

Cette page reprend les concepts essentiels de FUDGE, qui peuvent être adaptés à la volonté de chaque MJ.

Principes des Traits

- Dans FUDGE les personnages sont définis par des **Traits**: des Caractéristiques (traits naturels que tout le monde possède), des Compétences (améliorables par entraînement), des Dons & des Défauts (particuliers, peu courants), voire des Pouvoirs Surnaturels. Il n'existe pas de liste de Traits prédéfinie, chaque MJ peut la définir comme il le souhaite. La création de personnages peut se faire de manière Aléatoire, Objective (niveaux à répartir, 1 Don = 1 Défaut = 2 niveaux d'Attributs = 6 niveaux de Compétence), ou Subjective (discussion libre avec le MJ.)
- Les Caractéristiques et les Compétences sont **indépendantes** les unes des autres, la cohérence d'un personnage étant une affaire de Bon Sens. Toutefois des exemples de liaisons sont proposés.

+4	Légendaire	Legendary	PE
+3	Excellent	Superb	8
+2	Très Bon	Great	4
+1	Bon	Good	2
0	Moyen	Fair	1
-1	Médiocre	Mediocre	1
-2	Mauvais	Poor	1
-3	Lamentable	Terrible	
-	(Inexistant)	Non-existent	

- Tout Trait (sauf parfois les Dons, Défauts & Pouvoirs) se définit par rapport à une **liste d'adjectifs** ci-contre (non limitative). Les Caractéristiques ont un niveau Moyen par défaut, les Compétences ont un niveau Mauvais par défaut, les Dons, Défauts, Pouvoirs sont Inexistants par défaut. Le niveau « Légendaire » (non réaliste) est optionnel.
- Le **Niveau de Difficulté** de toute action est estimé par le MJ par rapport à cette liste: il faut être Bon pour escalader cette paroi, Très Bon pour envoyer une flèche dans cette pomme, etc...
- L'**Echelle** est un trait qui permet, lors d'interactions entre deux races, d'introduire un modificateur supplémentaire dans l'action lié à la différence entre les niveaux moyens des deux races. Par exemple, pour battre au bras de fer un petit Géant d'une Force de Géant Médiocre, sachant que les Géants sont d'Echelle 4 par rapport à des humains d'Echelle 0, un Humain devra obtenir un résultat Excellent (Médiocre + 4 niveaux). Pour battre à la course un Guépard Moyen d'Echelle de Vitesse 8, un humain doit faire une performance Légendaire+4 !!!
- Les **Points Fudge**, en nombre limité pour chaque joueur, lui permettent de modifier le résultat d'une action en sa faveur (+1 au dé, succès automatique, dommages minimisés, etc.). Les modalités exactes sont à définir par le MJ.
- Les **dés Fudge (dF)** ont six faces dont deux sont marquées d'un + (+1), deux d'un - (-1) et les deux dernières sont vierges (0). Ces dés ne sont distribués qu'à partir des USA mais vous pouvez faire vos propres Dés Fudge très facilement: prenez 4 dés à 6 faces blancs, colorez sur chaque dé 2 faces en Rouge (pour le -) et 2 faces en Vert (pour le +) avec des marqueurs indélébiles, et voilà ! Pour utiliser des Dés Fudge, lancez-les tous les quatre et faites leur total. Comme les + et les - s'annulent mutuellement, retirez tous les couples de + et - de la table et calculez le reste. Le jet de 4dF permet d'obtenir un résultat entre -4 et +4 avec une moyenne de 0 (courbe "gaussienne", en cloche).
- Des **Points d'Expérience (PE)** offerts aux joueurs font progresser les compétences de leur personnage (voir la table).

Principes de Résolution des Actions

- La **Performance** du personnage (aussi appelée le Résultat du Jet) pour une action donnée est basée sur le Trait qui est utilisé pour cette action (Caractéristique, Compétence), qui peut être modifié par le résultat du jet de 4 Dés Fudge. Ainsi, un personnage Bon qui tire -2 a été Médiocre pour cette action. Vous noterez qu'une performance peut très bien être supérieure à Excellent (notée Excellent+1, Excellent+2, etc.) ou pire que Lamentable.
- La **Résolution des Actions Sans Opposition** se fait en comparant la Difficulté de l'action et la Performance du personnage. Si la Performance est égale ou supérieure à la Difficulté (ex: "tu a été Bon, il fallait être Moyen"), l'action est réussie, sinon elle rate. La différence entre la Difficulté et la Performance permet de mesurer la qualité de la réussite - ou l'ampleur de l'échec - et les réussites & échecs critiques (+/- 4 sur les dés ou sur la différence)
- Pour les **Actions Contrées**, lorsque la Difficulté dépend de la Performance d'un autre personnage (comme le Combat), on peut soit prendre le Trait du personnage passif comme Difficulté d'une Action Sans Opposition, soit lancer 2 Dés Fudge (ou plus, au choix) par personnage pour comparer leurs Performances respectives. On parle alors de **Degré Relatif** de Performance, en nombre de niveaux de différence entre leurs performances.
- Le **Combat au contact** peut être traité comme une succession d'actions Sans Opposition (compétence d'attaque contre compétence de défense) qui s'effectuent dans l'ordre défini par un Jet d'Initiative, ou comme des Actions Contrées simultanées (Compétence de Combat). La Performance doit également être au moins Mauvaise pour toucher la cible. Différents modificateurs peuvent s'appliquer (tactique, nombre d'adversaire, etc.)
- Le **Combat à distance** est une Action Sans Opposition dont la Difficulté dépend de la distance, du mouvement...

DEGATS :

0	Indemne
1,2	Egratignure
3,4	Blessure (-1 à tous les traits)
5,6	Blessure Grave (-2 aux traits)
7,8	Incapacité
9+	Moribond

- Pour les **Dégâts**, on additionne au Degré Relatif de Performance le **Facteur Offensif** de l'attaquant (somme de modificateurs liés à la Force, l'Échelle, l'Arme,...), on enlève le **Facteur Défensif** du défenseur (somme de modificateurs liés à l'Échelle, l'Armure,...). Le dommage est déterminé sur le tableau ci-contre.
- En général un personnage peut recevoir 3 Egratignures, une Blessure et une Blessure Grave. S'il reçoit une quatrième Egratignure, il est Blessé ; s'il reçoit une deuxième Blessure il est Gravement Blessé, etc.

Principes de Jeu

- La **Liberté**. Les règles peuvent être modifiées ou inventées comme souhaité - par le MJ.
- FUDGE est conçu pour faciliter le **Roleplay**. Ce n'est pas un ensemble de règle figé qui peut être exploité à fond.
- "**Just Fudge It**", soit: "juste bidouille-le"... il est très facile d'improviser des règles, en usant de son **Bon Sens**.