

## Fate Core -Synthèse des Règles-

Voici une présentation synthétique des règles. Elle n'a pas vertu à être exhaustive, ni à permettre de jouer sans le livre de base. L'idée ici est de permettre la compréhension de Fate, de comprendre de quoi il s'agit et comment cela fonctionne dans les grandes lignes.

## L'esprit du jeu et les trois règles cardinales

**La Règle d'Or:** Décidez de ce que vous voulez accomplir, quel résultat désirez-vous obtenir ?, puis seulement à ce moment voyez comment les règles peuvent vous aider y arriver.

**La Règle d'Argent:** Les règles ne doivent jamais contraindre la narration quand elle est cohérente mais être à son service.

**La Règle de Bronze:** Vous pouvez tout traiter comme un personnage en termes de règle et de construction narrative. (c'est **l'aspect Fractal** de Fate).

## Définir les aspects

A Fate, les personnages n'ont pas d'attributs pour définir leurs personnages, ils ont des aspects. Les aspects recouvrent de larges domaines et doivent normalement donner une image assez vivante du personnage, de ses relations et de ce qui est important pour lui .

Par ailleurs à Fate, tout peut être représenté par un aspect, le décor, un objet, une arme, une situation

Les aspects peuvent être des relations, des idéaux, des phrases-chocs, des éléments de caractérisation, des objets, à peu près n'importe quoi pourvu que cela donne vie au personnage.

**Cela implique deux choses :** tout d'abord un personnage peut utiliser ses aspects et ceux qui l'entoure à son avantage pour peu qu'ils les connaissent/découvrent/les créent à partir du décor et de la situation.

Ensuite, un aspect est vrai narrativement parlant. Concrètement il indique un élément factuel qui pose un cadre. Ainsi, une des choses importante que fait un aspect c'est de dire si vous pouvez (ou ne pouvez pas) faire quelque chose. De par cette existence narrative, l'aspect peut justifier ou

interdire une action, ou un type d'action ou de situation. Alors, si votre personnage « A la force de 10 hommes » il peut essayer de défoncer un mur à mains nues. Mais s'il est « Terrorisé par le feu » il aura le plus grand mal à sauver sa peau ou celle des autres face à un feu...

Enfin, un aspect fonctionne le plus souvent avec l'aide d'1PDestin et il permet aussi au personnage d'en gagner, dans certaines conditions. Son utilisation « basique » permet d'ajouter un bonus de +2 ou de relancer les dés, à partir du moment où il s'applique à la situation.

## Définir les Prouesses

Une prouesse peut offrir à un personnage la capacité d'utiliser une compétence dans une situation inhabituelle, en étendant par exemple ses domaines d'application, en lui permettant d'être utilisée de façon complémentaire avec une autre compétence ou bien encore de s'y substituer.

En d'autres termes, les prouesses permettent de plier les règles de base, d'obtenir un bonus des bonus de situation, ou de faire action que la compétence de base ne permet pas.

## Définir le Stress

Le stress symbolise toutes sortes de difficultés rencontrées lors d'un conflit.

Il est symbolisé sous forme de jauge pour chaque type de stress que le personnage peut subir en jeu (physique, social, mental par exemple).

Une attaque réussie inflige à la cible une quantité de stress égale au nombre de crans obtenus lors de l'attaque (soit la différence entre le seuil à atteindre et le score obtenu quand il est dépassé).

Dans un combat, il s'agit de bleus, éraflures, contusions, fatigue, etc. Dans un conflit social, cela correspond à un énervement grandissant ou à une mise à l'écart. Dans un conflit mental, cela peut impliquer une perte de concentration ou une impasse. Au final le stress est une jauge indiquant le danger grandissant de la situation d'affrontement et un compteur avant des conséquences plus graves.

Le stress sera généralement évacué entre deux scènes, lorsque le personnage a un peu de temps pour rassembler ses esprits et se remettre.

## Faire un test de résolution

A Fate, si les aspects indiquent qui est le personnage, ses compétences disent ce qu'il sait ou ne sait pas faire. Donc, pour faire un test de résolution il faut utiliser la compétence ad hoc.

Pour faire un test de compétence on utilise des dés spéciaux qui génèrent un résultat entre -4 et +4. Ils sont dotés de faces + et -, les résultats se cumulent ou s'annulent.

### Cela fonctionne ainsi :

-Le score de compétence + 4dF contre le niveau de compétence adverse (opposition passive).

-Le score de compétence + 4dF contre le niveau de compétence adverse +4dF (opposition active – action de défense).

## Les différents types d'aspects

- Aspects de l'Histoire. Aspects de campagne/scénario. Ils déterminent les éléments importants d'une campagne et/ou d'un scénario.

- Aspects de personnages. Ils indiquent ce qui est important pour un personnage, en quoi il est exceptionnel, ce à quoi il peut avoir accès. Ils peuvent être connectés aux aspects de l'histoire et permettre d'influer directement sur le déroulement du jeu.

- Aspects de scène. Ils correspondent à des éléments de la situation en cours et apparaissent suivant différentes modalités d'action.

- Conséquences (voir plus loin – peuvent être assimilés à des blessures, complications ou conditions).

- Coup de pouce. Un bonus de situation qui apparaît dans des conditions spécifiques – ne peut être utilisé qu'une fois pour bénéficier d'un +2.

## Que faire avec un point de Destin ?

- Activer une Prouesse (si elle a un coût)

- Utiliser un Aspect (si vous ne gagnez pas d'utilisation gratuite)

- Ajouter un élément à l'histoire (en lien avec un de vos aspects/ un aspect connu)

- Payer pour refuser une contrainte (voir le fonctionnement des contraintes ci-après)

- Forcer quelqu'un à surmonter un obstacle lié à un aspect de situation (ajouter une complication à la situation a +2)

## Comment gagner des Point des Destin ?

Les personnages débutent chaque session avec un nombre de PD égale à leur niveau de régénération, plus les points gagnés en jeu précédemment. Par la suite il existe différents moyens de gagner en cours de jeu des PDestin.

- Accepter une contrainte du meneur (voir la contrainte ci-après)

- Accepter une contrainte d'un autre personnage (pour 1PD)

- Proposer une contrainte sur un de ses aspects (pour 1PD)

- Gagner un point pour une contrainte qui n'a pas rapporté de PD (sur le coup personne n'a pensé que c'était une contrainte possible)

- Avoir un de ses aspects utilisé contre soit par un PNJ. Gain du PD à la fin de la scène.

- Concéder le Conflit. Gain 1PD pour la concession, ajouter à cela 1PD par conséquences subit pendant le Conflit.

## Définition de la Contrainte d'un Aspect

Comment et pourquoi le meneur peut plonger un personnage dans les difficultés. Avant tout le contrainte est un outil qui permet d'utiliser le côté « négatif » d'un aspect (rappelez-vous les aspects doivent être ambivalent) pour pouvoir créer un rebondissement dans l'histoire.

Ainsi acceptant une contrainte le joueur autorise le meneur à **ajouter un élément à l'histoire**. Le personnage concernée se retrouve face à une situation compliqué ou le meneur va le forcer à réagir et par là même à influencer sur la narration en cours. En échange le PJ gagne un PD, il peut refuser la contrainte mais dans ce cas c'est lui qui doit donner 1PD au meneur. De cette manière joueur et meneur collabore pour faire progresser l'histoire.

La contrainte est affaire de situation, lorsque l'occasion se présente, le meneur utilise les outils suivant pour formaliser la complication à venir, et la propose au joueur.

- **Contrainte d'Événement** : Vous êtes dans \_\_\_\_ situation et vous avez l'aspect \_\_\_\_, il est logique que malheureusement, \_\_\_\_ vous arrive à vous. Maudissez votre chance.

- **Contrainte de Décision** : Vous avez l'aspect \_\_\_\_ dans \_\_\_\_ situation, il est logique que vous décidiez \_\_\_\_\_. Cela va mal aller quand \_\_\_\_\_ arrive.

Au final, la contrainte est un des rares moyens pour un PJ de gagner des points de destin en cours de jeu. Et n'oubliez pas vous pouvez auto contraindre les aspects de votre personnage.

## Les quatre types de Résultats

Lorsqu'il y a Enjeu et qu'un test de résolution est nécessaire, le résultat des dés est classé suivant 4 niveaux de réussite.

**Échec**: l'action échoue ou peut réussir mais le PJ doit en payer le prix  
**Égalité** : le résultat est juste au seuil de difficulté. Le succès est possible mais pour un léger sacrifice ou bien il est inférieur à l'attente.

**Succès complet** : si le résultat dépasse de 1 ou 2 crans le seuil demandé, le PJ obtient ce qu'il veut.

**Succès avec style** : Si le résultat est au moins de 3 crans au-dessus du seuil, c'est une réussite avec en plus des bénéfices supplémentaires.

Le type d'action utilisée (voir ci-après) pour résoudre une situation influence sur les modalités de résultat possible.

## Les quatre types d'Actions

Il existe 4 types actions possibles à Fate Core, le choix de l'action à utiliser et la ou les compétences utilisées sont à déterminer non pas en fonction de ce que le PJ veut faire, mais en fonction de ce qu'il veut obtenir comme résultat. **Attaquer n'est pas un résultat, assommer ou tuer en est un**. Suivant l'action utilisée les résultats possibles et les effets obtenus seront totalement différents. Le plus simple pour définir l'action à utiliser est de se demander quel est le succès visé par le PJ.

### Surmonter

Cet action permet notamment de supprimer un aspect de situation en utilisant la compétence approprié. Surmonter sert quand il ya un obstacle que le PJ doit affronter, un contrôle de police, escalader un mur, forcer une porte...

Échec: l'action échoue ou peut réussir mais le PJ doit en payer le prix  
Égalité : le résultat est juste au seuil de difficulté. Le succès est possible mais pour un léger sacrifice ou bien il est inférieur à l'attente.  
Succès complet : si le résultat dépasse de 1 ou 2 crans le seuil demandé, le PJ obtient ce qu'il veut.  
Succès avec Style : Réussite spectaculaire et gain d'un coup de pouce

### Créer un avantage

Cette action sert à créer, découvrir ou obtenir un bénéfice d'un aspect, y compris d'un **aspect de personnage**. De fait cela revient tout simplement à **créer un nouvel élément de l'histoire**. Tous les aspects présents sont susceptibles d'être identifiés, tous ceux qui collent à la situation peuvent être créés par un joueur ou utilisés en utilisant les compétences appropriées.

Les aspects de situation fonctionnent de manière classique, à ceci près que le personnage qui l'utilise peut transférer le bénéfice ses utilisations gratuites à un autre personnage (voir ci-dessous).

### Les résultats possibles pour créer un nouvel aspect

Échec : l'aspect n'est pas créé, ou il l'est mais n'importe qui pourra l'utiliser contre vous 1fois.

Égalité : Création d'un coup de pouce

Succès complet: L'aspect est créé avec une utilisation gratuite.

Succès avec Style: l'aspect est créé avec deux utilisations gratuites

Dans le cas d'un nouvel aspect, le PJ le qualifie et l'explique.

### Les résultats possibles en cas de découverte d'aspects existants

Échec: l'aspect n'est pas découvert.

Égalité ou Succès complet: L'aspect est découvert, gain d'une utilisation gratuite.

Succès avec Style : L'aspect est découvert, gain de deux utilisations gratuites

Dans le cas d'un aspect existant, c'est le meneur qui lui donne un nom, le PJ explique comment il s'en sert.

### Attaquer

Comme son nom l'indique cette action permet de causer un préjudice Physique, mental ou social à quelqu'un en utilisant une compétence adaptée.

Échec : Pas d'effet

Égalité: Pas de dégâts infligés, le PJ gagne un coup de pouce

Succès complet: L'attaque inflige l'effet souhaité, et inflige 1 à 2 crans de stress.

Succès avec Style : L'attaque à l'effet souhaité, inflige au moins 3 crans de stress. En la modérant (par exemple infliger moins de stress) le PJ gagne un coup de pouce.

### Se défendre

Cette action permet d'éviter une attaque ou ses conséquences et essayer si possible d'en tirer avantage.

Échec : Vous subissez l'effet de l'attaque

Égalité : Votre opposant gagne un coup de pouce (souvent un avantage créé à cette occasion)

Succès complet: l'attaque échoue.

Succès avec Style: l'attaque échoue et vous gagnez un coup de pouce

### Définir les Conséquences

Une conséquence est un paiement narratif qui se présente sous la forme d'une blessure, d'un choc mental ou social. C'est un aspect que vous subissez, en réaction à une situation défavorable, pour éviter d'user trop vite votre stress ou quand vous n'en avez plus assez pour absorber les effets d'un conflit.

Elle peut être utilisée par votre adversité de la même manière que n'importe quel autre aspect (mais assez souvent pour imposer une contrainte vu son côté négatif). Lorsque l'on utilise une de vos conséquences contre vous, cela vous rapporte 1PD, sauf à la 1ère utilisation qui est gratuite pour celui qui vous a infligé la conséquence.

-Une conséquence mineure dure une scène

-Une conséquence modérée une session de jeu

-Une conséquence sévère un scénario

Récupérer d'une conséquence nécessite de la surmonter pour supprimer l'aspect négatif qu'elle représente. La difficulté dépend de la gravité de la conséquence +2 légères, +4 moyennes, +6 sévère.

### Être Hors-jeu

Lorsqu'un personnage ne peut pas encaisser le stress qu'il vient de subir il est Hors-jeu. Cela veut dire qu'il n'a plus suffisamment de conséquence/case de stress pour absorber l'attaque de son adversaire. Dans ce cas de figure, c'est le personnage responsable de cette situation qui décide de ce qui arrive à son opposant malchanceux, sans que ce dernier n'ait aucune emprise sur les événements.

Cela peut se traduire par un personnage laissé pour mort, capturé, qui livre certaines informations, est dépossédé de certaines choses. La scène qui a abouti à cette situation et l'enjeu qui était au centre de l'action servent à définir le résultat. Également les aspects actifs à ce moment-là entre en ligne de compte pour évaluer comment les événements se terminent.

Cette situation doit être traduite narrativement en jeu, limité au sort du perdant et sans pouvoir d'affecter l'environnement, le décor. Le résultat devant rester raisonnable et cohérent par rapport à la situation de départ

## La Concession

Une concession peut être considérée comme une sorte de reddition et constitue la meilleure façon de terminer un combat avant d'être mis Hors-jeu. Quand le joueur se rend compte que son personnage est en mauvaise situation et que le coup suivant risque d'être le coup de trop, il est temps de proposer une Concession à l'adversité.

Attention, vous devez impérativement déclarer le Concession avant que le jet de dés fatal ne soit effectué, sinon il est trop tard et ce sera le Hors-jeu.

Alors qu'est-ce que vous y gagnez ? Tout d'abord concéder vous rapporte 1PD et pour chaque conséquence subis durant ce conflit vous gagnez 1PD additionnel.

Ensuite vous gagnez le droit d'influer narrativement sur votre sort. Vous avez perdu mais vous pouvez, **dans une certaine limite**, négocier les termes avec votre adversaire.

Cela vous permet de « **limiter les dégâts** » contrairement à une situation de Hors-jeu où le PJ n'a aucune prise sur son sort.

## Travailler en équipe

Combiner les compétences de l'ensemble des PJ pour mieux réussir. La compétence la plus élevée est utilisée pour le jet, on ajoute +1 par personnage aidant s'il possède la compétence utilisée au moins à +1.

Cumuler les avantages

Chaque personnage qui aide utilise l'action "Créer un Avantage", s'il crée ou découvre un Aspect, il peut transférer l'utilisation gratuite au Personnage qu'il soutient.

## Paliers d'évolution

Les Paliers de l'Histoire permettent aux joueurs de faire évoluer leurs personnages. Ils représentent des moments clefs de l'avancée de l'histoire et parce qu'ils ont contribué à les atteindre, les PJ peuvent bénéficier de ces étapes pour évoluer, en fonction de ce qu'ils ont accompli.

Chaque niveau correspond à une étape qui débloque des évolutions possible. En général ces étapes sont atteintes à des moments précis indiqués dans le descriptif ci-dessus.

Ceci dit, si l'objectif correspondant à un Palier est franchi plus tôt que prévu, les évolutions sont dès lors disponibles.

## Palier Mineur

A la fin d'une session de jeu ou quand un élément de l'histoire est résolu. Ici le personnage s'adapte aux besoins de l'histoire.

Choisir une des possibilités suivantes:

- Permuter le rang de deux compétences,
- Remplacer une Prouesse par une de même puissance,
- Acheter une nouvelle Prouesse, si vous avez des PD disponibles.
- Renommer un Aspect (pas le concept principal).
- Traiter une conséquence modérée

## Palier Significatif

A la fin d'un scénario ou quand un événement clef se produit. Ici votre personnage a appris de ce qu'il a vécu. En faisant face aux défis et aux problèmes il devient plus habile et performant.

- Accès à un des choix du palier mineur.

Ou un des choix suivants:

- Gain d'un point de compétence
- Traiter une conséquence sévère

## Palier Majeur

A la fin d'un Arc de campagne ou quand le but est atteint. Un événement majeur la défaite d'un ennemi important, un bouleversement dans l'univers du jeu marque ce Palier. Ici votre personnage acquiert de la Puissance pour faire face à de nouveaux défis qui seront supérieur à ceux déjà vécus.

- Accès à un des choix du palier significatif ou mineur

Ou un des choix suivants :

- Gain d'un point de régénération (PDestin)
- Augmenter le niveau de compétence au-delà de la limite du jeu (ex :+5 à + 6)

- Traiter une conséquence extrême
- Renommer l'aspect concept principal.

