

Fate Core

Livret de Jeu du Joueur

Se servir des Aspects

Utiliser un Aspect

Quand vous êtes dans une situation ou un Aspect (un des vôtres, celui de quelqu'un d'autre, ou bien un aspect de jeu) vous pouvez l'utiliser pour vous aider. Vous devez dépenser un point de destin et choisir parmi les effets suivants:

- Ajouter 2 au jet de D (avant ou après que le jet soit fait).
- Relancer les dés après un 1er jet non satisfaisant.
- Créer un détail à propos de la scène (ou modifier un détail existant) en lien avec l'aspect que vous voulez utiliser.

Contraindre un Aspect

Quand quelqu'un utilise un des vos Aspects contre vous, ou que le Meneur en utilise un pour compliquer une situation, vous gagnez un point de destin. Vous pouvez contraindre un de vos propres Aspect. Si vous le faites, le Meneur vous attribuera un point de destin. Si vous contraignez l'Aspect d'un autre PJ, vous devrez lui donner un de vos point de destin pour cela.

Refuser une Contrainte

Quand quelqu'un essaie de Contraindre un de vos Aspects et que vous ne voulez pas que ça arrive, dépensez un point de destin. Vous pouvez (devriez !), suivant le choix du Meneur, devoir/jouer décrire comment votre personnage évite la Contrainte qui lui a été proposé. Si vous refusez une Contrainte déclenchée par un autre joueur, le meneur obtient le point de destin.

Actions de Base

Surmonter un Obstacle

Quand quelque chose se trouve entre vous et votre objectif, décrivez comment votre personnage va essayer d'utiliser une de ses compétences pour résoudre le problème. Ensuite, faite votre jet de compétence.

- Si le total est supérieur à la difficulté de la tâche, vous surmonter l'obstacle.
- Si vous réussissez avec Style, vous gagnez un Coup de Pouce en plus de surmonter l'Obstacle.
- Si vous êtes à égalité avec la difficulté, vous surmonter l'obstacle mais pour un *Prix modique*, qui est déterminé par le Meneur.
- Si vous faite moins que la difficulté, vous échouez ou vous réussissez mais *au Prix Fort* (à vous de choisir).

Créer un Avantage

Quand vous essayez d'obtenir pour vous ou quelqu'un d'autres un bénéfice d'un genre ou d'un autre, par exemple en changeant votre environnement immédiat, en manipulant quelqu'un, ou encore en découvrant quelque chose. Pour réussir cela décrivez ce que vous faites et faite le jet de compétence approprié.

- Si le total est supérieur à la difficulté de la tâche, vous créer ou révéler un nouvel aspect en rapport avec un PJ, PNJ, la situation, le lieu, de votre choix. Vous pouvez utiliser cet aspect 1 fois sans dépenser de point de destin.

-Si vous réussissez avec Style, le résultat est le même que précédemment mais vous gagnez 2 utilisations gratuites de l'aspect.

-Si vous égalez la difficulté, vous gagnez *un Coup de Pouce*

-Si votre jet est inférieur à la difficulté, l'aspect peut-être créé mais le meneur choisit qui bénéficie de l'utilisation gratuite, ou bien suivant votre choix vous décidez que c'est un échec et aucun avantage n'est créé.

Quand vous utilisez cette action sur un Aspect existant, un succès vous donne une utilisation gratuite mais pas l'habilité de créer un nouvel aspect.

Attaque

Quand vous voulez faire mal à quelqu'un durant un Conflit, faites un jet de compétence approprié :

-Si le total est supérieur à la difficulté de la tâche, vous infligez 1 niveau de « dommage » par « Cran » au dessus du seuil de difficulté requis, plus le niveau de l'arme (si cela s'applique).

-Si vous réussissez avec Style, vous pouvez choisir de réduire les dommages de 1, si vous le faites, vous gagnez un *Coup de Pouce*.

-Si vous égalez la difficulté, vous n'infligez pas de dommages, mais gagnez un *Coup de Pouce*.

-Si le résultat est inférieur à la difficulté, vous ne causez pas de dommages, et vous pouvez subir les effets de la Défense de votre adversaire.

Defendre

Quand vous voulez empêcher quelqu'un de vous blesser ou de placer un aspect sur vous, faite un jet de compétence appropriée.

-Si le total est supérieur à la difficulté de la tâche, vous évitez l'attaque ou l'Aspect.

-Si vous réussissez avec Style, vous gagnez un *Coup de Pouce*.

-Si vous égalez la difficulté, votre opposant gagne un *Coup de Pouce*.

-Si votre jet est inférieur à la difficulté, votre adversaire réussit à vous faire du mal ou à placer sur vous l'Aspect de son choix.

L'Echelle (de difficulté)

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Fantastique
+5	Superbe
+4	Excellent
+3	Bon
+2	Correct
+1	Normal
0	Mediocre
-1	Mauvais
-2	Excécrable

Glossaire

Coup de Pouce: Un Aspect temporaire qui ne peut être utilisé qu'une fois par son créateur. Après son utilisation, il disparaît et n'existe plus. Un *Coup de Pouce* peut être donné à un autre PJ cela est possible si c'est cohérent narrativement.

Conflit: peut être physique, comme un Combat, ou Mental, comme un Débat. Il se mets en place quand les PJ et les PNJ utilise des actions offensives, à tour de rôle, les uns contre les autres.

Cran: Terme utilisé pour mesurer le niveau de succès ou d'échec d'un jet de compétence. Par exemple si la difficulté est de 3 et le résultat de 5, le jet de compétence a généré deux « Crans » de réussite. Si la difficulté est de 4 et que vous obtenez 4, le jet de compétence n'a généré aucun « Crans » ou 0 « Crans » si vous préférez.

Jet de compétence: Jeter les dés (Fate) et ajouter le niveau de la compétence qui s'applique, contre la difficulté que vous devez surpasser, qui est déterminée par le Meneur. Après regardez le résultat et ses conséquences.

Succès avec Style : Pour obtenir un succès avec Style, il faut générer au moins 3 « Crans », voir plus sur un jet de compétence.