

FUDGE

Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine

A Free Role-playing Game (RPG).

Copyright 1992, 1995 by Steffan O'Sullivan

Version: June, 1995

Traduction Française, « FRudge »

En attente de validation officielle

Traduit par Jean-Michel Got

ABOUT FUDGE

FUDGE is a role-playing game written by Steffan O'Sullivan, with extensive input from the Usenet community of rec.games.design. The basic rules of FUDGE are available on the internet via anonymous ftp at ftp.csua.berkeley.edu, and in book form or on disk from Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. They may be used with any gaming genre. While an individual work derived from FUDGE may specify certain attributes and skills, many more are possible with FUDGE. Every Game Master using FUDGE is encouraged to add or ignore any character Traits. Anyone who wishes to distribute such material for free may do so - merely include this ABOUT FUDGE notice and disclaimer (complete with FUDGE copyright notice). If you wish to charge a fee for such material, other than as an article in a magazine or other periodical, you must first obtain a royalty-free license from the author of FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

DISCLAIMER

The following materials based on FUDGE, entitled FRudge, are created by Jean-Michel Got and made available by Loïc Prot, and are not authorized or endorsed in any way by Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE materials. Neither Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE material is in any way responsible for the content of these materials. Original FUDGE materials (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, All Rights Reserved.

A PROPOS DE FUDGE

FUDGE est un jeu de rôles écrit par Steffan O'Sullivan, avec une participation importante de la communauté Usenet de rec.games.design. Les règles de base de FUDGE sont disponibles sur internet par ftp à ftp.csua.berkeley.edu, et sous forme de livre ou de disquette chez Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Elles peuvent être employées avec n'importe quel univers imaginaire. Bien qu'un ouvrage personnel dérivé de FUDGE puisse spécifier certaines Caractéristiques et Compétences, de nombreuses autres sont possibles avec FUDGE. Chaque Maître de Jeu est encouragé à ajouter ou à ignorer des Traits de personnage. Quiconque désireux de distribuer gratuitement un tel complément peut le faire – à la condition d'inclure cet avis "A PROPOS DE FUDGE" et l'avertissement (complet avec l'avis de copyright). Si vous voulez faire payer ce complément, autrement qu'en conséquence d'un article dans un magazine ou un autre périodique, vous devez d'abord obtenir une licence de dispense de royalties de la part de l'auteur de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

AVERTISSEMENT

L'oeuvre suivante basée sur FUDGE, intitulée FRudge, est la création de Jean-Michel Got, distribuée par Loïc Prot, et n'est en aucune façon autorisée ou agréée par Steffan O'Sullivan ou tout autre éditeur d'autres ouvrages FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan, ni aucun autre éditeur d'ouvrages FUDGE ne sauraient être responsables, de quelque sorte que ce soit, du contenu de cet ouvrage. Ouvrage FUDGE original (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Tous droits réservés.

A PROPOS DE FRUDGE

Copyright 2001-2003 Jean-Michel Got. Cette traduction des règles originales de FUDGE par Steffan O'Sullivan peut être distribuée et imprimée librement, sous réserve que le contenu n'en soit pas altéré et que cela ne donne lieu à aucune rémunération. Si vous voulez en distribuer des copies sous d'autres formats ou avec des modifications, vous devez d'abord obtenir une permission écrite de Jean-Michel Got, jfbaston@club-internet.fr.

Texte de "dos de couverture" et Introduction

FUDGE: Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine

FUDGE est un jeu de rôle unique. Les règles de bases sont destinées à des Maîtresses de Jeu averties, mais les joueurs peuvent être des purs novices ou des vieux pros. FUDGE fonctionne avec n'importe quel univers/ambiance. Des exemples de personnages pour des univers de jeu différents sont fournis.

FUDGE présente un certain nombre d'aspects intéressants, incluant de nombreux concepts innovants dans le jeu de rôle :

- ➔ Pas de caractéristiques prédéfinies. La MJ choisit les caractéristiques appropriées en fonction de ses goûts et de l'univers qu'elle fait jouer. De nombreux exemples de caractéristiques sont fournis.
- ➔ FUDGE est un système basé sur les compétences. Les compétences peuvent aussi être définies par la MJ, soit précisément et individuellement ou bien classées en grandes catégories. Le choix est votre et vous pouvez même mélanger les types de compétences selon votre bon vouloir.
- ➔ Les caractéristiques et les compétences sont définies par des qualificatifs, rendant plus facile l'évaluation d'un personnage. Vous n'entendrez jamais les joueurs dire "je suis niveau (j'ai une compétence à) 14 en Guerrier". A la place, ils diront simplement "Je suis un Très Bon bretteur !".
- ➔ Chaque joueur peut créer et décrire des dons et défauts innés, soit sommairement, ou bien complètement selon son désir. De nombreux exemples sont fournis pour mieux vous aider à démarrer.
- ➔ En raison de son système basé sur les qualificatifs, n'importe quel univers de campagne ou d'aventure rédigé pour FUDGE peut être traduit sans effort vers un autre système – et vice versa. Cela rend FUDGE très utile en tant que "traducteur universel" de systèmes de jeu.
- ➔ Un système simple de résolution des actions permet aux joueurs de savoir - en termes compréhensibles – de quelle façon ils ont accompli une action. Des règles sont données pour utiliser des dés à six faces, des dés de pourcentage et des dés FUDGE spécifiques. FUDGE peut aussi être utilisé sans dés, pour ceux qui le désireraient.
- ➔ Vous pouvez intégrer les règles d'autres jeux de rôle dans FUDGE. Si un jeu existant a un mécanisme de règle brillant dans un ensemble de règles par ailleurs pitoyable, vous pouvez facilement importer le bon côté dans FUDGE sans reprendre la médiocrité. Vous aimez la façon dont le jeu X gère les pouvoirs psioniques, le jeu Y le combat et le jeu Z la santé mentale ? Utilisez-les tous librement avec FUDGE.
- ➔ La MJ dispose d'options lui permettant d'adapter FUDGE à sa guise en campagne réaliste, ou épique (ou "légendaire" ou "cinématique"). N'importe quel genre peut être joué à n'importe quel stade entre les deux extrêmes du réalisme et du légendaire.
- ➔ Les règles de base peuvent être données et distribuées gratuitement. En fait, n'importe quel éditeur peut publier les règles de FUDGE et ajouter ses propres extensions, historiques et aventures - pour plus de détails consultez la Mention Légale (i).
- ➔ Si vous pensez concevoir vos propres règles de JdR, le simple fait de lire FUDGE peut vous donner une bonne idée de ce que vous devrez prendre en compte en tant que concepteur de jeu.

FUDGE est particulièrement adapté aux gens qui veulent une bonne assise pour construire leur système. Il procure les éléments de construction nécessaires pour personnaliser vos propres règles. Si vous n'avez pas trouvé un jeu de rôle commercial qui corresponde à ce que vous cherchez, alors FUDGE est peut-être ce que vous attendiez. Si vous avez créé un bon univers de jeu (ou en avez adapté un à partir d'une oeuvre), mais qu'aucun système de jeu ne lui rende justice, alors peut-être que FUDGE peut vous aider.

Les règles de base de FUDGE ne contiennent pas d'univers de campagne (à l'exception des exemples). Les prochains produits de Grey Ghost Games comprendront des univers de jeu, des suppléments et des aventures. En raison de l'universalité de FUDGE, ils seront adaptables à n'importe quel système de jeu.

Table des Matières

Texte de "dos de couverture" et Introduction	3
Table des Matières	4
i. Mention Légale	6
i. Legal Notice	6
ii. Remerciements	7
iii. A propos de l'Auteur	7
iv. Terminologie et Format	7
v. A propos de la traduction	8
1 Création de Personnage	9
1.1 Termes de Création de Personnage	9
1.2 Niveaux des Traits dans FUDGE	9
1.3 Traits du Personnage	10
1.3.1 Caractéristiques	10
1.3.2 Compétences	10
1.3.3 Dons	11
1.3.4 Défauts	11
1.3.5 Personnalité	12
1.3.6 Points Fudge	12
1.4 Allouer les Traits	12
1.5 Création Subjective de Personnage	13
1.6 Création Objective de Personnage	14
1.6.1 Caractéristiques	14
1.6.2 Compétences	15
1.6.3 Dons & Défauts	15
1.6.4 Échanger les Traits	16
1.7 Traits Non Affectés	16
1.8 Création de Personnage Aléatoire	16
1.9 Minimiser les Abus	16
2 Pouvoirs Surnaturels	18
2.1 Terminologie des Pouvoirs Surnaturels	18
2.2 Les Pouvoirs à la Création de Personnage	18
2.2.1 Pouvoirs Possibles	19
2.2.2 Compétences Associées	19
2.2.3 Pouvoirs de Combat	19
2.3 Non-humains	19
2.3.1 Force et Masse	19
2.3.2 Déplacement	20
2.3.3 Corrélations d'Échelle	20
2.3.4 Prix de l'Échelle	21
2.3.5 Boni et Mali d'Espèce	21
2.4 Héros de Légendes	22
2.5 Magie	22
2.6 Miracles	22
2.7 Psi	23
2.8 Superpouvoirs	23
2.9 Cybernétique	23
3 Résolution des Actions	24
3.1 Terminologie de la Résolution d'Action	24
3.2 Jets de Dés	24
3.2.1 Lire un Dé	25
3.2.2 Autres Méthodes de Dés	25
3.2.3 Probabilités de Réussite	26
3.3 Modificateurs des Actions	26
3.4 Actions Sans Résistance	26
3.5 Actions Contrées	27
3.6 Résultats Critiques	28
3.7 Réactions des PNJs	28
4 Combat	29
4.1 Terminologie du Combat	29
4.2 Combat en Mêlée	29
4.2.1 Conter le Combat	29
4.2.2 Rounds de Combat Simultanés	30
4.2.3 Tours de Combat Alternés	30
4.3 Options de Combat en Mêlée	31
4.3.1 Modificateurs en Mêlée	31
4.3.2 Tactiques d'Attaque /de Défense	31
4.3.3 PJs contre PNJs	32
4.3.4 Plusieurs Combattants en Mêlée	32
4.3.5 Localisation des Coups	33
4.3.6 Trucs Marrants	33
4.4 Combat à Distance	34
4.5 Blessures	34
4.5.1 Niveaux de Blessure	34
4.5.2 Capacité de Dégâts	35
4.5.3 Facteurs de Blessures	36
4.5.4 Exemple de Liste des Facteurs de Blessures	36
4.5.5 Déterminer le Niveau de Blessure	37
4.5.6 Touche Légère	38
4.5.7 Enregistrer les Blessures	38
4.5.8 Échelle Inhumaine au Combat	39
4.6 Options de Blessures	40
4.6.1 Jet de Dégâts	40
4.6.2 Étourdir, Assommer, et Retenir Ses Coups	41
4.6.3 Jet Min-Moy-Max	41
4.6.4 Mort de PJ	43
4.6.5 Niveaux Technologiques en Échelle	43
4.7 Exemple de Combat et de Blessures	43
4.8 Guérison	44
5 Progression des Personnages	46
5.1 Progression Subjective des Personnages	46
5.2 Progression Objective des Personnages	46
5.3 Progression par l'Entraînement	47
6 Conseils et Exemples	48
6.1 Conseils pour la MJ et Conversions	48

6.1.1 Conseils de Conversions	48	7.2 Exemple de Système Miraculeux : FUDGE Miracles	68
6.1.2 Modèles.....	48	7.2.1 Faveur Divine.....	68
6.2 Exemple de Feuille de Personnage.....	49	7.2.2 Demander un Miracle.....	68
6.3 Exemples de Personnages	50	7.2.3 Modificateurs au Niveau de Compétence de Demande	69
6.3.1 Personnages Fantastiques.....	50	7.3 Exemple de Système Psionique : FUDGE Psi ...	69
6.3.1.1 Brogo l'Éclaireur, Petite-gens	50	7.3.1 Pouvoirs Psioniques	69
6.3.1.2 Floranna, Magicienne Elfe ..	51	7.3.2 Compétences Psioniques	70
6.3.1.3 Moose le Mage, Magicien de Combat Humain	51	7.3.3 Réserve Psychique.....	70
6.3.1.4 Tarag Demi-Ogre.....	51	7.3.4 Actions Psioniques	70
6.3.2 Personnages de Romans Historiques...52		7.3.5 Psioniques en Situation Désespérée ...	71
6.3.2.1 Hakim al-Saari, Voleur à Bagdad, 792 après JC.	52	7.3.6 Sommaire des Modificateurs Psi	71
6.3.2.2 Ariane o Gwent, Archère Galloise, 1190.....	52	7.3.7 Exemples Psi	71
6.3.2.3 Henri le Rouge, Mousquetaire du Roi Louis XIII, 1627	52	7.4 Variantes des Règles.....	72
6.3.2.4 Scruffy Sanders, Conducteur de Diligence, années 1870, Cote Ouest des États Unis d'Amérique.....	53	7.4.1 Section Variantes – 1.4 : Création de Personnages.....	72
6.3.3 Personnages Contemporains	53	7.4.2 Section Variantes – 3.2 : Résolution des Actions sans Dés	73
6.3.3.1 Dolores Ramirez, Journaliste, années 1990.....	53	7.4.2.1 Bases.....	73
6.3.3.2 Sherman Foley, sans-abri et scanner, de nos jours	54	7.4.2.2 L'équilibre des Pouvoirs.....	74
6.3.3.3 Libellule (James Stoddard), Superhéros Masqué	54	7.4.2.3 Combat.....	74
6.3.4 Personnages de Science Fiction	54	7.4.2.4 Pour Conclure	75
6.3.4.1 Capitaine Wallop de la Patrouille Spatiale.....	54	7.4.3 Section Variantes – 3.2 : Lancers de Dés	75
6.3.4.2 Seihook - Extra-Terrestre d'Aldébaran	55	7.4.4 Section Variantes – 4.3.6 : Esquive Héroïque.....	75
6.3.4.3 Screamer (Frederick Grant) ; Profession : Decker	55	7.4.5 Section Variantes – 4.5.6 : Enregistrer les Blessures	75
6.3.5 Personnages Divers.....	56		
6.3.5.1 Fan Yin Wong, Fantôme	56		
6.3.5.2 Cassandra Pine, Vampire Détective privée.....	56		
6.3.5.3 Chicorée, Lapin	57		
6.3.5.4 Squeegee Fizzle, Chimpanzé de Dessin Animé	57		
6.4 Exemples de Modèles de Professions et d'Espèces	58		
6.4.1 Modèle de Rôdeur (Profession de Personnage Fantastique)	58		
6.4.2 Modèles Généraux de Professions	58		
6.4.3 Espèces Fantastique : les Cercopes	59		
6.5 Exemples d'Animaux & Créatures	60		
6.6 Exemples d'Équipement	61		
7 Addenda : Exemples et Options	63		
7.1 Exemple de Système de Magie : FUDGE Magie	63		
7.1.1 Potentiel Magique	64		
7.1.2 Sortilèges	64		
7.1.3 Mana	65		
7.1.4 Compétence	65		
7.1.5 Résolution	66		
7.1.6 Résistance Personnelle à la Magie	66		
7.1.7 Lancer de Sort à Coup Sûr	67		
7.1.8 Enchanter les Objets	67		
7.1.9 Options de Magie de FUDGE.....	67		
7.1.9.1 Potentiel Magique Général ..	67		
7.1.9.2 Magiciens & Non-Magiciens	67		
7.1.9.3 Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts.....	67		
7.1.9.4 Lancer de Sorts Moins Dangereux	68		

ATTENTION

Le texte suivant n'est qu'une traduction approximative de la Mention légale originale, elle ne s'y substitue en aucun cas. Pour cette raison, la mention légale originale, en anglais, est donnée à la fin de cette section.

i. Mention Légale

FUDGE - Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine

(c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Tous droits réservés. Aucune partie de cette oeuvre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit ou par aucun moyen mécanique ou électronique (incluant sans réserve ni limitation les photocopies, l'enregistrement, les systèmes de gestion de données), sauf à posséder une licence limitée, sans royalties comme suit :

1. Des copies complètes ou partielles de FUDGE pour votre usage personnel ou celui d'autrui peuvent être faites, à la condition que vous ne fassiez pas payer ces copies et que vous fournissiez avec chaque copie une reproduction complète de cette Mention Légale, qu'elle soit imprimée ou sous forme électronique.

2. Vous pouvez créer des produits dérivés, tels des règles supplémentaires, des scénari de jeux et des suppléments basés sur FUDGE, à la condition que (i) ces produits dérivés soient destinés à votre utilisation personnelle ou à être distribués gratuitement, ou à être publiés dans un magazine ou tout autre périodique, et (ii) que vous incluez au début de chaque produit dérivé et dans leur intégralité les paragraphes suivants "A PROPOS DE FUDGE" et "AVERTISSEMENT" :

A PROPOS DE FUDGE

FUDGE est un jeu de rôles écrit par Steffan O'Sullivan, avec une participation importante de la communauté Usenet de rec.games.design. Les règles de base de FUDGE sont disponibles sur internet par ftp à ftp.csua.berkeley.edu, et sous forme de livre ou de disquette chez Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Elles peuvent être employées avec n'importe quel univers imaginaire. Bien qu'un ouvrage personnel dérivé de FUDGE puisse spécifier certaines Caractéristiques et Compétences, de nombreuses autres sont possibles avec FUDGE. Chaque Maître de Jeu est encouragé à ajouter ou à ignorer des Traits de personnage. Quiconque désireux de distribuer gratuitement un tel complément peut le faire – à la condition d'inclure cet avis "A PROPOS DE FUDGE" et l'avertissement (complet avec l'avis de copyright). Si vous voulez faire payer ce complément, autrement qu'en conséquence d'un article dans un magazine ou un autre périodique, vous devez d'abord obtenir une licence de dispense de royalties de la part de l'auteur de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Vous devez inclure au début de chaque produit dérivé l'intégralité de l'avertissement suivant, complété par votre nom.

AVERTISSEMENT

L'oeuvre suivante basée sur FUDGE, intitulée [votre titre], est la création de [votre nom], distribuée par [nom], et n'est en aucune façon autorisée ou agréée par Steffan O'Sullivan ou tout autre éditeur d'autres ouvrages FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan, ni aucun autre éditeur

d'ouvrages FUDGE ne sauraient être responsables, de quelque sorte que ce soit, du contenu de cet ouvrage. Ouvrage FUDGE original (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Tous droits réservés.

Si vous désirez distribuer, moyennant finances, des copies complètes ou partielles de FUDGE ou des ouvrages dérivés, autrement que par un magazine ou tout autre périodique, vous devez d'abord obtenir l'autorisation écrite de :

Steffan O'Sullivan

P.O. Box 465

Plymouth, NH 03264

sos@io.com

i. Legal Notice

FUDGE - Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine

(c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. All rights reserved. No part of this work may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means (including without limitation photocopying, recording, or information storage and retrieval), except under a limited, royalty-free license as follows:

1. Copies of all or portions of FUDGE may be made for your own use and for distribution to others, provided that you do not charge any fee for such copies and further provided that each copy contains this Legal Notice in its entirety, whether distributed in print or electronically.

2. You may create derivative works such as additional rules and game scenarios and supplements based on FUDGE, provided that (i) such derivative works are for your own use or for distribution without charge, or for publication in a magazine or other periodical, and (ii) you include at the beginning of each derivative work the following "ABOUT FUDGE" and "DISCLAIMER" paragraphs in their entirety:

ABOUT FUDGE

FUDGE is a role-playing game written by Steffan O'Sullivan, with extensive input from the Usenet community of rec.games.design. The basic rules of FUDGE are available on the internet via anonymous ftp at ftp.csua.berkeley.edu, and in book form or on disk from Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. They may be used with any gaming genre. While an individual work derived from FUDGE may specify certain attributes and skills, many more are possible with FUDGE. Every Game Master using FUDGE is encouraged to add or ignore any character Traits. Anyone who wishes to distribute such material for free may do so - merely include this ABOUT FUDGE notice and disclaimer (complete with FUDGE copyright notice). If you wish to charge a fee for such material, other than as an article in a magazine or other periodical, you must first obtain a royalty-free license from the author of FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

You must include at the beginning of each derivative work the following disclaimer, completed with your name, in its entirety.

DISCLAIMER

The following materials based on FUDGE,

entitled [your title], are created by [your name] and made available by [name], and are not authorized or endorsed in any way by Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE materials. Neither Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE material is in any way responsible for the content of these materials. Original FUDGE materials (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, All Rights Reserved.

If you wish to distribute copies of all or portions of FUDGE or derivative works based on FUDGE for a fee or charge, other than in a magazine or other periodical, you must first obtain written permission from:

Steffan O'Sullivan

P.O. Box 465

Plymouth, NH 03264

sos@io.com

ii. Remerciements

L'auteur voudrait remercier, avant tout autre, Andy Skinner pour sa participation précieuse d'une grande qualité. Les contributions d'Andy au fil des ans ont eu une influence majeure et profonde.

Mes remerciements s'adressent aussi à d'autres participants comme Reimer Behrends, Martin Bergendahl, Peter Bonney, Thomas Brettinger, Robert Bridson, Travis Casey, Paul Jason Clegg, Peter F. Delaney, Jay Doane, Ann Dupuis, Paul Dupuis, Brian Edmonds, Shawn Garbett, Ed Heil, Richard Hough, Bernard Hsiung, John H. Kim, Pete Lindsay, Bruce Onder, Christian Otkjaer, Bill Seurer, Larry Smith, Stephan Szabo, John Troyer, Corran Webster, et d'autres sur rec.games.design sur Internet.

Je voudrais aussi remercier, chaleureusement, Ann Dupuis de Grey Ghost Games pour son important soutien à FUDGE au fil des ans. Elle n'a pas seulement réussi à me remettre au travail lorsque je fainéantais, publié FUDGE, promu FUDGE, produit des dés FUDGE, et payé mes frais pour de nombreuses conventions, elle a aussi réussi à rester une très bonne amie tout ce temps. Si vous avez jamais tenté de pousser une personne fainéante et bornée à faire ce qu'elle devait faire, vous savez combien cette tâche est difficile et ingrate.

Je voudrais créer un précédent et la remercier sincèrement pour ses efforts.

Groo the Wanderer (TM) est une marque déposée de Sergio Aragones, et l'emploi de ce nom dans ce produit n'est en aucun cas une attaque contre cette marque déposée.

iii. A propos de l'Auteur

Steffan O'Sullivan est l'auteur de GURPS Bestiary, GURPS Swashbucklers, GURPS Fantasy Bestiary et GURPS Bunnies & Burrows. Il vit dans le New Hampshire, U.S.A., et a des centres d'intérêt variés. Il a fait quelques années de médecine, des études d'histoire, de théâtre et en "transpersonal psychology" (NdT : désolé mais je n'ai pas trouvé de traduction adéquate).

iv. Terminologie et Format

Pour éviter les confusions, "il, sien," etc., sont utilisés pour décrire un joueur ou un Personnage Joueur (PJ), et "elle, sienne," etc., sont utilisés pour décrire une Maîtresse de Jeu (MJ) ou un Personnage Non Joueur (PNJ).

FUDGE est divisé en six Chapitres, eux-mêmes divisés en Sections. Le point dans les numéros de Section est un séparateur décimal.

Par exemple, la Section 1.3.5 se place entre la Section 1.3 et la Section 1.4.

Les têtes de Sections sont signalées de quatre façons différentes :

X Chapitre

Il n'y a pas de point dans un numéro de Chapitre.

X.1 Section

Il y a un chiffre après le point.

X.1.2 Section

Il y a un deuxième point.

X.1.2.3 Section

Il y a trois points.

FUDGE est disponible sur Internet en Plain Vanilla ASCII, comme défini dans le projet Gutenberg. Bien que cela puisse être une gêne mineure pour l'adapter à certains traitements de texte, cela garantit que FUDGE est accessible à la plus grande audience possible, maintenant et dans vingt ans quand presque tous les formats actuels seront obsolètes.

Gardez les éléments suivants à l'esprit lorsque vous éditez FUDGE dans une police proportionnelle :

Aucune tabulation n'est utilisée.

La majeure partie des retraits sont soit de trois, six, ou neuf espaces. Les quelques exceptions sont les tables où la première colonne est centrée sous le titre, ce qui nécessite parfois un retrait de un ou deux espaces.

Les exemples longs d'un paragraphe ou plus sont en retrait de trois espaces. Les exemples de la longueur d'une Section (comme la Section 4.7, Exemple de Combat et de Blessures) sont des exceptions. Dans ce cas, le **commentaire** est en retrait de trois espaces.

Un **tableau** est défini en texte qui serait décalé en police proportionnelle. Ils sont marqués par des mentions [TABLEAU] et [FIN TABLEAU] pour prévenir la personne réalisant la mise en forme. Cependant, les tableaux du Chapitre 6 ne sont pas indiqués car presque tout le chapitre est constitué de tableaux. D'autres tableaux ne sont pas indiqués car lisibles tels quels en police proportionnelle.

Il y a deux méthodes simples pour mettre les

tableaux en police proportionnelle :

1) Ouvrez le fichier dans un éditeur de fichier non proportionnel (comme le Bloc-notes de Windows) et regardez le tableau à l'écran ou imprimez-le. En fonction de quoi vous ajustez le tableau à la police proportionnelle.

2) Copiez le tableau directement dans le document, passez le tableau copié en police non proportionnelle (comme la police *Courier*), et en s'en servant de guide, modifiez le tableau en police proportionnelle. Enfin effacez le tableau en police non-proportionnelle.

v. A propos de la traduction

FUDGE (prononcer : feudj') est une abréviation pour : "Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine", ce qui signifie "Système de Jeu Universel Multiforme à-Faire-soi-même". "To Fudge" signifie également "bidouiller", donc FUDGE pourrait se traduire par BIDOUILLE.

FRUDGE signifie "FUDGE en FRançais" et désigne la traduction. Le jeu s'appelle toujours FUDGE.

La version de FUDGE que vous lisez a été traduite par Jean-Michel GOT.

Je tiens à remercier mes correcteurs, tant occasionnels comme Stéphane DELAFOSSE que les dévoués Michael et Delphine GUICHARD qui avaient pourtant d'autres choses à faire, ainsi que Loïc PROT qui a amené sa part de corrections et mis en forme FRUDGE pour qu'il soit plus facilement accessible aux lecteurs francophones.

Si vous remarquez des fautes, ou plutôt lorsque vous remarquerez des fautes, soyez assez aimable de prendre le temps de m'en aviser par mel chez :

jfbaston@club-internet.fr.

La mise en page de cette version Word a été effectuée par Loïc PROT.

1 Création de Personnage

- 1.1 Termes de Création de Personnage
- 1.2 Niveaux des Traits dans FUDGE
- 1.3 Traits de Personnage
 - 1.3.1 Caractéristiques
 - 1.3.2 Compétences
 - 1.3.3 Dons
 - 1.3.4 Défauts
 - 1.3.5 Personnalité
 - 1.3.6 Points Fudge
- 1.4 Allouer les Traits
- 1.5 Création de Personnage Subjective
- 1.6 Création de Personnage Objective
 - 1.6.1 Caractéristiques
 - 1.6.2 Compétences
 - 1.6.3 Dons & Défauts
 - 1.6.4 Échanger les Traits
- 1.7 Traits Non Alloués
- 1.8 Création de Personnage Aléatoire
- 1.9 Minimiser les Abus

Ce chapitre contient toutes les informations nécessaires à la création de personnages humains, y compris les Traits de personnages et les niveaux de Traits et plusieurs façons différentes de les répartir.

Pour les personnages non-humains - ou les personnages avec des capacités surnaturelles (magie, psioniques, super pouvoirs, etc.) – vous aurez besoin de lire aussi le Chapitre 2, Pouvoirs Surnaturels, avant de terminer votre personnage.

1.1 Termes de Création de Personnage

Trait : n'importe quel élément définissant un personnage. Un Trait peut être une Caractéristique, Compétence, un Don inné, un Défaut, un pouvoir surnaturel, ou n'importe quoi d'autre qui décrit un personnage. La MJ est l'autorité suprême déterminant quel Trait est une Caractéristique, une Compétence, un Don, etc.

Niveau : La majeure partie des Traits sont décrits par un adjectif choisi parmi sept. Ces sept qualificatifs représentent le **niveau** auquel peut être un Trait. En outre, la méthode de Création de Personnage Objective donne au joueur des niveaux gratuits, et nécessite un suivi de ces derniers. Dans ce cas, un niveau est nécessaire pour augmenter un Trait à un meilleur adjectif.

Caractéristique : tout Trait possédé par **tout le monde**, à un degré ou un autre dans l'univers de jeu. Voir Section 1.3.1, Caractéristiques, pour une liste d'exemples de Caractéristiques. Sur une échelle Lamentable ... Moyenne ... Excellent, l'être humain moyen aura des Caractéristiques Moyennes.

Compétence : tout Trait qui n'est pas une Caractéristique mais peut être amélioré par la pratique. La valeur par Défaut pour une Compétence non listée est Mauvaise, bien que de légères variations vers le haut ou le bas soient possibles.

Don : tout Trait qui n'est pas une Caractéristique ou une Compétence, mais qui représente une chose bénéfique au personnage. Certaines MJs définiront un Trait comme un Don, alors que d'autres définiront le même Trait comme une Caractéristique. En général, si le Trait ne s'intègre pas facilement dans une échelle Lamentable ... Moyenne ... Excellente, c'est que c'est probablement un Don.

Défaut : tout Trait limitant les actions du personnage, ou lui amenant des réactions négatives de la part d'autrui.

Pouvoir Surnaturel : bien qu'étant techniquement des Dons, les Pouvoirs Surnaturels sont traités séparément dans le Chapitre 2.

1.2 Niveaux des Traits dans FUDGE

FUDGE emploie des mots ordinaires pour décrire les différents Traits d'un personnage.

Nous vous suggérons la liste des sept termes suivant (du meilleur au pire) :

Excellent	Superb
Très Bon	Great
Bon	Good
Moyen	Fair
Médiocre	Mediocre
Mauvais	Poor
Lamentable	Terrible

(NdT : Pour des raisons de compatibilité avec les extensions existantes en langue anglaise, les valeurs correspondantes dans cette langue sont mises en vis à vis.)

Ces niveaux devraient être mentionnés sur chaque feuille de personnage de façon à pouvoir s'y référer facilement.

Une MJ peut modifier cette liste selon son bon désir et même l'agrandir ou la réduire. Par exemple, si Excellent ne sonne pas juste à votre oreille, utilisez Incroyable – ou même Super Cool. Si les mots Médiocre et Moyen ne signifient rien pour vous, changez les. Les sept termes susmentionnés seront néanmoins utilisés dans les règles pour plus de clarté.

Pour se rappeler de l'ordre, comparez les mots adjacents. Si, par exemple, en tant que joueur débutant, votre but hypothétique est de devenir un joueur excellent, demandez-vous si vous êtes un joueur Moyen ou Médiocre.

Il y a un autre niveau qui peut être employé dans FUDGE, mais qui n'a pas été cité précédemment : Légendaire, qui se place au-dessus d'Excellent. Ceux qui disposent d'une Force Légendaire, par exemple, sont dans le 99,99ème pour cent, et leurs noms sont tous dans les livres de records du monde.

NOTE IMPORTANTE : Toutes les MJs n'autoriseront pas les PJs à devenir Légendaires. Même dans les jeux qui intègrent le niveau Légendaire, il n'est pas recommandé que les joueurs soient autorisés à **démarrer** le jeu comme Légendaire. Excellent représente une valeur de Trait de la tranche 98 à 99,9 pour cent, ce qui est amplement suffisant pour des PJs débutants. Bien sûr, si un

PJ devient un peu trop sûr de lui, rencontrer un épéiste Légendaire peut lui apprendre l'humilité...

Si quelqu'un a vraiment **besoin** de commencer la partie en tant qu'épéiste Légendaire, Hercule, etc. , faire la lessive de la MJ pendant six mois (d'avance) devrait être une **incitation** suffisante pour être autorisé à commencer à ce niveau. Bien sûr, tenter de devenir Légendaire est un bel objectif de campagne et les personnages peuvent atteindre ce niveau, avec assez de temps de jeu et une MJ généreuse.

1.3 Traits du Personnage

Les Traits sont divisés en Caractéristiques, Compétences, Dons, Défauts et Pouvoirs Surnaturels. Les cinq types de Traits ne seront pas utilisés par toutes les MJs dans leurs jeux. Ces Traits sont définis dans la Section 1.1, Termes de Création de Personnage.

1.3.1 Caractéristiques

Les joueurs sont souvent en désaccord sur le nombre de Caractéristiques qu'un jeu devrait avoir. Certains préfèrent peu de Caractéristiques, d'autres beaucoup. Même ceux qui sont d'accord sur le nombre de Caractéristiques peuvent ne pas approuver leur choix. Bien que FUDGE fasse mention de certaines Caractéristiques (Force, Fatigue, Constitution, etc.) dans les prochaines sections, aucune d'entre elles n'est obligatoire. La seule Caractéristique indispensable à FUDGE est l'Encaissement de Dégâts, et elle-même est optionnelle - voir Section 4.5.2, Encaissement de Dégât.

Voici une liste partielle de Caractéristiques utilisées dans d'autres jeux ; prenez celles qui vous plaisent, ou ignorez-les complètement :

Physique : Agilité, Apparence, Allure, Carrure, Constitution, Coordination, Dextérité, Endurance, Équilibre, Fatigue, Force, Forme, Habileté, Musculature, Odorat, Physique, Points de Coups, Précision, Promptitude, Rapidité, Réflexes, Résistance aux Blessures, Santé, Souplesse, Taille, Vitalité, Vitesse, Vivacité et ainsi de suite.

Esprit : Connaissance, Éducation, Force Mentale, Ingéniosité, Intelligence, Mécanique, Mémoire, Mental, Perception, Raisonnement, Ruse, Savoir, Technique, Vivacité, et ainsi de suite.

Âme : Auto Discipline, Bagout, Bon Sens, Capacité Magique, Chance, Charisme, Charme, Destinée, Ego, Empathie, Honneur, Humeur, Intuition, Motivation, Potentiel Magique, Pouvoir, Présence, Psyché, Résistance à la Magie, Sagesse, Sang-froid, Santé Mentale, Social, Spirituel, Style, Théurgie, Volonté, et ainsi de suite.

Autres : Rang, Richesse, Statut.

La majeure partie des jeux emploient plusieurs de ces Caractéristiques, alors que d'autres les emploient comme des Compétences ou encore des Dons. Dans FUDGE, si vous le désirez, vous pouvez même subdiviser ces Caractéristiques en Caractéristiques déduites : Masse Maximale Soulevée selon la Force, Encombrement selon la Force, Bonus aux Dégâts selon la Force, etc.

A ce stade, la MJ décide de combien de Caractéristiques elle

estime avoir besoin - ou elle peut laisser le choix aux joueurs. (Les jeux du commerce en ont de une ou deux à plus de 20.) Pour voir quelques unes des possibilités, voir la Section 6.3, Exemples de Personnages.

1.3.2 Compétences

Les Compétences n'ont rien à voir avec les Caractéristiques ou leur niveau dans FUDGE. Les joueurs sont encouragés à concevoir leurs personnages avec logique - par exemple : un personnage avec un grand nombre de Bonnes Compétences physiques devrait avoir des Caractéristiques physiques supérieures à la moyenne. D'un autre côté, FUDGE permet au joueur de créer un personnage comme Groo the Wanderer (TM), qui est très maladroit mais également extrêmement talentueux avec ses épées.

La MJ doit alors décider du niveau de détail qu'elle désire dans les Compétences. Les Compétences sont-elles des catégories générales comme "Compétences Sociales", ou simplement de grandes catégories comme "Affecter les Gens, Dialoguer, et Commercer" ? Ou existe-t-il des Compétences spécifiques comme "Marchander, Séduire, Répartie, Persuader, Baratinier, Intimider, Râler, Fêter, Flatter, Corrompre", etc. ?

Les Compétences de combat nécessitent une attention particulière. La catégorie la plus grande est simplement : Compétences de Combat. Elle se subdivise en grandes catégories : Armes de Contact, Combat à Mains Nues et Armes à Distance. Une approche plus détaillée consisterait à subdiviser les Armes de Contact en Armes de Contact de Combat Rapproché (couteaux, matraques, etc.), Armes de Contact à une Main (épées, haches, masses, etc. à une main) et Armes de Contact à Deux Mains (armes d'hast, lances, haches, épées, etc. à deux mains). Ou encore, pour une liste précise, chaque groupe entre parenthèse peut être défini comme une Compétence à part entière ; par exemple, un personnage entraîné à l'épée large ne connaît rien au maniement du sabre.

Chaque choix à ses mérites. De grandes catégories de Compétences comprenant beaucoup de sous-Compétences permettent de faire des feuilles de personnages simples et des personnages facilement compétents, alors que les Compétences spécifiques permettent, elles, de ciseler précisément le personnage.

Consultez la Section 6.3, Exemples de Personnages, pour avoir une idée de la façon dont peuvent être définies, précisément ou non, les Compétences dans un jeu.

La brève liste de Compétences qui suit est fournie à titre d'exemple et n'a en aucun cas la prétention d'être exhaustive ou officielle. Elle est présentée pour aider ceux qui n'ont pas l'habitude des systèmes à Compétences à en choisir pour leurs personnages. Vous êtes libres de changer les noms, créer de nouvelles Compétences, réduire ou développer les Compétences citées, interdire des Compétences, etc. Il est recommandé d'imprimer une liste des Compétences sur une feuille séparée pour aider chaque joueur dans la création de personnage.

Compétences:

Animalières : Apiculture, Conduite d'Équipage, Connaissance des Animaux, Dressage, Élevage, Équitation, Soins des Animaux, Vétérinaire, etc.

Artisanat : Armurier, Charpentier, Cordelier, Cordonnier, Cuisinier, Fabricant d'Arcs /de Flèches, Forgeron, Maçon, Potier, Tailleur, Tisseur, Vannier, etc.

Artistiques : Arts Culinaires, Arts Graphiques (peinture, dessin, sculpture, etc.), Arts Littéraires, Arts de la Scène (musique, théâtre, conte, bouffonnerie, danse, etc.), et Chorégraphie, Composition, Travestissement, etc.), Cosmétologie,

Esthétisme, et ainsi de suite.

Combat : Bouclier, Dégainer Rapidement, Démolitions, Embuscade, Esquive, Lancer, Raillerie, Tactiques, nombreuses Compétences d'Armes et de Combat à Mains Nues.

Commerce : Aubergiste, Boutiquier, Commercer, Évaluer les Biens, Marchander, Mercatique, Négociateur, Sens du Commerce, Troquer, Vendeur, etc.

Communication : Baratinier, Bluffer, Corruption, Éloquence, Escroquer, Exhorter, Flatter, Interroger, Intimider, Lécher les Bottes, Mentir, Mystifier, Persuader, Rumeurs, Séduire, etc.

Connaissances (une Compétence peut représenter une connaissance aussi large ou limitée que la MJ le désire) : Alchimie, Connaissance de l'Inexpliqué, Coutumes Étrangères, Criminologie, Cultures, Épisodes de Feuilletons TV, Folklore, Géographie, Histoire, Littérature, Occultisme, Politique, Psychologie, Romans de Détectives, Sciences (très nombreuses), etc.

Douteuses : Comédie, Contacts du Milieu, Contrefaçon, Crochetage, Déguisement, Désamorcer les Pièges, Détecter les Pièges, Discrétion, Effraction, Empoisonnement, Filature, Infiltration, Intrigue, Pickpocket, Prestidigitation, etc.

Explorateur de Donjon : Course, Crochetage, Déplacement Discret, Éviter les Pièges, Se Battre, Se Vanter en Restant Crédible, Trouver les Passages Secrets.

Linguistiques : Chaque langue séparément, Pantomime, Apprentissage d'une Langue, etc.

Médicales : Anatomie, Antidotes, Chirurgie, Diagnostics, Médecine, Premiers Soins, Prendre Soins, Préparation Médicinale, Soigner, etc.

Pouvoirs Surnaturels : Employer la Télékinésie, Employer le Contrôle Mental, Employer un Super pouvoir, Lancer de Sorts, Lévitacion, Prédire l'Avenir, etc.

Professionnelles : Agriculture, Bureaucratie, Comptabilité, Droit, Jeu, Marin, Mendicité, Photographie - beaucoup d'autres.

Sociales (Camaraderie): Camaraderie, Choisir le cadeau idéal, Contrôler sa Libido, Dragner, Étiquette de Bar, Étiquette de la Matrice, Faire des Grimaces ou des Bruits marrants, Fêter, Jouer, Insultes Cinglantes, Réjouir les Coeurs, Tenir l'alcool, Vantardises, etc.

Sociales (Formelles): Déceler les Mensonges, Diplomatie, Domestique, Étiquette, Façons de la Cour, Parlemer, Questionner, Répartie, Rituels, Savoir- Faire, etc.

Spirituelles : Communier avec la nature, Écouter attentivement, Jeûner, Méditation, Patience, Réconforter, Théologie, etc.

Sportive : Acrobaties, Acrobaties Aériennes, Aviron, Course, Divers Sports, Équilibriste, Escalade, Lancer, Manoeuvres en Gravité Nulle, Natation, Saut, Saut à la Perche, etc.

Survie : Camouflage, Camping, Pêche, Cueillir, Connaissance des Plantes, Cacher ses Traces, Chasser, Imiter les Cris d'Animaux, Connaissance de la Nature, Orientation, Survie, Pistage, Travail du Bois, etc.

Techniques : Assemblage /Réparation d'Ordinateurs, Conduite, Construction Navale, Électronique, Ingénieur, Mécanique, Pilotage, Programmation d'Ordinateur, Recherche, Réparer les Systèmes d'un Vaisseau Éclairer, Utilisation d'un Ordinateur, etc.

Urbaines : Connaissance de la Rue, Étiquette de la Rue, Pilier de

Bar, Survie Urbaine, etc.

1.3.3 Dons

Un Don est un Trait positif qui ne semble pas s'intégrer dans l'échelle Lamentable ... Moyenne ... Excellente qu'utilisent les Caractéristiques et les Compétences. Cependant, cela peut varier d'une MJ à une autre : une mémoire photographique est un Don pour une MJ, alors que c'est une Mémoire Excellente pour une autre. Certaines MJ's définiront le Charisme comme une Caractéristique, et d'autres comme un Don. Pour une MJ, un personnage a une Vision Nocturne ou ne l'a pas ; une autre permettra aux personnages de l'avoir à différents niveaux. Une MJ peut même ne pas avoir de Dons du tout dans son jeu.

Par ailleurs, les Dons peuvent avoir des niveaux, mais ceux-ci ne coïncident pas forcément avec l'échelle de niveaux employée par les autres Traits. Par exemple, le Statut peut être défini en trois ou quatre niveaux, ou même neuf niveaux en lieu et place des sept niveaux employés pour les Caractéristiques et les Compétences. La Richesse peut être en seulement cinq niveaux, au bon vouloir de la MJ.

Les Pouvoirs Surnaturels, comme la capacité de lancer des sortilèges, voler, lire les pensées, etc. sont définis techniquement comme des Dons puissants et sont traités séparément dans le Chapitre 2. De la même manière, les Traits différents de la norme humaine, comme force inouïe de certaines espèces fantastiques ou extra-terrestres, sont traités par définition comme des Pouvoirs Surnaturels.

Généralement, le personnage ne possède pas les Traits non précisés sur la feuille de personnage.

Quelques exemple de Dons :

Ambidextre, Beau / Belle, Beaucoup lui sont redevables, Belle voix, Bonus à une Compétence ou une Caractéristique, Chanceux, Concentré - +1 à toute tâche prenant du temps, Contacts dans les forces de police, Empathie Animale, Employeur, Forte Constitution, Forte Volonté, Garde toujours son sang-froid, Guérison Accélérée, Jamais désorienté en 0 G, Lettré, N'oublie jamais un nom / un visage / etc., Nyctalopie, Peau Épaisse (-1 aux dégâts), Rang, Réflexes Éclairs, Réflexes de Combat, Réputation de Héros, Richesse, Sens de l'Orientation, Sens Emphatique, Sens Exacerbés, Sens du Danger, Sens du Temps absolu, Statut, Taille, Vision Périphérique, Vitesse Extraordinaire, etc.

Pour des exemples de différents Dons, voir aussi la Section 6.3, Exemples de Personnages. De nombreux autres Dons sont possibles.

1.3.4 Défauts

Les Défauts sont toutes les choses qui rendent un peu plus difficile la vie d'un personnage. Les Défauts limitent essentiellement la liberté d'action d'un personnage ou lui occasionnent des réponses hostiles de la part des PNJs rencontrés par hasard. De nombreux comportements, névroses et phobies sont des Défauts ; les handicaps physiques et les stigmates sociaux aussi. Il y a également des Défauts héroïques : un code d'honneur ou l'incapacité de mentir limitent considérablement la liberté d'action du personnage, sans être des signes de faiblesse.

Quelques exemples de Défauts :

Ambitieux, Anxieux, Avare, Bavard, Bravoure indiscernable de la Folie, Se fait vieux, Code

d'Honneur, Comportement Compulsif, Coeur Tendre, Couard, Crédule, Curieux, Dépendant, Doit avoir le dernier mot, Doit obéir à ses officiers, Don Quichotte, Douillet, Ennemi, Éthique Personnelle limitant les actions, Facile à Distraire, Fainéant, Fou Furieux dès qu'il est Blessé, Fouineur, Frimeur Macho, Goinfre, Graveleux, Grossier et Sans Tact, Hors-la-loi, Humanitaire (aide bénévolement les nécessiteux), Idéaliste - n'a pas les pieds sur terre, Indécis, Intolérant, Jaloux de Quiconque Attire Plus l'Attention, Loyal envers ses Compagnons, Maladroit en Société, Malchanceux, Maniac-dépressif, Mélancolique, Obsédé, Orgueilleux, Pacifiste y compris pour sa propre défense, Patriote Fanatique, Pauvre, Personnalité Multiple, Phobies, Plaisantin, Redevable, Sanguinaire, Séducteur Amoral, Soupe au Lait, Susceptible, Tête Creuse, Trop Sûr de Soi, Violent quand en Colère, Voeux, Zélé, etc.

Pour des exemples de Défauts, voir la Section 6.3, Exemples de Personnages. De nombreux autres sont possibles.

1.3.5 Personnalité

La personnalité d'un personnage peut être représentée par un ou plusieurs Traits, ou peut être rédigée dans la description ou l'historique du personnage.

Comme exemple du premier cas, le courage est une Caractéristique, un Don ou même un Défaut. En tant que Caractéristique, un Courage Excellent ou un Courage Lamentable ont des significations évidentes. En tant que Don, une bravoure affichée donne, aux personnes rencontrant le personnage, un a priori positif à son égard (en admettant, bien sûr, qu'elles l'aient vu faire preuve de courage, ou aient entendu parler de ses exploits).

Cependant, Extrêmement Courageux comme Extrêmement Couard peuvent être des Défauts car limitent la liberté d'action du personnage. Un personnage courageux peut ne pas pouvoir fuir un combat, même si c'était le meilleur choix, alors qu'un lâche aurait les pires difficultés à participer à un combat, même s'il avait tout à y gagner.

Ou bien encore, le courage peut ne pas être quantifié du tout en tant que Trait, mais être simplement quelque chose que le joueur décide. Le joueur marque "Moose est très courageux", et c'est tout. Il n'est pas nécessaire d'en faire une Caractéristique au niveau élevé, un Don ou un Défaut.

Un joueur devrait demander à la MJ comment elle gère les Traits de personnalité. Si le joueur décrit son personnage dans le détail, la MJ peut plus facilement décider quels Traits de personnalité sont des Caractéristiques, des Dons ou des Défauts. Quelque soit la façon dont elle le gère, presque tous les personnages gagnent à avoir leur personnalité clairement définie.

1.3.6 Points Fudge

Les Points Fudge sont des Dons de méta-jeu qui peuvent servir à acheter de la "chance" pendant le jeu - ils permettent aux **joueurs** d'arranger un résultat. Ce sont des Dons de "méta-jeu" parce qu'ils agissent au niveau joueur / MJ et non au niveau personnage / personnage. Toutes les MJs n'autorisent pas les Points Fudge - celles qui préfèrent les jeux réalistes ne devraient pas les utiliser.

La MJ fixe au départ le nombre de points Fudge. Nous vous recommandons des valeurs allant de un à cinq. Les points Fudge inutilisés sont conservés pour la partie suivante. Chaque joueur peut recevoir des points supplémentaires à chaque partie (C'est aussi une valeur fixée par la MJ, et peut évaluer les points de départ).

Une autre possibilité, offerte à la MJ, est de permettre la conversion de Points d'Expérience (PE) en Points Fudge à un taux adapté à la campagne, de trois PE = un Point Fudge à un PE = un Point Fudge.

Les Points Fudge peuvent être employés de plusieurs façons différentes, en fonction du niveau de réalisme / légende utilisé par le jeu. Voici diverses façons de les employer - la MJ peut évidemment en créer d'autres. Une MJ peut autoriser aucune ou toutes les options suivantes - les joueurs devraient lui demander avant de tenter de se servir de leurs Points Fudge.

- 1) Dépenser un point Fudge permet de réussir une action Sans Opposition, automatiquement, et avec panache - super pour impressionner les membres du sexe opposé, et permet d'éviter d'éventuelles blessures dans le cas d'actions dangereuses. La MJ peut interdire cette option avec les Niveaux de Difficulté au-delà d'Excellent. La MJ peut interdire cette option pour une Action Avec Opposition (comme un combat).
- 2) Un joueur peut employer un Point Fudge pour modifier un jet de dés d'un rang, vers le haut ou vers le bas selon son désir. Le jet de dés peut avoir été lancé par le joueur ou par la MJ s'il concerne le personnage du joueur.
- 3) Un joueur peut dépenser un Point Fudge pour déclarer que les blessures de son personnage ne sont pas aussi graves qu'elles n'en avaient l'air. Cela réduit l'intensité de chaque blessure de un ou deux niveaux (une Blessure devient une Égratignure, par exemple, ou une Blessure Grave devient une Égratignure). On peut aussi imaginer que toute blessure, quelque soit sa gravité, devient une Égratignure. Cette dernière option peut coûter plus d'un Point Fudge. La MJ peut n'autoriser cette option qu'en dehors des combats.
- 4) Un joueur peut dépenser un Point Fudge (ou plus) pour obtenir un résultat automatique à +4, sans avoir besoin de jeter les dés. Si elle est autorisée cette utilisation fonctionne également pour les Actions Avec Opposition.
- 5) Pour les jeux de niveau légendaire, un nombre de Points Fudge, fixés par la MJ, peut être dépensé pour générer une coïncidence heureuse (Cela reste toujours sujet au veto de la MJ, bien sûr). Par exemple, si les PJs sont enfermés dans une prison de haute sécurité, peut-être qu'un des gardiens est le cousin d'un des PJs - et les aidera à s'évader ! Ou bien le capitaine du bateau de pêche qui a recueilli les PJs doit une faveur à l'un d'entre eux et est prêt à faire un détour pour les aider... Et ainsi de suite. Cette option devrait coûter beaucoup de Points Fudge, sauf pour certains genres où les coïncidences étranges sont la norme.

1.4 Allouer les Traits

On considère pour la création de personnage dans FUDGE que les personnages vont **concevoir** leur personnage, plutôt que laisser les Traits et Caractéristiques au hasard. Néanmoins la MJ peut permettre une génération aléatoire des Traits si elle le désire - une méthode est suggérée dans la Section 1.8, Création Aléatoire de Personnages.

Il n'y a pas de Traits obligatoires dans FUDGE. La MJ devrait signaler aux joueurs les Traits qu'elle considère comme importants, et les joueurs peuvent en soumettre d'autres à son approbation. La MJ peut, si elle le désire, faire un modèle - une série de Traits qu'elle estime importants (en laissant de la place pour des modifications) - et laisser les joueurs choisir le niveau de chaque Trait. Voir section 6.1.2, Modèles.

A la génération d'un personnage, le joueur doit choisir autant de Traits qu'il le désire - qui peuvent ou non coïncider avec la liste définie par la MJ. Si un joueur ajoute une Caractéristique que la MJ n'estime pas nécessaire, elle peut la traiter comme une **description** d'un aspect du personnage. Elle peut faire faire des jets avec une Caractéristique différente de celle que le joueur espérait, et le joueur doit accepter sa décision.

Par exemple, une MJ a décidé qu'elle voulait une Caractéristique de Dextérité générale pour les personnages. Un joueur prend une Bonne Dextérité pour son PJ, mais veut montrer que son personnage a une agilité corporelle meilleure que sa dextérité manuelle. En conséquence, il écrit Très Bonne Agilité et Dextérité Manuelle Moyenne. Cependant la MJ peut ignorer cette différenciation et demander un simple jet de Dextérité, puisque c'est le Trait qu'elle a choisi (elle peut faire la moyenne des niveaux choisis par le PJ ou choisir l'un d'entre eux). Bien sûr, rien ne l'empêche d'autoriser le jet sur une des Caractéristiques créées par le joueur.

Dans FUDGE, un personnage avec un Trait Moyen réussira des tâches ordinaires 62% du temps - il n'y a généralement pas besoin de créer une superstar. En fait, Très Bon signifie précisément cela : Très Bon ! Excellent devrait être réservé pour les rares Traits dans lesquels votre personnage est le meilleur qu'on ait jamais vu.

Tout Trait resté indéfini à la génération du personnage sera à la valeur par Défaut :

Pour les Caractéristiques : Moyen.

Pour la majorité des Compétences : Mauvais (les Compétences plus faciles sont Médiocres et les plus difficiles Lamentables). Une Compétence à sa valeur par Défaut signifie de le PJ est inexpérimenté dans celle-ci ou tout comme. Cependant, il est possible d'avoir une Compétence normale ou facile au niveau Lamentable (inférieur au niveau par Défaut), ce qui implique une inaptitude pire qu'une personne non entraînée.

Pour la majorité des Dons, les Pouvoirs Surnaturels et certaines Compétences définies par la MJ : Inexistant (c'est à dire que la valeur par **défaut** est Inexistant. Le Trait lui-même doit bien exister dans **certains** personnages).

Chaque joueur doit s'attendre à ce que la MJ modifie son personnage après sa création - c'est dans la nature du jeu. La MJ doit s'attendre à contrôler tous les personnages avant la partie. En fait, il est préférable que les personnages soient créés en présence de la MJ de sorte qu'elle puisse répondre aux questions pendant la génération.

1.5 Création Subjective de Personnage

Une façon simple de créer un personnage dans FUDGE est de marquer tout ce que vous considérez comme important à son propos. Toute Caractéristique ou Compétence sera notée par un niveau de l'échelle Lamentable à Excellent (voir Section 1.2, Niveaux des Traits dans FUDGE).

Il serait plus simple cependant, que la MJ fournisse un modèle des Caractéristiques qu'elle emploie. Voir Section 6.3, Exemples de Personnages, pour des inspirations de modèles.

La MJ peut aussi prévenir le joueur au préalable que son personnage peut être Excellent, Très Bon et Bon pour un certain nombre de Caractéristiques. Par exemple, dans un style de jeu épique avec huit Caractéristiques, la MJ autorise une Caractéristique Excellente, deux Très Bonnes, et trois Bonnes. Dans un jeu plus réaliste, ce serait une Excellente, une Très Bonne, et deux Bonnes.

Cela peut s'appliquer aussi aux Compétences : une Compétence Excellente, deux Compétences Très Bonnes, et six Compétences Bonnes sont des chiffres respectables pour une campagne réaliste, alors que deux Excellentes, trois Très Bonnes, et dix Bonnes est très généreux, même pour un jeu cinématique.

La MJ peut aussi limiter le nombre de Compétences à la création d'un personnage : 10, 15 ou 20 sont des valeurs possibles.

Les Dons et les Défauts peuvent être aussi limités de cette façon. Par exemple, une MJ autorise un personnage à posséder 2 Dons, mais il doit prendre au moins trois Défauts. Prendre un autre Défaut permet un autre Don, ou une autre Compétence à Très Bonne, et ainsi de suite.

Ces limitations aident le joueur à mieux définir le coeur de leur personnage : quel est son meilleur Trait (que fait-il le mieux) ?

On peut aussi employer une mécanique de conversion de Traits "deux plus basses pour une plus forte". Par exemple, si la MJ autorise une Caractéristique Excellente, le joueur peut l'ignorer et prendre deux Caractéristiques Très Bonnes à la place. L'inverse peut être permis : un joueur peut échanger deux Compétences Bonnes pour une Compétence Très Bonne.

Exemple: un joueur veut faire un personnage touche à tout, et la MJ a fixé les limites à une Compétence Excellente, deux Compétences Très Bonnes et six Compétences Bonnes. Le joueur échange sa limite d'une Compétence Excellente contre deux Compétences Très Bonnes : il peut maintenant prendre quatre Compétences Très Bonnes. Cependant il échange toutes ses Compétences Très bonnes contre huit Compétences Bonnes. Son personnage peut maintenant prendre 14 Compétences Bonnes, mais aucune à un niveau supérieur.

Dans le système de Création de Personnage Subjectif, il est facile d'utiliser simultanément les groupes réduits et les groupes élargis de Compétences, en fonction des besoins du personnage. Dans ce cas, on considérera qu'un groupe élargi de Compétences respecte implicitement la règle suivante : "sauf si spécifié autrement".

Par exemple, un joueur désire jouer un officier scientifique de vaisseau spatial. Il décide que son personnage a passé beaucoup de temps à étudier les sciences, et qu'il est faible dans les Compétences physiques. Il pourrait alors simplement écrire sur sa feuille de personnage :

Compétences Physiques : Mauvaises

Il décide aussi que la profession de son personnage l'amènera à sortir fréquemment du navire, pour examiner des choses. Aussi doit il être un minimum compétent en manoeuvres en Gravité 0. En conséquence il ajoute :

Manoeuvres en Gravité 0 : Bonnes

Même si c'est une Compétence physique, elle n'est pas Mauvaise parce qu'elle est précisément marquée comme une exception à une catégorie

plus grande.

Quand la génération du personnage est terminée, le joueur et la MJ se rencontrent et discutent du personnage. Si la MJ estime que le personnage est trop puissant pour la campagne qu'elle a à l'esprit, elle peut demander au joueur de réduire la puissance du personnage - voir Section 1.9, Minimiser les Abus.

La MJ peut aussi avoir besoin de signaler les domaines dans lesquels le personnage lui paraît trop faible - peut-être qu'elle a une scène de jeu en prévision qui mettrait à l'épreuve un Trait que le joueur n'avait pas envisagé ? Des indices bien amenés, comme "A-t-il des Compétences Sociales ?" peuvent aider le joueur à trouver les points faibles. Bien sûr, s'il y a plusieurs joueurs, les autres PJs peuvent compenser la faiblesse de l'un d'entre eux. Dans ce cas, la question posée à tout le groupe est : "Est-ce que **quelqu'un** a une Compétence sociale ?".

Au lieu de créer son personnage en termes de Traits et de niveaux, le joueur peut simplement rédiger une description de son personnage en prose. Cela nécessite de la part de la MJ de tout traduire en Traits et en niveaux appropriés, mais ce n'est pas si difficile si la description est bien faite. En fait, cette méthode produit certains des meilleurs personnages.

Un exemple :

MJ : "Je vois que tu as donné une grande importance aux Compétences de fulgurant, de pilote et de tireur du Capitaine Wallop, mais je n'autorise qu'une Compétence Excellente - qu'elle est la meilleure ?"

Joueur : "Fulgurant !"

MJ : "D'accord, Fulgurant Excellent. Cela nous donne alors Pilotage et Tireur Très Bon, n'est-ce pas ? Il te reste deux Compétences Très Bonnes puisque j'en autorise quatre pour commencer. Hmm - Je remarque que tu as infiltré avec succès la ruche principale des Khothi et que tu as sauvé l'ambassadeur qui avait été kidnappé - pour moi, cela ressemble à une Très Bonne capacité à Se Déplacer Discrètement - ça correspond, ou est-ce que tu le décrirais comme l'emploi d'une autre capacité ?"

Joueur : "Heu, non - désolé, je ne l'avais pas assez décrit. Il s'est déguisé et s'est fait passer pour un ouvrier Khothi."

MJ : "Ah, je vois. Disons alors des Compétences de Déguisement Très Bonne et Comédie Très Bonne. Et il doit être Bon en langage Khothi, non ?"

Et ainsi de suite.

1.6 Création Objective de Personnage

Pour ceux qui n'ont pas peur de faire un peu de calcul, la méthode suivante permet de faire des personnages intéressants et bien équilibrés.

Dans ce système, tous les Traits commencent au niveau par Défaut. La MJ donne alors un certain nombre de niveaux aux joueurs qui peuvent s'en servir pour augmenter les Traits de leur choix. Les joueurs peuvent alors abaisser certains Traits pour pouvoir en augmenter d'autres. Enfin, un joueur peut choisir d'échanger certains niveaux d'un type de Trait (comme les Caractéristiques)

pour un autre (Compétences, par exemple). Ce système garantit qu'aucun personnage ne dominera tous les aspects du jeu.

1.6.1 Caractéristiques

Une MJ employant la Création de Personnage Objective doit décider de combien de Caractéristiques elle a besoin pour sa campagne. Elle peut en laisser le choix à chaque joueur, si tel est son souhait. Les joueurs ont alors un nombre de niveaux de Caractéristiques gratuits égal à la moitié du nombre de Caractéristiques (arrondi au supérieur). Par exemple, si elle choisit quatre Caractéristiques, chaque joueur commence avec deux niveaux gratuits qu'il peut employer à augmenter les Caractéristiques de son personnage.

Pour un jeu avec un niveau de puissance plus élevé, la MJ peut attribuer un nombre de niveaux gratuits **égal au** nombre de Caractéristiques choisies.

Toutes les Caractéristiques sont considérées Moyennes à moins que le joueur ne les modifie. Le coût pour monter ou baisser une Caractéristique est :

+3	Excellent	Superb
+2	Très Bon	Great
+1	Bon	Good
0	Moyen	Fair
-1	Médiocre	Mediocre
-2	Mauvais	Poor
-3	Lamentable	Terrible

Exemple:

Un joueur peut augmenter la Force de son personnage (qui est Moyenne par Défaut) à Bonne en utilisant un niveau de Caractéristique. Il peut alors employer un de ses niveaux restants pour la passer à Très Bonne. Cela dépensera tous ses niveaux à répartir s'il n'y a que quatre Caractéristiques - mais il lui en resterait un s'il y avait six Caractéristiques, et encore huit s'il avait 20 Caractéristiques.

Quand les niveaux à répartir ont été distribués, une Caractéristique peut encore être augmentée en abaissant une autre Caractéristique d'une valeur égale (voir la Section 1.6.4, Échanger les Traits). En reprenant l'exemple précédent, la Force peut être augmentée d'un niveau (à Excellent) si le joueur abaisse le Charme du personnage à Mauvais pour compenser l'augmentation de Force.

Si la MJ permet aux joueurs de choisir leurs propres Caractéristiques, elle peut leur dire de prendre la moitié du nombre des Caractéristiques qu'ils choisissent en niveaux à répartir. Si un joueur prend une Caractéristique et la laisse Moyenne, cette Caractéristique **ne comptera pas** dans le total des Caractéristiques pour calculer le nombre de niveaux à répartir. C'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas ajouter simplement douze Caractéristiques, toutes Moyennes, pour obtenir six niveaux à répartir supplémentaires pour augmenter les autres Caractéristiques. Cependant, les Caractéristiques obligatoires, choisies par la MJ et laissées Moyennes **comptent** pour déterminer le nombre de niveaux à répartir.

Une possibilité intéressante pour ceux qui désirent faire coïncider les Caractéristiques et les Compétences, consiste à ne pas laisser les joueurs modifier les Caractéristiques. A la place, ils ne choisissent que les niveaux de Compétence, les Dons et les Défauts de leur personnage. Quand le personnage est terminé, la MJ peut alors déterminer le niveau des Caractéristiques en fonction des niveaux de Compétences choisis, et en parler avec le

joueur.

Exemple : Un personnage est généré avec de nombreuses Compétences de combat et de baroudeur, mais avec aucune compétence sociale. Il a aussi un nombre ridicule de Compétences liées à l'intelligence. La MJ décide que ce personnage a une Très Bonne Force, Dextérité et Santé à force de passer du temps dans la nature, à s'entraîner avec des armes, etc. Elle peut même laisser le joueur choisir une de ces Caractéristiques comme Excellente. La Perception est probablement Bonne, car la survie en milieu hostile en dépend. Toutes les Caractéristiques sociales sont Médiocres au mieux, voire Mauvaises - tandis que l'Intelligence peut être Médiocre ou Bonne. Si le joueur se plaint du bas niveau de l'Intelligence, la MJ peut lui faire remarquer que le personnage n'a pas passé beaucoup de temps sur des Compétences faisant travailler l'Intelligence, et que s'il désire un niveau d'Intelligence plus élevé, il doit modifier sa liste de Compétences.

1.6.2 Compétences

Dans le système de Création Objective de Personnage, chaque joueur a un nombre de niveaux de Compétences à répartir pour augmenter ses Compétences. Nous suggérons les valeurs suivantes :

Pour les Groupes de Compétences Très Larges : 15 niveaux.

Pour les Groupes de Compétences Larges : 30 niveaux.

Pour les Compétences Spécifiques : 40 à 60 niveaux.

Demandez à la MJ le nombre de niveaux qui vous est attribué, cela vous aidera à déterminer la précision de vos Compétences. Bien sûr, la MJ peut choisir les valeurs qui lui plaisent, comme 23, 42 ou 74... Voir Section 6.3, Exemples de Personnages. Les MJs peuvent définir leur propre liste de Compétences dans laquelle les joueurs devront faire leur choix - quelques exemples sont intégrés dans la Section 1.3.2, Compétences.

Les Compétences, dans leur majorité, ont une valeur par Défaut Mauvaise, à moins que le joueur ne les augmente ou les diminue - voir Section 1.4, Allouer les Traits.

Certaines Compétences ont une valeur Non-Existante par Défaut. On y trouve les Langues, le Karaté, la Physique Nucléaire, ou la connaissance des Rituels Aztèques, qui doivent être étudiés pour être seulement connus. Quand un personnage étudie une de ces Compétences (met un niveau dedans à la création du personnage, ou des points d'expérience plus tard dans le jeu), le niveau qu'il obtient dépend du degré de difficulté d'apprentissage. Mettre un niveau dans la Langue Espagnole, par exemple, la place à un niveau Médiocre car elle est de difficulté moyenne à apprendre. La Physique Nucléaire, d'un autre côté serait à un niveau Mauvais voire Lamentable avec un seul niveau investi. Par exemple, il faudrait quatre niveaux pour monter une Compétence de ce genre à Moyenne.

Pour vous aider dans la création de personnage, employez ce tableau :

Coût des Compétences dans la Création Objective de Personnage :

	Facile	Normale	Dure	Très Dure
Lamentable	-2	-1	0	1
Mauvais	-1	0	1	2
Médiocre	0	1	2	3
Moyen	1	2	3	4
Bon	2	3	4	5
Très Bon	3	4	5	6
Excellent	4	5	6	7

Facile = Coût des Compétences désignées par la MJ comme Faciles.

Normale = Coût d'une Compétence moyenne.

Dure = Coût des Compétences désignées par la MJ comme Dures.

Très Dure = Coût des Compétences désignées par la MJ comme Très Dures (généralement liées aux Pouvoirs Surnaturels)

La MJ peut limiter le nombre de Compétences Excellentes et Très Bonnes que peuvent prendre chaque personnage à la création comme dans le système de Création Subjective de Personnage. Pour les genres super-pouvoirs ou cinématiques, aucune limite n'est nécessaire. Par exemple, la MJ fixe les limites à une Compétence Excellente, trois ou quatre Compétences Très Bonnes, et huit Compétences Bonnes. Ces limites pourront, évidemment, être dépassées quand le personnage progressera. Voir Section 6.3, Exemples de Personnages.

Une fois que les niveaux à répartir ont été utilisés, il faut abaisser une Compétence d'un niveau (de la valeur par Défaut Mauvais à Lamentable) pour pouvoir en monter une autre d'un niveau (voir aussi la Section 1.6.4, Échanger les Traits). Bien, sûr, tous les choix sont sujets au veto de la MJ.

Il est possible de mélanger plusieurs tailles de groupes de Compétences. Une MJ qui ne s'intéresse pas au combat peut simplement choisir Combat à Mains Nues, Armes de Contact, Armes à Distance comme les seules Compétences de combat. Mais ça ne l'empêche pas d'employer toutes les Compétences Sociales (et d'autres encore) écrites en exemple dans la Section 1.3.2, Compétences. Si cette option est choisie, un grand groupe coûte deux fois plus qu'un groupe plus petit.

Mélanger les tailles de groupes dans le même domaine est délicat dans le système de Création Objective de Personnage. Par exemple, il est difficile d'avoir un groupe générique Compétences de Voleur et simultanément des Compétences de crochetage, pickpocket, prestidigitation, mise hors service de système de sécurité, etc... Si elle le désire, alors le groupe large, dans ce cas, a une limite maximale à Bonne, et à un coût **triplé** pour chaque niveau - ou plus, si la MJ le souhaite.

Si la MJ utilise des groupes larges, le joueur peut développer une Compétence spécifique (comme Poker, par exemple, au lieu d'une Compétence générale de Jeu). Un joueur peut spécifier des Compétences quand la MJ emploie des groupes de Compétences larges pour définir le personnage. N'espérez pas que votre personnage soit aussi doué avec les autres Compétences du groupe. Cela pourrait être vrai avec Groo the Wanderer (TM), par exemple, qui se contenterait d'augmenter sa Compétence Épées, même si la MJ emploie le groupe large de Compétences Armes de Contact. Groo aurait en fait un niveau Mauvais avec les autres Armes de Contact, et cela décrirait bien le personnage (qui n'est bon qu'à l'épée).

1.6.3 Dons & Défauts

Si la MJ utilise les Dons dans son jeu, elle peut autoriser les

personnages joueurs à commencer avec un ou deux Dons gratuits – et plus pour une campagne épique. Tout Don supplémentaire doit être compensé par un Défaut, ou en échangeant des Traits.

Un joueur peut gagner des Traits supplémentaires en prenant des Défauts validés par la MJ aux taux suivants :

1 Défaut = 1 Don.

1 Défaut = 2 niveaux de Caractéristiques.

1 Défaut = 6 niveaux de Compétences.

Cependant, la MJ peut décider qu'un Défaut particulier n'est pas assez important pour valoir deux niveaux de Caractéristiques, mais qu'il peut valoir un niveau de Caractéristique ou trois niveaux de Compétences. D'un autre côté, les Défauts graves peuvent valoir plus de niveaux de Caractéristiques.

1.6.4 Échanger les Traits

Pendant la création d'un personnage, les niveaux à répartir peuvent être échangés (dans n'importe quel sens) aux taux suivants :

1 niveau de Caractéristiques = 3 niveaux de Compétences.

1 Don = 6 niveaux de Caractéristiques.

1 Don = 2 niveaux de Caractéristiques.

Les Points Fudge ne sont pas échangeables sauf si la MJ donne son accord (s'ils s'échangent, chaque Point Fudge devrait être égal à un ou deux Dons).

Ainsi, un joueur avec trois niveaux de Caractéristiques et 30 niveaux de Compétences à répartir peut échanger trois de ses niveaux de Compétences pour avoir un niveau de Caractéristiques supplémentaire, ou six niveaux de Compétences pour avoir un autre Don.

1.7 Traits Non Affectés

Que le personnage soit créé subjectivement ou objectivement, chaque personnage a quelques Traits non affectés gratuits (peut-être un ou deux). A un moment donné dans le jeu, un joueur réalisera qu'il a oublié quelque chose à propos de son personnage qu'il aurait du prendre. Il peut alors demander l'arrêt de l'action, et définir un Trait jusque-là ignoré, si la MJ donne son accord. Un MJ généreuse permettra cet ajustement en plein combat.

Les limites de niveaux fixées par la MJ (comme une Excellente, trois Bonnes) sont toujours en vigueur : si le personnage a déjà pris son nombre maximum de Compétences Excellente, il ne peut pas donner ce niveau à un Trait non affecté.

Voir l'exemple de personnage, Dolores Ramirez, Section 6.3.3.1.

1.8 Création de Personnage Aléatoire

Certains joueurs aiment tirer aléatoirement leurs Caractéristiques. Voici une des méthodes possibles de tirage. D'autres techniques peuvent être facilement conçues.

Faites jeter au joueur 2d6 pour chaque **Caractéristique**. Consultez le tableau suivant pour trouver le niveau de la Caractéristique :

2	Lamentable
4	Mauvaise
3,5	Médiocre
6-8	Moyenne
9,11	Bonne
10	Très Bonne
12	Excellente

La MJ doit décider si le joueur reçoit ou non le nombre normal de niveaux à répartir. Elle peut aussi limiter l'échange de niveaux.

Pour les **Compétences**, le tableau des résultats est le suivant :

2-5, 12	Lamentable
6-8	Mauvaise
9-10	Médiocre
11	Moyenne

Le joueur dispose du nombre normal de niveaux de **Compétences** à répartir, à moins que la MJ ne lui en autorise que la moitié.

La MJ peut laisser les joueurs choisir leurs Dons et leurs Défauts, ou elle peut vouloir employer des tableaux séparés de Dons et de Défauts et faire tirer les joueurs sur ces tables une ou deux fois chacun (les Traits en opposition doivent être retirés). Par exemple :

Jet	Don	Défaut
2	Belle Apparence	Piètre Apparence
3	Peau Épaisse	Fragile
4	Charismatique	Douteux
5	Oreille Fine	Dur de la Feuille
6	Détecte les Mensonges	Gobe tout
7	Voix Mélodieuse	Bafouille
8 ...		

Et ainsi de suite. La MJ peut modifier et compléter ces règles selon son désir. Bien sûr, elle peut faire une table basée sur 3d6 au lieu d'une table sur 2d6, ou encore employer une table sur 1d6 pour des Dons et des Défauts classés par catégories (Social, Physique, Émotionnel, Mental, Richesse/Statut, etc.) et faire un autre jet sur le tableau de la catégorie. Cela permet un choix égal entre 36 possibilités.

1.9 Minimiser les Abus

Les abus sont bien sûr faciles avec les règles de création de personnages dans FUDGE. Il y a plusieurs façons de les empêcher :

- 1) La MJ peut exiger que le personnage prenne un ou deux autres Défauts pour l'équilibrer ("D'accord, je t'autorise tout ça... mais tu as besoin d'un défi. Prends une autre faiblesse : peut-être un vice secret qui rentre dans le concept du personnage, ou être incapable de dire un mensonge crédible, ou n'importe quoi que je puisse utiliser pour le mettre à l'épreuve de temps en temps").
- 2) Elle peut simplement refuser tout Trait (ou toute combinaison d'échanges) qu'elle considérerait abusif ("Je vois que tu as augmenté ta Hache de Bataille en baissant ta Broderie. Hmm. "). Cela permet à la MJ de paramétrer le niveau de puissance de son jeu. Pour les jeux à forte puissance, autorisez tout ; pour les campagnes moins cinématiques, faite en sorte que les échanges se fassent de Traits à Traits de même utilité.

-
- 3) Elle peut simplement noter les faiblesses des personnages et introduire dans chaque aventure une situation où l'une d'entre elles est importante pour la résolution ("Vous allez être envoyé comme émissaire auprès de la tribu Wanduzi – accessoirement, ils respectent la broderie plus que tout au monde...").
 - 4) Elle peut employer la technique du "remous dans la force" pour s'assurer que les personnages les plus puissants s'attirent les pires problèmes ("Le gros-bras entre dans le bar avec un regard de maniaque. Il parcourt des yeux la pièce quelques secondes, et se met à te fixer intensément").

2 Pouvoirs Surnaturels

- 2.1 Terminologie des Pouvoirs Surnaturels
- 2.2 Les Pouvoirs à la Création de Personnage
 - 2.2.1 Pouvoirs Possibles
 - 2.2.2 Compétences Associées
 - 2.2.3 Pouvoirs de Combat
- 2.3 Non-humains
 - 2.31 Force et Masse
 - 2.32 Déplacement
 - 2.33 Corrélations entre les Échelles
 - 2.34 Prix des Échelles
 - 2.35 Bonii et Handicaps Raciaux
- 2.4 Héros de Légendes
- 2.5 Magie
- 2.6 Miracles
- 2.7 Psi
- 2.8 Superpouvoirs
- 2.9 Améliorations Cybernétiques

Si votre jeu n'emploie pas de pouvoirs surnaturels, vous n'avez pas besoin de lire le Chapitre 2. Les genres : espionnage moderne, résistance française pendant la 2ème guerre mondiale, pistoleros de Western, ou mousquetaires de cape et d'épée, sont joués le plus souvent sans pouvoirs surnaturels. N'hésitez pas à sauter directement au chapitre 3, Résolution des Actions.

Par contre, ceux qui jouent à des jeux avec des espèces non-humaines, de la magie, des psis, des superpouvoirs, etc. auront besoin de lire ce chapitre dans son intégralité avant de pouvoir achever la création de leur personnage.

2.1 Terminologie des Pouvoirs Surnaturels

Pouvoir Surnaturel : qui est au-delà des capacités des êtres humains, tels que nous les connaissons. Les pouvoirs Surnaturels sont traités comme des Dons exceptionnels. Certains peuvent avoir des Compétences associées (qui sont prises séparément en utilisant les règles normales de Compétences).

Pouvoir : un pouvoir Surnaturel.

Mana : énergie magique. Le mana est une substance invisible que les magiciens peuvent détecter ou même créer et manipuler pour modifier la matière, l'espace et le temps.

Magie : l'art d'influencer les événements par la manipulation du mana, ou en contraignant à sa volonté les entités d'une autre dimension, ou en canalisant le pouvoir à partir d'une autre source. La magie peut être étudiée par les humains, mais elle est inhérente à certaines espèces, comme les créatures de Féerie.

Miracle : magie réalisée par une divinité. Les miracles sont souvent subtils. Les individus Bénis peuvent tenter d'effectuer des miracles en invoquant leur dieu. Certaines religions qualifient de divinité toute entité partiellement ou complètement immatérielle qui est supérieure aux êtres

humains. D'autres croient en un dieu unique, que les autres entités sont simplement des anges, des démons, des génies, des effrits, etc. Dans le premier cas, les résultats magiques obtenus par ces entités surhumaines sont des miracles ; dans le dernier cas, ce ne sont pas des miracles, mais une exhibition de pouvoirs psychiques dont les humains ne sont pas capables.

Psi : tout pouvoir impliquant la supériorité de l'esprit sur la matière, le temps ou l'espace.

Superpouvoir : tout pouvoir surnaturel qui est une capacité propre, que ce soit à cause d'une mutation, d'une irradiation, d'un cadeau d'extra-terrestres, etc... , ou donnée par un objet, comme une ceinture de technologie extra-terrestre. Vous trouverez des exemples de superpouvoirs dans de nombreuses BDs, comme une superforce, le pouvoir de voler, voir à travers les murs, marcher au plafond, devenir invisible, etc.

Amélioration Cybernétique : toute amélioration mécanique ou électronique d'un corps normal donnant au personnage des pouvoirs surnaturels.

Espèce non-humaine : Certaines espèces fantastiques ou de science-fiction possèdent des capacités au-delà de la norme humaine, comme être plus fort ou pouvoir voler, etc... Beaucoup de ces capacités pourraient être classées dans les catégories Psi ou Superpouvoirs, aussi ne sont-elles pas considérées différemment à l'exception de la Masse et de la Force. Les androïdes et les robots sont considérés comme des espèces dans le cadre des règles.

Échelle : Les personnages peuvent avoir certaines Caractéristiques qui, d'une façon ou d'une autre, soient largement au-delà des normes humaines, mais qu'il faut quantifier par rapport à cette norme. Des exemples évidents sont la Force, la Masse, le Déplacement. Ces Caractéristiques sont quantifiées par Échelle. L'Échelle humaine est 0. Par exemple : une espèce (ou un individu) plus fort qu'un humain de Force Moyenne, pourrait être d'Échelle 1, ou plus, en Force, alors qu'une espèce plus faible qu'un humain de Force Moyenne aurait une Échelle -1, ou moins, en Force. Les individus peuvent avoir une Force Moyenne, Bonne, etc. relativement à leur Échelle.

Amélioration Génétique : une amélioration génétique peut, ou non, donner au personnage des pouvoirs surnaturels. Dans ce dernier cas, ils doivent être traités comme tous les autres pouvoirs surnaturels décrits ci-dessus.

2.2 Les Pouvoirs à la Création de Personnage

Les pouvoirs Surnaturels ne sont pas forcément autorisés dans tous les jeux. Ils peuvent même être inadaptés à certains genres.

La meilleure façon de construire un pouvoir surnaturel est d'en discuter longuement avec la MJ. Le joueur doit décrire ce qu'il veut que le personnage puisse faire, et la MJ doit décider si c'est dans les limites de ce qu'elle a à l'esprit pour le jeu. Sinon, elle fera des suggestions sur les modifications à apporter au personnage pour qu'il corresponde à sa campagne.

Les pouvoirs surnaturels sont traités comme des Dons puissants à la disponibilité fixée par la MJ. Par exemple, la MJ peut décider que chaque joueur peut prendre gratuitement deux Pouvoirs, ou

cinq, ou plus. Un joueur peut demander à avoir plus de pouvoirs, mais il peut devoir prendre des Défauts pour les équilibrer.

Certains pouvoirs sont si efficaces qu'ils valent plus que d'autres. En système de Création Objective de Personnage, la MJ peut fixer le prix de certains pouvoirs surnaturels à deux ou trois fois le prix d'un pouvoir surnaturel "normal". Dans certains cas, la MJ peut même refuser entièrement les suggestions des joueurs : l'omniscience et l'omnipotence en sont de bon exemples !

La MJ peut permettre que, dans le cadre des échanges, les pouvoirs surnaturels soient mélangés aux autres Traits. Dans ce cas, on considère qu'un Pouvoir vaut deux Dons. Par exemple, un joueur désirant jouer un magicien dans un environnement fantastique aurait besoin d'échanger des Compétences, des Caractéristiques et des Dons pour pouvoir s'offrir des pouvoirs magiques.

Les Pouvoirs non définis ont une valeur par Défaut d'Inexistant - c'est-à-dire qu'ils n'ont pas une valeur par Défaut à Moyenne comme les Caractéristique ou Mauvaise comme les Compétences. Si un personnage n'a pas un Superpouvoir défini, il ne l'a pas.

2.2.1 Pouvoirs Possibles

La MJ doit définir le type, la quantité autorisée, et les désavantages des pouvoirs dans son jeu. Quelques exemples :

Types de Pouvoirs : une campagne peut autoriser la magie, les psis, les superpouvoirs, etc. , ou toute combinaison des susdits pouvoirs. La MJ doit aussi définir le degré de subdivision des pouvoir surnaturels. Est-ce que la PSE (Perception Extra Sensorielle) est un pouvoir générique ou se subdivise-t-elle en pouvoirs individuels comme Prémonition et Clairvoyance ? La magie est elle subdivisée en sorts, ou en groupes de sorts (comme la magie élémentaire) ou est-ce simplement la capacité de briser les lois physiques de toutes les façons imaginables ? Et ainsi de suite.

Nombre de Pouvoirs autorisés : La MJ fixe le nombre de Pouvoirs autorisés par personnage. Leur nombre peut varier de un à 20 - ou plus encore. On retrouvera souvent plusieurs Pouvoirs par personnage dans les campagnes fantastiques où les sorts sont des pouvoirs distincts.

Inconvénients des Pouvoirs : dans certaines campagnes, l'emploi d'un Pouvoir s'accompagne d'un malus ou d'un désavantage. Les inconvénients traditionnels comprennent une fatigue mentale ou physique, des préparatifs longs, des effets incontrôlables ou incertains, des effets secondaires indésirables (bruit fort, odeur pénible, etc.). Certains pouvoirs ne fonctionnent que dans certaines conditions ou avec certains matériaux, ou sont limités à un certain nombre d'utilisations par jour - ou par mois. D'autres peuvent être dangereux pour le personnage, affectant sa santé physique ou mentale. La MJ peut autoriser des inconvénients à devenir des Défauts : quelques-uns d'entre eux peuvent compenser le coût d'un Pouvoir dans le système de Création Objective de personnage.

2.2.2 Compétences Associées

Si un pouvoir nécessite une Compétence pour l'employer efficacement, celle-ci doit être achetée séparément. Par exemple, le Superpouvoir Vol permet à un personnage de voler, et dans des conditions normales, aucun jet de Compétence n'est nécessaire. Mais la capacité à faire des manoeuvres complexes au corps à corps sans se prendre un mur nécessite un jet de la Compétence Vol (la MJ peut ignorer ce qui précède et décider qu'aucune Compétence n'est nécessaire pour les propriétaires du Pouvoir Vol).

Une autre Compétence fréquente est Lancer : projeter des boules de feu ou des projectiles d'énergie sur un adversaire. Ou alors, la MJ peut décréter que les possesseurs de tels pouvoirs sont automatiquement capables de viser et de relâcher avec précision leurs énergies, aucun jet n'est nécessaire et la cible est automatiquement touchée à moins qu'elle ne réussisse une Bonne Esquive (voir Chapitre 4, Combat, Blessures & Guérison).

C'est particulièrement vrai avec la magie, la capacité de lancer des sorts peut être un Don, mais le faire correctement est une Compétence, voire plusieurs Compétences.

2.2.3 Pouvoirs de Combat

Si un pouvoir surnaturel peut être utilisé pour attaquer un adversaire, la MJ doit déterminer la force du Pouvoir pour pouvoir calculer les dégâts qu'il cause - si possible, pendant la génération du personnage. Un pouvoir offensif est habituellement ramené à une arme à distance, comme une arme à feu, ou à une arme de contact donnée. On peut aussi l'exprimer uniquement en terme de dégâts, comme une Boule de Feu +6, ou de Grandes Griffes, +3 aux dégâts (voir la Section 4.5.4, Exemple de Liste de Déterminants de Blessures).

Dans le cas d'attaques magiques ou provenant de super-héros, plus puissante sera l'attaque, plus important le pouvoir nécessaire, ou peut-être plus importante la tension exercée sur le personnage l'employant. Cela peut se traduire par un malus sur le niveau de Compétence, une fatigue plus importante et/ou d'autres désavantages.

2.3 Non-humains

Certaines campagnes utilisent des personnages (où des animaux, monstres, etc.) avec des Traits en dehors des normes humaines. Les personnages avec une Force et un Déplacement largement supérieurs ou inférieurs aux normes humaines sont fréquents dans les jeux de rôle. Des exemples comprennent les géants, super-héros, fées, extra-terrestres, ogres, lapins intelligents, robots, etc.

Dans FUDGE, la Force, Masse et le Déplacement sont fixés par la MJ en termes d'Échelle pour les différentes espèces. Presque tous les autres Traits différents dans le cas des non-humains sont gérés avec en **Bonus et Malus d'Espèce** plutôt que d'être notés en Échelles - voir Section 2.3.5. Bien sûr, la MJ peut attribuer une Échelle aux Traits de son choix.

Les humains sont d'Échelle 0, à moins qu'une autre espèce ne soit la norme de l'univers de jeu (c-à-d, si tous les PJs sont des fées ou des géants. Dans ces cas, l'Échelle de l'espèce des PJs sera 0 et celui des humains différent). Les espèces non-humaines ont un niveau d'Échelle positif ou négatif, selon qu'elles sont plus fortes (ou grandes ou rapides) ou plus faibles (ou petites ou lentes) que les humains.

2.3.1 Force et Masse

Le terme Échelle employé seul indique toujours l'Échelle de Force et de Masse dans FUDGE - toute autre Échelle, comme le Déplacement, ou la Force sans la Masse, sera précisée comme telle.

Chaque niveau de Force (de Lamentable à Excellent) est défini comme étant 1,5 fois plus fort que le niveau précédent. Ainsi, un personnage avec une Force Bonne est 1,5 fois plus fort qu'un personnage avec une Force Moyenne. Note : ce facteur de progression n'est pas nécessairement vrai pour les autres Caractéristiques. Par exemple, il y a plus de différence de force

chez les humains que de dextérité : une Dextérité Excellente n'est que deux fois plus forte qu'une Dextérité Moyenne (NdT : Donc chaque niveau de Dextérité est défini comme étant 1,26 fois plus adroit que le niveau précédent).

L'Échelle de Force augmente d'une façon similaire : Un individu de Force Moyenne et d'Échelle 1 est 1,5 fois plus fort qu'un individu de Force Moyenne et d'Échelle 0. Cet écart est vrai pour chaque augmentation d'Échelle, par exemple : Une créature d'Échelle 10 avec une Force Excellente est 1,5 fois plus forte qu'une créature d'Échelle 9 et de Force Excellente.

Arrivé à ce point, il est tentant de dire qu'une Force Moyenne Échelle 1 est égale à une Force Bonne Échelle 0. C'est vrai pour la Force mais pas pour la Masse. L'Échelle mesure réellement la Masse, ou la Densité, et la Force l'accompagne au passage.

Dans FUDGE, la Masse a une signification particulière : comment les blessures affectent un personnage (cela peut ou peut ne pas correspondre à la définition scientifique de la Masse). Par exemple, un humain doit donner plus de coups pour amoiner une géante que pour affaiblir un autre humain. Elle n'est peut-être pas une géante en bonne santé, mais sa corpulence seule implique que des coups donnés par un humain l'affecteront moins relativement à un humaine - à moins qu'ils ne touchent un point vital, bien sûr. Pareillement, un farfadet peut être robuste et en bonne santé et ne pas survivre à un simple coup de pied d'un humain. La différence vient de la Masse, et de la Force qui l'accompagne.

Un combattant d'Échelle 1 avec une Force Moyenne a l'avantage sur un combattant d'Échelle 0 avec une Force Bonne, même si leurs Forces relatives sont égales. Le combattant d'Échelle 1 est moins affecté par les dommages infligés à cause de sa masse. En conséquence, ne faites pas aveuglément l'équivalence entre une Échelle 0 Force Bonne et une Échelle 1 Force Moyenne.

Bien sûr, la MJ peut envisager une espèce moins massive mais plus difficile à tuer que les humains. Cette idée est gérée au mieux par un Bonus d'Espèce (Section 2.3.5), soit comme un Don d'Encaissement (ou de Peau Épaisse ou de Densité - chacun d'entre eux soustrayant un point de dommage), ou par un Bonus à la Capacité de Dégâts.

La MJ peut décider qu'une Masse plus importante n'implique pas obligatoirement une taille plus importante - une espèce peut être faite d'une matière plus dense. Les Nains des légendes d'Europe du Nord sont issus de la roche, et sont par conséquent plus dense que les humains. Un tel nain frappe plus fort et supporte mieux les dommages qu'un humain : il est d'Échelle 1 bien que plus petit qu'un humain. Bien sûr, la MJ est libre de définir les Caractéristiques et Échelle des nains en fonction de ses propres besoins.

Normalement, on considère que la Force et la Masse font partie de la même valeur d'Échelle. C'est à dire, si une créature est dite d'Échelle 7, cela signifie Échelle 7 en Masse et Échelle 7 En Force. La Force peut varier au sein de chaque espèce autant que chez les humains. Vous pouvez avoir des géants d'Échelle 10 avec une Force Lamentable ou une Force Excellente. A la différence de la Force, il est déconseillé de faire varier la Masse au sein d'une même espèce. Si vous permettez à un individu de changer sa Masse, elle ne devrait jamais être pire que Médiocre ou meilleure que Bonne. En fait, il est préférable de qualifier une Bonne Masse de Don et une Masse Médiocre de Défaut que la traiter comme une Caractéristique.

La MJ peut choisir de différencier l'Échelle en Échelle de Masse et l'Échelle de Force. Cela lui permet, par exemple, de créer des farfadets de Force Échelle -6 et de Masse Échelle -4. Cependant, le combat entre deux farfadets ne fonctionnera pas de la même façon que le combat entre deux humains. Dans ce cas, ils auront beaucoup plus de mal que les humains à se faire mal entre eux, car leur Échelle de Force (capacité à faire des dommages) est plus

faible que leur Échelle de Masse (capacité à encaisser des dommages). Cela permet à la MJ de faire ce qu'elle désire : par exemple, un superhéros super fort qui peut faire des dommages formidables mais serait incapable de les encaisser peut être représenté par une Échelle de Force 10 et une Échelle de Masse 2.

Voir aussi la Section 4.5.8, Échelle Non-humaine en Combat.

2.3.2 Déplacement

Chaque niveau de Déplacement (de Lamentable à Excellent) est défini comme étant 1,2 fois plus rapide que le précédent. Ainsi, un personnage avec un Bon Déplacement est 1,2 fois plus rapide qu'un personnage avec un Déplacement Moyen. Il ne s'agit **pas** de la même progression que pour la Force.

L'échelle de Déplacement augmente de la même manière : par exemple, un individu d'Échelle 1, de Déplacement Moyen est 1,2 fois plus rapide qu'un individu d'Échelle 0, de Déplacement Moyen. Cette progression est la même pour chaque augmentation d'échelle : par exemple, un animal d'Échelle 10 au Déplacement Excellent est 1,2 fois plus rapide qu'un animal d'Échelle 9 au Déplacement Excellent.

Bien sûr, la Caractéristique Déplacement n'est pas indispensable et peut être complètement ignorée. Elle n'existe essentiellement que pour les créatures et les véhicules plus rapides que les humains. Pour faciliter les comparaisons, on considérera qu'un humain au Déplacement Moyen peut courir sur un bon moment à environ 16 km/h (10mph), à condition qu'il ait une bonne condition physique, évidemment. Le sprint sur courtes distances est plus rapide. On arrive approximativement à 15m (yards) par round de combat de 3 secondes.

Dans le cas d'une course sur une faible distance, vous n'avez pas besoin de jeter les dés pour savoir si une personne avec un Déplacement Excellent peut battre un concurrent avec un Bon Déplacement - il peut le faire, et le fera, beaucoup plus souvent que les jets de dés ne pourraient l'indiquer.

L'Échelle de Vitesse augmente trop lentement pour pouvoir comparer les déplacements humains à ceux d'une voiture de course ou d'un vaisseau spatial. Dans ces cas, fixez-vous une Échelle de Déplacement au jugé, ou décidez que le déplacement moyen d'un vaisseau spatial devient l'Échelle de Déplacement de Vaisseau Spatial 0, et notez les autres vaisseaux en fonction de cette référence. Ainsi, la vitesse d'une voiture de course normale peut être grossièrement assimilée à une Échelle de Déplacement 12 - ou vous pouvez simplement l'appeler Échelle de Déplacement de Voiture de Course 0, et la comparer aux vitesses des autres voitures de course. Un vaisseau spatial peut être Échelle de Déplacement 100 ou Échelle de Déplacement de Vaisseau Spatial 0.

2.3.3 Corrélations d'Échelle

La Maître de Jeu peut se référer à la table suivante pour assigner une Échelle à une espèce. Cela ne doit être effectué **qu'une** fois, à la création de l'espèce.

Tout d'abords, la MJ doit décider de combien le membre moyen de l'espèce X est plus fort (ou faible, ou se déplace plus vite, etc.). Par exemple, elle décide que les Ogres sont trois fois plus forts que les humains et les Farfadets huit fois plus faibles (c'est à dire 0,12 fois la force d'un humain). Elle cherche alors les chiffres les plus proches dans le tableau ci-dessous correspondant à ses multiplicateurs de Force, et en consultant la colonne adéquate détermine l'Échelle correspondant à l'espèce. Dans notre exemple, les Ogres sont des créatures Échelle 3 alors que les farfadets sont Échelle -6 (bien sûr, vous pouvez envisager les Ogres et les Farfadets différemment).

Échelle :	Multiplicateurs :	
	Force	Déplacement
-11	0,01	0,13
-10	0,02	0,16
-9	0,03	0,2
-8	0,04	0,23
-7	0,06	0,28
-6	0,1	0,3
-5	0,15	0,4
-4	0,2	0,5
-3	0,3	0,6
-2	0,5	0,7
-1	0,7	0,8
0	1	1
1	1,5	1,2
2	2,3	1,4
3	3,5	1,7
4	5	2
5	7,5	2,5
6	10	3
7	15	3,5
8	25	4
9	40	5
10	60	6
11	90	7,5
12	130	9
13	200	11
14	300	13
15	450	15
16	650	18
17	1000	22
18	1500	27
19	2500	32
20	4000	38

L'Échelle de Force/Masse est intégrée aux dommages infligés au combat et toutes les armes et armures sont considérées comme étant à la même échelle que le porteur. (Les chiffres ont été arrondis au nombre utile le plus proche. Ils ne font que grossièrement 1,5 fois le chiffre précédent, mais en sont suffisamment proches pour les besoins du jeu).

Autres exemples : Une MJ lit dans un texte médiéval qu'un dragon est "aussi fort que 20 guerriers". En consultant la table, 20 fois plus fort que la norme humaine donne l'Échelle 8. Néanmoins, comme le **guerrier** moyen a une Bonne Force, elle choisit une Échelle 9 pour le dragon moyen de son univers. Bien sûr, un dragon déterminé peut toujours avoir une Force Mauvaise comparée aux autres dragons. On le note simplement Force Mauvaise (-2), Échelle 9. La même MJ veut que les PJs Farfadets soient possibles. Bien qu'ils soient petits, elle décide que leur magie les rend un peu plus fort que leur taille ne pourrait le laisser croire : Échelle -4. Ainsi, un Farfadet à la Force Bonne est aussi fort qu'un humain à la Force Lamentable dans son univers. Si elle le désire, la MJ peut aussi se servir de ce tableau pour déterminer les capacités de portage des personnages et des bêtes.

La MJ peut demander un jet de Force pour soulever un objet donné. Bien sûr, l'Échelle du personnage rentre en ligne de compte. Ainsi, un farfadet peut avoir besoin de réussir de jet de Force au niveau Bon pour pouvoir soulever une pierre qu'un humain pourrait prendre sans avoir besoin de faire un jet (voir Chapitre 3, Résolution des Actions).

2.3.4 Prix de l'Échelle

Si vous employez le système de Création Objective de Personnage, chaque incrément de l'Échelle de Force/Masse d'un personnage doit coûter un niveau de Caractéristique et un Don. C'est parce que chaque niveau d'Échelle confère un +1 en Force et de la Masse supplémentaire, qui est l'équivalent du Don Peau Épaisse. Cependant, une MJ généreuse peut demander moins.

Dans un jeu de super-héros, cela devient très vite très coûteux. Une méthode alternative est de dire qu'un Superpouvoir vaut une certaine Échelle. Par exemple, la MJ autorise un Pouvoir à donner une Échelle 4 (cinq fois plus fort qu'un humain normal). Un personnage achète trois Pouvoirs de super force et obtient une Force Échelle 12. Une autre MJ autorise l'Échelle 13 (200 fois plus fort qu'un être humain normal) pour un Pouvoir. Comme un personnage avec deux Pouvoirs en super force aurait une Force Échelle 26 (!), la MJ décide de limiter le nombre de prises du Pouvoir de super-force à une.

Un personnage augmente alors, ou diminue, sa Caractéristique de Force par rapport au super-héros super fort moyen. Par exemple, sa Force peut-être augmentée à Force Bonne, Échelle 13, au prix d'un niveau de Caractéristique.

La MJ peut autoriser la séparation de l'Échelle de Force et de Masse pour les super-héros (et même pour les espèces). Par exemple, le super-héros mentionné en Section 2.3.1 avec sa Force Échelle 10 et sa Masse Échelle 2 n'aura besoin de payer que deux Dons et dix niveaux de Caractéristiques. Ou, avec une MJ généreuse, un unique Pouvoir surnaturel peut couvrir l'intégralité du coût.

Les autres pouvoirs surnaturels peuvent avoir des niveaux. Exemples : Télékinésie (l'augmentation du Pouvoir permet de soulever des masses plus importantes), Télépathie (l'augmentation du pouvoir permet une portée plus importante), Maîtrise des Vents (l'augmentation du Pouvoir permet de faire des bourrasques, tempêtes, ou tornades), etc.

Dans ces cas, chaque niveau doit être acheté individuellement comme un Pouvoir surnaturel, ce qui revient cher. Ou bien vous pouvez employer l'option décrite ci-dessus pour l'Échelle : un Pouvoir surnaturel achète une capacité surnaturelle à un niveau moyen de puissance, et un simple niveau de Caractéristique (voire même de Compétence) l'augmente ou le diminue.

Pour les Échelle inférieures à la norme humaine, chaque étape de Masse correspond au Défaut Facilement Blessé, et la MJ peut l'autoriser à être employé à équilibrer les autres Traits comme n'importe quel autre Défaut - voir Section 1.6.4, Échanger les Traits.

2.3.5 Boni et Mali d'Espèce

Il est rare que le besoin d'une Échelle pour des Traits autres que la Force, la Masse ou le Déplacement se fassent sentir. Il est facile d'imaginer quelqu'un désirant jouer une espèce légèrement plus intelligente que les humains, mais une espèce 10 fois plus intelligente que le plus intelligent des humains serait si différente qu'elle serait impossible à jouer. C'est vrai pour la plupart des Traits - nous ne pouvons tous simplement pas imaginer des différences aussi extrême par rapport à notre expérience.

En fait, il existe une manière de donner une Échelle à l'intelligence : d'une façon non quantifiée. Par exemple, en créant un personnage de chien, vous pouvez marquer :

Intelligence : Très Bonne (Échelle : Chien)

Comme personne ne peut quantifier précisément les intelligences des différentes espèces, n'espérez pas l'employer comparativement.

Cela indique seulement que, comparativement aux autres chien, ce chien a une Très Bonne Intelligence. Le mot "Échelle" n'est pas indispensable - "Très Bonne Intelligence canine" suffit amplement.

La MJ emploie habituellement des boni ou mali d'Espèce pour les Traits différents de la Force, la Masse et le Déplacement. Si la MJ considère que les Petites-Gens sont particulièrement résistants, elle peut leur donner un bonus de +1 en Constitution : une Constitution Moyenne de Petite-Gens équivaut alors à une Bonne Constitution Humaine. Un autre exemple, une espèce extra-terrestre, les Cludds, ont un malus d'espèce à -1 en Intelligence.

Il vaut mieux employer des niveaux de Traits faisant référence aux humains sur la feuille de personnage, même si vous devez mettre les qualificatifs relatif à l'espèce entre crochets. Par exemple : Grahkesh, Intelligence Médiocre [Cludd Moyenne]. Cependant, marquez toujours la Force relative du personnage par rapport à son espèce, suivie de l'Échelle (si différente de 0), de sorte à avoir une Masse correcte. Consultez l'exemple de personnage, Brogo le Petite-Gens (Section 6.3.1.1), pour un exemple de bonus d'espèce et de différence d'Échelle.

Les boni et mali d'espèce peuvent être employés pour n'importe quel Trait : Caractéristiques, Compétences, Dons, Pouvoirs surnaturels, ou Défauts.

Si vous utilisez le système de Création Objective des personnages, chaque degré de bonus ou de malus est généralement égal, en terme de coût, à une modification équivalente normale du Trait concerné. C'est-à-dire que si vous donnez un +1 en Agilité ou un +1 en Perception à une espèce, cela devrait coûter un niveau de Caractéristique. Si une espèce a un bonus : Sens de l'Orientation Parfait, il coûtera un Don. Une capacité innée de voler ou de jeter des sortilèges coûtera un Pouvoir surnaturel, etc.

Néanmoins, si une espèce a un -1 à toutes les Compétences Sociales, cela ne lui rapportera qu'un niveau de Compétence si vous n'avez qu'une Compétence appelée Compétences Sociales. Si vous avez de nombreuses Compétences sociales, elle vaudra un Défaut. L'inverse est vrai pour les boni qui affectent plusieurs Compétences : le coût devrait être d'un ou de plusieurs Dons.

2.4 Héros de Légendes

Certains genres permettent aux personnages humains de se développer au-delà de l'humainement possible. Ces campagnes finissent par impliquer des plans de l'existence au-delà de la réalité usuelle car les personnages ont besoin de défis toujours plus grands.

Ce style de jeu peut être transcrit dans FUDGE par les Niveaux Légendaires. Le Section 1.2 Niveaux, introduit la notion de Traits Légendaires comme un objectif à atteindre pour les PJs. Cette section développe ce concept à l'infini.

Si la MJ et les joueurs préfèrent ce type de jeu, **toutes** les Compétences peuvent être augmentées au-delà du niveau Légendaire. Plutôt que de renommer chaque niveau, nous emploierons un système de numérotation simple : Épéiste Légendaire 2, Archer Légendaire 3, etc. Les Caractéristiques peuvent aussi être augmentée, mais, à l'exception de la Force, c'est assez rare.

Chaque niveau Légendaire donne un bonus de +1 à toutes les résolutions d'action. Par exemple, le personnage Hugues Doigts-Agiles a une Compétence d'Archer Légendaire 2. Ceci lui donne un bonus total de +5 (+3 en tant que Excellent Archer, et +2 pour les niveaux Légendaires). Dans n'importe quel concours contre un Archer Moyen (+0), Hugues devrait triompher

facilement.

Le système de Développement Objectif de Personnage, Section 5.2, donne une liste de suggestions de coûts en points d'expérience pour atteindre ces niveaux.

Ces niveaux n'existent pas automatiquement dans tous les jeux : ils sont strictement optionnels et n'existent que pour des genres spécifiques et non réalistes.

2.5 Magie

Si la Maîtresse de Jeu veut inclure de la magie dans sa campagne, il peut être plus facile de traduire dans FUDGE le système de magie avec laquelle elle est la plus familière. Si elle veut créer ses propres règles de magie FUDGE, elle devra prendre en compte ce qu'elle veut que la magie soit dans son univers de jeu.

Les questions qu'elle devra se poser comprennent : Quelle est la source de la magie ? Est-ce un phénomène naturel ou une manipulation du mana ? Si elle utilise du mana, est-ce que le mage génère le mana, ou est-elle inhérente aux lieux et endroits ? Ou est-ce que le mage invoque des créatures venues d'ailleurs pour exécuter ses volontés ? Ou est-ce que le mage doit trouver une source de Pouvoir et l'exploiter à ses propres fins ? Ou est-ce que la source de magie est complètement différente ?

Est-ce que tout le monde peut employer la magie, ou s'agit-il d'un talent inné (c'est-à-dire, nécessite-t-il un Pouvoir surnaturel) ? Y a-t-il des niveaux de Pouvoir, et que signifie le fait d'avoir plusieurs niveaux ? Une Compétence est-elle nécessaire ? Bien sûr, même si un magicien doit avoir un Pouvoir pour jeter des sorts, il peut y avoir des objets magiques utilisables par n'importe qui - ils sont fréquents dans les contes et légendes.

Si des entités sont invoquées, sont-elles mauvaises, bonnes, indifférentes ou perturbées ? Comment réagissent-elles au fait de se voir ordonner de travailler pour le magicien ? Peuvent elles faire du tort au magicien si celui-ci rate un jet de sort ? Si le Pouvoir est capté à partir d'une source externe, est-elle dans le plan physique ou dans le plan astral ? Provient-elle d'une entité vivante, ou est-elle contenue dans un objet inanimé en tant qu'énergie inerte, comme un morceau de charbon avant d'être mis au feu ?

Comment emploie-t-on la magie ? Implique-t-elle la mémorisation des sorts ? Des composants matériels ? De la médiation ? Des rituels longs et complexes ?

La magie est-elle fiable ? Y a-t-il des effets secondaires ? Y a-t-il des comportements sociaux vis-à-vis des magiciens ? L'existence des magiciens est-elle reconnue, ou est-ce une cabale secrète dont les agissements font l'objet de rumeurs changeantes chuchotées dans l'ombre ?

Une fois que ces questions ont trouvé une réponse, et que le degré de magie dans le jeu a été décidé, le système de magie peut être créé avec les mécanismes FUDGE. Un exemple de système de magie : FUDGE Magie, est fournit dans le Chapitre 7, l'Addenda.

2.6 Miracles

FUDGE sous-entend que les miracles sont générés par un dieu. Des miracles peuvent se produire au choix de la divinité (au bon vouloir de la MJ, ou deus ex machina pour les besoins de l'intrigue), et certains peuvent être appelés par les personnages.

Les miracles peuvent se produire d'une façon spectaculaire ou discrète. En fait, de nombreuses personnes pensent que les miracles se produisent quotidiennement, mais que nous ne les remarquons pas parce qu'ils passent pour des coïncidences. Le

passant inconnu qui a les bons outils pour réparer votre voiture peut être juste une coïncidence, ou il se peut que son passage à cet instant précis ait été divinement arrangé. Si les outils étaient subitement apparus ou votre voiture s'était réparée toute seule, il n'y aurait pas le moindre doute, il s'agirait d'un miracle. La méthode spectaculaire n'est ni bonne ni mauvaise, la MJ peut choisir la méthode qu'elle veut pour donner des miracles, et n'a pas besoin de se sentir forcée d'être consistante dans ce choix.

La MJ doit décider si les miracles peuvent se produire dans son univers, et s'ils peuvent se produire à la demande des personnages. Dans le dernier cas, elle a d'autres décisions à prendre. **N'importe quel** personnage peut-il faire une demande à un dieu précis ? L'appartenance du personnage à un ordre religieux importe-t-elle ? Le comportement du personnage est-il important - une divinité aiderait-elle un membre d'un ordre religieux précis même s'il avait agi à l'encontre des objectifs de cette divinité ? Quelle est la probabilité de réalisation du miracle ? En combien de temps se manifesterait-il ? Quelles sont les limites des demandes ? Une Compétence de Rituel ou de Supplication est-elle indispensable pour présenter une demande à un dieu ou est-ce que n'importe qui peut marmonner une prière pour demander de l'aide ?

Les réponses varient de MJ à MJ - il n'y a pas de système de miracle **générique** possible. Un exemple de système de miracles, FUDGE Miracles, est inclus dans le Chapitre 7, l'Addenda.

2.7 Psi

Une fois encore, il est probablement plus facile pour la MJ de traduire n'importe quelle règle de psionique de sa connaissance en FUDGE. Une méthode simple est de considérer chaque capacité psionique comme un Pouvoir surnaturel distinct. Les capacités de lire dans les esprits, de prévoir l'avenir, ou de déplacer télékinétiquement un objet, etc... coûtent chacune le prix d'un Pouvoir surnaturel (deux Dons). Le **degré** de puissance de la capacité psionique dépend des choix de la MJ concernant son univers de jeu. Quelqu'un pouvant soulever télékinétiquement un cuirassé est évidemment plus puissant que quelqu'un qui ne peut pas soulever quoi que ce soit de plus lourd qu'une bille de roulette - même si ce dernier risque de gagner plus d'argent avec son pouvoir, s'il y excelle !

Si l'univers de jeu dispose de plus d'un niveau de pouvoir, alors un personnage devra dépenser de nombreux niveaux gratuits pour atteindre les niveaux les plus élevés. Voir aussi le Section 2.3.4 Prix de l'Échelle.

En général, des niveaux de pouvoirs Psi élevés impliquent une augmentation de portée, ou une capacité à influencer plus de victimes d'un coup, ou un accès plus important aux Compétences relatives. Par exemple : un Pouvoir Télépathique faible vous permet d'envoyer vos pensées à autrui, mais ce Pouvoir plus puissant vous permet de lire dans les esprits, d'envoyer des ondes d'énergie douloureuses, de déceler les émotions et peut-être même de contrôler les autres. Un niveau plus élevé peut aussi permettre d'être moins fatigué, ou avoir un risque plus faible de d'épuiser son pouvoir, prendre moins de temps de concentration pour utiliser le pouvoir, ou permet de l'employer plus souvent dans une journée, ou permet d'employer le Pouvoir dans des conditions plus larges (par exemple, un pouvoir faible en PSE ne peut fonctionner que dans une pièce plongée dans le noir, alors qu'un niveau de Pouvoir plus élevé peut être employé n'importe où, n'importe quand), et ainsi de suite.

La MJ peut aussi exiger des Compétences pour employer ces pouvoirs. Avoir une capacité psionique permettant de faire de la télékinésie vous permet juste de saisir un objet avec votre pouvoir mental et de le déplacer grossièrement. Les manipulations délicates, comme le vol d'objets portés par une personne,

nécessitent un jet de Compétence télékinétique réussi.

Un exemple de système de psi, FUDGE PSI, est compris dans le Chapitre 7, l'Addenda.

2.8 Superpouvoirs

Si la campagne autorise des superpouvoirs similaires à ceux des Bandes Dessinées, alors il y aura un large choix de pouvoir disponibles. Le nombre de Pouvoirs d'un personnage dépend du niveau de puissance de la campagne. Une particularité des super-héros est l'habitude de lier des Défauts à leurs Pouvoirs, leur permettant ainsi d'en prendre plus. Par exemple, un super-héros est capable de voler mais uniquement sous forme intangible. Ce Défaut lié abaisse le coût du Pouvoir à un seul Don.

Il y a bien trop de Pouvoirs pour pouvoir tous les citer dans FUDGE - feuillotez les bandes dessinées d'un magasin spécialisé pour avoir une bonne idée de l'étendue des choix possibles. Comme pour les Pouvoirs psioniques, chaque Pouvoir coûte un des Pouvoirs surnaturels gratuits disponibles, et certains peuvent même être pris à différents niveaux. Les plus puissants coûtent deux superpouvoirs "moyen" voire plus.

La super force est traitée différemment - voir Section 2.3, Non-humains. D'autres superpouvoirs qui ont des niveaux sont évoqués dans la Section 2.3.4, Prix de l'Échelle.

2.9 Cybernétique

Les membres et les organes artificiels, les implants et les connexions neurales reliées aux ordinateurs sont courants dans certains types de science-fiction. S'ils fournissent des pouvoirs surhumains, alors ils doivent être achetés avec des niveaux de superpouvoirs en utilisant le système de Création Objective, et avec l'accord de la MJ dans tous les cas.

Si un implant donne un bonus à une Caractéristique, alors il devra coûter autant que le bonus de Caractéristique, qui n'est pas nécessairement aussi cher qu'un pouvoir surnaturel. Néanmoins, comme un implant artificiel peut parfois tomber en panne, la MJ peut donner une petite réduction en autorisant un niveau gratuit de Compétence ailleurs sur la feuille de personnage.

3 Résolution des Actions

- 3.1 Terminologie de la Résolution d'Actions
- 3.2 Jets de Dés
 - 3.2.1 Lire un Dé
 - 3.2.2 Autre Méthodes de Dés
 - 3.2.3 Probabilités de Réussite
- 3.3 Modificateurs des Actions
- 3.4 Actions Sans Résistance
- 3.5 Actions Contrées
- 3.6 Résultats Critiques
- 3.7 Réactions des PNJs

Ce chapitre permet de déterminer si un personnage réussit ou non une action. Dans les chapitres précédents, les Traits ont été définis en terme de niveaux : Excellent, Très Bon, Bon, etc. Ce chapitre décrit comment ces Traits affectent les chances de réussite des actions d'un personnage, qu'il s'agisse d'affronter un géant ou de rechercher un indice. Parfois, un résultat Moyen suffira pour accomplir une tâche, parfois il faudra un Bon résultat ou mieux. Meilleure sera votre compétence, meilleures seront vos chances d'obtenir un bon résultat.

3.1 Terminologie de la Résolution d'Action

Dé : Plusieurs choix de dés vous sont proposés : les joueurs peuvent employer trois ou quatre dés à six faces (3d6 ou 4d6), ou deux dés à dix faces pour faire des pourcentages (d100), ou quatre dés FUDGE (4dF), décrits plus loin. Il est aussi possible de jouer à FUDGE sans dés.

Actions Sans Résistance : Certaines actions ne rencontrent pas de **Résistance**, comme lorsqu'un personnage tente une action qui n'est influencée par personne d'autre. Par exemples : sauter une crevasse profonde, escalader une falaise, faire une expérience de chimie, etc. Le joueur jette simplement les dés et lit directement le résultat.

Résultat du Jet : Fait référence au degré de réussite/échec d'une tâche entreprise par le personnage. Si quelqu'un est, en général, Bon en Escalade, mais que le résultat du jet de dé lors d'une tentative spécifique indique un Très Bon résultat, alors le Résultat du Jet sera Très Bon.

Niveau de Difficulté : La MJ fixe un Niveau de Difficulté pour toutes les Actions Sans Résistance que le personnage entreprend. Généralement il sera Moyen mais certaines tâches seront plus faciles ou plus dures. Exemple : escalader une paroi verticale normale, même avec beaucoup de prises reste Moyennement difficile (Difficulté Moyenne). Pour des parois beaucoup plus difficiles, la MJ pourrait fixer une Difficulté Très Bonne : en conséquence, le personnage doit obtenir un Résultat du Jet Très Bon ou meilleur pour réussir à escalader la paroi.

Action Contrée : Une action est **Contrée** lorsque d'autres personnes (ou des animaux, etc.) peuvent avoir un effet contraire sur le résultat de l'action. Dans ce cas, chaque adversaire fait un jet de dé et les résultats des jets sont

comparés pour déterminer le résultat de l'action. Exemples : combat, tentative de séduction, marchandage, etc.

Degré Relatif : Fait référence à la différence de réussite d'un personnage par rapport à son rival dans une Action Contrée. A la différence du Résultat du Jet, le Degré Relatif est exprimé en nombre de niveaux. Par exemple, si un PJ, en train de se battre, obtient un Résultat du Jet Bon et que son adversaire PNJ obtient un Résultat du Jet Médiocre, il la bat de deux niveaux - le degré relatif est alors de +2 de son point de vue, -2 de celui de son adversaire.

Jet de Situation : La MJ peut parfois désirer faire faire un jet de dé qui ne soit pas basé sur un Trait mais sur une situation ou une circonstance particulière. Ce Jet de Situation est un simple jet de dé FUDGE mais sans aucun modificateur. Un 0 est un résultat Moyen, +1 un Bon résultat, -1 un résultat Médiocre, et ainsi de suite. Ce jet sert souvent pour les Réactions et les dommages mais peut aussi servir dans d'autres cas en fonction des besoins. Par exemple, les joueurs demandent à la MJ s'il y a des passants dans la rue à cet instant - ils se soucient de la présence de témoins éventuels. La MJ décide qu'il n'y en a pas si le Jet de Situation est Bon ou mieux et jette les dés. Pour déterminer une probabilité de 50% de réussite, choisissez un résultat pair ou impair, les probabilités d'obtenir l'un ou l'autre sont identiques. Bien sûr, 1d6 ou une pièce de monnaie suffisent pour obtenir ce résultat.

Au-dessus de Excellent : Il est possible d'obtenir un résultat du jet au-dessus de Excellent. Des Résultats du Jet de Excellent +1 à Excellent +4 sont possibles. Ces niveaux ne sont que rarement atteints par des être humains. Aucun Trait ne peut dépasser Excellent (à moins que la MJ n'autorise les personnages à devenir Légendaire, ce qui revient à Excellent +1 - voir Section 5.2, Développement Objectif de Personnage). Par exemple, le joueur de baseball américain Willie Mays était un Excellent outfielder. Sa plus célèbre interception, souvent montrée à la télévision, est à un Résultat du Jet Excellent +4. Il n'est pas possible pour un être humain d'obtenir régulièrement de tels résultats, néanmoins, même Willie était **seulement** un Excellent outfielder qui pouvait parfois faire encore mieux. La MJ peut fixer des Niveaux de Difficulté au-dessus de Excellent pour des actions quasi-impossibles.

Au-dessous de Lamentable : De la même manière, il peut y avoir des Résultats du Jet allant de Lamentable -1 à Lamentable -4. Cependant, aucun Niveau de Difficulté ne devrait être fixé aussi bas : quoi que ce soit nécessitant un Niveau de Difficulté Lamentable ou pire devrait être automatique pour presque tous les personnages - aucun jet n'est nécessaire.

3.2 Jets de Dés

Il n'est pas nécessaire de lancer les dés quand un personnage fait une action si facile qu'elle devrait réussir automatiquement. De même, il est inutile de lancer les dés pour une action trop difficile, elle ne peut pas réussir. On emploiera les dés dans des circonstances intermédiaires, quand le résultat d'une action est incertain.

La MJ est encouragée à limiter au maximum les lancers de dés. Ne faites pas lancer les dés aux joueurs lorsque leurs personnages font des choses ordinaires. Il est inutile de faire un jet pour déterminer si quelqu'un peut préparer correctement le déjeuner, prendre un objet sur une étagère ou monter à une échelle, etc. Ne faites même

pas lancer les dés pour escalader une falaise, à moins qu'elle ne soit difficile ou que la situation soit stressante, comme dans le cas d'une poursuite. En fait, un alpiniste Excellent ne devrait pas avoir besoin de lancer les dés pour escalader une paroi difficile. Il devrait pouvoir l'escalader automatiquement à moins qu'elle ne soit **très difficile**.

Pour toute action que le personnage désire entreprendre, la Maîtresse de Jeu doit choisir le Trait à tester (en général une compétence ou une Caractéristique). Si l'action est Sans Résistance, alors la MJ doit fixer le Niveau de Difficulté - habituellement Moyen. Voir aussi la Section 3.5, Actions Contrées.

Pour ne pas utiliser de dés avec FUDGE, voyez l'Addenda, Section 7.4.2.

3.2.1 Lire un Dé

Sur les quatre techniques que nous proposons dans FUDGE, nous vous recommandons celle-ci. Elle vous donnera rapidement et facilement des résultats allant de -4 à +4 sans perturber la bonne marche de la partie ou nécessiter des calculs ou des tableaux compliqués.

Les dés FUDGE ont six faces dont deux sont marquées d'un +1, deux d'un -1 et les deux dernières d'un 0. Ils sont commercialisés par Grey Ghost Games - référez-vous à la Notice Légale pour obtenir leur adresse.

Vous pouvez faire vos propres dés FUDGE facilement. Munissez-vous de quatre dés à six faces blanc. Avec des marqueurs indélébiles, marquez de vert deux faces de chaque dé, de rouge deux autres faces de chaque dé, et enfin laissez en blanc les deux dernières faces. Lorsque l'encre a fini de sécher, pulvérisez une fine couche de vernis mat sur les dés pour éviter que l'encre ne vous salisse les mains. Vous avez maintenant 4dF : les faces vertes = +1, les rouges = -1, et les blanches = 0.

(Même si vous pouvez essayer de jouer avec des dés normaux, en substituant :

1,2 = -1
3,4 = 0
5,6 = +1,

cela n'est pas recommandé. Cela prend trop de temps et casse l'ambiance. 4dF fonctionnent d'une manière équivalente à 4d3-8, mais ce n'est pas recommandé pour les mêmes raisons, même si vous avez des d6 numérotés deux fois de un à trois).

Pour utiliser des dés FUDGE, lancez-les tous les quatre et faites leur total. Comme les +1 et -1 s'annulent mutuellement, retirez tous les couples +1 et -1 de la table et calculez le reste. Exemple, si vous obtenez +1, +1, 0, -1, vous enlevez le -1 et un des +1 puisque ensemble, ils valent 0. La somme des deux dés restant, +1 et 0 est facilement effectuée et donne +1. S'il n'y a pas de couple -1, +1, retirez les 0 de cette façon, le calcul des dés restant en sera facilité.

Le résultat d'un jet de dés est un nombre compris entre -4 et +4. En haut de la feuille de personnage, il devrait y avoir une liste des niveaux des Caractéristiques comme :

+3	Excellent	Superb
+2	Très Bon	Great
+1	Bon	Good
0	Moyen	Fair
-1	Médiocre	Mediocre
-2	Mauvais	Poor
-3	Lamentable	Terrible

Pour déterminer le résultat de votre action, mettez votre doigt sur la ligne correspondant à votre Trait, puis montez-le (pour les résultats positifs) ou descendez-le (pour les résultats négatifs).

Exemple : Nathaniel, qui a une Bonne Compétence d'Archer tire dans un concours. Le joueur jette 4dF, en utilisant la procédure décrite ci-dessus. S'il fait un 0, il obtient un résultat égal à la compétence de Nathaniel : dans ce cas Bon. Cependant, s'il fait un +1, il a un résultat Très Bon, car Très Bon est un niveau au-dessus de son Bon niveau en Archer. S'il fait un -3, notre malchanceux Nathaniel viens de faire un Mauvais tir.

Il n'est pas toujours nécessaire de connaître le degré exact obtenu. Si vous voulez savoir si le personnage réussi quelque chose, il suffit que le joueur annonce le Trait approprié et le résultat du jet de dé. Le jeu est plus rapide comme ça.

Par exemple, un joueur désire que son personnage, le Capitaine Wallop de la Patrouille Spatiale, vole entre deux astéroïdes très proches l'un de l'autre. La MJ décide qu'il doit réussir un Très Bon jet de Pilotage et demande au joueur de lancer les dés. Le joueur consulte la compétence de Pilotage du Capitaine Wallop qui est Très Bonne et obtient un +2 aux dés. Il annonce simplement comme résultat : "Très Bon +2". Cette réponse est suffisante, la MJ sait que non seulement le Capitaine Wallop a réussi, mais qu'il n'a jamais risqué d'endommager son appareil dans la manoeuvre.

Bien sûr, vous aurez souvent envie de savoir ce que le personnage a fait, même si sa marge de réussite est grande. Par exemple, si un personnage compose un poème, et que sa compétence en Poésie est Moyenne, vous voudrez peut-être savoir ce que signifie son "Moyen +2" : il vient juste d'écrire un Très Bon poème ! Il y a de nombreux cas où la qualité de la réussite est plus importante que de savoir si l'action a réussi ou échoué.

3.2.2 Autres Méthodes de Dés

Pour ceux qui ne veulent pas faire ou acheter des dés FUDGE, trois options différentes s'offrent à eux :

4d6: Cette méthode utilise 2d6 d'une couleur et 2d6 d'une autre taille ou couleur. Choisissez d'abord quelle paire est la paire de dé positive, l'autre sera la négative, lancez alors les quatre dés. Dans ce système, vous n'additionnez pas les dés. A la place, vous enlevez de la table tous les dés sauf le plus petit (ou les plus petits s'ils ont la même valeur). Si les dés restants sont de la même couleur, alors on compte "+ chiffre du dé" s'ils sont de la couleur positive et "- chiffre du dé" s'ils sont de la couleur négative, s'il reste plusieurs dés de couleurs différentes alors on compte "0".

Exemples (p = dé positif, n = dé négatif) : vous lancez p4, p3, n3, n3. Le plus petit chiffre est 3, donc on enlève le p4, gardant les p3, n3 et n3.

Comme il reste des dés de signes différents (positif et négatifs), le résultat est 0. Sur un autre jet, on obtient p2, p2, n3, n4. On enlève les valeurs les plus élevées : n3 et n4. Cela ne laisse que des dés positifs donc le résultat est +2 car la valeur sur chaque dé est 2.

3d6: Lancez 3 dés à six faces. Faites-en la somme et consultez le résultat dans le tableau ci-dessous. Cette table est assez petite pour tenir sur une feuille de personnage. Exemple, sur un jet de 3, 3, 6 on obtient un total de 12. En regardant la correspondance de 12 dans le tableau nous obtenons un +1.

3-4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16	17-18
-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

d%: Lancez deux dés à 10 faces, après en avoir désigné un comme dé de "dizaines". En lisant d'abord le dé des dizaines puis celui des unités, on obtient des valeurs comprises entre 1 et 100 (01 = 1, mais 00 = 100). Vous vous reporterez alors au tableau ci-dessous qui peut être imprimé sur la feuille de personnage.

1	2-6	7-18	19-38	39-62	63-82	83-94	95-99	00
-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

Évidemment, la MJ peut personnaliser ces tableaux selon son bon vouloir. Ces valeurs ont été choisies pour ressembler le plus possible au jet de 4dF, que l'auteur estime idéaux en terme de probabilité pour FUDGE.

3.2.3 Probabilités de Réussite

Nous vous fournissons le tableau suivant de sorte que les joueurs puissent mieux évaluer leurs probabilités de réussite.

Chance de faire un :	4dF ou d%	3d6	4d6
+5 ou plus :	-	-	0,2%
+4 ou plus :	1%	2%	2%
+3 ou plus :	6%	5%	7%
+2 ou plus :	18%	16%	18%
+1 ou plus :	38%	38%	39%
0 ou plus :	62%	62%	61%
-1 ou plus :	82%	84%	82%
-2 ou plus :	94%	95%	93%
-3 ou plus :	99%	98%	98%
-4 ou plus :	100%	100%	99,8%
-5 ou plus :	-	-	100%

Ainsi, si votre Trait est Moyen et que la MJ dit que vous devez obtenir un Bon résultat pour réussir, alors vous devez obtenir un résultat de +1 ou plus au jet de dés. En moyenne, vous réussirez 2 fois sur cinq.

Vous remarquerez qu'on obtient des résultats légèrement différents en employant 3d6 et 4d6, suffisamment proches pour un jeu appelé FUDGE (bidouille). Les résultats sur 4d6 permettent des valeurs allant de -5 à +5, cependant, la rareté de ces résultats les rend exploitables. De fait, vous pouvez employer 5dF si vous voulez des résultats dans la tranche +/-5.

3.3 Modificateurs des Actions

Toutes les actions peuvent subir un modificateur, qui affectera les probabilités de la section précédente. Les modificateurs augmentent ou diminuent temporairement les Traits des personnages.

Exemple : Joe, Bon à l'épée, est Blessé (-1 à toutes ses actions). Il n'est plus que Moyen à l'épée jusqu'à ce qu'il soit guéri. Jill a une compétence de Crocheteuse Médiocre, mais un jeu d'outils de crochetage d'une qualité exceptionnelle lui donne une compétence de Crochetage Moyenne lorsqu'elle s'en sert.

Si un personnage a un Trait secondaire qui peut contribuer significativement à une action, la MJ peut accorder un bonus de +1 si le Trait est Bon ou meilleur.

Exemple : Verne est dans une bibliothèque, faisant une recherche sur un obscur rituel Sud-Américain. Il utilise sa compétence de Recherche qui est Bonne mais il a aussi une compétence en Anthropologie Bonne. La MJ décide que cette compétence est suffisamment pertinente pour donner à Verne une Très Bonne Recherche à cette occasion. Si sa compétence d'Anthropologie avait été Excellente, la MJ aurait simplement pu laisser Verne employer cette compétence à la place de Recherche : car on ne devient pas Très Bon en Anthropologie sans avoir fait beaucoup de recherches.

D'autres circonstances peuvent donner un +/-1 à n'importe quel Trait. Dans FUDGE, un modificateur de +/-2 est important, +/-3 est le grand maximum qui devrait être donné sauf dans des situations extrêmes.

3.4 Actions Sans Résistance

Pour chaque Action Sans Résistance, la MJ fixe un niveau de difficulté (Moyen en général) et annonce le Trait qui doit servir. Si aucune Compétence ne semble adaptée, alors prenez la Caractéristique la plus adaptée. S'il y a une Compétence adéquate, mais que le personnage ne la possède pas (elle n'est pas sur sa feuille de personnage), alors on emploiera la valeur par Défaut de la Compétence : habituellement Mauvaise. Si une forte Caractéristique peut, en toute logique, aider à l'exécution d'une Compétence **non possédée**, alors sa valeur par Défaut sera Médiocre.

Par exemple : un personnage veut faucher quelques pièces sans être vu. La MJ décide de lui faire utiliser la Compétence Prestidigitation, mais le personnage n'a pas cette Compétence. Le joueur fait remarquer que sa Caractéristique de Dextérité est Excellente, en conséquence, la MJ lui autorise une compétence de Prestidigitation Médiocre pour cette tentative.

Le joueur fait alors un jet avec son niveau de Trait et tente d'égalier ou de surpasser le Niveau de Difficulté fixé par la MJ. Dans les cas où l'on différencie les degrés de réussite, meilleur sera le jet, meilleure sera la réussite ; plus mauvais sera le jet, pire sera

l'action entreprise.

En fixant le Niveau de Difficulté d'une tâche, la MJ doit se rappeler que le niveau moyen de la majorité des Compétences est Mauvais. L'alpiniste **entraîné** peut escalader une falaise Moyenne la plupart du temps, mais l'alpiniste **sans entraînement** n'obtiendra généralement qu'un Mauvais résultat. Dans l'exemple de la Section 3.2 (Nathaniel tirant sur une cible de tir à l'arc), si la cible est grande et proche, même un archer Médiocre pourra la toucher : niveau de Difficulté Médiocre. Si elle est **beaucoup** plus petite et éloignée, peut-être que seul un Très Bon Archer pourrait la toucher **souvent** : Niveau de Difficulté Très Bon. Et ainsi de suite.

Exemple de choix des Niveaux de Difficulté : Deux PJs (Mickey et Arnold) et une guide PNJ (Parri) arrivent devant une falaise que la guide leur dit devoir escalader. La MJ annonce que la paroi est difficile mais pas infaisable : Il faut une Bonne réussite pour la franchir sans retards ni problèmes. En consultant les feuilles de personnage, ils constatent que la compétence d'Escalade de Parri est Très Bonne et celle de Mickey Bonne. La compétence d'Escalade n'apparaît pas sur la feuille de personnage d'Arnold, par conséquent sa compétence est à sa valeur par Défaut : Mauvaise. Parri et Mickey décident d'entreprendre l'escalade puis de descendre une corde à Arnold.

Parri obtient un +1 : un résultat au jet Excellent. Elle escalade la paroi sans difficulté et plus vite qu'elle ne le pensait. Par contre, Mickey obtient un -1 pour un résultat au jet Moyen. Comme c'est un degré en dessous du Niveau de Difficulté, il a des difficultés. Si Mickey avait eu un résultat Mauvais ou Médiocre, il aurait peut-être chuté - ou n'aurait pas pu commencer l'ascension. Comme ce n'est qu'un degré en dessous le Niveau de Difficulté, la MJ décide qu'il est bloqué à mi-parcours et ne sait pas comment continuer. Parri attache une corde à un arbre en haut de la falaise et lui descend l'autre extrémité. La MJ décide alors que ce n'est plus qu'un Niveau de Difficulté Mauvais pour escalader la paroi avec l'aide de la corde, et Mickey réussit facilement ce nouveau jet.

Arnold aussi n'a plus qu'un Niveau de Difficulté Mauvais pour escalader la paroi à l'aide de la corde, mais comme sa compétence d'alpiniste est Mauvaise, ils décident de ne pas prendre le risque. Arnold passe la corde derrière lui et sous ses bras de sorte que Mickey et Parri le tirent pendant qu'il prend des prises au cas où ils lâcheraient. Dans ce cas, aucun jet n'est nécessaire à moins qu'ils ne soient soudainement attaqués pendant qu'Arnold est à mi-chemin.

(Cette situation a été créée pour montrer comment choisir les Niveaux de Difficulté. Dans une vraie partie, la MJ devrait décrire la falaise et demander au joueurs comment ils escomptent la gravir. S'il leur vient l'idée de demander à Parri de gravir la paroi et de leur descendre une corde, aucun jet de dés ne sera alors nécessaire - à moins que le temps ne soit un facteur déterminant ou qu'il y ait des difficultés supplémentaires que la MJ n'a pas décrites parce que les personnages ne pouvaient pas les voir d'où ils étaient).

Parfois, la MJ jettera les dés en secret pour les PJs. Il y a des moments où même un jet de dé raté donnerait au joueur des connaissances que son personnage ne pourrait pas avoir. Ce sont

souvent des jets d'Information. Par exemple, si la MJ demande au joueur de faire un jet sur sa Caractéristique Perception (ou sa compétence en Trouver Objet Cachés), et que le joueur échoue, le personnage ne remarque rien de particulier. Mais le joueur sait maintenant qu'il y a quelque chose d'anormal que son personnage n'a pas remarqué... Il est largement préférable que la MJ fasse le jet en secret et ne le mentionne qu'en cas de réussite.

3.5 Actions Contrées

Pour résoudre une Action Contrée entre deux personnages, chaque camp jette **quatre ou deux** dés sur le Trait concerné et annonce le résultat. Les Traits dans une Action Contrée ne sont pas forcément identiques. La MJ choisit le nombre de dés à lancer : avec deux dés, on évite des valeurs extrêmes et l'importance des Compétence est soulignée, tandis qu'avec quatre dés, tout reste possible même si très improbable.

Par exemple, une tentative de séduction va se faire sur la Compétence de Séduction pour le séducteur (ou sur la Caractéristique Apparence) et sur la Volonté pour sa cible. Il peut y avoir des modificateurs : quelqu'un avec un vœu de chasteté peut bénéficier d'un bonus de +2 à sa Volonté, alors que quelqu'un avec le Défaut Concupiscent aura un malus, voire n'aura pas le droit de tenter de résister.

La Maîtresse de Jeu compare les résultats au jet pour déterminer le degré relatif de succès/d'insuccès.

Par exemple, Lisa essaie de faire gober à Joe qu'elle est du FBI et elle obtient un Très Bon résultat. Néanmoins, le succès n'est pas automatique. Si Joe réussit aussi un Très Bon résultat sur le Trait employé pour qu'il ne se fasse pas baratiner (Connaissance des Procédures Policières, Éducation, Intelligence, etc. - tout ce que la MJ considérera comme adéquat), alors le degré relatif sera zéro : le statu quo sera maintenu. Dans ce cas, Joe n'est toujours pas convaincu par Lisa. Si Joe obtenait un résultat Excellent, le degré relatif avec le Très Bon résultat de Lisa serait -1 : Joe n'aurait pas été dupe de sa tentative, et aurait probablement eu une réaction négative à son encontre.

Le système des Actions Contrées peut servir à résoudre n'importe quel conflit entre deux personnages. Deux personnes veulent saisir le même objet au même instant ? C'est une Action Contrée basée sur la Caractéristique de Dextérité - le vainqueur prend l'objet. Une personne essaie d'en mettre une autre au sol ? Jet de Force contre Force (ou Compétence de Lutte) pour savoir laquelle tombe. Quelqu'un essaie de se dissimuler d'une équipe de recherche ? Caractéristique de Perception (ou Compétence Trouver Objet Caché) contre Compétence Dissimulation (ou Camouflage, Discrétion, etc.). Essayer de faire rouler sous la table un rival ? Constitution contre Constitution (ou Compétence de Bitard, Fêtard, etc.). Et ainsi de suite.

Certaines Actions Contrées ont un niveau minimum requis pour réussir. Par exemple, une tentative de contrôle de l'esprit de quelqu'un par la Compétence Télépathie nécessite au minimum un résultat Moyen. Si le télépathe n'obtient qu'un résultat Médiocre, peu importe que sa victime obtienne un Mauvais résultat, la tentative échoue. En général, le combat dépend de cette catégorie - voir le Chapitre 4.

Pour un exemple d'Actions Contrées impliquant plus de deux personnages, voir la Section 4.3.4, Combattants Multiples en Mêlée.

Une Action Contrée peut aussi être traitée comme une Action Sans Résistance. Quand un PJ affronte un PNJ, ne faites lancer les dés qu'au PJ et prenez le Trait du PNJ en Niveau de Difficulté. Cette méthode garantie que les PNJs tirent toujours un zéro. Cela fait ressortir les capacités des PJs, et réduit les risques qu'un jet de dés malencontreux d'un PNJ ne détermine ce qui se passe dans la partie.

Une légère variation de la règle ci-dessus est que la MJ jète 1dF ou 2dF pour les Actions Contrées. Cela permet des variations dans les capacités des PNJs, mais laisse l'emphase sur les actions des PJs.

Pour ceux qui n'ont pas de dés FUDGE, la MJ peut simplement lancer 1d6 pour un PNJ.

Sur un résultat de 2-5, le PNJ obtient un résultat égal à son Trait.

Sur un résultat de 1, le PNJ obtient moins que son Trait.

Sur un résultat de 6, le PNJ obtient plus que son Trait.

Ceux qui veulent savoir précisément de combien le PNJ est au-dessus ou en dessous de son Trait, lancez un second d6 :

1,2,3	+/-1 (selon le premier jet)
4,5	+/-2
6	+/-3

3.6 Résultats Critiques

Les résultats critiques sont une règle optionnelle de FUDGE pour les MJs qui en aiment l'idée. Un résultat naturel sur les dés de +4 peut être considéré comme une réussite critique - le personnage a fait exceptionnellement bien, et la MJ peut lui donner un bonus exceptionnel pour cette action. De la même façon, un résultat naturel sur les dés de -4 est un échec critique et le personnage a fait aussi mal qu'il est possible dans la situation donnée.

Remarquez qu'obtenir un +/-4 en comptant les modificateurs ne donne pas un résultat critique, même si le personnage a fait exceptionnellement bien ou mal. Quand un résultat critique intervient, la MJ peut ignorer le résultat du jet et le considérer comme au-delà de Excellent et en deçà de Lamentable.

En option, si un personnage a un résultat du jet supérieur de quatre niveaux ou plus au Niveau de Difficulté, il a fait une réussite critique. Identiquement, quatre niveaux ou plus en dessous du Niveau de Difficulté génèrent un échec critique.

Un résultat critique au combat peut signifier de nombreuses choses : un guerrier tombe, ou lâche son arme, ou est blessé plus grièvement, ou est étourdi pendant un round et ne peut pas se défendre, ou est temporairement aveuglé, ou assommé, etc. La MJ doit être créative, mais ne pas éliminer le personnage.

La MJ peut même souhaiter faire un tableau, comme cet exemple des résultats critiques : (Jetez 2d6)

- | | |
|---|---|
| 2 | Aveuglé pour le prochain round - pas d'attaque ni de défense |
| 3 | Tombe : toutes les compétences à -2 le prochain round. |
| 4 | Armure gravement endommagée - pas de valeur d'armure pour le reste du combat! |
| 5 | L'arme trouve le défaut de l'armure, ne retirez pas la valeur d'armure. |
| 6 | Déséquilibré - compétences à -1 le prochain round. |
| 7 | Lâche son arme. |
| 8 | Arme endommagée, mais peut encore servir : -1 aux dégâts. |

Et ainsi de suite - achevez et personnalisez ce tableau selon vos préférences.

C'est aussi une façon simple d'ajouter beaucoup de détails sans compliquer FUDGE. Ceux qui ont des accès à internet sont invités à ajouter leurs tables de résultats critiques aux sites FUDGE.

3.7 Réactions des PNJs

Parfois, une PNJ a une réaction prédéterminée envers les PJs. Peut-être qu'elle est automatiquement leur ennemie ou peut-être que l'équipe l'a sauvée et gagnée sa gratitude. Mais de nombreux PNJs n'ont pas de réactions prédéfinies. Quand les PJs demandent des informations ou de l'aide, ça peut bien se passer comme ça peut se passer très mal. Négocier avec une étrangère est toujours une expérience nouvelle pour les joueurs - et cela peut l'être pour la MJ aussi.

Dans le doute, la MJ fait en secret un jet de Situation. Si le PJ en question peut affecter les réactions de l'inconnue, cela donnera un modificateur de +/-1 (ou plus) au résultat. Par exemple l'Apparence (qui peut être une Caractéristique, un Don ou un Défaut), le Charisme, la Réputation, le Statut, et des comportements comme se faire les crottes du nez ou utiliser un langage vulgaire. Le jet de Réaction peut être aussi influencé par les circonstances : dessous-de-table, nature amicale ou suspicieuse de la PNJ, proximité du chef de la PNJ, comportement affiché par les PJs, etc.

Plus fort sera le jet de Réaction, meilleure sera la réaction. Sur un résultat Moyen, par exemple, la PNJ sera moyennement utile, et uniquement si cela ne lui demande pas trop d'efforts. Elle ne sera d'aucune aide sur un résultat Médiocre ou pire, mais réagira bien aux résultats Bon ou meilleurs.

Exemple : Nathaniel a besoin d'informations sur le duc de la région qu'il soupçonne de corruption. Il a remarqué que les gens du coin sont réticents à parler du duc aux étrangers. Nathaniel décide d'approcher une volubile vendeuse de légumes du marché. Nathaniel a une Apparence normale (pas de modificateurs), mais est Charismatique : +1 à tous les jets de Réaction. Il discute de choses et d'autres pendant un moment puis amène lentement le sujet du duc dans la conversation. La MJ estime que c'est suffisamment bien fait pour mériter un autre +1 au jet de Réaction. Cependant, la situation est délicate : il y a un -2 pour obtenir **n'importe quelle** information sur le sinistre seigneur des lieux. Cela annule le bonus de Nathaniel. La MJ fait son jet en secret et obtient un résultat Moyen. La vieille dame lâche quelques informations utiles avant de réaliser ce qu'elle a dit. Elle se tait alors, mais Nathaniel change innocemment de sujet en parlant du temps, dissipant ses soupçons. Puis il s'éloigne pour tenter sa chance ailleurs.

4 Combat

- 4.1 Terminologie du Combat
- 4.2 Combat en Mêlée
 - 4.2.1 Conter le Combat
 - 4.2.2 Rounds de Combat Simultanés
 - 4.2.3 Tours de Combat Alternés
- 4.3 Options de Combat en Mêlée
 - 4.3.1 Modificateurs en Mêlée
 - 4.3.2 Tactiques d'Attaque /de Défense
 - 4.3.3 PJs contre PNJs
 - 4.3.4 Plusieurs Combattants en Mêlée
 - 4.3.5 Localisation des Coups
 - 4.3.6 Trucs Marrants
- 4.4 Combat à Distance
- 4.5 Blessures
 - 4.5.1 Niveaux de Blessure
 - 4.5.2 Capacité de Dégâts
 - 4.5.3 Facteurs de Dégâts
 - 4.5.4 Exemple de liste de Facteurs de Dégâts
 - 4.5.5 Déterminer le Niveau de Blessure
 - 4.5.6 Touche Légère
 - 4.5.7 Noter les Blessures
 - 4.5.8 Échelles Inhumaines au Combat
- 4.6 Options de Blessures
 - 4.6.1 Jet de Dégâts
 - 4.6.2 Étourdir, Assommer, et Retenir Ses Coups
 - 4.6.3 Jets Min-Moy-Max
 - 4.6.4 Mort de PJ
 - 4.6.5 Niveaux Technologiques en Échelle
- 4.7 Exemple de Combat et de Blessures
- 4.8 Guérison

Dans FUDGE le combat est une Action Contrée, à moins que l'un des combattants soit ignorant de l'attaque dont il est l'objet, ou qu'il décide de l'ignorer. La façon la plus simple de gérer un combat à FUDGE est d'utiliser une succession d'Actions Contrées. Cela peut être fait simplement ou d'une manière plus détaillée, et complexe. L'auteur de FUDGE emploie des règles simples et légères de sorte à finir les combats rapidement et revenir plus vite à la partie intéressante : le roleplay. Ce chapitre, largement optionnel, a été conçu pour les joueurs qui préfèrent détailler un combat.

Le combat au Contact et le combat à Distance sont traités séparément.

4.1 Terminologie du Combat

Mêlée : tout combat impliquant de frapper son adversaire avec son corps (coup de poing, coup de pied, morsure, etc.) ou avec une arme de contact. Toute attaque venant de plus loin est une Attaque à Distance.

Événements : un segment distinct du scénario de la partie. En combat, l'intervalle entre deux Événements peut-être le bon moment pour un jet de dés.

Round de Combat : une durée indéterminée fixée par la MJ - de nombreuses personnes trouvent qu'une durée de trois secondes est raisonnable, même si elle semble beaucoup trop longue ou trop courte à d'autres. La durée d'un round

d'un combat orchestré par la MJ peut varier en longueur en fonction de la situation. En général, une fois que chaque personnage a fait une action, un round donné est terminé.

Facteurs de dégâts offensifs : ceux qui contribuent à blesser l'adversaire : la Force (en maniant une arme nécessitant de la Force), l'Échelle et le degré de létalité de l'arme.

Facteurs de dégâts défensifs : ceux qui contribuent à limiter la gravité d'un coup reçu : Échelle, armure, et peut-être la Capacité de Dégâts.

Facteur de dégâts total (ou simplement facteur de dégâts) : le facteur de dégâts offensifs de l'attaquant moins le facteur de dégâts défensifs du défenseur.

4.2 Combat en Mêlée

FUDGE propose trois choix pour gérer le déroulement d'un combat en mêlée : aller d'événement en événement, employer des rounds de combat simultanés ou des tours de combat alternés. Une MJ peut définir d'autres méthodes.

4.2.1 Conter le Combat

Dans la version la plus simple du système de combat, la MJ décrit la situation avec le plus de détails possibles, elle demande alors aux joueurs de décrire ce que font leurs personnages. Plus complète sera la description de leurs actions, mieux la MJ saura interpréter la situation. Cela peut être important si elle a quelque chose qui ne sera pas révélé avant le milieu de la bataille. Les jets de dés, s'il y en a, sont demandés par la MJ pour chaque **événement**.

Un événement est la plus petite unité de temps dans ce système de résolution de combats. La MJ peut séparer la bataille en plusieurs événements, ou la considérer comme un seul. Cela dépend du style de la MJ, de l'importance de la bataille, du nombre de participants, de la présence ou de l'absence de surprises, etc. Chaque événement doit être une unité dramatique. Par exemple, les PJs font face à un détachement de gardes à la porte alors que le génie maléfique tente de mettre en route sa machine infernale au fond de la pièce. Le combat avec les gardes peut être un événement et la confrontation avec le Dr. Doomsday un second. Une autre MJ peut traiter l'intégralité du combat comme un seul événement, pendant qu'une troisième peut traiter chaque segment de cinq secondes séparément. Quel que soit le nombre d'événements, maintenez le plus possible la bataille du côté descriptif.

La MJ peut demander occasionnellement à un joueur un jet de dés, ou lui demander trois jets et prendre le jet **médian**.

(Le médian est un jet de dés de valeur moyenne, qui peut être identique au plus petit ou au plus grand jet. Par exemple, si les résultats du joueur sont Bon, Médiocre et Excellent, alors le jet médian est Bon parce qu'il est entre Médiocre et Excellent. Mais des résultats Mauvais, Très Bon et Très Bon donneraient un jet, en moyenne, Très Bon. L'emploi du médian réduit les effets de chance et de malchance extrêmes. Certaines MJs emploient un médian pour simuler plusieurs actions).

Une fois que la MJ a décidé le Trait (ou les Traits) que chaque PJ doit employer dans le combat, elle détermine le modificateur pouvant aller de -3 à +3. Le modificateur le plus courant est 0. Le modificateur est basé en partie sur la façon dont le plan des PJs

devrait se dérouler, en tenant compte de ce que la MJ sait des PNJs, en partie en fonction des conditions sur le terrain : fatigue, éclairage, terrain, surprise, puissance de feu respective, bravoure ou lâcheté des PNJs, blessures, etc.

Voici un exemple long de combat événementiel :

Flingueur, séparé des autres joueurs, surprend cinq membres d'un gang rival dans un garage. Le joueur déclare que Flingueur va hurler et charger les membres du gang rival, en tenant sa mitraillette comme s'il allait tirer - elles ne savent pas qu'elle est irrémédiablement enrayée. Il espère les voir plonger à couvert, s'enfuir ou rester paralysées de terreur. Il utiliserait alors sa mitraillette comme une matraque, en commençant par l'extrémité gauche de leur ligne. Il garderait son adversaire entre lui et les autres le plus longtemps possible. Il espère les attaquer à la file indienne, une par une, en ayant le mur qui garde son flanc gauche pendant qu'il charge.

La MJ fait un jet de Situation pour le gang : Médiocre. Les membres du gang ne se remettent pas facilement de leur surprise, aussi donne-t-elle un +1 à sa Bonne compétence de Bagarre. Elle décide aussi qu'une membre du gang va s'enfuir et que les autres n'auront pas le temps de dégainer avant que Flingueur ne commence à frapper. Sa compétence de Course est Très Bonne, elle lui donne donc un autre +1 parce qu'il se déplace vite. Le total des modificateurs pour Flingueur est +2, élevant sa compétence de Bagarre à Excellent pour ce combat. Comme c'est une action très longue et qu'elle ne désire pas qu'un jet malchanceux ruine les chances de Flingueur, elle lui demande de faire trois jets de Bagarre (avec le modificateur de +2), et de garder le jet médian.

Flingueur obtient des résultats Bon, Excellent et Très Bon, dans cet ordre. Le jet médian est Très Bon et la MJ décide qu'il est suffisant pour avoir mis au tapis les deux premières membres du gang, et décrit avec saveur cette partie du combat. Maintenant Flingueur fait face aux deux dernières brutes qui ont dégainé leurs flingues et peuvent probablement lui faire la peau avant qu'il ne charge plus avant. La MJ demande, "Que fait Flingueur ?".

Flingueur jette la mitraillette au visage d'une tireuse alors qu'il tente de plaquer l'autre, espérant passer sous les projectiles. La MJ ne demande qu'un seul jet de Bagarre pour couvrir toute l'action : Flingueur obtient un résultat Moyen. La MJ décrète qu'il a lancé sa mitraillette suffisamment bien pour distraire la tireuse mais pas pour la blesser. Il a néanmoins réussi à plaquer et saisir son autre adversaire, dont le tir s'est perdu.

A ce stade, la MJ décide que la gangster effleurée par la mitraillette s'avance et menace de son pistolet la tête de Flingueur alors qu'il est à genoux au-dessus de l'autre gangster. Prudemment, Flingueur se rend en espérant que ses amis pourront le sauver.

4.2.2 Rounds de Combat

Simultanés

Ceux qui préfèrent que le combat soit morcelé en actions peuvent

utiliser les "rounds" de combat. Dans les rounds d'actions simultanées, toutes les manœuvres d'attaque et de défense se déroulent en même temps. C'est réaliste : peu de vrais combats opposent des adversaires se frappant chacun leur tour.

La MJ détermine sur quel Trait les combattants doivent lancer les dés. Cela dépend de l'arme employée, qui peut être tout simplement un poing. Le type d'arme affecte les dégâts - voir Section 4.5 Blessures.

Chaque combattant fait un jet d'action Contrée. Sur un degré relatif de 0, le round de combat est un match nul - les guerriers tournent l'un autour de l'autre à la recherche d'une ouverture ou ont échangé des coups bloqués ou parés par l'adversaire, etc. - personne n'est blessé.

Il faut un résultat minimum Mauvais pour toucher un adversaire de taille (approximativement) identique. Cela signifie qu'un être humain a besoin de frapper au moins un Mauvais coup (et gagner l'action Contrée) pour pouvoir toucher un autre humain. Si les deux adversaires obtiennent des résultats pires que Mauvais, le round est un match nul.

Si un combattant est **significativement** plus grand que son adversaire (au moins d'une d'Échelle différente), il a besoin d'un résultat Médiocre ou Moyen pour toucher son petit adversaire. Alors que même un résultat Lamentable permettrait au petit combattant de toucher le grand (s'il gagne l'action Contrée, bien évidemment). De très petites cibles, comme des farfadets, nécessitent un résultat Bon ou même Très Bon. Exemples : des humains contre des géants ou des petits ou des grands animaux.

Si le degré relatif est supérieur à 0 et que le niveau de résultat minimum a été atteint ou dépassé, le vainqueur vérifie s'il a frappé assez fort pour blesser le perdant. En général, plus grand est le touché (plus grand est le degré relatif), plus grande est la probabilité de faire des dégâts.

Si, dans n'importe quel round, un combattant est incapable de se battre (peut-être parce qu'il ignore l'attaquant, ou à cause d'un résultat critique le round précédent - voir Section 3.6 Réussites Critiques), le combat peut alors devenir une action Sans Opposition pour le guerrier actif, avec, en général, une difficulté Mauvaise. Si le personnage peut se défendre de quelque façon que ce soit, comme en utilisant un bouclier, cela reste une action Contrée. Mais dans ce dernier cas, le défenseur ne peut pas blesser l'attaquant, même s'il gagne le round de combat.

Le combat dure habituellement plus d'un round. Les personnages ne sont pas limités à des attaques chaque round - ils peuvent essayer de fuir, de discuter, de faire des trucs acrobatiques époustouffants, ou toute autre action appropriée.

4.2.3 Tours de Combat Alternés

En tours de combat alternés, chaque round de combat consiste en deux actions : le combattant avec la plus forte initiative attaque pendant que l'autre se défend, alors le second combattant attaque pendant que le premier se défend. Lorsque de nombreux personnages participent à un combat, le **camp** qui a l'initiative fait toutes ses attaques, puis l'autre camp fait ses attaques. La MJ peut aussi faire se dérouler le combat dans l'ordre des initiatives individuelles, même si cela signifie que les actions des combattants de chaque camp sont dispersées à travers le tour.

Prendre l'initiative est une action Contrée. Si les personnages n'ont pas une caractéristique ou des compétences d'Initiative - comme Réflexes ou Déplacement - faites juste des jets de Situation Contrés. Un Don de Réflexes de Combat peut valoir un +1 à l'initiative. L'effet de surprise peut donner un bonus au jet ou donner automatiquement l'initiative. L'initiative peut être lancée pour chaque combat ou pour chaque round. Un personnage peut

peut-être troquer de son savoir-faire contre un bonus d'initiative : attaque rapide (+1 à l'initiative ce round) mais elle le déséquilibre légèrement (-1 à l'attaque et -1 en défense ce round).

Chaque attaque est une Action Contrée : la compétence Offensive de l'attaquant (Épée, Arme de Mêlée, Art Martial, etc.) contre la compétence Défensive du défenseur (Bouclier, Parer, Esquive, Éviter, etc.). Ce type de combat est plus long qu'avec des rounds simultanés, mais certains joueurs estiment qu'il leur permet de mieux contrôler le sort de leur personnage.

En employant cette règle, une compétence Défensive pour parer peut être simplement égale à la compétence dans l'arme employée en défense, ou elle peut faire l'objet d'une compétence spécifique devant être achetée indépendamment de la compétence d'armes. La MJ doit préciser à ses joueurs, lors de la création des personnages, la méthode qu'elle adopte - ou leur donner des niveaux supplémentaires en cours de jeu pour qu'ils puissent prendre des compétences de défense.

Certaines armes, comme les haches, sont relativement inadaptées à la parade. À la création des personnages, les joueurs doivent demander à la MJ si une arme peut parer et peut être employée le round de combat suivant sans malus - et donner à leurs personnages des compétences élevées en Bouclier ou Esquive pour compenser les armes mauvaises en parade.

Des tactiques d'attaques et de défenses Extrêmes peuvent être employées. Un personnage sacrifie son attaque pour le round en faisant une défense Extrême, et est à -2 en défense pour le tour suivant de son adversaire s'il fait une Attaque Extrême, ou peut-être même ne peut-il pas se défendre du tout !

La défense des animaux dépend de leur catégorie : les carnivores ont généralement une valeur de Défense un niveau sous leur valeur Offensive, alors que c'est l'inverse pour leurs proies.

4.3 Options de Combat en Mêlée

Les options décrites ci-après peuvent être employées avec n'importe quel système de combat en mêlée. Ce n'est pas une liste complète ou "officielle" des options. La MJ devrait, en fait, considérer ces options comme des exemples pour stimuler son imagination. La MJ peut désirer intégrer des options de combat d'autres jeux dans FUDGE.

4.3.1 Modificateurs en Mêlée

Certaines situations justifient que le niveau de Trait d'un camp ou l'autre soit modifié. Voici quelques exemples :

Un guerrier qui a une Blessure est à -1 ; un guerrier qui a une Blessure Grave est à -2.

Si un combattant a l'avantage de la position par rapport à l'autre, il peut y avoir un malus (-1 ou -2) pour le combattant dans la plus mauvaise position. Exemples : terrain glissant, position inférieure, lumière dans les yeux, à genoux, etc.

Retirez la valeur du bouclier de la compétence d'armes de l'adversaire. Un petit bouclier a une valeur de +1 en mêlée seulement, tandis qu'un bouclier moyen a une valeur de +1 en mêlée et +1 en défense contre les attaques de projectiles (seulement si le projectile peut être arrêté par la matière composant le bouclier). Un grand bouclier (+2 pour tous les combats) est encombrant. Le plus grand le bouclier porté, le plus important le malus que devrait fixer la MJ pour les acrobaties et les manoeuvres inhabituelles. Les

boucliers peuvent aussi être employés d'une façon offensive, par exemple pour repousser ou pour renverser quelqu'un.

Comparez les longueurs des armes et les boucliers (voir Section 4.5.4 Exemple de Liste des Modificateurs de Blessure). Si la somme arme + bouclier de l'un des combattants dépasse de +2 (ou plus) celle de son adversaire, le combattant avec la plus petite valeur sera à -1 pour ses compétences de Combat. Exemple : un guerrier emploie une épée à deux mains : +4 aux dégâts. Son adversaire a un couteau et un bouclier moyen : +1 aux dégâts, +1 pour le bouclier pour un total de +2. Celui qui tient le couteau a ses compétences de Combat à -1 pendant ce combat parce que le modificateur de son arme est -2 par rapport à son adversaire à l'épée.

Viser une petite partie spécifique du corps de son adversaire (comme un oeil ou une main) nécessite un résultat minimum Bon ou Très Bon pour toucher et entraîne aussi un -1 sur le Trait. Si le résultat nécessaire est Très Bon et que le combattant obtient un Bon Résultat, mais remporte l'action Contrée, alors il touche l'autre combattant - mais pas là où il le désirait.

Un combattant peut bénéficier d'une bénédiction magique (+1 ou plus) ou d'une malédiction (-1 ou moins).

Une attaque Extrême, comme une attaque "à outrance" (Berserk), donne un +1 à la compétence de combat (et, si elle réussit, un +1 supplémentaire aux dégâts). Néanmoins, si une personne employant une attaque Extrême fait un **nul** ou perd l'action Contrée, l'autre combattant l'emporte et obtient un +2 aux dégâts !

Une posture défensive Extrême donne un +2 aux compétences de Combat, mais le combattant qui l'emploie ne peut pas blesser son adversaire sauf sur un résultat critique.

Une défense Extrême réussie et un jet de Perception ou de Tactique réussi donnent un malus de -1 à l'adversaire pour le **prochain** round. Le combattant prend quelques secondes pour observer le terrain et manoeuvre pour prendre avantage de ses conditions ou irrégularités. D'autres opérations subtiles en combat sont possibles, et encouragées - par exemple, réussir une défense Extrême peut permettre au joueur de tenter une manoeuvre acrobatique au prochain round de combat sans risquer de se faire toucher.

4.3.2 Tactiques d'Attaque /de Défense

Cette règle optionnelle, employée avec les rounds de combat simultanés, enrichit les choix tactiques dans le combat au prix d'une légère augmentation de la complexité. Cette option remplace les attaques et défenses Extrêmes décrites ci-avant et permettent que chacun des combattants soit blessé dans le même round de combat.

Avant chaque round, un combattant peut choisir sa posture : normale, agressive ou défensive. Une posture agressive ou défensive augmente le niveau de compétence d'un aspect du combat (offensif ou défensif) et réduit la même compétence d'une valeur égale pour l'autre aspect du combat.

Il y a cinq options de base :

+2 Attaque, -2 Défense
+1 Attaque, -1 Défense
Attaque et Défense Normales
-1 Attaque, +1 Défense
-2 Attaque, +2 Défense

Chaque round de combat, le joueur choisit en secret une posture de combat avec deux dés FUDGE et un résultat allant de +2 à -2 qui représente le modificateur d'Attaque. Le modificateur Défensif est automatiquement l'inverse du modificateur d'Attaque. Les différents camps découvrent simultanément leurs choix.

Pour ceux qui n'auraient pas de dés FUDGE, prenez un d6 et placez-le en fonction du tableau suivant :

Face du dé :	Option :
1	-2 attaque
2	-1 attaque
3,4	Attaque normale
5	+1 attaque
6	+2 attaque

Chaque combattant fait un jet d'action Contrée comme d'habitude. Cependant, le résultat est appliqué à la valeur offensive comme à la valeur défensive. Si autre chose qu'une posture normale a été adoptée, alors ces valeurs seront différentes l'une de l'autre. La valeur offensive obtenue par chaque combattant est alors comparée à la valeur de défense de son adversaire.

Par exemple, un guerrier avec une Bonne compétence à l'Épée choisit une posture +1 Attaque et -1 Défense. Spécifiquement pour ce round de combat, sa compétence d'Attaque à l'Épée est Très Bonne et sa Défense à l'Épée est Moyenne. Son adversaire, une Très Bonne Bretteuse, choisit une posture normale. La Bretteuse obtient un -1, un résultat au jet Bon pour sa valeur d'Attaque comme pour sa valeur de Défense. Le premier combattant tire un 0 : son résultat au jet est Très bon en Attaque et Moyen en Défense.

Son attaque Très Bonne est comparée à la Bonne défense de la Bretteuse : il gagne de +1. Cependant, l'attaque de la Bretteuse est simultanée et est Bonne alors que la défense du guerrier est Moyenne : elle aussi gagne son action Contrée de +1. Les deux camps consultent les dégâts, pour voir s'ils passent à travers l'armure de leur adversaire - voir Section 4.5 Blessures.

4.3.3 PJs contre PNJs

Si un PJ affronte une PNJ, la MJ peut gérer le combat comme une action Sans Opposition en considérant que la PNJ obtient toujours un résultat égal à son niveau de Trait. Dans ce cas, un PJ devra obtenir le même niveau pour faire un match nul, et faire mieux pour infliger des dégâts à la PNJ. Cette option met en valeur les capacités des joueurs en empêchant les hasards des jets de dés des PNJs.

4.3.4 Plusieurs Combattants en Mêlée

Lorsque plus d'un adversaire attaquent un combattant isolé, ils disposent, pour le moins, d'un avantage tactique. Pour rendre cet avantage, le combattant isolé est à -1 sur ses compétences pour

chaque adversaire en plus du premier. (Ce malus peut être réduit pour les styles de jeux épiques, dans lesquels quelques héros repoussent des hordes d'ennemis, ou la MJ peut donner aux hordes des compétences Mauvaises et une Capacité de Dégâts faible - ce qui n'est pas inconcevable pour une horde).

Le combattant isolé jette une fois les dés, et le résultat est comparé avec **chacun** des Résultats du Jet de ses adversaires, l'un après l'autre. Le combattant solitaire doit réussir à battre ou être match nul avec **tous** ses adversaires pour pouvoir infliger des dégâts à l'un d'entre eux. S'il bat tous ses adversaires, il peut frapper celui de son choix. S'il fait match nul avec le meilleur de ses adversaires, il ne pourra frapper que l'un d'entre eux qui serait à au moins deux niveaux de réussite de moins.

Exemple : Paco fait face à trois brutes, qui ont obtenu respectivement des résultats Très Bon, Bon et Médiocre. Paco obtient un résultat Très Bon, faisant match nul avec la meilleure brute. Il ne peut donc frapper que la brute qui a fait un résultat Médiocre (au moins deux niveaux sous son résultat) et n'est personnellement pas touché (il a fait match nul avec la meilleure brute).

Le combattant solitaire **reçoit** des blessures multiples en un seul round si deux ennemis ou plus le touchent. Normalement, il ne peut blesser qu'un seul adversaire par round - il choisit parmi ceux qu'il a surclassés. Des balayages peuvent être autorisés, permettant de blesser plus d'un adversaire à la fois. Bien sûr, cela ralentit la vitesse de la lame : les dégâts sont réduits de un ou deux par adversaire visé.

Un combattant avec une bonne armure peut se concentrer sur un adversaire et laisser les autres tenter de percer son armure (c'est à dire, ne pas se défendre du tout contre certains de ses adversaires). Dans ce cas de figure, le combattant isolé peut frapper son adversaire même s'il est touché par ceux qu'il avait ignorés. Par exemple, cela transcrit bien les situations historiques des chevaliers en armures traversant les foules de paysans. Il peut ou non y avoir des malus pour un combattant isolé dans ce cas.

Il y a une limite supérieure au nombre d'adversaires qui peuvent attaquer simultanément un combattant. Dans des conditions idéales (des loups ou des lanciers) un maximum de six adversaires est possible, mais trois ou quatre seulement s'ils emploient des arts martiaux ou des armes nécessitant de l'espace de manoeuvre. Si le combattant isolé est dans un encadrement de porte, seulement un ou deux adversaires peuvent l'atteindre.

Lorsque de nombreux PNJs s'attaquent à un PJ isolé, la MJ peut souhaiter utiliser l'option 4.3.3, PJs contre PNJs. Cela évite un grand nombre de lancés de dés.

En lieu et place, elle peut préférer faire un jet unique pour tous les PNJs. Le combattant isolé est toujours à -1 par adversaire supplémentaire. La MJ jette 2dF, et applique les résultats à chaque PNJs. Par exemple, si la MJ obtient un +1, chaque attaquant a un résultat de +1.

Pour ceux qui n'ont pas de dés FUDGE, la MJ peut utiliser la méthode avec 1d6 présentée en Section 3.5, Actions Contrées.

Exemple : Trois pirates PNJ, fournies avec leur bandeau, leurs cicatrices, leurs boucles d'oreille, leurs sarcasmes et leur mauvais caractère, attaquent Tucker, le magnifique héros PJ. Les pirates, (dont les noms sont Molly, Annie et Maggie) sont respectivement Moyenne, Bonne et Médiocre dans leurs compétences de combat. Tucker est un Épéiste Excellent, mais est à -2 à cause des deux pirates supplémentaires qui l'attaquent simultanément. La MJ choisit de lancer une fois les dés (en appliquant le résultat à toutes les pirates) plutôt que de les lancer trois fois par

round de combat.

Lançant 2dF, elle obtient un +1 au premier round. Les pirates obtiennent respectivement des résultats Bon, Très Bon et Moyen. Si Tucker fait un résultat Excellent, il pourra toucher la pirate de son choix et rester intouchable. S'il obtient un résultat Très Bon, Tucker ne sera pas touché et peut frapper Maggie. Avec un Bon résultat, il ne peut frapper personne mais Annie le frappe. Si Tucker obtient un résultat Moyen, Molly et Annie peuvent le frapper. On recommence de la même façon pour chaque round.

4.3.5 Localisation des Coups

Un coup léger dans l'oeil est très différent d'un coup léger sur une épaulette d'armure, ou sur un bouclier. Employer un système de localisation des blessures enrichit le combat, les descriptions de l'équipement du personnage, ses blessures - et ses cicatrices ! De nombreux jeux possèdent un système de localisation des blessures et une MJ peut facilement transcrire le système qui lui est familier dans FUDGE. Elle peut aussi employer le système simple donné ici.

La méthode la plus simple est de ne pas se préoccuper des tirs visant des parties spécifiques du corps. Il suffira de dire que meilleur sera le degré de réussite, meilleur sera le placement de la blessure. Rempoter un affrontement à +8 permet de percer un oeil. On peut espérer que les joueurs décriront leurs actions avec tant de détails que la MJ saura, avec le degré relatif de succès, de combien ils auront approché leur cible.

Voici un système plus complexe : l'attaquant annonce la partie du corps du défenseur qu'il vise - il doit le faire **avant** de lancer les dés. La MJ décide du degré relatif minimum pour qu'il réussisse, en général de 2 à 4, bien que des parties difficiles (comme un oeil) sont plus délicates à toucher. Ainsi, si un joueur veut que son personnage blesse son adversaire au bras tenant l'arme, la MJ peut répondre "Pour cela, tu dois l'emporter au moins de deux." Si le joueur réussit alors à l'emporter de deux ou plus, le bras tenant l'arme est touché et la blessure est spécifique à ce bras.

Si l'attaquant l'emporte, mais n'obtient pas le degré relatif minimum pour toucher la partie visée, le **défenseur** choisi la partie de son corps - ou de son bouclier ! - touchée. Généralement, il choisira le corps (s'il n'a pas de bouclier) mais il peut aussi choisir l'autre bras, qui pourrait donner un malus au combat moins important qu'une blessure au torse. La MJ peut avoir besoin de faire des ajustements dans ce genre de cas.

Une partie du corps précise touchée peut être dite Égratignée (pas d'effet dans le jeu), Blessée (un malus à l'utilisation, mais la partie est encore fonctionnelle), et Incapacité. Après le combat, il faut décider si la partie du corps Incapacité peut être guérie ou si l'Incapacité est permanente.

Une partie du corps Blessée a habituellement -1 à l'emploi. Par exemple, une Blessure au bras tenant l'arme donne un malus de -1 au combat; une Blessure à une jambe donne un malus de -1 pour la course, les acrobaties, etc. ; une Blessure à un oeil donne un malus de -1 à la vision ; et ainsi de suite.

Pour déterminer le niveau exact de dégâts, la MJ doit prendre en compte la façon dont le coup a été porté, la force de l'attaquant et l'arme utilisée. Toucher en faisant le minimum pour atteindre la partie visée ne devrait pas pouvoir rendre la cible Incapacité à moins que l'attaquant soit d'une Échelle beaucoup plus grande. D'un autre côté, un bras touché par une hache de bataille maniée par un énorme fou de guerre Viking a une bonne chance d'être tranché, même si le Viking a obtenu le résultat minimum pour toucher le bras.

Pour vous guider, si l'attaquant dépasse le niveau minimum requis, la partie visée est Égratignée ou Blessée, en fonction de la longueur de l'arme et de sa dangerosité. S'il dépasse le niveau minimum d'une façon conséquente, la partie visée est Blessée ou Incapacité.

Les espèces non humaines peuvent avoir d'autres parties du corps à toucher, et/ou des modificateurs de difficulté différents.

4.3.6 Trucs Marrants

Un grand nombre de manoeuvres originales sont possibles dans le combat de FUDGE. Toutes nécessitent de la MJ une part de réflexion.

Que se passe-t-il si vous voulez que les Traits de Déplacement ou de Réflexes influent sur le nombre de coups en combat ? Comment traiter quelqu'un avec une Bonne Vitesse contre quelqu'un avec une Vitesse Moyenne ?

Si quelqu'un a un Pouvoir l'accélération au-delà des normes humaines, vous pouvez le laisser attaquer tous les autres rounds comme si le défenseur n'était pas conscient des attaques. C'est-à-dire que pour tous les autres rounds, un résultat d'action Sans opposition Mauvais ou mieux touche le défenseur, sans qu'il puisse riposter.

Pour des différences plus légères, la MJ peut permettre une action Contrée sur le Trait de Rapidité afin de déterminer lequel des deux combattants frappe le premier, après qu'ils aient déclaré leurs actions. Le vainqueur de l'action Contrée, s'il y en a un, ajoute la différence à sa compétence d'arme.

Qu'en est-il du peu de subdivisions de FUDGE qui limitent l'intérêt du combat ? Comme il n'y a que sept niveaux dans FUDGE, un Bon combattant affrontera souvent un autre Bon combattant. Il semble anormal que vous ne puissiez pas rencontrer quelqu'un qui soit juste **un peu** meilleur ou moins bon que vous.

Dans ce cas, la MJ peut créer de nouveaux niveaux de compétences de combat (il n'y a pas de raison d'utiliser cette option avec d'autres compétences). Ces nouveaux niveaux nécessitent les dépenses normales de points d'expérience, mais ils fonctionnent comme des "demi" niveaux. On trouve ainsi :

Excellent +
Excellent
Très Bon +
Très Bon
Bon +
Bon

Et ainsi de suite. Dans n'importe quel combat, quelqu'un avec un "+" à sa compétence emploie le niveau de compétence écrit avant le "+", mais reçoit un bonus de +1 tous les deux rounds, à partir du round deux.

Ainsi, dans un combat entre Gus (compétence Très Bonne) et Ivan (compétence Bonne +), Gus aura le plus haut niveau de compétence durant les rounds un, trois, cinq, etc. Mais pendant les rounds deux, quatre, six, etc., Ivan lancera les dés comme s'il avait une compétence Très Bonne, devenant l'égal de Gus pendant ces rounds.

Et qu'en est-il des voltiges avec un chandelier et des autres acrobaties de cape et d'épée ? Étant donné que les jeux de rôles ont plus de rapports avec le cinéma qu'avec la réalité, ce genre de manoeuvres devrait être encouragé si le style de jeu s'y prête.

Dans ces situations, faites en sorte que le joueur décrive le plus complètement et de la façon la plus vivante possible les acrobaties de cape et d'épée qu'il veut voir accomplir par son personnage.

Meilleure sera la description, plus important sera le bonus au jet de dés - vous pouvez même supprimer le lancer de dé si vous trouvez la description passionnante. Vous pouvez lui demander de faire un jet contre sa Dextérité, son Acrobatie (ou même son Baratin !) et vous en servir pour déterminer le résultat de ses actions.

Peut-être que le bond, accroché au chandelier, était très bon, mais que l'atterrissage sur la bannière était un peu dur, ainsi la glissade pour frapper l'ennemi dans le dos était un peu ratée. Au lieu de le renverser, le choc lui a fait perdre son arme et vous êtes tombé par terre. Maintenant il est furieux, et vous devriez peut-être vous relever avant qu'il ne ramasse son pistolet, ou, pendant que vous êtes au sol, vous pourriez essayer de tirer le tapis sur lequel il se tient, en plus il a l'air d'être déséquilibré... Tout ce que vous voudrez de drôle et de vivant !

4.4 Combat à Distance

Le combat à distance peut être ou non une action Contrée.

Si la cible ignore l'attaque, l'attaquant fait une action Sans Opposition pour savoir s'il touche la cible. La MJ fixe alors le Niveau de Difficulté en fonction de la distance, de la lumière, du couvert, etc. Ne modifiez pas la compétence de l'attaquant pour la distance, le couvert, et autres - c'est compris dans le Niveau de Difficulté. Des équipements tels un viseur laser peuvent cependant modifier la compétence.

Si le défenseur perçoit l'attaque, elle devient une action Contrée : la compétence d'armes de l'attaquant contre le trait de défense de la cible. Il existe toujours un Niveau de Difficulté minimum lié aux conditions (portée, lumière, etc.) à atteindre pour pouvoir toucher la cible. Le jet de défense doit être fait sur la compétence d'Esquive, la caractéristique d'Agilité, ou quelque chose du genre.

Si l'arme à distance est lancée à la main, il n'y a pas de modificateurs au jet de défense. Cependant, une arme lançant des projectiles, un arc, un flingue, une arme à rayons, est beaucoup plus difficile à éviter. Dans ce cas, réduisez le Trait de défenseur de -2 à -3. Évidemment, le défenseur n'essaie pas d'éviter la balle, mais de s'écarter de la trajectoire présumée de la balle lorsque l'attaquant pointe son arme sur lui.

Bien sûr, le défenseur peut préférer ne pas esquiver mais riposter. Dans ce cas, l'action de l'attaquant est Sans Opposition - il lui suffit de passer le Niveau de Difficulté pour toucher. La MJ peut rendre ces actions simultanées.

Exemple : Nevada Slim et El Paso Hombre se font face dans un duel. Ils sont tous les deux à découvert, en pleine lumière, il n'y a donc pas de malus de couverture ou d'éclairage. La portée est bien sûr la même pour les deux - la MJ décide que leur tir est Moyennement difficile. Slim obtient un Mauvais résultat et Hombre un résultat Médiocre. La balle de Hombre était plus proche de sa cible que celle de Nevada, mais les deux ont raté leur cible car aucun n'a réussi un jet Moyen.

Un autre exemple : Will Scarlet tire du sous-bois à l'arc long sur Dicken, l'homme du shérif, lui-même armé d'une arbalète. Dicken sait que Will n'est pas loin car l'homme à côté de lui est tombé, une flèche fichée dans sa poitrine. Dicken est à découvert, bien éclairé, aussi seule la distance importe pour Will Scarlet : la MJ décide que même un tir Médiocre suffirait à la faible distance qui les sépare. La distance entre Dicken et Will est

bien sûr la même, mais Will est caché en partie par un tronc (lui procurant une couverture), et masqué par les feuillages. Aussi est-il difficile de le distinguer nettement. La MJ décide qu'il faudra à Dicken un Bon tir pour toucher Will. Dicken obtient un résultat Moyen, ratant Will. Will lance un résultat Médiocre et touche Dicken, même si son tir était moins précis que celui de Dicken.

Dans ces deux exemples, les combattants ont renoncé à leur Esquive pour pouvoir tirer. Chaque combattant a besoin de d'atteindre le Niveau de Difficulté minimum pour réussir. Dans ces conditions, il est possible que les combattants touchent tous les deux dans le même round de combat. Si Dicken avait réussi son tir, Will et lui se seraient embrochés mutuellement.

Les armes à feu et les autres armes n'employant pas la force musculaire font des dégâts fixes qui devront être déterminés dès le début du jeu. Il n'y a pas de liste détaillée fournie mais vous pouvez vous baser sur ces lignes directrices : Le pistolet classique, se tenant sans difficulté dans une main fait +2 ou +3 de dégâts, alors que le derringier fait du +1 ou du +0. Des armes à projectiles puissantes, à deux mains, sont à +5 ou mieux, alors que les lance-roquettes et autres armes antichar sont à +10 ou mieux. Les armes légères de science fiction peuvent faire autant de dégâts qu'un lance-roquettes moderne - mais certaines sont conçues pour capturer les gens sans les blesser.

On peut simuler l'effet des armes automatiques en permettant que plus de balles touchent en fonction du degré relatif de réussite. C'est à dire, canarder avec une arme qui lâche 20 balles par round de combat et toucher la cible avec un résultat relatif de +1 - une touche légère - signifie que seule une ou deux ont touché la cible. Si un degré relatif de +8 signifie qu'un maximum de projectiles a touché une cible (quelle qu'elle soit), alors toucher avec un +4 signifie que la moitié du maximum a touché la cible, tandis qu'un +2 signifie seulement un quart.

S'il n'y a pas d'armure efficace, alors ajouter un gros modificateur de dégâts si beaucoup de projectiles touchent : n'importe qui s'en sortirait, au moins, Incapacité. Si l'armure a une bonne probabilité d'affecter les projectiles, vous ne pouvez plus ajouter ce gros bonus quand plusieurs projectiles touchent : l'armure a une chance de freiner **chaque** projectile. Dans ce cas, plutôt que de calculer les dégâts pour chaque projectile, ou de les stopper tous, la MJ doit arranger un résultat intermédiaire : Donner un petit bonus aux dégâts si plusieurs projectiles touchent la cible.

4.5 Blessures

FUDGE offre de nombreuses méthodes pour traiter les blessures, ainsi que de nombreuses options. Il est impossible d'être précis à 100% lorsque l'on simule les dégâts d'un mécanisme aussi complexe qu'un être vivant. Cela est vrai avec des simulations détaillées - alors dans le cadre d'un jeu de rôles, il est d'autant plus difficile d'approcher la réalité.

En conséquence, de nombreuses MJ n'essaient pas d'être très précises, et désirent un système simple, qui fonctionne bien et ne ralentit pas l'histoire. D'autres préfèrent avoir le plus de détails possible. FUDGE présente un système indépendant de toutes règles qui fonctionne bien, et suggère des options pour l'intégrer dans un système de règles. Chaque MJ est encouragée à ajouter autant de détails qu'elle le désire.

4.5.1 Niveaux de Blessure

On peut décrire les dégâts au combat d'un personnage comme faisant partie d'une des sept étapes de gravité. Ces étapes sont :

Indemne : pas de blessures du tout. Le personnage n'est pas forcément en bonne santé - par exemple, il peut être malade. Mais il n'a pas de blessure due au combat suffisamment récente pour l'ennuyer.

Juste Une Égratignure : n'a pas d'effet concret dans le jeu, à part faire monter la tension. Peut mener à Blessé si le personnage est encore touché. Ce terme vient de la fameuse réplique de film : "Ça va, c'est juste une égratignure." La blessure en elle-même peut être une écorchure, un bleu, une coupure, une abrasion, etc. , et une MJ dont le jeu a un ton plus sérieux peut préférer employer un de ces termes à la place.

Blessé : le personnage est blessé, suffisamment pour le ralentir : -1 à tous les Traits qui sont logiquement affectés. Un résultat de Blessé, dans un combat, peut être appelé une Blessure Légère.

Gravement Blessé : le personnage a reçu une blessure sérieuse, peut-être handicapante : -2 à tous les Traits qui sont logiquement affectés. Un résultat Gravement Blessé peut être appelé Blessure Grave.

Incapacité : le personnage est si gravement blessé qu'il ne peut plus entreprendre d'actions, à part peut-être se traîner sur un mètre de temps en temps ou chuchoter un message important. Une MJ généreuse peut autoriser un Personnage Incapacité à faire des actions évoluées comme ouvrir une porte ou prendre une gemme.

Moribond : le personnage n'est pas seulement inconscient, il mourra dans moins d'une heure - peut-être même **moins** - s'il ne bénéficie pas d'une assistance médicale. Personne ne se remet seul de l'état Moribond à moins d'être extrêmement chanceux.

Mort : il n'a plus l'utilité de ses possessions, à moins qu'il ne fasse partie d'une culture croyant qu'il en aura besoin dans l'au-delà...

La MJ peut développer ou réduire le nombre de ces étapes.

Par exemple, développer Blessé et Gravement Blessé en Blessure Légère, Blessure et Blessure Grave. Dans ce cas, une Blessure Grave peut générer un -3 à toutes les actions - ou la MJ peut le laisser à -2, faire la Blessure à -1, et faire de la Blessure Légère quelque chose entre l'Égratignure et la Blessure. C'est à dire que la Blessure Légère ne donne pas de malus lorsqu'elle est reçue en combat (vous ne la remarquez pas dans la fureur du combat), mais après le combat, le personnage sera à -1 sur toutes ses compétences jusqu'à sa guérison (ces blessures peuvent être gênantes par la suite).

La MJ peut autoriser des jets de Volonté très Difficiles pour réduire ou annuler les malus liés à Blessé, Gravement Blessé et éventuellement Incapacité. Un don de Seuil de Douleur Élevé abaisse le malus d'un niveau, alors qu'un défaut Faible Seuil de Douleur augment le malus d'un cran.

Certains joueurs adorent décrire les blessures de leur personnages en détail, allant jusqu'à ajouter les cicatrices gagnées à l'historique du personnage.

Mort Automatique : parfois il est inutile de lancer les dés; Un bon exemple, tenir un couteau sur la gorge d'un personnage sans défense - il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour tuer le personnage, mais le karma du tueur en pâti.

4.5.2 Capacité de Dégâts

Dans FUDGE, la Capacité de Dégâts détermine comment les blessures affectent le personnage. La Capacité de Dégâts peut être appelée Points de Coups, pour ceux qui préfèrent. Elle peut être liée à des Traits du personnage tels la Constitution (ou Résistance, Forme, Santé, Vitalité, Force, etc.), ou elle peut être un Trait séparé - voir Section 6.3, Exemples de Personnages. Elle peut être traitée comme un Don ou un Défaut.

La MJ décide comment gérer les différentes capacités des humains à encaisser les dégâts. Cette capacité est vraiment très variable, mais les limites sont sujettes à débat.

Un exemple extrême, prenons la mort du moine russe Raspoutine, conseiller en 1916 de la tsarine Alexandra. Il a ingéré suffisamment de cyanure pour tuer trois personnes mais n'a pas semblé en souffrir. Il a alors été blessé par balles en pleine poitrine et été déclaré mort par un médecin. Une minute plus tard, il ouvrait les yeux et se jetait sur ses assassins ! Ils lui tirèrent deux balles supplémentaires, dont une en pleine tête, et le frappèrent sauvagement à coup de poing américain. Il fut de nouveau déclaré mort, ligoté dans des rideaux avec des cordes, et jeté dans une rivière. Quand son corps fut retrouvé trois jours plus tard, on se rendit compte qu'il avait libéré un bras de ses liens avant de se noyer ! Cet homme pouvait encaisser beaucoup plus que la moyenne des gens. Il n'est cependant pas unique et il y a de nombreux cas historiques de personnes-chevillées à la vie.

D'un autre côté, l'expression "glass jaw" (mâchoire de verre) est familière à nos amis anglophones, faisant référence à des personnes qui se blessent au moindre choc.

Cela laisse incontestablement de la place pour différentes interprétations de la capacité de dégât des personnages.

Si la MJ préfère traiter les blessures son s'encombrer de règles, alors faites de la Capacité de Dégâts une Caractéristique et laissez les joueurs en fixer la valeur comme pour n'importe quelle autre Caractéristique. Ou bien utilisez un Don (peut-être Résistance aux Dégâts) et un Défaut (Fragile, par exemple), et traitez ceux qui n'ont ni le Don, ni le Défaut, normalement. La MJ peut baser son estimation de la Capacité de Dégâts sur ces informations et les circonstances.

Si la MJ préfère une approche plus numérique de la détermination des blessures, il lui faudra y réfléchir. Si la Capacité de Dégâts est une Caractéristique, le moyen le plus facile de la chiffrer est d'employer le standard de FUDGE.

<p>+3 pour une Capacité de Dégâts Excellente +2 pour une Capacité de Dégâts Très Bonne +1 pour une Bonne Capacité de Dégâts 0 pour une Capacité de Dégâts Moyenne -1 pour une Capacité de Dégâts Médiocre -2 pour une Capacité de Dégâts Mauvaise -3 pour une Capacité de Dégâts Lamentable</p>

Cependant, comme une armure légère en métal protège de +2 en défense, comme indiqué dans la Section 4.5.4, Exemples de liste de Facteurs de Dégâts, il est facile de constater qu'une Très Bonne Capacité de Dommages est équivalente à une armure légère. Certaines MJs trouveront absurde qu'une personne nue avec une Capacité de Dégâts Excellente puisse déjouer les coups d'une épée aussi bien qu'une personne en armure avec une Capacité de Dégâts Moyenne. D'autres se rappellerons Raspoutine, et considérerons

que cela reste raisonnable - cela peut être lié à la taille du corps (les organes vitaux sont plus difficiles à toucher) ou la santé (les tissus musculaire sont plus durs à trancher).

Pour simplifier, on admettra que pour tous les systèmes de blessures chiffrés dans FUDGE, la MJ emploiera une Caractéristique de Capacité de Dégâts qui sera notée de -3 à +3 comme marqué ci-dessus. Si cela ne vous satisfaisait pas, n'hésitez pas à faire les substitutions mentales nécessaires.

Voici d'autres moyens possibles de gérer la Capacité de Dégâts numériquement.

1) Comme ci-dessus, faire de la Capacité de Dégâts une Caractéristique. Mais au lieu de donner un bonus automatiquement, exiger un jet de Capacité de Dégâts chaque fois que le personnage est touché par Blessure Légère (résultat Blessé). Sur un résultat au jet :

Très Bon ou mieux : réduire la gravité de la blessure de un

Médiocre à Bon : pas de modification à la gravité de la blessure.

Lamentable ou pire : augmenter la gravité de la blessure de un.

Au choix de la MJ, cet ajustement peut être d'un **niveau** de blessure ou d'un point de dégâts.

Pour certains types de dégâts - peut-être un rayon paralysant ou un coup de canne en travers des côtes - la MJ peut employer des valeurs allant de -3 à +3 sans demander de jet.

2) N'utilisez pas de Caractéristique de Capacité de Dégâts ; à la place, permettez aux joueurs de prendre le Don de Résistance au Dégâts (réduit la gravité de la blessure de un) ou le Défaut Fragile (augmente la gravité des blessures de un). Une fois encore, la modification peut être d'un niveau de blessure ou d'un point de dégâts.

3) Utilisez une Caractéristique de Capacité de Dégâts, comme il est suggéré dans la Section 4.5.7, Noter les Blessures. Chaque coup abaisse temporairement votre Capacité de Dégâts de un niveau ou plus.

4) Utilisez la Volonté au lieu de la Capacité de Dégâts. Les MJs qui pensent que Raspoutine a été capable de survivre à ses blessures parce qu'il était concentré sur son désir de vaincre ses adversaires devraient employer cette méthode. Faites un ajustement au niveau de blessure basé sur le résultat du jet de Volonté. L'effet peut être temporaire - jusqu'à la fin du combat - ou permanent, permettant de réduire définitivement l'effet d'une blessure.

4.5.3 Facteurs de Blessures

Lorsque vous voudrez déterminer la gravité d'une blessure reçue par un personnage au combat, prenez en considération les facteurs suivants :

- 1) Meilleur sera le degré relatif de réussite de l'attaque - meilleur sera le coup, et meilleure la probabilité de blesser. Remporter un round avec un degré relatif de +1 signifie que vous avez probablement touché l'endroit ou votre adversaire à l'armure la plus épaisse. Faire une touche à +3 signifie que vous avez trouvé un défaut de l'armure.
- 2) La force du coup. Elle est déterminée, pour les armes fonctionnant à l'huile de coude, armes de contact, combat à mains nues, arcs, frondes, etc. , par la Caractéristique de Force de l'attaquant : les personnes fortes tendent à faire

plus mal. Les modificateurs d'Échelle sont aussi pris en compte. Pour les armes comme les armes à feu, les armes à faisceaux, etc. , la force du coup dépend de la nature de l'arme : un .38 fait généralement plus mal qu'un .22. Le niveau technologique de l'arme rentre aussi en compte.

- 3) La létalité de l'arme de l'attaquant. Les grosses armes font souvent plus mal que les petites : les armes tranchantes tranchent mieux les chairs que celles qui ne le sont pas, mais les armes contondantes peuvent faire des dégâts d'impact à travers une armure assez épaisse pour arrêter une arme tranchante. Les personnes entraînées au Karaté font souvent plus mal que celle qui ne sont pas entraînées dans un art martial.
- 4) L'armure du défenseur. Ceux qui portent des armures épaisses, et qui les recouvrent entièrement, sont moins souvent blessés que ceux qui n'en portent pas. On peut différencier précisément les armures ou se contenter de les classer en Légères, Moyennes et Lourdes. Des scénarios de science-fiction peuvent employer des armures Très Lourdes, et même plus. Les campagnes médiévales-fantastiques peuvent aussi utiliser des armures magiques, qui protègent mieux, parfois spécifiquement contre certaines formes de menaces.
- 5) La quantité de dégâts que la victime peut encaisser (Robustesse, Capacité de Dégâts, ou Masse). Les grands gars en pleine forme encaissent mieux que les petits chétifs et malingres. Mais c'est à vous de décider ce qui se passe quand un grand gars malingre affronte un petit chétif en pleine forme.

4.5.4 Exemple de Liste des Facteurs de Blessures

Pour ceux qui préfèrent les valeurs numériques, voici quelques suggestions de chiffres à relier aux facteurs énumérés dans la section précédente. Il peuvent être, bien sûr, ajustés selon vos désirs, et ne sont donnés que comme point de départ. S'ils sont employés, ils doivent être marqués sur la feuille de personnage, à sa création (probablement en même temps que ses armes et armures), de sorte à les retrouver facilement pendant les combats.

Facteurs Offensifs :

Pour la Force du personnage (Uniquement pour les armes à énergie musculaire) :

+3 pour une Force Excellente
+2 pour une Très Bonne Force
+1 pour une Bonne Force
+0 pour une Force Moyenne
-1 pour une Force Médiocre
-2 pour une Mauvaise Force
-3 pour une Force Lamentable

Pour l'Échelle de l'Attaquant

- Ajouter l'Échelle de Force de l'attaquant (voir Section 4.6.8 Échelles Inhumaines au Combat).

Note : L'échelle de Force de l'attaquant est pertinente seulement pour les armes à énergie musculaire et les armes à projectile à l'Échelle de l'attaquant, comme un bazooka miniature et un pistolet de géant. Un super-héros d'Échelle 10 qui utiliserait un pistolet ordinaire n'ajouterait **pas** son Échelle aux Modificateurs de Dégâts à l'Attaque.

Pour la Force de l'Arme (Armes à feu, Arbalètes, Armes à

rayons, etc)

- +/- Force de l'arme (voir Section 4.4 Combat à Distance)

Pour les armes à Énergie Musculaire

- -1 pour l'absence d'arme et de compétence d'Art Martial
- +0 compétence en Art Martial, ou arme légère (matraque, couteau, poing américain, fronde, bottes coquées, etc.).
- +1 pour des armes moyennes tenues à une main (bâton de police, machette, épée courte, épée, hachette, pierre, etc.)
- +2 pour les grandes armes à une main (épée large, hache, gros gourdin, etc.), ou pour des armes légères à deux mains (lance, arc, etc.).
- +3 pour la majorité des armes à deux mains (arme d'hast, épée à deux mains, hache de bataille, etc.).
- +1 pour le tranchant (à ajouter aux autres valeurs des armes : les couteaux deviennent +1, épée courte +2, épée large +3, épée à deux mains +4, etc.).

Note : Pour un jeu un peu moins mortel, enlevez 1 point à chaque arme, à l'exception du tranchant. Attention, cela allongera les combats.

Note : la valeur d'un bouclier peut être soustraite de la compétence de l'adversaire - voir Section 4.3.1, Modificateurs de Mêlée

Note optionnelle, voici un exemple du niveau de précision que vous pouvez obtenir avec FUDGE : pour les armes lourdes contondantes, comme les masses et fléaux, divisez par deux en arrondissant à l'inférieur les valeurs d'armure du défenseur. Les dégâts de concussion de ces armes sont diminués mais pas complètement stoppés par la plupart des armures. Exemple : en employant une grande masse (arme +2) contre une armure de chevalerie (armure +4), l'armure ne compte plus que pour une valeur de +2.

Facteurs Défensifs

Pour la Caractéristique de Capacité de Dégât du Personnage :

Note : ceci est optionnel - voir Section 4.5.2 Capacité de Dégâts, pour une explication complète.

+3 pour une Capacité de Dégâts Excellente
+2 pour une Très Bonne Capacité de Dégâts
+1 pour une Bonne Capacité de Dégâts
+0 pour une Capacité de Dégâts Moyenne
-1 pour une Capacité de Dégâts Médiocre
-2 pour une Mauvaise Capacité de Dégâts
-3 pour une Capacité de Dégâts Lamentable

Pour l'Armure :

+1 pour une armure légère, souple et non métallique.
+2 pour une armure lourde, rigide et non métallique.
+2 pour une armure légère en métal.
+3 pour une armure de métal.
+4 pour une armure lourde en métal.
+5 ou plus pour les armures évoluées de science fiction.

Note : une armure magique peut ajouter de +1 à ce que la MJ souhaitera dans n'importe quelle catégorie d'armure décrite ci-dessus.

Pour l'Échelle de Masse du Défenseur

Plus l'Échelle de Masse du défenseur (voir Section 4.6.8, Échelle Inhumaine au Combat)

(Si le défenseur à une Masse autre que Moyenne, ou un don de Peau Épaisse, il devrait être utilisé ici.)

4.5.5 Déterminer le Niveau de Blessure

Un coup donné occasionnera un certain niveau de blessure. Dans le système de détermination des blessures le plus simple, la MJ prend en compte tous les Facteurs de Blessure (Section 4.5.3) et annonce la gravité de la blessure. (Cependant, dans certains cas, les PJs ne connaîtrons pas le degré précis de Dégâts. Dans ces cas, la MJ pourrait dire, "Vous croyez l'avoir blessée, mais elle est toujours debout." ou, "Vous ne remarquez aucun effet perceptible".)

Par exemple, la MJ réfléchit, 'Bon, le guerrier avec une Bonne Force vient de réussir une Très Bonne touche avec une épée large. Le perdant a réussi un jet de combat Moyen, a une Bonne Capacité de Dégâts et une armure lourde en cuir. Hmm - Je dirais que la Force et la Capacité de Dégâts s'annulent mutuellement, alors que le tranchant de l'épée devrait être capable de passer l'armure si le jet est suffisamment bon. Un Très Bon résultat contre une défense Moyenne est assez mais pas vraiment énorme : Je dirais que le perdant est Blessé." Ce résultat serait alors annoncé au perdant du round de combat.

La MJ peut aussi lancer un jet de Situation pour s'aider. Lancez les dés derrière le paravent de MJ, et laissez le résultat vous guider. Un jet de -1 à +1 est insignifiant - ne changez rien à votre décision initiale. Mais un jet de +3 ou +4 ajoute un ou deux niveaux aux Dégâts.

Voir la Section 4.5.7, Enregistrer les Blessures, pour les détails concernant la façon de garder une trace des blessures reçues.

Ce système, bien que simple et satisfaisant pour certains types de MJ, n'est pas très utile à celles qui préfèrent le système détaillé dans la Section 4.5.4, Exemple de Liste de Facteurs de Blessures. Il n'y a pas de raison de chercher à définir les facteurs offensifs et défensifs si vous ne faites rien avec les chiffres obtenus.

Un système employant les facteurs offensifs et défensifs nécessite de calculer le **Facteur de Dégâts Totaux**. On l'obtient en ajoutant tous les facteurs offensifs et en soustrayant tous les facteurs défensifs.

Exemple, Leroy contre Théodora :

Leroy :

Bonne Force (+1)
Échelle 0
Épée large (+2 pou la taille, +1 car tranchante = arme +3)
Facteur de Dégâts offensif = 1 + 0 + 3 = 4

Bonne Capacité de Dégâts (+1)
Armure : Cotte de maille (+3)
Facteur de Dégâts défensif = 1 + 3 = 4

Théodora :

Force Excellente (+3)
Échelle 0
Locharde (+4)
Facteur de Dégâts offensif = 3 + 0 + 4 = 7

Capacité de Dégât Moyenne (+0)
Armure de cuir bouilli (+2)
Facteur de Dégât défensif = 0 + 0 + 2 = 2

Le facteur de dégâts totaux de Leroy contre Théodora est 4-2= 2.

Le facteur de dégâts totaux de Théodora contre Leroy est 7-4= 3.

Comme le facteur de dégâts de Théodora est plus élevé, si elle le touche, elle fera plus de dégâts qu'il ne lui en ferait avec un coup équivalent.

Une fois ces nombre définis, notez les de sorte à ne pas avoir à les recalculer à chaque round de combat.

Ce système nécessite que chaque feuille de personnage ai une ligne d'enregistrement des blessures comme suit :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond

Les chiffres au dessus du niveau de blessure représentent le nombre de dégâts minimum en un seul coup permettant d'infliger une blessure de ce niveau. Par exemple, un coup de trois ou quatre points met le personnage à l'état Blessé, alors qu'un coup de cinq ou six points le met à l'état Gravement Blessé.

Ces valeurs peuvent être modifiées par la MJ pour correspondre à la façon dont elle envisage l'effet des dégâts sur les gens. En augmentant ces valeurs, il est plus difficile de blesser quelqu'un alors qu'en les baissant, le combat devient beaucoup plus mortel;

Remarquez qu'il n'y a pas de valeur donnée pour Mort. Ce soin est laissé à la MJ et a été volontairement évité pour empêcher le décès accidentel des PJs.

Néanmoins, vous ne pouvez pas vous contenter d'utiliser les facteurs de dégâts décrits ci-dessus - le degré relatif de réussite est important.

Un degré de réussite relatif de +1 est une **touche légère** - voir Section 4.5.6, Touche Légère.

Dans les autres cas, ajoutez le degré relatif au facteur de dégâts. (Vous voudrez peut être aussi ajouter un jet de dégâts - voir Section 4.6.1, Jet de Dégâts.)

Le résultat est un nombre qui peut ou non être positif. S'il est inférieur ou égal à 0, il n'y a pas de dégâts.

Si le nombre est positif, consultez les valeurs au-dessus des Niveaux de Blessures pour déterminer la gravité de la blessure reçue.

Si Leroy frappe Théodora avec une marge de +2, il l'ajoute à son facteur de dégâts totaux de 2 et obtient un nombre de Dégâts de quatre. En consultant le tableau, nous voyons qu'un résultat de quatre donne Blessé (une Blessure Légère). Théodora est Blessée, et à -1 jusqu'à sa guérison.

Pour plus de détails, voir Section 4.7, Exemples de Combats et de Blessures

Il y a d'autres façons d'envisager les dégâts. Une MJ qui pense que le degré de réussite relatif est plus important que les dégâts le doublera avant d'ajouter les facteurs de dégâts. Dans ce cas, les nombres au dessus des Niveaux de Blessure doivent être ajustés.

1,3	4,6	7,9	10,12	13+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond

C'est un système satisfaisant pour ceux qui n'ont rien contre le fait de doubler les marges.

D'autres pensent que la Force est plus importante, et ainsi de suite. Un système de dégâts complètement différent est donné en Section 4.6.3, Jet Min-Moy-Max. De nombreux autres ont été proposés pour FUDGE à travers les ans, et il est facile d'en importer un d'un autre système de jeu. Utilisez le système qui vous convient.

4.5.6 Touche Légère

Toute réussite avec un degré de réussite de +1 seulement ne peut que faire des blessures choisies par la MJ (plus les éventuelles différences d'Echelle). Il est même possible de ne pas faire de Dégâts du tout, en fonction des facteurs de défense de l'adversaire : un poing contre une armure de plaques et mailles ne menacera pas le moins du monde le chevalier visé - à moins qu'il ne s'agisse d'un poing de géant.

Exemple de tableau de gravité des Touches Légères :

Facteur de Dégâts	Résultat
<0	Indemne
0-4	Égratignure
5+	Blessé

Une MJ peut ou non autoriser un jet de Dégâts sur une Touche Légère, même si elle l'emploie pour les autres touches. S'il est autorisé, le jet de Dégâts ne devrait pas modifier le résultat d'une Touche Légère de plus d'un niveau.

La différence d'Échelle est un peu plus difficile à gérer mais doit être minimisée dans le cas d'une réussite aussi faible : un gourdin de géant peut frapper un humain d'un coup violent et le rendre Gravement Blessé, mais pas nécessairement Incapacité.

D'un autre côté, un tigre mordant une souris avec une marge de +1 fait à la souris le même genre de Touche Légère qu'une vache fait à l'herbe en broutant.

4.5.7 Enregistrer les Blessures

Une fois que les dégâts sont déterminés, ils sont reportés sur la feuille de personnage du combattant. Chaque blessure individuelle est décrite comme une Égratignure, Blessure (Blessure Légère), etc. , comme il est décrit dans la section 4.5.1, Niveaux de Blessures.

On peut facilement utiliser la Capacité de Dégâts comme moyen de noter les blessures (dans ce cas, la Capacité de Dégât n'est pas comptée pour déterminer la gravité de la blessure). Chaque coup supérieur à une Égratignure réduit la Capacité de Dégâts d'un Niveau - ou de plus si la MJ considère que le coup est très fort. Les Égratignures s'accumuleront de la façon que la MJ aura choisit - Peut-être trois Égratignure pour être Blessé.

Lorsqu'un individu est réduit à une Capacité de Dégât Médiocre, il est blessé : -1 à toutes ses actions. Lorsque sa Capacité de Dégâts est Mauvaise, il est Gravement Blessé, et est à -2 sur toutes ses actions. Lorsque sa Capacité de Dégâts devient Lamentable, il est à -3 sur toutes les actions - ou Incapacité, si la MJ préfère employer cette option là. Si la Capacité de Dégâts descend sous Lamentable, alors le personnage est Incapacité, dans le meilleur

des cas.

(Pour les personnages à la Capacité de Dégâts Médiocre ou pire, ces modificateurs ne les affectent que lorsqu'ils sont blessés. C'est à dire qu'un personnage indemne à la Capacité de Dégâts Médiocre n'a pas -1 à toutes ses actions. Cependant, s'il prend ne serait-ce qu'un coup, il passera à une Mauvaise Capacité de Dégâts, et sera à -2 pour toutes ses actions.)

Dans ce système, la guérison ne peut pas dépasser le niveau normal de Capacité de Dégâts du personnage - qui ne peut être augmentée que par le Développement de Personnage (Chapitre 5).

Une technique plus détaillée nécessite de l'espace sur la feuille de personnage pour reporter les blessure. Cela ressemble à ça :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O	O	O	O	O

Les chiffres au-dessus des Niveaux de Blessures sont décrits dans la Section 4.5.5, Déterminer le Niveau de Blessure.

Les cases sous les Niveaux de Blessures représentent le nombre de blessures de ce type que le combattant peut supporter.

Quand une blessure est reçue, cochez la case adéquate.

Exemple : Un personnage est Gravement Blessé à l'issue du premier round de combat. La feuille de personnage ressemble alors à ça :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O	O	X	O	O

Ce personnage est à -2 sur toutes ses compétences car il est Gravement Blessé.

S'il est en plus Blessé, il modifiera comme suit :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O	X	X	O	O

Ce personnage est toujours à -2 sur toutes ses compétences. Le fait d'être Blessé ne se cumule pas avec l'état Gravement Blessé : on prend toujours le pire malus des blessures subies.

S'il n'y a pas de case de libre pour une Blessure, le personnage coche la première case **disponible** dans les niveaux supérieurs.

Par exemple, si le personnage ci-dessus prend encore un résultat Blessé, comme cette case ainsi que la case de Gravement Blessé sont cochées, nous devons cocher la case d'Incapacité : le personnage est Incapacité, et sur la feuille on trouvera :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O	X	X	B	O

Remarquez que l'on marque un "B" sous la mention Incapacité. Le personnage est bien Incapacité - il ne peut plus se battre - mais pour les besoins des soins (et des cicatrices), il a été Blessé deux fois et Gravement Blessé une fois. Comme il

est beaucoup plus difficile de se remettre d'une Blessure Incapacitante, il est important de le noter.

Un autre exemple, un personnage étant Gravement Blessé deux fois est Incapacité, puisque c'est le Niveau de Blessure supérieur, même s'il n'a pas reçu d'autres blessures.

Vous remarquerez qu'il y a trois cases sous Égratignure. Bien sûr, ce nombre peut être personnalisé par chaque MJ. Un Égratignure ne blessera pas un combattant à moins qu'elle ne soit sa quatrième. On Option, vous pouvez refuser qu'une Égratignure puisse générer plus qu'un état de Blessure Grave, quel qu'en soit le nombre. La MJ ne devrais pas utiliser cette règle lorsque les PJs affrontent un monstre d'Échelle importante. Sinon, ils n'arriveront jamais à tuer une créature dont la meilleure blessure qu'il puisse lui faire serait une Égratignure.

La progression des blessures décrite ci-dessus correspond parfaitement à une campagne réaliste. Pour une campagne plus cinématique (surtout s'il n'y a pas de magie ou de soins miraculeux de science fiction), ajouter une case supplémentaire en Égratignure, Blessé, et peut être même en Gravement Blessé : les blessures mineures ne s'accumuleront pas aussi vite pour gêner le personnage. Une feuille de personnage d'une campagne cinématique normale ressemblera à ceci :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O O	O O	O	O	O

Il ne serait pas déraisonnable, pour une campagne épique, d'ajouter jusqu'à deux cases pour Blessé et Gravement Blessé.

Prenez conscience qu'ajouter des cases allonge considérablement la durée des combats.

N'ajoutez jamais de cases à la chair à canon PNJ, même si vous le faites pour les PNJs important. En fait, les PNJs de base n'ont même pas besoin du système ci-dessus. Pour la grande majorité d'entre eux, un système simple en trois étapes : Indemne, Blessé, Hors de Combat, est largement suffisant. Faites juste une marque sous le nom du PNJ lorsqu'il est Blessé et cochez son nom quand il est Hors de Combat.

4.5.8 Échelle Inhumaine au Combat

L'Échelle de Force de l'attaquant est ajoutée à ses facteurs de dégâts et l'Échelle de Masse du défenseur est ajoutée à ses facteurs de défense. Si vous avez un combat avec des créatures plus petites que des êtres humains, rappelez vous ce que vous avez appris à l'école sur l'addition et la soustraction de nombres négatifs.

Les armes et armures affectent les dégâts sans changement, car ils sont réalisés à l'échelle de leur utilisateur. Les coups reçus deviennent des Égratignures, des Blessures, etc., normalement - voir Section 4.5.5, Détermination du Niveau de Blessure.

Cependant, en employant le système chiffré de détermination des Blessures, il est improbable qu'un tout petit personnage arrive à en blesser un grand. La MJ peut permettre un ou deux points de dégâts si le personnage tout petit a obtenu une réussite critique. Des flèches et des lances empoisonnées sont une autre possibilité, le petit personnage vise les défauts de l'armure et n'a qu'à percer la peau pour injecter le poison.

Remarquez que ce système traite l'Échelle de Masse comme de l'armure, ce qui est inexact. Dans la pratique, un petit adversaire va vaincre le plus grand combattant à l'usure, mais chaque blessure

est trop insignifiante, par rapport à l'Échelle de Masse, pour faire des dégâts. Pour refléter la possibilité qu'un grand nombre de petites blessures s'accumulent au point de faire une vraie blessure à un grand adversaire, autorisez un jet de Dégâts lorsque seule l'Échelle empêche un coup de faire des dégâts - c'est à dire, quand l'Échelle est la seule différence entre subir une Égratignure (ou pire) et être Indemne. Voir Section 4.6.1, Jet de Dégâts.

Il existe des armes "perce Échelle", comme le harpon à baleine ou le fusil à éléphant. Ne leur donnez pas des dégâts énormes : à la place, si le toucher est bien réussi, diviser l'Échelle par deux, ou ignorez là complètement. Bien sûr, une telle arme employée contre un être humain aura quand même des modificateurs de dégâts importants. . .

Exemples de Combat : Dans les exemples suivants, l'Échelle de Force et Masse de chaque combattant est identique même si l'Échelle diffère d'un combattant à l'autre (c'est à dire, l'Échelle de Force de Wilbur est 0 et son Échelle de Masse aussi). On considérera que la MJ n'emploie pas la règle optionnelle des Jets de Dégâts, qui ferait varier les dégâts dans les trois exemples de combats qui suivent.

Premier exemple : Wilbur, un chevalier humain avec une épée, attaque un dragon.

Le Facteur Offensif de Dégâts de Wilbur est un respectable +6 :

Très Bonne Force : +2
Épée à deux mains : +4 (+3 pour la taille, +1 pour le tranchant)
Échelle : +0

Le Facteur Défensif de Dégâts du Dragon est +8 :

Capacité de Dégât Moyenne : +0
Peau Épaisse : +2
Échelle : +6

Le Facteur de Dégâts Totaux de Wilbur est donc $6 - 8 = -2$.

Si Wilbur frappe le dragon avec un degré relatif de +3, il fera $3 - 2 =$ un point de dégâts. Étant donné sa Force, son arme et sa marge de réussite, cela aurait été un coup terrible sur un homme, même portant une armure. Mais ce n'est pas un adversaire humain. Un seul point passe l'Échelle et le cuir épais du Dragon. La MJ coche une case d'Égratignure pour le dragon et le combat continue. Comme il y a trois cases pour les PNJs importants, Wilbur aura besoin de recommencer trois fois avant de Blessé le dragon. Il peut avoir besoin d'aide ou de retourner chercher son épée magique.

Deuxième exemple : Sheba, une guerrière humaine, viens juste de donner un coup de pied à McMurtree, un Farfadet des Wee.

Le Facteur Offensif de Dégâts de Sheba est +1 :

Force Moyenne : +0.
Compétence de combat à mains nues, avec des bottes renforcées : +1.
Échelle : +0.

(Les compétences en arts martiaux de Sheba lui valent normalement un bonus de +0, et les bottes renforcées lui valent aussi un +0. La MJ décide que la combinaison des deux lui vaut un +1.)

Le Facteur Défensif de Dégâts de McMurtree est -3 :

Armure de Cuir Légère : +1.

Capacité de Dégâts Moyenne : +0.

Échelle : -4.

Le Facteur de Dégâts Totaux de Sheba contre McMurtree est $1 - (-3) = +4$ (soustraire un chiffre négatif revient à additionner le même chiffre mais avec une valeur positive.)

Si Sheba remporte le premier round avec un degré relatif de +2, elle a causé $4 + 2 = 6$ points de dégâts. Le joueur de McMurtree recherche la correspondance de 6 dans le tableau des blessures sur sa feuille de personnage : Gravement Blessé - il est à -2 pour le prochain round de combat, et est en grand danger si elle le frappe encore.

Troisième exemple : Fionn, l'ami de McMurtree, frappe de son shillelagh (un gourdin en racine de chêne) le genoux de Sheba.

Le Facteur Offensif de Dégâts de Fionn est -1 :

Bonne Force : +1
Shillelagh : +2 (taille moyenne par rapport à Fionn, n'est pas tranchant).
Échelle : -4.

Le Facteur Défensif de Dégâts de Sheba est +2 :

Armure Lourde en Cuir : +2
Échelle : +0

Le Facteur de Dégâts Totaux de Fionn contre Sheba est $-1 - 2 = -3$.

Si Fionn obtient un résultat de +3, un méchant coup, il additionne $-3 + 3 = 0$. Malheureusement pour Fionn, Sheba ne subit aucun dégâts de son coup pourtant bien porté.

Fionn ferait mieux de penser à une autre stratégie, et vite. Heureusement pour Fionn, il connaît un peu de magie, et s'il peut éviter le prochain coup de pied de Sheba, elle apprendra alors par la pratique pourquoi il ne vaut mieux ne pas s'aliéner le Petit Peuple . . .

4.6 Options de Blessures

Cette section présente certaines des options les plus faciles pour déterminer les blessures. De nombreuses autres options sont possibles avec FUDGE et cette liste ne doit pas être considérée comme obligatoire, fermée et exhaustive. Ces options sont décrites pour éventuellement être employées, mais aussi pour inspirer la MJ à créer les siennes.

4.6.1 Jet de Dégâts

Bien que le Jet de Dégâts soit optionnel, il est recommandé si vous employez les valeurs numériques des facteurs de dégâts. C'est parce que les facteurs de dégâts sont généralement fixés pour tout le combat, et les choses ont alors tendances à stagner. Cela permet aussi à un petit combattant d'avoir une chance contre un adversaire plus grand - ce qui est désirable.

Il y a de nombreuses façons d'employer le Jet de Dégâts.

Vous pouvez lancer un dé FUDGE pour un résultat de -1, 0, ou +1. Il est alors ajouté au Facteur de Dégâts, ou plus souvent, au niveau de Blessure.

Par exemple, si un guerrier inflige 4 points de dégâts, il obtient normalement un résultat "Blessé". Cependant, s'il obtient un +1 sur le 1dF lancé, il aura un résultat de +5 (s'il est ajouté au Facteur de Dégâts) qui amène un résultat "Gravement Blessé". Néanmoins, un -1 n'aurait pas changé la blessure obtenue : le résultat aurait été ramené à 3, qui donne encore "Blessé". Mais si la MJ emploie de 1dF pour modifier le Niveau de Blessure, alors une modification de -1 donne une Égratignure puisque c'est le niveau juste en dessous "Blessé".

Au lieu de faire un Jet de Dégâts, vous pouvez employer le jet de dé qui a servi à déterminer le résultat de l'Action Contrée. Si l'attaquant gagne avec un chiffre pair (-4, -2, 0, +2, +4), ajoutez un à son facteur offensif. S'il l'emporte avec un nombre impair (-3, -1, +1, +3), son facteur offensif reste inchangé. Faites la même chose avec le défenseur à la différence que l'ajout se fait sur son facteur défensif. Ce système aidera le défenseur dans 25 % des cas, l'attaquer dans 25% des cas aussi, et ne changera rien dans les 50% des cas restant.

Exemple, le défenseur perd le round de combat, mais son jet correspondait exactement à son Trait (jet de dé à 0), il ajoute 1 à sa valeur défensive. Le Facteur de Dégâts Totaux est réduit de un - peut-être que le défenseur, bien qu'ayant perdu ce round, à réussi à esquiver à gauche le coup porté à droite par l'attaquant. Il peut quand même être blessé mais il a protégé ses parties vitales.

Ce système peut aussi être appliqué au Niveau de Blessure au lieu de s'appliquer au facteur de dégâts.

Un système plus compliqué consiste à faire un Jet de Situation (donnant un résultat de -4 à +4, basé sur n'importe quel Trait), et l'ajoute aux dégâts calculés (valeur finale après application du Facteur de Dégâts Totaux), comme décrit en Section 4.5.5 Déterminer le Niveau de Blessure. Les dégâts négatifs sont traités comme des dégâts nuls.

La MJ peut souhaiter mettre des limitations au Jet de Dégâts, pour éviter des résultats trop erratiques.

Par exemple :

- 1) Si le chiffre des dégâts calculés est positif, le Jet de Dégâts ne peut pas le dépasser. C'est à dire que si les dégâts calculés sont +2, tous les Jets de Dégâts à +3 et +4 seront traités comme un +2, pour un total de quatre points de dégâts.
- 2) Si le chiffre des dégâts calculés est positif, le résultat final ne peut pas être inférieur à -1.
- 3) Si le chiffre des dégâts calculés est négatif ou nul, la valeur de dégâts finale ne pourra pas être supérieure à +1 à cause d'un Jet de Dégâts

Premier Exemple : Les dégâts calculés donnent -2 à cause de l'Armure et de L'Échelle. Il faudra alors un +3 ou un +4 au Jet de Dégâts pour infliger une blessure au défenseur, et même dans ce cas, on calculera sur la base de seulement un point infligé : une Égratignure.

Deuxième Exemple : Les dégâts calculés donnent +2 (une Égratignure). Un Jet de Dégâts de +2 à +4 donnera un résultat final de quatre points, puisqu'on ne peut pas faire plus que doubler les dégâts calculés. Un Jet de Dégâts de +1 donne un total à trois points de dégâts, alors qu'un résultat à 0 donne deux points de dégâts. Tous Jet de Dégâts négatifs donnent un total à un point de dégâts, car avec des dégâts calculés positifs, il n'est pas

possible d'avoir un total des dégâts inférieur à un à cause d'un Jet de Dégâts.

Bien sûr, pour simplifier, la MJ pourra simplement ignorer les limitations et autoriser les Jet de Dégâts à donner des valeurs entre -4 et +4 et laisser le hasard faire son oeuvre.

De nombreuses autres façon de faire des Jets de Dégâts existent - celles-ci sont juste données en exemple à la MJ.

4.6.2 Étourdir, Assommer, et Retenir Ses Coups

Un joueur peut annoncer que son personnage essaie d'Étourdir ou d'assommer son adversaire plutôt que de la blesser. Il peut tenter ce genre d'action en frappant du plat de l'épée, par exemple. Les dégâts sont calculés comme d'habitude mais ils ne blesseront pas l'adversaire, à la place ils l'étourdiront.

Dans ce cas, un résultat "Blessé" sera remplacé par "Étourdi" - un personnage étourdi ne peut pas attaquer ni faire une manoeuvre de défense, et est à -1 **pour un tour de combat seulement**. Cependant, la mention Étourdi reste sur la feuille de personnage pendant toute la durée du combat. Si le personnage est Étourdi de nouveau, alors il devient Gravement Étourdi (les étourdissement guérissent de la même façon que les égratignures : après la fin du combat).

Un résultat Gravement Blessé lorsque l'on tente d'étourdir devient Gravement Étourdi : pas d'attaques et toutes les actions à -2 pendant deux rounds de combat.

Un résultat Incapacité ou pire lorsque l'on tente d'étourdir devient "Assommé". Un personnage assommé n'a pas besoin de soins pour retrouver la santé - il a besoin de temps. (Seule une MJ cruelle lanceraient les dés pour savoir si des dommages cérébraux ont été occasionnés - nous parlons de fiction pas de la réalité.)

La MJ peut décider qu'une Bonne Touche (ou meilleure) à la tête assomme automatiquement l'adversaire. Évidemment, en Action Contrée, il faut que la Touche emporte le combat.

Pareillement, un joueur peut choisir, pour n'importe quelle attaque, que son personnage fasse des dégâts réduits. On appelle ça "retenir son coup". Cela arrive fréquemment dans les duels d'honneur, où le combat est au "premier sang" et où tuer votre adversaire peut vous valoir une accusation de meurtre. Une Égratignure suffit pour gagner dans un duel au "premier sang" - il n'est pas nécessaire de Blesser l'adversaire.

Pour retenir votre coup, annoncez simplement le niveau maximum de blessure que vous infligerez en cas de succès.

Par exemple, un bretteur peut dire qu'il veut s'arrêter à l'Égratignure. Dans ce cas, même s'il gagne l'Action Contrée de +8, et ajoute ses +3 de l'épée, le pire qu'il fera à son adversaire sera une écorchure. Il ne voulait faire qu'une Égratignure - mais avec un tel résultat, l'Égratignure a probablement la forme de la lettre "Z" !

4.6.3 Jet Min-Moy-Max

Ce système de détermination des blessures ne prétend pas au réalisme et peut générer des résultats variant considérablement. Mais il est rapide, facile, et très drôle, et par conséquent fonctionne bien avec certains types de jeux.

Ce système nécessite un Jet de Dégâts avec 3d6, même si 4dF sont utilisés pour la résolution des actions.

Résumé : lancez 3d6 lorsque vous aurez besoin de faire un Jet de

Dégâts. Cependant, vous n'aurez probablement besoin de ne lire qu'un dé, soit le plus petit (Min), le médian (Moy) ou le plus gros (Max), en fonction du facteur de dégâts et du degré relatif de réussite. Plus le facteur de dégâts ou le degré relatif seront importants, plus gros sera le dé à lire.

Si vous utilisez le système Min-Moy-Max, vous devrez employer le tableau des Blessures décrit en Section 4.5.7, Enregistrer les Blessures, sur la feuille de personnage :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
O O O	O	O	O	O

On emploiera l'Exemple de Liste des Facteurs de Blessures de la Section 4.5.4 pour les facteurs offensifs et défensifs. Cependant, ils ne s'ajoutent pas en terme de degré relatif. A la place, calculer les facteurs de dégâts comme d'habitude : (Force de l'Attaquant + Échelle + Arme) moins (Capacité de Dégâts du Défenseur + Échelle + Armure). Chaque joueur devrait noter ce chiffre dès lors qu'il y a combat.

Avant que la partie commence, la MJ doit décider de l'importance des facteurs de dégâts et du degré relatif dans la détermination de la gravité de la blessure. Pour commencer, nous vous recommandons le tableau suivant, la MJ peut l'ajuster comme elle le souhaite.

Facteur de Dégâts	Bonus	Degré Rel.
< 0	-1	-
0,1,2	0	2,3
3,4,5	+1	4,5
6+	+2	6+

Par exemple, un facteur de dégâts de 3 a un bonus de +1 à la lecture du dé, alors qu'un degré relatif de 3 a un bonus de 0 à la lecture du dé. La MJ peut mettre un malus à -2 si le facteur de dégâts est largement inférieur à 0 (-5 ou pire).

Comme les règles de Touche Légère sont employées inchangées dans ce système, il n'y a pas de correspondance pour les degrés relatifs inférieur à deux.

Ajoutez le bonus de facteur de dégâts avec celui du degré relatif pour obtenir le bonus final. Exemple: un personnage a un facteur de dégâts de +3 (bonus +1) et un degré relatif de +5 (bonus +1). Son bonus final pour ce round est +2.

Que représente ce bonus ?

Un "bonus" total inférieur à 0 signifie qu'il n'est pas possible de faire des dégâts - inutile de lancer les dés. Sinon, trouvez la valeur correspondante au bonus final dans le tableau suivant :

Bonus Total	Dé à Lire
0	Min
1	Moy
2	Max
3	Ajoutez Max + Min
4	Ajoutez les tous les trois.

Min = dé le plus bas.
Mid = dé médian.
Max = dé le plus haut.

Le médian est la valeur au milieu. Il peut être identique à la plus petite ou la plus grande des valeurs, pour un jet de 2, 4 et 4 : le Min = 2, le Moy = 4 et le Max = 4. Un jet donnant trois valeurs identiques implique que Min = Moy = Max. (s'il vous plaît, lisez la

valeur moyenne - pas nécessairement celle du dé qui se trouve physiquement entre les deux autres sur la table).

Une fois que vous avez déterminé quel dé lire, comparez-le aux valeurs au dessus des Niveaux de Blessure. Avec un jet à 1, 3, 5, par exemple, le dé Min = 1 (une Égratignure), le dé Moy = 3 (Blessé) et le dé Max = 5 (Gravement Blessé). Cependant, vous ne devrez prendre en compte que l'un de ces résultats - pas les trois.

Pour un bonus total de trois ou plus, ajouter les dés comme il est indiqué dans le tableau. Pour les résultats supérieurs à neuf, la MJ est libre de tuer la victime, ou de la laisser à l'état Moribonde, comme lui dictera la situation.

Les tableaux n'ont pas été conçus pour vous dicter votre conduite mais plutôt pour vous guider. L'idée initiale est de lire le dé Moy si l'attaquant a **soit** un facteur de dégâts **ou** un degré relatif suffisant; s'il n'en a aucun, il lit le dé Min ; s'il a les deux il lit le Max. Toutes les autres valeurs sont dérivées de ce principe simple. Aussi la MJ peut-elle ignorer les tableaux si elle garde ce principe en tête, elle devra juste juger quel dé lire.

Par exemple, la MJ dit, "Ouah ! Tu viens de le frapper en plein front alors qu'il reculait et buttait dans un seau abandonné par la femme de ménage dans sa fuite précipitée. Joli coup - il trébuché et s'étale de tout son long sur le dos. Pour les dégâts, jette 3d6 et lit le Max !".

Cela ce serait passé ainsi dans un jeu descriptif, dans lequel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages dans le détail.

Exemple de système Min-Moy-Max :

La Valeureuse Rachel combat le méchant Archie.
Ils sont tous deux d'Échelle 0, aussi l'Échelle ne sera plus mentionnée.

Rachel :

Bâton de combat : +2
Force Moyenne : +0
Total Facteur offensif de dégâts : +2

Archie :

Épée à deux mains : +4
Force Très Bonne : +2
Total Facteur offensif de dégâts : +6

Les deux utilisent :

Armure Complète en Cuir : +2
Capacité de Dégât Moyenne : +0
Total Facteur défensif de dégâts : +2

Ainsi le facteur de dégâts de Rachel est $2 - 2 = 0$. Elle n'a pas de bonus

Le facteur de dégâts d'Archie est $6 - 2 = 4$. Il obtient un bonus de +1, d'après le tableau ci-dessus.

Au premier round, Rachel gagne de +2, frappant Archie dans les côtes. Le degré relatif de réussite de +2 ne lui donne aucun bonus (et elle n'en a pas pour son facteur de dégâts), aussi Rachel doit-elle lire le Min. Elle lance trois dés et a de la chance : un 3, 5 et 6. Le minimum est un 3 : elle Blesse Archie, qui est maintenant à -1 et coche sa case Blessé.

Au deuxième round, Archie gagne avec une Touche Légère : degré relatif +1. Ne prenez pas la peine de calculer le bonus dans ce cas - utilisez la règle de Touche légère comme elle est décrite en Section 4.5.6, Touche Légère. Son facteur de dégâts est seulement de quatre, aussi il ne fait qu'une Égratignure à Rachel.

Au troisième round, Archie se débrouille bien : comme Rachel recule dans une chaise, il gagne de +4 ! Il a maintenant deux boni, un avec son facteur de dommages, l'autre avec son degré de réussite : il lira le dé Max. Mais le karma d'Archie a besoin d'une révision : il lance 1, 2 et 3. Rachel est seulement Blessée, et la MJ coche la case Blessé.

Le round suivant, Rachel lance une Attaque Totale, et avec le +1 aux chances de toucher, elle réussit un terrible +6 contre Archie ! Elle a deux boni pour une réussite d'une telle ampleur - elle lit le dé Max - et a un +1 au résultat du dé pour son Attaque Totale. (Remarquez que c'est un +1 au résultat du dé et pas un +1 à la lecture du dé). La MJ fait un 1, 4, 6. Elle lit le Max et ajoute 1 pour un total de sept. Se référant au tableau des Blessures, elle constate que le résultat est Incapacité, et annonce que le bâton de Rachel a fracassé le nez d'Archie, causant probablement de grave dégâts le faisant sombrer dans l'inconscience et le mettant immédiatement hors de combat . . .

Pour des jeux plus épiques, où il est important de pouvoir Incapaciter d'un coup, utilisez le tableau des blessures suivant sur la feuille de personnage :

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
OOO	OO	OO	O	O

Les cases de blessures supplémentaires sont optionnelles, mais raisonnables dans le cadre d'un jeu épique.

4.6.4 Mort de PJ

Parfois, les dés tentent de tuer un PJ. Dans la plupart des campagnes, la mort d'un PJ ne devrait pas survenir à cause d'un mauvais jet de dé, mais seulement si le personnage a entrepris des actions suffisamment suicidaires - ou stupides - pour justifier sa mort.

Trois méthodes destinées à empêcher le décès accidentel d'un PJ sont présentées. Elles peuvent être utilisées séparément, toutes ensemble, ou pas du tout. Elles ne devraient pas être employées pour les PNJs normaux, mais peuvent l'être pour les plus importants. La règle de "mort automatique" de la Section 4.5.1, Niveaux de Blessures, est prioritaire par rapport aux suggestions qui suivent.

- 1) Un personnage ne peut pas prendre plus d'un niveau de blessure en un coup. Par exemple, un personnage indemne peut être Égratigné, Blessé ou Gravement Blessé en un coup, mais pas au-delà. Un personnage Blessé pourra aller jusqu'à Moribond mais ne pourra être tué directement.
- 2) Un personnage ne peut pas devenir Moribond à moins qu'il n'ait commencé le combat Incapacité. C'est plus facile à gérer que le premier système et on considère qu'il y a une grande différence entre une blessure sérieuse et une blessure mortelle. Ce n'est probablement pas le cas, mais cette règle ne vise pas au réalisme : elle cherche à rendre les PJs plus héroïques que dans la réalité.
- 3) Un joueur peut dépenser des Points Fudge (Section 1.3.6) pour convertir une blessure mortelle en une blessure grave mais moindre.

4.6.5 Niveaux Technologiques en

Échelle

Si la MJ le désire, les différences de technologie entre les armes et les armures peuvent être exprimés en Échelle. Au lieu d'essayer de deviner combien de mega-dégâts fait un pulvérisateur subneural transvibrationnel, la MJ peut dire simplement, "Cette arme est du même niveau technologique que celle du défenseur - aussi, elle a le même effet sur elle qu'un pistolet moderne sur du kevlar." Cependant, s'il est employé contre quelqu'un qui ne porte pas de kevlar, le pulvérisateur, subneural transdimensionnel fera des quantités de dégâts - le kevlar n'a pas été conçu pour arrêter ce genre de choses.

Fondamentalement, il n'y a pas beaucoup de différences entre embrocher le rein d'un homme nu avec une épée, ou lui perforer le rein avec un .38, ou utiliser un pulvérisateur subneural transdimensionnel sur le rein, les personnes nues résistent mal aux armes. Une armure de chevalerie arrêterait bien l'épée, mais ne ralentirait pas assez la balle de .38 pour être utile - à moins qu'elle ne la dévie du rein. Elle ne serait probablement d'aucune aide contre un pulvérisateur, mais qui sait : la MJ doit décider l'effet de cette arme sur une armure de chevalerie.

Le concept d'Échelle des niveaux technologiques ne rentre en jeu que lorsque des armes d'une ère technologique sont employées contre des armures d'une autre ère. A ce moment, la MJ peut ajouter arbitrairement une valeur d'Échelle à l'arme - ou l'armure, en fonction de celui qui dispose du niveau technologique le plus élevé. Nous ne faisons ici aucune tentative pour quantifier les niveaux technologiques. Cette section est surtout destinée à vous faire réfléchir.

4.7 Exemple de Combat et de Blessures

Cet exemple utilise les facteurs offensifs et défensifs chiffrés de la Section 4.5.4, Exemple de Liste des Facteurs de Blessure. Il utilise aussi le Jet de Dégâts avec l'option 4dF et les trois limitations indiquées.

Les deux adversaires sont des guerriers médiévaux, Snorri et Brynhilde. Le combat se passe dans un bar, qui s'est rapidement vidé de ses occupants dès que les armes ont été dégainées. Personne n'a remarqué que le fils du patron est parti bien avant cela, alors que le belliqueux Snorri échangeait des insultes avec la fière Brynhilde. Les deux guerriers sont humains (Échelle 0), aussi l'Échelle ne sera pas mentionnée.

Snorri :

Compétence à l'Épée : Très Bonne.
Pas de bouclier

Force : Bonne (+1)

Arme : Épée Magique (+2 pour la taille,
+1 pour le Tranchant, +1 pour la Magie = +4)
Total Facteur offensif de dégâts : +5

Capacité de Dégâts : Bonne (+1)

Armure : Cuir Épais (+2)
Total Facteur défensif de dégâts : +3

Brynhilde

Compétence à la Hache : Bonne

Bouclier : Moyen (-1 à la compétence d'arme de l'adversaire)

Force : Très Bonne (+2)
Arme : Hache (+2 pour la taille, +1 pour le tranchant = +3)
Total Facteur offensif de Dégâts : +5

Capacité de Dégâts : Moyenne (+0)
Armure : Cuir Épais (+2)
Total Facteur défensif de Dégâts : +2

Facteur de dégâts de Snorri contre Brynhilde : $5 - 2 = +3$

Facteur de dégâts de Brynhilde contre Snorri : $5 - 3 = +2$

La compétence de Snorri est abaissée à Bonne pendant ce combat par le bouclier de Brynhilde - voir Section 4.3.1, Modificateurs de Mêlée.

Le premier round, Snorri obtient un Très Bon résultat sur son jet de compétence d'arme (jet de dé = +1), et Brynhilde obtient un résultat Moyen (jet de dé = -1). Snorri gagne par un degré relatif de +2. On ajoute son facteur de dégâts de +3 qui nous donne +5 en dégâts. En regardant la feuille de personnage, un +5 équivaut à un résultat Blessé - avant d'avoir fait le Jet de Dégâts.

La MJ a imposé les Jets de Dégâts, donc le joueur de Snorri lance les dés : -2, pas de chance. Cela ramène les dégâts reçus à trois. Comme Brynhilde est une PNJ, la MJ regarde le tableau des blessures sur sa feuille de personnage, et trouve Blessé pour cette valeur. La MJ marque la case sous le mot "Blessé", et le combat se poursuit. Brynhilde est maintenant à -1 pour le reste du combat.

Dans le second round, les deux combattants obtiennent un Bon résultat - un match nul. La MJ le décrit comme des séries de passes d'armes bloquées et contrées de part et d'autre pendant que les combattant se tournent autour. La MJ décide que cinq autres secondes sont passées dans ce round.

Dans le troisième round, Snorri obtient un Très Bon Résultat et Brynhilde seulement un Bon - Snorri l'a encore touché. Comme le degré relatif est +1, c'est une Touche Légère. La MJ accorde un Jets de Dégâts avec une Touche Légère, mais refuse de changer le résultat de plus d'un niveau. Le facteur de dégâts de Snorri à +3 signifie qu'il ferait normalement une Égratignure avec une Touche Légère.

Snorri obtient un 0 en dégâts, aussi la MJ marque-t-elle une case Égratignure sur la feuille de personnage.

Dans le quatrième round, Snorri décide d'en finir d'un coup avec Brynhilde qui est déjà Blessée. Il va faire une Attaque Totale qui lui donne un modificateur de +1 à sa compétence et un modificateur de +1 aux dégâts s'il l'emporte. Brynhilde a préféré essayer d'obtenir une position avantageuse, aussi passe-t-elle son round en défense totale, espérant trouver un moyen de prendre l'avantage sur Snorri au cinquième round. Brynhilde dispose d'un modificateur de +2 sur sa compétence, ce round, mais ne peut pas frapper Snorri si elle gagne. Snorri n'obtient qu'un Très Bon résultat, même avec son +1 pour son Attaque Totale, et Brynhilde obtient aussi un Très Bon résultat. Snorri aurait dû perdre ce round de combat (avec une Attaque Totale, l'attaquant perd en cas d'égalité), mais la Défense Totale de Brynhilde signifie qu'elle ne cherche pas à porter un coup à Snorri, juste à repousser son attaque.

La MJ demande au moins un Bon jet de Perception de la part de Brynhilde pour qu'elle puisse remarquer une situation avantageuse. Elle a une

Très Bonne Perception et réussit facilement. Elle remarque une flaque d'une boisson renversée sur le sol, lâchée par un client pressé de fuir. Comme elle a réussi sa défense ce round, la MJ décide qu'elle a réussi à manoeuvrer Snorri dans la flaque glissante pour un round.

Dans le cinquième round, la MJ donne un -1 aux compétences de Snorri (qui passe à Moyen) ce round à cause du sol glissant. Snorri tente une attaque normale, et Brynhilde, déjà Blessée, désespérée, et sentant que c'est peut être sa seule chance tente une Attaque Totale : modificateur de +1 à sa compétence, l'amenant à une Bonne compétence d'arme à partir de sa compétence Moyenne (à cause de sa blessure). Brynhilde obtient un Très Bon résultat, et Snorri n'obtient qu'un Bon Résultat. Brynhilde l'emporte ce round de +1.

Comme elle fait une Attaque Totale, elle obtient un bonus de +1 aux dégâts. C'est valable aussi pour une Touche Légère, donc son résultat normal d'Égratignure (pour une Touche Légère) augmente à Blessé. Elle fait 0 sur son Jet de Dégâts, Snorri est donc Blessé : -1 à toutes ses actions jusqu'à la guérison.

Le combat est alors interrompu par les gardes de la ville, qui ont été prévenus par le fils du tavernier. Snorri et Brynhilde sont jetés dans des cellules différentes, probablement trop heureux d'être sortis de ce qui devenait un duel à mort . . .

4.8 Guérison

Les blessures guérissent par l'emploi de compétences médicales ou de pouvoirs surnaturels.

Une Égratignure est trop insignifiante pour nécessiter l'emploi d'une compétence médicale (même s'il faut parfois un baiser pour la faire disparaître . . .). Les Égratignures sont habituellement effacées après les combats, à condition que le personnage prenne cinq à dix minutes pour les soigner. Bien sûr, une MJ peut décider qu'elles ne disparaissent qu'après un ou deux jours.

Un Bon résultat sur une compétence médicale abaisse d'un le Niveau de toutes les Blessures (Blessé devient Indemne, Gravement Blessé devient Blessé, etc.). (Les Égratignures ne comptent pas comme un Niveau de Blessure. C'est à dire qu'un résultat Blessé soigné d'un niveau est complètement guéri). Un résultat Très Bon soigne deux Niveaux de Blessures, et un résultat Excellent en soigne trois.

La guérison avec des compétence médicales réalistes prend du temps : la réussite au jet garanti seulement qu'avec suffisamment de repos, la blessure **guérira**. Le temps nécessaire dépend grandement du niveau technologique de l'univers de jeu et dépend de la MJ. (Une journée par blessure est extrêmement rapide, mais peut être normal pour un environnement épique. De la même façon, une minute par blessure guérie magiquement est extrêmement rapide). La MJ doit aussi décider par elle-même si des efforts physiques avant que la période de guérison ne soit terminée rouvrent ou non la plaie.

Exemple : Un personnage avec trois blessures (Blessé deux fois et Gravement Blessé) est soigné avec un Bon jet. Après la période de temps appropriée, les deux résultats Blessés seront complètement guéris, alors que le résultat Gravement Blessé sera devenu un résultat Blessé (et, en tant que tel, conserve un modificateur à -1).

Sinon, les blessures guérissent d'elles-mêmes d'un niveau par semaine de repos - ou plus, si la MJ préfère une durée plus réaliste.

C'est à dire qu'après une semaine de repos, un personnage Incapacité devient Gravement Blessé, etc. La MJ peut aussi demander un jet sur Constitution : Difficulté Moyenne pour Blessé, Bonne Difficulté pour Gravement Blessé, et Très Bonne Difficulté pour Incapacité. Rater ce jet ralentit le processus de guérison. Un Moribond devrait mettre beaucoup de temps à guérir, même avec de la haute technologie ou de la magie.

5 Progression des Personnages

- 5.1 Progression Subjective des Personnages
- 5.2 Progression Objective des Personnages
- 5.3 Progression par l'Entraînement

Après avoir joué quelque temps, peut-être même après chaque session, un joueur désirera faire progresser les capacités de son personnage. A ce stade, le personnage peut dépasser les limites de compétences fixées par la MJ pour la création du personnage (comme une Excellente et trois Très Bonnes). Il y a deux façons de traiter la progression du personnage, ou "l'expérience" comme elle est souvent appelée.

5.1 Progression Subjective des Personnages

Lorsqu'un joueur estime que son personnage a fait quelque chose de suffisant pour améliorer un Trait (et qu'il pense qu'il l'a bien joué), il demande à la MJ l'autorisation de l'augmenter. Un Trait ne peut être augmenté que d'un niveau à la fois. Il faut utiliser plus longtemps un Trait pour le passer de Bon à Très Bon que pour le passer de Moyen à Bon, et ainsi de suite. Il devrait être plus facile d'augmenter une Compétence qu'une Caractéristique.

Ou alors, la MJ peut simplement donner en récompense une amélioration dans un Trait qui, à son avis, mérite d'être augmenté. Dans ces cas, il n'y a pas de diminution correspondante dans un autre Trait - il s'agit de la progression du personnage, pas de sa création.

5.2 Progression Objective des Personnages

Dans le système de Progression Objective, la MJ récompense avec des points d'expérience (PE), que le joueur peut utiliser de la façon de son choix en se référant au tableau ci-dessous :

Augmenter une Compétence

de :	à :	Coûte :
Lamentable	Mauvais	1 PE
Mauvais	Médiocre	1 PE
Médiocre	Moyen	1 PE
Moyen	Bon	2 PE
Bon	Très Bon	4 PE
Très Bon	Excellent	8 PE
Excellent	Légendaire	16 PE + accord MJ
Légendaire	Légendaire	2 30 PE + accord MJ
Chaque niveau supplémentaire	Légendaire	50 PE + accord MJ

Augmenter une caractéristique :

Tripler le coût d'une compétence de même niveau.

Ajouter un Don :

6 PE (ou plus) + approbation de la MJ.

Ajouter un pouvoir surnaturel :

12 PE (ou plus) + approbation de la MJ.

Un Trait ne peut être augmenté que d'un niveau à la fois.

La MJ peut ajuster le coût d'augmentation en niveau comme elle le souhaite et peut exiger des joueurs qu'ils n'augmentent que les Traits employés significativement dans l'aventure. Si une longue campagne est prévue, alors les coûts en PE devraient être doublés pour permettre un développement harmonieux des personnages. Définir des compétences précises permet de s'assurer que les personnages ne deviennent pas trop puissant trop vite.

Pour vous guider, le bon roleplay devrait être récompensé de un à trois PE par partie, avec une limite conseillée de quatre points pour un roleplay sans fautes. Les joueurs peuvent garder leurs PE aussi longtemps qu'ils le désirent.

Si vous le désirez, les niveaux de Caractéristiques peuvent affecter les PE investis dans les Compétences. Par simplicité, vous pouvez ignorer les niveaux de Caractéristiques lorsque vous augmentez vos niveaux de Compétences. Néanmoins, pour un plus grand réalisme, la MJ peut ajouter un surcoût de +2 PE (ou plus) lorsqu'une Compétence est augmentée **au-dessus** de la Caractéristique adéquate.

Exemple : Violette l'Herboriste a une Bonne Intelligence, le prix pour augmenter sa Compétence de Connaissance des Plantes est normal tant qu'elle n'essaie pas d'arriver au niveau Très Bon, qui est supérieur à son Intelligence. Pour accéder à ce niveau, elle va devoir payer +2 PE en plus du prix normal : six PE pour augmenter sa Connaissance des Plantes à Très Bonne, et encore 10 PE pour passer à Excellente.

Cette proposition ne concerne que la progression des personnages - pas leur création. La MJ se doit, si elle utilise cette option, d'en informer les joueurs, à la création des personnages, de sorte qu'ils choisissent leurs Caractéristiques en conséquence.

5.3 Progression par l'Entraînement

Pour être honnête, l'augmentation des Traits par les PE n'est pas toujours réaliste. Une partie peut ne couvrir que quelques heures dans l'univers de jeu. Permettre à un personnage d'augmenter une ou deux Compétences de Moyennes à Bonnes dans ce laps de temps est exagéré. Mais c'est la méthode recommandée, parce que cela plaît aux joueurs et que c'est psychologiquement satisfaisant.

En plus, ou comme alternative de la méthode précédente, la MJ peut autoriser l'augmentation des Traits par un temps d'entraînement adéquat. Cela signifie qu'il faut trouver un professeur (ce qui coûte de l'argent) ou prendre un emploi approprié (qui peut ne pas faire que le Trait désiré et ainsi prendre plus de temps). Vous pouvez aussi apprendre quelque chose par vous-même, mais dans ce cas, la MJ devrait doubler le temps nécessaire. Si vous utilisez le système de Progression Objective des Personnages, la MJ peut (si elle le souhaite) exiger que les PE soient dépensés de cette manière - c'est à dire que vous ne pouvez pas dépenser vos PE tant que vous n'aurez pas passé le temps nécessaire en entraînement.

La MJ choisit les durées d'entraînement et leurs coûts ainsi que la difficulté à trouver un professeur. Chez un professeur, deux Compétences sont importantes : sa Compétence d'Enseignement et la Compétence qu'il enseigne. Le joueur peut avoir à faire des jets de dés pour déterminer avec quel sérieux son personnage apprend la Compétence. Le jet sera basé sur une caractéristique comme la Volonté, le Zèle, la Motivation, la Discipline, la Psyché, l'Intelligence, etc. Si le joueur peut donner une bonne raison pour laquelle le personnage serait particulièrement motivé, la MJ peut lui donner un bonus allant jusqu'à +2 pour le Trait testé. La MJ peut demander un seul jet, ou un jet par semaine, par mois, etc. Si plusieurs jets sont nécessaires, au moins la moitié doivent réussir pour que l'entraînement porte ses fruits;

Exemple : Billy Fulgurant, cadet de l'espace, est de retour à l'Académie après sa première affectation. Il considère que sa Compétence Moyenne en Pistolet Laser est insuffisante. Il prend une formation de six semaines avec un instructeur Très Bon en Enseignement et Excellent au Pistolet Laser. (Comme Billy à

le Don Employé par la Patrouille Spatiale, la formation lui est payée). La MJ décide que le joueur de Billy doit faire des jets sous Volonté pour chaque période de deux semaines pour vérifier l'implication de Billy dans sa formation. Étant donné la durée de l'entraînement et la qualité de l'instructeur, si au moins deux jets sur trois sont Médiocres ou meilleurs, alors Billy augmentera son niveau en Pistolet Laser de Moyen à Bon. Si l'entraînement avait été plus court ou l'instructeur moins doué, alors il aurait fallu réussir des jets Moyens, voire Bon, pour augmenter la Compétence de Pistolet Laser.

Rappelez-vous qu'il est plus facile d'augmenter une compétence de Mauvais à Médiocre que de Très Bon à Excellent. Demandez plus de temps, ou mettez des Niveaux de Difficulté plus durs pour augmenter une Compétence déjà élevée.

6 Conseils et Exemples

- 6.1 Conseils pour la MJ et Conversions
 - 6.1.1 Conseils de Conversions
 - 6.1.2 Modèles
- 6.2 Exemple de Feuille de Personnage
- 6.3 Exemples de Personnages
 - 6.3.1 Personnages Fantastiques
 - 6.3.2 Personnages de Romans Historiques
 - 6.3.3 Personnages Contemporains
 - 6.3.4 Personnages de Science Fiction
 - 6.3.5 Personnages Divers
- 6.4 Exemples de Modèles de Profession et d'Espèces
 - 6.4.1 Modèle du Rôdeur (Profession de Personnage Fantastique)
 - 6.4.2 Modèles Généraux de Professions
 - 6.4.3 Espèce Fantastique : Cercopes
- 6.5 Exemples de Créatures et d'Animaux
- 6.6 Exemples d'Équipement

6.1 Conseils pour la MJ et Conversions

N'oubliez jamais que le plus important est de s'amuser . . .

La MJ devrait traduire au moins un de ses personnages favoris d'un autre jeu vers FUDGE. Cela lui donnera une bonne idée des Traits à choisir et en quel nombre.

FUDGE est incroyablement flexible, peut être même plus qu'aucun autre jeu auquel vous ayez joué. Lorsque vous aurez traduit un de vos personnages favoris, modifiez-le un peu. Pouvez-vous faire des petites modifications qui vous feront de votre personnage **exactement** ce que vous vouliez ? Ces modifications n'étaient peut-être pas possibles avec votre ancien système ? Regardez ce que donnerait la subdivision de cette Caractéristique en deux, ou trois - ah ! Voyez; on peut être doué pour un aspect, mauvaise dans un autre ; connaître certaines choses et en ignorer d'autres. hm - trop de Caractéristiques ? Alors transformons-en en Dons - ça devrait être plus facile à gérer. Et ainsi de suite, amusez-vous bien !

Il est facile de créer des PNJs qui puissent rivaliser avec les personnages en comptant les niveaux. Faites une estimation grossière du nombre de niveaux dépensés pour les Compétences de combat par le personnage joueur moyen. Ce chiffre, investi dans les Compétences de Combat d'un PNJ devrait vous donner un combat équilibré. Par exemple, les PJs sont construits sur 40 niveaux de Compétences et quatre Caractéristiques gratuites, le personnage moyen peut avoir dix niveaux de Compétences en combat. Dans ce cas, un gang de voyous avec chacun dix niveaux de Compétences de combat et deux niveaux de Caractéristiques dans les Caractéristiques physiques devraient présenter un défi intéressant aux personnages des joueurs.

6.1.1 Conseils de Conversions

Il n'est pas possible de donner des conseils pour convertir tous les systèmes de jeu de et vers FUDGE. Cependant, deux systèmes de quantifications des Traits sont largement employés : une Échelle de 3 à 18, et un système de pourcentage. Bien que leur utilisation ne soit pas uniforme (et que de nombreux jeux ne les emploient pas), il est quand même utile de parler de la traduction entre ces systèmes et FUDGE.

L'échelle des Traits sur 3 à 18 est convertie comme suit :

Niveau FUDGE	Niveau 3-18
Excellent	18+
Très Bon	16-17
Bon	13-15
Moyen	9-12
Médiocre	6-8
Mauvais	4-5
Lamentable	3 ou moins

Les Traits en pourcentages sont grossièrement convertis comme suit :

Niveau FUDGE	Niveau de Pourcentage
Excellent	98-100
Très Bon	91-97
Bon	71-90
Moyen	31-70
Médiocre	11-30
Mauvais	4-10
Lamentable	1-3

6.1.2 Modèles

Une MJ peut créer un modèle pour les joueurs. Le modèle peut aider un joueur à faire son premier personnage FUDGE, ou permettre aux joueurs venant d'un jeu avec des classes de personnage de se sentir moins perdus. Évidemment, la MJ peut autoriser les personnages personnalisés pour les joueurs qui se sentent bridés par les classes de personnages.

Les "limites fixées par la MJ" et la liste des Caractéristiques au début de chaque exemple de Personnage dans la Section 6.3 sont des modèles. La MJ peut distribuer des feuilles de personnage pré imprimées avec les Caractéristiques et ses limites. Elle peut les accompagner d'une copie de la liste d'exemples de Compétences de la Section 1.3.2 Compétences, et peut-être aussi de la liste d'exemples des Dons et Défauts de la Section 1.3.3 (Dons) et 1.3.4 (Défauts). Les joueurs peuvent alors créer leurs personnages sans se compliquer la vie.

Pour plus de détails, la MJ peut carrément créer des modèles de "classes" de personnages. Pour prendre un exemple familier à de nombreux joueurs, la MJ peut avoir des profils pour les joueurs désirant jouer un personnage de guerrier médiéval fantastique, ou de magicien, ou de prêtre, ou de voleur, etc. La MJ peut fixer un standard minimum de Caractéristiques pour chaque classe de personnage, une liste de Dons recommandés, et des niveaux de Compétence minimum.

On peut faire des modèles pour n'importe quel genre, pas uniquement le médiéval fantastique. Vous pouvez avoir des profils pour le personnage scientifique type, le policier, ou l'enquêteur de phénomènes psychiques, ou le Mousquetaire du Roi, etc.

Comme exemples, voyez la Section 6.4.1, Modèle de Rôdeur, et 6.4.2 Modèles Généraux de Classes.

Un type de modèle différent détaille les capacités et limitations naturelles d'une espèce médiévale fantastique ou de Science Fiction. Pour une espèce de Science Fiction, voyez l'exemple de

personnage Seihook (Section 6.3.4.2), pour une espèce médiévale fantastique, voyez la Section 6.4.3, Cercopes.

6.2 Exemple de Feuille de Personnage

Bien sûr, n'importe quel bout de papier peut servir de feuille de personnage. Néanmoins, il est pratique d'y mettre le tableau des niveaux de Traits et les limites de départ de la MJ, s'il y en a. Par exemple : une Compétence Excellente, trois Compétences Très Bonnes, magie autorisée, etc.

Exemple [effacer toutes les notes entre crochets comme celle-ci] :

(NdT : une feuille de personnage mise en forme est disponible à la dernière page de ce manuel)

```

/-----Feuille de Personnage FUDGE-----\
|                                     | PE |
| +3 Excellent                       | 8  |
| +2 Très Bon                         | 4  |
| +1 Bon                              | 2  |
| +0 Moyen                            | 1  |
| -1 Médiocre                         | 1  |
| -2 Mauvais...Compétence par Défaut | 1  |
| -3 Lamentable                       | 1  |
|-----|
| La plupart des Dons et quelques   |
| Compétences n'existent pas à moins que |
| ce ne soit spécifié sur la feuille de |
| personnage                          |
|-----|
| PE = Progression d'une Compétence en |
| niveau avec des Points d'Expérience |
\-----/

```

Nom du Personnage :
Sexe :
Joueur :
Date de Création :
PE inutilisés :
Points Fudge :
Limites de Départ :

Histoire du Personnage
& Personnalité

[bien sûr, la colonne des PE et la note ne doivent pas être inscrites si vous ne les utilisez pas.]

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Blessures :	Égratignure	Blessé	Gravement Blessé	Incapacité	Moribond
	0 0 0	0	0	0	0

```

-----
Caractéristiques : | Dons : | Compétences :
-----|-----|-----
|
| [arrangez chaque section comme vous l'entendez - au besoin, la MJ
| peut en remplir certaines, surtout celle des Caractéristiques]
|
Masse : |-----|
|-----| Défauts : |
| Équipement : |-----|
|-----|
| [Peut se mettre au dos |
| si l'espace manque. |-----|
| Rappelez-vous de noter | Pouvoirs Surnaturels : |
| clairement la liste |-----|
| des facteurs de dégâts |
| offensifs et défensifs] | [si nécessaire] |

```

[Fin de l'exemple. Vous devriez pouvoir le mettre sur une seule page.]

L'entête de feuille de personnage suivant peut être utile aux joueurs qui utilisent le système de Création Objective de Personnage :

```

/-----\
|                                     | PE | | |
| Excellent ..... +3 | 5 | 7 | 8 |
| Très Bon ..... +2 | 4 | 6 | 4 |
| Bon ..... +1 | 3 | 5 | 2 |
| Moyen ..... 0 | 2 | 4 | 1 |
| Médiocre ..... -1 | 1 | 3 | 1 |

```

Nom du Personnage :
Sexe :
Joueur :
Date de Création :
PE inutilisés :
Points Fudge :
Limites à la Création :

Mauvais	-2	0	2	1
Lamentable	-3	-1	1	1

Car = Coût de Caractéristique				
Cp = Coût d'une Compétence Normale				
TD = Coût d'une Compétence Très Difficile				
PE = Monter les Compétences avec des PE.				

Échanger les Traits : 1 Don = 1 Défaut				
1 Don = 1 à 2 niv. de Caractéristiques				
1 niveau de Caractéristique = 3 niveaux de Compétence				
1 Pouvoir Surnaturel = 2 Dons				

6.3 Exemples de Personnages

Les personnages suivants sont conçus selon des standards de MJ différents de façon à montrer certaines des innombrables possibilités. Chacun des exemples de personnages ci-dessous comprend le profil employé par sa MJ. Tous, à l'exception du dernier, ont été fait avec le système de Création Objective des Personnages. Ils sont, bien évidemment, compatibles avec le système de Création Subjective de Personnage. Les Compétences Faciles et Difficiles sont indiquées comme telles (Dans le système de Création Objective de Personnage, le coût d'une compétence Facile pour un niveau donné est moins élevé, et plus élevé pour une Compétence Difficile.) Les Compétences qui sont inexistantes par défaut et coûtent un niveau rien que pour les obtenir au niveau Lamentable sont notées de la façon suivante : Télépathie (TD). Ce sont généralement des Compétences contrôlant des Pouvoirs Surnaturels.

Les nombres entre parenthèses après les niveaux de Traits sont les coûts Objectifs des niveaux et sont optionnels sur les feuilles de personnage (mais facilitent les comptes).

Certains personnages ont une Caractéristique séparée de Capacité de Dégât, d'autres ont leur Capacité de Dégâts représentée par une autre Caractéristique, comme la Force, la Santé, la Vitalité, la Constitution, le Physique, etc.

La majorité des Dons et des Défauts ont été choisis en essayant d'en présenter la diversité, pour les besoins des exemples. Il va de soit que si vous voulez utiliser ces personnages, vous êtes libre d'en changer n'importe quel Trait.

6.3.1 Personnages Fantastiques

Brogo, Floranna et Moose disposent de capacités magiques, tirées de l'exemple de système de Magie FUDGE de l'Addenda. Brogo est juste un débutant et Moose est à peine meilleur. Cependant Floranna est une vraie magicienne.

6.3.1.1 Brogo l'Éclairneur, Petite-gens

Limites fixées par la MJ : 8 Caractéristiques (4 niveaux gratuits) ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 3 Très Bons ; 2 Dons gratuits, magie autorisée.

Note : dans cet univers, le lancer de sorts est égal à Sang-Froid -2, avec un potentiel magique maximum à Moyen - il n'est pas

Histoire du Personnage
& Personnalité :

nécessaire d'acheter une Compétence de Lancer de Sorts. Le Potentiel Magique n'est pas limité à un aspect spécifique dans le jeu : Brogo peut tenter n'importe quel effet qui ne lui soit pas interdit par ses défauts. "Petite-gens" est défini dans les défauts de Brogo.

Caractéristiques : (4 niveaux gratuits, 10 niveaux utilisés, compensés par 3 Défauts).
 Sang-Froid : Bon (1)
 Capacité de Dégâts : Bonne (1)
 Dextérité : Très Bonne (2)
 Empathie : Bonne (1)
 Santé : Bonne [Petite-gens : Moyenne] (0)
 Intelligence : Bonne (1)
 Perception : Excellent (3)
 Force : Bonne, Échelle -2 (1)
 Compétences : (50 niveaux gratuits, 50 utilisés)
 Agriculture (Facile) : Moyen (1)
 Arc : Bon (3)
 Artisanat de Milieu Hostile : Très Bon (4)
 Bâton : Bon (3)
 Camaraderie : Très Bonne (4)
 Connaissance des Vieux Contes : Moyenne (2)
 Connaissance Géographique, grande zone (Facile) : Bonne (2)
 Conteur : Bon (3)
 Crochetage : Lamentable (-1)
 Déplacement silencieux : Excellent (5)
 Équitation : Poney : Moyen (2)
 Escalade : Bonne (3)
 Évaluer des Biens : Moyen (2)
 Imiter les Cris Animaux (Difficile) : (4)
 Interroger : Lamentable (-1)
 Langue Elfe (Difficile) : Médiocre (2)
 Langue Orque : Moyenne (2)
 Marchander : Bon (3)
 Pickpocket : Lamentable (-1)
 Pistage : Bon (3)
 Premiers Soins : Bon (3)
 Survie : Bonne (3)
 Trouver les Passages Secrets : Lamentable (-1)
 Dons : (2 Dons gratuits, 4 pris, compensés par des Défauts)
 Chanceux
 Empathie avec les Animaux
 Sens de l'Orientation
 Vision Nocturne
 Pouvoirs Surnaturels : (1 pris, compensé par deux Défauts)
 Potentiel Magique, un niveau
 Défauts :
 Charitable (aide les nécessiteux bénévolement)
 Curieux
 Gourmand
 Pacifiste ne pratiquant que l'Autodéfense
 Petite-gens (Échelle -2, Bonus d'Espèce en Santé, compte comme deux Défauts)

Peut seulement lancer des sorts mineurs

6.3.1.2 Floranna, Magicienne Elfe

Limites fixées par la MJ : 2 Caractéristiques (1 niveau gratuit) ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec au maximum 1 Excellent, 3 Très Bons ; 4 Dons gratuits, magie autorisée.

NOTE : Il y a deux Compétences séparées de lancer de sorts, et la MJ autorise qu'elles dépassent le niveau Moyen au prix d'un Don par niveau de Compétence. Il faut donc 4 niveaux pour obtenir le "Lancer de Sorts sur Autrui" au niveau Moyen, et encore 6 de plus pour l'avoir au niveau Bon, car un Don = 6 niveaux de Compétences.

Caractéristiques : (1 niveau gratuit, 1 pris)

Matière : Médiocre (-1)

Spirituel : Très Bon (2)

Compétences : (50 niveaux gratuits, 32 pris, le reste échangé contre 3 Dons)

Acrobaties - Athlétisme : Médiocres (1)

Banditisme : Lamentable (-1)

Camaraderie : Médiocre (1)

Compétences Animalières : Bonnes (3)

Compétences de Combat : Mauvaises (0)

Connaissances Culturelles : Bonnes (3)

Connaissance de la Nature/des Forêts : Très Bonne (4)

Connaissances Scientifiques : Médiocre (1)

Déplacement Silencieux/Gracieux : Moyen (2)

Étiquette : Mauvaise (0)

Lancer des Sorts sur Autrui (TD) : Bon (10)

Lancer des Sorts sur Soi-Même (TD) : Moyen (4)

Manipuler les Gens : Mauvaise (0)

Soigner : Très Bon (4)

Dons : (4 Dons gratuits, aucun de pris)

Pouvoirs Surnaturels : (6 pris, compensés par des Défauts, des économies de Dons et des économies de Compétences).

Elfe: Espérance de vie augmentée

A un effet favorable sur les animaux (mais pas sur les monstres)

Perception = +1 à la Caractéristique Matière

Potentiel Magique, Magie Blanche, Cinq niveaux

Défauts :

Rêveuse

Coeur d'Or - tout menteur doué un tant soit peu, peut s'attirer sa sympathie et son aide

Idéaliste - n'a pas conscience de la réalité

Mélancolique

Comportement Militant - essaie de dissuader autrui d'employer la violence.

6.3.1.3 Moose le Mage, Magicien de Combat Humain

Limites fixées par la MJ à 6 Caractéristiques (3 niveaux gratuits) ; 30 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 3 Très Bons, 2 Dons gratuits, magie autorisée.

Note : La Compétence de lancer de Sort de Moose coûte deux fois plus par niveau à cause de sa faible Caractéristique d'Intelligence. Elle lui coûtera aussi le double en PE pour la faire progresser.

Caractéristiques : (3 niveaux gratuits, 4 niveaux pris, compensé par un Défaut)

Charisme : Mauvais (-2)

Dextérité : Très Bonne (2)

Motivation : Bonne (1)

Santé : Très Bonne (2)

Intelligence : Médiocre (-1)

Force : Très Bonne (2)

Compétences : (30 niveaux gratuits, 36 pris, compensé par un Défaut)

Armurier : Bon (3)

Artisanat : Moyen (2)

Bagarre : Très Bon (4)

Bouclier : Très Bon (4)

Chant : Lamentable (-1)

Compétences de Drague : Lamentable (-1)

Connaissance des Vieux Contes : Lamentable (-1)

Conteur : Lamentable (-1)

Discrétion : Bon (3)

Effraction : Lamentable (-1)

Épée : Excellent (5)

Équitation : Bon (3)

Escalade : Moyenne (2)

Lancer : Très Bon (4)

Lancer de Sorts (TD) : Médiocre (6)

Marchandage : Médiocre (1)

Menuiserie : Médiocre (1)

Tactique : Bonne (3)

Dons : (2 Dons gratuits, 2 pris)

Aisé (bon équipement)

Réflexes de Combat

Pouvoirs Surnaturels : (2 pris, compensés par des Défauts)

Potentiel Magique, sorts de Combat, deux niveaux

Défaut :

Esbroufeur machiste, pour cacher ses incertitudes (il n'a jamais réussi à assumer l'image incroyablement héroïque de son père).

Grossier et dénué de tact - ne mâche pas ses mots

La Compétence de lancer de sorts compte double à cause de son faible QI.

Peur du Noir

Soupe au lait, n'a pas de patience pour les imbéciles et les fainéants.

Voeu : Anéantir la bande de brigands qui a tué son père.

6.3.1.4 Tarag Demi-Ogre

Limites fixées par la MJ : 3 Caractéristiques (3 niveaux gratuits) ; 10 niveaux de Compétences gratuits avec 1 Excellent, 2 Très Bon ; 3 Dons gratuits, magie autorisée. Une Demi-Ogre est d'Échelle 3.

Caractéristiques : (3 niveaux libres, 2 pris, 1 échangé pour 3 niveaux de Compétence)

Corps : Bon, Échelle 3 (1)

Esprit : Médiocre [Moyen pour une Demi-Ogre] (0)

Psyché : Bonne (1)

Compétences : (10 niveaux gratuits, 13 pris, compensés par l'économie en Caractéristiques)

Armes à Distance : Bonnes (3)

Combat à Mains Nues : Bon (3)

Compétences Animalières : Moyennes (2)

Compétences Artistiques : Lamentables (-1)

Compétences d'Équilibre : Bonnes (3)

Compétences d'Extérieur : Bonnes (3)

Compétences Médicales : Lamentables (-1)

Compétences de Mêlées : Excellent (5)

Compétences de Marchand : Lamentable (-1)

Compétences Sociales : Lamentable (-1)

Compétences Techniques : Lamentable (-1)

Compétences de Voleur : Lamentable (-1)

Dons : (3 niveaux de Dons, 3 pris)

Peau Épaisse (-1 aux Dégâts)

Réflexes Vifs

Vision Périphérique - pas de malus en faisant face à deux

adversaires simultanément
 Pouvoirs Surnaturels : (1,5 pris, compensé par les Défauts)
 Aura Anti-Magie - Les sorts qui lui sont lancés sont tous à -1 (coûte)
 seulement un Don car les sorts bénéfiques sont aussi affectés)
 Demi-Ogre (Échelle du Corps 3, Esprit à -1)
 Défauts :
 Crédule
 Devient Enragée si Blessée - capable d'attaquer ses amis
 Pauvre (pas beaucoup d'équipement)

6.3.2 Personnages de Romans Historiques

6.3.2.1 *Hakim al-Saari, Voleur à Bagdad, 792 après JC.*

Limites fixées par la MJ : 4 Caractéristiques (2 niveaux gratuits) ; 35 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 1 Très Bon, 1 Don gratuit ; les Pouvoirs Surnaturels ne sont pas autorisés.

Caractéristiques : (2 niveaux gratuits, 4 pris, compensés par un Défaut)
 Forme : Médiocre (-1)
 Ruse : Bonne (1)
 Adresse : excellente (3)
 Ego : Bon (1)
 Compétences : (35 niveaux gratuits, 47 pris, compensés par deux Défauts)
 Acrobaties : Bonnes (3)
 Citer le Coran et des proverbes arabes : Médiocre (1)
 Connaissance de Bagdad : Bonne (3)
 Conteur : Moyen (2)
 Courir : Moyen (2)
 Couteau : Médiocre (1)
 Crochetage : Bon (3)
 Déguisement : Moyen (2)
 Discrétion : Excellente (5)
 Domestique : Médiocre (1)
 Escalader : Bon (3)
 Esquive : Bonne (3)
 Estimer la Marchandise : Bon (3)
 Faire les Poches : Bon (3)
 Insultes Piquantes : Bonnes (3)
 Mendier : Moyen (2)
 Mentir : Bon (3)
 Survie Urbaine : Très Bonne (4)
 Dons : (1 Don gratuit, 3 pris, compensé par des Défauts)
 Constitution Saine (+1 à la Forme pour se remettre des maladies)
 Plusieurs personnes lui doivent une faveur
 Sens Aiguisés (+1 à la Ruse pour remarquer quelque chose)
 Défauts:
 Avide
 De nombreuses personnes aimeraient le livrer aux autorités
 Ému par les enfants
 Se vante ouvertement de ses activités de voleur
 Veut toujours avoir le dernier mot

6.3.2.2 *Ariane o Gwent, Archère Galloise, 1190*

Un conquérant Normand a tué la famille d'Ariane sous le couvert d'une trêve. Lorsque qu'Ariane l'abattît par vengeance, elle fut bannie du Pays de Galles. Fuyant vers le Nord, c'est une Ariane

amère qui est sur le point de rejoindre la bande de hors-la-loi saxons de Robin des Bois et d'introduire en Angleterre une nouvelle invention Galloise, l'arc long.

Limites fixées par la MJ : 6 Caractéristiques (4 niveaux gratuits) ; 30 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 2 Très Bon ; 2 Dons gratuits ; les Pouvoirs Surnaturels ne sont pas autorisés ; prise obligatoire de deux Défauts : Hors-la-loi et Loyale envers les Compagnons, qui ne comptent pas pour les échanges de Traits.

Caractéristiques : (4 niveaux gratuits, 4 pris)
 Calme : Médiocre (-1)
 Constitution : Moyenne (0)
 Dextérité : Très Bonne (2)
 Raisonnement : Bon (1)
 Sens : Très Bons (2)
 Force : Moyenne (0)
 Compétences : (30 niveaux gratuits, 36 pris, compensés par 1 Défaut)
 Acrobatie : Bonne (3)
 Archerie : Excellente (5)
 Déguisement : Bon (3)
 Déplacement Silencieux : Très Bon (4)
 Esquive : Bonne (3)
 Escalade : Bonne (3)
 Équitation : Bon (3)
 Fabricante d'Arcs : Très Bonne (4)
 Fabricante de flèches : Bonne (3)
 Menuiserie : Bonne (3)
 Tactiques : Moyenne (2)
 Dons : (2 Dons gratuits, 3 pris, compensé par un Défaut)
 Attirante
 Bonus de +3 Calme en tirant à l'arc
 Sait lire et écrire - en 1190, c'est suffisamment rare pour être considéré comme un Don.
 Défauts :
 Déteste les Normands - jet de Calme Moyen pour ne pas agir d'une façon agressive.
 Hors-la-loi
 Loyale aux Compagnons
 Parle Anglais avec un fort accent Gallois.

6.3.2.3 *Henri le Rouge, Mousquetaire du Roi Louis XIII, 1627*

Limites fixées par la MJ : Comme c'est une campagne cinématique sans guérison magique ou soins de SF, la MJ a fixé des limites plus élevées : 9 Caractéristiques (8 niveaux gratuits) ; 60 niveaux de Compétences avec un maximum de 2 Excellent, 5 Très Bon ; 3 Dons gratuits ; les Pouvoirs Surnaturels ne sont pas autorisés.

Caractéristiques (8 niveaux gratuits, 12 pris, compensés par des Défauts)
 Charme : Très Bon (2)
 Sang-Froid : Excellent (3)
 Capacité de Dégâts : Très Bonne (2)
 Dextérité : Très Bonne (2)
 Santé : Bonne (1)
 Perception : Moyenne (0)
 Force : Moyenne (0)
 Volonté : Moyenne (0)
 Ruse : Très Bonne (2)
 Compétences : (60 niveaux gratuits, 72 pris, compensé par deux Défauts)
 Acrobaties : Excellent (5)

Arquebuse : Bon (3)
Bagarre : Bon (3)
Comédie : Bonne (3)
Connaissance de l'Europe : Médiocre (1)
Connaissance de la France : Bonne (3)
Connaissance de Paris : Bonne (3)
Connaissance de la Politique : Moyenne (2)
Connaissance de la Planète : Médiocre (1)
Crochetage : Lamentable (-1)
Dégainer une Épée Rapidement (Facile) : Bon (2)
Déguisement : Bon (3)
Déplacement Silencieux : Bon (3)
Draguer : Bon (3)
Éloquence : Médiocre (1)
Équitation : Très Bonne (4)
Escalade : Très Bon (4)
Escrime : Excellent (5)
Esquive : Bonne (3)
Fêtard : Bon (3)
Filature : Moyen (2)
Ingénieur : Lamentable (-1)
Main Gauche : Très Bon (4)
Marin : Lamentable (-1)
Mécanique : Lamentable (-1)
Mousquet : Bon (3)
Natation : Lamentable (-1)
Premiers Soins : Bons (3)
Répartie : Très Bonne (4)
Savoir-Faire : Bon (3)
Tactiques : Bon (3)
Dons : (3 Dons gratuits, 5 pris, compensés par des Défauts)
Commandement : Capitaine des Mousquetaires
Guérison Rapide
Réflexes de Combat
Séduisant
Statut : Gentilhomme
Défauts :
Code de l'Honneur
Dégoûté par la nourriture qui n'est pas de la grande cuisine
Extrêmement Loyal envers ses Compagnons
Fêtard Invétéré
Intolérant vis à vis des Protestants
Susceptible, prompt à se sentir insulté

6.3.2.4 Scruffy Sanders, Conducteur de Dilligence, années 1870, Cote Ouest des États Unis d'Amérique

Limites fixées par la MJ : 5 Caractéristiques (3 niveaux gratuits) ; 30 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 2 Très Bons ; 2 Dons gratuits ; les Pouvoirs Surnaturels ne sont pas autorisés ; minimum : 1 Défaut ne comptant pas dans les échanges.

Scruffy échange son maximum de 1 Excellent en 2 Très Bon, ce qui lui donne un nouveau maximum de 4 Très Bon et aucun Excellent.

Caractéristiques (3 niveaux gratuits, 3 pris)
Agilité : Médiocre (-1)
Santé : Bonne (1)
Perception : Bonne (1)
Débrouillardise : Très Bonne (2)
Force : Moyenne (0)
Compétences : (35 niveaux gratuits, 53 pris, compensés par 3 Défauts)
Bagarre : Moyenne (2)
Bluff : Très Bon (4)

Chanter : Bon (3)
Chasser : Bon (3)
Conducteur d'équipage : Très Bon (4)
Connaissance Géographique : États de l'Ouest : Bonne (3)
Déplacement Silencieux : Bon (3)
Équitation : Bon (3)
Esquive : Bonne (3)
Fusil à Pompe : Très Bon (4)
Insultes Mordantes : Très Bon (4)
Mécanique de Diligence : Bonne (3)
Musique (Accordéon) : Bon (3)
Pistolets : Moyen (2)
Premiers Soins : Bon (3)
Racontars : Bon (3)
Tenir sa Bibine : Bon (3)
Dons : (2 Dons gratuits, 2 pris)
N'oublie jamais un visage
Sens emphatique : sens les émotions des gens
Défauts :
Accro à une habitude répugnante : chiquer
Deviens vieux avec tout ce que ça implique . . .
Fainéant - préfère en parler que de le faire
Graveleux

6.3.3 Personnages

Contemporains

6.3.3.1 Dolores Ramirez, Journaliste, années 1990

Limites fixées par la MJ : 10 Caractéristiques (5 niveaux gratuits) ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 4 Très Bons, 2 Dons gratuits, Capacités Psi limitées autorisées.

NOTE : Le joueur a oublié une Compétence importante pour Dolores, une de celles qu'une journaliste se doit d'avoir : Recherche. Pendant la partie, le joueur c'est rendu compte de cet oubli et a demandé à la MJ de lui accorder en tant que Trait Imprévu. La MJ a accepté et [Recherche : Bonne] a été ajouté à la feuille de personnage de Dolores. Dolores avait déjà employé son maximum de 1 Excellent et 4 Très Bon, cela la laissait donc avec un maximum de Bon pour commencer. Cette Compétences n'est pas retirée aux niveaux gratuits de départ - les Traits Imprévus sont en plus.

Caractéristiques : (5 niveaux gratuits, 7 pris, compensés par un Défaut)
Apparence : Bonne (1)
Constitution : Bonne (1)
Sang-Froid : Bon (1)
Capacité de Dégâts : Bonne (1)
Dextérité : Moyenne (0)
Intelligence : Très Bonne (2)
Chance : Bonne (1)
Équilibre Mental : Très Bon (2)
Force : Mauvaise (-2)
Volonté : Moyenne (0)
Compétences : (50 niveaux gratuits, 56 pris, compensés par un Défaut)
Acrobaties : Moyennes (2)
Comédie : Très Bonne (4)
Conduire : Bon (3)
Contacts Louches : Bon (3)
Criminologie : Médiocre (1)
Cuisine Mexicaine : Médiocre (1)

Déguisement : Très Bon (4)
 Déplacement Silencieux : Bon (3)
 Écriture : Excellent (5)
 Effraction : Bonne (3)
 Escalade : Moyenne (2)
 Filature : Très Bon (4)
 Informatique : Bonne (3)
 Karaté (Difficile) : Moyen (3)
 Natation : Moyenne (2)
 Occultisme : Bon (3)
 Photographie : Bonne (3)
 Pistolet : Bon (3)
 Questionner : Très Bon (4)
 Dons : (2 Dons gratuits, 4 pris, compensé par des Défauts)
 Ambidextre
 N'oublie jamais un nom
 Sens du Danger
 Superbe voix
 Défauts :
 Ambitieuse
 Prétentieuse
 Têtue
 Trop sûre d'elle

6.3.3.2 Sherman Foley, sans-abri et scanner, de nos jours

Par : Bernard Hsiung

Limites fixées par la MJ: pas de Caractéristiques spécifiées - niveaux gratuits = moitié du nombre de Caractéristiques prises ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 4 Très Bons ; 2 Dons gratuits ; Pouvoirs Psi partiellement limités.

NOTE : le joueur de Sherman n'a pris que 4 Caractéristiques lorsque la MJ lui a donné carte blanche : Sherman possède toutes les Caractéristiques que la MJ considère comme essentielles au niveau Moyen.

Caractéristiques : (4 Caractéristiques choisies : 2 niveaux gratuits, 2 pris)
 Capacité de Dégâts : Médiocre (-1)
 Santé : Médiocre (-1)
 Perception : Très Bonne (2)
 Volonté : Très Bonne (2)
 Compétences : (50 niveaux gratuits, 44 pris, 6 employés pour compenser un Don)
 Connaissance Géographique : Cité (Facile) : Très Bonne (3)
 Connaissance Géographique de la terre : Médiocre (1)
 Mendier : Moyen (2)
 Escalade : Lamentable (-1)
 Boire : Bon (3)
 Conduire : Lamentable (-1)
 Collecte : Bon (3)
 Couteau : Médiocre (1)
 Connaissance, Phobies (Difficile) : Bonne (4)
 Méditation : Bonne (3)
 Coudre : Médiocre (1)
 Discrétion/Urbaine : Moyenne (2)
 Ragots des rues : Bon (3)
 Survie/Urbaine : Très Bonne (4)
 Utiliser le Contrôle Mental (Très Difficile) : Très Bon (6)
 Utiliser la Télépathie (Très Difficile) : Bon (5)
 Utiliser la Télékinésie (Très Difficile) : Bon (5)
 Dons : (2 Dons gratuits, aucun de pris)
 Pouvoirs Surnaturels : (3 pris, compensés par les Défauts, les économies en Dons et les économies en Compétences)
 Contrôle Mental

Télépathie
 Télékinésie
 Défauts :
 L'utilisation des Psi nécessite d'être Immobile et Concentré.
 Malchanceux
 Matériellement Pauvre

6.3.3.3 Libellule (James Stoddard), Superhéros Masqué

Limites fixées par la MJ : 7 Caractéristiques (4 niveaux gratuits) ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 2 Excellents, 6 Très Bons ; 2 Dons gratuits, 4 Superpouvoirs.

Caractéristiques : (4 niveaux gratuits, 8 pris, compensés par des Défauts)
 Capacité de Dégâts : Moyenne (0)
 Dextérité : Très Bon (2)
 Santé : Bon (1)
 Intelligence : Très Bonne (2)
 Intuition : Très Bonne (2)
 Vitesse : Bonne (1)
 Force : Moyenne (0)
 Compétences : (50 niveaux gratuits, 56 pris, compensé par un Défaut)
 Acrobaties : Très Bonne (4)
 Bureaucratie : Moyen (2)
 Chanter : Lamentable (-1)
 Comédie : Bon (3)
 Conduire : Bon (3)
 Contrôle d'un Superpouvoir (Flux d'Électrons) (Très Difficile) : Excellent (7)
 Contrôle d'un Superpouvoir (Vol) (Très Difficile) : Bon (5)
 Criminologie : Bon (3)
 Déguisement : Bon (3)
 Discrétion : Excellent (5)
 Esquive : Très Bon (4)
 Informatique : Très Bon (4)
 Ingénierie Électronique, Ordinateurs (Difficile) : Très Bon (5)
 Judo (Difficile) : Très Bon (5)
 Langue Japonaise : Très Bonne (4)
 Dons : (2 Dons gratuits, 3 pris, compensé par un Défaut)
 Sens du Absolu du Temps
 Présente Bien
 Peau Épaisse (-1 aux Dégâts)
 Pouvoirs Surnaturels : (4 Superpouvoirs gratuits, 4 pris)
 Contrôle des Machines Électroniques Inertes, 2 fois/jour (Échelle = -10)
 Pic de Tension (Court-Circuite les Machines)
 Réduction à 25mm pour une durée n'excédant pas une heure, Vol, uniquement lorsque fait 25mm de taille
 Défauts :
 Incapable, par son éthique, de se servir de ses pouvoirs pour payer ses dettes
 Maladroit en société (un rien binoclard)
 Phobie des animaux plus gros qu'un chien (collie)
 Syndrome de Don Quichotte - cherche en permanence des torts à redresser

6.3.4 Personnages de Science Fiction

6.3.4.1 Capitaine Wallop de la Patrouille Spatiale

Ce personnage vient d'une campagne de Space Opera cinématique, aussi les limites sont-elles élevées. Limites fixées par la MJ : 4 Caractéristiques (4 niveaux gratuits) ; 50 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 3 Très Bons, 8 Bons ; 2 Dons gratuits ; un Pouvoir Surnaturel gratuit, devant être approuvé par la MJ.

Caractéristiques : (4 niveaux gratuits, 6 pris, compensé par un Défaut)

Corps : Bon (1)
Raisonnement/Mécanique : Très Bon (2)
Percevoir / Réagir : Excellent (3)
Volonté : Moyen (0)

Compétences : (50 niveaux gratuits, 56 pris, compensés par un Défaut)

Acrobaties : Bon (3)
Apprendre une Langue : Moyen (2)
Canonnière : Très Bon (4)
Combat à Mains Nues : Moyen (2)
Comédie / Déguisement : Très Bon (4)
Diplomatie : Bon (3)
Discrétion : Très Bon (4)
Électronique : Bon (3)
Familier avec les Systèmes Planétaires Importants : Bon (3)
Fulgurant : Excellent (5)
Imitation : Médiocre (1)
Informatique : Moyen (2)
Manoeuvres en Apesanteur : Bon (3)
Marchandage : Moyen (2)
Navigation : Bon (3)
Pilier de Bar : Bon (3)
Sciences Fondamentales : Moyen (2)
Pilotage : Très Bon (4)
Réparer les Système d'un Vaisseau Éclairer : Bon (3)
Dons : (2 Dons gratuits, 4 pris, compensés par des Défauts)

Beau

Grade de Capitaine dans la Patrouille Stellaire

Jamais désorienté en apesanteur

Réputation de Héros

Pouvoirs Surnaturels : (1 Pouvoir Surnaturel gratuit, 1 pris)

Capable de se verrouiller sur un esprit jusqu'à 1,5 km de distance et de suivre la piste sur un Bon Jet de Situation (ou mieux) toutes les 15 minutes.

Défauts :

Courage indiscernable de la folie

Doit obéir à ses officiers supérieurs de la Patrouille Spatiale

Patriote Fanatique

Séducteur amoral - les aime puis oublie

6.3.4.2 Seihook - Extra-Terrestre d'Aldébaran

Les erlesti sont une espèce non-humanoïde du système stellaire Aldébaran. Un erlest ressemble à une pile de cailloux animée, couverts de mousse de ficelles, faisant la moitié de la masse d'un humain. Il digère la mousse à travers sa "peau" - mais pour un observateur humain, on dirait que c'est la mousse qui digère l'erlest. Les erlesti peuvent aussi se servir des "ficelles" comme de pailles pour boire des liquides - l'alcool les affecte de la même façon que les humains. Même si les erlesti n'ont rien qui ressemble à des

mains, ils ont de puissants pouvoirs psi qui leur permettent de manipuler leur environnement et même de voyager dans l'espace.

Les erlesti sont amicaux envers les humains - ils leur trouvent "d'intéressantes auras", "toujours intéressantes". En général, ils ne comprennent pas la notion de paperasserie, détestent les conflits, mettent leur famille avant toutes choses, et aiment le confort, mais ne recherchent pas l'opulence.

Leur Capacité de Dégâts est fonction de leur Caractéristique de Taille (leur petite taille et leur forte densité s'équilibrent pour les mettre sur la même Échelle que les humains) ; la Perception est déterminée par la Compétence d'Empathie, qu'ils disent s'étendre aux objet inanimés, néanmoins ils refusent d'employer un autre terme pour décrire cette capacité. Les Caractéristiques psi décrivent la capacité brute ; les Compétences psi permettent un emploi subtil des Caractéristiques. Les erlesti sont hermaphrodites (ils échangent des "brindilles" pour procréer), aussi Seihook est-il à la fois mâle et femelle.

Limites fixées par la MJ : 8 Caractéristiques (5 niveaux gratuits) ; 40 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 3 Très Bons ; 2 Dons gratuits ; les Pouvoirs Surnaturels comptent comme des Caractéristiques - pas de surcoût.

Caractéristiques : (5 niveaux gratuits, 7 pris, compensé par un Défaut)

Pouvoir Empathique : Moyen (0)
Pouvoir de Lévitiation : Bon (1)
Raisonnement : Très Bon (2)
Réaction : Moyenne (0)
Taille : Bonne (taille d'un humain de âgé de 4 ans) (1)
Pouvoir Télékinétique : Très Bon (2)
Pouvoir Télépathique : Bon (1)
Volonté : Moyenne (0)

Compétences : (40 niveaux gratuits, 40 pris)

Étiquette de Bar : Moyenne (2)
Marchandage : Très Bon (4)
Compétence d'Empathie : Très Bon (4)
Folklore : Moyen (2)
Sciences Fondamentales : Médiocre (1)
Histoire : Moyen (2)
Connaissance des Coutumes Étrangères (y compris celles des humains) : Bon (3)

Lévirer Autrui : Moyen (2)

Se Lévirer : Excellent (5)

Compétences Médicales : Bonnes (3)

Psychologie : Très Bon (4)

Compétence de Télékinésie : Bon (3)

Télépathie, Étouffer les Pensées : Mauvais (0)

Télépathie, Lire les Pensées : Moyen (2)

Télépathie, Émettre ses Pensées : Bon (3)

Dons : (2 Dons gratuits, 4 pris, compensés par des Défauts)

Ne peut ressentir de douleur physique (pas de malus en étant Blessé ou Gravement Blessé)

Les Animaux lui obéissent d'une façon simple et non menaçante sur un Très Bon (ou mieux) jet de **Pouvoir** d'Empathie

Tolérant vis à vis de l'Apparence - N'est jamais dégoûté par l'apparence d'une créature

Riche (pour un erlest)

Défauts :

Plaisantin (par exemple, adore "parler" avec un fort accent dans ses communications mentales)

Commère

Couard - a peur de mourir

6.3.4.3 Screamer (*Frederick Grant*) ;

Profession : Decker

Personnage Cyberpunk par : Stephan Szabo

Limites fixées par la MJ : 7 Caractéristiques (3 niveaux gratuits) ; 30 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 4 Très Bons ; 2 Dons gratuits ; les améliorations Cybernétiques comptent comme des Dons, les Pouvoirs Surnaturels ne sont pas autorisés.

Caractéristiques : (3 niveaux gratuits, 5 pris, compensés par un Défaut)

Corps : Bon (1)
Charisme : Mauvais (-2)
Intelligence : Excellente (3)
Rapidité : Bonne (1)
Réaction : Très Bonne (2)
Force : Moyenne (0)
Volonté : Moyenne (0)

Compétence : (30 niveaux gratuits, 30 pris)

Construction/Réparation d'Ordinateur : Très Bon (4)
Programmation d'Ordinateur : Excellente (5)
Théorie des Ordinateurs : Très Bon (4)
Vélo : Moyen (2)
Électronique : Très Bon (4)
Armes à Feu : Très Bon (4)
Étiquette de la Matrice : Bonne (3)
Étiquette de la Rue : Moyenne (2)
Combat à Mains Nues : Moyen (2)

Dons : (2 Dons gratuits, 6 pris, compensés par des Défauts)

Chanceux
Cybernétique, Prise Neurale
Cybernétique, Peut effectuer en multitâches des actions cognitives
Cybernétique, Vision Thermique
Cybernétique, Antiaveuglement
Cybernétique, Vue Téléscopique

Défauts :

Assoiffé de Sang
Se moque de vivre ou de mourir
Maniaco-dépressif
Personnalité Multiple
Trop sûr de lui

6.3.5 Personnages Divers

6.3.5.1 Fan Yin Wong, Fantôme

Fan Yin vient d'une campagne où tous les PJs sont des fantômes avec un faible niveau de karma. Elle doit accomplir un certain nombre de bonnes actions avant de pouvoir prendre le risque de se réincarner, mais ses capacités à influencer le monde matériel sont limitées.

Limites de la MJ : 12 Caractéristiques (6 niveaux gratuits) ; 25 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 2 Très Bons ; pas de Dons gratuits, mais 6 Pouvoirs Surnaturels, avec des contraintes sur le nombre d'utilisations par jour ; 2 Défauts personnels exigés et qui ne comptent pas pour les échanges.

NOTE : Les Pouvoirs Surnaturels sont décrits avec un nombre "d'utilisations par jour" et des niveaux de Compétence. Le niveau de Compétence par défaut est Mauvais ; et il faut un Don pour chaque niveau que l'on veut atteindre au-dessus de Mauvais.

Caractéristiques : (6 niveaux gratuits, 4 pris, compensé en prenant 6 niveaux de Compétence)

Apparence : Très Bonne (2)
Charisme : Moyen (0)
Dextérité : Bonne (1)
Forme : Bonne (1)
Aptitude Mécanique : Mauvaise (-2)
Esprit : Moyen (0)
Perception : Excellent (3)
Réflexes : Bon (1)
Équilibre Mental : Médiocre (-1)
Force : Moyenne (0)
Volonté : Moyen (0)
Sagesse : Médiocre (-1)

Compétences : (25 niveaux gratuits, 31 pris, compensé par l'économie en Caractéristiques)

Athlétisme : Mauvais (0)
Comptabilité : Bonne (3)
Conduire : Moyen (2)
Connaissance Géographique (Facile) : Bonne (2)
Connaissance des Magazines pour Femmes : Excellente (5)
Connaissance des Romans de Détectives : Très Bonne (4)
Déplacement Silencieux : Médiocre (vis à vis des autres esprits) (1)

Folklore : Moyen (2)
Informatique : Moyen (2)
Marchandage : Bon (3)
Mentir : Moyen (2)
Soins Vétérinaires : Moyen (2)
Compétences en Extérieur : Médiocre (2)
Sciences : Médiocre (1)

Dons : (0 Dons gratuit, 2 pris, compensés par des Défauts)

Concentrée - +1 à toute tâche prenant du temps
"Main Verte" - à le truc pour faire pousser de belles plantes (même en tant que fantôme !)

Pouvoirs Surnaturels : (6 Pouvoirs Surnaturels gratuits, 5 pris, 1 d'échangé et deux Défauts de pris pour les augmenter de 4 niveaux)

Affecte les Rêves (1/jour) : Mauvais
Contrôle la Vermine (3/jour) : Mauvais
Hurle (paralyse temporairement plusieurs personnes vivantes) (3/jour) : Médiocre
Lit les Pensées (4/jour) : Médiocre
Passe à travers les Murs (6/jour) : Moyen

Défauts :

Anxieuse
Indécise -ne peut pas prendre une décision à moins d'y être forcée
Obsédée par ses remords à propos d'opportunités ratées
Peur des araignées (même en étant fantôme)

6.3.5.2 Cassandra Pine, Vampire Détective privée

Personnage contemporain de vampire par Deird'Ve Brooks

Limites fixées par la MJ : 10 Caractéristiques (5 niveaux gratuits), 60 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 4 Très Bons ; 2 Dons gratuits, 3 Pouvoirs Surnaturels gratuits.

Caractéristiques : (5 niveaux gratuits, 7 pris, compensés par un Défaut)

Apparence : Moyenne (0)
Charisme : Moyen (0)
Dextérité : Très Bonne (2)
Humanité : Médiocre (-1)
Intelligence : Bonne (1)

Perception & Attention : Très Bonne (2)
 Endurance : Bonne (1)
 Force : Moyenne (Échelle 3) (0)
 Volonté : Bonne (1)
 Ruse : Bonne (1)
 Compétences : (60 niveaux gratuits, 60 pris)
 Armes à Feu : Bonne (3)
 Athlétisme : Moyen (2)
 Conduire : Bon (3)
 Connaissance de la Rue : Très Bon (4)
 Connaissance Géographique, cité natale (Facile) : Bon (2)
 Contrôle du Pouvoir : Contrôle Mental (Très Difficile) : Moyen (4)
 Contrôle du Pouvoir : Psychométrie (Très Difficile) : Moyen (4)
 Couteau : Moyen (2)
 Discrétion : Bonne (3)
 Dressage d'Animaux : Médiocre (1)
 Enquête : Excellent (5)
 Esquive : Bonne (3)
 Intimidation : Bonne (3)
 Langue : Espagnol : Médiocre (1)
 Ordinateur : Moyen (2)
 Procédures Policières et Légales (Difficile) : Moyen (3)
 Recherche : Très Bonne (4)
 Sécurités Électroniques : Très Bonne (4)
 Subterfuge : Bonne (3)
 Tae Kwon Do (Difficile) : Bon (4)
 Dons : (2 Dons gratuits, 2 pris)
 Contacts dans les forces de police
 Vision Nocturne
 Pouvoirs Surnaturels : (3 Pouvoirs gratuits, 8 pris, compensés par des Défauts)
 Contrôle Mental
 Échelle 3 (invisible)
 N'est immobilisée que par un pieu dans le coeur
 Peut se transformer en Brouillard
 Peut se transformer en Loup.
 Psychométrie
 Régénération
 Vitesse Extraordinaire
 Défauts :
 Doit sommeiller pendant la plus grande partie de la journée
 Guérit les Brûlures lentement
 Faibles ressources financières
 Le Contrôle Mental nécessite d'échanger un regard
 Violente quand enragée
 (NOTE : Les trois Défauts suivants comptent comme 2 Défauts chacun)
 A besoin de sang pour vivre
 Brûlée par le Soleil
 Secret Dangereux - elle serait détruite s'il était révélé

6.3.5.3 Chicorée, Lapin

Chicorée est un personnage d'un jeu où les lapins sont la norme et les humains des monstres gigantesques. L'Échelle est donc relative aux lapins.

Limites fixées par la MJ : 6 Caractéristiques (3 niveaux gratuits) ; 40 niveaux de Compétences gratuits avec un maximum de 1 Excellent, 3 Très Bons ; 2 Dons, 1 Pouvoir Surnaturel.

Caractéristiques : (3 niveaux gratuits, 7 pris, compensés par des Défauts)
 Dextérité : Bonne (1)
 Santé : Bonne (1)
 Perception : Excellente (3)
 Ruse : Très Bonne (2)

Vitesse : Bonne (1)
 Force : Médiocre (-1)
 Compétences : (40 niveaux gratuits, 52 pris, compensés par des Défauts)
 Acrobaties : Lamentable (-1)
 Combat : Bon (3)
 Compétences Mécaniques : Lamentable (-1)
 Connaissance Géographique : Bon (3)
 Connaissance des Comportements non-Lapins : Bonne (3)
 Connaissance des Constructions de Terriers : Bonne (3)
 Connaissance des Humains (Très Difficile) : Moyenne (4)
 Connaissance des Plantes (Difficile) : Excellente (6)
 Conteur : Moyen (2)
 Déplacement Silencieux : Moyen (2)
 Détection des Pièges : Très Bon (4)
 Imitation de Sons non-Lapins (Difficile) : Moyenne (3)
 Jeu : Bon (3)
 Langue : Insecte : (Difficile) Moyen (3)
 Langue : Oiseau Commun (Difficile) : Bon (4)
 Langue : Souris/Rat (Difficile) : Très Bon (5)
 Pièges à Bras : Moyen (2)
 Pistage : Très Bon (4)
 Dons : (2 Dons gratuits + 1 pouvoir Surnaturel ; 4 Dons pris, compensés par l'économie sur le Pouvoir.)
 N'est pas effrayé par les gros bruits (contrairement aux autres lapins)
 Forte Volonté
 N'oublie jamais une Odeur
 Vision Nocturne
 Défauts :
 Fouinard
 Jaloux de Quiconque Fait l'Objet de Plus d'Attentions
 Joueur Invétééré
 Phobie : Canidés

6.3.5.4 Squeegee Fizzle, Chimpanzé de Dessin Animé

Squeegee est un chimpanzé d'un univers avec des lois physiques différentes des nôtres bondissant à travers le temps et l'espace. Nous avons des règles **vraiment** légères pour celui-là ! il n'y a pas de mort dans les dessins animés : emmenez votre personnage jusqu'à un Rayon-Soigneur et tout ira bien.

Limites fixées par la MJ : 3 Pouvoirs Surnaturels autorisés ; minimum de 4 Défauts ; sinon pas de limites - prenez ce qui vous plaît et nous en parlerons ensemble.

Caractéristiques : (pas de limites ; 7 niveaux pris, tout le reste à Moyen)
 Agilité en 3-D : Bonne (1)
 Cheek : Très Bon (2)
 Imagination : Excellente (3)
 Odorat : Bon (1)
 Remarque les Choses : Très Bon (2)
 Patience : Mauvaise (-2)
 Résistance aux Trucs Extra-Terrestres : Bonne (1)
 Volonté : Médiocre (-1)
 Compétences : (pas de limites, 37 pris)
 Acrobaties : Bonnes (3)
 Compétences Mécaniques : Lamentable (-1)
 Connaissance des Fruits : Excellente (5)
 Connaissance Géographique de l'Univers Connue : Bonne (3)
 Déplacement Silencieux : Très Bon (4)
 Faire le Bruit d'un applaudissement à une Main : Moyen (2)
 Faire des Bruits Idiots : Excellent (5)
 Histoire : Médiocre (1)
 Jeter des Trucs : Bon (3)

Langue, La majorité des langues Extra-Terrestres : Moyen (2)
 Pilotage de Vaisseau Spatial : Médiocre (1)
 Pistolet Zappeur-Paralysant : Très Bon (4)
 Raconter des Bourres Crédibles : Moyen (2)
 Se battre Bec et ongle : Bon (3)
 Se Rappeler des Épisodes de Séries Télé : Excellent (5)
 Dons : (pas de limites, plein de pris)
 La Compétence Acrobaties est Excellente pour se Balancer, pas de malus aux autres Compétences pendant qu'il se Balance
 Garde presque toujours son calme . . . enfin, normalement
 N'estime pas beaucoup l'Hygiène (physique et mentale)
 N'Oublie Jamais une Banane
 Pouvoirs Surnaturels :
 Quadri dextre
 N'est jamais perdu dans l'espace
 Peut imaginer un Retour Dévastateur (qui étourdi l'adversaire cinq rounds) sur un jet de Cheek (Caractéristique) Excellent ou mieux.
 Défauts :
 Distrait Facilement
 menteur invétéré
 Ferait n'importe quoi pour une banane
 Ennemi le recherchant : Le Scientifique Maléfique, Dr.Carnage

6.4 Exemples de Modèles de Professions et d'Espèces

Voir aussi la Section 6.3.4.2, Seihook, comme exemple d'un modèle d'espèce de Science Fiction.

6.4.1 Modèle de Rôdeur (Profession de Personnage Fantastique)

Consultez la Section 6.1.2, Modèles, pour la description des Modèles de Professions de Personnages. Ce Modèle est un **exemple** - la MJ devra le modifier en fonction de ses besoins, y compris en ajoutant ou en enlevant des Caractéristiques, des Dons, des Compétences, etc. La MJ peut permettre à un personnage débutant de faire un apprenti Rôdeur plutôt qu'un Rôdeur en titre. Un apprenti sera inférieur d'un ou de deux niveaux dans n'importe quelle Caractéristique ou Compétence à un Rôdeur en titre.

Minimum pour un Rôdeur :
 Caractéristiques :
 Dextérité : Bonne ou mieux
 Intelligence : Moyenne ou mieux
 Perception : Bonne ou mieux
 Force : Bonne pu mieux
 Dons :
 Aucun n'est obligatoire. Les Dons conseillés comprennent : Empathie avec les Animaux, Sens de l'Orienta-tion Absolu, Réflexes de Combat, Vision Nocturne, et d'autres Dons de combat.
 Défauts :
 Un rôdeur n'est pas le genre d'individu qui n'aimerait pas rester seul.
 Certains rôdeurs travaillent pour les autorités ce qui peut impliquer un Devoir et un Serment d'Appartenance.
 Compétences :
 Connaissance Géographique : Moyenne ou mieux

Arc : Bon ou mieux
 Escalade : Moyen ou mieux
 Imiter un Animal : Moyen ou mieux
 Déplacement Silencieux : Bon ou mieux
 Équitation : Moyen ou mieux
 Éclaireur (la Compétence d'observer et de se souvenir) : Moyen ou mieux
 Lance ou Épée : Bon ou mieux
 Survie : Bon ou mieux
 Connaissance des Bois : Bon ou mieux

6.4.2 Modèles Généraux de Professions

Pour un jeu simple et facile, la MJ peut attribuer aux professions des personnages des joueurs des niveaux dans les grandes catégories de Compétences, comme décrites dans la section 1.3.2, Compétences. C'est idéal pour des initiations ou avec des joueurs débutants ou nombreux.

Par exemple : La MJ décide que les personnages des joueurs peuvent être d'une de sept professions différentes : Guerrier, Rôdeur, Filou, Magicien, Prêtre, Diplomate / Érudit, Touche à Tout. Chacune de ces professions est décrite comme suit :

Guerrier Débutant :

Caractéristiques Physiques : Très Bonnes
 Caractéristiques Mentales : Médiocres
 Caractéristiques de Psyché : Mauvaises
 Compétences avec les Animaux : Médiocres
 Compétences Athlétiques : Très Bonnes
 Compétences de Combat : Très Bonnes
 Compétences d'Extérieur : Moyennes
 Compétences Sociales (Camaraderie) : Moyennes
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Rôdeur Débutant :

Caractéristiques Physiques : Bonnes
 Caractéristiques Mentales : Moyennes
 Caractéristiques de Psyché : Mauvaises
 Compétences avec les Animaux : Bonnes
 Compétences d'Artisanat : Moyennes
 Compétences Athlétiques : Moyennes
 Compétences de Combat : Bonnes
 Compétences de Discrétion : Moyennes
 Compétences d'Extérieur : Très Bonnes
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Filou Débutant :

Caractéristiques Physiques : Moyennes
 Caractéristiques Mentales : Bonnes
 Caractéristiques de Psyché : Mauvaises
 Compétences Athlétiques : Moyennes
 Compétences de Combat : Médiocres
 Compétences de Discrétion : Très Bonnes
 Compétences de Manipulation : Très Bonnes
 Compétences de Marchand : Moyennes
 Compétences Sociales (Camaraderie) : Médiocres
 Compétences Urbaines : Bonnes
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Magicien Débutant :

Caractéristiques Physiques : Mauvaises
 Caractéristiques Mentales : Bonnes
 Caractéristiques de Psyché : Moyennes

Compétences d'Artisanat : Moyennes
 Compétences des Pouvoirs Surnaturels : Très Bonnes
 Compétences de Savoir : Moyennes
 Compétences Spirituelles : Moyennes
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Dons : Pouvoirs Surnaturels

Prêtre Débutant :

Caractéristiques Physiques : Mauvaises
 Caractéristiques Mentales : Moyennes
 Caractéristiques de Psyché : Très Bonnes

Compétences avec les Animaux : Moyennes
 Compétences d'Artisanat : Médiocres
 Compétences Médicales : Bonnes
 Compétences des Pouvoirs Surnaturels : Moyennes
 Compétences de Savoir : Moyennes
 Compétences Spirituelles : Très Bonnes
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Dons : Faveur Divine

Diplomate / Érudit Débutant :

Caractéristiques Physiques : Mauvaises
 Caractéristiques Mentales : Très Bonnes
 Caractéristiques de Psyché : Médiocres

Compétences Artistiques : Médiocres
 Compétences Linguistiques : Bonnes
 Compétences de Manipulation : Bonnes
 Compétences Médicales : Moyennes
 Compétences de Savoir : Très Bonnes
 Compétences Sociales (Camaraderie) : Médiocres
 Compétences Sociales (Formelles) : Très Bonnes
 Compétences Spirituelles : Médiocres
 Compétences Techniques : Médiocres
 Toutes les autres Compétences : Mauvaises

Touche à Tout Débutant :

Caractéristiques Physiques : Moyennes
 Caractéristiques Mentales : Moyennes
 Caractéristiques de Psyché : Médiocres

Compétences avec les Animaux : Médiocres
 Compétences d'Artisanat : Médiocres
 Compétences Artistiques : Médiocres
 Compétences Athlétiques : Médiocres
 Compétences de Combat : Moyennes
 Compétences de Discrétion : Médiocres
 Compétences d'Extérieur : Moyennes
 Compétences Linguistiques : Médiocres
 Compétences de Manipulation : Médiocres
 Compétences de Marchand : Médiocres
 Compétences Médicales : Médiocres
 Compétences de Savoir : Médiocres
 Compétences Sociales (Camaraderie) : Bonnes

Compétences Sociales (Formelles) : Médiocres
 Compétences Spirituelles : Médiocres
 Compétences Techniques : Médiocres
 Compétences Urbaines : Moyennes

Ces professions de personnages ne sont que des exemples d'un simple univers médiéval fantastique. Comme d'habitude, selon son bon désir, la MJ peut modifier ou ignorer ces professions et en créer de nouvelles. Elle peut aussi créer des professions pour d'autres genres comme un univers de Science Fiction.

Chaque profession de personnage dispose de Compétences non décrites adaptées à leur profession. Par exemple, un Guerrier aura une bonne Connaissance de la Tactique, saura déterminer la qualité d'une arme, la qualité de l'entraînement d'une armée après l'avoir observée un bon moment, etc. De la même façon, un Filou aura une bonne Connaissance des serrures, saura combien de gardes les riches marchands emploient en général, connaîtra l'utilisation possible d'une matière pour se déguiser et se dissimuler, etc.

Certaines Compétences de la Section 1.3.2 qui sont dans une catégorie peuvent dépendre d'une autre dans certains cas. Par exemple, un Filou va être Très Bon en Escalade, même si l'Escalade relève des Compétences Athlétiques. Dans ce cas, c'est une Compétence de Discrétion. La capacité de se Déplacer Silencieusement est dans les Compétences de Discrétion mais un Guerrier l'aura au niveau Moyen et un Rôdeur au niveau Très Bon.

Dans ce système, la progression des personnages est traitée normalement. La MJ doit décider à un moment donner de continuer avec des gros groupes de Compétences ou de subdiviser ces groupes en groupes et Compétences spécifiques. Chaque Compétence sera augmentée séparément si la MJ décide de diviser les groupes. Si la MJ préfère garder les Compétences en larges groupes, alors il faudra augmenter le coût de progression, en Points d'Expérience, d'un groupe de Compétences par rapport au coût de progression d'une Compétence spécifique - peut-être à dix fois ce coût.

6.4.3 Espèces Fantastique : les Cercopes

Les cercopes (ou Kerkopes) étaient originellement une paire de frères dans le début de la mythologie grecque. Cependant, à partir du 1er siècle avant JC., les écrivains en mythologie les avaient transformés en espèce. C'est cette dernière définition que nous allons employer.

Les cercopes (singulier : cercop) sont une petite espèce à l'allure de gorilles qui adorent jouer des tours et faire des farces à tous ceux qu'ils rencontrent. Voleurs nés, certains d'entre eux ont même osé voler les armes d'Herakles (Hercule) ! Quand il les attrapât, il les attachât à un poteau pour les punir, mais ils l'amuserent tant par leurs farces et leurs tours qu'il les laissât partir. Les joueurs ne devraient pas essayer de jouer un cercop à moins d'avoir un sens de l'humour et de la farce très développé.

Les cercopes sont de petits humanoïdes avec des visages simiesques hideux et une queue préhensile. Un cercop fait à peu près 1m20, mais est généralement un peu voûté. Le visage n'est pas velu mais les deux sexes tendent à avoir des pattes qui descendent et se rejoignent sous le menton - ces poils ne grandissent plus et restent à la même longueur, comme ceux des singes. Le corps a un pelage limité sur le dos et la queue est fourrée sauf sur les derniers 15cm. Les bras, jambes et la poitrine ne sont pas plus poilues que chez l'homme. Ils portent des vêtements, avec un trou pour la queue. Leurs pieds ressemblent à ceux des singes mais ils ne peuvent pas facilement manipuler d'objets avec. Ils n'aiment pas les chaussures et n'en portent que pour se faire passer pour un membre d'une autre espèce. Les cercopes restent en position

debout sauf pour courir, dans ce cas ils s'inclinent vers l'avant et tendent leur queue derrière eux en balancier. Les queues sont assez fortes pour servir au combat et les aider à grimper. Néanmoins, un cercep ne peut pas faire de manipulations délicates avec sa queue (comme crocheter une serrure). Les cercepes parlent leur propre langue et ont besoin d'en apprendre une autre pour communiquer avec le reste de leur équipe.

Le cercep moyen a une Force et une Capacité de Dégâts Médiocres, mais une Bonne Dextérité. Leur Intelligence est dans la même gamme que celle des humains. Les Cercopes ont des Dons d'espèce : Équilibre Exceptionnel (+2 à toutes actions nécessitant de garder son équilibre, même dans des circonstances difficiles), Retomber sur ses Pieds sans se faire mal de deux fois la hauteur maximale d'où pourrait tomber un humain, et une Queue Préhensile. Les Traits d'espèce sont l'Impulsivité (agir d'abord, réfléchir après), Plaisantins Invétérés, Kleptomanes, Apparence Hideuse pour les autres espèces et Mauvaise Réputation de Voleurs et de Saltimbanques. Ils ont un bonus de +1 pour les Compétences suivantes : Acrobaties, Déplacements Silencieux, Escalade et Baratin. Ils ont un malus de -1 pour utiliser toutes armes de taille Moyenne ou plus.

Au final, être un cercep est un Défaut. Comme jouer ce type de personnage donne des bonis utiles pour jouer un voleur, la MJ doit s'assurer qu'elle fait jouer tous les Défauts - particulièrement la Mauvaise Réputation. Les PNJs devraient avoir beaucoup de mal à faire confiance à un cercep, en général avec de bonnes raisons.

Ce modèle d'espèce incite lourdement à créer un personnage voleur. Cependant, si on veut, on peut jouer un cercep guerrier ou prêtre. Certains Défauts peuvent être "Rachetés". C'est à dire qu'un personnage peut prendre un Don ou ne Pas être Kleptomane - mais il lui en coûtera un Don, qui annulera le Défaut gratuit. Cependant, l'Apparence Hideuse et la Mauvaise Réputation ne peuvent pas être rachetées - ce sont des préjugés inhérents à la façon dont est perçue l'espèce par les autres, et pas des Défauts personnels.

Un personnage cercep peut prendre le Défaut : Pas de Queue - peut-être qu'il l'a perdue au combat. Par exemple, si le personnage veut être un guerrier cercep, cela permettra d'acheter des niveaux supplémentaires compensant le malus de -1 sur toutes les armes Moyennes ou plus grandes.

6.5 Exemples d'Animaux & Créatures

Les animaux qui ne sont pas des PJs n'ont pas besoin d'être construits avec des limites de niveaux. Partez des Traits indispensables à l'animal et ça suffira. L'Échelle de Force fait référence à la Section 2.3 Inhumains. Les dégâts peuvent comprendre un facteur de "léthalité de l'arme" pour les griffes, les crocs, et dans certains cas un corps optimisé pour le combat (en général des carnivores).

Chien :

Perception : Très Bonne à Excellente (l'Odorat devrait être à Échelle : Chien)
Échelle de Force/Masse : -7 à 0
Compétences : Médiocres à Excellentes (à personnaliser en fonction de l'entraînement spécifique reçu ; exemples : monter la garde, attaquer, pister, chasser et faire des tours)
Combat en Mêlée : Moyen à Excellent
Capacité de Dégâts : Bonne à Très Bonne

Chat:

Agilité : Très Bonne à Excellente

Échelle : -6 à -7

Compétences : Survie, Chasse, Jeu

Dons : Vision Nocturne, Neufs Vies (c'est à dire, chaque fois que le chat reçoit des dégâts qui devraient le tuer d'un coup, cochez une vie et ne prenez pas en compte les Dégâts. il y a d'autres façon de jouer ce Don comme la capacité Légendaire d'Esquive des chats)

Défauts : N'en fait qu'à sa tête, Curieux, Paresseux, Arrogant

Capacité de Dégâts : Moyenne à Excellente

Cheval :

Force : Échelle 3, Bonne à Très Bonne

Endurance : Bonne

Vitesse : Échelle 4, Bonne à Très Bonne

Compétences : Médiocres à Excellentes (personnaliser en fonction de l'entraînement reçu ; exemples : équitation, équipage, course et divers tours).

Défauts : Personnaliser en fonction de l'animal (fugueur, mord, donne des coups de sabots, etc.)

Capacité de Dégâts : Médiocre à Bonne

Chameau :

Force : Échelle 2, Bonne à Très Bonne

Endurance : Très Bonne à Excellente

Vitesse : Échelle 3 Médiocre à Bonne

Compétences : Médiocres à Excellentes (personnaliser en fonction de l'entraînement reçu ; exemples : équitation, équipage, course et divers tours).

Dons : Survie en Désert

Capacité de Dégâts : Moyenne à Très Bonne

Éléphant :

Force : Échelle 8, Bonne à Excellente

Agilité : Bonne à Excellente

Compétences : Médiocres à Excellentes (personnaliser en fonction de l'entraînement reçu ; exemples : équitation, traîner, entasser (des troncs, etc.) et divers tours).

Dons : Intelligence animale exceptionnelle

Défauts : Les mâles sont sujet au Musth (folie annuelle)

Capacité de Dégâts : Bonne à Excellente

Faucon :

Courage : Moyen à Excellent

Agilité : Bonne à Excellente

Vitesse : Échelle 5, Moyenne à Très Bonne

Force : Échelle -6, Moyen à Excellent (L'Échelle peut aller de -8 à -4 pour des tailles allant du faucon pèlerin à l'aigle).

Compétences : Médiocres à Excellentes (personnaliser en fonction de l'entraînement reçu ; exemples : accoutumance à l'homme (une mesure du degré de dressage), chasser le gibier à poils, chasser le gibier à plume, acrobaties aériennes, entraînement au leurre, etc.)

Dons : Vol

Capacité de Dégâts : Moyenne à Bonne

Lion :

Perception : Très Bonne

Combat en Mêlée : Très Bon

Approcher Discrètement : Très Bon

Esquive : Moyenne

Force : Échelle 2, Moyenne à Très Bonne

Défaut : Paresseux

Capacité de Dégâts : Moyenne à Excellente

Ours Grizzly :

Perception : Bonne
 Combat en Mêlée : Bon
 Esquive : Moyenne
 Force : Échelle 3, Moyenne à Très Bonne
 Défaut : Enragé en combat
 Capacité de Dégâts : Moyenne à Très Bonne

Cobra :
 Perception : Bonne
 Combat en Mêlée : Très Bon
 Esquive : Bonne
 Pouvoir Surnaturel : Poison, +4 bonus dégâts
 Défaut : Mauvais Caractère
 Capacité de Dégâts : Mauvaise

Putois :
 Combat en Mêlée : Mauvais
 Combat à Distance : Bon, courte portée
 Esquive : Mauvaise
 Pouvoir Surnaturel : Fluide Nauséabond (aveugle, incapacité, rend malade)
 Capacité de Dégâts : Lamentable

Araignée Géante :
 Combat en Mêlée : Bon
 Esquive : Mauvaise
 Pouvoirs Surnaturels : Poison (paralyse), Toile (Jet sous Force, Niveau de Difficulté Bon pour la briser)
 Capacité de Dégâts : Bonne

Griffon :
 Perception : Très Bonne
 Combat en Mêlée : Très Bon
 Esquive : Bon
 Pouvoirs Surnaturels : Vol, Peau Épaisse (armure légère)
 Force : Médiocre à Très Bonne, Échelle 4
 Capacité de Dégâts : Bonne à Excellente

Dragon (à personnaliser à votre goût) :
 Combat en Mêlée : Bon à Très Bon
 Combat à Distance : Bon, courte portée
 Esquive : Médiocre
 Pouvoirs Surnaturels : Souffle Enflammé (+2 dégâts), Vol, Peau Épaisse (-1 à -3), Yeux Envoûtants, potentiel Magique (pour certains d'entre eux)
 Défaut : Avare
 Force : Échelle 3 à 9, Moyenne à Très Bonne
 Capacité de Dégâts : Moyenne à Très Bonne

6.6 Exemples d'Équipement

Il est possible de définir le matériel et l'équipement en termes de personnages FUDGE. C'est probablement inutile mais vous pouvez le faire si vous le souhaitez.

Ainsi, tous les équipements, de n'importe quelle époque, de l'âge de pierre à la science fiction, peuvent être définis. Une pièce d'équipement peut être définie par autant de Traits FUDGE que nécessaire : Caractéristiques, Compétences, Dons et Défauts.

Par exemple, une vieille épée émoussée et cabossée, trouvée dans

un donjon humide aura :

Caractéristique :
 Tranchant : Lamentable
 Résistance : Mauvaise
 Défaut :
 A l'air minable.

Une telle arme est considérée comme un gourdin plutôt que comme une épée pour calculer les Dégâts (pas de bonus de Tranchant). La MJ peut demander un Jet de Situation à quelque rounds de combat d'intervalle, l'épée se brisera sur un jet Médiocre ou pire en parant ou en étant parée. Et pour terminer, certains personnages n'hésiteront pas à se moquer du porteur d'une arme aussi laide.

Mais lorsque cette épée était neuve, elle avait :

Caractéristiques :
 Tranchant : Bon
 Robustesse : Très Bonne
 Don :
 De belle manufacture

Dans ce cas, elle mérite évidemment son bonus Tranchant de +1 (peut-être que les valeur de Tranchant de Médiocre à Bon obtiennent un bonus de +1, alors que les lames plus émoussées n'ont pas de bonus et les lames meilleures bénéficient d'un bonus de +1 **supplémentaire**). Elle ne se brisera pas dans des circonstances d'emploi normale et son aspect générera probablement une réaction positive des gens.

Une épée magique incrustée de pierreries trouvée dans le trésor d'un dragon peut avoir :

Caractéristiques :
 Apparence : Excellente (+3 pour impressionner ceux qui respectent la richesse)
 Dons :
 Tueuse de Trolls (+3 au toucher quand elle affronte des Trolls, ses blessures ne guériront jamais)
 Défaut :
 Dévouée à sa Mission (elle tente de contrôler son porteur pour qu'il chasse et tue les trolls)
 Compétence :
 Dominer le Porteur : Moyen (Action Contrée avec la Caractéristique de Volonté)

Une épée magique différente :

Pouvoir Surnaturel :
 Création de Flamme (+2 dégâts)
 Compétences :
 Tir de Flamme : Très Bon. Portée : trois mètres.
 Défaut :
 La Création de Flamme ne fonctionne que sur un jet de Situation Bon ou mieux.

Bien sûr, même si le projectile enflammé ne se crée pas, elle reste une épée et n'est pas totalement inutile.

Comme dernier exemple, prenons un chasseur spatial biplace :

Caractéristiques :
 Accélération : Très Bonne
 Manoeuvrabilité : Excellente
 Vitesse : Bonne (Échelle 15)
 Taille : Moyenne (Échelle 8)
 Compétences :
 Navigation : Bonne
 Visée, Acquisition : Excellente
 Pilote Automatique : Moyen
 Cuisine : Mauvaise
 Distractions : Médiocres

Dons : Fusils Laser en Tourelle, au-dessus et en dessous des Sièges Baquet de la passerelle Hyperpropulsion Peut être utilisé en atmosphère comme dans l'espace Défauts : Pièces Non-standard (réparations coûteuses) Extérieur Laid Petit Compartiment Couchettes Le Sas grince d'une façon irritante

Normalement, l'équipement de tous les jours n'a pas besoin d'être détaillé de cette façon. Par exemple, il n'y a pas besoin de définir une gourde autrement que "en métal, d'une capacité d'un litre". Même pour l'équipement qui pourrait avoir un impact sur le jeu, comme les armes ou les outils de voleurs, vous n'avez pas besoin d'autre chose que "+2 au facteur de dégâts offensif" et "+1 à la Compétence Crochetage".

Il est préférable de limiter la description de l'équipement en terme de personnage FUDGE à ceux qui sont extraordinaires (comme les objets magiques). Ou dans le cas où les capacités de l'équipement peuvent servir dans une Action Contrée : par exemple, dans une course de voiture, vous avez besoin de connaître les vitesses relatives et les caractéristiques de tenue de route des véhicules autant que les Compétences des conducteurs. Un autre bon exemple est celui d'une bataille entre des vaisseaux spatiaux.

Si vous le souhaitez, les équipements avec une personnalité, comme les objets magiques intelligents et les robots évolués peuvent être traité comme des personnages FUDGE.

7 Addenda : Exemples et Options

7.1 Exemple de Système de Magie : FUDGE Magie
7.1.1 Potentiel Magique
7.1.2 Sortilèges
7.1.3 Mana
7.1.4 Compétences
7.1.5 Résolution
7.1.6 Résistance Personnelle à la Magie
7.1.7 Lancer de Sorts à Coup Sûr
7.1.8 Enchanter les Objets
7.1.9 Options de Magie de FUDGE
7.1.9.1 Potentiel Magique Général
7.1.9.2 Magiciens & Non-Magiciens
7.1.9.3 Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts
7.1.9.4 Lancer de Sorts moins dangereux
7.2 Exemple de Système Miraculeux : FUDGE Miracles
7.2.1 Faveur Divine
7.2.2 Demander un Miracle
7.2.3 Modificateurs au Niveau de Compétence de Demande
7.3 Exemple de Système Psionique : FUDGE Psi
7.3.1 Pouvoirs Psionique
7.3.2 Compétences Psioniques
7.3.3 Réserve Psychique
7.3.4 Actions Psioniques
7.3.5 Psioniques en Situation Désespérée
7.3.6 Sommaire des Modificateurs Psi
7.3.7 Exemples Psi
7.4 Règles Alternatives
7.4.1 Création de Personnages Sur-le-Champ
7.4.2 Jouer à FUDGE sans Dés.
7.4.3 Jets de Dés Sans Limites
7.4.4 Esquive Héroïque
7.4.5 Garder trace des Blessures

Cet Addenda est une compilation de documents supplémentaires variés pour FUDGE.

Les chapitres 1 à 5 contiennent la partie originale et complète de FUDGE - dans cette partie, vous allez pouvoir trouver et créer des choses différentes. Si vous faites circuler FUDGE autour de vous, plutôt que de modifier l'original, veuillez ajouter toutes les modifications et personnalisations dans ce chapitre (en citant le numéro de Section et son chiffre, exemple : 1.3.3, Dons). Les suggestions pour un style ou un genre spécifique ont aussi leur place ici, dans l'Addenda. Par exemple : une liste d'exemple de Superpouvoirs, ou une liste d'armes à feu et leurs dégâts.

N'oubliez pas, s'il vous plaît, pour les modifications ou ajouts de mettre une date et un auteur (votre nom), et, si possible, de prévenir Steffan O'Sullivan, l'auteur original de FUDGE, via Internet (à sos@oz.plymouth.edu) ou par courrier (c/o Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368, USA).

7.1 Exemple de Système de Magie : FUDGE Magie

Date : Novembre 1992 à Novembre 1993

Par : Steffan O'Sullivan

Voici un exemple de système de magie, basé sur les principes suivants, déjà décrits en Section 2.5, Magie :

Qui peut Lancer des sorts : Seulement les magiciens (Nécessite un Pouvoir Surnaturel).

Niveaux de Pouvoirs : Oui. Il y a deux effets dans le jeu : plus le Pouvoir est grand, plus il est facile de lancer des sorts puissants, et le Niveau de Pouvoir sert de réserve en cas d'échec catastrophique, qui draine temporairement le Pouvoir. Drainer volontairement un niveau de Pouvoir garantit le succès d'un sort.

Source du Pouvoir : Manipulation du mana des environs.

Fiabilité : Moyenne.

Durée de lancement des sorts : Dépend de la puissance du sort (une minute à plusieurs jours). Elle peut être réduite en prenant un malus au jet.

Sorts : Improvisés. La syntaxe exacte n'est pas importante, aussi les livres de magie contiennent-ils des effets, et pas des formules.

Composants Matériels : Aucun n'est nécessaire, mais l'emploi judicieux d'un Composant peut donner un bonus de +1 à la Compétence.

Inconvénients : Lancer des sorts non-triviaux est fatiguant, un échec grave épuise complètement.

Contraintes Sociales : Aucune - la magie est rare, mais pas inconnue.

Ce système repose sur la conviction qu'un **joueur** dont le personnage utilise la magie ne devrait jamais être blasé : il devrait toujours y avoir un moment de tension et d'excitation lorsqu'un personnage lance un sort, ou c'est que le jeu a perdu son charme. Trop souvent, dans les jeux de rôle, le joueur jouant un magicien utilise des sorts "testés et approuvés" si souvent que le lancer de sort devient ordinaire. Comme la "magie ordinaire" est une contradiction dans les termes, FUDGE Magie essaie de mettre un peu de passion dans le lancer de sorts.

Il y a plusieurs façons d'y arriver. Pour FUDGE Magie, nous avons choisi les limitations suivantes :

- 1) Le mana disponible pour un résultat de sort spécifique s'épuise graduellement dans une zone géographique donnée. C'est à dire que lancer deux boules de feu à la suite est plus difficile que de lancer successivement une boule de feu et un éclair de foudre.
- 2) La Magie est une force indomptable ; il faut réussir un jet de Compétence pour lancer des sorts.
- 3) La Magie est dangereuse à utiliser - il y a des conséquences désagréables en cas d'échec grave.

Des options pour modifier ces limitations sont fournies pour les MJs qui ne les apprécieraient pas. En fait, la Section 7.1.9.3, Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts, est indispensable pour les créatures Féeriques et les demi-dieux, qui

ont des pouvoirs magiques bien plus fiables que ceux des humains (A moins que la MJ ne soit généreuse, ces personnages devraient acheter des niveaux de Compétences plus élevés si le système de Création Objective des Personnages est employé. Prendre des Défauts pour compenser les Pouvoirs est consistant avec la nature des demi-dieux et des espèces Féeriques).

Voir la Section 6.3.1 pour des exemples de personnages utilisant FUDGE Magie.

7.1.1 Potentiel Magique

Le Potentiel Magique est un Pouvoir Surnaturel. (Le coût suggéré pour le système de Création Objective de Personnage est de deux Dons pour chaque niveau de Potentiel Magique. Il peut être réduit dans le cadre d'une campagne avec beaucoup de magie). Un personnage avec au moins un niveau de Potentiel Magique (habituellement abrégé en Potentiel, parfois simplement appelé Pouvoir) est appelé "magicien" dans le cadre de ces règles - vous pouvez employer le terme de votre choix. Seuls les magiciens peuvent lancer des sorts. (Cependant, allez à la Section 7.1.9.2, Magiciens & Non-Magiciens, pour d'autres options). Le Potentiel Magique peut être pris plus d'une fois, mais chaque niveau compte comme un Pouvoir Surnaturel différent.

Chaque niveau de Potentiel Magique doit être acheté comme une spécialisation. Les spécialisations peuvent être suggérées par les joueurs ou fixées par la MJ (dans le dernier cas, elle devra faire une liste des spécialisations magiques acceptables). Les catégories peuvent être aussi larges ou précises que la MJ le souhaitera - plus large sera la catégorie, plus puissant sera le magicien.

Exemples de Potentiel Spécialisé : Altérer la Matière Inanimée, Changement de Forme, Contrôle Mental, Illusion, Magie Blanche (ne peut faire de mal à quiconque, même indirectement), Magie de Combat, Magie de Communication, Magie de Défense, Magie Élémentaire, Magie Informatrice, Magie de Soins, Magie de Vol, N'Affecte Que les Créatures Intelligentes, N'Affecte Que les Créatures Vivantes, N'Affecte Que les Objets Technologiques, Nécromancie, Présages, etc.

Un personnage peut avoir des Niveaux de Pouvoir dans plus d'une Spécialisation à moins que la MJ, pour une raison ou une autre, ne l'interdise. Certaines disciplines peuvent être culturellement découragées : dans la plupart des cultures, l'apprentissage de la Nécromancie est inacceptable et probablement illégal. Le Contrôle Mental, l'Invisibilité, la Téléportation, la Magie d'Illusion, etc. peuvent être toutes réservées, au mieux, aux magiciens autorisés par le gouvernement. Il est même possible que les magiciens possédant ces spécialités soient hors-la-loi. Tout ce qui pourrait faciliter l'accomplissement d'un crime (particulièrement un assassinat ou un vol) sera difficile, voire impossible à étudier ouvertement dans la majorité des cultures. Si une culture donnée accepte l'apprentissage public de ce genre de choses, c'est qu'il est certain qu'elle a pris des précautions considérables pour éviter d'en être la victime.

Des spécialisations précises devraient coûter moins que qu'un Pouvoir Surnaturel : peut-être un Don pour chaque spécialisation précise.

Pour pouvoir lancer un sort au résultat choisi, le magicien **doit** avoir au moins un Potentiel spécialisé dans ce type de magie à +1 (sur sa feuille de personnage, car il peut être temporairement à 0 en Potentiel). Par exemple, quelqu'un avec un +1 en Potentiel de Magie de Combat et un +2 en Potentiel de Magie Informatrice ne peut pas faire un sort de création de nourriture dans les terres sauvages.

Louper un sort misérablement fait perdre temporairement un Niveau de Potentiel Magique (voir la Section 7.1.5 Résolution). Lorsque cela ce produit, le magicien s'évanouit pour au moins un round de combat. Il a besoin d'un Bon jet de Constitution pour revenir à lui (faire un jet chaque round). Quand il se réveille, le magicien peut agir normalement, et même tenter de lancer de nouveau le même sort - **si** son Potentiel n'est pas tombé en dessous de 0.

Si un magicien a plusieurs types de Potentiel s'appliquant au sort qu'il lance et qu'il lui est infligé une baisse de Potentiel, alors la MJ décide quel potentiel est abaissé. Par exemple, un magicien a un niveau en Magie de Combat, deux niveaux en Magie de Feu et a raté misérablement un sort de boule de feu. La MJ peut choisir de lui faire perdre soit un niveau de Magie de Combat, soit un Niveau de Magie de Feu mais pas un de chaque.

Si un magicien voit son Potentiel passer à -1 dans **n'importe quelle** spécialité, il tombe immédiatement dans un coma qui durera d'une heure à un jour (au choix de la MJ). A son réveil, il doit faire un jet de Constitution : sur un résultat Médiocre ou pire, il prend un point de dégât. Il referra un test de Constitution à la fin de chaque jour pendant lequel il aura été **actif** - un échec signifiant un autre point de dégât. Ses blessures **ne peuvent pas** être soignées tant qu'il n'a pas rechargé son Potentiel Magique au niveau 0.

Un magicien avec un Potentiel de 0 peut toujours lancer des sorts : cependant un magicien avec un Potentiel Magique à -1 ne peut lancer aucun sort lié à cette spécialité. Il **peut** encore lancer des sorts d'autres spécialités. Par exemple, un magicien chutant à -1 en Magie Encyclopédique ne peut plus lancer de sort lui permettant d'ouvrir son livre vierge et d'y lire la définition encyclopédique du sujet de son choix. Mais il **peut** encore lancer des sorts faisant appels à la Magie d'Empathie avec les Animaux, lui permettant de parler et de discuter avec les animaux sauvages, à condition que son Potentiel dans cette spécialité soit supérieur ou égal à 0. Néanmoins, il doit quand même faire un jet de Constitution pour chaque jour d'activité, pour savoir si son -1 en Potentiel de Magie Encyclopédique lui cause des blessures.

Le Potentiel Magique peut se recharger **uniquement** en se reposant une semaine par niveau (évidemment, les MJs peuvent modifier cette durée selon leurs goûts, se reposer une journée est largement suffisant pour les campagnes épiques). Par exemple, un magicien tombe à -1 en Potentiel. Se reposer une semaine le ramènera à un potentiel de 0 (et guérira toutes les blessures recollées en étant actif avec un Potentiel -1). Une deuxième semaine le ramènera à son plein Potentiel de +1.

Aucun personnage ne peut augmenter son Potentiel Magique au-dessus de sa valeur d'origine sauf par la Progression de Personnage - voir le Chapitre 5.

7.1.2 Sortilèges

Lorsqu'un magicien veut lancer un sort, il décrit le résultat qu'il a en tête. La MJ décide de la puissance de l'effet en fonction de l'importance de la magie dans sa campagne. Dans une campagne où la magie est faible, même un simple sort destiné à faire léviter les clés d'une cellule dans les mains d'un personnage prisonnier serait épuisant. Par contre, dans une campagne à haute teneur de magie, ce sort serait facile, et tirer un éclair de foudre de l'un de ses doigts n'aurait rien d'exceptionnel.

La puissance d'un sort peut être modifiée par le niveau de Pouvoir adéquat. Un magicien "moyen" a trois niveaux du Pouvoir approprié lorsqu'il jette un sort (augmenter ou diminuer ce chiffre pour une magie plus difficile ou plus facile). C'est à dire qu'un sort est plus difficile pour un magicien qui n'a pas les trois niveaux de Pouvoir voulus. De même, un magicien ayant quatre niveaux ou plus dans les Pouvoirs appropriés trouve les sorts plus triviaux

qu'ils ne le sont pour le magicien moyen.

Les Pouvoirs "Appropriés" n'ont pas besoin d'être de la même spécialisation aussi longtemps que chacun des Pouvoirs à une prise sur le sort en question. Par exemple, un sort destiné à faire voler une épée et lui faire affronter un adversaire rentre dans les domaines de la Magie de Vol, la Magie de Combat et le Contrôle des Matériaux Inanimés. Si un magicien avait un niveau dans chacun de ces Pouvoirs, ce sort serait de puissance moyenne pour lui.

Un sort est dit Facile, Moyen, ou Puissant (il peut aussi être Très Facile, ou Très Puissant, si la MJ le désire. En fait, les joueurs vont, sans aucun doute, proposer des sorts vraiment terrifiants, qui seront qualifiés d'Extraordinairement Puissants, ou d'autre adjectif intimidant). La MJ dit au joueur quelle est la puissance du sort proposé - tout joueur magicien devrait avoir une bonne idée de la puissance d'un sort.

La puissance du sort détermine le Niveau de Difficulté. un sort avec une puissance moyenne aura un niveau de Difficulté Moyen, alors qu'un sort puissant aura au moins un Niveau de Difficulté Bon. Pareillement, un sort de puissance Facile aura un Niveau de Difficulté Médiocre ou Mauvais.

La MJ décide aussi de la durée du sort s'il réussit - secondes, minutes, heures, jours, etc. Le personnage peut tenter de fixer la durée, avec l'accord de la MJ. Par exemple, le magicien peut volontairement se fatiguer plus ou réduire les effets du sort - ou accepter tout autre inconvénient - pour augmenter la durée d'un sort. Réussir de beaucoup son jet peut signifier une durée plus longue. Certains sorts ont des effets permanents : la guérison (jusqu'à la prochaine blessure), faire un trou dans un mur (jusqu'à ce qu'il soit réparé manuellement ou magiquement), se téléporter dans un endroit lointain (jusqu'à ce que vous soyez revenu), et ainsi de suite. Évidemment, même ces effets de sorts peuvent être temporaires dans le monde de votre MJ : les soins ne durent qu'une journée à la suite de quoi la blessure réapparaît, ou le trou dans le mur se rebouche après quelques minutes, ou la personne téléportée revient automatiquement au bout d'une heure à la position précédente.

La MJ doit aussi décider s'il y a des effets secondaires déplaisants après avoir lancé un sort. FUDGE Magie considère que les sorts sont fatigants à lancer, et un magicien diminue sa Caractéristique de Fatigue lorsqu'il lance un sort. Plus le sort est puissant, plus la fatigue est importante (bien sûr, on récupère la Fatigue en se reposant. Si la Fatigue diminue en dessous de Lamentable, le personnage s'évanouit. La MJ peut avoir une Caractéristique de Fatigue, ou la baser sur l'Endurance, la Constitution, la Force, etc.).

Une MJ qui n'aimerait pas l'idée de devoir noter l'état de fatigue peut changer l'effet secondaire en quelque chose d'autre. Peut-être le magicien a-t-il un nombre limité de sorts qu'il peut lancer dans une journée, ou dans une heure. Dans ce cas, il peut avoir une Caractéristique de Points de Sorts, qui se vide par le lancement de sorts et se remplit avec le passage du temps (par exemple, un sort Facile ne drainerait pas de niveau alors qu'un sort Moyen ferait passer le Magicien de Bons Points de Sorts à un niveau de Points de Sorts Moyens, et les sorts plus puissants feraient perdre d'un coup deux niveaux ou plus). Dans ce cas, la diminution des Points de Sorts ne force en rien le magicien à être fatigué et les niveaux de Points de Sorts régénéreront qu'il se repose ou pas - à moins qu'ils ne se régénèrent que pendant son sommeil.

Ou peut-être que chaque sort affecte la Caractéristique de Santé Mentale du magicien, et qu'il a besoin d'une convalescence pour la récupérer. Ou, possibilité intéressante également, un sort peut affecter la Santé Mentale de tout ceux qui sont **témoins** de sa magie ! La diminution de la santé Mentale peut se manifester de nombreuses façons amusantes. . .

7.1.3 Mana

Le mana est une source d'énergie capable de manipuler la matière, l'espace et le temps. Elle peut être employée uniquement par ceux qui ont un Potentiel Magique.

La MJ détermine la disponibilité et la densité du mana dans un univers de jeu donné, de la même façon qu'elle détermine la puissance moyenne d'un sort. La densité du mana peut affecter deux choses : le volume nécessaire pour alimenter un sort, et (en option), la difficulté plus ou moins importante de lancer un sort.

Lorsqu'un sort d'un effet particulier est lancé, le magicien utilise un type de mana spécifique pour produire son effet. La prochaine fois qu'il voudra obtenir le même effet, ce sera plus difficile : il aura épuisé une partie de ce type de mana autour de lui.

La taille d'une zone est définie par la MJ. Pour la majorité des mondes fantastiques, on admettra qu'elle fait à peu près 50 mètres de diamètre. Dans une campagne à faible teneur de magie, la zone peut couvrir une ville ou même une cité (ce qui donnerait un sens à cette vieille réplique, "Cette ville n'est pas assez grande pour nous deux" - duels de sorciers !). D'un autre côté, dans une campagne à forte teneur en magie, la densité du mana est si grande qu'un magicien n'a qu'à faire un pas ou deux pour être dans une nouvelle zone. Notez que c'est la **zone** qui détermine quel sort peut être lancé sans malus : si un magicien lance un sort de soin, un autre magicien sera à -1 pour lancer un sort de soin dans la même zone pendant les 24h suivantes (bien sûr, le mana peut se recharger à une vitesse différente en fonction de l'univers de jeu). Remarquez aussi que le magicien peut être ignorant des sorts qui ont été lancés dans la zone avant son arrivée.

Dans une zone riche en mana, les sorts peuvent être aussi plus faciles à lancer : +1 à +2 au niveau de Compétence. Pareillement, dans une zone pauvre en mana, les sorts peuvent être plus difficiles à lancer : -1 ou moins. La MJ doit décider si elle applique cette règle.

Le mana est faible et dispersée dans un monde comme la Terre actuelle. Un monde fantastique moyen aura un mana beaucoup plus forte, et certaines campagnes à haute teneur en magie débordent de mana. Dans n'importe quel monde, on peut faire varier la quantité de mana. Certaines terres peuvent être riches en mana alors que leurs voisines sont pauvres. Le mana peut se déplacer sous forme de courants ou de marées liées à la lune. Il peut y avoir des torrents de mana "indomptées" qui changent de cours et envahissent de nouvelles zones, ou une zone peut être frappée d'une sécheresse en mana. Les alignements astrologiques peuvent aussi affecter le mana - ainsi même sur notre Terre pauvre en mana, il pourrait y avoir des endroits et des moments dans l'année ou les adorateurs se rassemblent pour appeler des pouvoirs invisibles.

Un PJ magicien devrait connaître au moins le niveau de mana de sa zone d'habitation. Il peut savoir ou ignorer s'il fluctue régulièrement, où si les terres lointaines ont des niveaux de mana différents. Pour déterminer le niveau de mana d'une zone à un instant donné, un magicien doit lancer un sort spécifiquement dans ce but.

7.1.4 Compétence

Le lancer de sort est une Compétence devant être apprise, qui a par défaut une valeur Inexistante, et, à cause de l'élément d'incertitude dans FUDGE Magie (mentionné dans la Section 7.1, FUDGE Magie), le niveau maximum initial dans la Compétence est Moyen. Il ne peut pas être augmenté en permanence - mais consultez la Section 7.1.9.3, Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts.

Nous employons une Compétence générique de Lancement de

Sort, mais la MJ peut en demander d'autres si elle subdivise la magie en types différents. Un niveau devrait suffire pour prendre la Compétence de Lancer de Sorts au niveau Lamentable.

La Compétence de Lancer de Sorts peut être modifiée (jusqu'à un maximum de Très Bon) par les facteurs suivants :

Prendre un temps moyen pour lancer le sort : +0 (Note : la MJ fixe le temps moyen pour chaque sort proposé. Les sorts Puissants peuvent prendre toute la journée, voire plus, alors que les sorts Triviaux nécessitent d'une à cinq minutes.)

Prendre son temps pour lancer délicatement un sort : +1 (c'est bien-sûr relatif à chaque sort. Pour un sort Facile ; prendre une demi-heure ou plus).

Lancer un sort plus vite qu'il ne faudrait : -1 (pour un sort Facile : une concentration d'un round).

Faire un effort normal pour lancer le sort : +0

Faire des efforts supplémentaires pour lancer un sort (plus de fatigue, ou compte comme deux sorts lancés s'il y a une limite au nombre de sorts, ou abaisse plus la Santé Mentale qu'il n'y devrait, etc.) : +1 ou +2.

Faire moins d'effort que nécessaire pour lancer un sort : -1 ou moins (fatigue réduite, ou compte comme un demi sort sur le nombre de sorts par jour, etc.).

Premier lancer d'un sort dont l'effet spécifique n'a pas été lancé dans la zone les dernières 24h : +0 (voir la Section 7.1.3 Mana, pour la taille de la zone).

Pour chaque lancer de sort d'un effet déjà lancé dans la zone il y a moins de 24h : -1 par sort de cet effet.

Pour avoir employé une vraie formule magique : +1 (Par exemple, la Loi de Contagion ou la Loi de Similarité - consultez à ce sujet l'étude anthropologique faisant référence, **The Golden Bough** de James Frazer. Chacune des lois nécessite une composante physique : une plume pour lancer un sort de vol, un peu des cheveux du sujet pour le guérir ou lui faire du mal, un goutte d'eau se transforme en jet d'eau, un bâtonnet devient un bâton, une peau d'ours qui change le magicien en ours, etc. . Si la MJ le souhaite, rédiger un sort sous forme poétique rapporte un bonus supplémentaire de +1).

Si plusieurs magiciens lancent ensemble un sort qu'ils ont **tous** lancé au moins une fois : +1 (pour un nombre de deux à X magiciens) ou +2 (pour plus de X magiciens) (X est une valeur fixée par la MJ, pouvant aller de deux à dix, voire plus pour les campagnes à faible teneur magique. On considère qu'un magicien est le Lanceur de Sort principal : on ne fera qu'un lancer contre sa Compétence).

Zone riche en mana : +1 ou +2 (optionnel).

Zone de mana normale : +0

Zone pauvre en mana : -1 ou pire (optionnel).

D'autres modificateurs peuvent intervenir, comme ce qui se passe si avec un sort de recherche dans les montagnes, vous recherchez quelqu'un que vous aimez (+1) ou quelqu'un que vous n'avez jamais rencontré (-1).

7.1.5 Résolution

Chaque sort est résolu comme une action Sans Opposition : le Niveau de Difficulté dépendant de la puissance du sort. Les sorts de Puissance Moyenne ont un Niveau de Difficulté Moyen, tandis que les sorts plus simples ont des Niveaux de Difficulté Médiocres

à Mauvais (aucun sort n'a un Niveau de Difficulté Lamentable - la magie ne fonctionne pas à un niveau aussi faible). Les sorts plus puissants ont des Niveaux de Difficulté allant de Bon à Excellent, voire au-delà d'Excellent si un effet très puissant est recherché.

Si le magicien **surpasse** le Niveau de difficulté, alors le sort se produit tel qu'il l'a décrit. Plus le degré relatif sera grand, meilleur sera le résultat. Le magicien subit le -1 (ou plus) en Caractéristique Fatigue **si** la MJ estime que le sort est fatiguant (si la MJ a choisi un inconvénient différent, appliquez le à la place).

Parfois, un jet de Compétence est nécessaire pour **faire** quelque chose du résultat final du sort. Par exemple, une boule de feu a besoin d'être lancée avec précision : utilisez la Compétence de Lancer et les règles d'armes à Distance du Chapitre 4.

Si le magicien **égale** le Niveau de Difficulté, alors une version édulcorée du sort est lancée. Il sera plus court, ou sa puissance sera moindre, ou il y aura un délai avant qu'il ne prenne effet, etc. Il peut y avoir un Effet Secondaire inattendu, mais il ne peut être dangereux pour le magicien. Il n'y a pas de malus possible pour le Magicien à part, au pire, un -1 ou -2 en Fatigue.

Cependant, si le magicien fait **moins** que le Niveau de Difficulté, il subit des désagréments. L'énergie inhérente au mana se déchaîne dans sa Psyché au lieu de se concentrer comme il le désirait. Il peut y avoir (ou non) des effets magiques visibles, mais cela ne sera **pas** l'effet initialement désiré, et, si le jet est trop raté, l'effet peut même être hostile aux objectifs du magicien - ou à sa santé. . .

Sur un échec au jet, le magicien est étourdi pour un round de combat (pas d'action ni de défense possibles) et perd au moins -1 en Fatigue. Un résultat Lamentable est un échec automatique.

Si le jet est un -4, le sort échoue automatiquement (quelque soit le niveau final du résultat) **et** il perd temporairement un niveau de son Potentiel Magique - voir la Section 7.1.1, Potentiel de Magie, pour les effets (c'est le "facteur risque" de la magie mentionnée dans la Section 7.1, FUDGE Magie).

Exemple : Barney lance un sort, Créer une Pizza, de Puissance Moyenne et dans une zone normale en mana et fait un -3 : un résultat Lamentable. Le sort rate et Barney est étourdi pendant un round de combat, mais il ne perd **pas** un niveau de Potentiel Magique parce qu'il n'a pas fait un -4. Plus tard, Barney lance le sort de Détection de la Nourriture, un sort très Simple (résultat Mauvais ou mieux pour le réussir), dans une Zone riche en mana (+1) et prend son temps (+1). Il a temporairement augmenté sa Compétence à Très Bonne, le maximum autorisé. Il obtient un -4, ce qui lui donne un niveau final Mauvais. Bien que le niveau final soit suffisant pour lancer le sort, Barney rate quand même parce qu'il a fait un -4. Non seulement Barney ne détecte pas de nourriture mais en plus il perd un Niveau de Potentiel Magique - ouille !

7.1.6 Résistance Personnelle à la Magie

Si le sort est du type qui cherche à contrôler les actions d'une autre créature - que ce soit mentalement, physiquement ou spirituellement - alors des jets d'Actions Contrées deviennent **aussi** nécessaires. D'abord le magicien lance son sort (comme précédemment) ; puis il doit vaincre la Résistance Personnelle à la Magie du sujet. La Résistance à la Magie peut être, selon ce que la MJ choisira, une Caractéristique ou un Don (la Volonté est un bon choix s'il n'y a pas de Trait antimagie spécifique). La Résistance à la Magie peut même être une Caractéristique différente selon les

différents types de sorts (une Caractéristique Mentale pour les tentatives de contrôle mental, etc.). Ce second jet est une Action Contrée - la victime du sort a une chance de lui résister, et par conséquent d'influer sur le résultat.

Si la MJ le souhaite, le magicien peut utiliser le résultat qu'il vient **d'obtenir** comme niveau de Compétence pour l'Action Contrée. C'est-à-dire que s'il a obtenu un résultat Très Bon pour son sort, il fera son jet en Action Contrée comme si sa Compétence était Très Bonne. Sinon, il emploiera le même Niveau de Difficulté que celui du lancer de sort.

Un "Contrôle" peut signifier des choses différentes en fonction des MJs. Pour une MJ, la Résistance Personnelle à la Magie s'appliquera aux tentatives de lecture des pensées, mais ce ne sera pas vrai pour une autre. Cependant, la Résistance à la Magie ne résiste **pas** aux sorts qui font appel ou créent physiquement des énergies pour frapper un autre être. Si le magicien réussit à créer l'éclair pour frapper quelqu'un, la Résistance à la Magie de la cible ne s'appliquera pas car le sort est assimilé à une attaque avec une arme.

7.1.7 Lancer de Sort à Coup Sûr

Parfois, un magicien aura désespérément besoin de réussir son sort. Dans ce cas, il peut choisir de ne pas lancer les dés et de se retirer un niveau de Potentiel pour assurer le succès de son sort. Il subit les désagréments habituels liés à une perte d'un niveau de Potentiel - voir la Section 7.1.1, Potentiel Magique. Cela veut dire qu'il s'évanouit - tombe inconscient - après le lancement du sort, ce qui limite l'utilité de certains sorts. Vous ne pouvez pas contrôler l'esprit de quelqu'un pendant que vous êtes inconscient par exemple. . .

La MJ peut limiter cette règle aux sorts Simples, ou aux sorts qui ne sont pas puissants, ou ne pas la limiter du tout, à part les réductions normales en Fatigue (ou autre). Cependant, si la cible du sort a logiquement une chance d'y résister, alors la cible a le droit de faire un jet de résistance. Dans ce dernier cas, le magicien fait son jet comme si sa Compétence était Très Bonne.

7.1.8 Enchanter les Objets

Dans ce système, les objets peuvent être enchantés de façon permanente. Le magicien travaille pendant un nombre de semaines ou de mois (fixé par la MJ), dépendant du nombre et de la puissance des sorts voulus, et de la rareté des objets magiques dans la campagne. A la fin de **chaque** mois (ou semaine), le magicien jette les dés sous deux Compétences : Lancer de Sort et l'Artisanat correspondant à l'objet en cours de création. Les conséquences habituelles s'appliquent si le Lancer de Sort échoue. Si le magicien réussit avec une marge les deux jets de dés, le sort imprègne lentement l'objet, une étape après l'autre. S'il réussit sans aucune marge, avec des jets réussissant exactement, le travail ne compte que comme une demi période, mais l'enchantement progresse.

Évidemment, les zones riches en mana attireront les magiciens, surtout les enchanteurs.

7.1.9 Options de Magie de FUDGE

Ces options proposent des moyens de rendre FUDGE Magie plus polyvalente, plus sûre, moins dangereuse, et même accessible à un non-magicien.

7.1.9.1 Potentiel Magique Général

Certaines MJs préfèrent que les joueurs aient des pouvoirs polyvalents. Dans ce cas, chaque niveau dans un Potentiel de Magie permet d'essayer **n'importe quel** effet souhaité. Cela permet de rester dans le cadre de certain univers imaginaires où l'enseignement de la magie repose sur des principes plutôt que sur des effets de sorts précis. Cela donne un jeu **très** ouvert et libre, ce qui peut ou non vous convenir.

Ce système permet toujours les spécialisations. Il suffit de prendre des Défauts pour limiter la capacité des magiciens à lancer certains sorts. Voyez à ce sujet la Section 6.3.1.1, Exemples de Personnages, Brogo l'Éclaireur.

7.1.9.2 Magiciens & Non-Magiciens

La MJ peut permettre à des non-magiciens de lancer des sorts. Dans ce cas, le risque est élevé car il n'y a pas de Potentiel Magique pour servir de "tampon" - un seul échec grave suffit à détruire le personnage. Cependant, en cas d'urgence, le risque peut en valoir la peine. Ces personnages ont quand même besoin d'avoir une Compétence en Lancer de Sorts (mais consultez la Section 7.1.9.3, Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts).

Pour déterminer un substitut à la spécialisation du Potentiel Magique, la MJ consulte la feuille du personnage (vérifiant les Traits, la personnalité, et l'historique du personnage) et décide si le sort proposé correspond au personnage. Le personnage doit avoir des aptitudes dans le style de sort proposé, où il ne pourra pas le lancer. Par exemple, il est concevable qu'un guerrier entraîné sans connaissances en étude de texte ou en langues étrangères, puisse essayer de lancer un sort de combat, mais pas un sort pour traduire un livre écrit dans un langage inconnu.

Bien sûr, un même sort est de plus grande puissance pour un non-magicien que pour un magicien. C'est à dire qu'un non-magicien n'aura probablement qu'une chance faible de lancer un sort qu'un magicien considérerait comme facile.

7.1.9.3 Alternatives à la Compétence de Lancer de Sorts

Puisque tout le monde n'a pas les mêmes goûts et que FUDGE Magie traite le lancer de sorts comme quelque chose d'incertain (voir la Section 7.1, FUDGE Magie), nous vous proposons ici trois options pour rendre moins aléatoire le lancer de sorts :

- 1) Utilisez le système normal de FUDGE Magie, mais autorisez les magiciens à améliorer leurs chances de lancer un sort à plus que Moyen. Pour le coût d'un Don (voire même d'un Pouvoir Surnaturel), le niveau maximum sera Bon. Pour le coût **supplémentaire** de deux Dons (ou Pouvoirs Surnaturels), le niveau maximum peut être augmenté de Bon à Très Bon. On ne peut pas aller au-delà de Très Bon.
- 2) Les MJs qui veulent que la magie soit **beaucoup** plus fiable peuvent simplement traiter le Lancer de Sorts comme une Compétence ordinaire. C'est à dire qu'elle coûte le même nombre de points que les autres Compétences pour être améliorée à Bon et même à Très Bon. Même dans les campagnes à très forte teneur en magie, le lancer de sorts au niveau Excellent n'est pas recommandé, sauf pour les espèces naturellement magiques.
- 3) Le niveau de Lancer de Sorts est égal à la Caractéristique de Volonté, ou à la Volonté-2 (quelque soit le niveau de la Volonté, il peut y avoir un plafond au niveau de Lancer de Sorts fixé à Très Bon, Bon ou même Moyen). Cette option

est particulièrement adaptée aux campagnes où les non-magiciens peuvent lancer des sorts - voir Section 7.1.9.2, Magiciens & Non-Magiciens. Cette option n'est pas sans conséquences car le joueur n'a plus à acheter une Compétence de Lancer de Sorts pour son personnage.

7.1.9.4 Lancer de Sorts Moins Dangereux

Pour rendre les Lancers de Sorts moins dangereux (ce qui n'est pas forcément une bonne chose - voir Section 7.1, FUDGE Magie), faites en sorte qu'il soit plus difficile de perdre un niveau de Potentiel.

Exemples (utilisez-en autant que vous le voudrez) :

- 1) Un magicien ne peut pas perdre un niveau de Potentiel Magique s'il essaie de lancer un sort Facile. C'est à dire que s'il fait un -4, au jet, il rate son sort mais ne perd pas son niveau de Potentiel Magique.
- 2) Un magicien ne peut pas perdre un niveau de Potentiel Magique s'il essaie de faire un sort Facile ou Moyen.
- 3) Un magicien ne peut pas perdre un niveau de Potentiel Magique s'il prend suffisamment de temps pour avoir un bonus de +1 pour sa préparation lente et méticuleuse.
- 4) Un niveau de Potentiel Magique ne peut être perdu que si le sort est lancé en accéléré et que l'échec est conséquent.
- 5) Un magicien ne peut pas perdre un niveau de Potentiel Magique sur le premier sort du jour qu'il lance, ou lorsque la lune est pleine, ou si le niveau de mana dans la zone est faible (pas assez de mana pour que l'effet retour soit dangereux), etc.

7.2 Exemple de Système Miraculeux : FUDGE Miracles

Date : Décembre 1992

Par : Steffan O'Sullivan

Voici un exemple de système miraculeux (non générique), basé sur les prémices suivant, déjà évoqués en Section 2.6, Miracles :

Les miracles peuvent-ils se produire sur demande : Oui.

Qui peut demander : N'importe qui. Les personnes sacrées ont un avantage (une personne sacrée a le pouvoir Surnaturel : Faveur Divine, et son comportement est conforme aux objectifs de sa divinité - à La MJ de décider si le roleplay est à la hauteur). L'Investiture Religieuse - un titre social qui peut, ou pas coïncider avec la Faveur Divine - n'est pas nécessaire, et, par le fait, est inutile si le comportement n'est pas à la hauteur.

Certitude de voir les miracles demandés : Médiocre.

Requêtes spécifiques ou générales : Les requêtes spécifiques ont plus de chances d'être exaucées.

7.2.1 Faveur Divine

La Faveur Divine est un Pouvoir Surnaturel qui peut être pris plus d'une fois. Chaque fois que la Faveur Divine est prise, elle est dédiée à une divinité. Il est possible d'avoir une Faveur Divine donnée par plusieurs divinités dans un monde polythéiste, ou vous pouvez avoir plusieurs degrés de Faveur Divine donnés par une seule divinité. Chaque étape de Faveur Divine compte comme **deux** Pouvoirs Surnaturels (ma recommandation).

La Faveur Divine peut être perdue temporairement si le personnage n'agit pas en accord avec les désirs de sa divinité. En général, une période de pénitence est nécessaire pour regagner la Faveur Divine. Elle peut être annulée par une divinité généreuse ou prendre des mois dans le cas de divinités plus strictes. Toutes les étapes disparaissent ou reviennent ensemble lorsque cela se produit.

7.2.2 Demander un Miracle

Un personnage peut demander un miracle à tout moment. Cependant, certaines divinités n'aiment pas être dérangées pour rien et sont susceptibles d'ignorer les demandes de ceux qui n'ont même pas essayé de se débrouiller par leurs propres moyens.

Dans FUDGE Miracles, la demande doit être formulée précisément. Plutôt qu'un simple "S'il vous plaît aidez-moi", le personnage devrait se concentrer sur ce qu'il veut : "nous mourrons de faim, par pitié nourrissez-nous." ou, "Mon ami se meurt, s'il vous plaît aidez-le". Néanmoins un personnage sacré peut demander n'importe quel miracle - il n'y a pas de liste établie des miracles.

Les personnages ne possédant pas la Faveur Divine ont une Compétence de Demande Mauvaise (ou Médiocre dans une campagne où les divinités sont plus actives). Ceux qui ont une ou plusieurs étapes en Faveur Divine ont une Compétence de Demande Moyenne. La Compétence de Demande ne peut pas être augmentée (dans une campagne de haut niveau avec des divinités actives, la Compétence de Demande peut être augmentée à Bonne au coût d'un Pouvoir Surnaturel). Cependant, la Compétence de Demande **peut** être modifiée - référez-vous à la section suivante.

Pour résoudre une demande, faites un jet Sans Opposition contre la Compétence de Demande. Chaque étape de Faveur Divine donne au personnage sacré la possibilité de relancer les dés de sa Demande à sa divinité.

Sur un résultat Moyen ou pire, le jet est un échec. Si un personnage a plusieurs étapes de Faveur Divine de la divinité à laquelle il fait sa Demande, alors il peut relancer les dés de sa Demande pour chaque étape qu'il possède (ça ne compte pas comme une Demande supplémentaire). Il peut s'arrêter à tout moment, seul le dernier jet de dés compte. Cela veut dire qu'un personnage ayant deux étapes en Faveur Divine peut essayer, un, deux ou trois jets. S'il obtient respectivement des résultats Bon, Moyen et Médiocre, le résultat de la Demande est Médiocre.

Sur un Résultat Moyen ou Médiocre, la divinité ne répond pas à la Demande mais n'est pas irrité par elle. Cependant, avec un résultat Mauvais ou pire, la Demande n'est pas exaucée par la divinité mais en plus elle est fâchée contre le demandeur, et il aura un -1 à sa prochaine Demande. Si la divinité est maléfique, un miracle peut toutefois se produire, mais pas d'un genre qui plaira au demandeur.

Sur un résultat Bon ou meilleur, la Demande est exaucée. Meilleur est le résultat du jet, meilleure est la qualité de la réponse à la prière. Par exemple, un Bon résultat peut soigner une blessure ou un niveau de Blessure alors qu'un résultat Excellent guérira entièrement le personnage. Un résultat Bon peut amener un loup à défendre le demandeur, alors qu'un résultat Excellent peut amener

trois lions. Et ainsi de suite.

7.2.3 Modificateurs au Niveau de Compétence de Demande

La MJ décide quels modificateurs s'appliquent. Voici une proposition de modificateurs :

Le comportement du demandeur était en parfait accord avec les désirs de la divinité : +1

Le comportement du demandeur n'était pas en accord avec les désirs de sa divinité : -1 ou pire

Le demandeur essaie de réaliser ce que sa divinité désire : +1

Le demandeur va à l'encontre des désir de sa divinité : -1 ou pire

Le demandeur demande quelque chose qui relève de la sphère d'influence de sa divinité : +1 (Demander une boule de feu à un dieu du feu, par exemple. Ne peut s'appliquer à un Dieu Suprême dont la sphère englobe toutes choses).

La Demande implique un élément opposé à la divinité : -1 ou pire (demander à un dieu du feu d'employer de l'eau, par exemple).

La Demande est formulée de façon trop vague : -1 ou pire

Le demandeur n'a pas essayé de se débrouiller seul au préalable : -1 ou pire.

La Demande est trop frivole pour mériter de déranger la divinité : -1 ou pire

La Demande est facile à exaucer, mais importante : +1, à condition que le demandeur ait tout essayé pour accomplir la tâche lui-même (Exemple : demander un morceau de craie, ce qui est simpliste, mais ne peut pas être trouvé près du personnage. Dans ce cas, il faut que la craie soit indispensable au personnage pour protéger son corps, son esprit ou son âme).

La dernière Demande avait un résultat Mauvais ou pire : -1

La divinité trouve que le personnage demande son aide trop souvent : -1 ou pire (En option - peut être employé par une MJ ennuyée par les demandes de miracles incessantes. . .)

7.3 Exemple de Système Psionique : FUDGE Psi

Date : Février 1993 & Décembre 1993

Par : Shawn Garbett et Steffan O'Sullivan

Dans ce système, il y a trois types de Traits Psi : Pouvoirs, Compétences et Réserve Psychique. Seuls les psionistes ont les Pouvoirs et les Compétences permettant de les employer, mais tout le monde dispose d'une Réserve Psychique permettant de résister aux attaques psioniques.

7.3.1 Pouvoirs Psioniques

La MJ décide du degré de détail dans la définition des Pouvoirs Psi. Comme chaque pouvoir doit être acheté séparément, les définir globalement rend les personnages plus puissants.

Le tableau suivant contient quelques groupes généraux comprenant des groupes de pouvoirs plus détaillés qui leur sont associés. Ces derniers contiennent à leur tour des pouvoirs plus détaillés que la MJ, si elle le souhaite, peut utiliser comme des pouvoirs individuels. Cette liste peut être modifiée, allongée, réduite, regroupée, développée, certains pouvoirs interdits, un petit groupe défini précisément peut devenir un groupe plus grand comprenant d'autres pouvoirs, etc. Cette liste ne se veut pas définitive mais comme un exemple.

Très Grand		
Groupe	Grand Groupe	Groupes Réduits
Antipsi		Déforme Annule Résiste
PES	Projection Astrale Télébens	Clairaudience Clairvoyance Localiser un Objet Localiser une Personne Sentir l'Aura
	Révélation Temp.	Postcognition Précognition Psychométrie
Psychokinésie	Contrôler Créature	Guérison Lévitiation Contrôle Métabolisme Changeforme
	Contrôler Matière	Champ de Force Photokinésie Sonarkinésie Télékinésie Transmodifier un Objet
	Electrokinésie	Modifie Electricité Contrôle Machines Elect. Cyberpsi Rafale Electrique
	Contrôle Température	Cryokinésie Pyrokinésie
Télépathie	Empathie	Contrôle des Emotions Sentir les Emotions
	Bouclier Mental	
	Communication	Lecture d'Esprit Envoi de Pensées
	Contrôle Mental	Modifier la Mémoire Persuasion Empêcher Penser Clairement Envoyer Energie Violente Téléhypnose
	Vampirisme	Emprunter Compétence Drainer Réserve Psychique Drainer la Santé Drainer l'Energie
Téléportation		Se Téléporter Téléporter Autrui Téléporter un Objet Voyage Planaire Ouvrir Portail Dimensionnel

La MJ devrait préciser aux joueurs le degré de précision des Compétences Psi qu'elle utilise. Chaque Pouvoir coûte un Pouvoir Surnaturel (deux Dons).

Prendre un niveau dans un Pouvoir vous le donne au niveau Lamentable. Alors, si vous employez le Système de Création Objective de Personnage, les Pouvoirs peuvent être augmentés au coût de deux niveaux de **Compétence** par niveau. Par exemple, augmenter le Pouvoir Télékinésie, actuellement Lamentable, à Mauvais coûtera deux niveaux de Compétence, et l'augmenter

jusqu'à Médiocre coûtera deux autres niveaux de Compétence.

Bien sûr, si la MJ envisage une campagne riche en psi, le coût devra être moindre. Dans ce but, elle peut aussi donner des niveaux de superpouvoirs gratuits, mais il faut prendre garde aux échanges contre des Traits plus classiques.

Les niveaux de Pouvoir définissent la portée, la quantité ou la taille de l'objet affecté, etc. - voir Section 2.7 Psi. Un niveau Moyen peut faire tout ce qui est considéré comme moyen pour l'univers de jeu.

Certaines tâches nécessitent un niveau de Pouvoir minimum, fixé par la MJ. Si le personnage a le Pouvoir mais pas au niveau minimum requis, alors il ne pourra pas réaliser l'action à moins d'utiliser les Psioniques en Situation Désespérée (Section 7.3.5). Si le psi a le Pouvoir adéquat à trois niveaux ou plus au-dessus du minimum requis, il gagne un +1 pour s'en servir.

Il n'est possible de se servir d'un Pouvoir que s'il est possédé et marqué sur la feuille de personnage.

Un personnage peut prendre un Pouvoir psi **latent** au coût d'un Don. Il ne peut pas utiliser le Pouvoir (ni prendre les Compétences qui en dépendent), mais plus tard dans la campagne, il pourra utiliser ses PE pour acheter l'équivalent d'un autre Don pour éveiller son Pouvoir. Il lui faudra alors apprendre les Compétences psi nécessaires à son contrôle.

Il est aussi possible de prendre des Défauts intéressants limitant la nature (et le coût) d'un Pouvoir. Par exemple, "Utilisable seulement en situation d'urgence" est un poncif du genre.

7.3.2 Compétences Psioniques

Vous ne pouvez pas tenter une action psionique déterminée si vous n'avez pas les Compétences adéquates pour contrôler le Pouvoir en question. Chaque Pouvoir doit avoir une compétence avec une précision correspondante (Contrôle la Télékinésie, Employer la Télépathie, Lire les Esprits, etc.)

La valeur par défaut pour les Compétences psi est Inexistante. Monter une Compétence à Lamentable coûte un niveau, etc. Ces Compétences sont limitées au début de la campagne au niveau Moyen (la MJ peut autoriser un niveau supérieur si la campagne est centrée sur les capacités psi). Elles peuvent être augmentées normalement dans le cadre de la progression du personnage, et la MJ peut même autoriser l'apprentissage de nouvelles Compétences. Cependant, les joueurs feraient mieux d'avoir une bonne histoire pour justifier l'apparition de nouvelles Compétences.

7.3.3 Réserve Psychique

La Réserve Psychique est la mesure du potentiel de Pouvoir psi brut disponible. Comme presque toutes les Caractéristiques, la Réserve Psychique commence au niveau Moyen à moins qu'il ne soit volontairement modifié. La MJ peut fixer une valeur par défaut plus basse, et un niveau maximum.

Avoir une Caractéristique de Réserve Psychique n'implique pas que le personnage soit capable d'utiliser activement ses pouvoirs. Il est nécessaire d'avoir des Pouvoirs et des Compétences psioniques pour activer la Réserve Psychique.

Un faible niveau en Réserve Psychique influe négativement sur les capacités psi actives alors qu'on peut drainer un niveau élevé pour augmenter positivement ses chances - voir Section 7.3.6, Sommaire des Modificateurs Psi.

Un psioniste emploie son Réservoir Psychique lorsqu'il utilise une Compétence Psychique.

Une utilisation longue et fréquente d'un Pouvoir psi draine progressivement la Réserve, il en est de même d'une utilisation brève et puissante, mais une utilisation normale et brève ne la draine pas. Cependant, un résultat au jet, d'une Compétence psi, Lamentable ou pire abaisse toujours la Réserve au minimum d'un niveau.

Un psioniste peut essayer de drainer sa Réserve Psychique délibérément. Il peut le faire dans le but d'obtenir un bonus pour une Compétence psionique (voir 7.3.4, Actions Psioniques, ou pour un Pouvoir (voir Section 7.3.5, Psioniques en Situation Désespérée).

Il n'y a pas de malus **immédiat** pour la perte d'un niveau de Réserve, tant qu'il reste supérieur ou égal à Lamentable. Néanmoins, votre prochaine utilisation de pouvoir risque d'être affectée : il y a un modificateur négatif pour l'emploi d'une Compétence Psychique lorsque le niveau de Réserve est inférieur à Moyen.

Si le drain fait passer le niveau de la Réserve Psychique sous Lamentable, alors le personnage perd immédiatement conscience. Il lui faut un Bon jet sous Constitution pour revenir à lui, qu'il peut tenter à chaque round de combat.

Même après avoir repris connaissance, un personnage avec une Réserve Psychique inférieure à Lamentable n'est pas tiré d'affaire. La MJ peut imposer les types de troubles mentaux de son choix sur ce personnage jusqu'à ce que sa Réserve Psychique ait réussi à atteindre au moins le niveau Lamentable. Les troubles que nous suggérons sont des folies légères (hallucinations, fausses impressions, paranoïa, etc.), des déficiences physiques (bave, tremblements, tics, etc.), des réductions de Caractéristiques et des modificateurs négatifs même pour des actions non-psi.

Un personnage peut récupérer un niveau de Réserve Psychique par semaine (ou jour, ou ce que voudra la MJ) de repos, jusqu'à son niveau maximum normal.

7.3.4 Actions Psioniques

Les actions psioniques se divisent en deux catégories, Contrées et Sans Opposition.

Une action Contrée est une attaque psionique sur une cible non consentante. L'attaquant fait un jet sous sa compétence psionique spécifique, et le défenseur lance sous sa Volonté pour résister (un défenseur peut posséder une compétence psi qu'il préfère utiliser à la place comme un Bouclier de l'Esprit). Un exemple d'action Contrée serait d'essayer d'effrayer quelqu'un.

Les actions psioniques Sans Opposition ciblent habituellement des objets inanimés. Une action Sans Opposition peut être aussi simple qu'examiner un objet psychiquement, ou aussi complexe que créer un portail dimensionnel aux pieds de quelqu'un. Lancer un objet par Télékinésie sur un adversaire est une action Sans Opposition parce que la cible de la compétence psionique est l'objet, et non l'adversaire.

Quand un Psi désire employer une de ses capacités, le joueur décrit à la MJ le résultat qu'il veut obtenir. La MJ affecte alors un Niveau de Difficulté à l'action. Pour réussir son action, même si le psi triomphe du jet de Volonté du défenseur, il doit avoir égalé ou fait mieux que le Niveau de Difficulté.

Il peut aussi y avoir un niveau de Pouvoir minimum pour pouvoir entreprendre une action. Par exemple, soulever un stylo Télékinétiquement peut demander un Pouvoir Télékinétique Lamentable, alors que soulever un épais volume peut nécessiter un Pouvoir Télékinétique Médiocre, et soulever une voiture un Pouvoir Télékinétique Excellent. Si le niveau de Pouvoir du psi est supérieur de 3 niveaux ou plus au minimum nécessaire, alors le psi obtient un bonus de +1 à son niveau de compétence.

Soulever mentalement un crayon peut ne demander qu'un niveau de Pouvoir Lamentable, mais le manipuler pour signer de son nom exige probablement un résultat Excellent au jet de Compétence. Pour imiter la signature de quelqu'un d'autre ne nécessiterait pas seulement un résultat Excellent à la Compétence Télékinésie, mais aussi un résultat Moyen ou meilleur à la Compétence Contrefaçon.

Le temps nécessaire pour activer une capacité psionique dépend de la puissance de l'effet désiré et du niveau de Pouvoir du personnage. Il est fixé par la MJ. Elle peut durer d'un round de combat à des heures de concentration. L'individu peut aussi faire varier le temps de concentration (qui doit être ininterrompu) pour diminuer le temps nécessaire ou augmenter ses chances de réussite - voir Section 7.3.6, Sommaire des Modificateurs Psi.

Maintenant, le psi applique tous les modificateurs et fait les jets avec les compétences adéquates contre le Niveau de Difficulté. Dans le cas d'une Action Contrée, les deux parties concernées lancent les dés. En cas d'égalité, le statu quo est maintenu, quel qu'il soit.

A ce stade, un psi (ou une cible vivante d'une attaque psionique) peut essayer de sacrifier un ou plusieurs niveaux de Réserve Psychique pour améliorer le résultat de son jet. C'est à dire que si un psi rate une action Sans Opposition, il peut s'épuiser en essayant de réussir. Dans le cas d'une Action Contrée, ce peut être deux personnes engagées dans un combat psionique, chacune d'entre elles luttant pour augmenter suffisamment son Pouvoir psionique afin de triompher de son adversaire.

Pour augmenter le résultat de son jet, le Psioniste fait encore un jet contre la compétence qu'il vient d'utiliser, avec les mêmes modificateurs. Si le résultat est Bon, il peut sacrifier un niveau de Réserve Psychique pour avoir un +1 sur le résultat précédent de la compétence qui l'intéresse. Avec un résultat Très Bon, il peut sacrifier un ou deux niveaux et obtient un bonus de +1 par niveau, avec un résultat Excellent, il peut sacrifier jusqu'à trois niveaux de Réserve Psychique. Les résultats Moyens, Médiocres ou Mauvais sont sans effet : il ne peut pas sacrifier un niveau de Réserve Psychique mais il n'a pas de malus pour avoir essayé. Néanmoins, avec un résultat Lamentable ou pire, non seulement il sacrifie un niveau de Réserve Psychique mais il **perd** aussi un niveau du résultat au jet. Cela peut aggraver les conséquences néfastes d'un échec.

Si un protagoniste d'une Action Contrée réussit à augmenter son résultat au jet, alors l'autre peut essayer de faire de même. Ils peuvent continuer à sacrifier des niveaux de Réserve Psychique jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue ou ait un niveau de Réserve Psychique inférieur à Lamentable.

Un personne dépourvue de compétence psionique et essayant d'augmenter son résultat lance contre sa Volonté -2.

Une fois les augmentations - s'il y en a - terminées, la MJ décide de la durée des effets - meilleur est le jet, meilleurs les résultats. Certains effets, comme les Soins, sont permanents. Une Concentration soutenue peut être exigée pour certains effets, drainant lentement la Réserve Psychique.

Les capacités Psioniques sont parfois dangereuses à utiliser. Un résultat au jet Lamentable ou pire aura souvent comme conséquence l'effet opposé à celui désiré, ou un autre effet retour amusant. En outre, comme il est précisé en Section 7.3.3, le psi perd un niveau de Réserve Psychique. Il peut aussi avoir un résultat horrifiant : hémorragie cérébrale, perte de Santé Mentale, ou toute autre chose approchante.

Un résultat Lamentable sur une Action Contrée psionique peut s'interpréter comme un effondrement des défenses du perdant qui reste totalement ouvert à son adversaire. Etre ouvert à l'adversaire

signifie que si le vainqueur dispose d'une quelconque capacité psionique, il pourra alors tirer l'énergie nécessaire à son fonctionnement de la Réserve Psychique du perdant. La MJ doit en déterminer les effets en fonction de la situation.

7.3.5 Psioniques en Situation Désespérée

Normalement, si on envisage une action psionique dont le niveau minimum de Pouvoir est supérieur à celui du personnage, on ne peut pas la faire. Néanmoins, si quelqu'un est suffisamment désespéré, il **peut** essayer - en prenant de grands risques.

Pour chaque niveau de Réserve Psychique drainé volontairement **avant** le jet de Compétence, le psioniste peut augmenter son niveau de Pouvoir de +1. Augmenter le niveau de Pouvoir jusqu'au niveau minimum requis est suffisant pour pouvoir faire un jet de Compétence - mais il y a un -2 à la Compétence pour **chaque** niveau de Réserve Psychique drainé dans cette tentative.

Contrairement à l'augmentation du résultat au jet (décrite dans la Section précédente), le drain de niveaux de Réserve Psychique **avant** le jet réussi toujours.

Ce n'est évidemment pas fait pour servir souvent, le risque d'un résultat Lamentable est beaucoup plus important et la perte des niveaux de Réserve Psychique est automatique. Il n'empêche que si l'on est attaqué par l'Enfant de l'Autre, un démon formidablement puissant, on peut préférer tout essayer pour survivre.

7.3.6 Sommaire des Modificateurs Psi

Appliquez autant de modificateurs que nécessaire :

Niveau de Réserve Psychique	Emploi de Compétence Psionique
Médiocre	-1
Mauvais	-2
Lamentable	-3
Pire que Lamentable	Interdit

Augmentation de Compétence par drain de la Réserve Psychique : +1 par niveau.

Résultat Lamentable ou pire sur une tentative d'augmentation de Compétence : -1

Tentative désespérée : -2 par niveau de Réserve Psychique drainé

Le niveau de Pouvoir est supérieur de 3 niveaux ou plus au niveau minimum pour effectuer la tâche : +1

Temps de concentration réduit de moitié : -1

Temps de concentration doublé : +1

Certaines drogues, certains objets, champs, alignements d'étoiles, zones, etc. , peuvent aussi avoir des modificateurs. En option, fixée par la MJ, les psioniques peuvent être bloqués par le métal - tous les métaux ou juste certains d'entre eux.

7.3.7 Exemples Psi

Tondeuse-Man veut faire bouger la tondeuse à gazon psioniquement - il a besoin d'entraînement. Il dispose actuellement d'une Bonne Réserve Psychique et d'un intéressant

assortiment de Pouvoirs et de Compétences psi. La MJ décide que déplacer et contrôler la tondeuse est une action de niveau Très Bon pour la Compétence Télékinésie. Néanmoins, elle ne nécessite qu'un niveau de Pouvoir Télékinétique Médiocre. Tondeuse-Man a un Bon niveau de Pouvoir Télékinétique mais seulement une Compétence Moyenne. Le faire correctement risque d'être difficile, mais il veut essayer.

Tondeuse-Man déclare qu'il va prendre le double du temps nécessaire de concentration (+1) et il est aussi sous l'effet de Batch-5, une drogue amplifiant les pouvoirs psioniques (+1). Il obtient un résultat à -1, ce qui donne un Bon niveau en Télékinésie grâce à ses modificateurs. Il a loupé de peu le niveau de Difficulté nécessaire. Comme son pouvoir est suffisant pour bouger la tondeuse, il déplace quand même la tondeuse télékinétiquement mais n'obtient pas de bons résultats. Le résultat est disparate, il y a des bandes d'herbes non tondues ici et là, et il a saccagé la moitié de son parterre de fleurs avec un coup mal placé.

Comme c'est une action continue, la MJ décide que pour chaque heure passée à bouger la tondeuse il devra réduire sa Réserve Psychique d'un niveau. Il lui a fallu deux heures.

Le lendemain, Tondeuse-Man décide que le directeur de l'établissement de recherche psionique gouvernemental local devrait être Réordonné Moléculairement (Il est toujours à mettre son nez partout, et il a déjà enfermé des psis dans le passé). La MJ décide que le Réordonnement Moléculaire d'un être humain autre que le psi est une tache de la Compétence Transformation au niveau de Difficulté Excellent, et qu'il faut que le psi possède le Pouvoir de Transformation au minimum au niveau Très bon. Elle décide aussi que c'est fatiguant, cela drainera un niveau de Réserve Psychique à la fin de l'action. La résistance sera fixée par la Caractéristique de Présence du directeur, laquelle dans cette campagne est ce qui se rapproche le plus de la volonté.

Heureusement pour Tondeuse-Man, il a la Compétence et le Pouvoir de Transformation aux niveaux Excellents. Il absorbe aussi une double dose de Batch-5 qui lui donne un +2 dans une Action Contrée mais augmente considérablement les risques d'effets secondaires. Sa Réserve Psychique n'est que Médiocre à cause de ses actions de la nuit précédente (-1 en compétence). Tondeuse obtient un -1 au Résultat. Ce dernier est modifié d'un -1 pour sa faible Réserve Psychique, et d'un +2 pour le Batch-5 donnant un Résultat Excellent.

Le malheureux directeur a une Bonne Présence et une Réserve psychique Moyenne. En tentant de résister à l'attaque psionique, il obtient un Très Bon Résultat en Présence. Mais un Résultat Très bon n'est pas suffisant (Tondeuse-Man a eu un résultat Excellent), aussi cherche-t-il à augmenter son résultat en sacrifiant un niveau de Réserve Psychique pour éviter le réordonnement de ses molécules. Son jet de sacrifice (contre sa Présence) est Bon, lui permettant d'augmenter son résultat à Excellent. Il a résisté, mais de justesse. En outre, après ce round de combat psionique, sa Réserve est Médiocre.

Tondeuse-Man, refusant d'être contré, essaie de sacrifier sa propre Réserve Psychique. Il a commencé le combat avec une Réserve Médiocre et bourré de Batch-5, aussi reporte-t-il le +1 global de sa Compétence Excellente de Transformation sur son jet d'augmentation. Il obtient facilement un Bon Résultat et par conséquent augmente son résultat à Excellent +1. Après ce round, sa Réserve baissera d'un niveau.

Le directeur tente désespérément d'augmenter encore son résultat, mais obtient un résultat Moyen : Il a atteint la limite de sa capacité de résistance. Tondeuse-Man réordonne le directeur en un joli buisson, et regarde hébété le résultat. A ce stade, sa Réserve Psychique descend d'un niveau, comme l'avait exigé la MJ pour une action aussi difficile.

Comme il a perdu un niveau de Réserve Psychique en augmentant

sa Compétence, et un autre pour son action de Transformation difficile, Tondeuse-Man n'a plus qu'un niveau de Réserve Psychique Lamentable ; il ferait mieux de ne rien tenter d'aussi difficile pendant un moment. Qui plus est, la MJ lui demande un Bon jet de Constitution pour éviter les effets secondaires indésirables d'une overdose de Batch-5. Tondeuse-Man obtient un résultat Médiocre, ratant de deux niveaux. La MJ sourit alors au joueur et note en secret que la prochaine fois qu'il prendra du Batch-5, il aura une hallucination où le directeur aura repris forme humaine et cherchera à se venger...

Il se pourrait que Tondeuse-Man, un jour, vide sa Réserve Psychique en combattant un adversaire qui n'existe pas.

7.4 Variantes des Règles

Un des prémisses de FUDGE est que les gens ont des goûts différents. Ceci est une partie dédiée à une série de variations des règles permettant de faire les choses un peu différemment.

7.4.1 Section Variantes - 1.4 : Création de Personnages

Date : Décembre 1992

Par : Ed Heil

Au lieu de créer les personnages avant de démarrer la partie, créez-les au cours du jeu.

La MJ affecte un nombre de niveaux de **Compétences** que les PJs pourront utiliser pendant une séance. Ce nombre est déterminé par le degré de "finesse" des Compétences que la MJ a choisi : de 10 à 15 pour des jeux aux groupes de Compétences larges au double pour les jeux aux Compétences détaillées. Ils peuvent être échangés normalement avec trois niveaux de Compétence = un niveau de Caractéristique et six niveaux de Compétence = un Don. Des Défauts peuvent être pris avec l'accord de la MJ.

Les joueurs démarrent avec la plus grande partie de leur feuille de personnage vide - il ne doit s'y trouver qu'une phrase ou deux, définissant le personnage dans ses grandes lignes. ("Jeb est un nain musclé, un bon combattant, qui est parti se faire un nom en tant qu'individu dangereux - et pour ramasser un peu de butin au passage. Il aime parler grossièrement, et n'aime pas trop les Petite-Gens.")

Chaque fois que le personnage est dans une situation mettant ses capacités au défi, c'est au joueur de décider du niveau du Trait en question.

Par exemple, les PJs ont un château en ruine à explorer et tous les joueurs précisent que leurs personnages cherchent des passages secrets. A ce stade, chaque joueur doit décider de la valeur de la Compétence de son personnage en Trouver les Passages Secrets (ou de la façon dont la MJ définit ce Trait : Caractéristique de Perception, ou Compétence Trouver Objets Cachés, ou Compétence d'Architecture, etc.). Ceux qui ne voudraient pas fixer ce Trait dès maintenant doivent abandonner leurs recherches : si vous utilisez un Trait, vous devez l'avoir défini.

Comme le coût d'un Compétence Moyenne est de deux niveaux et celle d'une Compétence Excellente et de cinq niveaux, il faut faire attention à ne pas trop dépenser sur les Compétences utilisées pour

garder une réserve pour les situations d'urgence.

Comme d'habitude, les Caractéristiques sont considérées Moyennes par défaut, et presque toutes les Compétences sont Mauvaises. Abaisser un niveau de Trait sous la valeur par défaut ajoute des niveaux à votre réserve disponible. Cependant, vous ne pouvez définir les Traits que lorsqu'ils servent dans le jeu.

Les points d'expérience sont donnés comme d'habitude, mais les niveaux non utilisés restant sont déduits des PE donnés. C'est à dire que s'il vous reste deux niveaux non affectés après votre première séance, et que la MJ vous donne trois PE, vous n'avez alors reçu qu'un PE parce que vous avez encore deux niveaux inutilisés. Les PE peuvent servir, dans ce système, à augmenter les Compétences existantes, comme décrit dans la Section 5.2 Développement Objectif de Personnage, ou peuvent être employés pour acquérir de nouvelles Compétences, comme décrit ci-dessus. Avec ce système instantané, l'augmentation de Compétences existantes est plus coûteuse que l'acquisition de nouvelles Compétences. Le nombre d'EP distribués devrait être légèrement supérieur avec ce système que dans le système classique, peut-être en allant jusqu'à dix PE par séance.

7.4.2 Section Variantes – 3.2 : Résolution des Actions sans Dés

Date : Mai 1995

Par : Reimer Behrends, r_behren@informatik.uni-kl.de

Cette section parle des méthodes permettant de résoudre les conflits sans employer de dés. Il y a de nombreuses raisons de se passer de dés : certaines personnes trouvent que les mécanismes mathématiques derrière les jets de dés sont trop importants ; d'autres préfèrent être débarrassées du côté aléatoire.

Cependant, le système de résolution sans jet de dés n'est pas adapté au jeu simulationniste, même si le jeu peut (et devrait) se jouer de la même manière que celui qui emploie les dés. En outre le système de résolution d'action sans jet de dés est plus exigeant pour la MJ que le lancer de dé pour déterminer un résultat. D'autant plus qu'il n'y a pas de règle rapide et bien définie pour résoudre les conflits sans dés ; il faut à la MJ de la créativité pour combler les vides.

7.4.2.1 Bases

L'idée principale derrière la résolution des actions sans jet de dés est simple : la MJ décide de l'issue d'une situation en fonction de se que le joueur lui a dit et de la situation préalable. Néanmoins, lorsque l'on rentre dans le détail, c'est un peu plus compliqué.

L'idée est d'utiliser les relations de cause à effet de sorte à donner l'impression que quoi qu'il arrive aux joueurs, ce n'est pas dû au hasard, mais à cause de la logique et du passé des participants. Il est important que tous les événements (à quelques exceptions près, bien-sûr) soient des conséquences logiques des événements précédents. Il est rare qu'il n'y ait qu'un **seul** résultat possible. La MJ doit choisir entre toutes les solutions possibles - qui peuvent varier considérablement en terme de succès ou d'échecs.

Par conséquent, les deux parts les plus importantes dans le dénouement d'une action sont les raisons d'un résultat déterminé et les conséquences de ce résultat.

Les raisons sont nombreuses. Bien sûr, une des raisons principales de réussite ou d'échec est le niveau de la Compétence impliquée. Néanmoins, un jeu où les personnages suffisamment compétents l'emportent toujours sur les personnages incompetents serait ennuyeux à cause de sa prévisibilité. Aussi devons-nous diversifier les résultats, mais d'une manière qui ne paraisse pas

artificielle.

Nous le faisons en prenant en compte d'autres facteurs que la Compétence. Ces facteurs peuvent comprendre l'environnement (dérapage dans une flaque), l'équipement (un pistolet qui s'enraye au mauvais moment), les limites de temps (désamorcer une bombe avant qu'elle n'explose), les actions des PNJs (un personnage qui gêne), etc. L'idée est de ne pas prendre en compte tous les facteurs mais d'en trouver un ou deux qui justifient logiquement le résultat final.

Les descriptions détaillées sont indispensables au dénouement des actions sans jet de dés. Ces descriptions ne concernent pas seulement l'environnement mais aussi les personnages. Il est normalement suffisant de dire que le personnage est un Très Bon Escrimeur, mais il est préférable de donner des détails supplémentaires (idéalement issus du passé du personnage). Décrivez le style, les points forts et les points faibles, même s'ils ne se sont pas inscrits sur la feuille de personnage. La même chose est vraie pour la description des actions importantes.

Parfois, les capacités de perception (ou leur absence) d'un personnage peuvent être incapables de remarquer pourquoi quelque chose arrive. Si, par exemple, le sol s'ouvre brusquement sous lui, il ne peut pas être certain de ce qui l'a déclenché : a-t-il marché sur un piège, ou est-ce que quelque chose d'autre l'a déclenché ? Dans ce cas, la MJ doit garder cachée une partie ou la totalité des causes.

En plus des raisons, il faut prendre en compte les conséquences : quel impact aura un résultat particulier sur la situation dans son ensemble ? Plus le résultat est grave, plus les raisons le justifiant doivent être convaincantes.

Pour prendre un exemple extrême, la mort d'un PJ ne devrait se produire qu'après qu'il ait été abondamment averti des risques ou pour des raisons vraiment importantes. Bien sûr, sauter d'un gratte-ciel tuera selon toute probabilité votre personnage au moment où il touchera le sol. C'est tout-à-fait acceptable dans la mesure où les joueurs comprennent la logique de la situation. Mais glisser sur une pierre mouillée en traversant un torrent - ce qui est de la malchance - ne devrait pas tuer le personnage sur le coup. Même s'il est plus fréquent de glisser sur une pierre humide que de sauter d'un immeuble, la MJ doit être prudente dans le choix des conséquences d'une action.

Il y a de nombreux résultats possibles pour une action donnée. Aussi, lorsque vous n'avez pas une idée claire du résultat le plus adapté - hésitant peut-être entre la réussite complète et l'échec catastrophique - comment pouvez-vous limiter les choix ?

Il existe plusieurs façons d'aborder le problème, et il est préférable de se mettre d'accord avec les joueurs avant la partie sur les facteurs à employer. La liste suivante est loin d'être complète mais donne quelques possibilités :

- 1) Réalisme : un maître archer touchera sa cible la plupart du temps. Mais de temps en temps, même lui peut rater, ou avoir de la malchance. Il est important de maintenir une ambiance réaliste dans la durée. Notez que le réalisme est relatif au genre. Se balancer suspendu à un chandelier fonctionnera sûrement dans un jeu de cape et d'épée mais sera au mieux une action dangereuse dans un jeu plus noir et angoissant.
- 2) Drame : Parfois, des résultats seront dramatiquement plus appropriés que d'autres. Malheureusement, cela dépend essentiellement de la façon de jouer personnelle au groupe et ne peut pas être expliquée ici.
- 3) Personnalisation : Parfois, un échec ou un succès dans une tâche particulière peuvent aider et développer la dimension du personnage.

4) Thème : En assignant un "thème" particulier à chaque scène du jeu, les actions peuvent être résolues de façon à renforcer le thème. Par exemple :

[Le thème est "Le Combat est dangereux"]

MJ : "Soudain, tu entends des bruissements dans le sous-bois et soudain, en sortant, surgit un ours qui te charge."

Joueur : "Je ne suis pas armé ! Je saute pour attraper la branche du chêne le plus proche et me mettre à l'abri."

[Bien qu'éviter un combat renforce le thème "Le Combat est dangereux," il y a d'autres possibilités qui le mette plus en valeur.]

MJ : "Tu attrapes la branche, mais alors que tu te hisses, tu entends un grand CRAC et tu vois soudain le sol qui monte à ta rencontre."

[La situation est maintenant beaucoup plus dangereuse. Cependant, avec un peu de chance et d'aide des autres personnages du groupe, il est encore possible d'en venir à bout sans tuer le PJ.]

Tous les facteurs décrits ci-dessus sont des sujets de méta-jeu. C'est volontaire. Ces facteurs permettent d'avoir des parties intéressantes, et un des objectifs du jeu de rôle est d'avoir des parties intéressantes. En outre, nous employons déjà les facteurs qui sont dans le jeu pour déterminer les causes et les effets et obtenir une suite de résultats logiques, aussi devons-nous faire appel au niveau méta-jeu.

On pourrait croire que la MJ prend beaucoup de décisions arbitraires. C'est vrai dans une certaine mesure. Certaines décisions particulières seront arbitraires. Mais à long terme, elles seront compensées par les autres, particulièrement si les joueurs font preuve d'un peu de créativité. Remarquez que la MJ doit **toujours** respecter les données que lui fournissent les joueurs. Si quelque chose échoue, alors que cela aurait dû marcher, alors l'échec doit tenir compte de la décision du joueur (par exemple, l'exemple ci-dessus avec la branche qui casse où le joueur a techniquement réussi, mais où la branche n'a pas coopéré).

7.4.2.2 L'équilibre des Pouvoirs

Il n'est pas nécessaire de laisser la MJ s'embêter à prendre toutes les décisions. La façon la plus simple pour les joueurs de garder un peu d'influence est de les laisser participer (d'une façon limitée) à la prise de décision. Pour cela nous utilisons les Points Fudge (voir Section 1.3.6).

En dépensant un point Fudge, le joueur (au lieu de la MJ) peut décider de l'issue d'une action dans laquelle son personnage est impliqué à condition que l'action soit réalisable et qu'elle ne dénature pas le jeu (faire sauter tout un immeuble avec une tasse de poudre noire est irréalisable, et probablement gênant pour l'intrigue). Si l'action va bien au-delà des capacités normales du personnage (en fonction des circonstances), la MJ peut demander l'utilisation de deux ou trois Points Fudge au lieu d'un.

Remarquez que l'utilisation de Points Fudge laisse plus de libertés à la MJ, elle n'a plus à se demander si laisser un personnage échouer n'est pas trop dur, puisque le joueur a le pouvoir d'aider son personnage s'il le souhaite.

7.4.2.3 Combat

Le combat sans jets de dés est une forme de résolution d'actions avec deux complications supplémentaires : le risque élevé de mort de personnage et le nombre considérable d'actions à synchroniser.

La partie synchronisation est la plus facile : comme dans le cas des résolutions avec dés, vous pouvez diviser le combat en rounds de la durée appropriée, faisant agir tous les personnages impliqués à chaque round, ou en employant le combat événementiel décrit en Section 4.2.1.

La mort des personnages est plus difficile à gérer parce que les joueurs n'aiment pas perdre leurs personnages à cause de la malchance (que ce soit un jet de dé catastrophique ou une lubie de la MJ). La solution dans ce cas est le "signe annonciateur" avant toute situation dangereuse. Ces signes doivent être subtils, comme la lueur maniaque dans les yeux de l'adversaire juste avant qu'il ne lance un sauvage enchaînement de coups (on peut espérer que le joueur aura annoncé que son personnage se met sur la défensive ou prépare une astuce pour contrer une charge). La description du sang coulant du poignet du personnage devrait avertir le joueur de la présence probable d'une flaque de sang glissante sur le sol. En d'autres termes, préparez les raisons des résultats à l'avance et - le plus important - annoncez-les aux joueurs.

Si les joueurs réussissent à garder une marge de manoeuvre pour leurs personnages après les signes annonciateurs, ils devraient pouvoir empêcher la mort de leur personnage - mais pas forcément leur échec.

La mort d'un personnage - ou tout autre résultat dramatique - est en général due à une **suite** d'échecs, chacun poussant le personnage plus près de la limite - mais toujours avec la possibilité d'améliorer la situation. Malheureusement, dans certaines situations, une série entière d'échecs ne prend pas plus que quelques secondes.

Les détails des interactions du combat sont plutôt faciles à gérer, puisqu'elles sont des extensions du système de résolution d'actions sans jets de dés. Cependant, il faut faire attention à décrire de la façon la plus détaillée possible les actions, particulièrement pour le combat en mêlée. La déclaration "J'attaque la pirate" est infiniment moins informative que celle-ci "J'attaque la pirate de toutes mes forces, quitte à prendre un coup ou deux. Mais il faut que je sorte d'ici, et pour ça il faut que passe devant elle et au minimum que je la blesse pour qu'elle ne puisse pas me poursuivre rapidement."

L'objectif est de donner à la MJ suffisamment d'informations pour qu'elle puisse travailler avec, comme :

"Je vais essayer une feinte à gauche, et si elle suit, j'essaierais d'exploiter l'ouverture laissée pour en finir rapidement."

Ou :

"Maintenant qu'elle est blessée, je joue la sécurité, et je la laisse s'épuiser."

De telles déclarations sont infiniment plus utiles à la MJ pour déterminer l'issue du combat qu'un simple "Je l'attaque".

Le secret est la créativité. Tout est possible, donc tout doit être envisagé, du simple placage de rugby à la manoeuvre tactique complexe.

Les bains de sang sont une conséquence malheureuse mais inévitable des combats. Les blessures sont importantes parce qu'elles deviennent des facteurs majeurs dans le déroulement futur des combats. Ainsi, les blessures doivent être décrites et leurs effets précisés. Par exemple :

"La boule de feu explose au centre de la pièce. Tu sens une vague de chaleur torride te recouvrir, arrachant tes vêtements et brûlant ta peau. La chaleur diminue progressivement, mais tu ne vois plus rien, car l'incroyable lumière qui blesse tes yeux ne diminue que très lentement."

Le joueur doit pouvoir déterminer à partir de cette description que

son personnage est temporairement aveugle, qu'il souffre terriblement, à besoin de soins, est nu et est dans une situation dramatique si des ennemis s'approchent.

(Cette description n'est adaptée, bien sur, que pour les univers médiévaux fantastiques pleins de magie. Dans un univers plus réaliste, le personnage serait probablement carbonisé et mort).

Un autre exemple, cette fois-ci une balle de tireur d'élite touchant le bras du personnage :

"Quelque chose de très chaud et de douloureux traverse ton bras gauche. Ça te retourne brutalement, te faisant presque perdre l'équilibre. Pire, ton bras est totalement insensible et est probablement inutilisable. La bonne nouvelle est qu'il (quel qu'il soit) a apparemment raté ton coeur d'une vingtaine de centimètres."

Et ainsi de suite. Il n'est cependant pas nécessaire de trop décrire les blessures dans le détail. Le plus important dans la description est l'effet de la blessure sur le personnage.

7.4.2.4 Pour Conclure

FUDGE est idéal pour les systèmes de résolutions d'actions sans jets de dés car il est simple et déjà basé sur des qualificatifs compréhensibles. Cela peut donner une idée de la façon dont doivent être faites les descriptions pour faire fonctionner un système sans dés. Une fois que les joueurs et la MJ seront habitués à FUDGE sans dés, ils se retrouveront à décrire leurs personnages et leurs actions de façons qu'ils n'auraient jamais imaginées auparavant - et le jeu ne s'en trouvera que plus riche et intéressant.

7.4.3 Section Variantes – 3.2 : Lancers de Dés

Date : Janvier 1993

Par : Andy Skinner

C'est une simple variation sur les jets de dés : autorisez les joueurs qui ont fait un +4 à recommencer. Si le résultat est positif, ajoutez-le au +4 déjà lancé. Si le résultat est négatif ou nul, ignorez-le. Cela permet une petite chance de résultats jusqu'à +8, ce qui peut sauver des vies lorsque la situation est critique.

Cependant, seule une MJ impitoyable équilibrerait ce jet supplémentaire par un jet supplémentaire dans les négatifs si un joueur faisait un -4.

7.4.4 Section Variantes – 4.3.6 : Esquive Héroïque

Date : Février 1995

Par : Peter Bonney & Steffan O'Sullivan

Si un PJ est touché, il peut réduire l'effet du coup d'un niveau de Blessure

en se jetant (au moins partiellement) hors de l'axe de l'attaque. Cependant, cette esquive héroïque donne temporairement au combattant un désavantage : -2 pour le prochain round de combat, en plus des autres malus qu'il pouvait avoir. Ce malus disparaît dans les rounds suivants, alors que le héros retrouve son équilibre après une brève explosion de parades désespérées. Cette esquive peut être recommencée, mais il y a un -1 supplémentaire pour chaque round successif où l'esquive est utilisée.

Par exemple, D'Artagnan devrait être touché par

Milady pour une Blessure Légère (résultat Blessé). Il esquive héroïquement, ne subissant qu'une Egratignure, mais il est à -2 pour le round suivant. Ce round-là, il devrait être Gravement Blessé, mais il esquive héroïquement de nouveau, étant seulement Blessé. Le round suivant, il est à -4 : -2 pour l'esquive du round précédent, un -1 pour avoir esquivé deux rounds d'affilée et -1 parce qu'il est Blessé. Bonne chance D'Artagnan !

Si le malus suite à une esquive héroïque abaisse le niveau d'un combattant sous Lamentable, il peut quand même faire son esquive. Mais il s'effondre automatiquement : son arme lui échappe des mains et sa gorge est exposée pour un coup de grâce si son adversaire le souhaite. Une supplique de grâce peut être faite avec l'esquive, mais l'adversaire n'est en aucune manière forcé d'honorer cette demande.

Bien sûr, l'Esquive Héroïque peut être aussi employée pour les PNJs principaux.

7.4.5 Section Variantes – 4.5.6 : Enregistrer les Blessures

Date : Décembre 1992

Par : Bernard Hsiung

Des cartes à jouer ordinaires peuvent servir à noter les blessures. Donnez à un joueur une carte à jouer face cachée lorsque son personnage est Blessé, et une autre lorsqu'il est Gravement Blessé. Il s'en débarrassera lorsqu'il sera guéri. Les cartes face visible représentent la fatigue - le personnage chancelle de fatigue. Il s'en débarrasse lorsqu'il se repose (un personnage se fatigue en faisant des activités physiques ou mentales, travaille, stresse, etc. Lancer des sorts, utiliser des pouvoirs mentaux, etc. , peuvent ou non compter dans les activités mentales fatigantes).

Chaque carte possédée par le joueur représente un -1 aux Traits qui sont logiquement affectés, jusqu'à la troisième, qui représente l'incapacité.

Si on le souhaite, les cartes peuvent aussi décrire la localisation des coups : une carte noire sera le torse, une carte rouge un membre. Le plus faible la carte rouge, le plus bas le membre ; le plus fort la carte rouge, le plus haut le membre touché.

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Description du Personnage (Histoire, Personnalité), et Notes :

Valeurs de Trait Fudge

		PE
+3	Excellent	8
+2	Très Bon	4
+1	Bon	2
+0	Moyen (déf. Car.)	1
-1	Médiocre	1
-2	Mauvais (déf. Comp.)	1
-3	Lamentable	

PE : coût de progression en points d'expérience.
 Les Caractéristiques sont par défaut Moyennes
 Les Compétences sont par défaut Mauvaises
 Les dons, pouvoirs, défauts sont par défaut Inexistants.

Points Fudge :

PEs :

Blessures

1,2	3,4	5,6	7,8	9+
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Egratignures	Blessé (-1)	Gravement Blessé (-2)	Incapacité	Moribond

Note : le MJ peut ajouter/enlever des cases de blessure

Caractéristiques**Dons / Pouvoirs Sumaturels****Compétences****Equipement****Défauts**