

Bien que *FUDGE* soit conçu pour être adapté à la volonté de chaque Maîtresse de Jeu (MJ), certains éléments de base sont utilisés par la plupart des MJ *FUDGE*. Ces deux pages résument ces concepts essentiels.

## Personnages et Traits

Dans *FUDGE* les personnages sont définis par des **Traits**, tels que des **Caractéristiques** (des Traits que tout le monde possède dans l'univers de jeu à un degré ou à un autre), des **Compétences** (tout Trait qui n'est pas une Caractéristique mais peut être amélioré par la pratique), des **Dons** (tout Trait qui n'est pas une Caractéristique ou une Compétence, mais qui représente une chose bénéfique au personnage), et des **Défauts** (tout Trait limitant les actions du personnage, ou lui amenant des réactions négatives de la part d'autrui). Les **Pouvoirs Surnaturels** sont traités comme des Dons puissants.

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

*FUDGE* emploie des mots ordinaires pour décrire les différents Traits d'un personnage. La liste des sept termes ci-contre est suggérée par l'Auteur (Steffan O'Sullivan) et utilisée dans les produits Grey Ghost Games (du meilleur au pire, en Français et en Anglais).

Il existe un autre niveau optionnel : Légendaire, qui se place au-dessus d'Excellent. Les MJs peuvent restreindre les traits Légendaires aux Personnages Non Joueurs (PNJ).

Il n'y a pas de liste figée de Traits, chaque MJ peut la définir à loisir. De nombreux exemples sont donnés dans le Manuel.

## Création de Personnages

*FUDGE* permet de créer les personnages de manière Subjective ou de manière Objective.

La **Création Subjective** est un travail concerté du MJ et du joueur pour décrire un personnage dans la terminologie *FUDGE*, à partir d'une idée de base précise.

Dans le système de **Création Objective**, tous les Traits commencent au niveau par Défaut (Moyen pour les Caractéristiques, Mauvais pour la plupart des Compétences). La MJ donne alors un certain nombre de niveaux aux joueurs qui peuvent s'en servir pour augmenter les Traits de leur choix. La MJ peut également autoriser les personnages joueurs à commencer avec un ou deux Dons gratuits, ou les obliger à choisir un ou plusieurs Défauts. Les joueurs peuvent alors abaisser certains Traits pour pouvoir en augmenter d'autres et peuvent choisir d'échanger certains niveaux d'un type de Trait (comme les Caractéristiques) pour un autre (Compétences, par exemple). La valeur d'échange entre les traits est :

- 1 niveau de Caractéristique = 3 niveaux de Compétence.
- 1 Don = 6 niveaux de Caractéristique.
- 1 Don = 2 niveaux de Caractéristique.
- 1 Défaut = 1 Don.

## Échelle – Force et Masse

Certains personnages ou créatures peuvent avoir des Traits en dehors des normes humaines. Les exemples les plus fréquents concernent la Force, la Masse et le Déplacement. Ces Traits sont définis en termes d'**Échelle**, qui sert de modificateur en cas d'interactions entre personnages ou créatures d'Échelle différente.

Pour les campagnes centrées sur les Humains, les humains sont d'Échelle 0. Une espèce en moyenne plus forte que les humains aura un niveau d'Échelle de Force de +1 ou plus, et une race plus faible en moyenne que les humains aura un niveau d'Échelle de Force de -1 ou moins. Les individus sont définis par une Caractéristique de Force Moyenne ou Bonne relativement à l'Échelle de Force de leur race.

Dans un jeu de « Lapins & Carottes », où les personnages joueurs sont des lapins, les lapins seront d'Échelle 0, tandis que les Humains seront d'Échelle +7. Dans un jeu « Mecha », où les personnages joueurs sont des robots géants, les Mechas seront d'Échelle 0, tandis que l'Échelle des Humains dépendra de la différence de taille entre les Mechas et les humains ; une Échelle de -15 pour les humains par rapport aux Mechas d'Échelle 0 est probable.

Pour calculer les valeurs appropriées d'Échelle de Force ou de Force/Masse, les règles de base de *FUDGE* définissent que chaque niveau d'Échelle de Force/Masse représente 1,5 fois le niveau d'Échelle de Force/Masse inférieur. Cette progression n'est pas forcément la même pour toutes les Caractéristiques : une Excellente Dextérité représente environ deux fois une Moyenne Dextérité, et chaque niveau d'Échelle de Déplacement représente une vitesse 1,2 fois plus rapide que le niveau inférieur.

A *FUDGE* on considère souvent que l'Échelle de Force et l'Échelle de Masse sont confondues (lorsqu'on parle d'**Échelle**, sans préciser laquelle, c'est toujours l'Échelle de Force/Masse). Ainsi une Force Moyenne pour une Échelle de Force/Masse 1 n'est pas la même chose qu'une Force Bonne pour une Échelle de Force/Masse 0 – l'Échelle de Force/Masse représente également la Masse, ou Densité, et donc la capacité à résister aux dommages. Un Guerrier d'Échelle 1 est moins affecté par les coups du fait de sa Masse supérieure.

## Résolution des Actions

Pour toute action qu'un personnage désire entreprendre, la MJ 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. Certains actions trop faciles sont automatiquement réussites ; d'autres, impossibles, sont automatiquement ratées (inutile de lancer les dés).

## Actions Sans Résistance

Lorsqu'un personnage tente une action qui n'est influencée par personne d'autre, on considère que c'est une Action Sans Résistance. Par exemples : escalader une falaise, faire une expérience de chimie, etc.

**Niveau de Difficulté** : La MJ fixe un Niveau de Difficulté pour toute Action Sans Résistance. Généralement il sera Moyen mais certaines tâches seront plus faciles ou plus dures.

**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. On compare alors le Résultat du Jet au Niveau de Difficulté choisit par la MJ pour déterminer si la performance du personnage est suffisante ou non pour réussir l'action. Des Résultats du Jet Excellent+1 à Excellent+4 sont possibles ; une MJ peut fixer un Niveau de Difficulté au-delà d'Excellent pour ces actions presque impossibles. De même un Résultat du Jet de Lamentable-1 à Lamentable-4 représente probablement un échec aux conséquences désastreuses.

## Actions Contrées

Lorsque d'autres personnages (ou des animaux, etc.) peuvent avoir un effet contraire sur le résultat de l'action, on considère que c'est une Action Contrée. Par exemples : combat, tentative de séduction, marchandage, etc. Dans ce cas, chaque adversaire fait un jet de dé et les résultats des jets sont comparés pour déterminer le résultat de l'action.

**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.

## Dés Fudge et autres méthodes de dés

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). Vous pouvez faire vos propres dés Fudge facilement. Munissez-vous de quatre dés à six faces blancs. 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. Vous avez maintenant 4 dés Fudge : les faces vertes = +1, les rouges = -1, et les blanches = 0. 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.

Le total de 4 dés Fudge (4dF) indique le nombre de niveau à ajouter ou à retrancher du Trait utilisé pour obtenir le Résultat du Jet. Ainsi un total de +3 pour un Trait Moyen permet un Résultat du Jet Excellent ; un total de -1 pour un Trait Moyen permet un Résultat du Jet Médiocre.

Ceux qui ne veulent pas faire ou acheter des dés Fudge peuvent utiliser 3 dés à 6 faces ou un dé Pourcentage et utiliser la table suivante :

<b>Jet 3D6 :</b>	3-4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16	17-18
<b>Jet d%:</b>	1	2-6	7-18	19-38	39-62	63-82	83-94	95-99	00
<b>Résultat :</b>	<b>-4</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>

La table ci-dessous donne les probabilités liées au tirage de 4 dés Fudge :

<b>Résultat :</b>	<b>-4</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>
<b>Probabilité :</b>	1%	5%	12%	20%	24%	20%	12%	5%	1%
<b>Prob. de faire au moins...</b>	100%	99%	94%	82%	62%	38%	19%	6%	1%

## Blessures

**Déterminer la gravité d'une blessure** : FUDGE offre de multiples manières de déterminer les dommages. Le **Système de Dommage Objectif** permet de déterminer pour chaque personnage un **Facteur Offensif** (somme de modificateurs liés à la Force, l'Échelle, l'Arme,...) et un **Facteur Défensif** (somme de modificateurs liés à l'Échelle, l'Armure,...). Le dommage est déterminé par la formule suivante :

$$\text{Dommage} = \text{Degré Relatif de l'Attaquant} + \text{Facteur Offensif de l'Attaquant} - \text{Facteur Défensif du Défenseur}$$

Les dégâts au personnage sont ensuite décrits par sept étapes de gravité selon la table ci-dessous :

<b>Domage</b>	<b>Blessure</b>
0 et -	<b>Indemne</b> : pas de blessures du tout
1-2	<b>Juste Une Égratignure</b> : n'a pas d'effet concret dans le jeu.
3-4	<b>Blessé</b> : suffisamment blessé pour le ralentir : -1 à tous les Traits.
5-6	<b>Gravement Blessé</b> : blessure sérieuse, peut-être handicapante : -2 à tous les Traits.
7-8	<b>Incapacité</b> : blessure si gravement qu'il ne peut plus entreprendre d'actions.
9 et +	<b>Moribond</b> : inconscient, il mourra dans moins d'une heure. <b>Mort</b> : adieu

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... Une campagne « cinématique » peut autoriser par exemple 4 Egratignures, 2 Blessures.

Traduction de « Fudge in a Nutshell », © 2000 par Grey Ghost Press, Inc, Tous Droits Réservés. Fudge est une création originale de Steffan O'Sullivan, © 1992-19945, Tous Droits Réservés. Peut être diffusé pour utilisation personnelle.

Visitez <http://www.fudgerpg.com> pour les anglophones, ou <http://fudge.ouvaton.org> en français.