

FUDGE CINQ POINTS

Un Système de création de personnages pour Fudge,

adapté à ceux qui démarrent à ce jeu de rôle.

Copyright 1999, 2000 by Steffan O'Sullivan

Traduction de Five Points Fudge (<http://www.panix.com/~sos/rpg/fudfive.html>), Draft version 2.0 du 20 Octobre 2000

Traduction par Loïc Prot, 2003.

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 Fudge Cinq Points, are created 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 rôle 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 Fudge Cinq Points, est la création de Loïc Prot, 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 FUDGE CINQ POINTS

Copyright 2003 Loïc Prot. Cette traduction des règles FIVE POINTS FUDGE de 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 Loïc Prot, loieprot@yahoo.com.

Fudge Cinq Points - Système de création de personnages

"*Fudge Cinq Points*" est un système de création de personnages pour *Fudge*, adapté à ceux qui démarrent à *Fudge*, qu'ils soient rôlistes débutants ou expérimentés.

Fudge Cinq Points a été créé en pensant à ceux qui se sentent perdus à la première lecture de *Fudge*. En effet on peut être intimidé et dérouter à la lecture d'un jeu qui offre autant d'options - on ne sait pas par où commencer. *Fudge Cinq Points* vous offre un point de départ : une manière aisée de créer un personnage pour voir si vous pourriez être intéressé par ce jeu. Si vous l'êtes, vous pourriez ensuite essayer la Création de Personnage Subjective - ou vous pouvez aussi très bien conserver *Fudge Cinq Points* tout au long de votre carrière *Fudge*.

Pour comprendre *Fudge Cinq Points* vous devez au moins savoir ce qu'est un Jeu de Rôle et connaître les termes élémentaires de *Fudge*. Si ce n'est pas le cas, lisez d'abord *Fudge* - au moins le premier chapitre sur la création de personnages.

Fudge Cinq Points est adapté à tous les genres, mais chaque jeu requiert des listes de Compétences, Dons, Défauts, voire de Caractéristiques adaptées. La version présentée ici est adaptée au **Genre Médiéval-Fantastique**, mais d'autres genres peuvent être trouvés sur le site de Grey Ghost Games (<http://www.fudgerpg.com/>).

Note au lecteur: cette version de *Fudge* propose des listes définies de Caractéristiques, Compétences, Dons et Défauts. Ces listes ne sont qu'une proposition - le lecteur doit se rappeler que tout à *Fudge* est entièrement adaptable, et ces listes ne sont proposées que pour faciliter une introduction à *Fudge*.

Points de Personnage

Fudge ne fait pas référence à des Points de Personnage, utilisant plutôt la notion de "niveau". Ce système de création de personnage introduit des Points de Personnage, qu'il ne faut pas confondre avec les niveaux.

Le cas général dans ce système est un **Personnage à cinq points**. Une MJ peut bien sûr permettre des personnages avec plus ou moins de points - voir Niveau de Puissance d'une Campagne. Si vous débutez à *Fudge*, nous vous recommandons de commencer avec des personnages à cinq points, et de jouer avec eux pendant un moment. Vous pourrez ensuite décider si ce niveau de puissance vous convient ou pas.

Chaque genre de campagne propose un certain nombre de groupes de Compétences. Dans le genre Médiéval-Fantastique proposé ici, par exemple, il y a **8 groupes de compétences** (détaillés ci-dessous). Chaque groupe de compétence comporte une quinzaine de compétences, parmi lesquelles le joueur peut en choisir un certain nombre, en fonction du nombre de Points de Personnage qu'il dépense pour ce groupe de compétences.

Un joueur peut dépenser ses points dans n'importe quel groupe de son choix, jusqu'à quatre points dans un groupe. Une quantité de points dépensée donne droit à un certain nombre de compétences de ce groupe au choix du joueur, à des niveaux définis par la table ci-dessous:

Points Dépensés dans un groupe	Nombre et niveaux de Compétences de ce groupe	
	Généraliste	Spécialisé
1	3 Moyen 1 Médiocre	1 Bon 1 Médiocre
2	2 Bon 4 Moyen	1 Très Bon 1 Bon 1 Moyen
3		1 Très Bon 3 Bon 4 Moyen
4		1 Excellent 2 Très Bon 3 Bon 3 Moyen

Notez que si vous ne dépensez qu'un ou deux points dans un groupe de compétence vous pouvez choisir d'être Généraliste ou Spécialisé. Comme un personnage avec trop peu de compétences peut être trop faible, la MJ peut limiter le nombre de points dépensés en Spécialisé (limite suggérée: deux points).

Exemple de dépense de points: si un joueur veut rester un Amateur en Combat, il peut dépenser un point dans le groupe Combat. En restant Généraliste, il peut choisir trois compétences qu'il marquera sur sa feuille de personnage à un niveau Moyen, et une à un niveau Médiocre. S'il veut se Spécialiser, il peut choisir deux compétences de Combat, une à un niveau Bon, et une Médiocre.

Exemple 1: un point en Combat

Epée à une main: Moyen
Dégainer Rapidement: Moyen
Bouclier: Moyen
Bagarre: Médiocre

Exemple 2: une autre manière de dépenser un point en Combat

Lance: Moyen
Lancer de Lance: Moyen
Tactiques: Moyen
Couteau: Médiocre

Exemple 3: un point de Spécialisation en Combat

Arc: Bon
Epée à une main: Médiocre

Si un joueur dépense deux points dans un groupe de compétence, il peut choisir deux compétences à un niveau Bon et quatre à un niveau Moyen s'il reste Généraliste, ou une à un niveau Très Bon, une à un niveau Bon et une à un niveau Moyen s'il se Spécialise..

Exemple 4: deux points en Combat

Epée à une main: Bon
Dégainer Rapidement: Bon
Arc: Moyen
Tactiques: Moyen
Bagarre: Moyen
Lire son adversaire: Moyen

Exemple 5: deux points de Spécialisation en Compétences Sociales

Embrouiller: Très Bon
Négociation: Bon
Camaraderie: Moyen

Et ainsi de suite. Plus un joueur dépense de points dans un groupe de compétences donné, plus son personnage gagne en éventail de compétences et en niveau d'expertise. Par exemple, un spécialiste du Combat est un soldat professionnel qui sera un expert avec

quelques armes, mais qui aura également utilisé d'autres armes au cours de sa carrière.

Le joueur peut choisir **n'importe quelle** compétence au sein d'un groupe de compétence donné, en nombre tel que défini dans la table ci-dessus en fonction du nombre de points dépensés. Le joueur décide lui-même quelles compétences seront à quel niveau. Si la MJ ne veut pas qu'un joueur donné ait une certaine compétence, elle doit s'assurer que le joueur le sait avant sa création de personnage..

Il y a des milliers de types de personnages possibles avec ce système, tous aisément adaptables aux désirs du joueur. Les différentes combinaisons possibles pour dépenser cinq points sont :

5 groupes de compétences différents: 1, 1, 1, 1, 1

4 groupes de compétences différents: 2, 1, 1, 1

3 groupes de compétences différents: 3, 1, 1 ou 2, 2, 1

2 groupes de compétences différents: 4, 1 ou 3, 2

Point de Compétences Générales

Un joueur peut décider de dépenser au maximum **un point en tant que Point de Compétences Générales**. Cela signifie qu'il dépense un point pour choisir **trois compétences non-magiques au choix** à un niveau Moyen. Ces compétences peuvent être choisies dans deux ou trois groupes de compétences différents au choix (il n'y a aucun intérêt à toutes les choisir dans le même groupe). Notez qu'un Point de Compétences Générales ne donne pas autant de compétences qu'un point dépensé en Généraliste (quatre), mais plus qu'un point dépensé en Spécialiste (deux).

Echanger des Compétences

Durant la création de personnage vous pouvez échanger une compétence contre deux compétences à un niveau inférieur. Ainsi vous pouvez échanger une compétence à un niveau Bon contre deux compétences à un niveau Moyen, ou une compétence à un niveau Très Bon contre deux compétences à un niveau Bon. Par exemple, dépenser deux points dans un groupe de compétence vous donne normalement deux compétences à un niveau Bon et quatre à un niveau Moyen; vous pouvez à la place choisir de prendre deux compétences Bonnes, trois Moyennes et deux Médiocres.

Les compétences échangées doivent toutes faire partie du même groupe de compétences. **Exception:** avec le Point de Compétences Générales (voir ci-dessus), vous pouvez échanger une compétence à un niveau Moyen contre deux compétences à un niveau Médiocre de deux groupes différents. Ainsi un personnage peut utiliser son Point de Compétences Générales pour choisir six compétences de six groupes de compétences différents, à un niveau Médiocre.

Aucun autre échange de niveau de compétence n'est autorisé, sauf si vous utilisez les options d'échanges décrites dans Niveau de puissance d'une Campagne.

La Feuille de Personnage

On utilise la Feuille de Personnage **Fudge** Normale. Toutefois, dans la liste des compétences, le joueur doit indiquer le nombre de points dépensés. Par exemple, vous pourriez commencer votre liste de compétences par:

Groupes de Compétences:

Combat: 2 pts
Reconnaissance: 2 pts

Athlétique: 1 pt

Créer un Personnage

Il y a beaucoup de manières de créer un personnage. Si vous avez un concept en tête, regardez dans les listes de compétences qui ont l'air de correspondre à votre personnage. Par exemple, un guerrier dépensera forcément quelques points en Compétences de Combat, et un voleur en Compétences de Discrétion.

Puisque vous **devez** dépenser des points dans au moins deux groupes de compétences, essayez de réfléchir quelles autres compétences, outre les plus évidentes, seraient utiles - ou amusantes - pour votre personnage.

Si vous n'avez pas de concept en tête, alors amusez-vous à combiner des groupes de compétences. Qu'est-ce que donnerait une combinaison Combat - Reconnaissance ? Probablement un "Ranger" ? Et une combinaison Athlétique - Discrétion ? Hmmm - un genre de James Bond, peut-être ? Connaissances - Social - cela pourrait être un marchand ou un diplomate, en fonction des compétences choisies. Et ainsi de suite - c'est un fait un passe-temps amusant, même si vous ne créez pas de personnage.

Une fois que vous avez choisi les groupes de compétences, repérez les compétences les plus attirantes dans ces groupes. Le nombre de compétences que vous désirez dans un groupe donné vous donnera le nombre de points que vous devez dépenser pour ce groupe. Par exemple, si seulement deux ou trois compétences vous attirent dans un groupe, dépenser un point ou deux, en Spécialiste, est suffisant. Si vous voulez vraiment huit ou dix compétences du même groupe, vous allez créer un personnage Spécialisé: vous devrez probablement dépenser trois ou quatre points dans ce groupe de compétences pour obtenir autant de compétences. (une autre manière d'obtenir huit ou dix compétences, si des niveaux faibles ne vous gênent pas, est d'utiliser l'option d'"Echange de Compétences", et espérer ensuite augmenter les niveaux avec des points d'expérience). Un personnage "Touche-à-Tout" dépense rarement plus d'un ou deux points dans un groupe donné, et est intéressé par des compétences dans trois groupes différents ou plus.

Une fois que vous avez choisi les compétences, vous pouvez décider des Caractéristiques, Dons et Défauts. A ce niveau vous pourrez facilement choisir des niveaux de Caractéristiques cohérents, et des Dons et Défauts qui sont les plus appropriés à votre personnage.

Une note sur la Magie: Dépenser moins de trois points dans le groupe de Compétences Magiques signifie que votre personnage aura des aptitudes magiques très limitées et peu fiables. Cela peut être OK - de tels personnages peuvent être amusants à jouer ! Mais si vous voulez vraiment créer un magicien avec un peu d'ambition, dépensez trois ou quatre points dans le groupe de Compétences Magiques.

Les Groupes de Compétences

Chaque genre a ses propres groupes de compétences. Ci-dessous vous trouverez huit groupes de compétences adaptés au genre **Médiéval Fantastique**. La MJ peut bien sûr modifier ces listes, voire même ajouter ou éliminer un groupe entier si elle le désire.

Après les listes vous trouverez une liste complète des compétences triées par ordre alphabétique, avec des descriptions et le groupe de compétences dont elles font partie.

Note: bien que quatre groupes de compétences ont un titre composé, comme les compétences Athlétiques/Dextérité Manuelle, par souci de simplicité ils sont désignés par le premier mot du titre, comme "Compétences Athlétiques".

Les compétences signalées par une astérisque (*) apparaissent dans plus d'un groupe de compétence. Elles peuvent être apprises en dépensant des points dans l'un de ces groupes - il n'y a aucune raison d'apprendre une même compétence à partir de deux groupes différents.

Compétences Athlétiques/Dextérité

Manuelle

Acrobaties	Faire des Nœuds
Acrobaties aériennes	Jonglerie
Acrobaties en Equipe	Lancer
Acrobaties Equestres	Nager
Canotage *	Passe-Passe
Cavalier	Saut
Courir	Sculpter
Equilibre	Se Déplacer en Silence *
Escalade *	Sport [...]

Compétences de Combat

Arbalète	Gourdin/Masse
Arc	Hache à deux mains
Bagarre	Hache à une main
Bâton	Lance
Bouclier	Lance Equestre
Couteau	Lancer de Lance
Dégainer rapidement [arme]	Lancer un Couteau
Epée à deux mains	Lire son Adversaire
Epée à une main	Pique
Fléau	Tactiques
Fronde	

(Tout autre compétence de combat approuvée par la MJ)

Compétences de Discrétion/Urbaines

Bas-Fonds	Intelligence de la Rue
Contrefaçon	Lire les lèvres
Crocheter une Serrure	Pickpocket
Déguisement	Pilier de Taverne *
Désarmer les pièges	Poisons
Détecter les mensonges	Se Déplacer en Silence *
Détecter les pièges	Survie Urbaine
Escalade *	Trouver Ouverture Cachée
Filature	Ventriloquie
Infiltration	

Compétences de Connaissances

Alchimie *	Langage [Langue]
Astrologie	Légendes/Histoires
Botanique	Médecine
Connaissance des Arcanes	Politique/International
Connaissance d'une région	Premiers Secours
Evaluer des Biens	Prévoir le Temps
Géographie	Thaumaturgie *
Héraldique/Protocole	Théologie/Mythes/Rituels
Herboristerie *	Vétérinaire
Histoire [zone]	Zoologie
Instruction *	(Tout autre Connaissance)
Juridique	

Compétences de Magie

Note: il y a trois sous-groupes séparés de compétences de Magie: *Haute Magie*, *Magie de Campagne*, et *Magie Cléricale*. (NdT: Il existe aussi la *Magie Innée*, qui est considérée uniquement comme un don qui ne nécessite pas de compétence, et l'*Alchimie*, qui est une compétence et qui peut être associée au Don de *Pouvoir Magique*, mais qui n'a que peu d'effet dans le jeu). Vous devez choisir l'une de ces branches si vous dépensez des points dans le groupe de Compétences de Magie. Voir la section Magie.

Compétences Professionnelles **

Archerie	Forgeron
Armurerie	Ingénieur
Art	Jeu
Attelage	Joannerie
Capitaine	Maçonnerie
Charpentier	Marchand

Commerçant	Marin
Comptabilité	Maroquinerie
Conduite d'Animaux	Musicien [instrument]
Conseiller/Prêtre	Poterie
Courtiser	Spectacle
Cuisine	Tailleur
Danse	Tavernier
Dressage d'Animaux	Théâtre
Enseigner	Tisser
Fauconnerie	Vannerie
Fermier	(bien d'autres possibles)

Note: si un joueur dépense 3 ou 4 points dans les compétences Professionnelles, il peut choisir des compétences de n'importe quel autre groupe de compétences si elles se rapportent à ses compétences Professionnelles, avec l'accord du MJ. Il ne peut pas choisir n'importe quelle compétence : par exemple, un Conducteur d'Animaux à 3 points peut demander à pouvoir choisir la compétence Cavalier (Athlétique) comme faisant partie de son groupe de compétences Professionnelles, mais il n'aura aucune raison de choisir des compétences de Combat. Voir l'exemple du personnage Jimma.

Compétences de Reconnaissance/Survie

Camouflage	Herboristerie *
Camping	Imiter des Cris d'Animaux
Canotage *	Observation
Chasse	Orientation
Cheminer	Pêche
Connaissance des Bois	Pister
Dessiner une Carte	Se Déplacer en Silence *
Dissimuler ses traces	Survie

Compétences Sociales/Manipulation

Bluff	Marchandage
Camaraderie	Mentir/Simuler
Conteur	Orateur
Embrouiller	Parlémenter/Négocier
Escroquerie	Persuader
Etiquette	Pilier de Taverne *
Flatterie	Répartie
Flirter	Savoir-Faire
Interroger	Vendeur
Intimider	

Description des Compétences

Cette section contient une liste alphabétique de toutes les compétences, avec une brève description et le ou les groupes dont elle fait partie. Les sorts de Magie sont décrits dans une autre section - voir Magie.

Niveau par défaut: La plupart des compétences ont un niveau Mauvais par défaut, donc si vous ne possédez pas cette compétence sur votre feuille de personnage, votre personnage est sûrement Mauvais avec cette compétence. Certaines compétences, comme la Magie, sont une exception - elles sont inexistantes si vous ne les avez pas sur votre feuille de personnage. D'autres compétences ont un niveau par défaut Lamentable ou Médiocre. **Le niveau par défaut des compétences est indiqué entre [crochets] s'il est différent de Mauvais.** (NdT: lorsque le nom de la compétence est suivi d'un mot entre [crochets] ou de [...], cela signifie qu'il faut préciser la compétence - voir la description)

Acrobaties : effectuer avec son corps des manœuvres difficiles avec grâce et aisance, telles que roulades, sauts, remise sur pied, etc. (Athlétique)

Acrobaties aériennes : se balancer avec assurance et précision à des cordes, chandeliers, arbres, trapèzes, etc. (Athlétique)

Acrobaties en Equipe : travailler avec d'autres athlètes possédant cette compétence pour effectuer des manœuvres acrobatiques comme des roulades, des colonnes humaines, du trapèze, etc. (Athlétique)

Acrobaties Equestres : effectuer des montées ou descentes de cheval acrobatiques, des tours, etc. Cette compétence ne peut être supérieure à la compétence *Cavalier*. (Athlétique)

Alchimie : connaissance et préparation d'élixirs et talismans magiques. Voir Magie. [Inexistant] (Connaissances, Magie)

Arbalète : utiliser une arbalète en combat. (Combat)

Arc : utilisation et entretien des arcs (long ou court) et des flèches. [Lamentable] (Combat)

Archerie : construction d'arcs et de flèches, y-compris la récolte des matériaux appropriés. [Lamentable] (Professionnel)

Armurerie : créer, modifier, réparer une armure. [Lamentable] (Professionnel)

Art : créer une œuvre esthétiquement plaisante dans un art donné. Chaque Art est une compétence donnée. (Professionnel)

Astrologie : cette compétence est soit l'Astronomie, soit un outil de divination réellement puissant - demander à la MJ. (Connaissances)

Attelage : conduire un animal ou un attelage pour qu'ils tirent une carriole, une charrette, etc.... (Professionnel)

Bagarre : combattre sans armes. (Combat)

Bas-Fonds : connaissance des bas-fonds, ou, dans une cité inconnue, au moins des habitudes des bas-fonds et des endroits où l'on peut rencontrer des membres sans les offenser. (Discretion)

Bâton : utilisation d'un bâton comme arme. (Combat)

Bluff : faire croire que vous aller faire quelque chose que vous n'avez en fait pas l'intention de faire. À Opposer au Raisonnement. (Social)

Botanique : Connaissance générale des plantes - leur milieu, leurs besoins, leurs utilisations, leurs dangers, etc. Voir *Herboristerie*, , ci>Poisons, etc., pour des compétences plus spécifiques. (Connaissances)

Bouclier : utilisation d'un bouclier en combat, pour l'attaque et la parade. (Combat)

Camaraderie : être divertissant en société comme dans un bar, un bal, autour d'un feu de camp, etc., ce qui permet de gagner la confiance et le support de quelqu'un. (Social)

Camouflage : se confondre avec l'environnement pour être discret. Utilisé principalement dans la nature - utiliser *Déguisement* dans les villes. (Toutefois Camouflage peut être utilisé pour se cacher dans une allée par exemple). (Reconnaissance)

Camping : similaire à *Survie*, mais requiert des outils comme des couvertures, des pots, une hache, une tente, etc. En retour, offre un plus grand confort. (Reconnaissance)

Canotage : conduite de petits bateaux. (Athlétique, Reconnaissance)

Capitaine : commander des marins pour diriger un grand navire. Inclut des compétences de navigation et de pilotage. [Lamentable] (Professionnel)

Cavalier : monter et diriger un cheval (ou un autre animal - spécifier) avec confort, assurance et précision. (Athlétique)

Charpentier : travail du bois, pour construire tout - meubles, maison. (Professionnel)

Chasse : chasser et tuer des animaux pour la nourriture, la fourrure, le sport, etc. (Reconnaissance)

Cheminer : trouver une route optimale à travers la nature, et marquer son chemin, soit de manière évidente soit de manière subtile. (Reconnaissance)

Commerçant : faire marcher un commerce - connaissance de comptabilité de base, des fournisseurs, de la rotation des stocks, des prix, des techniques de vente, etc. (Professionnel)

Comptabilité : connaissance des pratiques comptables - requiert de l'*Instruction* et quelques notions de mathématique. (Professionnel)

Conduite d'Animaux : conduire des animaux à travers beaucoup de situations. (Professionnel)

Connaissance des Arcanes : connaissance de l'Occulte et des Arcanes - histoires étranges, légendes, etc. (Connaissances)

Connaissance des Bois : connaissance des forêts et de leurs animaux, plantes, cycles, etc. (Reconnaissance)

Connaissance d'une région [Région] : connaissance d'une région donnée. Plus la région est large, plus la connaissance est faible. (Connaissances)

Conseiller/Prêtre : reconforter les affligés, restaurer la santé émotionnelle, aider des gens à supporter le chagrin, etc. (Professionnel)

Conteur : divertir en racontant des histoires, soit de votre passé soit d'autres sources. Conter sans la compétence *Spectacle* a plus de chance d'être efficace dans un bar ou dans d'autres situations familières que dans un cadre professionnel. (Social)

Contrefaçon : falsifier des documents ou des signatures pour qu'ils aient l'air authentique. (Discrétion)

Courir : vous vous entraînez beaucoup - vous atteignez des vitesses supérieures à la moyenne, et vous courez plus longtemps. (Athlétique)

Courtiser : expert dans l'art de donner du plaisir. (Professionnel)

Couteau : utilisation d'un couteau au combat, sans nécessairement le lancer. (Combat)

Crocheter une serrure : ouvrir des serrures sans en avoir la clé. Pénalité de -1 si vous utilisiez un crochet improvisé. Des serrures difficiles auront une pénalité supplémentaire. (Discrétion)

Cuisine : préparer de la nourriture délicieuse et nourrissante. (Professionnel)

Danse : danser de manière esthétique. Voir *Spectacle*. (Professionnel)

Dégainer rapidement [arme] : préparer une arme pour le combat en un clin d'œil. Chaque arme nécessite sa propre compétence, et certaines armes ne peuvent être dégainées rapidement. (Combat)

Déguisement : passer pour quelqu'un d'autre sauf de près. Un examen sérieux entraîne bien sûr une pénalité. Opposé par Raisonnement, bien qu'aucun jet n'est nécessaire si l'observateur n'a aucune raison d'être suspicieux. (Discrétion)

Désarmer les pièges : désactiver un piège sans dommage. Peut éventuellement être bruyant.... (Discrétion)

Dessiner une Carte : créer des cartes raisonnablement exactes et lisibles à partir d'observations. (Reconnaissance)

Détecter les mensonges : déterminer si quelqu'un ment. A opposer à *Mentir/Simuler*. (Discrétion)

Détecter les pièges : déterminer si un endroit est piégé, et de quel manière. (Discrétion)

Diplomatie : ce n'est pas une compétence. Voir *Parlementer/Négocier*. (-)

Dissimuler ses traces : dissimuler toute trace laissés par des animaux ou des gens. Inclut la dissimulation du chemin emprunter, et des aires de campement. (Reconnaissance)

Dressage d'Animaux : dresser des animaux pour des tâches spécifiques. (Professionnel)

Embrouiller : convaincre quelqu'un de quelque chose qui est faux de manière évidente après réflexion. Embrouiller ne crée pas de convictions - voir *Escroquerie* pour ça. Opposé par le Raisonnement. (Social)

Enseigner : transmettre des connaissances ou des compétences à d'autres. (Professionnel)

Épée à deux mains : utilisation d'une épée à deux main comme arme. (Combat)

Épée à une main : utilisation d'épées conçues pour être manipulées d'une main. (Combat)

Équilibre : garder son équilibre dans des situations extrêmes comme marcher sur une corde, rester debout sur un tronc dans l'eau, etc. (Athlétique)

Escalade : escalader, soit des barrières naturelles comme une falaise ou un arbre, soit des barrières artificielles faites de pierre, brique, etc.... (Athlétique, Discrétion)

Escroquerie : faire croire des gens en un plan ou un produit que vous promouvez. (Social)

Étiquette : connaissance et application des bonnes manières en toute société. Pas aussi spécifique que *Savoir-Faire*, mais donne une base de connaissance plus étendue. (Social)

Evaluer des Biens : compétence générale pour évaluer la valeur de quelque chose. Ne sera pas aussi précis qu'une compétence Professionnelle (par exemple, un potier avec la compétence *Poterie* sera meilleur juge d'une *Poterie* que quelqu'un avec cette compétence), mais donne une base de connaissance plus étendue. (Connaissances)

Faire des Nœuds : faire des nœuds fonctionnels ou ornementaux pour différents usages. (Athlétique)

Fauconnerie : entraîner et diriger un rapace pour le sport et la chasse. (Professionnel)

Fermier : faire pousser une récolte, ou élever des animaux, et tout ce qui s'y rapporte: préparation du sol, planter, désherber, entretenir, récolter, sécher, entreposer, marchés, etc. (Professionnel)

Filature : suivre quelqu'un sans se faire remarquer. Opposé à la Perception. (Discrétion)

Flatterie : se faire apprécier par des gens en les complimentant jusqu'à ce qu'ils aient confiance en votre jugement. Opposé par la Volonté. (Social)

Fléau : utiliser un fléau comme arme. (Combat)

Flirter : éveiller un intérêt sexuel chez un sujet approprié, pour toute sorte de raisons. Opposé par la Volonté. (Social)

Forgeron : travail du métal pour faire des outils, des armes, des ornements, etc. [Lamentable] (Professionnel)

Fronde : utilisation d'une fronde en combat. [Lamentable] (Combat)

Géographie : plus large que *Connaissance d'une Région*, la géographie est la connaissance de la topographie, de la nature du terrain, etc. (Connaissances)

Gourdin/Masse : utilisation de gourdins ou de masses d'armes comme arme de combat. (Combat)

Hache à deux mains : utilisation d'une hache à deux main comme arme. (Combat)

Hache à une main : utilisation de petites haches comme armes. (Combat)

Héraldique/Protocole : connaissance des signes, symboles et objets qui caractérisent le rang et la famille de la noblesse. Inclut la connaissance du protocole de la cour, comme le nombre de trompettes pour annoncer un duc par rapport à un roi, etc.... (Connaissances)

Herboristerie : connaissance, préparation, dosage, dangers d'utilisation des herbes médicinales. Bien qu'elle permette de savoir les herbes à éviter, cette compétence n'est pas utilisable pour les poisons - voir *Poisons* pour cela. Voir *Botanique* pour une connaissance plus large des plantes. (Reconnaissance, Connaissances)

Histoire [zone] : connaissance des personnages et événements historiques. Peut être une connaissance large et peu profonde, comme Histoire du Monde, ou une connaissance plus spécialisée et plus complète, comme l'histoire d'un pays particulier. (Connaissances)

Imiter des Cris d'Animaux : émettre un bruit qui ressemble à un animal spécifique. (Reconnaissance)

Infiltration : s'introduire dans un camp gardé, soit en prétendant avoir le droit de le faire, soit en évitant toute rencontre. (Discrétion)

Ingénieur : concevoir et construire des outils, des structures, des systèmes d'égouts, etc. (Professionnel)

Instruction : lire et écrire. (Connaissances, Magie)

Intelligence de la Rue : Savoir-Faire pour la basse-société. (Discrétion)

Interroger : extraire de l'information d'un sujet non coopératif. Il y a deux types d'interrogateur: ceux qui poussent le sujet à leur faire confiance, et ceux qui les menacent - il faut choisir le genre. Opposé par la Volonté. (Social)

Intimider : forcer quelqu'un psychologiquement pour qu'il vous obéisse, sans intervention physique. Opposé par la Volonté. (Social)

Jeu : jouer pour de l'argent. Certains jeux sont des jeux d'adresse, d'autres des jeux de chance - cette compétence aide les deux,

<p>notamment par une bonne estimation des chances de succès. Permet également de tricher, et de repérer les tricheurs. (Professionnel)</p> <p>Joaillerie : fabrication et évaluation des bijoux. Inclut l'évaluation des gemmes, or, argent, etc. (Professionnel)</p> <p>Jonglerie : jongler avec quoique ce soit que vous pouvez soulever. Voir aussi <i>Spectacle</i>. (Athlétique)</p> <p>Juridique : connaissance des lois et de leur application. [Lamentable] (Connaissances)</p> <p>Lance : utilisation d'une lance au combat, mais n'inclut pas le lancer. (Combat)</p> <p>Lance Equestre : Utilisation d'une lance pour combat à cheval. N'inclut pas la compétence <i>Cavalier</i>. (Combat)</p> <p>Lancer : lancer des objets avec précisions, mais pas de manière à blesser efficacement. Ce n'est pas une compétence de combat, bien qu'elle puisse être utilisée pour cela, avec un malus de -1 aux dommages. (Athlétique)</p> <p>Lancer de Lance : lancer une lance avec force et précision. (Combat)</p> <p>Lancer un Couteau : lancer un couteau avec force et précision. (Combat)</p> <p>Lancer un Sort : ce n'est pas une compétence, mais des sorts. Voir <i>Magie</i>. [Inexistant] (-)</p> <p>Langage [Langue] : s'exprimer et comprendre un langage. Chaque personnage connaît bien son langage natal gratuitement - cette compétence est à utiliser pour les langues étrangères. Chaque langage nécessite sa propre compétence. [Inexistant] (Connaissances)</p> <p>Légendes/Histoires : connaissance de légendes et d'histoires, soit comme source de divertissement, de sagesse, ou comme indice pour trouver un trésor, etc. (Connaissances)</p> <p>Lire les lèvres : voir ce que disent les gens en regardant les mouvements de leurs lèvres. (Discrétion)</p> <p>Lire son Adversaire : estimer globalement la compétence d'un adversaire au combat. Un résultat exceptionnellement bon peut même révéler un "style" de combat particulier, si c'est approprié. (Combat)</p> <p>Maçonnerie : travailler la pierre. (Professionnel)</p> <p>Marchand : connaissance générale de ce qu'il faut faire pour faire marcher un commerce d'achat ou de vente, de détail ou de gros. (Professionnel)</p> <p>Marchandage : augmenter ou réduire un prix, selon qu'on est vendeur ou acheteur. A Opposer à la compétence de Marchandage de l'autre personne. (Social)</p> <p>Marin : capable d'accomplir n'importe quelle tâche sur un grand navire. (Professionnel)</p> <p>Maroquinerie : travailler le cuir - tanner, préparer, ciseler, coudre, etc. (Professionnel)</p> <p>Médecine : diagnostiquer et traiter des blessures et des maladies chez des humains et d'autres races intelligentes. (Connaissances)</p> <p>Mentir/Simuler : dissimuler vos véritables intentions, origines, ou rôle, à d'autres personnes. Opposé à <i>Détecter les Mensonges</i>. (Social)</p> <p>Musicien [instrument] : maîtrise d'un instrument (peut être le Chant). Voir <i>Spectacle</i>. (Professionnel)</p> <p>Nager : se déplacer dans l'eau sans risquer de se noyer. (Athlétique)</p> <p>Observation : faculté de noter et se souvenir de choses - application consciente de la Perception et de la Mémoire. Les notes du Joueur sont la mémoire du Personnage. (Reconnaissance)</p> <p>Orateur : conserver l'attention d'un groupe de gens en leur parlant, et capacité à les faire se rallier à votre point de vue. Opposé au Raisonnement moyen du groupe -1. (Social)</p> <p>Orientation : trouver votre chemin en examinant les étoiles, la position du soleil, des cartes, etc. (Reconnaissance)</p> <p>Parlementer/Négocier : trouver une solution de compromis. (Social)</p>	<p>Passe-Passe : manipulation habile de petits objets avec la main pour dissimuler ce que vous en faites en réalité. (Athlétique)</p> <p>Pêche : attraper un poisson pour le manger, le vendre, ou pour le sport. (Reconnaissance)</p> <p>Persuader : rallier quelqu'un à votre point de vue. Opposé par le Raisonnement. (Social)</p> <p>Pickpocket : subtiliser des objets de la poche, ceinture, bourse, etc... de quelqu'un sans qu'il s'en rende compte. Opposé par la Perception. (Discrétion)</p> <p>Pilier de Taverne : comme <i>Survie Urbaine</i>, mais plus particulièrement dans les Tavernes. (Social, Discrétion)</p> <p>Pique : utilisation d'une très longue lance portée à la main au combat - très utile dans une formation, particulièrement contre la cavalerie. (Combat)</p> <p>Pister : suivre des animaux ou des êtres dans un terrain où ils peuvent laisser des traces. D'une utilité limitée en zone urbaine, c'est une compétence pour le milieu naturel. (Reconnaissance)</p> <p>Poisons : connaissance, utilisation, préparation, dosage de différents poisons. (Discrétion)</p> <p>Politique/International : connaissance de la situation internationale d'une région donnée, et de la politique interne des états de cette région. La région peut être large, comme le Monde Connu, ou spécialisée, comme l'Europe. Dans ce dernier cas, la connaissance est plus détaillée. (Connaissances)</p> <p>Poterie : fabriquer des pots, assiettes, bols, etc., à partir d'argile. Inclut la faculté d'évaluer la valeur d'autres poteries, la connaissance des carrières de bonne argile, etc. (Professionnel)</p> <p>Premiers Secours : administrer un traitement médical d'urgence. (Connaissances)</p> <p>Prévoir le Temps : prévoir le temps qu'il fera dans un avenir proche. (Connaissances)</p> <p>Répartie : savoir retourner des commentaires astucieux, à double sens, qui ne peuvent réellement être considérés comme diffamants mais qui peuvent porter une insulte ou une pique cachée. (Social)</p> <p>Saut : sauter avec distance et précision. (Athlétique)</p> <p>Savoir-Faire : Savoir se comporter en moyenne et haute société, sans faire de gaffes. (Social)</p> <p>Sculpter : tailler du bois pour créer des formes utilitaires ou esthétiques. (Athlétique)</p> <p>Se Déplacer en Silence : se déplacer sans attirer l'attention. Opposé à la Perception. (Athlétique, Discrétion, Reconnaissance)</p> <p>Spectacle : présence scénique - divertir concrètement des gens. Vous aurez besoin d'une autre Compétence pour divertir réellement, comme <i>Jonglerie</i>, <i>Conteur</i>, <i>Musicien</i>, etc. Un musicien sans la compétence Spectacle peut être un musicien qualifié, mais il lui manquera une "relation avec le public" et ne sera pas aussi populaire qu'un musicien avec un bon sens du Spectacle. (Professionnel)</p> <p>Sport [...] : chaque sport a sa propre compétence. (Athlétique)</p> <p>Survie : survivre dans la nature. Inclut faire du feu, se procurer de la nourriture, et construire un abri. Ce ne sera pas confortable mais vous resterez vivant. (Reconnaissance)</p> <p>Survie Urbaine : la compétence des pauvres: où trouver de la nourriture, un abri, des vêtements, gratuits ou peu chers; quels quartiers éviter, qui éviter de fâcher, etc. (Discrétion)</p> <p>Tactiques : connaissance de la meilleure façon de placer un groupe de guerriers pour profiter de la situation, du terrain, de leurs compétences, etc. Inclut la faculté d'évaluer la sophistication tactique des adversaires. (Combat)</p> <p>Tailleur : transformer du tissu en vêtements, et les repriser. Inclut la capacité de fabriquer d'autres objets en tissu, comme une tente. (Professionnel)</p> <p>Tavernier : savoir faire tourner un hôtel ou une taverne: inclut la cuisine, le bar, le service d'étage, l'étable, etc. (Professionnel)</p> <p>Thaumalogie : connaissance des sorts, capacités et effets magiques, etc... ne requiert pas de Compétence Magique, et ne sert pas à utilisation de pouvoirs magiques. [Inexistant] (Connaissances, Magie)</p>
--	--

Théâtre : connaissance et pratique du théâtre: jouer un rôle, diriger des acteurs, organisation des accessoires, des décors, de la scène, etc... A ne pas confondre avec la faculté de passer pour quelqu'un d'autre - voir *Mentir/Simuler* pour cela. (Professionnel)

Théologie/Mythes/Rituels : connaissance de croyances religieuses, dogmes, rituels d'une religion particulière. Peut également être de la Théologie Comparative, qui est plus large - elle couvre plusieurs religions - mais moins profonde. (Connaissances)

Tisser : filer de la laine à partir de coton ou de plantes, puis en faire un tissu. (Professionnel)

Trouver Ouverture Cachée : trouver des portes dérobées, des caches, des compartiments secrets, etc. (Discrétion)

Vannerie : construire des paniers et d'autres produits à partir de paille, d'herbes, et d'autres plantes. Inclus la connaissance des matériaux, des prix de marché, etc. (Professionnel)

Vendeur : vendre quelque chose à quelqu'un. Opposé par la Volonté. (Social)

Ventriloquie : "lancer sa voix" de manière à ce qu'elle semble venir d'une autre direction. Inclut déguiser sa voix. (Discrétion)

Vétérinaire : diagnostiquer et traiter des blessures et des maladies chez des animaux. (Connaissances)

Zoologie : connaissance des animaux, de leurs comportements, habitudes, régimes, capacités, etc. (Connaissances)

Caractéristiques

Il y a six Caractéristiques dans le système Fudge Cinq Points Médiéval-Fantastique. La MJ peut adapter cette liste selon son désir - modifier les caractéristiques, en enlever ou en ajouter. Les six Caractéristiques de cette version-ci de **Fudge** sont:

Raisonnement: capacité de réflexion, de résoudre des problèmes par la logique, intelligence, acuité mentale

Perception: observation de l'environnement, capacité de remarquer des détails

Volonté: force mentale, résistance psychique, détermination, courage

Force: force physique, capacité pour soulever/porter, pour blesser

Agilité: dextérité physique, adresse, talent pour les activités physiques

Santé: entraînement physique, résistance à la maladie et aux blessures

Toutes les Caractéristiques sont Moyennes par défaut. Chaque personnage peut ajouter deux niveaux gratuits, soit pour augmenter une caractéristique de deux niveaux, soit deux caractéristiques d'un niveau. (La MJ peut autoriser plus ou moins de niveaux gratuits - voir Niveau de Puissance d'une Campagne.)

De plus, le joueur peut échanger des niveaux - c'est-à-dire diminuer une caractéristique à un niveau Médiocre pour augmenter une autre caractéristique d'un niveau, etc. Par ailleurs, avec l'approbation de la MJ, un personnage peut augmenter un attribut d'un niveau en choisissant un Défaut supplémentaire, ou en abandonnant l'un de ses deux Dons gratuits.

Inversement, un joueur peut échanger un de ses deux niveaux de caractéristiques gratuits contre un don supplémentaire - avec l'approbation de la MJ.

Les Caractéristiques ne sont pas liées aux Compétences dans ce jeu, sauf dans le sens suivant : le joueur est encouragé à choisir des niveaux de caractéristiques cohérents par rapport à sa liste de compétences. Par exemple, plus de trois points dépensés dans les groupes de Compétences de Combat, Reconnaissance et/ou Athlétique signifie que le personnage devrait logiquement être au-dessus de la moyenne en Force, Agilité, et/ou Santé. Si le joueur décide de ne pas être au dessus de Moyen dans au moins une de ces caractéristiques, il doit imaginer une bonne histoire pour expliquer pourquoi ils sont si anormalement bas.

Les Caractéristiques sont utilisées pour trois choses dans le jeu:

1. Comme des compétences très générales. Il arrive qu'un personnage tente une action pour laquelle il n'existe aucune Compétence dans les règles. Dans ces cas-là, la MJ choisira la Caractéristique qui se rapproche le plus de l'action entreprise et l'utilisera comme base de compétence (éventuellement avec une pénalité)
2. Dans certaines Actions Opposées, comme essayer de passer sous le nez d'un garde (Compétence *Se Déplacer en Silence* contre Caractéristique *Perception*) ou tenter de bluffer (Compétence *Bluff* contre Caractéristique *Raisonnement*) ou tenter d'étrangler quelqu'un (Caractéristique *Force* contre Caractéristique *Santé*). La MJ trouvera facilement d'autres utilisations.
3. Comme une indication générale sur le personnage. Un personnage avec un Raisonnement élevé et une Force faible est différent d'un autre qui a l'opposé.

Dons

Chaque personnage peut choisir deux Dons de la liste suivante, ou tout autre Don approuvé par la MJ. De plus, pour chaque Défaut supplémentaire choisi en plus des deux premiers, le personnage peut choisir un Don supplémentaire. La MJ peut limiter le nombre de Dons que l'on peut acquérir de cette manière, sinon les choses risquent de dégénérer... Vous pouvez aussi acquérir un Don supplémentaire, avec l'accord de la MJ, en utilisant un de vos Niveaux Gratuits de Caractéristiques.

Certains Dons, marqués d'une astérisque (*) peuvent être perdus si on s'en sert trop. *Contacts*, *Faveurs Dues*, et *Patron* dépendent de la bonne volonté d'autres, et il faut faire attention à ne pas en abuser trop ou trop souvent. Une *Bonne Réputation* peut s'abîmer en cas de comportement incorrect, et un *Grade* peut être perdu si vous enfreignez les règles de l'organisation qui vous a promu à ce grade. (NdT: lorsque le nom du Don est suivi d'un mot entre [crochets] ou de [...], cela signifie qu'il faut préciser le Don - voir la description)

Ambidextre : vous pouvez utiliser chaque main indifféremment. Excellent lorsque vous êtes blessé au bras...

Belle Voix : +1 aux réactions des PNJ. Marche également pour une belle voix de chant si vous avez la Compétence Musicien.

Bonne Mémoire : vous avez une mémoire exceptionnellement bonne. Le joueur peut prendre des notes durant le jeu et agir comme si le personnage s'en souvenait.

Bonne Réputation * [...] : vous êtes connu comme héros, guérisseur, chef, justicier, etc.

Bon-Sens : la MJ doit vous avertir lorsque vous allez faire quelque chose d'incroyablement stupide qui vous mettra en danger vous ou votre équipe.

Chanceux : Une fois par heure (en temps réel) vous pouvez relancer un mauvais jet de dés, et choisir le meilleur des deux.

Charismatique : les gens vous aiment bien, vous croient, et sont prêts à vous suivre.

Concentré : bonus de +1 pour toute tâche longue, mais vous ne remarquerez rien en dehors de cette tâche, comme des brigands qui s'approchent de vous....

Contacts * [...] : vous connaissez des personnalités influentes ou bien renseignées qui peuvent vous fournir des informations.

Des gens vous sont Redevables * [...] : certaines personnes vous doivent des faveurs que vous pouvez utiliser. Chaque faveur utilisée doit être approuvée par la MJ.

Empathie animale : les animaux vous font confiance et les animaux domestiques vous obéissent. La cruauté envers les animaux annule les effets de ce don.

Empathie avec les personnes : voir *Magie Innée: Double Vue*.

Familier [...] : uniquement pour les personnages avec *Pouvoir Magique* ou *Talent Magique*. Vous avez un Familier magique (un animal magique) qui peut parler, vous aider au lancer de sort et à d'autres tâches. C'est un PNJ qui est joué par la MJ.

Faveur Divine : vous pouvez utiliser la Magie Cléricale - voir Magie. [Coûte deux Dons].

Grade * [...] : vous avez le droit de commande à d'autres dans une organisation comme la police, l'armée, etc....

Guérison Rapide : vous guérissez deux fous plus rapidement des blessures - mais pas aussi vite qu'avec un effet magique.

Intuition : lorsque vous avez un choix à faire, vous savez quelle est la bonne option. La MJ fera un Jet de Situation en secret.

Magie Innée : vous avez un talent magique inné particulier - voir Magie pour les détails.

N'oublie Jamais [...] : remplacer [...] par "Nom", "Visage", ou ce que la MJ autorisera.

Nyctalopie : vous pouvez voir correctement dans la pénombre, mais pas dans l'obscurité absolue.

Patron * [...] : un personnage puissant vous aime bien. Ce peut être une simple lettre de recommandation, ou une faveur qui peut vous être retournée.

Peau Dure : -1 à chaque dégât que vous prenez.

Pouvoir Magique : vous pouvez lancer des sorts après avoir étudié la Haute Magie. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois. Voir Magie pour les détails.

Réflexes Eclairs : vous n'êtes pas facilement surpris par une attaque physique, et vous vous rattrapez facilement d'un début de glissade.

Résistance à la Magie : vous êtes résistants aux effets magiques : +3 à la Volonté dans toute Action Contrée contre de la Magie.

Résistance aux poisons : le poison est moitié moins efficace sur vous.

Riche : vous commencez le jeu avec plus d'argent qu'un personnage débutant moyen. Cela peut être de l'argent et/ou de l'équipement.

Séduisant : vous êtes beau/belle. Charmant(e), joli(e), mignon(ne), tout ce que vous voulez. (Attention: plus vous êtes séduisant, plus vous avez de pouvoir sur les autres certes, mais plus vous avez de risque de vous faire enlever...).

Sens de Orientation : vous savez toujours où se trouve le Nord, et vous pouvez retrouver votre chemin après quelques efforts.

Sens du Danger : sur un jet Bon ou meilleur à un Jet de Situation, la MJ vous avertira à l'avance de dangers imminents.

Sens du Temps Absolu : si quelqu'un vous dit d'ouvrir la porte dans cinq minutes, vous le ferez exactement cinq minutes plus tard à une ou deux secondes près. Utile pour des Spectacles.

Statut Social Elevé [...] : vous êtes un petit noble ou un religieux - ou de la haute noblesse si vous prenez ce Don deux fois.

Talent Magique : vous pouvez lancer des sorts après avoir étudié la Magie de Campagne. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois. Voir Magie pour les détails.

Tolérance à la Douleur : ignorez la pénalité si vous êtes Blessé, et vous n'êtes qu'à -1 si vous êtes Gravement Blessé.

Vétéran : vous êtes expérimenté - ajoutez un niveau à trois compétences qui sont à un niveau Moyen ou Médiocre.

Vision Périphérique : vous pouvez voir ce qui se passe sur vos côtés - vous êtes moins facilement surpris par le côté ou l'arrière.

Défauts

Chaque personnage doit **commencer avec deux Défauts** choisis parmi la liste suivante, ou approuvés par la MJ. De plus, chaque Défaut supplémentaire au-delà des deux premiers permet au joueur de choisir un Don supplémentaire, ou d'augmenter une Caractéristique d'un niveau, avec l'accord de la MJ. (NdT: lorsque le nom du Défaut est suivi d'un mot entre [crochets] ou de [...], cela signifie qu'il faut préciser le Défaut - voir la description)

Anxieux : vous vous tordez les mains souvent.

Apparence Repoussante : votre apparence est désagréable, soit que vous êtes laid, soit que vous n'êtes pas soigné.

Avare : vous en voulez encore plus.

Aveugle dans la pénombre : vous voyez mal dans la pénombre.

Bavard : vous ne savez pas la fermer.

Boiteux : vous boitez, ce qui affecte votre vitesse et votre agilité.

Borgne : vous avez du mal à apprécier le relief, et vous voyez mal sur les côtés.

Code d'Honneur [...] : vos actions sont contraintes par un code de comportement personnel (à préciser).

Colérique : vous explosez dès que vous vous énervez.

Couard : vous faites très attention à votre personne.

Curieux : test de Volonté -3 pour résister à la tentation d'aller explorer quelque chose de nouveau ou d'inhabituel.

Daltonien : vous confondez les couleurs.

Devoir : vous avez des devoirs à remplir qui vous occupent une partie du temps.

Distrait : vous perdez facilement l'attention si vous vous ennuyez.

Doit avoir le dernier mot : vous avez horreur d'abandonner la partie.

Doit des Faveurs : vous devez des faveurs à des gens, et ils vous le rappelleront un jour.

Don Quichotte : vous êtes le champion des causes perdues.

Douillet : vous êtes à -1 pour des Egratignures, à -2 si vous êtes Blessé, et à -3 si vous êtes Gravement Blessé.

Dur d'Oreille : quoi ?

Effraye les animaux : vous avez une aura qui terrifie les animaux.

Ennemi : quelqu'un veut vous tuer, vous mettre en prison, ou sinon vous embêter.

Facile à Comprendre : vous ne pouvez pas dissimuler vos pensées et vos sentiments à ceux qui vous observent.

Fêtarde Compulsif : test de Volonté -3 pour résister à la tentation d'aller faire la bringue.

Fier : beaucoup de choses sont indignes de vous.

Fou Furieux s'il est Blessé (Bersek) : vous êtes même un danger pour vos amis.

Fouineur : les affaires des autres sont les vôtres.

Générosité Compulsive : test de Volonté -3 pour résister à la tentation de donner des choses à ceux qui vous semblent être plus dans le besoin que vous.

Goinfre : vous avez toujours faim.

Grognon : vous êtes souvent de mauvaise humeur et vous essayez de la répandre.

Habitude Désagréable : il y en a trop pour faire une liste. Certains autres Défauts pourraient en faire partie, comme *Fouineur*, *Grognon*, *Bavard*, etc...

Hors-La-Loi : vous êtes recherché par la loi.

Humaniste : vous aidez bénévolement les nécessiteux.

Idéaliste : vous n'avez pas les pieds sur terre.

Impulsif : vous agissez avant de réfléchir.

Intolérant envers [...] : vous haïssez un certain type de personnes.

Jaloux de Quiconque Attire Plus l'Attention : vous voulez être une star.

Jeunôt : vous êtes si jeune que personne de vous prend au sérieux. Vous perdez aussi un niveau sur trois compétences - vous n'avez pas encore eu le temps de tout apprendre.

Joueur Compulsif : test de Volonté -3 pour résister à la tentation de jouer.

Loyal : vous n'abandonnez, ne trompez, ne cachez pas de trésor des autres membres du groupe. Ce défaut-là pourrait être obligatoire.

Mal de dos : vous ne pouvez pas soulever grand-chose.

Malchanceux : si quelque chose de mauvais doit arriver à quelqu'un de l'équipe, ça tombe sur vous.

Manchot : l'autre main fait des heures supplémentaires.

Manque d'attention : vous disiez ?.

Manque de tact : vous ne faites pas attention aux personnes sensibles.

Mauvaise vue : vous ne voyez pas très clair - au choix : de loin, ou de près.

Mélancolique : la vie est si triste.

Menteur Compulsif : test de Volonté -3 pour résister à la tentation de mentir sans raison.

Muet : vous ne pouvez pas parler.

Naïf : test de Raisonnement -3 pour ne pas croire un "fait" inconnu.

Nanisme : vous êtes très petit pour votre race.

Ne Sait Pas Mentir : vous ne pouvez pas mentir correctement.

Obèse : vous êtes trop gros.

Obsédé : vous êtes très épris du sexe approprié.

Obsession [...] : il vous *faut* le faire, ou l'avoir, ou ...

Odeur insoutenable : vous puez.

Pacifiste : vous vous battez, mais vous ne commencez jamais - pas de frappes préventives.

Paralysie de Combat : vous devez faire un Jet de Santé Bon ou meilleur pour agir lors d'une situation dangereuse.

Paresseux : vous travaillez dur à éviter le travail.

Patriote fanatique : votre pays avant tout, quelle que soit la cause.

Pauvre : vous commencez avec moins d'équipement et d'argent, et si vous ne rachetez pas ce Défaut, vous perdrez toujours vos gains.

Petit Malin : il vous faut prendre des risques pour défaire un scélérat, même inutiles.

Phobie [...] : il y en a des tas. Test de Volonté-3 pour éviter de paniquer dans certaines situations : serpents, obscurité, hauteurs, chats, chute, foule, araignées, espaces ouverts ou fermés, magie, fracas, etc.

Plaisantin : c'est plus fort que vous. Un jour quelqu'un en aura marre.

Plein d'illusions : le monde ne fonctionne pas comme vous croyez qu'il fonctionne, dans les grandes largeurs.

Primitif : vous êtes issu d'une société à l'Age de Pierre.

Responsabilité : une personne dépend de vous (femme, enfant, etc.).

Sale Réputation : vous êtes reconnu comme un genre de salaud.

Se Fait Vieux : avec tout ce que cela implique.

Secret [...] : s'il est révélé, vous serez embarrassé, arrêté, ou pire - peut-être cet avis de recherche sur votre tête, ou votre seconde épouse ?

Sensible à la Magie : test de volonté à -3 pour s'opposer à la magie hostile.

Sensible au Poison : vous avez un malus de -3 à la Santé pour Contrer les poisons.

Stigmat social : vous faites visiblement partie d'un groupe social méprisé.

Susceptible : un rien vous énerve.

Téméraire : vous ne pensez pas à votre sécurité dans des situations dangereuses.

Têtu : vous n'admettez pas facilement avoir tort. N'a rien à voir avec la Volonté.

Timide : vous ne voulez pas parler à des étrangers.

Trop Honnête : vous avez horreur d'enfreindre la loi. Voir *Ne Sait Pas Mentir* si vous avez horreur de mentir.

Trop Sûr de Soi : vous savez que vous ne pouvez que réussir.

Vaniteux : vous êtes le plus beau et le plus fort du monde. Vos compagnons ont bien de la chance !!!

Vœu [...] : vous avez fait le vœu de faire une action.

Voix Désagréable : vous êtes horrible à entendre.

Xénophobe : vous n'aimez pas et craignez les personnes qui ne sont pas de votre milieu d'origine.

Magie

Il existe cinq types de Magies dans *Fudge Cinq Points*:

- La Magie Innée,
- La Magie de Campagne,

- La Haute Magie,
- L'Alchimie,
- La Magie Cléricale.

La *Magie Innée* ne demande aucune étude - c'est un Don avec lequel vous êtes né, ou qui est donné à toute une race d'êtres comme les Elfes. Il n'y a pas de Compétences associées avec la *Magie Innée* - juste un Don.

La *Magie de Campagne* et la *Haute Magie* sont toutes deux des techniques qui s'apprennent, mais elles sont à considérer séparément et ne sont pas interchangeables. Même si ces Compétences sont apprises, tout le monde n'a pas la possibilité de produire ces types de magie - vous devez avoir le Don de *Pouvoir Magique* pour pouvoir produire de la Haute Magie, ou le Don de *Talent Magique* pour pouvoir produire de la Magie de Campagne.

L'*Alchimie* n'a que peu d'intérêt pour un personnage joueur.

La *Magie Cléricale* est en fait produite par une divinité à travers le personnage.

Magie Innée

Ce type de magie peut être approprié pour les races Féériques, qui ont un talent inné pour la magie qui n'a rien à voir avec la magie apprise des magiciens humains. La MJ peut également permettre à un personnage humain d'avoir la *Magie Innée*.

Chaque pouvoir de Magie Innée requiert de posséder le don *Magie Innée*. Chaque don de ce type de produit qu'un seul type de Magie Innée, choisi parmi la liste ci-dessous. La MJ peut interdire certains de ces talents, ou en créer d'autres. Notez que certains types de Magie Innée sont considérés comme des Dons séparés, comme *Sens du Danger*, *Empathie avec les Animaux*, etc.

Sourcier: vous pouvez trouver de l'eau dans la terre.

Oeil de Lynx: vous pouvez distinguer des choses à une grande distance.

Allume-Feu: vous pouvez créer du feu, mais vous ne pouvez le contrôler. C'est-à-dire, vous pouvez enflammer un produit inflammable (cela prend trois tours de combat pour de petits objets), mais vous ne pouvez pas créer de Boule de Feu ou obliger le feu à se propager dans une direction donnée.

La Bonne Aventure: vous pouvez voir un futur possible, comme si vous le distinguiez vaguement à travers une vitre. Cela ne marche que pour les autres, et jamais à propos d'événements qui ont une importance pour vous - votre propre futur est toujours indiscernable.

Les Ponces Verts: les plantes vous réussissent extraordinairement - en poussant très vite.

Guérisseur: vous pouvez soigner un niveau de blessure par le toucher. Cela prend une minute et est fatigant.

Double-Vue: vous pouvez voir à travers les illusions et "lire" une personnalité générale. Vous ne pouvez lire les esprits ou connaître un détail de la personnalité, mais vous savez à qui vous pouvez faire confiance en vous concentrant.

Change-Forme: vous pouvez vous transformer en un animal ou une plante approuvé par la MJ. Cela prend trois tours de combat pour une transformation complète, durant lesquels vous êtes sans défense [Coûte 2 Dons]

Vous n'avez pas à dépenser de points de Compétence pour avoir la Magie Innée - il vous suffit d'acheter le Don. Aucun jet de compétence n'est en général requis - le talent est automatique, bien qu'il puisse prendre du temps. Si vous avez besoin d'évaluer une réussite, considérez que chaque talent est à un niveau Très Bon.

La MJ devra déterminer les capacités magiques innées des races non-humaines de son monde.

Magie de Campagne

(Remerciements à S. John Ross, le vrai "Ace Mana Basher" du système **GURPS**, pour cette idée.)

La Magie de Campagne est la version "paysanne" de la magie : des sorcières ou des magiciens de village qui concoctent des potions d'herbes, qui créent des charmes, qui annulent (ou, hélas, lancent) des malédictions, etc.

Vous pouvez dépenser jusqu'à quatre points dans le Groupe de Compétence Magie de Campagne, mais pas plus de points que vous n'avez de niveau de *Don Talent Magique*. C'est-à-dire, si vous n'avez pris qu'un niveau de *Don Talent Magique*, vous ne pouvez dépenser qu'un point en Compétence Magie de Campagne.

La liste de compétence pour la Magie de Campagne est donnée ci-dessous, et est traitée comme un Groupe de Compétence normal. C'est-à-dire, un point dépensé en Magie de Campagne vous permet de choisir 3 compétences à un niveau Moyen et 1 à un niveau Médiocre - et de même pour les autres nombres de points. Chaque Compétence est une compétence que vous pouvez retrouver dans d'autres Groupes de Compétences - si vous l'apprenez à partir du Groupe de Compétence Magie de Campagne, il est inutile de l'apprendre également à partir d'un autre groupe.

Vous pouvez utiliser une compétence de ce groupe sans appliquer la Magie de Campagne. **Mais si vous utilisez la Magie de Campagne, vous arriverez à un meilleur résultat que sans elle.** La Magie de Campagne n'est pas une magie spectaculaire - vous ne la verrez jamais produire d'effet magique majeur. Elle est néanmoins efficace dans son domaine.

La Magie de Campagne est néanmoins fatigante - votre Caractéristique de Santé baisse temporairement d'un niveau à chaque utilisation. Si votre niveau de Santé tombe en dessous de Lamentable, vous êtes épuisés et vous vous évanouissez - à considérer comme l'équivalent en fatigue de "Incapacité". Un niveau de Santé fatigué est regagné simplement en se reposant 15 minutes. Un autre inconvénient de la Magie de Campagne est qu'on peut se rendre compte que le résultat a quelque chose de magique, ce qui, dans certaines situations, peut poser des problèmes au magicien.

Les compétences classiques qui suivent sont les **seules** qui peuvent être augmentées par la Magie de Campagne, sauf si la MJ en décide autrement. **Les Compétences sans description ont simplement un résultat plus réussi.**

Conduite d'Animaux

Astrologie: dire la bonne aventure à d'autres - ne vous donne aucune indication sur votre propre futur.

Camouflage: si vous ne voulez pas être vu, vous êtes très difficile à apercevoir.

Cuisine: c'est bon, nourrissant, et presque guérissant.

Conseiller: votre oreille attentive et vos conseils avisés peuvent calmer les esprits troublés.

Artisanat: la plupart des compétences d'Artisanat, comme le Potier, le Forgeron, le Tailleur, etc., vous permettent d'obtenir rapidement des objets de qualité supérieure. Ces objets sont d'une qualité exceptionnelle, mais ne sont pas vraiment des objets magiques... non ?...

Détecter les Mensonges

Fermier: un usage très classique de la Magie de Campagne, vous pouvez bénir ou maudire des récoltes: production supérieure, croissance rapide, etc. - ou le contraire.

Premiers Secours: vous pouvez arrêter une plaie de saigner en la touchant, et vous maintenez les blessés graves en vie jusqu'à l'arrivée des secours.

Herboristerie: l'archétype de la compétence de Magie de Campagne: la préparation de concoctions magiques. Bien qu'elles ne soient pas aussi puissantes que les elixirs

alchimiques, elles sont rapides à préparer. Les potions classiques sont celles de Guérison, de Sommeil, d'Amour, de Charisme, de Force, d'Endurance, etc. - demandez à la MJ ce qu'il est possible de créer. Utilisez *Poisons* pour les potions maléfiques.

Médecine: guérison rapide et efficace.

Se Déplacer en Silence

Poisons: vos poisons sont plus puissants, plus rapides, plus difficiles à déceler. Vous devriez avoir honte.

Conteur: vous pouvez magnétiser une audience, et même modifier leur humeur à votre escent.

Pister

Vétérinaire: guérison rapide et efficace. Pour les méchantes sorcières de campagne, c'est la compétence qui est utilisée pour rendre des animaux malades, un mal courant dans les jours anciens.

Prédire le Temps: vous êtes remarquablement juste.

Haute Magie

La Haute Magie est la version aristocratique de la Magie: des sorciers dans des tours consultant d'anciens volumes, des magiciens parcourant le monde à la recherche de créateurs de magie et de nouvelles sources de pouvoir, des collègues de magiciens apprenant à des apprentis tout en débattant des mérites comparés des sorts, etc.

La Haute Magie est si large qu'elle est dans une fichier séparé, qui peut être trouvé sur Le site de Test de Grey Ghost Games. (http://www.fudgerpg.com/playtest_register.html)

Alchimie

L'Alchimie est une compétence unique, et peut par conséquent être trop puissante dans le jeu. Heureusement, les alchimistes ne sont pas habituellement des aventuriers, et un Personnage-Joueur alchimiste utilisera probablement sa compétence plus pour reconnaître des élixirs que pour en préparer - car un élixir alchimique demande **beaucoup** de temps, d'équipement et d'ingrédients pour sa préparation. Un laboratoire alchimique entièrement équipé demande une fortune conséquente, ce qui nécessite soit un statut élevé, soit un patron pour pouvoir se l'offrir. Considérez également qu'un élixir demande des mois de préparation (et qu'ils sont par conséquent chers, si vos joueurs cherchent à s'en procurer).

En résumé, même si les Joueurs peuvent mettre la main sur des élixirs, ils ne les fabriqueront probablement pas eux-mêmes. Malgré cela, un PJ qui apprend la compétence Alchimie et qui prend le Don de *Pouvoir Magique* **est** capable de fabriquer des élixirs, s'il a suffisamment de temps et de matériel. Ceux qui ont la compétence mais pas le Don peuvent identifier les élixirs et déterminer des dosages, mais ne peuvent en préparer eux-mêmes.

La MJ peut introduire des elixirs dans le jeu qui produisent n'importe quel effet magique voulu.

Magie Cléricale

Le don de *Faveur Divine* est requis pour utiliser la Magie Cléricale. Il est possible de jouer un prêtre sans *Faveur Divine* - choisissez simplement la Compétence Professionnelle *Prêtre Conseiller* ainsi que d'autres compétences appropriées. Mais un tel prêtre n'aura pas la possibilité d'utiliser la Magie Cléricale. Notez que vous n'avez pas besoin d'être ordonné prêtre d'une religion pour avoir la *Faveur Divine*.

Les Compétences disponibles pour un personnage possédant la *Faveur Divine* sont divisés en deux groupes, le Commun et le Surnaturel. Les Compétences Surnaturelles sont directement

produites par le ou les dieux que sert le clerc - voir *Appeler la Faveur Divine* ci-dessous. Si le comportement du clerc est en désaccord avec les désirs du Dieu, ce pouvoir est retiré, au moins temporairement.

Les Compétences Surnaturelles sont détaillées dans la liste suivante - tout autre compétence est Commune et suit la description de la Liste de Compétence ci-dessus. Cette liste est adaptée à une divinité mineure qui permet un libre arbitre et une aide surnaturelle à ses fidèles en temps de crise. D'autres Compétences peuvent être appropriées à d'autres types de clercs - des plantes magiques pour des Druides, par exemple, et plus de magie spirituelle pour des Shamans. Des clercs Mauvais (NdT: servant un démon) auront une liste de compétences entièrement différente - vos personnages devraient prier pour ne jamais en rencontrer...

Aide Divine: en touchant quelqu'un qui est en train d'accomplir une tâche qui est dans l'intérêt de la divinité, vous accordez un bonus de +1 à la compétence.

Connaissance des Arcanes

Bannir les Esprits: vous pouvez contraindre les esprits et démons en provenance d'une autre Dimension à retourner dans leur dimension d'origine.

Bénédiction: vous pouvez accorder un bonus défensif de +1 (ou plus, si la MJ est d'accord) à quelqu'un jusqu'à la fin du prochain combat.

Conseiller/Prêtre

Détecter les Mensonges: votre capacité à détecter les mensonges est améliorée.

Exorcisme: vous pouvez contraindre un esprit ou un démon qui possède un corps ou un lieu à partir.

Premiers Soins

Guérison: la divinité que vous servez peut guérir quelqu'un à travers vous.

Médecine

Orateur

Parlementer/Négociateur

Persuader

Éliminer la Fatigue: vous pouvez redonner de l'endurance aux épuisés.

Repousser les Morts-Vivants: les zombies, vampires, fantômes, etc... fuient votre présence.

Enseigner

Théologie/Rituels

Double-Vision: vous pouvez voir à travers les illusions.

Sanctuaire: vous pouvez protéger une personne ou toutes celles contenues dans une zone de la taille d'une pièce contre un mal surnaturel : sorts, esprits, morts-vivants, démons, etc.

Appeler la Faveur Divine

Lorsqu'un clerc avec la *Faveur Divine* en appelle à sa divinité, faites un Jet d'Action sans Opposition en utilisant la compétence de Magie Cléricale souhaitée. Certaines actions peuvent être Opposées, comme *Exorcisme*, or *Sanctuaire*.

Sur un résultat de Bon ou mieux, la faveur est accordée par la divinité. Pour les Compétences Surnaturelles où le résultat n'est pas quantifié (comme *Guérison*), meilleur est la Performance, meilleure est la réponse à la prière. Par exemple, un résultat Bon réduira une blessure d'un niveau, tandis qu'un résultat Excellent guérira entièrement un personnage blessé.

Sur un résultat Médiocre ou Moyen, la faveur n'est simplement pas accordée.

Sur un résultat Mauvais ou pire, la divinité peut être en colère contre le clerc. La MJ doit examiner les actes récents du personnage, en particulier ceux qui sont liés aux croyances religieuses du clerc. S'il y a des raisons pour que la divinité soit insatisfaite des services qui lui sont rendus, le moment est venu de

clarifier les choses. Si le comportement du clerc a été exemplaire (pour ce qui concerne la divinité), un échec signifie simplement que la divinité était occupée à d'autres choses ou a considéré que la faveur n'était pas importante, ou qu'elle allait à l'encontre de ses propres désirs.

Modificateurs: La MJ peut appliquer des modificateurs selon son désir. Un bonus de +1 peut être appliqué si le clerc est un modèle de dévotion, ou si la faveur demandée servira la cause de la divinité. Un malus de -1 s'appliquera dans les cas contraires, ou si la demande précédente a eu un résultat Mauvais ou pire.

Niveau de puissance d'une Campagne

Le niveau de puissance par défaut de *Fudge Cinq Points* est proche de ce que les MJ veulent en général dans leurs campagnes. Il produit des héros potentiels: des personnages au-dessus de la moyenne en capacités et en expérience, mais pas (encore) des héros puissants.

Ce niveau moyen est délibéré, car il permet d'adapter assez facilement les règles pour satisfaire la plupart des besoins. Si donc les personnages créés ici vous paraissent trop faibles ou trop puissants à votre goût, cette section est pour vous.

Des Personnages Plus Puissants

Vous avez plusieurs possibilités pour créer des personnages plus puissants avec *Fudge Cinq Points*. La plus évidente est d'offrir aux joueurs six Points de Personnage (ou même plus). Vous pouvez le faire avec le tableau d'utilisation des points standard, ou en ajoutant une option à 5 points comme celle-ci :

Uniquement pour les personnages à 6 points et plus :	
Points Dépensés dans un groupe	Nombre et niveaux de Compétences de ce groupe
5	2 Excellent 2 Très Bon 3 Bon 4 Moyen

Note: cette option **ne doit pas** être utilisée avec les personnages à cinq points, car tout personnage doit obligatoirement avoir des compétences en provenance d'au moins deux groupes de compétences différents.

Une autre option, moins évidente mais probablement meilleure pour les joueurs, est de leur donner des personnages à cinq points avec **cinq niveaux gratuits** à utiliser après la création du personnage, avec l'accord de la MJ. C'est-à-dire, une fois que le joueur a créé son personnage à cinq points normalement, il peut rajouter un niveau à cinq Compétences avec l'accord de la MJ (ou, si la MJ est d'accord, une compétence pourrait être augmentée de deux niveaux, au prix de deux niveaux gratuits.)

La MJ peut toutefois interdire certaines augmentations de Compétences - le jeu peut être déséquilibré si un personnage a trop de compétences à un niveau Excellent par exemple. Il est désavantageux pour les guerriers spécialisés d'autoriser les non-guerriers à avoir des compétences de combats de niveau Très Bon ou Excellent. Toutefois, si la MJ a en tête une campagne assez sanglante, cela pourrait être la seule manière d'assurer la survie du groupe...

Voir *Balfo* dans Les Exemples de Personnages pour un exemple de personnage à cinq points avec cinq niveaux gratuits (c'est l'option recommandée pour créer des personnages plus puissants).

Une autre manière d'aider les personnages est de leur offrir plus de deux niveaux de compétences gratuits et/ou plus de deux Dons.

Encore une autre manière d'aider les personnages est d'étendre les possibilités d'Echange de Niveaux de Compétences. Cette option offre plus de choix aux joueurs, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise chose, selon vos joueurs. Il est bon d'avoir plus de flexibilité dans la création de personnage, mais trop de choix peut dérouter un joueur qui crée son premier personnage *Fudge*. Il est probablement préférable de ne pas utiliser cette option pour les premiers personnages, voire de ne pas l'utiliser du tout. Si vous utilisez cette suggestion, **ne permettez pas les Spécialisations**, et ajoutez la règle suivante à la section Echange de Niveaux de Compétences:

Vous pouvez également échanger deux compétences au même niveau contre une compétence plus élevée d'un niveau (toutes les compétences concernées doivent appartenir au même groupe de compétences). Par exemple, vous pouvez échanger deux compétences de niveau Moyen contre une compétence de niveau Bon. Ce genre d'échange est restreint: **vous ne pouvez pas faire cela plus de deux fois par groupe de compétences**. La MJ peut imposer des restrictions plus sévères, comme limiter ce type d'échange à une fois par groupe de compétence, ou à deux fois par personnage, que ce soit à l'intérieur d'un même groupe de compétence ou de deux groupes de compétences différents.

Des Personnages Moins Puissants

Si vous envisager une longue campagne, vous pourriez souhaiter démarrer avec des personnages moins puissants, pour qu'ils puissent se développer par leurs propres moyens.

La manière la plus évidente de faire cela est de permettre au joueur de créer uniquement des **personnages à quatre points**. Si vous faites cela, ne permettez pas à quiconque de dépenser les quatre points dans un seul groupe de compétences - chaque personnage doit toujours avoir des compétences en provenance d'au moins deux groupes différents.

Une autre manière de réduire le niveau de puissance est de ne pas autoriser les Spécialisations, puisqu'elles sont un moyen peu coûteux d'obtenir des niveaux de compétences élevés.

Encore une autre manière de limiter le niveau de puissance, **même pour des personnages à cinq points**, est de ne pas autoriser de dépenser 4 points dans un même groupe, voire même 3 points. Cela signifie que les personnages auront un large éventail de compétences, mais aucune ne sera très élevée.

Cette idée peut même être poussée plus loin : ne permettre à un joueur de dépenser 2 points dans un même groupe de compétence que comme si il les dépensait sur deux groupes différents. Par exemple, un joueur peut dépenser un point en Compétences de Combat, prenant trois compétences à un niveau Moyen et une quatrième à un niveau Médiocre. Puis il peut dépenser un autre point en Compétences de Combat, prenant trois compétences *différentes* à un niveau Moyen et une huitième à un niveau Médiocre. Ainsi le joueur aura dépensé 2 points en Compétences de Combat, mais se retrouvera avec 8 compétences au lieu de 6 - mais à un niveau inférieur.

Encore une autre manière de créer des personnages moins puissants est de réduire le nombre de niveaux gratuits de caractéristiques à un ou zéro, et/ou de réduire le nombre de Dons gratuits à un ou zéro.

Enfin, vous pouvez choisir parmi les suggestions ci-dessus et créer vos propres restrictions. Par exemple, vous pouvez autoriser les personnages à 5 points, avec pas plus de trois points par groupe de compétences, seulement un niveau gratuit de caractéristique, et sans permettre les Spécialisations. Ou vous pouvez autoriser les personnages à 4 points, avec pas plus de deux points par groupe de compétences. Et ainsi de suite.

Tagra dans la section suivante est un exemple de personnage à

quatre points.

Exemples de Personnages

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de personnages. Chacun de ces personnages a été créé en **moins de cinq minutes**, et l'intention n'était pas de les optimiser ou de créer un groupe équilibré. Ils sont simplement présentés pour montrer la diversité des personnages qui peuvent être créés rapidement et simplement avec le système *Fudge Cinq Points*.

Notez que Jimma, par exemple, a certaines compétences qui ne sont pas listés ci-dessus - ce qui est cohérent avec *Fudge*. Si vous avez en tête une compétence que votre personnage devrait logiquement avoir et qui n'est pas listée dans *Fudge Cinq Points*, parlez-en à votre MJ.

Les Défauts de ces personnages signalés par une astérisque (*) sont des défauts additionnels pris pour compenser un Don ou un niveau de Caractéristique additionnel.

Balfo, un Eclaireur Petite-Gens

Caractéristiques

Raisonnement: Bon
Perception: Très Bon
Volonté: Moyen
Force: Médiocre, Echelle -2
Agilité: Bon
Santé: Moyen

Dons

Nyctalopie
 Sens de l'Orient

Défauts

Petite-Gens (Echelle -2, +3 à la compétence Se Déplacer En Silence; vaut deux Défauts)
 Humaniste *

Groupes de Compétences:

Reconnaissance: 3 pts
 Athlétiques: 1 pt
 Combat: 1 pt (spécialisé)

Compétences:

Reconnaissance: 3 pts
 Observation: Très Bon
 Pister: Bon
 Dessiner une Carte: Bon
 Connaissances des Bois: Bon
 Orientation: Moyen
 Se Déplacer en Silence: Excellent [Moyen +3 niveaux du **Défaut:** Petite-Gens]
 Survie: Moyen
 Imiter des Cris d'Animaux: Moyen
 Athlétiques: 1 pt
 Equilibre: Moyen
 Escalade: Moyen
 Lancer: Moyen
 Nager: Médiocre

Combat: 1 pt

Arc: Bon
 Epée à une main: Médiocre

Note: pour rendre Balfo plus puissant en additionnant 5 niveaux gratuits, la MJ a permis au joueur de modifier les compétences suivantes:

Observation: Excellent
 Pister: Très Bon
 Imiter des Cris d'Animaux: Bon
 Equilibre: Bon
 Escalade: Bon

Si le joueur avait demandé d'augmenter la compétence **Arc** de Balfo - qui est déjà une compétence acquise par Spécialisation - la

MJ l'aurait refusé, car sa campagne n'est pas particulièrement sanglante.

Jimma, un Marchand de Gemmes

Caractéristiques

Raisonnement: Très Bon

Perception: Bon

Volonté: Bon

Force: Médiocre

Agilité: Moyen

Santé: Moyen

Dons

Riche

N'oublie Jamais un Visage

Contacts

Défauts

Obèse

Doit des Faveurs

Curieux *

Responsabilité (sa fille Marga, 7 ans - sa mère est morte) *

Groupes de Compétences:

Professionnel: 4 pts

Reconnaissance: 1 pt (spécialisé)

Compétences:

Professionnel: 4 pts

[La MJ a accepté de rajouter des compétences en provenance d'autres groupes; de plus le joueur a échangé une compétence Moyenne contre deux compétences Médiocres dans ce groupe]

Marchandage: Excellent

Joaillerie: Très Bon

Evaluer des Biens: Très Bon

Marchand: Bon

Connaissances des Routes Marchandes: Bon

Bluff: Bon

Embrouiller: Moyen

Etiquette: Moyen

Instruction: Médiocre

Archéologie: Médiocre

Reconnaissance: 1 pt

Observation: Bon

Se Déplacer en Silence: Médiocre

Familla, une Diplomate/Espionne

Caractéristiques

Raisonnement: Bon

Perception: Très Bon

Volonté: Bon

Force: Médiocre

Agilité: Moyen

Santé: Moyen

Dons

Belle Voix

Séduisante

Défauts

Devoir

Ambitieuse

Dragueuse Compulsive *

Groupes de Compétences:

Social: 2 pts

Connaissances: 1 pt

Compétences Générales: 1 pt

Reconnaissance: 1 pt

Compétences:

Social: 2 pts

Parlementer/Négociateur: Bon

Mentir/Simuler: Bon

Flirter: Moyen

Embrouiller: Moyen

Persuader: Moyen

Etiquette: Moyen

Connaissances: 1 pt

Conditions Politiques: Moyen

Langue Etrangère (à spécifier): Moyen

Instruction: Moyen

Géographie: Médiocre

Compétences Générales: 1 pt

Crocheter une Serrure: Moyen

Lancer de Couteau: Moyen

Escalade: Moyen

Reconnaissance: 1 pt

Se Déplacer en Silence: Moyen

Observation: Moyen

Dessiner une Carte: Moyen

Herboristerie: Médiocre

Andrea, un mec louche

Caractéristiques

Raisonnement: Très Bon

Perception: Très Bon

Volonté: Médiocre

Force: Médiocre

Agilité: Bon

Santé: Médiocre

Dons

Nyctalopie

Magie Innée ; Oeil de Lynx

Défauts

Don Quichotte

Secret (recherché dans une autre ville)

Groupes de Compétences:

Discretion: 2 pts

Professionnel: 1 pt (Spécialisé)

Combat: 1 pt

Connaissances: 1 pt (Spécialisé)

Compétences:

Discretion: 2 pts

Se Déplacer en Silence: Bon

Crocheter une Serrure: Bon

Bas-Fonds: Moyen

Survie Urbaine: Moyen

Détecter les Pièges: Moyen

Déguisement: Moyen

Professionnel: 1 pt

Jeu: Bon

Marchand: Médiocre

Combat: 1 pt

Lancer de Couteau: Moyen

Couteau: Moyen

Bagarre: Moyen

Lire son Adversaire: Médiocre

Connaissances: 1 pt

Evaluer des Biens: Bon

Instruction: Médiocre

Yarro, un guerrier

Caractéristiques

Raisonnement: Médiocre

Perception: Bon

Volonté: Moyen

Force: Bon

Agilité: Bon

Santé: Bon

Dons

Réflexes Eclairs

Tolérance à la Douleur

Défauts

Manque de Tact
Fétard Compulsif
Fier *

Groupes de Compétences:

Combat: 3 pts
Athlétiques: 2 pts

Compétences:

Combat: 3 pts
Epée à une main: Très Bon
Arc: Bon
Bouclier: Bon
Lire son Adversaire: Bon
Tactiques: Moyen
Bagarre: Moyen
Couteau: Moyen
Dégainer Rapidement son Epée: Moyen
Athlétiques: 2 pts
Acrobaties: Bon
Escalade: Bon
Cavalier: Moyen
Nager: Moyen
Se Déplacer en Silence: Moyen
Equilibre: Moyen

Pietro, un Magicien

Pietro a un niveau de Caractéristique en moins pour avoir un Don en plus

Caractéristiques

Raisonnement: Très Bon
Perception: Bon
Volonté: Médiocre
Force: Moyen
Agilité: Moyen
Santé: Médiocre

Dons

Pouvoir Magique (4 niveaux)

Défauts

Jaloux de Quiconque Attire Plus l'Attention
Obsession: collectionner des objets magiques
Secret: A changé de nom pour échapper à une
Guilde d'Assassins qui le recherche encore *

Groupes de Compétences:

Haute Magie: 4 pts
Compétences Générales: 1 pt

Compétences:

Sorts de Connaissance: 2 pts
Contacter par l'Esprit: Bon
Scry (*NdT: ???*): Bon
Annoncer un Danger: Moyen
Maîtrise des Langues: Moyen
Mémoire: Moyen
Révéler: Moyen
Sorts de Reconnaissance/Nature: 1 pt
Escalader: Moyen
Maîtrise du Feu: Moyen
Maîtrise de la Lumière: Moyen
Sens Aiguës: Médiocre
Sorts Professionnels: 1 pt
Soigner les Blessures: Bon
Soigner les Maladies: Médiocre
Compétences Générales: 1 pt
Instruction: Moyen
Se Déplacer en Silence: Moyen
Bâton de Magicien: Moyen

Leonora, un Clerc**Caractéristiques**

Raisonnement: Moyen

Perception: Bon

Volonté: Très Bon

Force: Médiocre

Agilité: Moyen

Santé: Moyen

Dons

Faveur Divine (coûte deux Dons)
Patron: Adepte de l'Eglise

Défauts

Boiteux
Générosité Compulsive
Devoir envers l'Eglise *

Groupes de Compétences:

Magie Cléricale: 3 pts
Connaissances: 1 pt
Compétences Générales: 1 pt

Compétences:

Magie Cléricale: 3 pts
Bénir: Très Bon
Aide Divine: Bon
Soigner: Bon
Sanctuaire: Bon
Bannir les Esprits: Moyen
Conseiller/Prêtre: Moyen
Détecter les Mensonges: Moyen
Repousser les Morts-Vivants: Moyen
Connaissances: 1 pt
Connaissance des Arcanes: Moyen
Médecine: Moyen
Herboristerie: Moyen
Instruction: Médiocre
Compétences Générales: 1 pt
Cavalier: Moyen
Etiquette: Moyen
Vétérinaire: Moyen

Gruschka, une Sorcière**Caractéristiques**

Raisonnement: Bon
Perception: Médiocre
Volonté: Très Bon
Force: Médiocre
Agilité: Moyen
Santé: Bon

Dons

Talent Magique (3 niveaux)

Défauts

Apparence Repoussante
Loyale
Se Fait Vieille *

Groupes de Compétences:

Magie de Campagne: 3 pts
Connaissances: 1 pt
Reconnaissance: 1 pt

Compétences:

Magie de Campagne: 3 pts
Herboristerie: Très Bon
Premiers Soins: Bon
Médecine: Bon
Conduite des Animaux: Bon
Détecter les Mensonges: Moyen
Vannerie: Moyen
Conter: Moyen
Conseiller: Moyen
Connaissances: 1 pt
Connaissance Régionale: Moyen
Connaissance des Arcanes: Moyen
Légendes & Histoires: Moyen

Théologie/Mythes/Rituels: Médiocre
 Reconnaissance: 1 pt
 Connaissance des Bois: Moyen
 Se Déplacer en Silence: Moyen
 Survie: Moyen
 Imiter des Cris d'Animaux: Médiocre

Tagra, une Troubadour à quatre points

La MJ fait débiter les personnages avec 4 points de personnage, un seul niveau de Caractéristique gratuit et un seul Don. Un seul Défaut est requis, et la spécialisation des compétences est autorisée. Si Tagra était une Troubadour à 5 points, elle aurait deux points en Professionnel.

Caractéristiques

Raisonnement: Bon
Perception: Bon
Volonté: Médiocre
Force: Médiocre
Agilité: Bon
Santé: Moyen

Dons

Belle Voix

Défauts

Stigmat Social: artiste errant

Groupes de Compétences:

Professionnel: 1 pt
 Athlétiques: 1 pt
 Social: 1 pt (Spécialisation)
 Connaissances: 1 pt

Compétences:

Professionnel: 1 pt
 Spectacle: Moyen
 Musicien (Voix): Moyen
 Musicien (Luth): Moyen
 Danse: Médiocre
 Athlétiques: 1 pt
 Acrobaties: Moyen
 Jonglerie: Moyen
 Equilibre: Moyen
 Passe-Passe: Médiocre
 Social: 1 pt
 Conteur: Bon
 Embrouiller: Médiocre
 Connaissances: 1 pt
 Légendes & Histoires: Moyen
 Histoire: Moyen
 Langue Etrangère (à spécifier): Moyen
 Connaissances Régionales: Médiocre

Table Combinée des Points de Personnage pour des Personnages à Cinq Points

Cette table, accompagnée des listes de Compétences, Dons et Défauts, est tout ce dont vous avez réellement besoin pour créer des personnages *Fudge Cinq Points* rapidement et facilement. A vous de jouer !

Points Dépensés dans un groupe	Nombre et niveaux de Compétences de ce groupe		Compétences Générales
	Généraliste	Spécialisé	
1	3 Moyen 1 Médiocre	1 Bon 1 Médiocre	3 Moyen, de deux ou trois groupes différents
2	2 Bon 4 Moyen	1 Très Bon 1 Bon 1 Moyen	
3	1 Très Bon 3 Bon 4 Moyen		
4	1 Excellent 2 Très Bon 3 Bon 3 Moyen		