

Fate boîte à outils :

Les Adversaires

© 2017 Evil Hat Productions, LLC. Reportez-vous aux pages de licence <http://www.faterpg.com/licensing/> pour plus de détails.

Ceci est le document de référence du système à utiliser avec la licence Creative Commons Attribution 3.0 non transposé. L'attribution suivante doit être fournie dans votre texte, où que vous placiez votre propre copyright, dans la même taille que votre texte de copyright :

Ce travail est basé sur le Fate Adversary Toolkit SRD (trouvé à <http://www.faterpg.com/>), un produit de Evil Hat Productions, LLC, développé, rédigé et édité par Brian Engard, Ed Turner, Joshua Yearsley, et Anna Meade, et sous licence pour notre utilisation sous licence Creative Commons Attribution 3.0 non transposé (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.fr>).

Traduction en français et mise en page wiki : [sioc](#)

Relecture et corrections : [Lawrence Newman](#), [Sebastien B \(Hiver\)](#)

Types d'adversaires

Comme nous parlons des adversaires dans ce livre, gardez à l'esprit la fractale Fate : [tout est un personnage](#). Un adversaire n'est pas nécessairement une personne, un monstre ou un autre type de créature que vous pouvez frapper. Mais plus encore, c'est une chose qui existe pour entraver, défier ou s'opposer aux joueurs.

Il existe trois principaux types d'adversaires : les Ennemis, les Obstacles et les Contraintes.

Ennemis

Les ennemis sont les hommes de main, les super-vilains, les robots géants et les singes guerriers hyper-intelligents. La caractéristique déterminante de l'ennemi est qu'elle peut être combattue directement, même si ce n'est que dans certaines circonstances. Les ennemis ont beaucoup d'éléments semblables à ceux des PJs : ils ont des compétences, ils ont au moins un Aspect, et les ennemis les plus importants ont aussi des Prouesses. Ils peuvent prendre du stress, et certains peuvent prendre des conséquences. Il existe quatre types d'ennemis : les menaces, les Gros-bras, les Boss et les Figurants.

- Des Menaces existent pour absorber les coups. Ils ont l'air grand et dangereux, ils provoquent les PJs et ils absorbent à la fois stress et attention. Les menaces ont de grandes barres de stress et peuvent généralement absorber au moins une conséquence légère. Leurs compétences ont tendance à être défensives, et leurs Prouesses leur permettent généralement d'attirer l'attention des PJs et de la conserver.
- Les Gros-bras infligent des dégâts. Ils ne peuvent pas encaisser beaucoup de coups, mais ils frappent très fort. Leur compétence de pointe est généralement Combattre, Tirer ou un équivalent spécifique au jeu. Leurs barres de stress sont petites, et ils peuvent rarement absorber les conséquences. Leurs Prouesses visent à blesser les PJs.
- Les Boss sont les pivots d'une organisation. Vous en incluez généralement un ou deux au maximum dans un conflit, et ils sont souvent puissants. Ils ont plusieurs compétences élevées, peuvent toujours absorber au moins une conséquence légère, et ont toujours des Prouesses. Les Prouesses auront des

utilisations qui dépendront de leur but dans le combat. Certaines pourraient être construites pour infliger des dégâts, d'autres pour éviter d'être remarqué.

- Les Figurants sont tous les autres. Ce sont des personnages de papier, des ennemis qui existent en tant que couleur, des minions fragiles qui permettent aux PJs d'avoir l'air cool en les abattant. Ils n'ont jamais de conséquences et ont rarement une barre de stress avec plus de deux cases. Ils peuvent agir et être éliminés en tant que groupes, ne pas avoir de prouesse, et ne sont généralement bons qu'à une seule chose.

Obstacles

Contrairement aux Ennemis, les obstacles ne peuvent pas être attaqués directement. Au lieu de cela, ils doivent être évités, contournés ou simplement gérés. Ils ont toujours des compétences et des aspects, et n'ont jamais de Prouesse, de stress ou de conséquences. Les obstacles ne peuvent pas être soumis à coups de poing; ils doivent être supportés ou évités.

Il y a trois types d'Obstacles : les Dangers, les Barrières et les Distractions.

- Les Dangers font mal aux joueurs ou menacent de le faire - jets de flamme, des pales de grand ventilateur ou des bombes qui pourraient exploser à tout moment. Un danger a une compétence et un aspect qui en définissent le but.
- Les Barrières se mettent dans le chemin des PJs. Elles peuvent faire des dégâts, mais surtout Elles empêchent un accès. Une porte en acier avec un clavier complexe, une IA sophistiquée empêchant le piratage, un champ de force magique : ce sont toutes des Barrières. Une Barrière a une compétence et un aspect qui définissent son but.
- Des Distractions existent pour faire réfléchir les PJs sur ce qu'ils doivent accomplir dans une scène. Les distractions leur donnent un choix difficile : le méchant s'enfuit, mais il y a un bus plein de civils innocents sur le point de tomber de la falaise ! Les distractions n'ont pas toujours de statistiques. Quand elles en ont, c'est typiquement un aspect et une opposition passive à dépasser. Les distractions sont plus un défi narratif qu'un défi de mécanique de jeu.

Contraintes

Alors que les ennemis et les obstacles sont des types distincts d'adversaires, les contraintes sont des modificateurs d'ennemis et d'obstacles. En ajoutant une contrainte à un ennemi ou un obstacle, vous les rendrez plus compliquer à traiter. Il existe trois types de contraintes : les comptes à rebours, les limitations et les résistances.

- Les Comptes à rebours créent l'urgence. La bombe explosera dans trente secondes ! La diligence sortira de la falaise dans deux échanges ! Le rituel se terminera dans une heure ! Vous décidez de l'unité de temps que vous utiliserez pour créer cette urgence, mais les comptes à rebours fonctionnent généralement en jours, heures, minutes ou échanges. La chose importante est qu'il doit y avoir une conséquence si le compte à rebours atteint zéro. Cela pourrait être l'arrivée de plus d'ennemis ou d'obstacles, la mort ou la transformation de quelqu'un, ou une sorte de changement radical au statu quo, créant un nouvel aspect.
- Les Limitations empêchent les PJs de faire certaines choses. Ce n'est pas une restriction totale, cependant; Un PJ devrait toujours être libre de prendre des mesures limitées s'il veut faire face aux conséquences en le faisant. Peut-être que les PJs se battent dans un réacteur nucléaire, et tirer des coups de feu pourrait être désastreux. Peut-être que le monstre est en fait le frère d'un PJ, transformé. Peut-être que le méchant a un interrupteur qui s'active s'il meurt. Encore une fois, tout est une question de conséquence : si vous vous engagez dans cette action, ceci arrivera.
- Les Résistances rendent les autres adversaires difficiles à gérer d'une façon particulière. Les écailles du dragon sont imperméables aux armes mortelles. Le chef de la mafia est protégé par des flics corrompus. La bombe est si complexe que la désarmer en utilisant des moyens conventionnels va presque certainement la faire exploser. Les résistances forcent les PJs à varier leurs tactiques, pour arriver à un Plan B. Une très bonne résistance alimente la majeure partie de la session : parce que les écailles du

dragon sont immunisées contre les armes mortelles, nous devons partir à la recherche de la seule épée qui peut le blesser.

Fabriquer des Adversaires

Fabriquer des adversaires, c'est un peu comme construire n'importe quoi d'autre dans Fate. Tous les types d'adversaires utilisent les mêmes éléments de construction que les personnages : aspects, compétences, prouesses, barre de stress et conséquences. Certains adversaires ont tous ces éléments, tandis que d'autres n'en ont qu'un ou deux. La plupart se situe quelque part entre les deux. Lorsque vous créez des adversaires et que vous êtes confronté au choix d'utiliser les règles de ce livre ou d'un autre livre de Fate, utilisez celui qui vous ressentez le mieux. Utilisez cela qui fait le travail comme vous le voulez. Il n'y a pas non plus à rester sur un choix. Vous jouez peut-être à *Shadow of the Century* et vous décidez que lancer quelques minions et un lieutenant de ce livre est approprié pour un combat, alors que dans le prochain combat vous utiliserez des menaces, des Gros-bras et un Boss de ce livre. C'est très bien. Et zut, jetez-les dans le même combat si vous voulez !

L'essentiel est que tout dans ce livre est Fate, et vous pouvez l'utiliser avec - ou au lieu de - d'autres livres Fate, avec peu ou pas de peaufinage. Si vous jouez quelque chose comme *Fate Accéléré* ou *The Dystopian Universe RPG*, vous pourriez vouloir échanger des compétences pour des approches ou des moyens, mais c'est assez facile et tout le reste devrait fonctionner correctement.

Vous pouvez également combiner les conseils de ce chapitre avec les règles d'autres livres Fate. Si vous souhaitez jouer à *Atomic Robot* ou *Dresden Files Edition Accéléré* de base sans les règles présentées ici, vous pouvez toujours utiliser les conseils de ce livre pour vous aider à utiliser ces règles plus efficacement.

Amusez-vous.

Les Ennemis

Les ennemis ont une chose en commun : vous pouvez les frapper. Ou plus exactement, vous pouvez les vaincre en les attaquant. Tous les ennemis ont des aspects, des compétences et des pistes de stress. Certains ont des prouesses, et d'autres ont des conséquences.

Les ennemis sont le type d'adversaire le plus familier car ils sont les plus similaires aux personnages de joueurs. Les PNJ qui s'opposent aux PJs sont généralement des ennemis, mais les ennemis n'ont pas besoin d'être des personnes (ou des robots, ou des gorilles, ou autre). Ce peut être une idole dans un cercle magique qui pulse avec une énergie malveillante - tant que vous pouvez la vaincre en lui infligeant du stress, c'est un ennemi. Un feu qui fait rage hors de contrôle pourrait être un ennemi; Il attaquera Les PJs proches et sera stressé chaque fois qu'il les arrosera ou les combattra avec d'autres techniques de lutte contre les incendies.

En tant que MJ, les ennemis sont votre pain et votre beurre. Ils sont le plat principal. Ils sont les adversaires que vous utiliserez le plus, car combattre dans Fate est dramatique et intéressant, que ce soit un combat aux poings ou un débat au Sénat Galactique.

Il existe quatre types d'ennemis : les Menaces, les Gros-bras, les Boss et les Figurants.

Les Menaces

Les menaces existent pour menacer : c'est-à-dire qu'elles attirent l'attention des PJs, les retiennent et encaissent les coups. Elles ne sont pas nécessairement les plus dures, mais les laisser à elles-mêmes est problématique. Elles confrontent les PJs et les obligent à vouloir s'en débarrasser. Les menaces sont vos tanks; elles sont l'élément courant pour des ennemis vraiment importants ou des ennemis retors dans un combat.

Aspects

Les menaces ont un Concept et un Problème. Si une menace est particulièrement importante, donnez-lui un troisième aspect. Soulignez sa taille physique, sa ténacité, son immobilité ou son entêtement. Donnez-lui un talon d'Achille que les PJs peuvent exploiter.

Compétences

Définissez la plus forte compétence de la menace à un niveau supérieur à celui de la compétence des PJs ou, si vous voulez une menace particulièrement difficile, deux rangs au-dessus. Ensuite, donnez à votre menace deux autres compétences qui se situent un rang en dessous de sa meilleure compétence. Si vous voulez la définir d'avantage, donnez-lui trois autres compétences d'un rang encore inférieur.

Une menace physique priorise Physique, puis Combattre ou Tirer. Des compétences telles que l'Athlétisme et la Volonté sont utiles pour se dégager ou résister à des attaques mentales ou sociales. Une menace sociale donne la priorité à Volonté, puis une combinaison d'Empathie, de Sociabilité, d'Intimidation et de Tromperie. L'Érudition est utile pour créer des avantages.

Prouesses

Les menaces ont besoin d'au moins une prouesse qu'elles peuvent utiliser pour obliger les PJs à s'occuper d'elles. Une menace vraiment dure pourrait aussi avoir une prouesse qui la rend plus difficile, lui donnant une valeur d'armure ou des cases de stress supplémentaires.

Voici quelques exemples de menaces :

Grenadier : En dépensant un point Fate, vous pouvez attaquer physiquement tout le monde dans une zone.

Garde du corps : Désignez un personnage, un lieu ou un objet à garder. Chaque fois que cette chose est attaquée et que vous êtes dans la même zone, vous pouvez dépenser un point Fate pour rediriger l'attaque vers vous. Vous gagnez Armure : 1 contre cette attaque.

Pessimiste : +2 pour créer des avantages avec Intimidation en semant des arguments qui sapent le moral des PJs ou leur donne l'air idiots.

Prouesses rapides et sales pour les ennemis

Si vous avez besoin d'une prouesse rapide pour un ennemi, choisissez-en ci-dessous et ne vous compliquez pas plus la vie. Certaines d'entre elles peuvent être un peu puissantes pour un PJ, mais elles sont parfaites pour un PNJ qui n'est là que pour un combat.

- Lorsque vous attaquez avec votre meilleure compétence, vous obtenez Arme : 2.
- Lorsque vous vous défendez avec votre compétence de pointe, vous obtenez Armure : 2.
- Deux fois par session, vous pouvez utiliser votre meilleure compétence à la place d'une autre.
- Une fois par session, vous pouvez attaquer tout le monde dans une zone avec votre meilleure compétence.

Stress et Conséquences

Les menaces physiques ont de grandes barres de stress physique en raison de leur physique élevé, tandis que les menaces sociales ont de grandes barres de stress mental en raison de leur volonté élevée.

Si vous utilisez des règles de Fate qui n'accordent pas de stress supplémentaires en cas de compétences élevées, envisagez de donner à la menace une prouesse qui le fait. En outre, toutes les menaces ont au moins une case de conséquence légère; les menaces particulièrement difficiles ont également une case de conséquence modérée.

Utiliser les menaces

Les menaces agressent les PJs. Elles ne se relâchent pas. Elles ne vont pas faciliter les choses. Elles attaquent constamment, sans relâche, faisant d'elles-mêmes des nuisances. Quand une menace est mise hors-jeu, les PJs devraient être soulagés. Ne soyez pas prudent avec vos menaces; elles existent pour encaisser les coups, et elles ont les reins pour.

Mettez au moins une menace dans la plupart des combats. Un combat facile en a une, un combat standard en a deux ou trois, et un combat final en a probablement quatre ou cinq. Tout conflit avec un Boss devrait avoir au moins deux menaces pour soulager le Boss, et tout combat avec un Gros-bras devrait avoir au moins une menace pour distraire les PJs.

Lorsque vous décrivez des menaces, jouez leur menace. Les gardes du corps sont grands et robustes, brandissant de vilaines armes. Le chambellan du roi ne tolère aucun non-sens, ne tolère pas les imbéciles, et cherche une occasion d'expulser les PJs fauteurs de troubles du palais. Les menaces entravent les plans des PJs; elles existent pour contrecarrer et bloquer. Ce sont des obstacles.

Les Gros-bras

Les Gros-bras sont souvent facilement négligés, mais ils sont capables de frapper avec un effet dévastateur. Ils ne frappent pas forcément durement à chaque fois, mais dans des circonstances optimales, ils peuvent vraiment faire du mal aux PJs.

Cela dit, les Gros-bras savent frapper mais encaissent mal. Souvent, les PJs ne savent pas qu'un Gros-bras est une menace jusqu'à ce qu'il fasse des dégâts, mais une fois que les PJs sont au courant, ils devraient être en mesure de l'abattre assez rapidement. Les Gros-bras sont des attaquants dangereux mais fragiles.

Aspects

Les Gros-bras ont un Concept et un Problème. Si un Gros-bras est particulièrement important, donnez-lui un troisième aspect. Soulignez à quel point il est dangereux ou pourquoi il est difficile à remarquer. Donnez-lui une faiblesse qui indique une négligence, une trop grande confiance ou tout autre défaut exploitable.

Compétences

Définissez la meilleure compétence du Gros-bras à un niveau au-dessus de la meilleure compétence des PJs ou, si vous voulez un Gros-bras particulièrement dangereux, deux rangs au-dessus. Ensuite, donnez à votre Gros-bras deux autres compétences à un rang en dessous de sa compétence maximum. Si vous voulez le définir d'avantage, donnez-lui trois autres compétences à un rang encore inférieur.

Donner la priorité aux compétences qui infligent du stress aux PJs. Pour les Gros-bras physiques, Combattre ou Tirer sont les plus importants. D'autres compétences devraient être axées sur la mobilité ou le maintien de l'attention ailleurs; Discrétion, Tromper, et Athlétisme sont tous de bons choix. Pour les Gros-bras sociaux, Provoqué, Mensonge, et Sociabilité pourraient tous être utilisés à bon escient. D'autres compétences importantes sont Empathie, Observation et Relations. Ne donnez pas les compétences des Gros-bras comme Physique ou Volonté. Si un ennemi est à la fois un dur et frappe très fort, c'est un Boss, pas un Gros-bras.

Prouesses

Un Gros-bras a toujours, au minimum, une prouesse qui lui confère Arme : 2 sur son attaque principale. Si vous voulez le rendre particulièrement dangereux, donnez-lui une prouesse qui le rend plus difficile à repérer. Un autre excellent type de prouesses à donner à un Gros-bras est un moyen de frapper très fort, dans les bonnes circonstances, avec une compétence non standard; De cette façon, le Gros-bras peut faire son travail, mais devient moins efficace lorsqu'il est confronté directement. Voici quelques exemples :

Sniper : Lorsque vous attaquez avec Tir et invoquez un aspect représentant un but précis, vous gagnez Arme : 2 en attaque.

Attack discrète : À condition que vous n'ayez pas encore été repéré par votre cible, vous pouvez attaquer avec Discrétion au lieu de Combat.

Disparition Ninja : En dépensant un point Fate, vous pouvez vous faire disparaître complètement de la scène.

Puis, à la fin de n'importe quel tour, vous pouvez autre point Fate pour vous faire réapparaître n'importe où dans la scène et attaquer immédiatement.

Stress et Conséquences

La plupart des Gros-bras auront la barre de stress minimum. Si vous voulez qu'un Gros-bras soit particulièrement important ou méchant, donnez-lui une case de conséquence légère. Sinon, ne lui donnez aucune case de conséquence. Les Gros-bras se présentent, frappent fort, et meurent rapidement.

Utilisation de Gros-bras

Lorsque les menaces sont toutes des assauts incessants, l'utilisation efficace d'un Gros-bras est un jeu de patience et d'opportunité. Au début, les PJs pourraient même ne pas voir clairement qu'il y a un Gros-bras dans la scène. Gardez votre Gros-bras invisible ou inaperçu, mettez-le en position, puis frappez sans remords. N'ayez pas peur de dépenser un point Fate ou deux pour que l'attaque d'un Gros-bras compte; il ne peut pas avoir de seconde chance. Une fois que les PJs commencent à se concentrer sur votre Gros-bras, ne dépensez pas beaucoup de ressources pour essayer de le protéger. Laissez les PJs se sentir formidable. Les Gros-bras sont fait pour être fragiles, et les protéger en général ne vaut pas la peine, surtout une fois qu'ils ont retiré leur truc a été utilisé.

N'utilisez pas de Gros-bras dans tous les conflits. Si vous mettez un Gros-bras dans un conflit, un PJ va probablement prendre une conséquence. Mettre deux dans un combat signifie que vous pourriez faire sérieusement mal. Trois pourraient signifier qu'un PJ pourrait être mit hors-jeu.

Lorsque vous utilisez des Gros-bras, mettez d'autres ennemis pour enlever l'attention portée au Gros-bras. Les menaces sont parfaites pour cela, et les Figurants peuvent l'être également. En ce qui concerne les obstacles, une Distraction ou une Barrière peut aussi être un bon camouflage.

Les Boss

Alors que les menaces et les Gros-bras sont des ennemis spécialisés, et que les figurants sont des méchants génériques, les Boss sont ces ennemis spéciaux que les PJs ne veulent mettre hors-jeu. Les Boss sont le point de mire d'une bataille rangée, les grandes personnalités qui animent l'aventure, les antagonistes qui harcèlent les PJs à la moindre occasion.

Aspects

Les Boss ont la totalité des cinq aspects de personnage. Donnez à votre Boss un Concept qui fait comprendre à quoi il ressemble. Est-il un capitaine de police corrompu ? Le Nécromant Général ? Les problèmes de votre Boss devraient être un secret bien gardé que les PJs exploiteront s'ils le découvrent.

Pour les trois autres aspects, proposez quelques machins uniques sur lesquelles votre Boss s'appuie, des choses qui le rendront mémorable. Peut-être que le capitaine de police corrompu est un expert en arts martiaux, ou peut-être que le nécromancien général porte le bâton de Vision Complète.

Compétences

Un bon Boss a de hautes et nombreuses compétences. Les Boss sont beaucoup plus polyvalents que les Gros-bras ou les menaces et, contrairement à ces deux types d'ennemis, il est entièrement de votre choix de faire un Boss qui soit à la fois bon à infliger des dégâts et bon à les prendre.

Tout d'abord, regardez la plus haute compétence des PJs. Donnez à votre Boss une compétence avec une valeur deux rangs plus hautes ou deux compétences supérieures d'un rang. Si votre Boss a une seule compétence en valeur maximum, donnez-lui deux compétences à un rang inférieur, puis trois à un rang inférieur, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez rempli chaque ligne de la pyramide jusqu'à Passable (+2). Si le Boss a deux compétences en haut de sa pyramide, donnez-lui trois compétences à un rang inférieur, puis quatre, et ainsi de suite jusqu'à Passable (+2). Toutes ses autres compétences sont Moyennes (+1).

Votre Boss devrait donner la priorité aux compétences qui soutiennent sa personnalité. Le capitaine de police corrompu a probablement de grandes compétences sociales, de bonnes aptitudes au combat et des

compétences comme Conduire, Érudition et Métiers vers le bas de sa pyramide. Le nécromancien général donner la priorité probablement à Érudition par-dessus tout, puis continue à donner la priorité à des choses comme Ressources, Intimidation, Relations et Métiers, puis laisse plus de compétences orientées physiquement pour le bas de sa pyramide. Bien sûr, vous pouvez toujours renverser ces attentes.

Prouesses

Un Boss a toujours au moins une prouesse, et peut en avoir jusqu'à trois. Créer des prouesses qui rendent le Boss mémorable, des prouesses qui amènent plus de méchants à combattre, des prouesses qui rendent le Boss difficile à contrer, et des prouesses qui représentent son statut social ou ses alliés. Voici quelques exemples :

Connecté : Une fois par session, vous pouvez utiliser vos Relations pour apporter des renforts. Ces renforts prennent la forme d'un seul Gros-bras avec une compétence de maximum égale à votre valeur de Relations, deux menaces avec des compétences maximales inférieures d'un rang à celles de votre valeur de Relations, ou des Figurants Passable (+2) en quantité égal à votre valeur de Relations. Lorsque vous utilisez cette prouesse, vous pouvez dépenser un point Fate pour gagner +2 en Relations, jusqu'à un maximum d'Excellent (+4), dans le but d'amener ces renforts.

Plan d'Évasion : Une fois par session, si vous aller être mis hors-jeu, vous pouvez moyenant un point Fate à concéder à la place.

Bouclier de Minions : Chaque fois que vous êtes attaqué, vous pouvez dépenser un point Fate pour détourner l'attaque vers les minions se trouvant à proximité.

Stress et Conséquences

Les Boss ont des barres de stress de longueurs variables en fonction de leurs compétences, mais tous les Boss ont au moins une case de conséquence légère et une case modérée, et un Boss particulièrement méchant a aussi une case de conséquences graves.

Utilisation des Boss

Tous les Boss sont mémorables, avec des personnalités et des objectifs qui leur sont propres. À cette fin, mettre hors-jeu un Boss devrait toujours être quelque chose d'important, et ne devrait probablement pas se produire à chaque session de jeu. Vous pouvez laisser les PJs combattre un Boss fréquemment, mais faites attention à vos Boss. N'ayez pas peur de concéder. Ils ne sont pas aussi jetables que d'autres types d'ennemis, donc c'est une tactique viable de concéder, ainsi le Boss pourra menacer les PJs plus tard. Mais ne volez pas les PJs de leur victoire non plus. Quand les PJs battent un Boss, faites-en un gros évènement et récompensez-les en conséquence.

La plupart des combats avec un Boss n'en contiennent qu'un seul, bien que vous puissiez en avoir deux ou même trois lors d'une rencontre vraiment difficile. Cela devrait être l'exception plutôt que la règle, et il est souvent utile de désigner le Boss le plus important. Lors d'une rencontre, utilisez la personnalité de votre Boss pour décrire comment elle se comporte. Un Boss agressif et combatif agressera les PJs, alors qu'un Boss prudent et politiquement orienté se cachera derrière des larbins.

Figurants

Lorsque vous voulez remplir votre scène avec des ennemis, mais vous ne voulez pas la complexité d'ajouter plus de Gros-bras, de menaces ou de Boss, alors les figurants sont ce dont vous avez besoin. Les figurants sont faciles à jouer et à gérer, et ils laissent les PJs se sentir comme des durs à cuire abattant des hordes de méchants.

Aspects

Donnez à votre Figurant un nom qui décrit sa fonction dans la scène, comme Homme de main, Vélociraptor fou, ou la tourelle lance-flamme. Le nom d'un Figurant est un aspect, et c'est seulement un aspect.

Compétences

D'abord, décidez de la qualité de votre Figurant : Moyen, Passable ou Bon :

- Un Figurant moyen a une compétence moyenne (+1).
- Un Figurant passable a une compétence Passable (+2).
- Un bon Figurant a une bonne compétence (+3) et une compétence moyenne (+1).

Vous pouvez utiliser les compétences de Fate Core ou de n'importe quel jeu de Fate, ou vous pouvez créer de nouvelles compétences spécifiques à vos figurants. Ces forces de l'ordre peuvent avoir des Tommy Guns passables (+2), tandis que les vélociraptors peuvent avoir de bonnes (+3) griffes et crocs et une moyenne (+1) esquive. Si un figurant fait quelque chose qui n'est pas couvert par ses compétences, il roule à Médiocre (+0) ou il échoue automatiquement (si c'est plus simple).

Prouesses

Les figurants n'ont pas de prouesses. Ils existent pour être simples, et les prouesses les rendraient plus complexes qu'ils ne doivent l'être. Vous pouvez, à votre choix, en faire des figurants dangereux, en leur donnant Arme : 1.

Stress et Conséquences

Un Figurant à une case de stress 1 par niveau de qualité - ainsi un bon remplisseur à trois cases de 1, par exemple. Contrairement aux personnages et autres types d'ennemis, un Figurant peut marquer autant de cases de stress qu'il veut pour absorber un seul coup. Donc, si un Figurant prend un coup de 2 stress, il peut marquer deux de ses cases de stress. Les figurants n'ont jamais de case de conséquence.

Grouper les Figurants

Pour rendre les Figurants plus simples et plus efficaces, vous pouvez regrouper un certain nombre d'entre eux en un seul ennemi. Un groupe de Figurants a toutes les compétences que ses figurants ont. Pour chaque deux Figurants avec la même compétence dans le groupe, ajoutez un bonus de +1 à cette compétence. Toutefois, les compétences d'un groupe de Figurants ne peuvent jamais dépasser Excellent (+4).

Un vélociraptor fou se groupe avec un Figurant de la foule, de sorte que le groupe a de bonnes (+3) griffes et crocs, passables (+2) Tommy Gun, et Esquive moyenne (+1). Plus tard, quand un second Figurant les rejoint, le groupe Tommy Gun passe à bon (+3).

Pour faire le suivi du stress du groupe, organisez les zones de stress de chaque Figurant dans le groupe en une seule barre. Divisez la barre pour pouvoir déterminer quand chaque Figurant du groupe est retiré, avec les Figurants plus faibles sur la gauche et les Figurant plus forts sur la droite.

Le groupe de deux hommes de mains et un vélociraptor aurait une barre de stress qui ressemble à ceci :

[1] [1] | [1] [1] | [1] [1] [1]

Lorsque le groupe prend du stress, commencez à cocher les cases sur la gauche et déplacez-vous vers la droite jusqu'à ce que tout le stress soit absorbé, ou que le groupe entier ait été retiré. Parce que la piste est divisée par chaque remplisseur, vous serez en mesure de dire quand chaque remplisseur est sorti, vous permettant de réduire les compétences du groupe de manière appropriée. Lorsque les charges sont groupées, il est tout à fait possible pour Les PJs de sortir plusieurs charges en même temps.

Utilisation de Figurants

Les figurants sont là pour mettre de la couleur. Ils remplissent les rangs de l'équipe ennemie, mais ils ne sont pas particulièrement dangereux ou durables. N'ayez pas peur d'en faire tomber un groupe, de les regrouper pour garder les choses simples et les rendre un peu plus menaçants. Les figurants sont faciles, allez-y, et Il est préférable de ne pas chercher à les protéger. Vous pouvez également mettre des figurants dans un rôle de soutien, créant des avantages qu'ils transmettent à des adversaires plus puissants. Un groupe de voyous, qui

font un feu ayant pour but de distraire les PJs, peuvent rendre le Gros-bras qui se faufile derrière les PJs bien plus dangereux en lui passant une ou deux invocations gratuites.

Obstacles

La qualité déterminante des ennemis est qu'ils peuvent être attaqués et mis hors-jeu. En revanche, la qualité déterminante des obstacles est qu'ils ne le peuvent pas. Les obstacles rendent les scènes manifestement plus difficiles sur Les PJs, mais les PJs ne peuvent pas simplement les combattre. Les obstacles doivent être contournés, endurés ou les rendre inopérants.

Alors que la plupart des obstacles sont des éléments environnementaux, certains peuvent être des personnages qui ne peuvent pas être mis hors-jeu en utilisant les méthodes conventionnelles. Le dragon pourrait être un Boss, mais il pourrait tout aussi bien être un obstacle. La statue animée vous empêchant d'atteindre le sorcier maléfique pourrait être une Menace, mais elle pourrait aussi être une Barrière ou une Distraction. Tout dépend de la fonction de l'adversaire dans la scène et de la façon dont les PJs doivent composer avec elle.

En général, les obstacles n'apparaissent pas dans chaque scène. Ils servent à mettre l'accent sur des ennemis dans la scène, pour les rendre plus menaçants ou mémorables, mais la surutilisation des obstacles peut être frustrante pour les PJs, en particulier ceux qui se concentrent sur le combat. Vous pouvez les utiliser pour donner à un PJ moins combatif quelque chose à faire pendant un combat. Il existe trois types d'obstacles : les Dangers, les Barrières et les Distractions.

Dangers

Si un obstacle peut attaquer les PJs, c'est un danger. Des jets de flammes, des rochers roulants ou un tireur d'élite trop loin pour être géré directement, ils sont tous dangereux. Chaque danger a un nom, un niveau de compétence et une valeur d'arme de 1 à 4. Le nom du danger est à la fois une compétence et un aspect; c'est-à-dire que le nom définit ce que le danger peut faire, et sa valeur de compétence définit à quel point il est bon à le faire, mais le nom peut également être invoqué ou contraint comme n'importe quel aspect. D'une manière générale, la valeur de compétence d'un danger devrait être au moins aussi élevée que la plus haute compétence des PJs, si ce n'est un peu plus élevée.

Voici quelques exemples :

Excellente (+4) tourelle de mitrailleuse, Arme : 3
Fantastique (+6) Appareil à pointes tourbillonnantes, Arme : 2
Formidable (+5) tireur d'élite, Arme : 4

Un danger suit les règles d'initiative comme le font les PJs et leurs ennemis. Si vos règles obligent tout le monde à lancer l'initiative, les dangers lanceront un jet d'initiative avec leur valeur de dangerosité.

À son tour, un danger agit comme impliqué par son nom, et lance les dés avec son niveau. S'il attaque et réussit, ajoutez sa valeur d'arme aux rangs de dommage. Les dangers peuvent attaquer ou créer des avantages; ils ne peuvent être attaqués, et ils ne surmontent pas d'obstacles.

Si un joueur veut vaincre ou créer un avantage contre un danger, il fera face à une opposition passive égale à la valeur du danger.

Joan est près de la fenêtre, et il y a un tireur d'élite à distance, un danger avec une valeur de Formidable (+5) et une arme : 4. Au début du conflit, le tireur d'élite a utilisé sa valeur Formidable (+5) pour déterminer son initiative. Maintenant qu'il a une chance d'agir, il attaque Joan et obtient le résultat Fantastique (+6) sur son jet ! C'est une attaque difficile à défendre, et si Joan ne le peut pas, l'Arme du tireur d'élite : 4 lui infligera beaucoup de stress.

Quelle valeur d'arme ?

La valeur d'arme que vous choisissez dépend de à quel point vous voulez que votre danger soit mortel. Un danger avec un très haut niveau de compétence et une très bonne valeur d'arme mettra probablement hors-jeu un ou deux PJs. Vous pouvez également faire un danger avec une valeur de compétence inférieure mais une valeur d'Arme élevée, ce qui en fait que quelque chose qui ne touche pas souvent mais qui beaucoup de dégâts quand il touche. Inverser cela fait un danger qui touche fréquemment mais qui ne fait pas beaucoup de dégâts - plus une nuisance qu'un danger, mais c'est peut-être ce que vous voulez.

Utilisation des Dangers

Les dangers, comme les ennemis, peuvent attaquer les PJs, et ils sont très simples à utiliser, donc vous pourriez être tenté de les utiliser souvent. Ce n'est pas nécessairement un mauvais réflexe, mais gardez cela à l'esprit : les dangers ne peuvent pas être attaqués ou mis hors-jeu comme les ennemis peuvent l'être. Cela pourrait signifier que le danger reste en jeu pour toute la scène, provoquant continuellement du stress aux PJs qu'ils ne peuvent pas diminuer efficacement. Il y a plusieurs façons de contrebalancer cela, si vous le souhaitez.

Premièrement, vous pourriez rendre le danger « situationnel ». La tourelle de mitrailleuse attaquera, mais seulement quand Les PJs sont dans le couloir. Le tireur d'élite solitaire essaiera d'arrêter les gens, mais il y a beaucoup de couvertures qui peuvent gêner ses lignes de vue. Donner aux PJs des actions qu'ils peuvent faire pour éviter d'être attaqués par des dangers peut créer des scènes tactiques intéressantes et complexes, en particulier lorsque les PJs doivent quitter les lieux sûrs pour atteindre leurs objectifs. Les décisions difficiles peuvent être très amusantes.

Deuxièmement, vous pourriez laisser les PJs surmonter un danger. Peut-être qu'ils peuvent éteindre la tourelle de mitrailleuse en arrivant au panneau de contrôle. Peut-être que cet appareil à pointes tourbillonnantes cessera de tourbillonner s'ils y coincent un morceau de métal géant. Pour désactiver un danger, vous devez d'abord prendre un risque, vous mettant (ou quelqu'un d'autre) dans une sorte de danger, puis lancer une action surmontée contre une opposition passive égale à la valeur du danger. Donc, vous devez courir dans le couloir gardé par les mitrailleuses afin d'arriver au panneau de contrôle que vous pouvez utiliser pour les éteindre, ou vous devez vous approcher dangereusement des pointes tourbillonnantes afin de coincer le morceau de métal dans le dispositif.

Troisièmement, vous pourriez laisser, sous certaines conditions, les PJs transformer un Danger en Ennemi. Cela nécessite un risque, et nécessite souvent du temps ou un jet de surmonter. Peut-être que les PJs veulent vraiment faire exploser cette tourelle de mitrailleuse, mais la tourelle est derrière un bouclier métallique. Le fait de pirater une console pour désactiver le bouclier (une console qui se trouve dans le couloir sur lequel elle tire) pourrait transformer la mitrailleuse en Menace, laissant Les PJs l'attaquer. Si un PJ est prêt à courir directement contre ce Tireur d'élite lointain, à passer un tour sous son feu, il pourrait effectivement l'attaquer en combat singulier, en tant que Gros-bras plutôt qu'en Danger. Ceci est similaire à la simple désactivation d'un danger, mais demande aux PJs de faire un pas de plus. Cela peut être plus excitant, mais cela prend plus de temps et d'efforts de la part des PJs.

Les Barrières

Lorsque des dangers existent pour blesser les PJ, les Barrières les empêchent de faire ce qu'ils veulent faire. Les Barrières peuvent causer du stress, bien qu'elles ne le fassent pas toujours. La principale différence entre les Barrières et les Dangers est que les Barrières n'agissent pas, alors que les Dangers le font. Les Barrières fournissent une opposition passive dans certaines circonstances et peuvent menacer ou causer des dommages si elles ne sont pas prise en compte.

Comme les Dangers, les Barrières ont un nom et une qualification de compétence, et le nom est à la fois une compétence et un aspect. Contrairement aux Dangers, la valeur de compétence d'une Barrière ne devrait pas être supérieure à la meilleure compétence des PJs; Sinon, les choses pourraient vite devenir frustrantes. une Barrière peut avoir une valeur d'Arme qui peut attendre 4 au maximum, mais elle n'a pas besoin d'en avoir.

Voici quelques exemples :

Passable (+2) clôture à mailles losangées

Bon (+3) Bac d'acide, Arme : 4

Excellent (+4) Statue Animée, Arme : 1

Les Barrières n'entrent en jeu que dans des circonstances spécifiques. Une cuve d'acide n'a d'importance que lorsque quelqu'un essaie de la traverser ou de s'y jeter. Une clôture de maillon de chaîne affecte seulement quelqu'un qui essaie de le dépasser. La Statue Animée empêche uniquement l'entrée dans une pièce spécifique.

Les Barrières n'attaquent pas et n'ont pas de tour dans l'ordre d'initiative. Au lieu de cela, chaque fois qu'une Barrière interférerait avec l'action de quelqu'un, il devrait se retourner contre l'évaluation de la Barrière en tant qu'opposition passive. Si la Barrière ne peut pas causer de dommage, comme s'il s'agissait d'une clôture, elle empêche simplement le PJ de prendre les mesures qu'il souhaitait. Si elle peut causer des dégâts - comme le ferait un bac d'acide - et que le PJ échoue son test de surmonter vs la Barrière, le PJ prend des dégâts comme si la Barrière l'avait attaqué et le seuil d'échec du jet de surmonter devient le seuil d'échec du jet de défense pour le calcul des dégâts.

En outre, les personnages peuvent essayer de pousser quelqu'un dans une Barrière, ce sera alors une attaque. Si vous faites cela, vous devrez lancer l'attaque normalement, mais ajouter une valeur d'Arme égale à la moitié de la valeur Arme de la Barrière (arrondie à l'inférieur, minimum 1). Donc, quiconque essaie de traverser le bac d'acide devrait battre une opposition Bonne (+3). Si quelqu'un essayait de te pousser dans l'acide, ils t'attaqueraient avec Physique et, s'ils réussissaient, ajouteraient Arme : 2.

Enfin, certaines Barrières peuvent être utilisées comme couverture ou comme armure. C'est situationnel - pour certaines Barrières, cela n'aura tout simplement aucun sens. Vous ne pouvez pas vous cacher derrière un bac d'acide, et une clôture n'arrêtera pas une balle. Mais cette clôture est une protection efficace contre une batte de baseball, empêchant probablement l'attaque. Et si le sorcier diabolique se cache derrière la Statue d'Animée, elle pourrait absorber quelque chose.

Lorsque quelqu'un utilise une Barrière comme couverture, décidez si cela atténue ou annule l'attaque. Si cela l'annule, l'attaque n'est tout simplement pas possible. Si cela l'atténue, le défenseur obtient un score d'armure égal à la moitié de la valeur de compétence de la Barrière (arrondi à l'inférieur, minimum 1). Donc, si le sorcier maléfique utilisait la Statue Animée comme couverture, il obtiendrait Armure : 2.

Utiliser des Barrières

Les Barrières rendent plus difficile la réalisation de certaines actions par les PJs, de sorte qu'elles peuvent devenir frustrantes si vous en abusez. Mais elles peuvent aussi forcer les PJs à penser de façon créative, ou même à comprendre comment utiliser les Barrières à leur avantage. Utilisez les Barrières avec parcimonie. Dans de nombreux cas, vous devriez utiliser une ou deux menaces à la place. Cela dit, parfois une Barrière est exactement ce que vous voulez, et ils sont assez simples à utiliser. Si vos joueurs sont frustrés par une Barrière en particulier, vous pouvez leur donner la possibilité de la désactiver.

Pour neutraliser une Barrière, l'enlever de la scène, vous devez prendre un risque, en mettant vous-même (ou quelqu'un d'autre) en danger, et faire un jet de surmonter. Le jet de surmonter est fait contre l'opposition passive de la Barrière évaluée à valeur d'opposition de la Barrière plus deux rangs.

Hailey veut supprimer la menace de tomber dans le bac d'acide Bon (+3), et elle décide d'essayer de refermer le couvercle de la cuve.

« Vous allez devoir vous frayer un chemin au-dessus de la cuve pour atteindre le couvercle », explique le directeur général. « Fais-moi un jet d'Athlétisme difficulté Formidable (+5). Si tu échoues, tu tomberas dans le bac d'acide. »

Josh fait face à une Grande Statue Animée (+4), un ennemi qu'il ne semble pas pouvoir endommager mais qui n'a aucun problème pour l'attaquer. Il doit s'en débarrasser. Il sait que graver une rune sur le front de la statue pourrait la rendre inerte, mais pour le faire, il doit être assez tout proche.

« D'accord », dit le MJ. « Réussit un jet fantastique (+6) en Combat pour te rapprocher suffisamment pour graver la rune sans te faire écraser. »

Distractions

Les Dangers attaquent les PJs directement et les Barrières les empêchent d'entreprendre certaines actions, les Distractions, elles, forcent les PJs à déterminer leurs priorités. Parmi les Obstacles, les Distractions sont souvent les moins définies mécaniquement. Elles ne rendent pas nécessairement la scène mécaniquement plus difficile. Mais elles poussent les PJs à prendre des décisions difficiles.

Voici les parties d'une distraction :

- Le nom d'une distraction est une représentation brève et percutante de ce que c'est. Cela peut être un aspect, si vous en avez besoin ou si vous le voulez.
- Le choix d'une distraction est une question simple qui codifie la décision qu'elle donne aux PJs.
- La répercussion d'une distraction est ce qui arrive aux PJs s'ils ne s'en occupent pas. Certaines distractions peuvent avoir de multiples répercussions.
- L'opposition d'une distraction est son opposition passive aux PJs dans les jets de dés qu'ils feront pour y faire face. Toutes les distractions n'ont pas besoin de fournir une opposition.
-

Voici quelques exemples :

Rituel Sinistre

Choix : Traitez-vous avec les ennemis qui vous attaquent, ou arrêtez-vous le rituel ?

Répercussion : Les cultistes complètent le rituel et invoquent le vil démon.

Bus rempli de Civiles Opposition : Bonne (+3)

Choix : L'autobus va-t-il chuter du pont ?

Répercussion (laissez-les) : Tous les civils dans le bus meurent.

Répercussion (sauvez-les) : Le méchant s'enfuit !

La Gemme scintillante

Choix : Voulez-vous prendre la gemme du piédestal ?

Répercussion (quitter la gemme) : Vous n'obtenez pas la gemme, qui est incroyablement précieuse.

Répercussion (prenez la gemme) : Vous activez les pièges du temple.

Utilisation des Distractions

Les distractions sont un excellent moyen de mettre plus de pression dans une scène. Si vous avez peur que les PJs roulent sans difficulté sur le combat que vous avez en réserve, ajouter une distraction ou deux peut les forcer à décider s'il est plus important de rosser les méchants ou de gérer les distractions.

Traiter avec une distraction devrait toujours avoir un avantage évident ou, à défaut, ne pas faire face à une distraction devrait toujours avoir une conséquence claire. Cela dit, vous n'avez pas à les informer des conséquences négatives de la gestion de la distraction.

Contraintes

Les contraintes ne sont pas tant des adversaires que des moyens de d'autres adversaires. Ils rendent plus difficile ou complexe de faire face à des ennemis ou des obstacles. Vous pouvez utiliser des contraintes pour créer de l'urgence, rendre des adversaires plus menaçants, ou forcer les PJs à traiter avec un adversaire d'une façon différente.

Vous n'avez pas obligation à utiliser les contraintes, mais elles peuvent ajouter de la texture à une rencontre ou une nuance à un méchant. Noter que l'ajout de contraintes à un adversaire peut le rendre beaucoup plus difficile à gérer. Il y a des conseils à ce sujet les chapitres qui suivent.

Il existe trois types de contraintes : les comptes à rebours, les limitations et les résistances.

Comptes à rebours

Un compte à rebours ajoute de l'urgence à un adversaire : gérer-le maintenant ou les choses vont empirer. Que vous parliez d'une bombe à retardement, d'un rituel presque achevé, d'un autobus qui vacille sur le bord d'un pont suspendu ou d'un soldat avec une radio qui s'apprête à appeler des renforts, les comptes à rebours forcent les PJs à agir rapidement.

Les comptes à rebours ont trois composantes : un compte à rebours, un ou plusieurs déclencheurs et un résultat. La barre de compte à rebours ressemble beaucoup à une barre de stress : c'est une rangée de cases que vous marquez de gauche à droite. Chaque fois que vous cochez une case, le compte à rebours se rapproche de sa fin.

Un déclencheur est un événement qui marque une case sur la barre du compte à rebours. Cela peut être aussi simple que "une minute / heure / jour / échange s'écoule" ou aussi spécifique que "le méchant maléfique prend une conséquence ou est mis hors-jeu". Lorsque vous marquez la dernière case, le compte à rebours se termine et le résultat se produit, quel qu'il soit.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, donner à votre compte à rebours plus d'un déclencheur; peut-être que le compte à rebours avance à un rythme prévisible jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose qui l'accélère. Vous pouvez également donner un déclencheur différent à chaque case du compte à rebours, si vous souhaitez qu'une série spécifique d'événements déclenche le résultat.

Vous pouvez trouver quelques exemples de compte à rebours attachés à des ennemis et des obstacles :

Tic-tac Time Bomb

Obstacle

Opposition : Bonne (+3)

Compte à rebours 4

Déclencheur : Un échange s'écoule.

Déclencheur : Quelqu'un essaie de désarmer la bombe, mais échoue par 2 rangs ou plus.

Résultat : La bombe explose. (Selon les besoins et le l'ambiance de votre jeu, l'explosion peut tuer tout le monde dans le bâtiment, provoquer un stress automatique à tout le monde dans sa zone, créer une anomalie temporelle, ou avoir un certain nombre d'autres effets.)

Eclaireur avancé

Aspects : Agent loyal de l'Empire ; Meilleure partie de la bravoure Compétences

Bon (+3) : Athlétisme

Passable (+2) : Tirer, se faufiler

Stress : Physique [1] [2] Mental [1] [2]

Prouesses

Armure d'éclaireur : L'éclaireur a une armure : 1 contre le tir des armes légères et les armes de mêlée.

Conséquences Légère :

Compte à rebours 5

Déclencheur (première case) : L'éclaireur est attaqué.

Déclencheur (boîtes restantes) : Une minute s'écoule.

Résultat : Les renforts arrivent.

Baron von Darkness Aspects : Seigneur noir du crime; <Mon intellect est sans pareil ! > ; Redoutable rayon de la mort; Recherché dans seize pays; « Je dirigerai cette ville un jour. »

Compétences

Superbe (+5) : Relations

Génial (+4) : Tromperie, Volonté

Bon (+3) : Intimidation, Sociabilité, Tirer

Foire (+2) : Métiers, Combat, Érudition, Physique

Moyenne (+1) : Tout le reste

Stress : Physique [1] [2] [3] Mental [1] [2] [3] [4]

Conséquences : Légère Modérer Sévère

Prouesses

Plan d'urgence : Chaque fois que Baron von Darkness prend une conséquence, vous pouvez payer un point Fate pour le retirer de la scène (dans une bouffée de fumée), en le remplaçant par deux menaces.

Compte à rebours 3

Déclencheur (première case) : Les PJs pathétiques ne m'empêchent pas de voler la First National Bank.

Déclencheur (deuxième case) : Ces imbéciles n'empêchent pas l'assassinat du maire Roberts.

Déclencheur (troisième case) : Ces héros indiscrets ne m'arrêtent pas dans ma base sous-marine secrète.
Résultat : Mon glorieux dispositif de contrôle des esprits me permet de contrôler secrètement la ville depuis sous les vagues !

Utilisation des états

Les comptes à rebours sont tous sur l'urgence. Ils forcent les PJs à faire face à des menaces particulières ou à leur échapper avant que les choses ne s'aggravent. Utilisez-les avec parcimonie. Parfois, vous voulez que les PJs puissent gérer les menaces à leur propre rythme, afin qu'ils puissent mettre en évidence leurs compétences. Mais quand vous voulez vraiment leur mettre la pression, les comptes à rebours peuvent aider.

Les comptes à rebours sont également utiles pour menacer Les PJs qui sont difficiles à menacer. Si vos PJs sont incroyablement efficaces dans chaque combat, donnez-leur un combat avec un compte à rebours ou deux qui menace de rendre leur vie incroyablement difficile. Ou, mieux encore, donnez-leur deux comptes à rebours qui sont difficiles à traiter simultanément. Forcer les à choisir.

Vous pouvez également utiliser les comptes à rebours pour ajouter de la vraisemblance aux rencontres, comme avec l'éclaireur avancé. Le compte à rebours de l'éclaireur peut représenter un pistolet à air comprimé ou une radio que l'éclaireur utilise pour appeler des renforts. Montrer aux PJs que leurs ennemis ont aussi des gens sur lesquels ils peuvent compter peut rendre le monde un peu plus réel.

Vous n'avez pas à limiter un compte à rebours à une seule scène. Vous pourriez attacher un compte à rebours à votre méchant principal, comme avec Baron von Darkness, qui représente leur plan directeur et ses étapes. Cela ajoute à la structure et à l'urgence de votre aventure ou de votre campagne, en faisant comprendre aux PJs que s'ils n'agissent pas, le méchant ira de l'avant et réalisera ses plans. Un mot d'avertissement : le suivi de nombreux comptes à rebours à la fois peut être difficile, surtout s'ils ont tous des déclencheurs différents. Si votre scène compte trois ou quatre comptes à rebours déclenchés à des moments différents, vous pourriez oublier de cocher certaines cases.

Limitations

Les limitations sont des éléments fictifs qui modifient la façon dont les PJs doivent faire face à une menace particulière. Peut-être qu'ils ne peuvent pas simplement tuer le loup-garou qui terrorise une petite ville de Pennsylvanie, parce qu'il est le fils d'un des PJs et ne sait pas ce qu'il fait quand il est un loup-garou. Peut-être que le chef de la mafia est protégé par des politiciens puissants, et l'approche directe est intenable. Peut-être que le réacteur qui est en fusion est presque impossible à réparer parce qu'il vaporise toute matière organique qui se rapproche.

Lorsque vous créez une limitation, donnez-lui soit un aspect, soit un fait. Un fait est une réalité : le réacteur vaporise la matière organique quand elle se rapproche. Si vous voulez faire une limitation plus concrète et mécanique, utilisez plutôt un aspect. Les aspects sont toujours vrais, tout comme les faits, mais vous pouvez les invoquer et les contraindre.

Mais méfiez-vous de donner quelque chose de trop d'aspects. Pour la plupart des adversaires, vous pouvez simplement ajouter l'aspect et être bien. Pour les adversaires qui ont déjà cinq aspects ou sont vraiment complexes, vous pouvez vouloir remplacer un aspect existant par un aspect de limitation.

Vous pouvez également donner comme limitation une valeur d'arme. Par exemple, si les PJs se battent au bord d'une piscine remplie de poissons carnivores, vous pouvez imposer une limite de Rempli de Piranha avec Arme : 3. Il n'y a pas de risque de se faire attaquer par le piranha; au lieu de cela, entrer dans le bassin d'eau agit comme une sorte de contrainte spéciale. Dans ce cas, vous offrez au joueur un point Fate, et s'ils l'acceptent, piranha c'est votre chance !, Ils prennent un niveau de stress égal à la valeur d'Arme (dans ce cas, 3). De cette façon, vous pouvez créer des aspects de situation qui ont des conséquences mécaniques importantes attachées à leurs contraintes.

Utilisation des limites

Les limitations n'interdisent pas d'agir; elles découragent simplement. Il n'y a rien qui dise que le PJ ne peut pas tuer son fils loup-garou pour arrêter la menace à la ville, mais il ne le fera probablement pas parce qu'il se soucie profondément de lui, et parce qu'il ne réalise pas réellement ce qu'il fait.

Lorsque vous ajoutez une limitation à un adversaire, vous faites deux choses : Premièrement, vous créez un

relief intéressant que les joueurs doivent gérer. Les limites sont meilleures lorsque vous les révélez de façon inattendue. Ils fonctionnent bien comme rebondissements surprise. Deuxièmement, vous rendez cet adversaire plus important dans l'histoire. Une limitation oblige les joueurs à faire face à une menace d'une manière autre que la méthode la plus simple. Cela signifie que les joueurs devront probablement passer plus de temps à gérer la menace, la rendant plus importante dans la fiction. Ils pourraient passer quelques échanges supplémentaires en prenant un méchant particulier, s'assurant qu'ils se souviennent d'avantage de ce méchant. Ou ils pourraient passer toute l'aventure à comprendre comment faire face à quelque chose. Les deux fonctionnent.

Essayez de ne pas utiliser plus d'une ou deux limitations dans une aventure. Si trop de problèmes doivent être traités de manière atypique, vous risquez de frustrer les joueurs avec des personnages construits pour gérer les tâches régulières. Si vous avez un personnage d'ingénieur, mais que chaque machine que Les PJs rencontrent est biomécanique et nécessite des connaissances de pointe en matière de xénobiologie, l'ingénieur se sentira plutôt inutile. Cependant, si une seule de ces machines existe, l'ingénieur continu à faire son travail, et cette machine devient un point focal de l'aventure.

Résistances

Les résistances sont similaires aux limitations, sauf qu'elles interdisent effectivement un plan d'action particulier. Le dragon est immunisé contre les armes des mortels, donc vous ne pouvez pas le combattre physiquement. L'étranger ne comprend pas la communication terrestre, donc vous ne pouvez pas raisonner avec lui. La surface du mur est anormalement lisse, de sorte que vous ne pouvez pas l'escalader. Lorsque les limitations encouragent les PJs à traiter avec un adversaire d'une manière nouvelle, les résistances forcent une telle approche. Il y a cependant toujours une faille dans l'armure, incarnée dans les deux parties de la résistance : son verrou et sa clé.

Le verrou de la résistance est un aspect qui précise exactement ce à quoi l'adversaire est immunisé. Les aspects sont toujours vrais, vous n'avez donc pas besoin de dépenser des points Fate pour que le verrou affecte l'histoire. Si les PJs attaquent le dragon avec leurs épées, le fait que ce soit immunisé aux armes des mortels signifie qu'ils n'ont aucune chance de le blesser.

La clé est la seule chose qui peut contourner le verrou, permettant aux PJs de traiter avec l'adversaire comme ils le souhaitent. La clé peut être un aspect, un extra, un personnage, un autre adversaire, ou juste un élément fictif. Cela varie en fonction de l'adversaire et de la résistance.

Voici quelques exemples :

Le Dragon

Verrou : Immunité contre l'armement mortel

Clé : L'Épée d'Avelah, créée il y a longtemps par une race immortelle, peut nuire au dragon.

L'Alien

Verrou : ne comprend pas la communication terrestre

Clé : Emily Jace, le seul survivant d'une expédition dans l'espace lointain, est le seul humain connu à avoir appris cette langue étrangère.

Le mur

Verrou : anormalement lisse, ne peut pas être grimpé

Clé : Si vous pouvez obtenir un appareil qui vibre à la bonne fréquence harmonique, vous pouvez marcher à travers le mur.

Utiliser les résistances

L'un des dangers de l'utilisation d'une résistance est qu'elle constitue, en fait, un barrage. Une limitation encourage les joueurs à penser de manière créative, tandis qu'une résistance les force à trouver un autre moyen, ou à trouver une chose qui leur permet de résoudre le problème directement. Cela signifie deux choses :

Premièrement, ne jamais avoir plus d'une résistance en jeu à la fois, sauf si vous avez une très bonne raison. Les résistances ont le potentiel de frustrer les joueurs encore plus que les limitations, alors n'en abusez pas.

Deuxièmement, à moins que les joueurs décident de renoncer à s'attaquer à l'adversaire, ils devront probablement partir à l'aventure, ou au moins faire une série de scènes, pour obtenir la clé du verrou de l'adversaire.

Les résistances peuvent être de bonnes accroches d'aventure. Un dragon menaçant le village est un moyen facile d'obtenir l'adhésion des PJ, mais si ce que vous voulez vraiment qu'ils aient à faire est de l'autre côté du monde, envoyez-les à l'aventure pour obtenir la clé de la victoire. Le verrou du dragon peut être une manière sournoise de le faire, et peut ajouter une certaine urgence pour démarrer.

Utiliser les Environnements

Dans Fate, l'environnement peut souvent jouer un rôle aussi important que la meute de loups-garous ou le trio d'hommes armés que vous combattez. Les ennemis dans une scène sont l'opposition la plus évidente et active à vos objectifs, mais un conflit dans un entrepôt sombre est différent d'un conflit sur le terre-plein central d'une autoroute bondée, et les deux sont très différents d'une négociation tendue dans la salle de crise de la Maison Blanche.

Pimenter les zones

Beaucoup de nouveaux MJ de Fate- et même certains d'entre eux expérimentés - ont du mal à utiliser les zones d'une manière à rendre l'environnement vivant. Voici quelques astuces faciles que vous pouvez utiliser pour donner aux zones une importance à la fois mécanique et narrative et pour que vos joueurs se redressent et prennent conscience de leur environnement.

Faites en sorte que chaque zone compte

Lorsque vous créez un conflit, il est tentant de penser à l'espace physique et de diviser chaque partie en zones. Si vous prévoyez un combat dans un entrepôt sombre, il peut sembler évident de faire trois ou quatre zones au premier étage, quelques autres à l'étage supérieur, une ou deux zones pour représenter les bureaux, et quelques zones pour représenter les rues. Et ruelles à l'extérieur, et laissez-le comme ça. Cela divisera logiquement l'espace, mais vous constaterez que de nombreuses zones ne seront pas utilisées, laissant l'entrepôt ressembler beaucoup au parc dans lequel les PJs se sont battus lors de la dernière session, juste avec des différences cosmétiques.

Au lieu de cela, pensez à quelque chose comme ceci :

- Une zone pour l'espace au sol général au milieu de l'entrepôt. Cette zone a beaucoup de caisses pouvant servir de couverture.
- Une zone pour la zone près de certains équipements industriels. S'il est allumé, l'équipement devient une Barrière : Excellent (+4) roues dentées avec Arme : 2.
- Une zone près des fenêtres, où les tireurs d'élite entourant l'entrepôt peuvent voir les PJs. Les tireurs d'élite sont un Danger : Formidable (+5) tireurs d'élite avec Arme : 3.
- Une zone sur des passerelles étroites : La chute de ces passerelles est une limitation avec Arme : 2.

Et c'est tout ce dont vous avez besoin. Si les gens vont à l'extérieur ou dans un bureau, c'est bien. Vous pouvez improviser une zone qui n'a pas beaucoup de particularités à ce sujet, ou vous pouvez appliquer les effets d'une autre zone, par exemple, les tireurs d'élite ont probablement une ligne de vue dégagée à l'extérieur. L'astuce consiste à trouver trois à cinq zones, chacune ayant une importance narrative. Si vous ne pouvez pas penser à quelque chose d'intéressant à propos d'une zone particulière, ne prenez pas la peine de l'inclure ou même de la mentionner dans votre description. Ce n'est pas un endroit où l'histoire est susceptible d'aller.

Lier les éléments du jeu aux zones

L'exemple précédent illustre comment faire cela, mais il est important de réaliser que vous l'avez fait tout le temps, simplement en mettant des ennemis dans les zones. Le chef de gang est ici, par les tables recouvertes d'armes à feu. Ses hommes de main sont espacés autour de la pièce, gardant les sorties. Etc., etc. Maintenant tout ce que vous avez à faire est de prendre ce genre de pensée et de l'appliquer à toutes les autres choses que vous pouvez mettre dans une scène. Assurez-vous qu'il y a un aspect, un obstacle ou une contrainte associée à chaque zone. Assurez-vous également qu'il y ait une raison d'interagir avec ou d'éviter chaque zone, et que quelque chose d'intéressant puisse se produire dans chaque zone.

Offrir des invocations environnementales gratuites

Si vous distribuez des aspects autour de vos zones, vous pouvez donner aux joueurs des invocations gratuites sur ces aspects, en les encourageant à interagir avec leur environnement. Voici quelques façons de le faire :

- Donnez aux PJs, collectivement, une invocation gratuite sur un aspect environnemental dans chaque zone. Après avoir utilisé cette invocation gratuite, ils peuvent continuer à invoquer des aspects environnementaux dans cette zone en dépensant des points Fate ou des avantages.
- Donnez à chaque PJ deux invocations gratuites uniquement sur les aspects environnementaux.
- Donner à chaque PJ une invocation gratuite sur chaque aspect environnemental, après quoi il doit l'invoquer en dépensant des points Fate ou des avantages.

L'option 1 fait que Les PJs sont en concurrence pour les invocations gratuites, ce qui peut créer un sentiment d'urgence. Les PJs se précipiteront pour utiliser ces invocations, donc l'environnement attirera beaucoup d'attention au début du conflit. En encourageant tôt ce genre de jeu, vous aiderez les joueurs à continuer à interagir avec l'environnement tout au long du combat.

L'option deux donne aux PJs beaucoup plus de flexibilité : ils peuvent choisir les éléments de l'environnement avec lesquels ils interagissent. Cependant, cette méthode n'ajoute pas vraiment d'urgence, et elle donne à chaque PJ deux points Fate supplémentaires, ce qui peut fausser leur puissance.

L'option trois est la plus généreuse, permettra un combat beaucoup plus facile, et est mieux pour les groupes qui n'ont pas l'habitude de prêter attention à leur environnement. Une fois que les PJs se seront habitués à interagir avec leur environnement, envisagez de revenir à l'une des autres options.

Types de zones

Il est facile de considérer les zones comme des espaces physiques distincts, mais elles ne doivent pas nécessairement l'être. Ils peuvent être fluides, mobiles ou même de nature conceptuelle. Une zone est, à sa base, une manière mécanique de représenter un positionnement fictif. Tant que vous accomplissez cela, vous pouvez plier la nature d'une zone dans n'importe quel nombre de directions.

Zones Relatives

Vous pouvez définir des zones relatives à une autre zone ou l'une à l'autre, plutôt que de les lier à des endroits spécifiques. Cela fonctionne bien dans quelque chose comme une scène de poursuite, où les personnages se déplacent constamment dans la ville, ne restant jamais dans un espace physique très longtemps. Dans un cas comme celui-ci, vous pourriez avoir les zones suivantes :

Près de votre proie
En vue de votre proie
Hors de vue de votre proie
Au-dessus de votre proie
Au-dessous de votre proie
En retard

Passer d'une zone à l'autre peut nécessiter des jets de dés, les attaques représentant la tentative de rattraper de votre proie et le stress représentant l'épuisement et le fait d'être laissé derrière.

Occuper plusieurs zones simultanément

Cela peut sembler un peu paradoxal, mais pourquoi ne pas occuper plus d'une zone en même temps ? Dans la scène de poursuite mentionnée plus haut, vous pourriez courir sur les toits pendant que votre proie est dans les rues en dessous. Cela pourrait signifier que vous êtes à la fois au-dessus de votre proie et à portée de vue de votre proie, gagnant tous les avantages et désavantages allant avec chaque zone.

Zones mobiles

Vous pourriez avoir un environnement constitué principalement de zones statiques qui représentent des espaces physiques, mais qui ont une ou deux zones qui peuvent se déplacer. Peut-être y-a-t-il une grue qui tourne librement, ou vous naviguez dans une caverne de l'Arctique tout en vous blottissant autour d'un radiateur à main qui émet de la chaleur - la grue et le radiateur peuvent être des zones mobiles. Plus important encore, vous voudrez garder une trace de l'endroit où la zone mobile est par rapport aux autres zones. La façon la plus simple de le faire est de laisser la zone mobile occuper une autre zone à un moment donné, permettant aux gens d'occuper plusieurs zones à la fois.

Zones conceptuelles

Les zones n'ont pas à représenter un espace physique. Certaines pourraient représenter des états conceptuels. Dans un entrepôt sombre, vous pourriez avoir une zone qui représente être dans l'ombre. Parce que l'entrepôt est sombre, cette zone peut exister à peu près partout, à condition que vous restez dans ces zones d'ombre et que vous ne vous attirez pas l'attention. Cette astuce peut être un moyen facile de garder une trace de qui est caché et qui ne l'est pas, ou qui est dans les bonnes grâces de l'empereur et qui ne l'est pas. Les zones conceptuelles fonctionnent bien pendant les conflits sociaux, où le positionnement physique est moins important. Si vos PJ s'infiltrèrent dans une fête de la haute société pour voler de précieux bijoux, vous pourriez avoir des zones qui se confondent avec les invités de la fête, prétendant être des serveurs, hors de la vue de la foule ou sous surveillance.

Garder la trace

Compte tenu de tout cela, quelle est la meilleure façon de garder une trace de toutes ces zones ? Écrivez-les ! Les fiches sont parfaites pour cela, mais vous pouvez facilement utiliser un tableau effaçable à sec ou une carte de bataille. Écrivez les zones et placez-les dans des positions relatives qui ont un sens fictif. Si elles ont des effets spéciaux, écrivez-les dans les espaces que vous désignez pour les zones. Ensuite, les joueurs peuvent suivre leurs personnages avec des jetons : dés, billes colorées, figurines ou tout ce que vous avez sous la main.