

INSTANT FUZION

par le Fuzion Labs Group
écrit par Gary Townsend

Traduction de

Frédéric "Fennelin" Reinold

pour
FuzionPowered
<http://fuzionpowered.free.fr>
fuzionpowered@free.fr
24-10-2002

Instant Fuzion est un jeu de rôles/système de combat simple. Les personnages peuvent être créés en moins de cinq minutes, peuvent tenir sur l'arrière d'une page ou une carte de jeu et avec une résolution de combats rapide et aisée. Ce système fait partie de la gamme de produits Wildstrike! d'Hero Games, Usagi Yojimbo RPG de Gold Rush Games, et du futur Dragonball Z RPG de R. Talsorian Games.

Caractéristiques

Les personnages d'Instant Fuzion commencent avec quatre Caractéristiques Primaires et deux Caractéristiques Dérivées pour définir leurs Habbités de base. Ces nombres varient de 0 à 10, où 0 indique un handicap et 10 un score proche du super-héros. Les gens normaux possèdent des caractéristiques autour de 3-4. Pour générer les Caractéristiques Primaires, multipliez la moyenne que vous désirez obtenir pour ces Caractéristiques par 4. Exemple: je désire avoir une moyenne de Caractéristiques de 5, donc je donne 20 points à distribuer. Les Caractéristiques Dérivées sont calculées à partir des Caractéristiques Primaires et toutes sont listées ci-dessous :

Mental: Une mesure des connaissances, de la mémoire, de la volonté et de la force de caractère.

Combat: Votre vitesse de réaction, les compétences martiales et globalement vos capacités athlétiques.

Physique: Cette caractéristique mesure la force physique, la résistance et l'état de santé général.

Mouvement: A quelle vitesse vous pouvez bouger.

Hits: (Physique x5) La quantité de dommages que vous pouvez encaisser avant de tomber inconscient.

Défense: (Physique x2) Votre défense contre les dommages que vous subissez.

Habbités

L'étape suivante que doit remplir un personnage d'Instant Fuzion est celle des Habbités, qui définissent ce que vous savez faire et la qualité de ce savoir-faire. Les Habbités sont mesurées sur la même échelle que les Caractéristiques : 0 signifie que vous ne savez rien du domaine et 10 signifie que vous êtes le meilleur au monde dans le domaine. Voici la liste des Habbités :

Vigilance: Votre Habilité à percevoir et interpréter le monde autour de vous.

Corps: Votre Habilité athlétique; avec quelle efficacité vous savez utiliser votre corps pour des actions physiques.

Contrôle: Votre Habilité à contrôler/piloter les machines, les animaux et les véhicules.

Education: Les connaissances acquises à l'école : histoire, événements actuels, etc.

Mêlée: La manière dont vous pouvez frapper quelqu'un ou éviter d'être touché dans un combat de mêlée.

Performance: Votre Habilité à attirer et garder l'attention d'une foule.

Tir: Le succès avec lequel vous pouvez utiliser les armes à feu, les arcs et toute arme à distance.

Social: Votre Habilité à interagir avec les personnes qui vous entourent.

Technique: Votre Habileté à utiliser les machines et à construire quelque chose avec vos mains.

Résoudre les Actions avec Instant Fuzion

Maintenant que vous avez créé votre personnage d'Instant Fuzion, que pouvez vous faire avec? La mécanique de résolution d'actions est très simple et peut être résumée en une seule formule:

CARACTERISTIQUE + HABILITE + JET de DES = Total d'Action

Pour le Jet de Dés, tout ce dont vous avez besoin ce sont trois dés à six faces (que l'on trouve communément dans les jeux de plateaux), et que l'on abrège en 3d6. Plus le Total d'Action est haut, plus vos chances de réussir sont grandes. Si vous êtes opposé à quelqu'un, comparez vos deux Totaux d'Action; le plus haut total l'emporte. L'Habileté et la Caractéristique que vous utilisez dépend de la tâche entreprise. Pour conduire une voiture, il suffit d'additionner ensemble votre Habileté de Contrôle et votre Caractéristique de Combat par exemple.

Exemple de Résolution d'Action: Durant un combat, je désire frapper mon adversaire. Je possède une Caractéristique de Combat de 5, et une Habileté de Mêlée de 5, donc je lance mes 3d6 et j'arrive à un total de 10 sur les dés. Ensuite, j'additionne ce nombre à mon Habileté et à ma Caractéristique et j'arrive à un Total d'Action de 20. Pour esquiver mon attaque, mon adversaire lance 3d6 et arrive à un total de 12 sur ses dés. Il ajoute alors cela à sa Caractéristique de Combat de 6 et à son Habileté de Mêlée de 6, pour un Total d'Action de 24. Son total est plus grand que le mien, je l'ai manqué.

Résolution des Dommages: Si vous arrivez à toucher votre adversaire, il va vous falloir lancer les dés pour les dommages occasionnés par votre attaque : un personnage, en frappant un autre avec ses poings ou ses pieds, fait autant de dés à six faces de dommages que sa Caractéristique Physique. Donc si ma Caractéristique Physique est de 5, je ferai 5d6 de dommages. La Défense de la cible est alors soustraite des dommages; si je lance les dés pour 20 points de dommages et que la Défense de mon adversaire est de 10, alors je ne lui inflige que 10 points de dommages. Les Dommages sont soustraits du score de Hits du personnage; une fois le score de Hits arrivé à 0, le personnage tombe à terre et inconscient.

Dans certains univers, il est nécessaire d'ajouter certaines Habiletés pour gérer la magie et les pouvoirs des personnages.

Nouvelles Habiletés

Pouvoir : Votre Habileté à utiliser pouvoirs, magie et autres capacités spéciales.

Pour démarrer, on peut conseiller un certain nombre de points à répartir. Points à Répartir = Moyenne x (Nombre d'Habiletés utilisées).

Pouvoirs (s'applique uniquement aux super héros et, par extension, peuvent être utilisés pour la magie):

L'idée générale est de choisir un des effets spéciaux (SFX) pour votre pouvoir et de répartir des points dans une des six catégories ci-dessous pour mesurer votre niveau dans ce pouvoir. Vous pouvez alors faire ce que vous désirez avec votre pouvoir, dans les limites du SFX choisi et en soustrayant des dés si le MJ le décide, en lançant un jet d'Habileté Pouvoir pour faire des choses étranges avec votre pouvoir (ou une combinaison de plusieurs).

Catégories de Pouvoirs :

Ajustement de Pouvoirs : Choisir et soustraire les dés (aide -4 dés, drain -4 dés, transfert -6 dés, transformation -8 dés, images); pas de portée (étendre la portée -2 dés)

Pouvoirs d'Attaque : Choisir et soustraire les dés (attaque, aire d'effet -4 dés, tueur -2 dés, explosion -2 dés, ténèbres, immobilisation)

Pouvoirs Corporels : (augmentation de caractéristiques, régénération, augmentation des perceptions, grandir, rapetisser, changer de densité, changement de forme, maintien de la vie, s'étirer, invisibilité, dé-solidification); soi même (-4 dés pour affecter les autres).

Pouvoirs de Défense : (armure, champ de force, défense magique, défense mentale, mur de force, réduction des dommages). L'utilisation d'Armure ou d'une Défense, celui des deux qui est le plus important, permet de résister à des dégâts assommants.

Pouvoirs Mentaux : Choisir et soustraire les dés. A utiliser avec la Caractéristique Mental au lieu de Combat pour les attaques. Les attaques se font contre (Mental x 3), avec les bonus +0 (basique), +10 (mineur), +20 (majeur), +30 (extrême) selon les effets. Une attaque mentale est à -4 dés (Obligation d'avoir une défense mentale pour se défendre contre cette attaque).

Pouvoirs de Mouvement : Choisir (vol, course, natation, téléportation, tunnel).

Selon le cas, on se basera sur les points de Caractéristiques ou sur les points de Pouvoir pour connaître le nombre de points à répartir. Pour l'utilisation, on se base sur l'Habileté Pouvoir pour connaître l'importance de l'effet. A noter que pour une armure, la valeur de l'armure est Pouvoir x 5.

Limitations/Complications :

Vous devez en avoir une, qui peut être liée à un SFX. Par exemple : gadget, usage limité, applications limitées, chassé, problèmes psychiques, vulnérabilité, etc...

Limitation Possible : Si vous n'avez qu'un seul pouvoir (ou ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir) dans une catégorie, vous gagnez +4 points; 2-3 pouvoirs, +2 points; 4 pouvoirs ou plus, pas de bonus. Sans cette limitation, vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir en un instant donné dans une catégorie donnée. Avec cette limitation au niveau 2-3 pouvoirs ou au-dessus, vous pouvez utiliser tous les pouvoirs que vous possédez mais chacun doit être acheté séparément. Exemple: Vous pouvez acheter Armure 10 (pour 5 points), et Défense Mentale 10 (2 points), et les utiliser tous les deux au même moment.