



MicroFudge CECJ

Version 2

Inspiré de *Fudge RPG* par Steffan O'Sullivan, *Micro Fudge* par David Bruns,
DIP-Styx et *Edge of the Century* par Timothy Dedeaux.
Les pouvoirs psychiques sont tirés d'*Empire Galactique* de François Nedelec,
la table de combat à distance est adaptée de *MegaTraveller* publié par GDW

Table des matières

I – Création des personnages	01
II – Utilisation des Atouts en cours de jeu	02
Etoffer le personnage en cours de jeu	02
Sauver sa peau	02
III – Caractéristiques	02
Evaluation des Aptitudes et Champs d'expertise	02
Aptitudes	02
<i>Exemple de liste d'Aptitudes</i>	03
Champs d'expertise	03
<i>Exemple de liste de Champs d'expertise</i>	04
IV – Expérience et progression	04
V – Mécanismes de jeu et résolution des actions	04
Tests et Conflits	05
1 – Tests	05
Compétences hautement techniques	06
Champs d'expertise, concept et cadre de jeu	06
2 – Résolution des conflits hasardeux	06
Abréger une Séquence	07
Prendre l'ascendant	08
Jeu défensif	08
3 – Effets des Revers	08
4 – Règles spéciales (principalement) pour les combats	09
Tests hasardeux	09
Premiers soins et blessures	09
Hors de portée	09
Séquences collectives	10
Modificateurs applicables aux conflits	11
<i>Poursuites</i>	11
<i>Concours de démolition et éperonnages divers</i>	11
VI – Pouvoirs paranormaux	11
VII – Section du Narrateur	12
1 – Création des PNJs	12
2 – Equipement	12
a – Matériel et qualité	12
b – Armes	12
c – Armures	12
d – Véhicules	13
Catégories de véhicules	13
VIII – Appendices	13
1 – Pouvoirs paranormaux	13
Exemple des pouvoirs psychiques	13
Fatigue (option)	14
Domaines de pouvoirs psychiques	14
Télékinésie	14
Télépathie	15
Conscience	16
2 – Création de personnage "free style"	17
3 – Création de personnage à la "Streamlined MicroFudge"	18
4 – Utilisation créative des Atouts	19
Utilisation classique	19
Autres utilisations	19
Contrôle narratif et coïncidences	19
5 – "Cards are a Narrator's best friend !"	20
6 – Mettre en scène des enquêtes	21
7 – Gestion des alliés par les joueurs	21
8 – Echelles de comparaison	21

MicroFudge "CECJ" v2

L'acronyme "CECJ" dérive de "Création En Cours de Jeu". Il provient d'une option voulue par le concepteur des règles dont s'inspire ce système (Timothy Dedeaux).

I – Création des personnages

Le processus de création commence par une courte phrase (ou quelques mots) décrivant le concept du personnage. Ce concept définit en des termes généraux qui est le personnage. Il est suivi d'une autre phrase exposant ce qu'il recherche à accomplir (le but qu'il poursuit en ce moment, il est parfaitement acceptable et normal de ne pas encore connaître l'ambition de sa vie). Un nom peut également s'avérer utile.

Exemple : Jim Bones est un médecin de campagne plutôt abrupt, direct diraient certains, qui tolère de moins en moins la bêtise. Il est d'un naturel protecteur et veut empêcher (insérer le nom du méchant ici) de (insérer le plan supposé du méchant ici). Veuf, il a perdu son fils pendant l'opération "Tempête du désert". Il a désormais le sentiment de ne plus avoir grand chose à perdre.

Avant de commencer, le Narrateur doit décider du statut des personnages. Bien qu'il soit seul juge en la matière, il est préférable de consulter les joueurs afin de recueillir leur avis sur la question.

Les personnes moyennes commencent avec 6 Atouts.

Les héros typiques commencent avec 11 Atouts.

Les professionnels experts débutent avec 16 Atouts.

Les mères en colère super compétentes vont vous botter le cul grâce à 21 Atouts.

Dépenser un Atout augmente une Caractéristique d'un Rang, toutes les Caractéristiques (Aptitudes et Champs d'expertise) commencent au rang Faible à défaut de mention contraire.

Abyssal	(0)	
Lamentable	(1)	
Faible	(2)	← Valeur par défaut pour toute Caractéristique non citée
Médiocre	(3)	
Moyen	(4)	
Bon	(5)	
Excellent	(6)	
Exceptionnel	(7)	
Légendaire	(8+)	

(Le chiffre entre parenthèses est le nombre de Cartes qui seront tirées lorsque le personnage sera impliqué dans un Conflit hasardeux).

Vous pouvez attribuer autant d'Atouts que vous le voulez (dans la limite des points disponibles) avant que le jeu ne commence, à l'exception du dernier Atout qui doit être conservé afin de pouvoir être utilisé pendant la partie. Vous devez également dépenser au moins un Atout. Vous êtes libre de répartir les atouts comme vous le souhaitez dès lors que vous respectez ces limites.

Exemple : le joueur qui crée le personnage de Jim distribue 3 de ses Atouts de départ. Il en affecte 2 en Médecine (parce que Jim est un médecin) et 1 en Psychologie (c'est un médecin de campagne qui doit s'accommoder de ses patients. Il est habitué depuis des décennies à poser un diagnostic sans recourir à des équipements "high-tech").

Jim possède maintenant les Caractéristiques suivantes :

Médecine : Moyen (4 cartes) (coût : 2 Atouts),

Psychologie : Médiocre (3 cartes) (coût 1 Atout)

II – Utiliser des Atout en cours de jeu

Etoffer le personnage en cours de jeu

Tout Atout qui n'a pas été dépensé au cours du processus de création peut être dépensé au cours d'une session de jeu. Lorsque vous dépensez un Atout ainsi mis en réserve, le personnage augmente de manière permanente l'une de ses Caractéristiques d'un Rang. Le joueur a cependant pour obligation d'inventer une explication plausible dévoilant pourquoi ou comment son personnage a acquis telle ou telle connaissance ou capacité. Cela permet au joueur de créer son personnage pendant qu'il joue.

Exemple :

Au cours de la seconde session de jeu, Jim se retrouve dans une situation difficile face à des Zombies. Il remarque alors un fusil de chasse à proximité. Le joueur précise que "Jim a grandi en allant à la chasse avec son père et son frère" et dépense 2 Atouts en Tir. Cela est cohérent avec l'histoire de Jim qui a désormais, et ce de manière permanente, un rang Moyen (4 cartes) en Tir.

Sauver sa peau

Vous pouvez dépenser un Atout pour échapper à la mort ou à un terrible coup du sort. Il suffit de raconter comment le personnage arrive à se sortir d'un tel pétrin (essayez d'être divertissant sans toutefois casser l'ambiance. Une explication loufoque n'est pas de circonstance lorsque le ton de la partie est sombre et l'histoire supposée effrayante).

Exemple : à cours de munitions, Jim se retrouve en fâcheuse posture face à une horde de zombies. Alors qu'il est sur le point d'être sauvagement mordu et griffé par les morts-vivants, le joueur lance "je dépense un Atout pour échapper à ce destin pire que la mort. En reculant, Jim trébuche sur le rebord de la fenêtre ouverte, tombe à la renverse, heurte le toit du porche, glisse sur le toit et atterrit sur un tas de fumier, puant mais indemne.

III – Caractéristiques

Les Caractéristiques des personnages sont classées en deux grandes catégories, les Aptitudes et les Champs d'expertise. Les Aptitudes et les Champs d'expertise sont évalués de la même manière.

Evaluation des Aptitudes et Champs d'expertise

Abyssal	(0)	
Lamentable	(1)	
Faible	(2)	← Valeur par défaut pour toute Caractéristique non citée
Médiocre	(3)	
Moyen	(4)	
Bon	(5)	
Excellent	(6)	
Exceptionnel	(7)	
Légendaire	(8+)	

Aptitudes

Les Aptitudes sont les capacités physiques et mentales d'un personnage, ce sont plus ou moins les caractéristiques innées. Bien que tout puisse être évalué (Force, Agilité, Volonté, etc.), le Narrateur peut remettre aux joueurs une liste des Aptitudes qu'ils peuvent choisir pour leur personnage (de préférence avec des explications sur ce que les personnages peuvent en faire). Si les joueurs sont libres de définir les Aptitudes, celles-ci ne devraient pas avoir un champ trop large ou trop réduit.

Exemple : "Force" est une Aptitude acceptable alors que "Exceptionnel pour tout ce qui touche aux activités physiques" est un champ trop large et "Excellent pour les travaux de précision réalisés de la main gauche" est d'une envergure trop limitée.

Exemple de liste d'Aptitudes :

Esprit couvre les capacités mentales telles que l'intelligence, l'éducation, la perception, etc. Cette Aptitude est utilisée pour repérer un détail ou quelque chose de caché, trouver un indice important, résoudre un mystère ou se rappeler d'un fait.

Habilité concerne la coordination physique du personnage, comme la dextérité manuelle, la vitesse, les réflexes, la souplesse et, plus généralement, l'agilité. Cette aptitude est utilisée pour éviter un coup ou bricoler, par exemple.

Présence est associée aux interactions sociales et par extension à l'apparence, au charisme, à l'empathie, à la volonté et la détermination. Cette Aptitude peut être utilisée pour déterminer une réaction face au personnage, résister à une tentative d'intimidation, de persuasion ou de séduction. La Présence quantifie le pouvoir de séduction et l'attrait que peut exercer le personnage.

Vigueur décrit la puissance physique du personnage. La force, la santé, la constitution et l'endurance relèvent de la Vigueur. Cette Aptitude sera utilisée lorsque le personnage veut soulever une lourde charge, défoncer une porte ou résister à la douleur, à la maladie, au poison ou encore à la fatigue.

Champs d'expertise

Les Champs d'expertise correspondent plus ou moins à ce qui est enseigné ou appris par le personnage au cours de sa vie. Ils peuvent être comparés à ce que nous appelons communément des compétences. Un Champ d'expertise couvre généralement l'équivalent de plusieurs compétences, les compétences ont une portée plus réduites. Ici encore, un joueur peut évaluer ce que bon lui semble, le Narrateur peut également fournir aux joueurs une liste de Champs d'expertise ouverts à leur personnage. Ici encore, un Champ d'expertise ne devrait pas être trop large (comme "*Bon dans tout ce qui concerne le maniement des armes*") ou trop réduit ("*Bon avec les Derringers plaqués or à un coup*").

Concevoir une liste de Champs d'expertise

Les Champs d'expertise peuvent être conçus pour être réduits (*exemple : chaque type d'armes de tir peut avoir son propre Champ d'expertise, Revolvers et pistolets automatiques, Carabines, Fusils, Armes laser, etc.*) ou pour être très larges (comme dans l'exemple de liste de Champs d'expertise page 4). Avec des Champs réduits, les joueurs devront dépenser des points dans un plus grand nombre de Champs spécialisés. Des Champs d'expertise plutôt larges impliquent au contraire que les joueurs dépenseront moins d'Atouts pour arriver au même résultat, chaque Champ d'expertise couvrant plusieurs Champs d'expertise réduits. S'il préfère des Champs d'expertise réduits (ce qui signifie un plus grand nombre de Champs d'expertise), le Narrateur devrait ainsi augmenter le nombre de points d'Atouts utilisables lors de la création des personnages. Inversement, lorsque le Narrateur souhaite des Champs d'expertise plus larges (ce qui signifie moins de champs d'expertise), il peut réduire le nombre de points disponibles lors de la création.

Exemple de liste de Champs d'expertise :

Le concept du personnage aide à définir la portée de chaque Champ d'expertise (*Pilotage couvre les vaisseaux spatiaux pour un Pilote du 34^{ème} siècle*). La valeur par défaut des Champs d'expertise est Faible, sauf mention contraire (entre parenthèses après le nom du Champ).

Athlétisme couvre les activités physiques telles que la course, le saut, grimper, lancer, etc.

Tir concerne l'utilisation de tous les types d'armes de tir telles que les armes de poing, les fusils, les armes automatiques, les arcs, arbalètes et frondes.

Notez que les armes de jet (comme les javelots) utilisent le Champ Athlétisme.

Combat couvre le combat rapproché avec ou sans arme, la simple bagarre, les arts martiaux et la mêlée.

Ingénierie concerne la conception, l'utilisation, la maintenance, la réparation et les modifications des machineries industrielles et techniques. Ce champ s'applique à toutes les machineries lourdes et aux constructions en fonction du cadre dans lequel se déroule le jeu.

Artillerie couvre l'utilisation de tous les types d'armes de tir lourdes. Ce champ s'applique ainsi aux balistes, aux couleuvrines, aux armes montées sur des véhicules, aux canons rotatifs et à l'artillerie, en fonction du cadre de jeu.

Technologie s'applique à l'utilisation, la maintenance, la réparation et la modification des appareils techniques. Selon le cadre de jeu, ce champ couvre ainsi la mécanique, l'électronique et les ordinateurs selon le cadre de jeu.

Discrétion mesure la capacité de se mouvoir et d'accomplir des activités sans être repéré. S'infiltrer, se cacher, le camouflage, se déguiser et faire les poches sont des exemples d'activité couvertes par ce champ.

Notez que le crochetage d'une serrure (mécanique ou électronique) est couvert par le champ Technologie.

Sciences (Lamentable) couvre les connaissances scientifiques telles que la physique, la chimie, la biologie et les mathématiques, etc.

Interaction concerne les comportements sociaux et la politesse. L'étiquette, le savoir-faire, la diplomatie et l'art de se débrouiller dans la rue sont gérés par ce champ.

Notez qu'une tentative visant à influencer une ou plusieurs autres personnes est couverte par le champ Manipulation.

Manipulation mesure la capacité d'influencer les autres en fonction de vos intérêts, la négociation, le marchandage, le troc, la rhétorique, l'embrouille utilisent le champ Manipulation.

Médecine (Lamentable) évalue la capacité à apporter des soins aux blessés et à prendre soins des malades. Les premiers soins, la chirurgie, la pharmacologie, la psychothérapie et la médecine légale relèvent de ce champ.

Pilotage s'applique à l'utilisation des véhicules telles que les voitures, camions, motos, avions, hélicoptères, bateaux, vaisseaux interplanétaires, etc. La portée de la compétence dépend en grande partie du cadre du jeu.

Art couvre tous les beaux-arts tels que la peinture, le dessin, la sculpture, le chant, l'écriture, la poésie, la littérature et la maîtrise des instruments de musique.

Connaissances mesure l'érudition dans des disciplines générales telles que l'histoire, le droit, les coutumes, l'histoire naturelle, la connaissance d'un lieu, etc.

IV – Expérience et progression

Au terme de chaque session de jeu, chaque personnage gagne un Atout supplémentaire. Chaque personnage aura ainsi au moins un Atout à dépenser avant ou pendant la session suivante. Ces Atouts peuvent être utilisés pour augmenter une Caractéristique (Aptitude ou Champ d'expertise) d'un rang entre deux sessions de jeu. Les Atouts gagnés par le biais de l'expérience ne peuvent pas être utilisés pour augmenter définitivement une Caractéristique pendant une session de jeu (ce qui les distingue des Atouts octroyés pour créer les personnages).

Le Narrateur peut réduire ou augmenter le nombre d'Atouts distribués à la fin d'une session. Cela permet de faire progresser plus ou moins rapidement les personnages.

V – Mécanismes de jeu et résolution des actions

Les Caractéristiques (Champs d'expertise comme Aptitudes) ont deux composantes, un Rang (un adjectif décrivant la Caractéristique) et une Valeur de 0 à 8 ou plus, le Rang et la Valeur par défaut d'une Caractéristique est Faible (2). Cela signifie que toute Caractéristique qui n'est pas citée sur une feuille de personnage ou à laquelle le joueur n'a pas attribué d'Atouts est considérée comme Faible (2). Le Narrateur peut cependant, à l'image des Champs Médecine et Sciences, considérer que le niveau par défaut est Lamentable. Dans la plupart des univers et cadres de jeu, le rang maximum que peut naturellement atteindre un humain est Exceptionnel (7).

Evaluation des Aptitudes et Champs d'expertise

Abyssal	(0)	
Lamentable	(1)	
Faible	(2)	← Valeur par défaut pour toute Caractéristique non citée
Médiocre	(3)	
Moyen	(4)	
Bon	(5)	
Excellent	(6)	
Exceptionnel	(7)	
Légendaire	(8+)	

Tests et Conflits

La plupart du temps, l'interprétation du joueur, le bon sens et les adjectifs définissant les Caractéristiques sont suffisants pour déterminer si un personnage parvient ou non à apprendre quelque chose ou accomplir une action.

Dans d'autres cas cependant, le résultat d'une action n'est pas évident, il peut y avoir une opposition ou des éléments déterminants de la situation qui échappent au contrôle des protagonistes. C'est ici que le destin a son mot à dire et que le joueur va lancer des dés *Fudge* ou tirer des cartes.

Deux mécanismes sont utilisés pour évaluer le résultat d'une action ou d'une tentative visant à accomplir quelque chose. Les Tests et les Conflits hasardeux. Notez que les joueurs devraient être encouragés par le Narrateur à décrire eux-mêmes le résultat et les conséquences des Tests et Conflits dont ils sortent vainqueurs.

Les Tests servent notamment à résoudre les tâches et actions au cours desquelles le personnage n'est pas confronté à une opposition active. Les Tests peuvent cependant être utilisés pour résoudre des Conflits simples, des actions au cours desquelles le personnage doit affronter une opposition active, mais à l'issue desquelles aucun des participants n'est susceptible de subir des effets néfastes ou à long terme dignes d'être consignés et tenus à jour sur une feuille de personnage.

Les Conflits hasardeux permettent de résoudre les actions contestées dont l'objectif est d'infliger des effets néfastes durables (appelés Revers) à l'opposition ou de gérer toutes les actions contestées pouvant se solder par des Revers (effets néfastes durables) infligés aux participants ou au(x) perdant(s).

1 – Tests

Dans un premier temps, le Narrateur et le joueur choisissent une Caractéristique appropriée à la tâche ou à l'action envisagée. Le Narrateur estime ensuite la Difficulté de la tâche ou de l'action. Chaque Degré de difficulté est associée à un Rang de Caractéristique qui correspond au Rang minimum requis pour un succès. Le joueur jette ensuite 4 dés *Fudge*. Ce sont des dés spéciaux, deux faces portent un signe +, deux autres faces un signe – et les deux dernières faces sont neutres et n'affichent aucun signe. Le principe est simple, chaque signe + augmente le Rang d'une Caractéristique de un (une Caractéristique de Rang Moyen devient une Caractéristique de Rang Bon), chaque signe – réduit au contraire une Caractéristique de un Rang (une Caractéristique de Rang Moyen devient une Caractéristique de Rang Médiocre) alors que les faces neutres ne modifient en rien le Rang. Lorsque le Rang modifié par les dés *Fudge* est égal ou supérieur au Rang requis par la Difficulté, l'action est réussie. Lorsque le Rang modifié par les dés *Fudge* est inférieur au Rang requis par la Difficulté, l'action échoue.

*Exemple : poursuivi par des agents de sécurité, Harvey essaie de grimper sur un mur pour se cacher derrière celui-ci. Le Narrateur décide qu'il s'agit d'un Test Difficile (le temps est humide, le mur est assez haut et est un peu glissant à cause du temps). Le Champs d'expertise Athlétisme sera utilisé pour résoudre cette action. Le joueur lance 4 dés *Fudge* qui donnent deux +, un – et une face neutre. Le champ d'Expertise du personnage est augmenté de un Rang (un – annulant l'un des +) et est comparé au Rang requis par la Difficulté de l'action. Le Rang de la Caractéristique Athlétisme de Harvey est Moyen. Ce rang est augmenté de un à la suite du jet des dés *Fudge*, le Rang final est donc Bon, ce qui est juste suffisant pour grimper au dessus du mur et basculer de l'autre côté juste avant que les agents de sécurité soient assez près pour apercevoir le fugitif.*

Lors d'un Test, la Difficulté peut provenir d'une Caractéristique du ou des adversaires (exemple : le Rang de la Caractéristique Esprit d'une sentinelle lorsque les joueurs utilisent leur Discrétion pour ne pas être repérés). Le Rang de la Caractéristique donne alors la Difficulté de l'action (Exemple : un Rang Bon indique une action Difficile).

Pour résoudre un Conflit simple, les deux adversaires lancent chacun 4 dés *Fudge* et modifient leurs Caractéristiques respectives. Le Rang final le plus élevé l'emporte. Un même résultat indique une égalité.

Degrés de difficulté

<i>Difficulté</i>	<i>Rang requis</i>
n.a.*	Lamentable
Facile	Faible
Simple	Médiocre
Moyenne	Moyen
Difficile	Bon
Très difficile	Excellent
Extrême	Exceptionnel
Impossible	Légendaire

* n.a. : non applicable. Aucun Test n'est requis pour accomplir une action aussi triviale.

Notez que pour n'importe quelle tâche ou action, le Narrateur peut également décider que le personnage ou le PNJ réussit automatiquement dès que le rang de la Caractéristique utilisée est égale ou supérieure au Rang requis par le Degré de difficulté. Cela s'applique à toute sorte d'activités.

Compétences hautement techniques

Le Narrateur peut augmenter le Degré de difficulté ou déclarer qu'un personnage ou PNJ échoue automatiquement lorsqu'il se sert d'un Champ d'expertise extrêmement technique (*comme Ingénierie, Chirurgie du cerveau, lancer un sortilège, par exemple*) dans lequel il n'a aucune réelle connaissance (ce qui est le cas lorsque le Champ d'expertise défini comme hautement technique est toujours au Rang Faible à l'issue de la création du personnage).

Champs d'expertise, Concept du personnage et Cadre de jeu

Le Concept du personnage aide à définir la portée de chaque Champ d'expertise.

Chaque Champ d'expertise peut couvrir un grand nombre de capacités et de connaissances. Le Concept du personnage et le cadre du jeu peuvent être utilisés pour délimiter le domaine d'application d'une Caractéristique.

Le cadre du jeu est le premier facteur limitant un Champ d'expertise. Dans les années 1930, le Champ d'expertise Pilotage se réduit de toute évidence aux voitures, bateaux et avions. Dans un futur éloigné, le Champ Pilotage est élargi aux véhicules antigrav, aux navettes et vaisseaux stellaires. Le Concept du personnage et le cadre aident ici à définir chaque Champ d'expertise.

Exemple : Pilotage s'applique aux avions de combat et à la navigation aérienne pour un Pilote de l'aéronavale (aux alentours de 1945). En revanche, Pilotage ne s'applique qu'aux bateaux et à la navigation maritime pour un capitaine de la marine marchande.

Parfois, il est possible que le personnage ait un Champ d'expertise qui *pourrait* être utile ou être *presque* applicable. Par rapport à une situation ou une tâche, un Champ d'expertise et un Concept peuvent ainsi être :

Étroitement liés – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est étroitement lié au Concept du personnage et au Cadre de jeu, le rang du Champ d'expertise est utilisé tel quel.

Liés mais pas central – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est lié au Concept du personnage et au Cadre de jeu, sans être cependant au cœur du Concept du personnage, le Champ d'expertise est réduit d'un Rang (Rang Faible minimum).

Distants – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est éloigné, distant sans être complètement étranger au Concept du personnage et au Cadre du jeu, le rang du Champ d'expertise est réduit de deux Rangs (Rang Faible minimum).

Notez que les Revers, lorsqu'ils sont applicables, réduisent le Rang des Caractéristiques utilisées pour résoudre les Tests et Conflits. Dans cet esprit, chaque bonus de +1 Carte devient un bonus de +1 Rang lors d'un Test et chaque pénalité de -1 Carte devient une pénalité de -1 Rang lors d'un Test.

2 – Résolution des Conflits hasardeux (actions contestées et risquées)

Les confrontations entre personnages et PNJ sont un peu plus complexes. Dans un premier temps, ces scènes de Conflit sont fractionnées en Séquences. Ces dernières peuvent être comparées à des *saynètes* qui s'additionnent les unes aux autres pour construire la scène du Conflit. Une Séquence peut consister en une série d'échanges ou d'assauts. Une Séquence peut se prolonger jusqu'à un point du récit où une nouvelle décision doit être prise. En résumé, la durée d'une Séquence est variable. Lorsque l'action est échevelée et complexe, une Séquence peut correspondre à quelques coups ou s'attacher à résoudre une action simple comme attraper un objet (une action

comme celle-ci peut être, en elle-même, une Séquence. Elle est résolue comme un Test). Dans d'autres cas, la Séquence peut s'étaler sur une minute ou deux. Un conflit ou un combat entier peut même être résolu en une seule Séquence. Ce sont les divers gros plans et découpages constituant une Scène de cinéma.

Une Séquence peut être ce que les joueurs où le Narrateur veulent, elle devrait toutefois toujours porter sur quelque chose ou un événement qui mérite que l'on s'y attarde (ce que l'on fait en prenant la peine d'appliquer les règles de Conflit). En effet, si un événement ou une action ne mérite pas vraiment que l'on s'y attarde au moins un peu, quel intérêt y a-t-il à prendre du temps pour le résoudre ?

Le Narrateur et les joueurs peuvent diviser le Conflit en plusieurs Séquences ou gérer la rencontre entière à travers une seule Séquence. Cela peut dépendre des envies du Narrateur et des joueurs, du nombre de participants, de l'importance de la confrontation au regard de l'histoire racontée, de la situation (notamment lorsqu'un camp est surpris). Chaque Séquence devrait être une unité dramatique.

La clé réside dans l'aspect collaboratif du système. Le Narrateur et les joueurs œuvrent ensemble pour définir la scène et ses diverses Séquences et pour décrire les conséquences et les résultats (selon le degré de réussite du camp qui l'a emporté, plus grand est le nombre de Revers infligés plus on est proche du but recherché) de la manière la plus divertissante et pour le plus grand plaisir de tous. D'une manière générale, les Séquences qui peuvent influencer d'autres Séquences devraient être résolues avant. Le résultat de tout ceci devrait être très cinématique avec des Séquences s'ajoutant les unes aux autres pour construire une scène mémorable.

Chaque Séquence impliquant un Conflit hasardeux est résolue par le biais d'un ou plusieurs tirages de cartes. Les cartes proviennent d'un jeu de 56 cartes duquel les têtes et jokers ont été retirés. Chaque carte arborant un nombre pair est un succès, chaque carte affichant un chiffre impair est un échec. Avant chaque tirage, chaque joueur décide du but poursuivi, plusieurs joueurs pouvant œuvrer ensemble pour atteindre le même but, et de la Caractéristique qu'il compte utiliser pour ce faire. Lorsqu'un personnage affronte plusieurs adversaires, il doit répartir ses cartes (pas nécessairement équitablement) entre ses opposants. Chaque participant tire alors le nombre de cartes approprié, selon son Rang dans la Caractéristique utilisée, et totalise les succès obtenus.

1 succès	=	l'adversaire essuie un	Revers (pénalité de -1 carte)
2 succès	=	l'adversaire essuie un	Revers Sérieux (pénalité de -2 cartes)
3 succès	=	l'adversaire essuie un	Revers Décisif (pénalité de -3 cartes) et perd la Séquence

Lorsque tous les participants ont tiré leurs cartes, les succès obtenus par les divers protagonistes sont transformés en Revers et comptabilisés sur les feuilles de personnage. Si personne n'enregistre de succès, la Séquence se conclue par une égalité, aucun des adversaires n'étant parvenu à prendre un avantage significatif. La Séquence (et donc le Conflit) se poursuit et de nouvelles cartes sont tirées... avec, pourquoi pas, de nouveaux objectifs et des Caractéristiques différentes.

A l'issue du tirage des cartes, il est possible qu'aucun protagoniste ne subisse de Revers, que l'un des opposants seulement subisse un Revers ou que les adversaires s'infligent mutuellement des Revers. Il est même envisageable que les deux camps perdent la Séquence s'ils s'infligent tous deux des Revers Décisifs.

En règle générale, une Séquence se poursuit jusqu'à ce que l'un des protagonistes atteigne 3 succès au cours d'un tirage de cartes, ce qui est suffisant pour triompher de l'adversaire et ainsi mettre un terme à la Séquence et peut être même au Conflit lui-même. Le gagnant de la Séquence atteint le but qu'il poursuivait.

Les règles de résolution des Conflits hasardeux peuvent être utilisées alors qu'une situation ne présente pas de danger ou de risque notable, lorsque les participants estiment qu'il est plus amusant ou plus approprié d'utiliser des cartes en attaque et en défense (voir *Jeu défensif* page 8) ou encore que cela amène du suspense. Le Conflit est résolu normalement mais les Revers infligés sont temporaires et ne servent qu'à déterminer qui est le vainqueur, ils ne sont pas inscrits sur les feuilles de personnage.

Abréger une Séquence

A moins que les adversaires ne s'infligent mutuellement le même nombre de Revers, le camp qui inflige le plus grand nombre de Revers à l'autre est déclaré vainqueur du tirage. A partir du moment où les Revers ont été enregistrés, le vainqueur du tirage peut annoncer à tout moment qu'il met un terme à la Séquence. Ce n'est en aucun cas une obligation et cette option peut parfois même ne pas être appropriée. En cas d'égalité, n'importe lequel des deux camps peut annoncer qu'il souhaite mettre un terme à la Séquence, mais la Séquence ne s'arrête que si l'autre camp souhaite également mettre un terme à la Séquence (*le Narrateur peut décider que les deux camps choisissent en secret s'ils abrègent ou non la Séquence. Les réponses sont alors comparées et la Séquence ne s'arrête que si les deux camps ont choisi d'abréger celle-ci. Des cartes, révélés simultanément,*

peuvent être utilisés pour exprimer les choix des protagonistes). Les Revers sont enregistrés, chaque participant décrit les Revers qu'il inflige à l'autre partie et la Séquence se termine. Le vainqueur du tirage qui décide d'abrégé une Séquence est également le vainqueur de la Séquence et atteint, d'une manière ou d'une autre l'objectif qu'il s'était fixé.

Prendre l'ascendant

Plutôt que d'infliger un ou des Revers, un camp peut tenter de "prendre l'ascendant" sur son adversaire en misant sur un meilleur tirage de cartes. Si un camp utilise cette option, le nombre de Revers infligés est doublé. Le résultat donne le nombre de cartes supplémentaires que tirera le camp en question lors du prochain tirage de la Séquence (et seulement pour le prochain tirage de cette Séquence). Cette option peut être très utile face à un adversaire qui a opté pour un "jeu défensif".

Jeu défensif

Etant donné qu'il est très facile d'être salement touché au cours d'un Conflit hasardeux (ce qui est normal, les bagarres se soldent souvent par des blessures mutuelles et les disputes nuisent bien souvent à la crédibilité des deux participants), les joueurs et leurs personnages souhaiteront certainement (pratiquement toujours, en fait) consacrer une partie de leurs cartes à la protection de leurs arrières. Les cartes jouées en défense sont tirées séparément des cartes d'attaque et les succès qu'elles engendrent viennent réduire le nombre de succès de l'adversaire, réduisant ainsi le nombre de Revers infligés. Conseil : pour lire plus facilement les résultats des cartes d'attaque et de défense, utiliser une couleur pour les cartes d'attaque et une autre couleur pour les cartes du jeu défensif. Dans tous les cas, mieux vaut bien séparer les cartes utilisées en attaque et celles utilisées en défense.

3 – Effets des Revers

Les effets des "Revers" s'appliquent à tous les conflits auxquels ils sont liés, ce qui comprend les Séquences futures. Si vous perdez ainsi un Conflit "social", les Revers peuvent représenter le fait que vous êtes passé pour une personne inconséquente, que l'on vous a fait passer pour un idiot, que vous êtes apparu coupable d'une faute (imaginaire ou non), que votre réputation a été ternie, une perte de confiance en soi, des sentiments bafoués, etc. Les effets de ce type de Revers vont s'appliquer à tous les Tests ou Conflits de nature sociale jusqu'à ce qu'ils soient "guéris".

Les Revers se récupèrent généralement au rythme de "une Carte" par jour en temps de jeu. Cela concerne également tous les Revers infligeant des blessures contondantes, coups de poing ou tir d'armes étourdissantes (*armes anti-émeutes, pistolets soniques, par exemple*).

Les blessures plus profondes infligés par des armes tranchantes, voire les masses d'arme, ou les armes à feu sont une autre affaire. Les Revers s'appliquent, en principe, à tous les types d'action. Le Narrateur peut décider que telle ou telle action n'est pas affectée. La récupération ne se fait qu'au rythme de 1 Carte par semaine de temps de jeu (et cela reste très généreux dans la mesure où un mois serait plus proche de la réalité). Bien sûr, le Narrateur reste libre de fixer le temps de récupération en fonction du cadre de jeu, de ses envies et de l'intérêt narratif. Il est même possible de prévoir un temps de récupération différent selon la gravité de la blessure infligée (*Exemple : un mois pour réduire la pénalité de -3 à -2, deux semaines pour ramener la pénalité à -1 et une semaine pour récupérer définitivement de cette vilaine blessure et effacer les dernières séquelles*). Dans le même esprit, le Narrateur peut rallonger ou raccourcir les durées évoquées ci-dessus selon la qualité des soins reçus, selon que le personnage se repose suffisamment ou non...

Un Revers est considéré comme une Blessure, un Revers Majeur peut être assimilé à une Blessure sérieuse et un Revers Décisif à une Blessure grave ou mortelle (laissant le plus souvent la victime inconsciente ou dans l'incapacité de se mouvoir). Un Revers Décisif lors d'un combat laisse le plus souvent le blessé dans un état critique et en grand besoin de soins médicaux.

Les effets des divers Revers ne sont pas cumulatifs, seul le Revers entraînant la pénalité la plus importante est pris en compte... et à condition que le Revers soit applicable à la situation ou l'action. Deux Blessures ne s'additionnent pas pour devenir une Blessure sérieuse, mais un personnage peut très bien avoir reçu une Blessure et un Revers social, chacun des Revers s'appliquant à un domaine différent. Le Narrateur peut à tout moment décider qu'un Revers ne s'applique pas à telle ou telle situation (une Blessure peut ainsi n'avoir aucun effet sur un jet de nature sociale) ou au contraire qu'un Revers constitue même un atout (exemple : un personnage qui joue de sa blessure pour apitoyer son interlocuteur et obtenir une faveur).

4 – Règles spéciales (principalement) pour le Combat

Tests hasardeux

Parfois, même les actions non contestées peuvent être dangereuses et aboutir à des Revers (comme des Blessures) en cas d'échec. Le Narrateur peut décider qu'un nombre fixe de Revers sera infligé si le personnage échoue. Il est également possible de comparer le Rang final de la Caractéristique (modifié par le résultat des dés *Fudge*) et le Rang minimum requis par la Difficulté et d'infliger un Revers (maximum 3) pour chaque Rang en dessous du minimum requis.

Exemple : après avoir échappé aux agents de la sécurité, Harvey décide de retourner à son véhicule. Il est repéré alors qu'il s'engouffre dans sa voiture. Le joueur déclare qu'Harvey démarre le plus vite possible et fonce aussi vite qu'il le peut pour mettre le plus de distance entre lui et ses futurs poursuivants.

Le Narrateur rappelle au joueur qu'il y a un virage très dangereux un peu plus loin sur la route et lui demande si Harvey a l'intention de ralentir ou non avant de s'engager dans le virage. Apercevant des phares dans son rétroviseur, le joueur décide qu'Harvey ne réduit pas sa vitesse... le Champ d'expertise Pilotage d'Harvey est de Rang Bon mais la Difficulté est Très Difficile et un Rang minimum d'Excellent est requis pour réussir. Le joueur lève les yeux au ciel et jette 4 dés Fudge : + ■ - -. Le Rang en Pilotage de Harvey est réduit de un pour donner un Rang final Moyen, ce qui est deux Rangs en dessous du minimum requis par la Difficulté. Le Narrateur estime qu'Harvey perd le contrôle de son véhicule en plein milieu du virage et qu'il reçoit une Blessure sérieuse (correspondant à deux Revers) au moment où la voiture se fracasse contre un arbre.

Premiers soins et Blessures

Celui qui tente de dispenser les premiers soins doit réussir un Test de Médecine (ou tout autre Champ d'Expertise approprié lorsque le Narrateur a créé sa propre liste de Champs). La Difficulté du Test dépend de la gravité de la blessure à traiter (Moyen pour une Blessure, Difficile pour une Blessure sérieuse et Très difficile pour une Blessure grave ou mortelle). Un succès permet de stabiliser l'état de la victime et, lorsqu'il s'agit d'une blessure grave ou mortelle, de sauver la vie du blessé. Si le Narrateur le désire, un Test de premiers soins réussi peut réduire la blessure d'un cran (une Blessure fait place à quelques contusions ou coupures, une Blessure sérieuse est ramenée à une "simple" Blessure alors qu'une Blessure grave ou mortelle devient une Blessure sérieuse). De même, il est possible que les premiers soins ne fassent que raccourcir le temps nécessaire à la guérison. Tout dépend du cadre de jeu et de l'ambiance que veut promouvoir le Narrateur. Bien sûr, les Difficultés définies plus haut supposent que le médecin ait accès à un équipement de qualité moyenne dans des conditions d'exercice moyennes (voir les modificateurs applicables aux Tests et Conflits plus loin).

Hors de portée

Lorsque l'un des protagonistes est trop loin de sa cible pour pouvoir l'affecter (ce qui survient habituellement en combat mais peut très bien se produire dans un environnement social, *lorsqu'une personne profite de l'absence du personnage pour répandre des rumeurs malveillantes à son sujet, par exemple*), le personnage hors de portée ne peut pas infliger de Revers à son adversaire, il doit adopter un Jeu défensif. Lorsque le nombre de succès défensifs est supérieur au nombre de succès obtenus en attaque, les succès défensifs supplémentaires peuvent être utilisés pour réduire la distance séparant les deux adversaires. Chaque succès utilisé de la sorte permet de se rapprocher d'une catégorie de portée, ces succès peuvent être sauvegardés d'un Tirage à l'autre.

Exemple : un personnage, armé d'un simple poignard, se retrouve pris dans une fusillade alors qu'il est à "Longue portée" du tireur. Il doit se rapprocher et parvenir à "Bout portant" afin de pouvoir l'attaquer avec son poignard.

Les combats à distance sont un cas particulier, ils sont résolus comme un Conflit hasardeux classique dans lequel la cible reçoit des cartes de défense en fonction de la distance à laquelle elle se trouve. La table de combat à distance permet de déterminer la Difficulté d'un éventuel Test (dans les cas où le recours à des Revers ne se justifie pas, un Test simple permet de savoir si la cible a été touchée ou non) ou le nombre de cartes de défense reçues par la cible en fonction de la portée du tir.

Une bonne couverture permet généralement à la cible de bénéficier de 1 ou 2 cartes de Défense supplémentaires. De même, le Narrateur peut octroyer des cartes de défense supplémentaires en fonction du comportement de la cible (course vers un abri) et des conditions (obscurité, vent très fort...).

Les succès obtenus à l'aide des cartes de défense peuvent être utilisés pour réduire le nombre de Revers infligés par le tireur (et surprendre le tireur en profitant des succès supplémentaires pour se rapprocher).

Combat à distance

Portée	Narrateur seulement	Armes de poing Diff. Min. Requisite	Armes lourdes véhicules Diff. Min. Requisite	Vaisseaux spatiaux Min. Required Diff.
Bout portant	0 to 5 m	Facile (2)		
Courte	- 10 m	Simple (3)		
Moyenne	- 20 m	Moyenne (4)		
Longue	- 40 m	Difficile (5)		
Très Longue	- 80 m	Très difficile (6)		
(1) Extrême	- 160 m	Extrême (7)		
(2) Loin	- 250 m	Impossible (8)	Facile (2)	
Très loin	- 500 m	-	Simple (3)	
Distante	- 750 m	-	Moyenne (4)	
Très Distante	- 1.000 m	-	Difficile (5)	
Locale	- 1.500 m	-	Très difficile (6)	
District	- 5 km	-	Extrême (7)	
Régionale	- 500 km	-	-	Facile (2)
Continentale	- 5000 km	-	-	Simple (3)
Planétaire	- 50.000 km	-	-	Moyenne (4)
Orbite haute	- 0,5 Mkm	-	-	Difficile (5)
Orbite Extrém.	- 5 Mkm	-	-	Très difficile (6)
Interplanétaire	- 1 AU	-	-	Extrême (7)

(1) Carabine & Fusil requis

(2) Fusil requis

La table ci-dessus donne la difficulté des tirs en fonction de la portée à laquelle se trouve la cible et (entre parenthèses) le nombre de cartes de défense que reçoit la cible selon cette même portée.

Le combat à distance peut parfois autoriser le tireur à utiliser l'option permettant d'abrégé un Conflit, cela dépend de l'objectif recherché (cela est possible, par exemple, si le but était simplement de blesser la cible pour pouvoir la rattraper plus facilement).

Séquences collectives

Il arrive souvent qu'il ne soit pas possible ni souhaitable de prévoir une *saynète* pour chaque personnage. Parfois, un personnage doit affronter plusieurs adversaires. De même, il est possible que les actes des personnages soient à ce point imbriqués les uns par rapport aux autres qu'une résolution personnage par personnage ne rende la Séquence sans objet. L'échelle individuelle est parfois tout simplement inappropriée (*exemple : deux personnages combattant contre trois gardes afin de franchir à tout prix une ouverture menant vers une pièce dans laquelle se trouve un nécromant invoquant les puissances des ténèbres... Les personnages poursuivent ensemble le même but. Est-il bien nécessaire, voire même souhaitable, de réduire l'action au plan individuel et de résoudre deux sinon trois Séquences d'affilée ?*). Il est temps de "tourner" une Séquence collective. Bien entendu, une même scène, c'est à dire un même Conflit, peut inclure des Séquences classiques et des Séquences collectives.

Chaque personnage ou PNJ impliqué dans une Séquence collective tire des cartes d'attaque et éventuellement de défense, et applique les modificateurs appropriés. Les divers Revers et succès enregistrés en défense sont alors appliqués et distribués pour entrer en harmonie avec l'action globale et le but poursuivi. Le tout menant la Séquence collective vers sa résolution.

Les Revers produits par chacun des protagonistes peuvent être affectés à un adversaire ou être divisés entre les opposants. En principe, un personnage ne peut utiliser les succès enregistrés en défense que pour contrer des Revers dirigés spécifiquement contre lui.

Dans certains cas toutefois, un individu peut utiliser ses succès défensifs pour aider les membres de son camp. Le personnage doit avoir une explication logique justifiant un tel usage (bien que cela puisse généralement être déduit à partir du but initialement poursuivi par ce personnage).

Exemple : armé d'un fusil automatique, un personnage annonce qu'il "arrose" le fond d'un hangar afin de forcer les soldats ennemis à "baisser la tête" et rester à l'abri. Le but est de couvrir les autres personnages et de gêner les adversaires plutôt que de les toucher. Le Narrateur autorise le tireur à constituer un jeu défensif (ce qui n'empêche pas le joueur de "mettre" quelques cartes en attaque) et à utiliser les succès ainsi obtenus pour annuler des Revers infligés à ses partenaires.

Le plus important dans tout ceci est finalement de décrire ce qui se passe de la manière la plus vivante possible.

Le camp qui enregistre le plus grand nombre de succès est considéré comme le vainqueur du Tirage et peut décider d'Abréger la Séquence, ce qui met un terme à la Séquence collective (voir *Abréger une séquence* p. 7). Le seuil de 3 Revers permettant de déterminer qui remporte le Conflit n'est plus vraiment pertinent dans le cadre d'une Séquence collective. Dans ce cas, l'option permettant d'Abréger une Séquence devient souvent le meilleur moyen de déterminer un vainqueur.

Modificateurs applicables aux conflits

Etre pris au dépourvu : de -1 à -2 cartes, pour le premier tirage de la Séquence seulement (pris par surprise, être attaqué par celui que l'on pensait être un ami, embuscade, etc.).

Conditions défavorables : -1 carte tant que le problème persiste (l'adversaire occupe une position surélevée, une foule en colère, un juge ou des jurés hostiles...). Une pénalité de -2 cartes devrait être exceptionnelle.

Couverture : de -1 à -2 cartes selon l'importance de la protection (qui permet de mettre à l'abri une plus ou moins grande partie du corps), sa solidité et/ou son opacité. Plus précisément, l'adversaire doit avoir de quoi s'abriter ou avoir quelqu'un ou quelque chose qui couvre ses arrières au cours d'un duel social, un duel juridique, etc.).

Poursuites : les poursuites entre véhicules sont gérées comme des Conflits et utilisent les Champs d'expertise Pilotage ou Conduite des pilotes. Les Caractéristiques concernées sont modifiées par les modificateurs de Vitesse des véhicules. Les Revers ne représentent pas des dommages aux véhicules mais des changements de position (augmentant ou diminuant la distance séparant les véhicules, voir *Hors de portée* page 9 et 10). Infliger un Revers décisif revient à rattraper le véhicule poursuivi ou à le faire sortir de la route (et à coincer les passagers et le pilote) ou encore à échapper à ses poursuivants. Ces règles peuvent être utilisées avec le Champ d'expertise Athlétisme pour résoudre une course poursuite à pied.

Concours de démolition et éperonnages divers : dans certains cas, un personnage peut chercher à détruire le véhicule adverse. Pour ce faire, les Champs d'expertise de Pilotage ou de Conduite, modifiés par les modificateurs de Robustesse, sont utilisés. Les Revers sont comptabilisés comme des "blessures" (qu'il est préférable d'appeler dommages) et un Revers décisif transforme le véhicule touché en épave. Lorsque l'on tire sur les occupants d'un véhicule, le Narrateur peut permettre que le modificateur de Robustesse soit utilisé comme une Armure (ce qui donne alors des cartes supplémentaires utilisables en défense).

Rappel : les bonus ou malus exprimés sous forme de cartes dans les Conflits se traduisent par des réductions ou augmentations de Rang lorsqu'il s'agit de Test.

VI – Pouvoirs paranormaux

Les pouvoirs paranormaux sont comme des Champs d'expertise appliqués aux pouvoirs magiques ou mentaux, à l'image des Psioniques. Ces Champs d'expertise sont appelés Domaines de pouvoir et ne sont ouverts aux joueurs que si l'univers du jeu le permet. Lorsqu'il n'y a pas lieu de résister face à un pouvoir, l'invocation des pouvoirs est résolue par le biais d'un Test assorti d'une Difficulté. Lorsque la victime peut tenter de résister aux effets d'un pouvoir, le Narrateur choisit une Caractéristique appropriée (une Aptitude ou un Champs d'expertise, voire même un Domaine de pouvoir) pour le défenseur, le Mage ou Psion utilise quant à lui son Domaine de pouvoir. Le tout est résolu sous la forme d'un Conflit simple (chacun des participants lance 4 dès *Fudge*, celui qui atteint le plus haut Rang final résiste ou applique les effets du pouvoir utilisé).

Le joueur et/ou le Narrateur décrivent alors les effets et les manifestations qui accompagnent l'utilisation du pouvoir. Le tout, encore une fois, de la manière la plus vivante et divertissante possible.

Les Domaines de pouvoir ont, par défaut, un Rang de départ Abyssal. Cela signifie que les Domaines de pouvoir sont inaccessibles à un joueur qui n'a pas dépensé au moins un Atout dans un des ces Domaines de pouvoir. Autrement dit, il faut avoir un Rang au moins Faible dans un Domaine de pouvoir pour avoir la possibilité d'utiliser les pouvoirs qui en dépendent.

Un Domaine de pouvoir peut généralement être activé un nombre de fois égal à la Valeur (en nombre de cartes) de ce Domaine. Ces "points de pouvoirs" (parfois appelés points de puissance mentale ou points de mana) sont habituellement récupérés à l'issue d'une bonne nuit de repos. Il arrive toutefois que les temps et conditions de récupération varient grandement d'un cadre de jeu à l'autre. Le Rang du Domaine ne diminue pas, ces points ne servent qu'à comptabiliser le nombre de fois auquel il est possible de faire appel au Domaine de pouvoir.

Exemple : un Domaine de pouvoir psionique de Rang Bon peut-être utilisé cinq fois.

Le Narrateur peut également décider qu'une Aptitude, un autre Champ d'expertise ou un autre Domaine de pouvoir peut servir à alimenter un Domaine de pouvoir donné (*des Aptitudes telles que Présence et Esprit pourraient ainsi nourrir un Domaine de pouvoir psionique*). Le Rang de la Caractéristique concerné est alors réduit d'un cran jusqu'à ce que le personnage puisse prendre du repos (ou remplisse les conditions requises par l'univers de jeu).

Lorsque le Domaine de pouvoir est utilisé pendant un Test, le Narrateur et le joueur définissent ensemble la Difficulté de la tâche. Bien souvent, la description des pouvoirs prévoit des exemples d'effets et les Difficultés associés.

VII – Section du Narrateur

1 – Création des PNJs

Faites comme pour les Personnages des joueurs. Un Concept (ou quelques phrases) et quelques Atouts, qui peuvent être dépensés à l'avance ou en cours de jeu. Gardez simplement à l'esprit que les PNJs ne doivent pas voler la vedette aux PJs, ces derniers sont supposés accomplir les choses importantes. Les PNJs forment l'opposition, les rôles secondaires, apportent la couleur locale, etc. De même, le Narrateur peut décider qu'un seul Revers ou deux Revers seulement sont suffisants pour mettre un PNJ hors de combat.

2 – Equipement

Le matériel augmente ou diminue le Rang ou la Valeur des Caractéristiques. La qualité de l'équipement peut ainsi se traduire par une diminution ou une augmentation du Rang d'une Caractéristique, avant lancer des dés *Fudge*, ou par un bonus ou malus en nombre de cartes dans le cadre d'un Conflit.

a – Matériel et qualité

Inférieur ou pas de matériel : -1 (soigner une blessure avec des bandes de tissu, crocheter une serrure avec une épingle à cheveu)

Moyen : +0 (kit de premiers secours ou outils de crochetage standards)

Bon : +1 (trousse de soins, kit de chirurgie de campagne, matériel professionnel de serrurier, etc.)

Supérieur : +2 (ambulance ou hôpital de campagne, les meilleurs outils de crochetage du monde connu)

b – Armes

Légères : +0 (couteau, arme de petit calibre, .22 long rifle). Permettent d'infliger des blessures mortelles et d'attaquer à distance

Moyennes : +1 (épée, pistolet, revolver, carabine)

Lourdes : +2 (arme d'hast, fusil, fusil à pompe, fusil d'assaut)

Massives : +3 (rocher, grenade, mitrailleuse lourde, canon)

Lorsque cela est approprié, les bonus de cartes fournis par les armes peuvent être utilisés en Attaque ou en Défense (parade, tir de couverture, etc.)

Option : combat avec deux armes
+1 carte d'Attaque ou de Défense
(au choix du joueur)

c – Armures

Légères : +1 (cuir)

Moyennes : +2 (côte de maille, cuirasse, gilet pare-balle en Kevlar)

Lourdes : +3 (plaque, armure de combat moderne)

Option : boucliers
+1 carte de Défense

Les bonus fournis par les armures ne s'appliquent qu'en Défense

Les armes à feu ignorent les armures médiévales ou non pare-balle

Les armes du futur (lasers, blasters, à effet Gauss) ignorent les armures de l'ère moderne ou antérieure

Chaque succès d'une armure du futur annule deux succès d'une arme moderne ou d'une ère antérieure

d - Véhicules

Petits véhicules de l'ère moderne

Moto : Vitesse +3, Robustesse -1, Spécial : +1 Carte de vitesse dans les espaces réduits, ruelles, etc.

Moto cross/enduro : Vitesse +1, Robustesse +1, Spécial : +1 carte de vitesse hors piste *et* dans espaces réduits

Voiture sportive : Vitesse +3, Robustesse +1, Spécial : +1 carte de vitesse en ligne droite et route dégagée

Berline familiale : Vitesse +1, Robustesse +1

Berline gros cylindre haut de gamme : Vitesse +2, Robustesse +2

Véhicule utilitaire sport ou Pick-up : Vitesse +1, Robustesse +2

Véhicule utilitaire sport 4x4 ou Pick-up 4x4 : Vitesse +1, Robustesse +3, Spécial : +2 cartes de vitesse hors piste

Camionnette, Van ou Minibus : Vitesse +0, Robustesse +4

Bus ou Camion : Vitesse -1, Robustesse +5

Les Caractéristiques Vitesse et Robustesse sont expliquées plus haut dans la section consacrée aux règles spéciales (voir Poursuites, Concours de démolition et éperonnages divers page 11).

Les véhicules modernes distancent automatiquement les véhicules de l'ère de la vapeur ou antérieurs.

Les véhicules du futur distancent automatiquement les véhicules de l'ère moderne ou antérieurs.

Les armes des véhicules modernes ignorent la Robustesse des véhicules de l'ère de la vapeur ou antérieurs.

Les armes des véhicules du futur ignorent la Robustesse des véhicules de l'ère moderne ou antérieurs.

Le bon sens permet généralement de déterminer aisément si une arme ou un véhicule peut ou non affecter un autre véhicule. Ce même bon sens permet également de déterminer si un véhicule peut se protéger ou non d'une attaque donnée.

Catégories de véhicules

Les véhicules sont répartis en quatre catégories en fonction de leur taille. Un véhicule peut ainsi être :

Petit	(voitures, vans, camionnettes, petits bateaux, chasseurs, navettes)
Moyen	(frégates, navires marchands, petits vaisseaux spatiaux)
Grand	(croiseurs, escorteurs, tankers, vaisseaux de ligne, vaisseau cargo ou paquebot)
Enorme	(cuirassés, vaisseau amiral, paquebot d'une méga corporation, station spatiale)

A mesure que la taille d'un véhicule augmente, sa structure et sa coque doivent être renforcées afin que l'intégrité physique du véhicule puisse être assurée. En conséquence :

Les petits véhicules doivent dépenser deux succès pour infliger un Revers à un véhicule moyen ou grand.
Les petits véhicules doivent dépenser trois succès pour infliger un Revers à un véhicule énorme.

Les véhicules moyens ou grands doivent dépenser deux succès pour infliger un Revers à un véhicule énorme.

VIII – Appendices

1 – Pouvoirs paranormaux

Exemple des pouvoirs psychiques (cette option utilise la liste d'Aptitudes fournie page 3)

Parfois appelés pouvoirs psioniques ou plus simplement Pouvoirs psy, ce sont les pouvoirs de la volonté et de l'esprit. Afin d'être capable d'utiliser de tels pouvoirs, un personnage doit préalablement investir dans un Domaine psychique. Celui qui pratique les pouvoirs psychiques est parfois appelé un adepte, un Psy ou encore un Psion.

Les Domaines psychiques ont un rang par défaut Abyssal et ne peuvent être manipulés efficacement avant d'atteindre le rang Faible. Un rang Lamentable signifie que le personnage dispose d'un pouvoir latent, qu'il est sur le point de développer des pouvoirs ou encore qu'il n'a pas terminé sa formation. Le personnage est conscient de ses pouvoirs, parfois seulement de manière confuse, mais le Domaine psychique ne peut être utilisé pour produire des effets concrets.

Dès lors que le Domaine psychique atteint un rang Faible, le Psy acquiert une nouvelle Caractéristique appelée Potentiel [*nom du Domaine psychique*] égal à la valeur du Domaine psychique. Ce potentiel psychique indique le nombre d'utilisations à la disposition du Psi. Chaque Potentiel psychique est associé à un Domaine précis et ne

peut servir qu'à alimenter les pouvoirs psychiques relevant de ce Domaine. Chaque utilisation d'un pouvoir psychique consomme un point du Potentiel psychique associé à ce pouvoir.

Les pouvoirs psychiques exigent une maîtrise du Domaine auquel ils sont associés. Cela signifie qu'un pouvoir psychique donné ne peut être utilisé que si le personnage a atteint le rang requis. Le plus souvent cependant, plus le rang exigé est élevé, plus le pouvoir psychique est difficile à utiliser et/ou à contrôler. L'utilisation des pouvoirs psychiques est résolu à travers un Test dont la Difficulté dépend du rang requis pour avoir le droit d'utiliser ledit pouvoir ou du niveau de pouvoir exigé par l'effet recherché.

Difficulté des Pouvoirs psychiques

Rang requis	Difficulté	Niveau de pouvoir
Faible	Facile	1
Médiocre	Simple	2
Moyen	Moyenne	3
Bon	Difficile	4
Excellent	Très difficile	5
Exceptionnel	Extrême	6

Fatigue (option)

L'utilisation des pouvoirs psychiques est fatigante. L'Aptitude Vigueur du personnage est temporairement réduite de un rang après chaque utilisation. Si cette Aptitude chute en dessous du rang Lamentable, le personnage est épuisé et s'effondre, incapable de se mouvoir ou d'organiser ses pensées efficacement. Cet état se prolonge jusqu'à ce que le personnage ait récupéré au moins un rang de Vigueur. Un rang de Vigueur perdu consécutivement à l'utilisation d'un pouvoir psychique se récupère à l'issue d'un repos d'environ 15 minutes. Dans le même esprit, le Narrateur peut décider que la perte d'un rang de Vigueur entraîne une pénalité de -1 carte ou de -1 rang lors des Tests, Conflits ou utilisations de pouvoirs psychiques tant que le personnage ne s'est pas reposé (et n'a donc pas récupéré le rang de Vigueur perdu).

Domaines de pouvoirs psychiques

Télékinésie

Il s'agit de l'art de déplacer les objets à distance. A mesure que le rang augmente, le Psy peut déplacer des objets de plus en plus lourds et de plus en plus longtemps. L'objet déplacé doit être visible. Au rang le plus élevé (Exceptionnel), le Psy peut entrer en lévitation et déplacer un objet pesant aux alentours de 100 kg, ou mouvoir un objet pesant jusqu'à 1000 kg. Lorsqu'il est en lévitation, le personnage peut se déplacer à la même vitesse qu'un humain. Au lieu de déplacer un seul objet, le Psy peut déplacer plusieurs objets tant que leurs poids cumulés ne dépassent pas la limite autorisée par le rang requis, la Difficulté est toutefois augmentée d'un degré. La durée et/ou le poids déplacé indique le rang requis (voir l'exemple donné pour la Télépathie page 15) et donc la Difficulté du Test. Quel que soit le niveau de pouvoir utilisé, les lois de la physique reprennent le dessus dès que le Psion cesse de se concentrer sur les objets.

Rang	Durée*	Poids maximum
Faible	1 Séquence	10 grammes
Médiocre	2 Séquences	100 grammes
Moyen	3 Séquences	1 kilogrammes
Bon	4 Séquences	10 kilogrammes
Excellent	5 Séquences	100 kilogrammes
Exceptionnel	6 Séquences	1 tonne <i>ou</i> soi-même et 100 kilogrammes

* si le Narrateur a besoin d'une échelle de temps plus précise, une Séquence équivaut à environ 1 minute

Lorsque le Psy utilise la Télékinésie au cours d'un combat, l'action peut-être résolue comme un Conflit et la Caractéristique Esprit (traduisant alors la capacité à visualiser des trajectoires et à anticiper les mouvements de l'adversaire) peut servir de modificateur :

Esprit	Modificateur
Faible à Médiocre	-1 carte
Moyen	+/- 0
Bon	+1 carte
Excellent	+2 cartes
Exceptionnel	+3 cartes

Excellent **Contrôle mental** 100 mètres

Le Psion peut donner un ordre à un individu qui fera alors tout ce qui est en son pouvoir pour obéir, à condition que cela ne mette pas sa vie en danger sur le moment. Si le télépathe a pris soin de dissimuler son intervention, la victime réalisera au bout de quelque temps que quelque chose de curieux s'est produit. Elle ne pourra pas se rappeler quoi exactement, à moins d'être aidée. Le télépathe doit se concentrer sur sa cible jusqu'à ce que l'ordre soit exécuté. Si un télépathe est visé, il comprend tout de suite ce qui est en train de se dérouler et peut tenter de résister. Ce pouvoir peut être utilisé pour neutraliser une cible en plongeant la victime dans l'inconscience.

Exceptionnel **Assaut mental** *Champ de vision*

L'adepte peut prendre le contrôle complet de sa victime et le manipuler telle une marionnette. Si le télépathe a pris soin de dissimuler son intervention, la victime réalisera au bout de quelque temps que quelque chose de curieux s'est produit. Elle ne pourra pas se rappeler quoi exactement, à moins d'être aidée. Le télépathe doit se concentrer sur sa cible ou le contrôle cesse. Un autre télépathe comprend immédiatement ce qui est en train de se passer et peut tenter de résister à ce pouvoir.

Note : lorsqu'un pouvoir psychique vise un individu, l'intrusion est ressentie par la victime. Bien que cette perception soit confuse, la cible sait que quelque chose ne va pas. Si la victime a déjà été exposée à une telle intrusion, et si elle a des raisons de suspecter quelque chose, elle peut finir par comprendre ce qui se passe. Le Psy peut cependant tenter de masquer son intrusion, le rang requis pour utiliser le pouvoir psychique est alors augmenté de un cran, ce qui relève la Difficulté du Test de un degré. En ce qui concerne, le *Contrôle mental* et l'*Assaut mental*, la cible, si elle n'est pas elle-même télépathe, n'a pas l'opportunité de réaliser quoi que ce soit avant qu'il soit trop tard, c'est à dire après que le pouvoir psychique ait été utilisé.

Conscience

Cette discipline s'intéresse aux pouvoirs de l'esprit sur le corps. Elle est un art visant à améliorer les performances de l'organisme à travers l'utilisation de son esprit.

Faible **Résistance thermique**

Lorsqu'il est en transe, l'adepte peut supporter des températures extrêmes oscillant entre -50°C et +50°C. Il peut marcher à travers un feu de camp ou se déplacer pied nu dans la neige sans encombre. Cette résistance se prolonge tant que le Psy se concentre sur l'utilisation de son pouvoir.

Médiocre **Guérison accélérée**

Grâce à des méthodes de relaxation avancées, le Psion peut récupérer plus rapidement. Les blessures réclamant habituellement une semaine de soins/repos par carte de pénalité (ou par point de Revers) n'exigent plus qu'une journée de repos et de méditation (12 heures). Le repos doit-être quasi-complet et le personnage ne peut pratiquement rien faire d'autre. Le Psy ne peut prolonger sa méditation au delà d'un nombre de jours égal à la valeur du Domaine de pouvoir. Chaque "jour" d'utilisation de ce pouvoir entraîne la dépense d'un point de Potentiel psychique. Les points dépensés pour accélérer les soins ne peuvent pas être récupérés tant que l'adepte n'a pas arrêté ce processus.

Moyen **Animation suspendue**

Le personnage peut volontairement tomber en catalepsie, il demeure en vie dans un état d'animation suspendue sans manger et sans boire, apparemment mort. La catalepsie peut se prolonger pendant un nombre de jours égal à la valeur du Domaine de pouvoir psychique.

Bon **Régénération**

Les cellules composant le corps du Psy sont désormais sous le contrôle de sa volonté. Ce pouvoir peut être utilisé pour faire repousser un membre ou un organe ou encore pour récupérer plus rapidement de ses blessures. Des blessures réclamant habituellement une semaine de soins/repos par carte de pénalité (ou par point de Revers) n'exigent plus qu'une heure d'attention, les blessures exigeant un mois de soins disparaissent au bout de 24 heures. Bien que ce pouvoir relève bien d'un contrôle de l'esprit sur le corps, il est le résultat d'une discipline et d'exercices pratiqués pendant de nombreuses années et ne réclame pas une concentration profonde. Pour les blessures "courantes" (qui se récupèrent en nombre de semaines), le processus de régénération commence et se poursuit dès lors qu'il est activé par l'adepte. Il s'arrête lorsque les blessures sont soignées. Un point de potentiel psychique doit être dépensé par cycle de récupération (un point par heure pour les blessures "classiques", un point par jour pour les blessures réclamant habituellement des mois de soins). Les points dépensés pour alimenter le pouvoir de régénération ne peuvent être récupérés tant que le pouvoir de régénération est actif. Pour utiliser ce pouvoir, l'adepte doit pratiquer régulièrement des exercices de relaxation et de méditation. La méditation accompagne souvent les périodes de régénération.

Excellent *Endurance accrue*

Ce pouvoir psychique permet à l'adepte d'ajouter la valeur de sa Caractéristique Présence au rang ou à la valeur de sa Caractéristique Vigueur pour un nombre de tirages égal à la valeur du Domaine psychique Conscience. Une autre manière d'utiliser cette capacité consiste à réorganiser les cellules du corps afin de renforcer la texture de sa peau et créer ainsi une armure "naturelle" procurant un bonus de cartes égal à la moitié de la valeur de la Caractéristique Présence (arrondie au supérieur). Cette armure s'ajoute aux autres protection que pourrait porter le Psy et est valable pour un nombre de tirages égal à la valeur du Domaine psychique. Cette capacité peut également être utilisée pour accomplir un tour de force ou faire preuve d'une résistance hors du commun. Le pouvoir est alors utilisé pour la durée de l'action.

Exceptionnel *Coordination accrue*

Ce pouvoir psychique permet à l'adepte d'ajouter la valeur de sa Caractéristique Présence au rang ou à la valeur de sa Caractéristique Habileté pour un nombre de tirages égal à la valeur du Domaine psychique Conscience. Cette capacité peut également être utilisée pour faire preuve d'une incroyable agilité ou dextérité au cours d'une action habituellement instantanée. Le pouvoir est alors utilisé pour la durée de l'action.

Pouvoirs psychiques légendaires

Les pouvoirs psychiques décrits ici sont les plus communs, certaines espèces ou certains adeptes ont développé des pouvoirs différents ou des disciplines beaucoup plus puissantes. Il est même possible que des Psions connaissant les mêmes disciplines puissent se rassembler et combiner leurs forces psychiques pour produire des effets dévastateurs ou à une plus grande échelle. Il est généralement préférable que ces capacités reposent entre les mains du Narrateur. Ce sont généralement des éléments destinés à donner plus de profondeur à un scénario, à raconter une histoire plus intéressante ou à inspirer un sentiment de respect, voire même de crainte.

2 – Création de personnage "free style"

Les Atouts sont utilisés normalement mais le joueur peut donner un rang à tout ce qu'il souhaite. En d'autres termes, chaque joueur crée sa propre liste de Caractéristiques et peut choisir comme il l'entend, tant que le Narrateur ne met pas son veto. N'importe quoi peut être considéré comme une Caractéristique dès lors que la portée de l'élément choisi n'est ni trop réduite ni trop large (voir "*Concevoir une liste de champs d'expertise*" page 3). Avant le tirage des cartes ou dés *Fudge*, le Narrateur estime si une Caractéristique du personnage est **Etroitement liée**, **Liée mais pas centrale** ou **Distante** et applique les effets comme cela est indiqué page 6.

Exemples de Caractéristiques tirées de l'univers des collègues

Miss collègue pourrait servir à inspirer une "peur de l'ostracisme" de la part des sous-fifres composant sa "cour", à suggérer une "gain de statut" poussant les garçons du collège à vouloir sortir avec elle ou inspirer des remarques désobligeantes des "geeks" et autres "tarés" du collège au motif qu'ils ne pourraient pas la "blairer" ou ne supporteraient pas d'être jaloux d'elle.

Sexy geek pourrait être utilisé pour inspirer la dévotion de la part des "geeks" et autres "tarés" du collège. Cette Caractéristique peut également être utile pour en jeter, frimer auprès des "*Miss collègue*", de ceux qui recherchent la gloire ou à acquérir un statut.

Reine des ragots peut permettre de trouver des informations ou à propager des rumeurs nuisant à la réputation d'une cible, sans que la victime ne sache d'où est parti le coup bien sûr.

Exemples de Caractéristiques tirées du monde merveilleux des armes à feu

Tir s'applique à toutes les armes de tir communes mais ne concerne que l'aptitude à toucher une cible. Cela ne concerne pas, à priori, le dégainé rapide ou le tir à l'arme automatique.

Porte flingue ne permet pas de tirer aisément à longue distance, mais peut révéler tout son potentiel lorsqu'il s'agit de dégainer son arme plus rapidement que son adversaire. Cela peut aussi servir à intimider un individu.

Mitrailleuse sera plus utile pour maîtriser la durée d'une rafale, arroser efficacement une zone ou accomplir un tir de suppression, mais mieux vaut prévoir des pénalités si l'on veut utiliser des armes de poing ou dégainer rapidement.

Tireur d'élite ne permettra pas d'utiliser une arme de poing au maximum de son rang d'expertise, mais le tireur pourra, en revanche, accomplir des tirs de précision, se cacher efficacement et tirer depuis cette position.

Exemples de création de personnage "free style"

Les Atouts non dépensés sont conservés pour être utilisés en cours de jeu.

Jim Bones est un vieux médecin de campagne plutôt franc et direct qui doit s'accommoder de patients souvent rustres. Il ressent le besoin de protéger les personnes qui l'entourent et veut mettre un terme aux activités de [mettre ici le nom de l'ennemi monstrueux]. Il est veuf, son fils est mort au cours de l'opération "Tempête du désert". En conséquence, il n'a pas vraiment le sentiment d'avoir quelque chose à perdre.

Médecine (c'est son travail) : Bon (coût : 3 Atouts)

Psychologie (cela relève encore de son activité professionnelle) : Médiocre (coût : 1 Atout)

Lisa Benny est une championne de tir style "western". Elle est une fille de la campagne jusqu'au bout des ongles, elle aime la chasse, la pêche, l'équitation et le tir. Elle voudrait mener une vie normale mais ne rien abandonner de ce qu'elle aime.

Fine gâchette (Championne régionale junior, pour être précis) : Bon (3 Atouts)

Nathalie Bradford est l'une des nouvelles Miss de son collègue. Elle a l'allure d'un mannequin et, au plan social, la mentalité d'un assassin. Elle est une descendante du célèbre William Bradford et héritière de l'une des plus vieilles fortunes du comté. Elle souhaite être reconnue pour la noblesse naturelle qui découle de ses origines.

Miss collègue (femelle alpha d'une bande de collégiens sans pitié) : Bon (3 Atouts)

Janey Brewer est une "punk-rock" qui n'a jamais peur de dire ce qu'elle pense. Elle n'est pas toujours bien au fait des choses mais elle a son franc parlé et affirme haut et fort, dans un langage coloré, ses opinions. Elle est très difficilement intimidée par quoi que ce soit (elle peut être intimidante mais pas intimidée). Janey aime les pantalons de cuir, les tatouages, les piercings, la vodka pas cher et les *Sex Pistols*.

Punkette endurcie : Moyenne (2 Atouts)

Fellini Smith est une généticienne et une "geek" de première. Elle aime les mouches des fruits, les doubles hélices, les carrés de Punnett, les jeux de rôle, les expresso et les grands types maigres et pâlichons. Fellini s'est habillée en noir pendant un mois en mémoire de Gary Gygax.

Généticienne : Excellente (4 Atouts)

3 – Création de personnage à la "Streamlined MicroFudge"

Cette option est conçue pour être utilisée avec les listes d'Aptitudes et de Champs d'expertise données en exemple pages 3 et 4 de ces règles et avec les divers Domaines de pouvoirs (ces derniers ayant un rang par défaut de Abyssal). Ce système alternatif de création peut toutefois fonctionner avec n'importe quelle liste "maison".

Dans ce système de création des personnages, le Rang par défaut des Aptitudes est Moyen alors que le Rang par défaut des Champs d'expertise reste fixé à Faible (sauf indication contraire figurant dans ces règles et dans les nombreux et remarquables suppléments à venir). Le joueur dispose alors de 15 Atouts pour personnaliser son alter-ego. Le nombre d'Atouts disponibles peut être augmenté (à 21, par exemple) lorsque le Narrateur souhaite que les personnages soient plus expérimentés. Dans ce système, il est possible de diminuer une Aptitude afin de récupérer des Atouts supplémentaires.

Sauf autorisation du Narrateur, et à l'exception des Champs d'expertise dont le Rang par défaut est Abyssal ou Lamentable, aucune Caractéristique ne peut avoir un Rang inférieur à Faible ou supérieur à Excellent à l'issue de la phase de Création. Autrement dit, un joueur peut diminuer une Aptitude en dessous du Rang Faible à condition d'avoir l'autorisation du Narrateur et donc une bonne explication pour justifier un tel handicap. Les Atouts qui n'ont pas été dépensés pendant la phase de création des personnages pourront ensuite être utilisés en jeu, un maximum de 3 Atouts peuvent être ainsi conservés.

Coûts des augmentations de Rang

Caractéristiques	Atouts
Aptitudes	±3
Champs et Domaines	1

Expérience et développement du personnage

Les Atouts sont également utilisés pour récompenser les joueurs. Ces Atouts peuvent être utilisés pour augmenter le Rang d'une Caractéristique entre deux sessions de jeu ou pour sauver sa peau (comme d'habitude).

Pour une aventure complète, les personnages ne devraient, en principe, jamais recevoir plus de 3 Atouts.

Augmentation des Champs et Domaines

<i>De</i>	<i>À</i>	<i>Atouts</i>
Lamentable	Faible	3
Faible	Médiocre	3
Médiocre	Moyen	3
Moyen	Bon	6
Bon	Excellent	12
Excellent	Exceptionnel	24

Augmentation des Aptitudes

Tripler les coûts donnés pour les Champs et Domaines

4 – Utilisation créative des Atouts en cours de jeu

Utilisation classique

Dès lors qu'ils peuvent servir à "sauver sa peau" (voir page 2), les Atouts ont une grande valeur. Mais les joueurs peuvent également les utiliser en cours de jeu pour augmenter temporairement une Aptitude ou un Champ d'expertise de 1 Rang (ce qui permet à un joueur, au cours d'un Conflit hasardeux, de tirer une carte supplémentaire pendant une Séquence). Il n'est normalement possible de dépenser qu'un seul point de cette manière, à moins que la tentative ne soit contrée.

Les Atouts peuvent également être utilisés pour contrer la dépense d'un Atout par une autre personne et ainsi l'annuler. Dans ce cas, les deux opposants perdent chacun un Atout, mais le personnage qui a dépensé l'Atout originel peut décider de dépenser un second Atout pour gagner à nouveau le bonus espéré. Le processus peut être répété tant que les protagonistes sont désireux de dépenser des Atouts.

Autres utilisations

Les Atouts peuvent également être considérés comme des sortes de "votes" permettant d'orienter l'histoire selon votre souhait, dans certaines limites bien sûr. Un Atout peut ainsi être dépensé pour relancer les dés *Fudge* ou retirer les cartes pendant un Test ou un Conflit. De même, un Atout peut être utilisé pour changer le résultat de l'un des dés ou de l'une des cartes (ce qui permet, selon les besoins, d'obtenir un succès ou un échec supplémentaire, d'augmenter ou réduire un Rang final). Les paragraphes suivants vous présentent d'autres idées d'utilisation.

Contrôle narratif et coïncidences

Les joueurs peuvent dépenser un Atout pour obtenir un contrôle narratif limité sur les événements ou la situation. Les Atouts sont généralement dépensés pour mettre la main sur un objet utile, avoir un contact dans une ville donnée ou encore pour faire irruption au bon moment dans une autre scène. Une telle dépense permet au joueur d'assumer le rôle du narrateur pendant un moment. Le Narrateur a un droit de veto sur ce type d'utilisation, si cela est le cas, le joueur ne dépense pas d'Atout. Une fois que le joueur a dépensé son Atout, le Narrateur devient une sorte de modérateur. Le Narrateur conserve néanmoins son droit de veto et peut même rendre l'Atout au joueur.

Le plus souvent, à travers ces dépenses d'Atout, les joueurs tentent de faire avancer les choses. Il est en général plus amusant de dire que l'on a l'outil nécessaire dans le coffre de la voiture plutôt que d'avoir à quitter la maison hantée pour cambrioler une quincaillerie et revenir ensuite à la maison hantée. En tant que Narrateur, lorsque la dépense d'un point d'Atout permet aux joueurs de continuer à s'amuser sans causer de préjudice à l'histoire, vous devriez l'autoriser.

Bien sûr, il est important de prendre en considération le caractère raisonnable ou non de la demande du joueur. S'il n'y a pas de déformation de la situation ou de la trame narrative, dépenser un Atout peut ne même pas être nécessaire. Les Atouts sont faits pour être utilisés dans cet interstice qui se loge entre la logique pure et la décision du Narrateur.

Un Atout peut être dépensé pour attirer la caméra à soi et faire un monologue

Le joueur ne peut interagir avec aucune autre personne pendant le temps qui lui est imparti, il fait une déclaration. De même, puisqu'il fait un monologue, il ne doit pas être interrompu et doit faire en sorte que son discours soit court et divertissant. N'oublions pas, nous sommes à la télévision ou au cinéma. Et oui, les méchants peuvent, eux aussi, dépenser un Atout pour faire un monologue. Sinon, au moment de leur sortie, comment pourraient-ils menacer les personnages des pires tourments sans que les joueurs ne les interrompent en permanence ?

Les effets ne durent généralement que le temps de prononcer quelques phrases. Le reste de l'assistance doit toutefois garder le silence pendant que le personnage parle.

Deux Atouts permettent de donner un bonus de +1 Carte ou de +1 Rang à un autre personnage

Ce bonus est accordé pour un tirage de cartes ou un lancer de dés, il est octroyé même si le bénéficiaire a déjà dépensé un Atout pour se donner un bonus de +1 Rang. Cette possibilité suppose bien entendu que le ou les personnages désireux d'apporter leur aide soit en mesure de le faire, le mieux est de décrire comment ils aident leur camarade. Un joueur ne peut dépenser des Atouts pour apporter de l'aide qu'une fois par jet de dé ou tirage de cartes. Si le bénéficiaire a besoin d'un bonus de +2 Cartes, un joueur peut dépenser 2 Atouts mais l'autre bonus devra être apporté par un autre joueur. Le Narrateur peut autoriser deux joueurs à dépenser chacun un Atout pour aider un troisième joueur.

Un Atout peut être dépensé pour supporter un Revers à la place d'un autre

Pour utiliser cette option, il suffit simplement que le personnage ait la possibilité de s'interposer, il n'est pas nécessaire de réussir un Test pour accomplir l'action décrite. Le Narrateur peut autoriser un personnage à assumer tout ou partie des Revers infligés ou peut exiger du joueur qu'il dépense un Atout par revers supporté à la place d'un autre.

Un Atout peut être dépensé pour arriver à point nommé

Lorsqu'un personnage est censé parvenir quelque part à un moment indéterminé, il peut dépenser un Atout pour arriver à un moment particulier.

5 – "Cards are a Narrator's best friend !"

Les Séquences impliquant des Conflits hasardeux, tout comme les Séquences collectives, peuvent exiger de tirer un grand nombre de cartes pour un grand nombre de protagonistes. Cela est d'autant plus vrai pour le Narrateur qui doit faire la différence entre des cartes d'attaque et de défense pour chaque PNJ dont il a la charge. Dans le feu de l'action, tout ceci peut rapidement devenir ingérable. Deux méthodes peuvent aider à accélérer tout ceci.

Méthode 1 : avec deux jeux de 56 cartes, un Narrateur peut développer un outil puissant grâce auquel il va pouvoir gérer avec aisance des hordes de PNJs. Suivez le guide !

1 – Trouver, acheter, voler ou emprunter deux paquets de 56 cartes. Choisir de préférence des jeux dont les cartes ont des dos de couleurs bien différentes.

2 – Retirer les figures du jeu (on a depuis longtemps coupé la tête de ceux qu'elles représentaient parce que l'on en avait plus besoin, c'est toujours le cas aujourd'hui. Point !).

3 – Nous avons maintenant 80 cartes numérotées de 1 à 10 avec des dos de couleurs différentes. Regrouper les cartes en fonction de la couleur de leur dos. Nous avons maintenant deux jeux de 40 cartes numérotées de 1 à 10.

4 – Dans l'un des jeux, retirer les cartes d'une couleur (cartes noires <piques et trèfles> ou rouges <cœurs et carreaux>). Dans le second jeu, retirer les cartes de la couleur qui a été laissée dans le premier paquet.

Exemple : vous avez acheté deux jeux de 56 cartes, l'un avec des dos rouges et l'autre avec des dos bleus. Vous vous débarrassez ensuite des figures (nous n'en avons plus besoin depuis la révolution, rappelez-vous).

Dans le paquet de cartes à dos rouge, vous retirez les piques et les trèfles et conservez donc les cœurs et les carreaux. Vous avez maintenant un jeu de 20 cartes à dos rouge comportant des nombres rouges allant de 1 à 10.

Dans le paquet de cartes à dos bleu, vous retirez les cœurs et les carreaux et conservez donc les piques et les trèfles. Vous avez maintenant un jeu de 20 cartes à dos bleu comportant des nombres noirs allant de 1 à 10.

5 – Les paquets de cartes sont désormais prêts. Si la carte tirée porte un chiffre impair, c'est un échec. Si la carte tirée porte un chiffre pair, c'est une réussite. Etant donné que nous avons deux couleurs de dos, un paquet peut être utilisé pour représenter les cartes d'attaque, l'autre pour représenter les cartes de défense. Les nombres étant eux-mêmes de couleurs différentes, il est d'autant plus facile de repérer les différents résultats. Le Narrateur doit veiller à bien séparer les cartes appartenant aux divers PNJs. Afin de faciliter la gestion du jeu, le Narrateur peut défausser les cartes impaires et ne laisser sur la table que les cartes paires représentant des succès. Lorsqu'un PNJ n'enregistre que des échecs, le mieux est de laisser une carte impaire sur la table, celle-ci indique alors qu'il n'a obtenu aucun succès.

6 – Maintenant que la Séquence a été résolue, les cartes peuvent être aisément reclassées dans leur paquet respectif. Bien sûr, si vous avez associé les cartes à dos rouge aux nombres rouges et les cartes à dos bleu ou noir avec les nombres noirs, cette opération est d'autant plus facile.

Deux paires de paquets peuvent être utilisés pour doubler le nombre de cartes à tirer.

Les joueurs peuvent avoir chacun leur paquet. Deux jeux de 56 cartes peuvent être partagés par deux joueurs, l'un prend les carreaux et les trèfles et le second les cœurs et les piques. Chacun des joueurs aura ainsi deux paquets de dix cartes rouges et noires avec des dos de couleurs différentes.

De même, les joueurs peuvent piocher dans des paquets communs, il devrait s'agir d'un paquet double créé à partir de deux paires de jeu de 56 cartes.

Méthode 2 : oubliez ces histoires de pair et d'impair. Prenez un jeu de 56 cartes et retirez les jokers (ou pour un jeu de tarot, les atouts et l'excuse). Lorsque vous tirez des cartes, les cartes rouges (cœurs et carreaux) comptent pour un succès alors que les cartes noires (piques et trèfles) comptent pour un échec. Avec deux jeux de cartes très différents (dont l'un est de taille plus réduite, par exemple), vous pouvez affecter un jeu aux cartes d'attaque et l'autre jeu (le plus petit, par exemple) aux cartes de défense. Cette méthode est très efficace pour le Narrateur.

Proposition d'étiquette : lors de la résolution des Séquences (celles-ci sont censés se dérouler au même moment), lorsque les joueurs utilisent un paquet commun, l'un des joueurs devrait assumer le rôle de donneur. Le donneur est chargé de distribuer les cartes, de les récupérer à l'issue de la phase de résolution et de les mettre de côté selon la couleur de leur dos. Le donneur a un privilège, celui de pouvoir à tout moment, remettre les cartes déjà jouées avec celles qui n'ont pas encore été jouées et mélanger (il est notoirement connu que cela à la faculté de conjurer le mauvais sort). Il n'est pas nécessaire d'attendre qu'un paquet soit épuisé, ni même de mélanger les deux paquets. Lors de la prochaine phase de résolution, un autre joueur assume le rôle de donneur (il peut s'agir du même joueur). Le volontariat devrait être la règle, dans le cas contraire le Narrateur décide (il est préférable que le rôle soit dévolu à un joueur inactif ou à un joueur qui n'a pas beaucoup distribué depuis le début du jeu).

6 – Mettre en scène des enquêtes

Les mystères peuvent s'avérer délicat à gérer. Une approche efficace consiste à déterminer quels sont les indices absolument nécessaires pour faire avancer l'enquête. Il convient alors de fournir ces indices aux joueurs lorsqu'ils parviennent à l'endroit requis ou lorsque le moment requis est arrivé, sans qu'un jet de dé soit nécessaire ou sans qu'il y ait un conflit à résoudre (il s'agit notamment de la solution préconisée par Robin D. Laws dans son système "semelle en caoutchouc").

Faites en sorte que des indices supplémentaires viennent rendre la tâche des personnages plus facile. Même s'il est toujours possible de faire passer des Tests, le rythme du scénario ne doit pas tirer en longueur à cause d'un mauvais jet de dés ou tirage de cartes.

Les scénario d'enquête exigent une plus grande préparation que les autres. Dès le départ, il faut partir du principe que les joueurs ne vont pas forcément faire les choses dans le "bon" ordre, qu'ils vont parfois tourner autour du pot, ne vont pas suivre certaines pistes et encore moins suivre votre script. Vous devez considérer que vous ne vous servirez donc pas de tout ce que vous avez amoureusement préparé. Il vaut mieux se concentrer sur ce qui s'est passé jusque là, savoir qui est intervenu dans cette histoire, qui a fait quoi, qui détient quelle preuve... et laisser les joueurs choisir l'angle par lequel il vont approcher et dans l'ordre de leur souhait.

Dans le cas où les joueurs interpréteraient les indices de travers (ils sont capables de tout), plusieurs solutions sont possibles :

- 1 – Donnez-leur des indices supplémentaires ou faites survenir un événement qui va les remettre sur les rails.
- 2 – Changez le déroulement de votre histoire pour l'adapter à leurs suppositions.
- 3 – Laissez-les se tromper, mais vous devez faire en sorte que cela reste divertissant et intéressant.

Certains groupes préfèrent les histoires qui se terminent bien, il faut donc veiller à ce que l'histoire avance vers une fin heureuse. D'autres groupes préfèrent qu'il y ait un "challenge" et s'estimeront floués s'il n'y a aucune chance d'échec. Vous devez donc connaître les préférences de vos joueurs avant de vous lancer dans un scénario d'enquête.

7 – Gestion des alliés par les joueurs

Le Narrateur est en charge de l'univers, de l'ambiance, de l'histoire... cela fait beaucoup et la quantité de choses à gérer peut devenir très problématique. Outre une bonne préparation, l'une des solutions consiste à confier la gestion de certains PNJs, les alliés et serviteurs, aux joueurs. Cela a également l'avantage d'encourager les joueurs à prendre soin des PNJs qui les accompagnent plutôt que de les utiliser comme de simples ressources corvéables et sacrificiables à merci. Le Narrateur devra préparer des fiches, résumant les Caractéristiques et éventuels traits de personnalité des PNJs, afin de les remettre aux joueurs.

8 – Echelles de comparaison

Parfois, certaines créatures ont des tailles et capacités telles que les valeurs exprimées dans ces règles ne permettent pas de les évaluer correctement. Il est temps d'utiliser des échelles de comparaison.

Exemple d'échelles (tiré de *Fudge 10th anniversary edition* et autres publications *Fudge*)

<i>Echelle</i>	<i>Masse</i>	<i>Exemple</i>
-10	Moins de 1 kg	Basilic, furet (femelle), faucon pèlerin
-9	1 kg	Furet (mâle), lapin
-8	2 kg	Poule
-7	4 kg	Aigle royal
-6	6 kg	Gros chat domestique, faucon royal
-5	9 kg	Renard, petit chien, grande belette
-4	13 kg	Blaireau, cygne
-3	20 kg	Coyote, chien, lynx, chevreuil, diabolotin
-2	30 kg	Gros chien, cockatryx
-1	45 kg	Guépard, gobelin, homme rat, gnome, loup, chèvre
+0	68 kg	Humain, goule, hyène, méduse, petit garou, ptérodactyle, très gros chien ou loup
+1	100 kg	Léopard, garou, ogre, djinn, chien de l'enfer, minotaure, sanglier, mastiff
+2	150 kg	Ours brun, grand garou, gorille, chimère, sanglier (mâle), lion, cochon
+3	225 kg	Utahraptor, troll, licorne, ours brun (mâle), grand renne, lion (mâle), âne
+4	333 kg	Grizzly, jeune dragon, sasquatch, griffon, élan, mule
+5	500 kg	Alligator, cheval, chameau, yack
+6	750 kg	Bison, jeune adulte dragon, ours kodiak, bœuf
+7	1,1 t	Grand requin blanc, dragon adulte
+8	1,7 t	Orque (baleine tueuse), grand dragon adulte, hydre
+9	2,6 t	Allosaure, vieux dragon
+10	3,9 t	Ver géant, kraken, vénérable dragon

Dinosaure volant	-6 à -1
Dinosaure carnivore	0 à +10
Dinosaure herbivore	+2 à +15
Dinosaure marin	+1 à +11
Mammouth	+12

Les valeurs apparaissant dans cette table sont génériques et s'appliquent essentiellement à la taille. Selon le cadre de jeu, les créatures citées peuvent avoir une échelle plus réduite ou plus grande encore. De même, une échelle peut s'appliquer à des domaines très divers. Certaines particularités, telle que la lycanthropie, peuvent accroître ou réduire l'échelle citée dans la table ci-dessus. Ce ne sont que des valeurs moyennes.

Les échelles accroissent le rang des Caractéristiques appropriées et peuvent être utilisées comme un bonus ou une pénalité augmentant ou diminuant le nombre de cartes à tirer lorsque la créature est dans une situation dans laquelle elle peut bénéficier ou souffrir de la différence d'échelle. Les échelles sont le plus souvent utilisées dans le cadre des combats ou lorsque la puissance physique de la créature est concernée. Les échelles peuvent cependant s'appliquer à n'importe quelle Caractéristique, situation ou à tout type de Conflit. La caractéristique, la situation ou le Conflit pour lequel s'applique l'échelle est citée entre crochets après la valeur de l'échelle.

L'échelle peut servir en attaque ou en défense (lorsque cela est approprié). Lorsqu'il s'agit de la taille, elle représente la puissance physique, une peau ou protection plus épaisse, une plus grande endurance, etc. Grâce aux précisions entre crochets, l'échelle peut représenter tout ce que désire le Narrateur et s'appliquer à toute situation qu'il envisage. Pensez simplement aux cas dans lesquels elle est censé s'appliquer ou être utile.

Exemples :

Dragon

Echelle +6 (Taille, Combat)

Le dragon bénéficie d'un bonus de +6 Cartes et tire 6 cartes supplémentaires en combat.

Elfe

Echelle -1 (Force)

Echelle +1 (Agilité)

Les Elfes reçoivent une pénalité -1 Carte/Rang lorsque la force est concernée (mais pas en combat) et un bonus de +1 Carte/Rang lorsque l'agilité et la dextérité sont utilisées.

Vieux Dragon sage

Echelle +9 (Taille, Combat)

Echelle +1 (Esprit)

Le dragon bénéficie d'un bonus de +9 Cartes en combat et lorsque la force brute est concernée.

Il reçoit également un bonus de +1 Carte ou +1 Rang dans les Tests et Conflits de nature intellectuelle.

Antédiluviens

Echelle +1 (Combat, Agilité, Esprit)

Les Antédiluviens reçoivent un bonus de +1 Carte/Rang en Combat et lorsque la force, l'agilité, la dextérité et les facultés intellectuelles sont concernées

Les échelles permettent également de comparer les créatures les unes avec les autres, quelle que soit l'espèce.

Exemple :

Les Ogres ont une Echelle +1 (Taille, Combat)

Comme d'habitude, un ogre dont la Vigueur est bonne est plus fort qu'un ogre dont la Vigueur est Moyenne. Les rangs de Vigueur des ogres sont inchangés puisqu'ils ont tous les deux la même échelle. Mais lorsque l'ogre dont la Vigueur est bonne est comparé à un humain, il est considéré comme ayant une Excellente Vigueur. Le second ogre, de Vigueur Moyenne, est considéré comme ayant une Bonne Vigueur face à un humain.

Difficultés et valeurs

Difficulté	Rang requis	Valeurs
n.a. *	Abyssal	(0)
n.a.*	Lamentable	(1)
Facile	Faible	(2)
Simple	Médiocre	(3)
Moyenne	Moyen	(4)
Difficile	Bon	(5)
Très difficile	Excellent	(6)
Extrême	Exceptionnel	(7)
Impossible	Légendaire	(8+)

Rappels divers et Tactiques lors des Conflits

Abréger une séquence	p. 7
Prendre l'ascendant	p. 8
Jeu défensif	p. 8
Premiers soins et Blessures	p. 8
Poursuites	p. 11

Revers et blessures

Revers	Blessure
Revers sérieux	Blessure sérieuse
Revers décisif	Blessure grave ou mortelle

Résolution des conflits et Revers

- 1 Succès = l'adversaire essuie un Revers (pénalité de -1 Carte/Rang)
- 2 Succès = l'adversaire essuie un Revers sérieux (-2 Cartes/Rangs)
- 3 Succès = l'adversaire essuie un Revers décisif (-3 Cartes/Rangs) et perd la Séquence

Champs d'expertise, Concept du personnage et Cadre de jeu

Étroitement liés – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est étroitement lié au Concept du personnage et au Cadre de jeu, le rang du Champ d'expertise est utilisé tel quel.

Liés mais pas central – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est lié au Concept du personnage et au Cadre de jeu, sans être cependant au cœur du Concept du personnage, le Champ d'expertise est réduit d'un Rang (Rang Faible minimum).

Distants – Lorsque la tâche ou la situation exige une connaissance ou un "savoir-faire" qui est éloigné, distant sans être complètement étranger au Concept du personnage et au Cadre du jeu, le rang du Champ d'expertise est réduit de deux Rangs (Rang Faible minimum).

Conflits Tests
-1 Carte = -1 Rang

Conflits Tests
+1 Carte = +1 Rang

Combat à distance

Portée	Narrateur seulement	Armes de poing Diff. Min. Requisite	Armes lourdes véhicules Diff. Min. Requisite	Vaisseaux spatiaux Min. Required Diff.
Bout portant	0 to 5 m	Facile (2)		
Courte	- 10 m	Simple (3)		
Moyenne	- 20 m	Moyenne (4)		
Longue	- 40 m	Difficile (5)		
Très Longue	- 80 m	Très difficile (6)		
(1) Extrême	- 160 m	Extrême (7)		
(2) Loin	- 250 m	Impossible (8)	Facile (2)	
Très loin	- 500 m	-	Simple (3)	
Distante	- 750 m	-	Moyenne (4)	
Très Distante	- 1.000 m	-	Difficile (5)	
Locale	- 1.500 m	-	Très difficile (6)	
District	- 5 km	-	Extrême (7)	
Régionale	- 500 km	-	-	Facile (2)
Continentale	- 5000 km	-	-	Simple (3)
Planétaire	- 50.000 km	-	-	Moyenne (4)
Orbite haute	- 0,5 Mkm	-	-	Difficile (5)
Orbite Extrém.	- 5 Mkm	-	-	Très difficile (6)
Interplanétaire	- 1 AU	-	-	Extrême (7)

(1) Carabine & Fusil requis

(2) Fusil requis

La table ci-dessus donne la difficulté d'un tir en fonction de la portée à laquelle se trouve la cible et (entre parenthèses) le nombre de cartes de défense reçues par la cible selon cette même portée. Une cible à couvert reçoit 1 ou 2 Cartes de défense qui peuvent servir à réduire le nombre de Revers infligés. Les succès défensifs excédentaires peuvent servir à se rapprocher du tireur.

Modificateurs applicables aux conflits

Etre pris au dépourvu : de -1 à -2 cartes, pour le premier tirage de la Séquence seulement (pris par surprise, être attaqué par celui que l'on pensait être un ami, embuscade, etc.).

Conditions défavorables : -1 carte tant que le problème persiste (l'adversaire occupe une position surélevée, une foule en colère, un juge ou des jurés hostiles...). Une pénalité de -2 cartes devrait être exceptionnelle.

Couverture : de -1 à -2 cartes selon l'importance de la protection (qui permet de mettre à l'abri une plus ou moins grande partie du corps), sa solidité et/ou son opacité. Plus précisément, l'adversaire doit avoir de quoi s'abriter ou avoir quelqu'un ou quelque chose qui couvre ses arrières au cours d'un duel social, duel juridique...).

Poursuites : les poursuites entre véhicules sont gérées comme des Conflits et utilisent les Champs d'expertise Pilotage ou Conduite des pilotes. Les Caractéristiques concernées sont modifiées par les modificateurs de Vitesse des véhicules. Les Revers ne représentent pas des dommages aux véhicules mais des changements de position (augmentant ou diminuant la distance séparant les véhicules, voir *Hors de portée* page 9 et 10). Infliger un Revers décisif revient à rattraper le véhicule poursuivi ou à le faire sortir de la route (et à coincer les passagers et le pilote) ou encore à échapper à ses poursuivants. Ces règles peuvent être utilisées avec le Champ d'expertise Athlétisme pour résoudre une course poursuite à pied.

Concours de démolition et éperonnages divers : dans certains cas, un personnage peut chercher à détruire le véhicule adverse. Pour ce faire, les Champs d'expertise de Pilotage ou de Conduite, modifiés par les modificateurs de Robustesse, sont utilisés. Les Revers sont comptabilisés comme des "blessures" (qu'il est préférable d'appeler dommages) et un Revers décisif transforme le véhicule touché en épave. Lorsque l'on tire sur les occupants d'un véhicule, le Narrateur peut permettre que le modificateur de Robustesse soit utilisé comme une Armure (ce qui donne alors des cartes supplémentaires utilisables en défense).

Équipement – Modificateurs applicables aux Tests et Conflits

Matériel et qualité générale

Inférieur ou

aucun matériel -1 (soigner une blessure avec des bandes de tissu, crocheter une serrure avec une épingle à cheveu)

Moyen +0 (kit de premiers secours ou outils de crochetage standards)

Bon +1 (trousse de soins, kit de chirurgie de campagne, matériel professionnel de serrurier, etc.)

Supérieur +2 (ambulance ou hôpital de campagne, les meilleurs outils de crochetage du monde connu)

Armes

Légères +0 (couteau, arme de petit calibre, .22 long rifle)

Moyennes +1 (épée, pistolet, revolver, carabine)

Lourdes +2 (arme d'hast, fusil, fusil à pompe, fusil d'assaut)

Massives +3 (rocher, grenade, mitrailleuse lourde, canon)

Option : combat avec deux armes

+1 carte d'Attaque ou de Défense

(au choix du joueur)

Si approprié, les bonus de cartes fournis par les armes peuvent être utilisés en Attaque OU en Défense (parade, tir de couverture, etc.)

Armures

Légères +1 (cuir)

Moyennes +2 (côte de maille, cuirasse, gilet pare-balle en Kevlar)

Lourdes +3 (plaque, armure de combat moderne)

Option : boucliers

+1 carte de Défense

Les bonus fournis par les armures ne s'appliquent qu'en Défense

Les armes à feu ignorent les armures médiévales ou non pare-balle

Les armes du futur (lasers, blasters, à effet Gauss) ignorent les armures de l'ère moderne ou antérieure

Chaque succès d'une armure du futur annule deux succès d'une arme moderne ou d'une ère antérieure

Véhicules

Petits véhicules de l'ère moderne

Moto Vitesse +3 Robustesse -1 +1 Carte de vitesse dans espaces réduits, ruelles, etc.

Moto cross/enduro Vitesse +1 Robustesse +1 +1 carte de vitesse hors piste et dans espaces réduits

Voiture sportive Vitesse +3 Robustesse +1 +1 carte de vitesse en ligne droite et route dégagée

Berline familiale Vitesse +1 Robustesse +1

Berline gros cylindre luxe Vitesse +2 Robustesse +2

Véhicule util. Sport ou Pick-up Vitesse +1 Robustesse +2

Véhicule utilitaire sport 4x4 Vitesse +1 Robustesse +3 +2 cartes de vitesse hors piste

Pick-up utilitaire 4x4 Vitesse +1 Robustesse +3 +2 cartes de vitesse hors piste

Camionnette, Van ou Minibus Vitesse +0 Robustesse +4

Bus ou Camion Vitesse -1 Robustesse +5

Pour la Vitesse et la Robustesse : voir *Poursuites, Concours de démolition et éperonnages divers* ci-contre

Les véhicules modernes distancent automatiquement les véhicules de l'ère de la vapeur ou antérieurs.

Les véhicules du futur distancent automatiquement les véhicules de l'ère moderne ou antérieurs.

Les armes des véhicules modernes ignorent la Robustesse des véhicules de l'ère de la vapeur ou antérieurs.

Les armes des véhicules du futur ignorent la Robustesse des véhicules de l'ère moderne ou antérieurs.

Catégories de véhicules

Petits (voitures, vans, camionnettes, petits bateaux, chasseurs, navettes)

Moyens (frégates, navires marchands, petits vaisseaux spatiaux)

Grands (croiseurs, escorteurs, tankers, vaisseaux de ligne, vaisseau cargo ou paquebot)

Enormes (cuirassés, vaisseau amiral, paquebot d'une méga corporation, station spatiale)

Les petits véhicules doivent dépenser deux succès pour infliger un Revers à un véhicule moyen ou grand.

Les petits véhicules doivent dépenser trois succès pour infliger un Revers à un véhicule énorme.

Les véhicules moyens ou grands doivent dépenser deux succès pour infliger un Revers à un véhicule énorme.

Le bon sens permet généralement de déterminer aisément si une arme ou un véhicule peut ou non affecter un autre véhicule. Ce même bon sens permet également de déterminer si un véhicule peut se protéger ou non d'une attaque donnée.

Exemple de liste d'Aptitudes

Esprit couvre les capacités mentales telles que l'intelligence, l'éducation, la perception, etc. Cette Aptitude est utilisée pour repérer un détail ou quelque chose de caché, trouver un indice important, résoudre un mystère ou se rappeler d'un fait.

Habilité concerne la coordination physique du personnage, comme la dextérité manuelle, la vitesse, les réflexes, la souplesse et, plus généralement, l'agilité. Cette aptitude est utilisée pour éviter un coup ou bricoler, par exemple.

Présence est associée aux interactions sociales et par extension à l'apparence, au charisme, à l'empathie, à la volonté et la détermination. Cette Aptitude peut être utilisée pour déterminer une réaction face au personnage, résister à une tentative d'intimidation, de persuasion ou de séduction. La Présence quantifie le pouvoir de séduction et l'attrait que peut exercer le personnage.

Vigueur décrit la puissance physique du personnage. La force, la santé, la constitution et l'endurance relèvent de la Vigueur. Cette Aptitude sera utilisée lorsque le personnage veut soulever une lourde charge, défoncer une porte ou résister à la douleur, à la maladie, au poison ou encore à la fatigue.

Exemple de liste de Champs d'expertise

Le concept du personnage aide à définir la portée de chaque Champ d'expertise (*Pilotage couvre les vaisseaux spatiaux pour un Pilote du 34^{ème} siècle*). La valeur par défaut des Champs d'expertise est Faible, sauf mention contraire (entre parenthèses après le nom du Champ).

Art couvre tous les beaux-arts tels que la peinture, le dessin, la sculpture, le chant, l'écriture, la poésie, la littérature et la maîtrise des instruments de musique.

Artillerie couvre l'utilisation de tous les types d'armes de tir lourdes. Ce champ s'applique ainsi aux balistes, aux couleuvrines, aux armes montées sur des véhicules, aux canons rotatifs et à l'artillerie, en fonction du cadre de jeu.

Athlétisme couvre les activités physiques telles que la course, le saut, grimper, lancer, etc.

Combat couvre le combat rapproché avec ou sans arme, la simple bagarre, les arts martiaux et la mêlée.

Connaissances mesure l'érudition dans des disciplines générales telles que l'histoire, le droit, les coutumes, l'histoire naturelle, la connaissance d'un lieu, etc.

Discrétion mesure la capacité de se mouvoir et d'accomplir des activités sans être repéré. S'infiltrer, se cacher, le camouflage, se déguiser et faire les poches sont des exemples d'activité couvertes par ce champ.

Notez que le crochetage d'une serrure (mécanique ou électronique) est couvert par le champ Technologie.

Ingénierie concerne la conception, l'utilisation, la maintenance, la réparation et les modifications des machineries industrielles et techniques. Ce champ s'applique à toutes les machineries lourdes et aux constructions en fonction du cadre dans lequel se déroule le jeu.

Interaction concerne les comportements sociaux et la politesse. L'étiquette, le savoir-faire, la diplomatie et l'art de se débrouiller dans la rue sont gérés par ce champ.

Notez qu'une tentative visant à influencer une ou plusieurs autres personnes est couverte par le champ Manipulation.

Manipulation mesure la capacité d'influencer les autres en fonction de vos intérêts, la négociation, le marchandage, le troc, la rhétorique, l'embrouille utilisent le champ Manipulation.

Médecine (Lamentable) évalue la capacité à apporter des soins aux blessés et à prendre soins des malades. Les premiers soins, la chirurgie, la pharmacologie, la psychothérapie et la médecine légale relèvent de ce champ.

Pilotage s'applique à l'utilisation des véhicules telles que les voitures, camions, motos, avions, hélicoptères, bateaux, vaisseaux interplanétaires, etc. La portée de la compétence dépend en grande partie du cadre du jeu.

Technologie s'applique à l'utilisation, la maintenance, la réparation et la modification des appareils techniques. Selon le cadre de jeu, ce champ couvre ainsi la mécanique, l'électronique et les ordinateurs selon le cadre de jeu.

Tir concerne l'utilisation de tous les types d'armes de tir telles que les armes de poing, les fusils, les armes automatiques, les arcs, arbalètes et frondes.

Notez que les armes de jet (comme les javelots) utilisent le Champ Athlétisme.

Sciences (Lamentable) couvre les connaissances scientifiques telles que la physique, la chimie, la biologie et les mathématiques, etc.

Conflits
-1 Carte = -1 Rang

Conflits
+1 Carte = +1 Rang

