

# Fudge RPG

o RPG universal, simples, e modular original

- [O básico em menos de 60 páginas](#)

# O básico em menos de 60 páginas

## Conteúdo da ficha

a ficha de Fudge é composta por tais elementos:

- Atributos
- Perícias
- Dons
- Poderes
- Faltas
- Um sistema de dano

todos esses são modulares, isto é, você pode remover, substituir, e renomear. por exemplo, talvez você ache que perícias sejam demais para se lembrar, e talvez sua campanha não use poderes, mas equipamentos.

esses elementos são escolhidos pelo Mestre de jogo e/ou mesa como um todo, por exemplo, uma ficha vazia pode parecer com isto:

## Exemplo de ficha vazia

### Atributos

Agilidade, Força, Intuição, Razão, Saúde, Vontade

### Perícias

(vazio)

# Dons

(vazio)

# Poderes

(vazio)

# Faltas

(vazio)

# Ferida

- [ 0][ -1] - arranhão
- [ -1][ -2] - médio
- [ -2][ -3] - severa

Dons são textos que definem o que ajuda sua personagem, Faltas sendo o oposto. Poderes sendo meramente um dom mais poderoso, a nível sobrenatural.

# Exemplos de dons

Visão Distante, Pele Grossa, Silencioso

# Exemplos de faltas

Obcecado, não mente, discriminado

# Exemplos de poderes

Rajada, Voo, Miragem

normalmente, no Fudge, se joga 4 dados Fudge, que têm valores -1, 0, e +1. porém até isso é modificável! vamos ver depois.

o importante é saber a escala Fudge, que vai de -4 (Catastrófico), até +4 (Sobrenatural). e sim, você pode mudar essa escala:

- +4 - Sobrenatural
- +3 Soberbo
- +2 Ótimo
- +1 Bom
- +0 Médio
- -1 Ruim
- -2 Péssimo
- -3 Terrível
- -4 Catastrófico

se você não quiser usar dados Fudge — não precisa! pode usar qualquer sistema de dados que permita soma!:

pode jogar 3d6, ou 1d20 e somar ao seu atributo;

pode jogar 2d6, e somar, ou subtrair um pelo outro;

pode jogar até 1d6!

a questão é que se mudar de dado, ajuste a escala em relação ao seu meio:

médio seria 10 em 3d6 e 1d20, 7 em 2d6, e 3 em 1d6