

Fate Core - Livret de Jeu du Meneur

Version de base

Décrire une Scène

Quand les personnages joueurs entrent dans une nouvelle zone, décrivez ce qu'il voient, entendent et sentent. Dans votre description, identifiez les choses suivantes :

- La disposition des différents éléments de la scène (dessiner une carte avec les différentes zones, si nécessaire)
- Mettre en place jusqu'à 3 aspects de situation (les écrire chacun sur une fiche, si nécessaire)

Contraindre un Aspect (p 71)

Quand vous imposez une Contrainte à un Aspect, choisissez si la Contrainte est due à un Événement (situation de la scène) ou à une Décision (que PJ concerné devrait prendre).

-Si vous choisissez une Contrainte liée à un Événement, complétez cette phrase pour la déterminer :
« Vous êtes dans ____ situation et vous avez l'aspect ____ , il est logique que malheureusement, ____ vous arrive à vous. Maudissez votre chance »

-Si vous choisissez une Contrainte liée à une décision, complétez cette phrase pour la déterminer :
« Vous avez l'aspect ____ dans ____ situation, il est logique que vous décidiez ____ . Cela va mal aller quand ____ arrive ».

- N'oubliez pas : les aspects de scène peuvent être contraint.

Organiser un Défi (p 147)

Quand les PJ rencontre une situation complexe ou dynamique qui ne peut être résolue que par une série d'action *Surmonter un Obstacle* , procédez comme suis :

-Découpez la situation en 3 ou 4 (voir plus) tâches qui peuvent être résolue grâce à l'action « Surmonter un Obstacle », elle doivent impliquer d'utiliser au moins 2 compétences différentes. Les « tâches d'assistance », visant à *Créer un Avantage* pour aider ceux qui tente de résoudre directement le Défi sont inclus dans ses tâches.

-Identifier quels sont les joueurs qui vont résoudre les différentes actions *Surmonter un Obstacle* . Un joueur pouvant faire plus d'une action.

-Les joueurs font leurs jet de D dans l'ordre que vous choisissez. S'ils obtiennent un *Coup de Pouce* , ils peuvent le donner à un des autres joueurs qui jettent les D pour le Défi, si cela fait à du sens dans la fiction narrative en cours. Si un joueur réussit son jet « d'assistance », il peut donner son *Coup de Pouce* ou son *Utilisation Gratuite* pour le nouvel aspect créé, à n'importe quel joueur qui est impliqué dans la résolution directe du Défi.

-Interprétez le résultat final du Défi après que tout les jets aient été fait.

Gérer une Compétition (p 151)

Quand 2 ou plusieurs Personnages travaillent chacun de leur coté à la réussite de leur propre objectif, que leurs actions n'impliquent pas de ce blesser directement les uns et les autres, tous les concurrents peuvent essayer de *Surmonter les Obstacles* avec la/les compétences appropriées.

Quand c'est à lui de jouer, un joueur peut choisir d'aider ou de *Créer un Avantage* pour un autre joueur plutôt que de lancer les D pour *Surmonter un Obstacle* .

-Celui qui obtenu le meilleur résultat (au moins 1 crans en +) marque 1 Victoire,.

-Si le meilleur gagne avec 3 crans ou plus, et que personne n'égalise, alors il marque 2

victoires.

-Si personne ne gagne (tout le monde échoue, ou il n'y a que des égalités), personne ne marque de Victoire, et le Meneur crée un Aspect de situation pour compliquer le Défi.

Les jets sont fait jusqu'à ce que quelqu'un cumule 3 Victoires. Quand cela arrive, le Défi à été gagné.

Gérer un Conflit (p 154)

Quand un ou plusieurs personnages veulent en blesser un autre, résolvez les actions dans l'ordre, commencer par la personnage qui as le plus haut niveau dans la compétence *Remarquer*, ensuite chacun agit dans l'ordre décroissant par rapport à son niveau en *Remarquer*. Si le Conflit est Mental, utiliser *Empathie* de la même manière. Quand des compétences on un même niveau, utilisez d'autres compétences en rapport comme par exemple Athlétisme ou Volonté pour départager les Personnages concernés. Lorsque c'est son tour, le personnage choisit l'action qu'il va faire et jette les dés.

Défense Totale (p 159)

Si un personnage est blessé ou inquiet parce qu'il craint de subir des blessures, offrez lui un bonus de +2 pour toutes les actions de défense si le personnage accepte de ne rien faire d'autre que se défendre à la place d'agir lorsque c'est son tour..

Concéder le Conflit (p 167)

Quand un Personnage souffre de trop de Conséquences, offrez au joueur de mettre fin au conflit selon ses propres termes puisque le personnage risque de tout perdre (Être « sortie du jeu »). Si le joueur est d'accord, il ou elle peut décrire ce qui arrive à son personnage et gagne un point de destin pour avoir *Concéder* le combat, et un gain d'un point de destin supplémentaire par conséquences prises durant ce combat. .

Si le conflit continue pour les autres personnages, celui qui as *Concéder* ne peut plus participer à l'action d'aucune manière.

Travail d'équipe /Aide (p 175)

Quand 2 ou plusieurs personnages utilisent la même compétence et de la même manière pour réaliser ensemble une action, le personnage qui à le **plus haut niveau de compétence jette les dés**, mais il gagne un bonus de + 1 à sa compétence, pour chaque personnage qui l'aide et qui as au moins un niveau de +1 (normal) dans cette compétence.

Glossaire:

Opposition Active: Quand un PJ ou un PNJ jette les dés contre quelqu'un qui tente une action (il est « l'Adversité dans ce cas). Le résultat de ce jet devient le niveau de difficulté que le Personnage qui tente l'action devra surpasser.

Dans la Fiction (narrative) : Les actions et la Narration qui prennent place à l'intérieur du monde (imaginaire) du jeu, par opposition à ce qui se passe autour de la table de jeu, ou dans la vie de tout les jours lorsque la partie est terminée.. (On distingue précisément ici ce que font les joueurs de ce que font leurs personnages et à quel niveau les actions des uns et des autres se placent).

Opposition Passive: Un niveau de difficulté définit par le Meneur de Jeu.. Une personne ordinaire et normale peut accomplir une tâche d'une difficulté de +2 très rapidement et sans utiliser d'aspects.

Zones: C'est une définition abstraite des différents « Espaces» qui peuvent composer une carte, notamment dans le cadre d'une scène. Elles servent à suivre le déplacement et la position des personnages dans ce cadre (ex : le bas et

l'étage d'une maison sont deux zones différentes, l'extérieur est une 3ème zone).