívül leggyakrabban akció végrehajtása a szakértelmek használatakor történik. A legelső lépés egy szakértelem használatakor a használandó karakterisztika és a hozzátartozó szakértelem meghatározása:

Melyik karakterisztikát használjam?

Általában a józan észre hallgatva eldönthető, hogy melyik karakterisztikát kell használni egy bizonyos feladathoz, vagy a JV határozza meg, ha kérdés merül fel. mindenesetre az alábbi útmutatás majdnem minden elképzelhető esetben használható:

Ha a helyzet megkíván

Használandó

... valamilyen tudást, memóriát, probléma-megoldást, tapasztalatot vagy egyéb szellemi kihívást.....	INT
... érintkezni másokkal (például hazudni valakinek, meggyőzni valakit stb.).....	FEL
... ellenállást valakinek (érintkezésben), vagy akaraterőt, veszéllyel, félelemmel, stresszel szembenézni	AKA
... szerszámokkal bánást, technikai érzéket megkövetelő eszközhasználatot	TECH
... sebességet követelő cselekvést, mint úszás, korcsolyázás vagy síelés versenyek; futás, úszás mutatóványok.....	MOZG
... szem-kéz koordinációt vagy ügyességet; harci, vezetési/irányítási szakértelmet (pl. fegyverek és járművek)	REF
... nagy testmozgással járó feladatvégzést (atlétika, elkerülés, kézzel és pengével harcolni).....	ÜGY
... nyers fizikai erőt (nagy részt erőtmutatóvány)	ERŐ
... kitaratást és időt, vagy ellenállást fájdalomnak, fertőzésnek, sokknak	EGÉ

... vagy a JV határozza meg, ha kérdés merül fel.

A legfontosabb, hogy először a feladat típusát vegyed számításba, amit éppen véghez akarsz hajtani. Ez fogja meghatározni a legalkalmazhatóbb karakterisztikát, amelyen a szakértelmed alapszik. Az egyik következménye ennek a módszernek, hogy gyakran ugyanazt a szakértelmedet más-más karakterisztikákkal kombinálsz, attól függően, hogy milyenek a körülmények, és a szakértelmedet milyen módon próbálsz kamatoztatni. Például, ha egy zeneművet játszol, és megpróbálsz technikailag tökéletesen előadni, használhatod a technika karakterisztikáját az előadás szakértelmeddel. De ha a hallgatóságot könnyekre akarod fakasztani a játékos szépségével, inkább használod a fellépés karakterisztikáját az előadás szakértelmeddel. Minden esetben ugyanazt a szakértelmedet használod, de a választás más aspektusát hangsúlyozza az adott szakértelem használatakor.

Melyik szakértelmedet használjam?

A legelső szabály az, hogy a JV-é a végső döntés, hogy melyik szakértelem használandó egy feladat végrehajtásának megkísérlésekor. Ezen felül a józan ész a legjobb útmutató. Ha egy fegyvert használasz, szakértelmedet választani elég egyszerű; használod azt a szakértelmedet, amelyik a legjobban leírja a fegyvert. De ha emberek közti kapcsolatról van szó, esetleg meggyőzheted a JV-t, hogy nagyobb teret adjon; lehet hogy a szociális szakértelmed sokkal hatásosabb arra, hogy meggyőzd a bandavezért, engedje el a túszokat, mint a meggyőzésed, főleg, hogyha támaszkodhatsz egy kis tudásra a bandák szabályait illetően, amivel a szükséges tiszteletet elérheted. A lehetőség, hogy a szakértelmed használatát a körülményekhez igazíthatod, a Fuzion rendszer egyik legnagyobb előnye: a rugalmasság.

Amikor nincs szakértelmed

Néha nincsen szakértelmed amit használhatnál. Ilyen esetekben a JV két lehetőség közül választhat. Az első a "kifogytál a szerencséből": egyszerűen nincs szakértelmed, amit a karakterisztikádhoz adhatnál. Nem tudsz semmit arról, amit meg kéne csinálnod, és teljesen a karakterisztikától és a vakszerencsétől függsz (éppen jó pillanat, hogy felhasználod a szerencsédet, amit felhalmoztál).

A második lehetőség a kultúrköri ismeret esete. A legtöbb társadalomban az előforduló lehetséges cselekedetek közül kevés akad, melyhez nincs valamilyen útmutató; az emberek elsütnek fegyvereket a filmekben, legendák leírják, hogyan használja egy hős a kardját, Tom Clancy regénye mesél a tengeralattjárók működéséről. A kultúrköri ismeret szerint minél szélesebb a műveltséged, annál nagyobb eséllyel találkozhatál már valamivel aminek van köze ahhoz amit éppen próbálsz megcsinálni.

Lássuk John Smith-szet (újra)

John úgy dönt, megpróbál hátraszalattal távozni a nyitott ablakon. A JV úgy határoz, ez koordinációt megkívánó mutatóvány, amihez John ÜGY karakterisztikája kell. A szakértelem az akrobatika lesz. Mivel a hátraszalattal nem egy olyan feladat, amit a legtöbb ember simán megcsinál, a JV úgy dönt, ez egy hozzáértő szintű feladat (18).

John ÜGY-e 7-es, az akrobatika szakértelme 2, ami összesen 9. Hogy elérje a 18-as célszámot, legalább 9-et kell dobnia.

Ha K10-el dob (Interlock opció), az elég kemény lesz 1 a tízhez (és persze a továbbdobásra is egy a tízhez az esélye). Általánosítva ez azt jelenti, hogy bár bizonyos feladatok végrehajtása nehezebb ezzel az opcióval, a nagyobb esély a továbbdobásra ugyanakkor nagyobb esélyt ad lehetetlenebb mutatóványok véghezvitelére.

Ha 3K6-al dob (HERO opció), az esélyei megnőnek; az átlagos dobás lesz 10 körül. De az esély hogy végrehajtson egy egy a millióból mutatóványt, sokkal kisebb.

JV-knek: Összegzésként, ha igazán veszélyes, hazardőr környezetet akarsz, ahol a szerencse alapvető fontosságú, használod K10-et. De ha következetesebb eredményeket akarsz, használod a 3K6-ot.

Emiatt ha olyasmivel találkozol, amihez nincsen megfelelő szakértelmed, minden három pontnyi meglévő műveltséged után egy pontot kapsz. És mivel a legtöbb ember legalább két pont műveltséggel kezd, egy további műveltség már elég arra, hogy valamit kezdj vele. De ennek a szabálynak a használata természetesen a JV döntésétől függ.

A szakértelemhasználat növelése

A Szakértelem használatának alapvető módjain túl van néhány lehetőség, amivel növelheted az esélyeidet.

Újrapróbálkozás

Ha elrontasz egy szakértelempróbát, nem próbálkozhat újra, amíg a próba valami okból nem javul; hosszabb időt szánsz rá, vagy jobb eszközzel próbálkozol, vagy kiegészítő szakértelempróbát teszel.

Kiegészítő szakértelmek

Kiegészítő szakértelempróbának nevezzük azt, amikor egy szakértelem használata közvetlenül befolyásolja egy rákövetkező szakértelem használatát. Például ha énekesként a hallgatóságodat kellene befolyásolnod, egy nagyon jó előadáspróba megkönnyítheti a befolyásolást (meggyőzés). Ökölszabályként:

- 1) A JV belátása szerint egy jó dobás az egyik szakértelemre lehetőséget adhat a rákövetkező, megfelelő szakértelem használatára. Ez a bónusz +1 pontot jelent minden 5 pont után, amennyivel a vonatkozó szakértelem sikeres volt. Példa: Sue meg akarja győzni Bobot, hogy menjenek el valahová (meggyőzés). Egy elég jó öltözködés és stílus szakértelem dobással megnövelheti meggyőzésének esélyét, elkápráztatva Bobot szexis öltözetével.
- 2) Szabály, hogy ez a bónusz rendszerint csak egy következő egyszeri próbálkozásnál számít. Egy igazán magas öltözködés és stílus dobás következtében sem tudná Sue rávenni Bob-ot, hogy vegye feleségül, csak segít neki a randevú összehozásában. A többi már a sors dolga.
- 3) Szabály, hogy ez a bónusz csak egy szakértelempróba dobásból következhet egy és csak egy másik szakértelemhez használható.

Több időt rászálni

Akkor is kaphatsz bónuszt a szakértelemdobásodra, ha több időt szánsz a végrehajtásra. Az időtáblázaton (18. o.) minden magasabb szintért mint amit a JV meghatároz a feladathoz, +1-et adhatsz a szakértelemdobásodhoz. Például: A JV azt mondja egy feladatra, hogy egy percig fog tartani. Ha a karakter 5 percet szán a feladat végrehajtására, +1 bónuszt kap a szakértelemdobására.

Kritikus siker (másképpen "továbbdobás")

A kritikus siker az, amikor szerencsés vagy és olyasmiben jársz sikerrel, amire egyébként normálisan semmi esélyed nem lett volna. A játékban ez úgy jelentkezik, hogy még egy kockával dobhatsz, amit hozzáadhatsz az eredeti dobásodhoz, növelve annak értékét. Az erre vonatkozó szabály attól függ, melyik kocka opciót használjátok:

- **K10 esetén:** Ha a dobás értéke 10, kritikus sikert dobtál. Dobj újabb K10-et, és add a dobásodat az elsőhöz. Ha másodjára is 10-et dobtál, nem dobhatsz megint kritikus sikert.
- **3D6 esetén:** Ha a dobás értéke 18, dobj két újabb K6-tal, és add ennek az eredményét az eredeti dobáshoz.

... és kritikus hiba

Néhanapján még a legjobbak legjobbjainak is rossz napja van.

- **K10 esetén:** Ha a dobás értéke 1, dobj újabb K10-et és vond le ennek értékét az első dobásodból.
- **3K6 esetén:** Ha mindhárom kocka dobott értéke 1, dobj két további K6-tal, és vond le ennek értékét az első dobásodból.

Vezetési és pilóta akciók

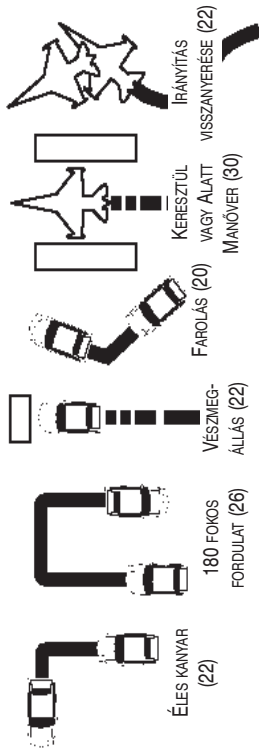
Minden alkalommal amikor egy járművel valami szokatlan dolgot próbálsz végrehajtani, ellenőrizned kell egy próbával, hogy sikerül-e. Ez a REF+pilóta (vagy a megfelelő szakértelem, amellyel a járművet irányítod) és egy dobás összeadásával történik, egy dobás és az éppen végrehajtott manőver típusától függő érték (lásd az oldalszél a következő oldalon), plusz egyéb módosítók az időjárástól, a vezető és az út állapotától függően.

Hátha érdekel...

A Fuzion nehézségi érték táblázata (22. o.) meglepően hasonlít a régi Interlock feladat táblázatra a Cyberpunk 2020-ban:

Interlock	NÉ	Fuzion	NÉ
Könnyű.....	10	Kérdéses	10
Átlagos.....	15	Mindennapos	14
Bonyolult.....	20	Hozzáértő	18
Nagyon bonyolult.....	25	Hósi	22
Majdnem lehetetlen...30		Hihetetlen	26

Vezetési és pilóta manőverek



A JÁRMŰ MAXIMÁLIS MOZGÁSPONTJAINAK FELE FŐLÖTT MINDEN PONT UTÁN ADJ 2 PONTOT A MANŐVER NEHEZSÉGÉHEZ

Ha a manőver nincs leírva, válaszd a legközelebb hozzá eső megfelelő értéket. Ha a dobás sikeres, képes voltál végrehajtani az akciót. Ha nem, elveszted az irányítást. Egy járkáló egységgel csak elesel; ezután újra fel kell állnod. Egy földi egységben ez megcsúszást jelent (ha négygel vagy négynél többel hibáztad el, egyenesen mozogsz előre K6 méter 16 km/h után) vagy megpördülést (ha négynél kevesebbel hibáztad el; ugyanúgy kezelendő mint a megcsúszás, de K6 dobással határozd meg az új irányt, amerre a jármű a pörgés után mutat: 1=hátrafelé, 2=előrefelé, 3-4=jobbra, 5-6=balra). Egy légi járműben valószínűleg vagy zuhanni fogsz (ha négynél kevesebbel hibáztad el) vagy pörögni (ha négygel vagy többel hibáztad el). Mindkét esetben dobnod kell az irányítás visszanyeréséhez. Az irányítás visszanyerése pörgésből 18-as nehézségi értékű, és vigyázz a földszerű dologgal ami egyre csak jön feléd ...!

Fordulóharc

Néha a legjobb lehetőség az ellenfeled legyőzésére repülésben a szakértelem és repülési, manőverezési képesség együttes használatában rejlik. Kezdjük a csata elején a harcoló felek helyének meghatározásával; vajon az egyik a másik háta mögött van, vagy éppen egymás felé haladnak? Ez a helyzet eldönthető úgy, hogy mindkét fél érzékeléscobást tesz, és a magasabb választ pozíciót, vagy egyszerűen a JV dönt.

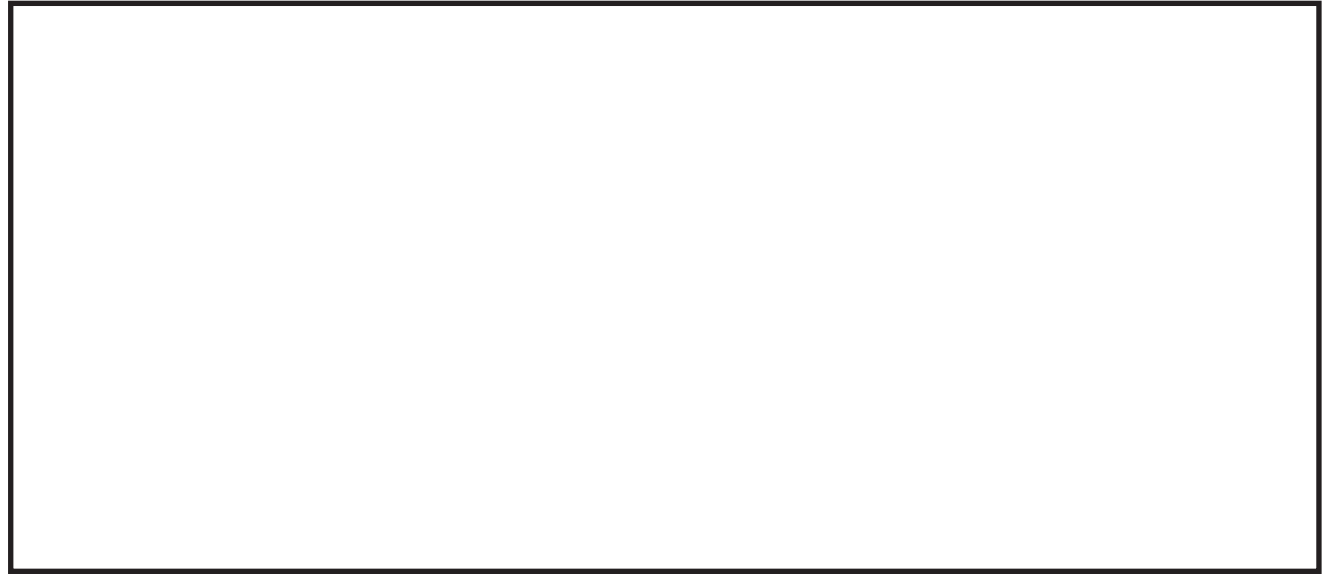
Hogy meghatározzuk a légi vagy űrharc eredményét (akár óriás madarakról vagy űrhajókról legyen szó), minden résztvevő dob a pilóta szakértelmére+REF+dobás plusz a járműveik manőver értéke. A magasabb dobású játékos kerül előnyös helyzetbe, attól függően, hány ponttal dobott többet. A helyzetet az eredmény alapján a balszélen található táblázat szerint kell kezelni; a nyertes játékos lóhat vagy menekülhet választása szerint. A kulcspozíció mögötte, mert ilyenkor +2 adódik a támadáshoz abban a fázisban.

A légiharc véget ér, ha a mindkét fél úgy akarja, vagy ha az egyik sikeresen megszökik. A játékos, aki éppen előnyös pozícióban van, a kör elején bejelentheti szándékát a harc befejezésére, és előnyös pozícióját fenn kell tartania annyi fázisig, amit a JV a bejelentés után meghatároz.

Fordulóharc I: eredménytáblázat



KONFLIKTUS ÉS HARC



Talán a legfontosabb típusú akció, amivel egy fuzion játékban találkozni fogsz, a harc. A harc nemcsak a legállandóbb eleme a kalandozásnak, függetlenül a környezettől amiben játszotok, de a harc az az akció, aminek a legtöbb hatása lehet a karakteredre – ha meghal, a karakter kiszáll a játékból.

A harc akkor kezdődik, amikor a JV ezt bejelenti. Ezután minden karakter a forduló sorrendben cselekedhet (lásd 19. o.); végrehajthat egy akciót, és eldöntik annak eredményét. Aztán a következő karakter jön, mindaddig amíg mindenki sorra nem került. A fázisnak akkor van vége, amikor mindenkinek volt már lehetősége cselekedni (beleértve a JV által alakított nemjátékos karaktereket is). Ezután új fázis kezdődik, amikor majd mindenki újra cselekedhet.

A harc típusai

Alapvetően kétféle harc van: **közelharc** és **távharc** (harc távolsági fegyverrel). Közelharc történik akkor amikor célpontod ellen kezdetet, lábadat, testedet, vagy olyan fegyvert használsz, ami a testi erődöt fejt ki közvetlenül. Közelharc a támadótól 4-6 méteren belül történik.

Távolsági harcról beszélünk amikor rálősz valamire. Bármilyen távolsági fegyverrel vagy támadással lehet "rálőni" valamire – energianyalábok törhetnek ki a szuperhősöd kezéből, töltények lőhetnek ki egy fegyverből, kövek lőhetnek ki egy parittyával. Általában ha a célpontot távolról lehet eltalálni, akkor az távolsági harc.

Játékszabályok

Ez a rész alapvető szabályokat ír le, amiknek meg kell felelned, mielőtt harcba bocsátkozol.

Tiszta az út?

Nem számít mi a fegyver vagy mi a támadás, akadályozatlan rálátásod kell hogy legyen a támadáshoz. Ha valami útban van, nem támadhatsz, nem számít milyen közel van a célpont.

Hatókör: Ki tudok nyúlni és el tudom kapni?

Szabály, hogy közelharc támadással bármilyen célpont támadható 4 m-es körön belül; ezt úgy nevezzük, hogy közelharc hatótáv. Szálfegyverek (lándzsa, alabárd stb.) és egyéb hosszú közelharc fegyverek elérhetnek bármit 6 m-es körön belül, ez a kiterjesztett közelharc hatótáv, és csak ezekre a fegyverekre használható. A távolsági fegyvereknek a leírásuknál mindig külön fel lesz tüntetve a hatótávolságuk.

Milyen gyakran találok el? (Lövések száma és tűzgyorsaság)

A közelharcra szolgáló fegyverektől eltérően a legtöbb távolsági fegyverekkel csak meghatározott számú lövés lehetséges (nyíl, golyó, töltet stb.); ez legtöbbször fel van tüntetve a támadás leírásánál. A tűzgyorsaság (TGY) azt jelenti, hogy hány lövedék "lőhető ki" egy 3 másodperces fázisban. Sok távolsági fegyvernek a TGY értéke 1 vagy 2, de másoknak az automatikus tüzelés lehetőségével 20-as vagy nagyobb TGY-jük is lehet. Mint a lövedékek száma, ez is fel lesz tüntetve a támadás leírásánál.

Amin keresztül lehet lőni
FÁK • BOKROK • FÜST • SÁTRAK • ÜVEG • HÓ

Amin (általában) nem lehet keresztül lőni
BETON • TÉGLA • FÉM • JÉG • FÖLD

Merre nézel?

Az, hogy merre nézel, az az irány, ami felé fordulsz. Mivel sok Fuzion játékot "fejben" (térfépe nélkül) játszunk, a helyzetre vonatkozó szabály az, hogy nyíltan nézel szembe és támadhatsz bármire ami a vállaid vonalához képest előre van, és nincs közted és a célpont között akadály. Ha az általános hexa térfépet használjátok, a karakterek az éppen elfoglalt mező felől bármely szomszédos, egymás mellett három mező irányába "néznek".

HARCI SORREND RÖVIDEN

Minden fázisban, következettek sorban a legmagasabb REF-től a legalacsonyabbig (ha egyenlő, döntsétek el dobással). Ez alatt a 3 másodperc alatt tegyétek a következőt:

[A] Válaszd ki az akciót

Egy akció van minden Fázisban. Ezek az akciók lehetnek támadások, vagy más típusú akciók. ha támadsz, folytasd a [B]-vel, ha nem, ugorj a [D]-re!

[B] Ellenőrizd a rálátást

Bármit támadhatsz a vállaidtól előre, amíg nincs az utadban semmi.

[C] Ellenőrizd a távolságot

Minden támadásnak van egy hatótávolsága, méterben megadva. Ha figurákat használtok, vegyétek úgy, hogy egy figura 2 m magas. Ha hatótávon belül vagy, támadhatsz.

[D] Az akció eldöntése

Alapvetően, dobj egy kockát, és add hozzá karakterisztikádhoz+szakértelemedhez. Valamint adj hozzá minden speciális módosítót, ami számításba jöhet a támadásnál. Ha az akció támadás volt folytasd az [E]-vel. Ha nem, menj a következő fázishoz [F].

[E] A sebzés megállapítása

Ha találtál, dobj annyi 6 oldalú kockával, amennyi a támadás sebzési osztálya (33. o.).

[F] Folytasd a következő fázissal

Kezd előlről a folyamatot.

Harci módosítók: Mik az esélyeim a találatra?

A harci módosítók a csaták körülményeit veszik számításba. A módosítókat mindig a támadáshoz kell számítani. Ebből számításba jöhet néhány, egyik sem, vagy minden jellemző módosító, ezzel téve a harcot Fuzionban még izgalmasabbá és realiztikusabbá.

Helyzet	Módosító
Célpont 5-10 m távolságra	-2
Célpont 11-50 m távolságra	-4
Célpont 50 m-re vagy a fegyver jelzett hatótávolságán	-6
Célpont egy akcióval kitér	-3
Mozgó célpont	-1 per 10 m célpont mozgás
Célpont árnyéka/körvonala kirajzolódik	+2
Célpont részben fedésben:	
Fél test	-1
Csak fej és vállak	-1
Csak fej	-2
Másvalaki mögött	-2
Célpont homályban (fénytől elvakítva, vagy porban - lásd alább)	-4
Járműre szerelt fegyverrel, lövegtorony nélkül	-4
Céltolt test lövés	mellkas [-1], létfontosságú szervek és fej [-6], lábak, kezek, lábfejek [-4], gyomor [-5], karok, vállak, combok [-3]
Vállfegyvert csipőből	-2
Célzás	+1 fázisonként, +3 max.
Kitámasztva	+2
Apró célpont (cél tábla közepe, szem, létfontosságú pont)	-6
Kis célpont (kisebb mint 1m, fej, végtag)	-4
Nagy célpont (fák, autók, nagy állatok, kis mechák*, stb.)	+2
Nagyon nagy célpont (teherautó, repülő, fal, fészerek oldala)	+4
Meglepetés támadás (lásd a meglepetés részleteit alább)	+5
Hasaló, fekvő célpont	-2
Improvizált fegyver (kő, üveg, kis gerenda)	-2

*mint az AT-k

Különleges harci módosítók

Meglepetés! Ez egy csapda!

Az olyan támadás, amely meglepi a célpontot, mint egy lesben álló csapat vagy egy hátulról jövő támadás, a támadónak +5 támadási bónuszt ad (de nincs kezdeményezési bónusz). Hogy valakit törbe csaljanak, annak a következő feltételei vannak:

- A célpont ne legyen tudatában a támadó szándékának és helyzetének. Csak egy sikeres érzékelésdobással veheti észre a támadót.
- A célpont figyelmét elvonja valami, vagy valami más dologra koncentrál, mint egy másik támadás, vagy egy nehéz feladat.

Célpont homályban vagy akadály mögött

Ha van valami, ami a tiszta rálátást megakadályozza, de a mozgást nem akadályozza, mint a köd, vagy a sötétség, a célpont homályban lévőnek számít. Nem láthatod, kivel harcolsz (az ellenség láthatatlan, vagy sötétben, vagy törbe csalva, vagy elvakítva), és minden fázisban érzékelésdobást kell tenned (a JV határozza meg a nehézségi értéket). Ha a dobás sikeres, a büntetés -2 minden abban a fázisban következő Támadás és Védekezés dobásra. Ha az érzékelésdobás sikertelen, a büntetés -4.

Fegyverpontosság

Egy beépített módosító, a fegyverpontosság (FP) mutatja meg a minőségi különbséget a fegyverek között, és ennek hatását a használó képességében; minél jobban és könnyebben lehet használni a fegyvert, annál több hasznát veszed (és minél rosszabb...). Az FP nem mindig használt a Fuzion rendszerben, használatuk változhat környezetről környezetre. A használatukhoz egyszerűen csak add hozzá a FP-t a támadásdobásodhoz, mint minden más módosítót.

A támadás végrehajtása

A harcban a támadó a választott fegyveréhez tartozó, vagy pusztakezes harc szakértelmét adja hozzá a REF értékéhez és egy dobáshoz, ezek összege a támadó érték (TÉ). Hozzáadóhatnak vagy levonódhatnak bizonyos módosítók ehhez a támadó értékhez, így határozzuk meg a végső értéket (feljebb). Például: egy támadó karakternek 5-ös REF karakterisztikával, 6-os pusztakezes harc szakértelemmel, és 6-os dobással a TÉ-je 17-es. Egy -2-es módosító célzott lövés (támadás) esetén az eredményt 15-re változtatja.

A védekező összeadja az ÜGY, a megfelelő kitérés képzettségét (vagy más szakértelmet mint vívás, pilóta, vagy atlétika, ha a JV megengedi) és egy dobást (HERO-ban egy sima 10-es értékkel helyettesíthető a dobás) hogy egy összehasonlítható védelmi értéket adjon (VÉ). Például: egy karakter 4-es ÜGY-el, 6-os kitérés képzettséggel, és egy 3-as dobással 13-as VÉ-t ér el. A két dobást összehasonlítjuk, ha a TÉ megegyezik vagy nagyobb mint a VÉ, a támadó találatot ért el!

Különleges támadások

Távolságtól függő célzás

Néha, el kell találnod egy almát, vagy egy fát, vagy valami egyebet, aminek nincsenek szakértelmei vagy karakterisztikái. Ilyen esetekben a JV meghatározza a nehézségi értéket a távolságtól függően.

Közelharc közelségben (4 m vagy kevesebb).....	4
Közel (10 m vagy kevesebb)	8
Középtáv (50 m vagy kevesebb)	12
Távol (a fegyver hatóköréig)	16
Extrém (túl a hatókörön)	16, +2 per 100 m

Járműves harc

Amikor egy járművet támad, a támadó a megfelelő jármű fegyverzethez illő vagy járművel történő támadás Szakértelmét (mint a tűzértség vagy a nehézfegyverek). Ugyanúgy támad ahogy szokás, a célpontja járműirányítási szakértelme ellen (mint a vezetés vagy a pilóta). Ennek kezelése is ugyanúgy történik mint bármely más harcban. Szintén megjegyzendő, hogy a járműre szerelt fegyverek hatótávjai 100-szorosára nőnek. Például: 5-10 m megnövekszik 500-1000 m-re.

Területre Ható Támadások

Területre ható dolgok is lehetnek támadások (energia kitérés, sörétes puska, lángszóró, bénító mező, gáz és egyéb hatások), amelyek inkább egy területen fejtik ki hatásukat, semmint egy karakteren. A terület amelyre a hatás kiterjed, a támadás típusától függ, és mindig megjelölésre kerül a leírásban vagy az elkészítés leírásában. Ezeknél a támadásoknál használt a "Távolságtól függő célzás" szabályai, hogy a kívánt helyen jönnék e létre, és mindenki a cél területen elszenvedti a megfelelő sérülést.

Robbanások

Ezekhez a támadó a JV által megadott nehézségi érték ellen dob (lásd a távolságtól függő célzás-t, feljebb). A karakterek 2-vel kevesebb pontot sebződnek a középponttól távolodva méterenként.

Tipikus területi hatások	Hatás sugara
Sörétes puska (töltényenként)	1 m
Gránát (sebzés kockánként)	1 m
Robbanóanyagok (sebzés kockánként)	1 m
Lángszóró (sebzés kockánként)	1 m
Nehéz fegyverek (Gyilkos sebzésenként)	4 m

Ha a karakter elrontja a támadásdobását, a támadás középpontja 1 m-rel tolódik el minden 1 elrontott támadás dobásért, de maximum a célpont eredeti távolságának felével. Dobj 1K6-ot, hogy kiderüljön, melyik irányba változik a támadás középpontja, és nézd meg a fenti táblázatot. Aztán dobj 1D-6-ot, hogy megállapítsd hány méterrel ment a cél abba az irányba.

Dobás	Területre ható eredmény
1-2	célpont előtt
3-4	a célponton túl
5	a célponttól jobbra
6	a célponttól balra

Lássuk John Smith-et (újra)

John úgy határoz, ellátja a baját egy gonosztevőnek. Pusztakezes szakértelme 3, REF-e 7 (összesen 10). Ellenfele közelharc elkerülése 5, REF-e 5, az összesen szintén 10. Az ellenfele úgy dönt, óvatos lesz – elkerüli az ütést (-3 John dobására) és hátrál 8 méternyit (újabb -2).

K10-et használva az eldöntéshez, John dob, 6 lesz az eredmény, így összesen 16. Levonva a -5-öt a módosítók miatt ezt 11-re csökkenti. Az ellenfélnek legalább 2-öt kell dobnia hogy elkerülje hősünket.

3D6-ot használva az eldöntéshez, John 22-öt dob. Levonva 5-öt a módosítók miatt ezt 17-re csökkenti. Az ellenfél VÉ-je 20 (REF+elkerülés + 10). John elhibázta.

Sorozatlövés neked!

Szeretnéd azt a jó kis Chow-You-Fat hatást ahol a hős képes a golyók záporán keresztülvetődni miközben ő az arctalan banditákat mind hidegre teszi? Állíts be különböző sorozatlövés-mértéket a hősöknek és a banditáknak!

Milyen sorozatlövés-mértéket állítsak be a játékomhoz?

Ez igazán a saját kívánt játékmódotól függ. Ha egy mozifilm-szerű stílusban szeretnél játszani, a következő beállítást javasoljuk:

- 3 a játékosoknak (a hősöknek) és Főgonoszoknak.
- 1 az arctalan ellenfeleknek és egyéb ágyútölteléknek.

Sorozatlövés

Amikor sokat lövünk valamivel (töltényeket, tűzgolyókat stb.) egy támadásképpen, azt sorozatlövésnek hívjuk (pl. géppágyú). Sok lőfegyver, szupererő, és egyéb távolsági fegyver rendelkezik a sorozatlövés lehetőségével (ezt a használt fegyver vagy erő határozza meg). Sorozatlövés módban a fegyver (vagy támadás) annyit lő 3 másodperc alatt, amennyit csak bír. Ezt hívjuk tűzgyorsaságnak (TGY), és a fegyver vagy támadás leírásában szerepel.

A sorozatlövés mértéke: Észrevetted már, hogy mennyi szuperhős a képregényekből vagy az akciófilmekből átsétál a záporozó géppágyúlövedékek között, és soha nem találják el; míg a való életben ementáli sajt lenne belőlük? Ennek a dolognak a szimulálására vezettük be Fuzionban a sorozatlövés mértéke kifejezést. A sorozatlövés mértéke úgy lett kitalálva, hogy lehetővé tegye a karakterek számára a túlélést nehézfegyverek elsöprő hatása esetén is, olyan játékokban, ahol a hatás fontosabb mint a valóságosság, a JV kezébe adva a lehetőséget a repkedő lövedékek halálosságának a beállítására a környezet megalkotásáig. A következőképpen működik:

Dobj támadást, és nézd meg hány ponttal sikerült túlhaladnod a kívánt célszámon. Ezt a számot oszd el a jelenlegi játék sorozatlövés mértéke által meghatározott értékkel (A JV-nek ezt a játék kezdetekor a környezetnek megfelelően meg kell határoznia, a játék stílusának megfelelően):

Játékstílus	Sorozatlövés mértéke
Mindennapos.....	1
Hozzáértő.....	1
Hősi.....	2
Hihetetlen.....	2
Legendás.....	3
Szuperhős.....	4

A tizedes értékeket kerekítsd felfelé. Az eredmény azt mutatja, hogy hány találat ért célba. A csel? Minden kilőtt 10 lövedék (egység) után -1 módosító számítható a támadásra (a fegyver össze vissza ugrál). Valamint az eredmény nem haladhatja meg az összesen kilőtt lövedékek számát.

Például: Alex megtámadja Gront géppuskával, 20 töltényt kilőve. 10-es célszámot kell eltalálnia, összesen 20-a lesz. 1-es értékű sorozatlövés mértékű játékban 10 találatot érme el. De a sorozatlövés mértéke ebben a játékban 4. Mivel $10/4=2,5$, felkerekítve valójában 3 lövedék találja el Gront.

A Sorozatlövés többféle harci technikát is lehetővé tesz:

Rövid sorozat: A rövid sorozatlövés egy limitált sorozatlövéses támadás, nem több mint 4 lövedéket elhasználva egy célpont ellen. Mivel a fegyver nem ugrál úgy, nincs büntetés. Dobj támadást, s ha a célpont elvéteti a védelem dobását, a Sorozatlövés mértékének megfelelően sebződik.

Egy célpont: Mint a Rövid sorozatlövés, csak a lövedékek száma nincs 4-re korlátozva (és emiatt -1 módosító jön minden 10 lövedék után). Tehát dobj támadást, ha a célpont elvéteti a védelem dobását, a sorozatlövés mértékének megfelelően sebződik (felfelé kerekítve).

Több célpont: Egy sorozatlövő támadás irányulhat több különböző célpont ellen egyszerre. A támadásnak egy területre kell irányulnia, a tüzelési zónára, és a tüzelési zóna szélességét (méterben) a támadáskor kell meghatározni. A támadás teljes TGY-jét el kell osztani a tüzelési zóna méter számával (lefelé kerekítve), és ez az összeg lesz az, ami egy célpontot eltalálhat a zónában. A támadást ugyanúgy kell megtenni, mint feljebb, minden célpont egyénileg védekezik a támadó egyszeri támadás dobásával szemben. Például: 1-es sorozatlövés mértékkel, 10 méteres területre lövök harminc lövedéket. (30 osztva 10-el = 3.) Sue, Bob és Harry mind a 12-es támadás dobásomra védekezik, 13-at, 11-et és 7-et et dobva. Sue-t elhibáztam, Bob két lövedéket kap be, és Harry (bár 5-el hibázta el) csak 3-at, mivel ez az összes ami az órá eső részre esett a zónán belül.

Támadás íjjal

Az íjak a távolsági támadás speciális formáját jelentik, mivel az ERŐn alapulnak. Az íjak 1D6 sebést okoznak, és 1 ERŐ pontonként 20 m-es lőtávolságuk van, maximum 7-es ERŐig; a csigás és a hosszúíjaknak maximum 10-es ERŐig. A számszerű íjak úgy működnek, mint az egyéb normál lőfegyverek.

Rakétatámadás

Általában a legtöbb járműves harc távolsági harcként kezelt, és ugyanazon szabályok szerint történik. Egy kivétel a rakéták kezelése, a rakétákat úgy határozzuk meg, mint olyan fegyvereket amelyek önállóan követni képesek a céljukat. Hogy ezt mennyire jól csinálják (és eképpen mennyi a nehézségi értékük, amit az elkerülésükhöz meg kell dobni), az attól függ, milyen okosak; egyszerűen csak a hőt követik, vagy elég okos hogy túljárjon az eszeden?

A rakéta	buta	okos	brillians	géniusz
Célszám	8	12	16	20

Hogy egy rakétát elkerülj, pilóta+REF+dobást kell tenned legalább 1K6/2 körben egymás után. Ez módosulhat a rakétaelhárítók használatával, amik +2-t adnak a pilóta dobásodra. Ha megvan a dobás, leráztad, ha elhibázod, eltalálnak. Ha a rakétákat egy időben rajként lövik ki, egy rakéta dobás szükséges amikor az összes rakéta kilövésre kerül, és annyi rakéta talál el, ahány ponttal a védekezést elvéted. Például: 10 rakétát lőnek ki egy gép ellen. A gép elvétí a dobást 7-tel, úgyhogy a 10-ből 7 rakéta eltalálja.

Befolyásolás

Az erős jellemeknek nagy hatása lehet más emberekre, szavakon vagy egyéb cselekedeteken keresztül, és időnként a pusztá jelenlétükke. Ezt a hatást úgy hívjuk, befolyásolás, és a támadási formákhoz soroljuk. Egy befolyásolás sokféle dolgot jelenthet, a támadó szándékától függően: félelmet, csodálatot, meglepetést, megadást, dühöt, bátorságot, reményt, elkötelezettséget, lehangoltságot vagy egyéb érzelmeket vagy cselekedeteket.

A befolyásoláshoz nem kell harci akció, bár néha harci akcióként a befolyásolás hatásosabb lehet (lásd a befolyásolás módosító táblázat). Általában a befolyásolás egy jól megválasztott mondattal történik, mint "Adjátok meg magatokat, vagy meghaltok!", vagy "Harcosok, támadás! – Kövessetek!", vagy egy egyszerű "Állj!". Dobj 'K6-ot minden 1 FEL után; ehhez adhatsz vagy levonhatsz kockákat a JV döntésétől függően (lásd a befolyásolás módosító táblázat javasolt módosítóknak). Add össze a dobásokat, és hasonlítsd össze a célpontok ellenállás-értékével, hogy megállapítsd a hatást.

FEL támadás dobás / A FEL támadás Lehetséges hatása

- > **célpont ellenállása** A célpontra hatással volt, elbizonytalanodik, utoljára jön ebben a fázisban
- > **10+ célpont ellenállása** A célpontra nagy hatással volt; elbizonytalanodik, utoljára jön ebben a fázisban, és csak egy Akciója lehet, akkor is, ha a Futás Akciót használja. Követheti a parancsokat, amiket egyébként is megtenne.
- > **20+ célpont ellenállása** A célpont csodálatba esik, esetleg nem végez semmilyen Akciót a következő fázisban, és -5 ÜGY-et kap. Megteheti amit a támadó parancsol.
- > **30+ célpont ellenállása** A célpont teljesen a támadó hatása alá kerül, megadja magát, vagy elfut, vagy elájul. A célpont ÜGY-e 0, és szinte bármilyen parancsot követ.

A befolyásolás-támadás nagyban a körülményektől függ, ezért a JV szabadon módosíthatja a támadáshoz használt kockák számát. Az alábbi táblázat tartalmaz néhány javasolt módosítót:

Kockák száma	Módosító
-1, -2	Nem megfelelő környezet
-1	Harc közben
-1	Hátrányban
-1, -2	Rossz hír
-1 - -3	FEL támadás ellenkezik a pillanatnyi hangulattal
-1 - -2	Ismételt FEL támadás
+2 - +3	Jó hír
+1	Meglepetés
+1	Valamely hatalom vagy magasabb technológia bemutatása
+1 - +3	Erőszakos akció
+1 - +3	Jó fogalmazás
+1 - +2	Megfelelő környezet
+2	Célpontok meghátrálás közben
+4	Célpontok teljes meghátráláskor

A befolyásolás-támadás módosítói meglehetősen függenek attól, hogy potosan mi is történik, és mi a szándék. A JV használhat befolyásolás-támadásokat a drámai hangulat növelésére bizonyos helyzetekben, vagy hogy érdekesebbé tegye a dolgok alakulását.

Speciális: energialövések, varázslatok és mentális támadások

Lehet hogy nem kerül sor energialövésekre vagy pszichikai támadásokra egy tipikus Fuzion játékban. De lehet hogy igen; ez a műfajtól függ, amit választasz. A **Champions: New Millenium** játékban (ami szintén Fuzion alapú), lehetőség van borzalmas természetfeletti képességek kialakítására, messze a halandó emberek képességein túl. Szintén van néhány más hatalom kieg. az interneten; nézd meg a Fuzion Labs Group weboldalát néhány ilyen linkért.

Ha úgy döntesz, vannak energialövések a játékodban, ugyanúgy kell kezelni, mint bármely más távolsági támadást, figyelembe véve a hatótávolság és szakértelem és egyéb módosító értékeket. Az ilyen támadások hatótávolsága a támadásra költött hatalompontokon alapszik; a hatalomra költött minden pont a hatótávolság növeli 10 m-rel (Például: 20 pontot költve 200 m hatótávolságú távolsági energia lövést kapsz). A találatához REF+hatalomhasználat szakértelmet használj.

A legtöbb esetben a mentális támadásoknak nincsen hatótávolság korlátja; egyszerűen a belátható területtől függ – amit csak látsz, azt eltalálhatsz, nem számít milyen apró. Ez alól kivételek az EGÉ alapú mentális támadások, melyek az energialövés hatótávolsága szerint működnek, valamint a tudatfelderítés, melyhez nem kell látni a célpontot. A találatához AKA+hatalomhasználat szakértelmet kell használni.

A HARC ELDÖNTÉSE

Tehát eltaláltad a célpontot! Nagyszerű. De még nincs vége. Azt is meg kell határozni, mi történik ezután. Ez leginkább sebzést jelent.

Sebzés

A sebzés arra szolgál, hogy mérhetően megállapítsuk, mennyi sérülést okozol valaminek; mintha számszerű értéket rendelnénk az autód horpadásához, vagy egy megvágott ujjhoz. Mikor Fuzionban valami sérülést, sebzést szenved el, a sebzés levonásra kerül egy összegből, ami a szerkezeti egységét (vagy "életerejét") jelenti a megsérülő tárgynak.

A sebzés típusai

Négyféle sebzés van a Fuzionban. Az első a életerő (kisebb, ember méretű egységek halálos sebzésre). A második a kábulás (sokk, fájdalom és egyéb nem halálos sebzésre). A harmadik a strukturális sebzés (kisebb egységek, járművek sebzésének kezeléséhez). A negyedik és utolsó típus a pusztító (nagyon nagy vagy nagyon erős eszközök és járművek sebzésének kezeléséhez). Nézzük ezeket sorban:

Életerő

Az életerő-sebzések halálosak, az élő szervezetek számára az életet fenyegetik, leggyakrabban emberi fegyverek vagy környezeti hatások okozzák. Úgy is nevezzük, hogy "halálos sebzés", ezek a típusú támadások a célpont egy összesített készletéből vonódnak le, és egy bizonyos szint után (általában nulla alatt), a célpont meghal vagy egyéb módon megszűnik a cselekvőképessége. Például: Gorn-nak 20 életereje van. Megsebzik egy fegyverrel, és 15 életerőt veszít. Gorn már csak 5 életerőt veszíthet, azután cselekvőképtelenné válik vagy meghal.

Minek van életereje? Minden élő szervezetnek.

Kábulás

A kábító sebzés fájdalmat és sokkot okoz, de nem hosszan tartó sérülést. Ez az "ökölharc" sérülése, a testrészek becsapódása okozza, mint a kezek, lábak, lábfej, fej (vagy ha van, akkor fark, csáp vagy egyéb zúzásra alkalmas testrész). Alapszabályként, ha valami testrész és nem éles, kábító sebzést okoz (kivételek erre a futurisztikus "kábító" fegyverzet és egyéb "kábító" támadások).

Minden élő dolognak ugyanúgy van kábulása is, ahogy életereje; annak kezelésére, hogy mennyi sérülést képesek elviselni mielőtt elájulnak a fájdalomtól és a sokktól. A Kábító sebzést mindig a karaktered még rendelkezésre álló KÁB készletéből kell levonni. Amikor a KÁB pontok elérik a nullát, a test a fájdalom kikapcsolásával reagál – minden elsötétül...

Minek van kábulása? Minden élő szervezetnek.

Strukturális sebzéspontok

A "puha célpontok" mint az élő dolgok a "kemény dolgoktól" eltérően sebződnek (mint a tárgyak és járművek). Fuzionban az élettelen szerkezetek, járművek, és egyéb kisebb nem organikus tárgyak (általában "kemény célpontnak" hívjuk) az életerő helyett strukturális sebzést szenvednek el. Az SSP más mint az életerő, de ugyanúgy működik – egy életerő pontnyi sebzés egy SSP-t vesz el. Megjegyzendő, hogy nem lehet kábulást okozni egy élettelen tárgynak. Ezért, a tárgyak mindig kábító és életerő-sebzést is hasonlóan kaphatnak, levonva az SSP-jükből. (ha ezt különösnek találnád, jusson eszedbe, hogy a karatemesterek téglákat és fatáblákat tördelnek pusztá kézzel!)

Minek van SSP-je? Bárminek ami nem élő és nincs különösebben erős felépítése (páncélozott lemezek, ritka szuper fém stb.).

Pusztító (Beszéljünk nagy fegyverekről! Nagyon nagy fegyverekről!)

Fuzionban a nagyon nagy fegyverek olyan bődületes pusztítást okozhatnak, hogy egy nagyobb skálán mérjük őket, pusztító sebzésnek nevezve, hogy ezzel kezeljük a csapásmérő eszközökhöz mérhető sebzéseket, nagyon nagy objektumokat, és extrém erős támadásokat. Ennek megfelelően, a nagyon nagy vagy nagyon erős tárgyak (tankok, óriásrobotok, repülőgéphordozók, stb.) pusztító sebzést képesek elviselni, a szerkezetük vagy a páncélzatuk által elbírható csapások figyelembe vételére.

Minek van pusztító sebzéspontja? Bárminek ami nem él, és lüdnösen erős felépítésű (páncélozott lemezek, ritka szuperfémek stb.).

Néhány gyakori SSP

A NAGY TÁJAK	HV	HV	SSP	PUSZTÍTÓ
	PUSZTÍTÓKÉNT			
Bozót (per m)	-	-	5	-
Sziklák (per m)	28	-	30	-
Nagy fa, telefon pózna	-	1	-	1
Lámpaoszlop	-	1	-	2
Csatornafédél	-	1	30	-

SZERKEZETEK	HV	HV	SSP	PUSZTÍTÓ
	PUSZTÍTÓKÉNT			
Üveg (per m)	3	-	5	-
Fa fal, kerítés (per m)	7	-	10-15	-
Gipszfal (per m)	10	-	5-10	-
Tégla fal (per m)	25	-	30	-
Betonfal (per m)	28	-	50	-
Fém fal (per m)	32	-	70	-
Páncélozott fal (per m)	-	-	1	-
Fém zár	20	-	5	-
Fa ajtó	7	-	5	-
Fém ajtó	7	-	5	-
Páncélajtó	-	2	-	4
Bútor	3	-	15-20	-
Irányítópult (per m)	10	-	20-30	-
Gépezet (per m)	10	-	30-50	-

Az okozott sebzés meghatározása

Sebzési osztályok (azaz SO)

Általában egy támadás által okozott sebzés a támadás vagy a fegyver sebzési osztályától függ (SO), amelynél minden SO egy hatoldalú kockányi sebzést jelent (például egy SO 5-ös fegyverrel akkora sebzést okozhatsz életerőben (vagy SSP-ben), amennyit öt hatoldalú kockával dobasz – valahol öt és harminc között. Másik példa: Egy SO 3-as kézfegyverem van. Három kockával dobok, 5-öt, 6-ot és egy 3-ast. 14 pont sebzést okozok ezzel a támadással.

A támadások SO-jának meghatározása

Az íjak és a lándzsák kivételével a távolsági fegyverek mindig a fegyver SO-jának megfelelő sebzést okozzák. Ez az SO alapesetben a fegyver leírásánál szerepel. Például: a Mark V Cosmoblasteremnek SO 8 az értéke. Ez azt jelenti, 8 kockával dobok ehhez a támadáshoz.

Közelharc támadások SO-ja

Bármely testrészsel végzett támadás SO-ját a támadó Ereje határozza meg, ökölrel minden egyes ERő pontért egy SO-t számítva (a rúgás még egy SO-t ad az ERőből származóhoz, de -1 támadással történik). Például: Az Erőm 5-ös, ezért 5 kockát használok (SO 5) ökölhöz, 6-ot rúgáshoz.

Sebzés közelharc fegyverekkel

ERő alapú (azaz közelharc) támadások fegyvert használva a fegyvernek megfelelő SO-t sebzik. Ez az érték a fegyver feltüntetett sebzési osztályától függ (az SO a fegyver leírásában szerepel). Viszont van néhány dolog, ami befolyásolja a közelharc fegyver támadás végső SO-ját:

Minimum és maximum ERő

Ebben az a trükk, hogyha nem vagy elég erős, akkor bizonyos fegyvereket kisebb hatásfokkal tudsz használni. Ezért mindet közelharcra szolgáló fegyvernél fel van tüntetve egy minimum ERő amivel büntetés nélkül használhatod. Ez alatt a szint alatt -1 reflexbüntetést kapsz minden -1 ERőért, valamint -1 SO-t is. Például. Meg néném, ERő 2-vel, megpróbál használni egy csatabárdot, aminek a Min ERő-je 5. Így csak SO2 halálos sebzést okoz ha lecsap, és -3 REF-et kap.

Viszont minden pontért amivel meghaladod a minimum ERő követelményt amivel a fegyvert forgathatod, egy-egy plusz SO sebzést kapsz, maximum a fegyvernél feltüntetett sebzési osztály kétszereséig. Például: Bob, ERő 5-el, egy tört használ (ERő minimuma 1). Bobnak plusz 4 ERő-je van a szükségesen felül, tehát ezért 4 extra kockát kapna, de mivel a tör maximum sebzés osztálya csak a megadott kétszerese ($1 \times 2 = 2$), Bob csak egy extra SO-t kap. Másrésztől, Grog, ERő 10-el, egy csatabárdot forgat (ERő min. 5). Grog 5 extra kockát kap, mivel a csatabárd megadott SO-jának (6) kétszerese 12, fel is használhatja minden extra kockáját.

Pusztító sebzés és SO

Az SO-tól eltérően a pusztítás megadott értékeket jelent, nem kockákat. Ez a módszer a vödörnyi kockákat helyettesíti, ami az ilyen támadásokhoz egyébként kel-lene (azon felül, hogy a pusztítás a bődületesen magas szintű sebzést és szerkezeti épséget jeleníti meg). Amikor pusztító sebpontokkal rendelkező tárgyakat pusztító sebzést okozó fegyverrel támadunk, egyszerűen vonjuk le az okozott sebzést a célpont maradék pusztító sebpontjaiból, dodni nem kell. Például: Az óriárobotom megtámad egy másik óriárobotot egy 6 pusztító sugárfegyverrel. A célpont pusztító sebzéspontjaiból 6-ot kell levonni.

De mi van, ha a pusztító sebzést meg kell feleltetni SO-nak vagy fordítva? Itt lép a játékba a sebzési skála.

Sebzési skála

A Fuzion úgy lett kialakítva, hogy meglehetősen sokféle környezetet szimuláljon, a közel realiztikus napjaink harci környezetétől kezdve a szuperhősök isteni képességig vagy az anime karakterekig. Az ebben rejlő feladat az hogy ezeknek a környezeteknek mind megvan a saját stílusfüggő szabályaik a sebzést illetően. Például a legtöbb akció vagy tudományos-fantasztikus környezetben az igazán nagy fegyverek arra vannak kitalálva, hogy eltaláljanak és sebezzenek igazán nagy célpontokat. Szinte lehetetlen ezeknek a hatalmas támadásoknak az erejét egy kis célpontra irányítani (mint egy ember), mert a sebzést okozó erő nagy részének nincs meg a megfelelő méretű felület, amin az kifejtődne.

Mennyi sérülést bír el a karaktered életerőben?

Ez a karakter testi karakterisztikáitól függ; minden Test után öt életerőt kapsz (például: 6-os Testtel, 6×5 , azaz 30 életerőd lesz). Egy pontnyi sebzés egy fegyverből vagy támadásból ezt egy életerővel csökkenti. Amikor a karaktered életerője 0-ra csökken, haldokolni kezd, -12-n pedig meghal (az élettelen dolgok szintén sérülhetnek, és amikor elérik a nullát, működésképtelenné válnak).

Mennyi sérülést bír el a karaktered kábulásban?

Ez is a Test karakterisztikától függ; öt kábulást kapsz minden Test pont után (például: 6-os Testtel, 6×5 , azaz 30 kábulásod lesz). Egy pontnyi kábulás sebzés egy fegyverből vagy támadásból ezt egy kábulással csökkenti. Amikor a karaktered kábulás értéke 0-ra csökken, ki lesz útve.

És mi van más közelharc támadásokkal?

Általában a közelharc szabályai a humanoid lények támadásait fedik le. De ha nem humanoidokkal van dolgod (mint az állatok), a következő szabályt használhatod, beszámítva az eredeti SO szintet is.

Szituáció	Módosító SO
Állat harapás/csipés.....	ERő értéke
Állatkárom.....	-2 SO
Letaglózó támadás (nehéz farok, természetes bunkó, csáp csapás, uszony).....	+2 SO
Taposás (lerohanás).....	+2 SO
Fojtó támadás (csápok, kigyótest).....	+1 SO

Nagy rakás kocka gyors kezelése

Nem akarsz egy millió kockával dobni? Itt egy kis egyszerűsítés, amivel nagyjából ugyanazt érheted el. Oszd el a kockák számát tízzel. Utána ennyi kockával dobj, és szorozd meg az eredményt tízzel.

Minden maradék kocka extra kockaként kezel, és az összeghez adandó.

Például: 64 kockával kell dobnom (jaj). Ehelyett, dobok 6 kockával ($60 \div 10$) és megszorozom az eredményt (mondjuk $6+4+3+3+1+3=20$) tízzel ($20 \times 10=200$). Aztán dobok a maradék 4 kockával (mondjuk $5+2+2+1=10$), a végső összeg így 210 pont!

Egy másik gyors módszer ha megszorozod a dobandó kockák számát (legyen 64 megint) hárommal (az átlagos dobás 3,5 lenne, de egyszerűsítettünk). Ebben a példában az összeg 192 lenne ... ez nincs olyan messze a másik módszer eredményétől. Mindkét módszer nagy segítséget ad a gyorsabb játékhöz.

A dolgok amiknek SSP-jük vagy pusztító sebzéspontjaik vannak

Ezeknek nincsen kábulás- vagy élet-erőpontjuk. Ilyen esetben az ellenük irányuló támadásokat úgy kell kezelni mintha a támadás a dolog SSP-je vagy pusztító sebzéspontjai ellen irányultak volna.

Legyengíteni a dolgokat amiknek SSP-jük vagy pusztító sebzéspontjaik vannak

A tárgyak szintén legyengíthetőek. szabályként, amikor egy tárgy eléri SSP-jének vagy pusztító sebzéspontjainak felét, karakterisztikái (SEB, MOZ, stb.) 2-vel csökkenek. SSP-jének vagy pusztító sebzéspontjainak negyede után karakterisztikái 4-el csökkenek.

Az igazán nagy sebzés valószínűleg elsodor egy kis célt, nem pedig kifejti teljes hatását azon. Ezzel ellentétben, sokkal nagyobb erő kellene egy nagy tárgy megmozgatásához, és sokkal nagyobb felülete van amin elnyelheti azt az erőt, úgyhogy az ott maradna ahol van, és elszenvedné a teljes hatást.

Másrészt egy nagyobb-az-életnél környezetben a szuperhősök, géptestek stb. kifejthetik teljes sebzésüket egy nagyon nagy tárgyon, egyszerűen mert azok olyan nagyok. Ezért amikor egy nagyon hatalmas szuperhős megüt egy tankot, minden ereje kifejtődik a tankon, szétzúzva azt. (Nyilvánvalóan ez nem valóság, de megfelelőbben tükrözi a szuperhősök és egyéb istenféle lények képességeit a képregények, mozik és anime világának megfelelően. Ez egyúttal önkorlátozó is; mivel csak szuperhősök és egyéb valóságtól távol álló emberek lesznek képesek ilyen sebzések okozására; egy realizikus stílusban nem is léteznének, és a szuperhősi stílusban elvárt, hogy tankokat zúzhassanak szét a puszta kezeikkel.)

Végül, van a sebzésnek egy közepes mérete is, ahol kis járművek vagy lények kerülnek kapcsolatba nagy járművekkel (mint óriási robotok, tankok vagy hajók). Ezek a célpontok túl nagyok ahhoz, hogy csak úgy el lehessen őket söpörni egy nagy támadással, de meg sem közelítik az igazán óriási méretű célpontokat. Ezeknek szintén van fegyverzete, amely nem olyan erős mint a pusztító szintű támadások, de igen komoly sebzést okozhatnak találat esetén, nem úgy mint a személyi fegyverecskék támadásai, amelyek lepattannának a páncélozott felszínekről.

Fuzionban, ezeket a műfajbéli korlátokat a sebzési skála segítségével kerüljük meg. A sebzési skála lehetővé teszi, hogy nagy mennyiségű sebzéseket kezeljünk kis célok esetén, és fordítva, oly módon, hogy megtarjuk a megfelelő műfaj stílusát. A kis célpontokat a hatalmas fegyverek a levegőbe repítik, miközben minimális sebzést okoznak, s kis fegyverek lepattognak a nagy célokról hatás nélkül, és a közepes fegyverek megsebzik a nagy célpontokat, de persze a közelébe sem érnek annak, hogy a nagy fegyverektől mit kapnak vissza. És ne felejtsük el, az igazán erős szuperhősök széttephetik a tankokat puszta kézzel.

A sebzési skála pontosan megtarja a sebzés hatásait, ahogyan ábrázolásra kerül a legtöbb valóságközeli, akciófilm, tudományos fantasztikus, anime, és szuperheroikus környezetben. A használathoz egyszerűen meg kell határozni a támadás szintjét és a célpont szintjét. És ezután megfelelően átváltani a sebzést.

SO támadás vs. célpont SSP-vel vagy életerővel

Nincs változás

Pusztító támadás vs. nagyon nagy/erős járművek pusztító sebzéspontokkal

Nincs változás

Pusztító támadás vs. kis járművek vagy élőlények ellen, 1000 kg alatt

Adj 13-at a pusztító sebzésekhez. Az első pusztító sebzés 14 SO-nak felel meg. Minden további pusztító sebzés egy további SO-t ad. Például: Egy óriás robot megtámad egy embert egy pusztító 4 fegyverrel. $13+4 = 17$ SO.

Pusztító támadás vs. Kis járművek vagy élőlények ellen, 1000 kg felett

Szorozd meg a pusztító sebzést 50-nel, hogy megkapd a kívánt SSP-t vagy életerőt. Például: egy óriás robot megtámad egy autót (SSP) egy pusztító 4-es fegyverrel. $4 \times 50 = 200$ SSP.

SO támadás vs. nagyon nagy/erős járművek pusztító sebzéspontokkal

Oszd el a fegyver SO-ját 14-el, minden tizedest lefelé kerekítve. Például: Egy SO 36-os fegyvert használnak egy óriás robot ellen. $36/14 = 2,5$ lekerekítve 2 pusztító sebzés.

Szuperhősi SO támadás vs. nagyon nagy/erős járművek pusztító sebzéspontokkal

Vonj le 13-at az összes SO-ból. Minden maradék SO egy pusztításnak felel meg. Például: Atomember lecsap egy tankra a 18 SO-s öklével. $18-13=5$ pusztító sebzés.

A sebzés elszámolása

Mostmár, hogy ismerjük a sebzések típusait, és a sebzés meghatározásának menetét (SO-ban vagy pusztító sebzésben), ideje, hogy elszámoljuk ezt a sebzést.

Életerővesztés

Az életerősebzés komoly sérülés, ami megbéníthat vagy megölhet. Minden alkalommal amikor eltalálnak egy fegyverrel, akkor is ha csak egy bunkó az, életerőt vesztes (azaz halálos sebet). Továbbá a testek bármilyen kiélesített része (fogak, karmok, szarvak stb.) is okozhat életerősebzést. Az életerősebzést mindig le kell vonni a karaktered maradék életerejéből. Amikor ez nullára csökken, a karaktered haldoklik.

Fontos tipp: Kerüld el a haldoklást. Ez igazán keresztbe tesz a szerepjátéknak.

Gyengülést okozó sebek

Amikor az életerőd egy bizonyos szint alá esik, meggyengülsz. Az összes életerőd felénél minden elsődleges karakterisztikád 2-vel csökken, az összes 1/4-énél 4 ponttal csökken. Egy karakterisztika nem csökkenhet 1 alá.

HALOTT. Kampec. Finito.

Amikor eléred a 0 életerőt, haldokolsz. Még mindig képes lehetsz mozgásra a pábulás pontod maradt, de -6-ot kapsz (JV-től függően) minden elsődleges karakterisztikádra. Egy további életerőt vesztesz (sokk és vérveszteség) körönként (4 fázis) – amikor a TEST karakterisztikád kétszeresét elveszted, meghalsz.

Kábulásvesztés

Mindig amikor nem halálos sebzést szenvedsz el, ami fájdalmat és sokkot okoz, de nem hoszzantartó sérülést, kábulást veszítesz. A kábulás sebzést a karaktered maradék kábuláspontjaiból kell levonni. Ha egy támadás következtében elveszíted az összes kábulásod felét, elkábulsz. Az elkábult karakter nem cselekedhet a következő fázisban, és -5-öt kap minden elsődleges karakterisztikájára. Nem mozoghat, és nem csinálhat semmilyen más akciót. Egy fázisig kábult marad, és a következő fázisban tér magához.

Kiütve

A karakteredet kiütik amikor a kábulás 0-ra vagy alá csökken: automatikusan elveszíted az eszméletedet. Teljesen ki vagy ütve, de visszanyered az eszméletedet amint elég kábulást nyetél vissza hogy újra 0 fölé kerülj (az alábbi táblázatból látható, hogy ez meddig tart).

Kábulás szintje	0-tól -10-ig	11-től -20-ig	-21-től -30-ig	>-30
Káb. visszanyerés	Minden fázisban	Minden körben	Minden percben	A JV-től függően

Kábulás túllépés

Amikor elveszítetted az összes kábuláspontodat, minden további KÁB sebzés halálos sebzést (életerő) okoz, 1/5 átváltással, csökkentve a maradék életerődet – ha ész nélkül ütlegelnek és az ütlegelés folytatódik, halálra is verhetnek!

Járolékos sebződés

Mivel az életerő sebződés is nagy fájdalommal és sokkal jár, egy KÁB pontot is veszítesz minden elvesztett életerő után, amíg vannak KÁB pontjaid. (Megjegyzés: Nem kapod meg a KV-det!) Valamint néha egy Kábító ütés is elég erős lehet, hogy kisebb mértékű, de komolyabb sebzést is okozzon, 1 pontnyi halálos sebzés jut át minden 5 pont kábulás sebzésből.

Célzott lövések

Az egyik lehetőség a támadásod sebzésének növelésére a célzott lövés. Egy büntető módosítóért cserébe (lásd feljebb), kiválaszthatod a célpontodat, és elvégezheted a támadást. Ha etlaláod, a sebzésre a következő szorzót kell alkalmazni.

Találat helye	Hatás (páncélon felül)
fej.....	dupla sebzés
kezek/első mancsok*.....	1/2 sebzés
karok/első végtagok*.....	1/2 sebzés
vállak*.....	1× sebzés
mellkas.....	1× sebzés
gyomor.....	1,5× sebzés
létfontosságú szervek.....	1,5× sebzés
combok*.....	1× sebzés
lábak/ hátsó végtagok*.....	1/2 sebzés
lábfej/ hátsó mancsok*.....	1/2 sebzés

* Ha nem nyilvánvaló, dobj egy kockával, páratlan - jobb, páros - bal

Megjegyzés: A sebzést a páncél áthatolás UTÁN kell szorozni.

Például: Gorn egy SO 5-ös fegyverrel támad, összesen 16 életerőt dob. Mivel célzott fejlövést csinált (-6 módosítóval), megduplázza a sebzés 32 életerőre. Célzott lövést bármilyen életerő vagy kábulást okozó támadással csinálni.

SSP-vel vagy Pusztító sebzéspontokkal rendelkező dolgok megsemmisítése

A tárgyat is meg lehet semmisíteni. Szabályként, amikor egy tárgy eléri a 0 SSP-t, nem működik tovább. De azért nem semmisül meg teljesen, amíg az összes SSP-je kétszerese alá nem csökken az SSP-je.

Mecha alapok

Bár ezek a szabályok nem kezelik a saját mecha készítését (ez környezetről környezetre változhat), minden kialakítás azonos elemeket használ:

PT (páncéltörő): A PT fegyverek számára a páncél úgy kezelendő, mintha csak a fele HV-jük lenne.

Csapás (blast): Területre ható fegyver, a sebzés rádiusza méterben van megadva.

Védelmi képesség: A pajzsoknak FP-jük van mint a fegyvereknek, rendszerint negatív érték.

ECM osztály: Sikeres elektronikus hadviselés szakértelemtől függően (az ECM rendszer Osztálya $\times 2 + \text{dobás}$), az ECM: (1) Az osztályának megfelelő levonást okoz mások érzékelésképesítésénél, ha radart használnak, vagy (2) Az osztálya $\times 10\%$ levonást okoz mások érzékelőinek távolságából, vagy (3) Az osztályának megfelelő levonást okoz rakéta vagy rakétaraj támadó dobásából. Az ECM állítható egy célpont ellen, vagy minden célpont ellen a megadott hatótávon belül.

ECCM Osztály: Az ECCM az összes ECM összes típusát ellensúlyozza, egy az egyhez alapon; a 3-as osztályú ECCM a 7-es osztályú ECM-et 4-es osztályúvá teszi. Automatikusan működik, szakértelem dobás nélkül.

KEF: Közelharc energiáfegyver, minden páncél úgy számít ellene, mintha 20 HV-vel kevesebb lenne (vagy 4 pusztító védelemmel pusztító támadások esetén).

Horog: Ezekkel a fegyverekkel rögzítés támadást és egyéb megfogás jellegű támadásokat lehet végezni.

Hyper: Ezt a hatást hegesztőlánggal és egyéb nagyenergiájú KEF-fel lehet elérni; minden pont amivel a támadó áthatolja a célpont védelmét, egy ponton fejt ki sebzését.

Gyújtóbomba: Az égető hatás 1/2 sebzést okoz a következő fázisban, és 1/4 sebzést az azután következő két fázisban.

Összekapcsolt: Az összekapcsolt fegyvereket egy akcióként lehet elsűtni, egy dobással. (Ha használják a találati helyeket, minden lövés egy véletlenszerűen meghatározott helyet talál el; az összekapcsolt fegyverek találati helye ugyanazt a helyet találja el.)

MÉ (manőverérték): Mennyire jól reagál a mecha a pilóta vagy kezelő irányítására. Az MÉ értéket a pilóta REF-éhez (és ÜGY-éhez erőpáncélok esetén) lehet hozzáadni az akció- vagy kezdeményezésképesítésnél.

Sokkoló: Egy támadásnál halálos és kábító sebzést is okoz, de a kábító sebzésnél nem számít a páncél HV-je.

Okos: Kereső vagy nyomkövető rakéták, "Okos" osztályúak, ahogy a rakéta szabályánál szerepel a 31. oldalon.

Bemelegedés: Újrátöltés a lövések között, a megadott fázis alatt.

Végtelen TGY: Néhány energiáfegyver képes folyamatos energianyálábot kibocsátani, ami úgy működik mint egy végtelen hosszú kard. Nagyon veszélyes.

MECHA/JÁRMŰ véletlen találat táblázat, kritikus találattal

A következő táblázat a legtöbb mecha és egyéb járművek közötti harcra vonatkozik.

• **Találat: törzs/test, opcionális másodlagos sebzéssel:** dobj 1K10-et, a hatást a **sikerhatár (SH)** szerint határozd meg: a sima törzstalálatoknál, siker hatás = K10 az esély másodlagos sebzésre.

- 1 **Pilóta kábítás:** Nem végezhet akciót 1 fázis \times SH-ig.
- 2 **Nagy becsapódás:** A Hátralökés megnő 1 Egység \times SH.
- 3 **Érzékelő funkciózavar:** -1 minden FP-ra, és -1 ÉRZ \times SH.
- 4 **Mozgásrendszer sérülés:** -3 MOZ \times SH.
- 5 **Végtagleállás:** Egy véletlen végtag nem mozoghat 1 Fázis \times SH-ig.
- 6 **Töltetrobbanás:** 10% esély a robbanásra \times SH.
- 7 **Fegyver funkciózavar:** Egy fegyverre -1FP \times SH.
- 8 **Írányítórendszer funkciózavar:** Pilótának -1 Pilóta \times SH.
- 9 **Hajtóműveállás:** AT működésképtelen 1 Fázis \times SH-ig.
- 10 **"Polymer Ringer" szivárgás:** -1K6 pusztá kezés harcra és -1 ERŐ \times SH.

• **Találat +5-el: törzs/test (páncéllal), vagy az alábbi szerint dobva. Ha nincs az adott rész, dobj újra.**

2K6 Találati hely (-4-es célzás módosítóval célzottan támadható)

- 2 **Pilóta:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a pilótát fogja sebezni (rendszerint fejre támadásnál történik, vagy egy szerencsés testre támadáskor). A pilóta megkapja a viselt páncél védelmét, de ez igazán fájni fog...
- 3 **Érzékelők:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés az érzékelőrendszert fogja sebezni, amelynek 10 SSP-je van. Ha az érzékelőrendszer megsemmisül, a pilóta az egységgel -4-et kap minden dobására (kivéve, ha kinyitja a fedélzeti nyílást, mely esetben a büntetés -2-re csökken).
- 4-5 **Fegyverzet:** Egy véletlenszerűen választott fegyver lesz a támadás célpontja. Ha a fegyver kézben tartott, vagy külsőre szerelt, automatikusan megsemmisül. Ha a fegyver belső rögzítésű, csak akkor semmisül meg, ha a páncél védelme áthatolt. Ne felejtse el, hogy a célpontnak számítót, és megsemmisíthető fegyverekbe bele kell érteni a kezeket, karütöket, és vaskarmokat is!) (A kezek, karütők, és karmok is páncéllal védettnek számítanak.) Ha egy kéz megsemmisül, akkor a két kézzel használható fegyverek támadására -2 jár, mert már egy kézzel kell őket használni. Ha mindkét kéz megsemmisül, kézzel használható fegyverek nem használhatóak.
- 6 **Jobb kar:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a jobb kart fogja sebezni, aminek fele annyi SSP-je van mint az egység testének. Ha a kar megsemmisül, akkor az abba épített minden fegyver (beleértve a kezeket, karütöket, és vaskarmokat) szintén elvesz, és a két kézzel használható fegyverek támadására -2 jár, mert már egy kézzel kell őket használni. Ha mindkét kar megsemmisül, kézzel használható fegyverek nem használhatóak.
- 7 **Bal kar:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a jobb kart fogja sebezni, aminek fele annyi SSP-je van mint az egység testének. Ha a kar megsemmisül, akkor az abba épített minden fegyver (beleértve a kezeket, karütöket, és vaskarmokat) szintén elvesz, és a két kézzel használható fegyverek támadására -2 jár, mert már egy kézzel kell őket használni. Ha mindkét kar megsemmisül, kézzel használható fegyverek nem használhatóak.
- 8 **Jobb láb:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a jobb lábat fogja sebezni, aminek fele annyi SSP-je van mint az egység testének. Ha a láb megsemmisül, akkor az abba épített mozgásrendszerek (mint a korikerek vagy propellerek) szintén elvesznek. Ennen az esetben az egység egyáltalán nem használhatja azt a mozgásrendszert, és nem is járhat: kúsznia kell, vagy húznia magát a földön (1/4 MOZ), de ha nem mozog, megtámaszthatja magát valamivel, hogy állni tudjon. Ha mindkét láb megsemmisül, az egység nem tud állni.
- 9 **Bal láb:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a bal lábat fogja sebezni, aminek fele annyi SSP-je van mint az egység testének. Ha a láb megsemmisül, akkor az abba épített mozgásrendszerek (mint a korikerek vagy propellerek) szintén elvesznek. Ennen az esetben

az egység egyáltalán nem használhatja azt a mozgásrendszert, és nem is járhat: kúsznia kell, vagy húznia magát a földön (1/4 MOZ), de ha nem mozog, megtámaszthatja magát valamivel, hogy állni tudjon. Ha mindkét láb megsemmisül, az egység nem tud állni.

- 10 Csomag/alrendszer:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a hátizsákot fogja fogja sebezni, megsemmisítve azt. Minden itt tárolt extra üzemanyag, extra lőszer vagy egyéb készlet elvész.
- 11 Mozgásrendszer:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés a mozgásrendszert fogja sebezni (mint a korikerek vagy propelerek). A legtöbb esetben a mozgásrendszerek a lábokban vannak elosztva, de egy találat is elég, hogy a teljes rendszert használhatatlanná tegye. Az egység még mindig sétálhat és futhat, de nem használhatja mozgásrendszerét.
- 12 Üzemanyagtartály:** Ha az egység páncélját áthatolja a támadás, a maradék sebzés az üzemanyagtartályt fogja sebezni. 50% esély van arra, hogy az egység azonnal megsemmisül - ha nem száll el, a robbanás esélye a következő ilyen találatnál 10%-kal nő! (Ez a +10% összeadandó.)
- **Találat +10-el: törzs (vagy a fenti szerint dobva), de páncél nélkül**

Hátralökés

A harc néhány esetében olyan hatalmas ütések érhetik a célpontot (különösen szuperhősök, óriásrobotok és kung-fu akcióhősök között), hogy a célpontok elszállnak a harcmezőn. Ezt a jelenséget hívjuk hátralökésnek (realisztikus formában ellökés lesz belőle).

A hátralökés mértékének megállapításához vond le a célpont TEST karakterisztikáját (vagy pusztító sebesüléspontjait) plusz 1K6-ot a támadás össz SO-ból (vagy pusztító sebzéséből). Minden maradék SO-ért a célpont hátrébb lökődik egy "egységnyit". Ez a mérték "egység" a játék stílusától függ, ekkora távolságra mozdul el a célpont a becsapódás helyétől.

Kampánystílus

Hátralökés Egysége méterben

Mindennapos (valóság).....	Csak ellökődik
Hozzáértő (elit, fél-valóság).....	1/2
Hősi (TV -s akciófilm).....	1
Hihetetlen (olimpikonok, akciómozik).....	2
Legendás (pergő akciómozik).....	3
Szuperhős (képregények, mitológia).....	4

Abban az esetben, ha valami az útban van, folytassuk a becsapódás szabályai szerint a sérülés megállapítására. Megjegyzés: Ha pusztító sebzést használunk Test ellen, számítsuk át a pusztítót SO-vá, 1 pusztító = 14 SO, plusz 1 minden további pusztítóért; ha SO pusztító ellen, nincs hatás 14 SO-ig, utána 1 pusztító minden további SO-ért.

Védelmek

No és hogyan kerülheted el, hogy kiüssnek, hogy megüljenek? Az első módszer, ha egész egyszerűen félreállsz az útból, szakértelmeidet és karakterisztikáidat a támadás elkerülésére használva. De ha ez nem működik, van egy másik lehetőség: a védelem.

Védelem minden, ami köztud és a sérülés között áll, először is a ruházat, páncél, pikkelyek; energiamező ami eltéríti vagy elnyeli a sebzést. Amikor valami sebződik, az kockadobás összesített értékéből levonódik a páncéljának az értéke. Csak az ezután maradó sebzést kapja meg a célpont.

A páncél az egyik legjobbféle védelem, mivel olcsó és levehető. Bár a legtöbb páncél életerő (halálos sebzés) ellen ad védelmet, vannak olyanok is, amik energia, vagy akár mentális támadások ellen védenek. A páncél ugyanúgy csökkenti a sebzést mint bármely más védelem, és megfogja mind a kábító, mind a halálos sebzést. Ezt úgy nevezzük, hogy halálos védelem (HV).

A természetes fizikai ellenállásod (kábulás védelem a karakterlapodon) a következő védelmed, de ez csak kábító sebzést állít meg. Ezt hívjuk kábulásvédelemnek (KV). Ezt utolsó menedéknek használhatod, leginkább ökölharcokban vagy egyéb nem halálos csetepatékban. Például: az EGÉ-m 5, ezért 10 KV-m van. Ha 15 pont kábító sebzést kapok, csak 5 (15-10) for elérni.

Fontos: Megjegyzendő, hogy a sebzésskála automatikusan konvertálja a sebzést a megfelelő típusú sebzéssé, amilyen féle HV-je a célpontnak van. Például SO támadás pusztító osztályú páncél ellen automatikusan átszámítódik pusztító alapú sebzéssé.

Két különleges sebzés-szabály a mecháknak

Páncélrések

Majdnem mindegyik fajta mecháknak van gyenge pontja valahol, és harcban lehetséges, hogy ezt a gyenge pontot találd el. A támadás dobásnál, ha a célszámot több mint 10-zel ütöd túl, a támadásodnál nem számít a mecha páncéljának HV-je (vagy pusztító védelme). Sorozatlövés esetén csak azoknál a találatoknál nem számít a páncél, amelyek legalább 10-el nagyobbak a célszámnál.

Strukturális egység

Mindig amikor egy találat átjut a páncélon, dobj 1K10-et: Ha az eredmény nagyobb mint a maradék pusztító sebzés pont, a mecha (vagy a találati hely) megsemmisül! Például: Egy 11P lövés átjut egy harci robot 6P páncélján, levonva 5P-t a 10P-s torzójából – mivel csak 5P-je marad, 6+dobással 1K10-en, és neki annyi.

FONTOS SZABÁLY:

- A kábító sebzés megállításánál, mindig a nagyobb értéket kell venni a páncél halálos védelme (HV) és a karakter kábító védelme közül.
- A halálos sebzés megállításánál, csak a legmagasabb halálos védelem (HV) számít.

További védelemfajták

Lehet energiavédelmed (EV) is, mentális védelmed (MV), varázs védelem (VV), vagy bármilyen más típusú, a Fuzion játék fajtájától függően, valamint a JV szabályozása szerint.

Páncéltörő (PT) támadások

Különlegesen felerősített, vagy kemény támadások meglehetősen jól hatolnak át a páncélon. Ilyen páncéltörő támadások használatakor mindig felére csökken a páncél HV-je (például, 10-ről 5-re).

A KÖRNYEZET ÉS A REGENERÁCIÓ

Nem csak a fegyvek és a kardok okozhatnak neked sérüléseket. A világ tele van veszélyforrásokkal; zuhanás, betegség, fulladás, akár a villám is beléd csaphat. Ezek mind a környezet tárgykörébe tartoznak:

Összeadódó környezeti hatások: sokk, mérgek/drogok, égések, fertőzések és fulladás

Ezek a környezeti hatások mindegyike összeadódva okoz sérülést, a sokk és a mérge folyamatosan árt a testednek és az akaratodnak, a fulladás folyamatos levegőhiányt jelent.

Az elektromosság és a tűz mindig a hatás erőssége szerint besorolt (JV döntésének megfelelően), minden körben amíg ki vagy téve a sebzés forrásának.

Típus	Mérsékelt	Erős	Halálos
SO	SO 1-4	SO 5-10	SO 11-20
Elektromosság	Akkumulátor	Konnektor	Villámcsapás
Tűz	Égő fa	Égő benzin	Termit

Ahogy az elektromosság, a mérgek és drogok szintén a mérge vagy drog erőssége szerint besoroltak. A sebzés nem minden fázisban, hanem perceben számít, míg a betegség és környezet napokban, hetekben vagy akár hónapokban (a JV választása szerint).

Típus	Mérsékelt	Erős	Halálos
SO	SO 1-4	SO 5-10	SO 11-20
Mérge	belladonna	arzén	kóhal mérge
Drog	alkohol	szódium pentatol	LSD
Betegség	kanyaró	tüdőgyulladás	pestis
Környezet	kényelmetlen	ártalmas	halálos

Egy drognak vagy mérgeknél nem kell halálosnak lennie; altató, vagy igazságszérumok szintén összeadódóan hatnak; a "sebzést" különböző pontokból kell levonni a hatás típusától függően. Például: Morgan erős dózisu tudatmódosító szerumot (SO5) ad be Jake-nek, annak reményében, hogy titkokat tudhat meg a Szövetségről. Minden fordulóban, a drog 5-30 pontnyi mínuszt okoz Jake ellenállására. Nullát elérve mindent elmond.

Hatás	Levonandó
Altató drogok.....	Kábulásból
Mérgek.....	Életerőből
Tudatra ható szerek.....	Ellenállásból

Fulladás

Ez 3 SO-t okoz fázisonként, ami az életerőből levonandó. Nyugodtan ülve minden 2 pont kitaratásért 1 fázisnyit tudod visszatartani a lélegzetedet (egy erős karakter körülbelül két és fél percig bírja visszatartani a lélegzetét). Ha cselekvést végzel, például úszol vagy futsz, ez 4 pontra nő.

Becsapódás (zuhanás és ütközés)

Ez olyan sérülés, amit valaminek hirtelen csapódás okoz. Nagy különbség, hogy zuhanáskor az egyik tárgy nagy sebességgel egy másik, mozdulatlan tárgynak ütközik (a földnek); ütközéskor két vagy több, eltérő sebességgel mozgó tárgy ütközik egymásba, és egymáshoz viszonyított helyzetük befolyásolja a kimenetelt.

Életerővel/SSP-vel rendelkező dolgok ütődése

Életerővel/SSP-vel rendelkező dolgok 1 SO-t sérülnek minden fázisonkénti 3 MOZ után, a tizedeseket lefelé kerekítve. Ha a végzett mozgás kisebb mint 3, nincs sérülés. Tobábbá minden 50 kg súly után még egy SO-t kell hozzáadni.

Például: Egy átlagos, 80 kilós ember 30 métert zuhan (MOZ 10). 3SO-t sebződik (3,3 lefelé kerekítve) a zuhanástól, plusz még egy SO-t a súlya miatt, összesen 4 SO-t; átlagosan 14 életerőt. Egy átlagos embernek (TEST 3) összesen 15 életerő áll rendelkezésére, úgyhogy ez nem jön jól.

Példa 2: Egy autó 30-as mozgással haladva (90 km/ó) nekimegy egy falnak. 10 SO sebzést kap (30/3=10). De mivel a súlya 800 kg, kap további 16 SO-t (800/50=16), összesen 26 SO. Mivel ez átlagosan 91 pont körüli sebzés érték, a kocsi (aminek csak 50 SSP-je van) totálkáros lesz.

Példa 3: Egy átlagos, 80 kilós ember 1 métert zuhan. Nem szenved el sérülést a zuhanás miatt.

Isten hozott a sivatagban

Bár néhány környezet nem rögtön halálos, de azért igen kellemetlen lehet. A lángoló sivatagban néhány óra eltöltését egyenértékűnek veheted az összeadódó mérsékelt környezeti hatással.

Métert MOZGássá?

Mivel valószínűbb, hogy egy helyzetet úgy határoznál meg, "Húsz métert zuhansz a halálig!", itt egy egyszerű átszámítás. Hogy a métert mint távolságot MOZG értékre számold át, oszd el 3-al, a tizedes értékeket lefelé kerekítve.

A végsébség

A zuhanási végsébség (amikor egy zuhanó test nem képes további gyorsulásra) nagyjából egyenlő 60 MOZG-al, és normálisan 2 fázis alatt lehet elérni (a Földön; a zuhanó tárgyak körülbelül 30 MOZG per fázissal gyorsulnak). Ha elérted a zuhanási végsébséget, már nem nőhet a sebzés, hacsak nem hajtod magad valamivel a gravitáció irányába.

Pusztító sebzéspontokkal rendelkező dolgok ütődése

A pusztító sebzéspontokkal rendelkező dolgok olyan hatalmas súlyúak, hogy sebződésüket tíztonnányi nagyságrendben mérjük! Szabályként, a pusztító sebzés-pontokkal rendelkező tárgyak egy pusztító sebzést kapnak minden fázisonként megtett 10 MOZG-ért, a tizedes értékeket lefelé kerekítve. Továbbá minden tíz tonna súly után újabb egy pusztító sebzés jár.

Például: Egy 30 MOZG-al haladó óriásrobot (kb. 90 km/ó) egy falba csapódik. 3 pusztító sebzést szenved el ($30/10=3$). De mivel 30 tonna a súlya, további 3 pusztítót kap ($30/10=3$), összesen 6 pusztító sebzést.

Példa 2: Egy nagyobb óriásrobot 90 MOZG-al repülve (kb. 270 km/ó) nekicsapódik egy hegynék. 9 pusztító sebzést kap ($90/10=9$). De mivel 65 tonnát nyom, további 6 pusztítót kap ($65/10=6$), összesen 15 pusztító sebzést. Ajaj!

Ütközés

Ahogy korábban szerepelt, az ütközés is olyan mint bármely más becsapódás, de mivel a tárgyak mozognak, egymáshoz viszonyított helyzetük befolyással van a végső kimenetelre. A következőképpen kell eljárni:

- Ha az ütközés **szemből** történik, mindkét tárgy MOZG-át és súlyát add össze, és az eredménnyel a fentiek szerint számolj. Az eredmény a mindkét tárgy által megkapott sebzés.
- Ha az ütközés **oldalról** történik, normál becsapódásként kezelendő (lásd feljebb). Ha az ütközés hátulról történik, vondd le az előrébb haladó MOZG értékét az őt követő tárgyéból, és számolj úgy mint a szemből ütközésnél.

Életerővel/SSP-vel rendelkező tárgyak ütközése pusztító sebzéspon-tokkal rendelkező tárgyakkal (vagy fordítva)

Mint korábban, add össze a MOZG és a súly értékeit a két tárgynak. Az összsúlyt minden tárgynak ki kell számolni a hozzá tartozó súly szerint

- **Kilogrammot tonnáká:** a kiló számot 1000-el kell elosztani, lefelé kerekítve, és ezt hozzáadni a másik tárgy tonnához.
- **Tonnákat kilogrammba:** 1000 kg-vel kell megszorozni, és hozzáadni a másik tárgy kg súlyához.

Például: Egy óriásrobot (ami 30 tonnát nyom) MOZG 30-al haladva (kb. 90km/h) szemből belerohan egy kis autóba (450 kg), ami szintén MOZG 30-al halad. Az óriásrobot az autó súlyát tonnának számolva 0.5-öt kap, így összesen 30.5 tonnát kap. Az autó a robot súlyát kg-nak számolva 30,450kg-ot kap. Az össz MOZG 60., Az eredmény:

- A mecha 9 pusztító sebzést kap ($60 \text{ MOZG}/10=6$ pusztító, plusz 3 pusztító az összsúly után ($30.5/10$))
- A kocsi 630 életerőnyi sérülést kap ($60 \text{ MOZG}/3=20$ életerő, plusz 609 további életerő az összsúly után ($30,450/50=609$). Ajaj!!!

Felépülés a sérülésekből

Szóval a védelmed mit sem ért, és megkaptad a magadét. Feltételezve, hogy egy szerencsétlen baleset eredményeképpen nem szakadtál apró darabokra, a következő lépés a gyógyulás. A regeneráció karakterisztikád (REG) határozza meg, hogy karaktered milyen gyorsan nyeri vissza elveszített KÁB és ÉLET pontjait:

KÁB sebzés visszanyerése: a visszanyerés mértéke attól függ, hogy mennyivel vagy nulla alatt (ahogy korábban említettük az 35. oldalon):

Kábulás szintje	0-tól -10-ig	11-től -20-ig	-21-től -30-ig	>-30
Káb. visszanyerés	Minden fázisban	Minden körben	Minden percben	A JV-től függően

Sebek regenerálása (elveszített életerő): Minden pihenéssel és orvosi kezeléssel (feltételezve a bekötözött sebeket, és megfelelő gyógykezelést) töltött nap után annyi életerőt kapsz vissza, amennyi a REG értéked. Például: elveszítettem 30 ÉLETet a 40-es össz ÉLETemből. A regenerációm 10. Teljes ÉLETemen leszek 3 nap alatt.

Regeneráció haldoklaskor: Egy haldokló karakter még megmenthető. Egy másik karakter sikeres medikus- vagy elsősegélynyújtás-dobással stabilizálhatja az állapotot 0 alatt. Ennek nehézsége a 0 alatti érték kétszerese. Például: Lázár -7 életerőn van. A megmentéséhez Foxnak medikus szakértelmét meg kell dobni, (7×2) 14-es nehézséggel.

A matekőrülteknek: mennyire van ez közel a MEKTON Z-hez?

Ha kíváncsi vagy, mennyire van közel mondjuk az első példa a MEKTON ZETA ütközés táblázatához, először számold át a Fuzion MOZG-át MEKTON MA-ba ($30/5=6$ MA, vagy 6 hexa). A MEKTON szerinti +1 pusztító minden 2 megtett hexáért, ez 3 pusztító-ra jön ki ($6/2=3$). Adj még hozzá 4 további pusztítót a súly osztály után (30-49 tonna), így az eredmény 7 pusztító sebzés, a Fuzion 6-ja helyett. A példa 2-ben, a MOZG 18 hexának számolódik ($90/5=18$). Ez 9 pusztítót jelent a mozgás után, és 5 pusztítót a súly után, összesen 14 pusztítót (a Fuzion 15-je helyett). Általában azt tapasztalhatjuk, hogy az átszámítás MZ-re nem teljesen pontos, de elég közel van 1-2 pusztító sebzéssel, ami nem lehet olyan kritikus.

Ne feledd, hogy valójában ezek elképzelt robotok, nincs túl sok gyakorlati statisztika a pontos számoláshoz!

King Kong vs. Bambi

Ha meg akarod kímélni magad a sok számolástól, egyszerűen feltételezd, hogyha az egyik tárgy legalább 10-szer akkora súlyú mint a másik, a kisebbet el lehet felejtani.

Lássuk John Smith-szet legutoljára

Hosszú időn keresztül John kitarzott és megharcolt millió ninjával hogy tisztára mossa a nevét. Most végre begyűjtheti OP jutalmát. A GM 12 pontot ad neki:

- 3 Amiért felfedezte azt a klassz csapatát, ahol becsalta a felfegyverzett fejedelmét a gyár elrejtett padlólapjaira, ahonnan bezuhantak az alagsorba.
- 3 Amiért kiokoskodta, hogy a ninja mester megrendezte saját halálát, melyért John felelt volna, és ezért elrejtőzött.
- 3 Túlélte, hogy elmondhassa az egészét, miközben 20 lombikban nevelt ninja loholt a nyakában.
- 3 Amiért szerepét jól alakította, megfelelően a nehéz helyzetnek, a fájdalomnak, és a küldetésének reménytelen jellegét (különösen annál a résznél, amikor a barátnőjét megölték, miközben John védte, és John játékos a tíz precesz monológot tartott arról, hogy mennyivel jobban kellett volna szeretnie.

12 ÖSSZES KAPOTT OP

John így költi el 12 pontját:

- 5 Növeli vezetését 4-ről 5-re
- 4 Növeli pusztakezes harcát 3-ról 4-re
- 3 Növeli akrobatikáját 2-ről 3-ra

12 ÖSSZES KÖLTÖTT OP

TAPASZTALAT

Hogyan lehetek jobb?

Előbb vagy utóbb biztosan szeretnéd majd növelni a szakértelmeidet és karakterisztikáidat, az indulóértékként kialakítottakhoz képest.

A JV minden játékülés végén jutalmazhat téged akár több opcióponttal is. Ezeket el lehet költeni a szakértelmek növelésére, új felszerelés vásárlására, vagy a JV engedélyével karakterisztikák növelésére (vagy erő, ha ez illeszkedik a játékokba).

A JV jutalmazza OP-val a jó szerepjátszást, és a jó játékot. Itt következik néhány javaslat:

Szerepjáték

Jutalom

- A Játékos okos volt, ötletes, és jól alakította szerepét.....1, 2 p.
- A Játékos megoldott egy rejtélyt, vagy a cselekmény fő pontját.....1 p.
- A Kaland páratlanul sikeres volt.....2, 3 p.
- Alappontok a helyénvaló hangulatért1, 2 p.

Pontok elosztása:

A JV bizonyos fajta szakértelmekre vagy értékekre is adhat pontokat, vagy akár kifejezetten megjelölheti a szakértelmet, karakterisztikát, felszerelést vagy erőt a játékülés hagyományos pontozásán túl. Ezt leginkább a "Sugárbaeset Miatt a Játékos Új Erőt Kap Szabály"-nak hívjuk, mert legjobban akkor alkalmazható, amikor a játékos egy különösen tartalmas kaland végére ér, ami megváltoztathatja az életét.

A pontjaid elköltése

Szóval a JV egy nagy adag OP-t vágott hozzátok – nagyszerű! De hogy használd ezeket? Mint az igazi fizetőeszközt, az opciópontokat is gyűjteni kell, hogy növelhesd a szakértelmeidet, erőidet, és felszerelésedet (vagy akár a karakterisztikáidat, a JV engedélyével).

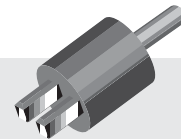
- Szakértelem vásárlásához: EGY pont a szakértelem minden SZINTJÉÉRT. Például: Hogy 3-ról 4-re növelj egy szakértelmet, 4 opciópontra lesz szükséged.
- Karakterisztika vásárlása: ÖT pont minden karakterisztikapont növelésért, plusz a JV engedélye. Például: Hogy a REF-edet 5-ről 6-ra növelj, az 5 opciópontba kerül, plusz szükséges a JV engedélye.
- Erő vásárlása (ha lehetséges): ÖT pont minden Erő pont növelésért, plusz a JV engedélye. Például: hogy az energialövésedet SO 3-ról SO 4-re növelj, 5 opciópontra lesz szükséged, plusz a JV beleegyezésére.

Eljött Karácsony!

A tapasztalat az egyik legproblémásabb része egy játéksorozat működtetésének. Ha túl kevés, a játékosok csalódtak lesznek hogy nem értek el semmit; ha túl sok, unottak lesznek, mert minden olyan könnyen megy.

Egy jó trükk mind az egyensúly és mind a szórakozás megőrzésére a tapasztalat "karácsonyelmélete"; játékról-játékra tartsd viszonylag alacsony szinten a jutalmakat, s az egész kalandsorozat végén állj elő egy nagy jutalommal. A jutalomnak diszkrét "karácsonyi ajándéknak" kell lennie – egy kívánatos járműnek (vagy pontoknak, amiket csak járműre lehet költeni), "speciális tréningnek" (ahol képzettségpontok mennek egyes képzettségterületekre), vagy "sugárbaesetnek", ami pontokat ad egyes erők felvételére vagy fejlesztésére.

AZ X SZABÁLY



A karakterek egyensúlya

Ez nagyon fontos lehetőség a Játékvezetőknek, akik nagyobb befolyással szeretnének lenni a játékukban a fejlődésre. Az X szabály egyszerű módszer a játék erősségének általános beállítására, és azt az adott szinten is tartani.

Egyszerűen, az X szabály korlátozza hogy milyen erősen kezdik a karakterek a játékot. (A JV természetesen áthághatja ezt a szabályt az NJK-k számára, de a játékosoknak ehhez tartaniuk kell magukat.) A következőképpen működik:

TÁMADÁSNÁL: A legnagyobb fizikai támadásod plusz a reflexed plusz a szakértelmed az adott támadáshoz összesen nem lehet nagyobb mint X.

VÉDEKEZÉSÉNél: Az életerőd ötöde, plusz a legnagyobb védelmed ötöde, plusz az ügyességed, plusz a megfelelő védekező szakértelmed nem lehet nagyobb mint X.

Az X értéke a játék stílusától függ. Például, egy szperhős játék 20-as szabállyal kezdhető. Egy 12-es erejű karakternek, 6-os Reflexszel, nem lehet 2-es pusztá kezés szakértelmenél nagyobbja ($12 + 6 + 2 = 20$). Egy harcművésznek 40 életerővel és 7-es Ügyességgel nem lehet harcművészeti támadáshoz 5-ösnél nagyobb Szakértelme ($[40/5] + 7 + 5 = 20$). Néhány javasolt érték az X szabályhoz:

KAMPÁNYSTÍLUS	X SZABÁLY
<input type="checkbox"/> MINDENNAPOS (VALÓSÁGHŰ)	14
<input type="checkbox"/> HOZZÁÉRTŐ (ELIT, FÉL-VALÓSÁGHŰ)	16
<input type="checkbox"/> HŐSI (TV -S AKCIÓFILMEK)	18
<input type="checkbox"/> HIHETETLEN (OLIMPIAI, AKCIÓFILMEK)	20
<input type="checkbox"/> LEGENDÁS (PERGŐ AKCIÓMOZIK)	22
<input type="checkbox"/> SZUPERHŐS (KÉPREGÉNYEK, MITOLÓGIA)	24

Az X szabály alapvetően arra készült, hogy a játék kezdő erősségének szintjét állítsa be, és általában nem arra lett szárvna, hogy a karaktereket az elkészítésük után is korlátozza (de azért jó ötlet érvényben tartani mindig a szuperhősi játékoknál). Ehelyett a JV a szabályt útmutatásként használhatja, amikor tapasztalatot oszt, vagy egyéb erős eszközöket, amik megbonthatják a játékegyensúlyt.

Az X szabály megváltoztatható később a játékban, hogy a karakterek erősebbek lehessenek, ha a JV úgy határoz. A beállított X szabály szintén érvényes a játékbá beszálló minden új karakterre.

Az X szabály variációi

Sok játékban a karakterek támadásai külső forrásból származnak, mint a pisztolyok és kardok. Ezekben az esetekben is használható az X szabály. Egyszerűen változtassuk meg az X értéket úgy, hogy kihagyjuk a sebzés értéket, mivel az változhat. Vagy ennél nagyobb változtatással is számolhatunk:

TÁMADÁSHOZ: A sebességed kétszerese plusz a reflexed plusz a legjobb támadó szakértelmed nem lehet nagyobb mint X.

Védekezéshez: Életerőd ötöde plusz a legnagyobb védelmed ötöde, plusz az ügyességed plusz a megfelelő védekező szakértelmed nem lehet nagyobb mint X.

Az X szabály minden esetben opcionális. Ha használjátok, a játékokot stílusát kell tükröznie.

