

LES PARTICULARITÉS DE FATE

L'INDISPENSABLE PRÉALABLE

Avant de rejoindre une partie de Fate en brandissant cette feuille comme « le guide ultime », rappelez-vous : ce que le dit le MJ prime sur toute autre chose, et tout, y compris ce qui suit, peut être adapté par des règles-maison. Ceci étant dit...

LES FONDAMENTAUX

LA RÈGLE D'OR :

Décidez d'abord de ce que vous essayez d'obtenir, consultez **ensuite** les règles pour vous aider à le faire (Fate, Système de base_ FdB p.185).

LA RÈGLE D'ARGENT :

Ne laissez jamais les règles se mettre en travers de ce qui fait sens d'un point de vue narratif (FdB p.185).

LA RÈGLE DE BRONZE :

Dans Fate, vous pouvez tout considérer comme un personnage. Tout élément du jeu peut avoir des aspects, des compétences, des prouesses, une jauge de stress et des conséquences si vous en avez besoin (FdB p.270).

SURMONTER OU CRÉER UN AVANTAGE

Si vous cherchez un résultat immédiat, quelque chose à accomplir *ici et maintenant*, vous utilisez l'action surmonter (FdB p. 134-135).

Si vous essayez de découvrir quelque chose, de préparer des éléments visant à mieux réussir plus tard, ou de changer les circonstances de manière avantageuse, alors vous utilisez l'action de créer un avantage (FdB p.136-139).

EXEMPLE : ATTAQUES SOURNOISES ET EMBUSCADES

Créez un avantage en utilisant discrétion, sournois ou n'importe quelle compétence ou approche applicable, avant le début du combat.

Cependant il est juste que cette action, qui manifeste la mise en place de l'embuscade, donne à l'opposition une chance pour vous repérer. Après tout, on peut se défendre des tentatives de discrétion avec observation.

EXEMPLE : EXAMINER LA SCÈNE

Si vous examinez une pièce à la recherche d'aspects cachés, utilisez l'action de créer un avantage.

Rappelez-vous, vous utilisez également «créer un

avantage» pour créer des aspects qui ne sont pas nécessairement «pré-existants».

EXEMPLE : POSER OU DÉSAMORCER UN PIÈGE

Il y a ce concept appelé «aspect de situation explosif» (Fate, Boîte à outils p.14), un aspect qui modifie dramatiquement la scène quand il est invoqué.

Vous voulez un truc que vous pouvez faire péter à la face de quelqu'un d'autre ? C'est un avantage créé avec la compétence appropriée et les ressources suffisantes.

Vous ne voulez pas que l'aspect d'un autre vous saute à la figure, peut-être littéralement, une fois que vous l'aurez découvert ? Notez que c'est un jet de surmonter, qui vous permettra d'annuler l'avantage créé contre vous.

VOUS N'AVEZ PAS LA COMPÉTENCE ?

Par défaut faites un jet à + zéro (FdB p.46). Dans le cas de certaines compétences (ou de règles maisons), vous pourriez lancer à -1 ou pire.

OBTENIR UN SUCCÈS ET/OU UN ÉCHEC

Dans Fate, ne soyez pas trop pressé d'affecter des ressources à un jet dont vous ne connaissez pas encore le résultat. Jetez les dés, **puis** dépensez des points Fate, invoquez et contraignez les aspects, et déterminez si vous réussissez, si vous échouez, ou les deux. Et oui, vous pouvez faire les deux en même temps.

UN MAUVAIS JET NE SIGNIFIE PAS QUE VOUS AVEZ ÉCHOUÉ

Tout d'abord, l'adversité peut également faire un mauvais jet, ou ne pas être aussi forte que vous le pensez.

Deuxièmement, **après** avoir comparé votre score à celui des autres, vous pouvez utiliser des invocations gratuites et des points Fate pour améliorer votre résultat ou relancer. Vous avez peut-être fait un mauvais jet, mais la situation peut littéralement se retourner en votre faveur.

Pour améliorer votre sort, vous ne pouvez dépenser qu'un seul point Fate par aspect et par jet ; vous ne pouvez pas invoquer le même aspect deux fois avec deux points Fate. Les invocations gratuites ne sont pas concernées par cette restriction, et plusieurs d'entre elles peuvent être utilisées sur un ou plusieurs aspects en plus des points Fate.

UN ÉCHEC NE VEUT PAS DIRE QUE VOUS N'AVEZ PAS RÉUSSI

Vous tentez l'action de surmonter, mais ne parvenez pas à dépasser la difficulté ? Vous avez deux options : **échouer**, ce qui signifie simplement que vous n'obtenez pas ce que vous voulez, ou **réussir au prix fort**, ce qui signifie que vous avez réellement obtenu ce que vous voulez, mais que vous avez un nouveau problème découlant logiquement de la situation.

Vous tentez de créer un avantage, mais n'obtenez pas un score suffisant ? Vous pouvez toujours créer ce nouvel aspect, mais c'est l'opposition qui bénéficiera de l'invocation gratuite. Vous pourriez tout aussi bien échouer, mais quel plaisir y a-t-il à cela ?

Dans les deux cas, jusqu'où êtes-vous prêt à aller ?

Vous tentez une attaque ou une défense, mais votre jet est vraiment mauvais ? Eh bien, oui, c'est un échec. Toucher ou ne pas toucher ne fournit pas beaucoup de marge de manœuvre.

DÉFENSE ACTIVE CONTRE DÉFENSE PASSIVE

La règle générale est la suivante : Si le défenseur est conscient qu'une attaque ou une action se préparent, et qu'il peut interférer de quelque façon que ce soit, il peut jeter les dés. Si le défenseur n'est pas conscient de ce qui se passe, le jet est réalisé contre une opposition passive établie par le MJ en utilisant les aspects de situation et les circonstances (FdB p.131).

PNJ ANONYMES ET SBİRES

Quand des sbires prennent des dommages, reportez les crans de dégâts excédentaires pour mettre hors-jeu un sbire sur un autre, *et ainsi de suite*. De cette façon, il est tout à fait possible pour un PJ d'éliminer quatre ou cinq (ou plus) PNJ anonymes d'un seul coup. Alors ils dégagent facilement (FdB p.216).

D'autre part, ils sont tellement interchangeables, qu'ils sont particulièrement adaptés au travail en équipe (voir ci-dessous).

INITIATIVE

Qui agit en premier ? La place dans le tour est généralement déterminée par l'ordre décroissant d'observation (pour un conflit physique) ou d'empathie (pour un conflit mental) (FdB p.158).

Mise en garde : Il y a **beaucoup** de variantes, en particulier dans les jeux qui n'utilisent pas les compétences observation ou empathie.

LES CASES DE STRESS NE SONT PAS DES POINTS DE VİE

Consultez Fate, système de base p.160 pour les détails. En gros, les cases de stress représentent différentes *valeurs* d'encaissement, et ne sont pas systématiquement cochées de gauche à droite.

Entre le stress, et les conséquences (FdB p.162) permettant d'absorber les dommages supplémentaires, votre personnage est beaucoup plus difficile à tuer que vous ne le pensez.

Quel est le plus grand nombre de dommages qu'un personnage de base «frais» peut encaisser ? On pourrait penser «2», mais lorsque vous additionnez toutes les conséquences, le total est de 22 (NDT quand on prend en compte la conséquence extrême à -8, qui n'apparaît pas sur la fiche de personnage). Oui, alors que vous ne pouvez cocher qu'une seule case de stress par coup, vous pouvez utiliser toutes les conséquences que vous voulez, avec toutes les conséquences (au sens littéral du terme) que cela implique.

LES CONSÉQUENCES SONT LES VRAIES BLESSURES

Légère (-2), modérée (-4), grave (-6) et extrême (-8), les conséquences (FdB p.162) vous donnent les moyens d'absorber le stress supplémentaire qui pourrait autrement vous mettre hors-jeu. Cela semble être une bonne chose, et ça l'est, mais elles représentent également des blessures durables, des choses qui ne se guérissent pas automatiquement après le combat. Pour compliquer le truc, lorsque vous subissez une conséquence vous accordez automatiquement à votre adversaire une invocation gratuite sur l'aspect de conséquence, et il peut aussi l'invoquer plus tard avec des points Fate.

Pour récupérer d'une conséquence en vue d'une utilisation ultérieure, vous avez besoin (a) de réussir une action de récupération avec une compétence appropriée au cadre de la campagne comme érudition ou métiers (FdB p.164), et (b) de temps. Plus importante est la conséquence, plus longue elle mettra à guérir... *après* avoir réussi le test de récupération, renommez là.

Mais si la situation est particulièrement grave, que vous avez encaissé beaucoup de stress, pris un tas de conséquences, et que les coups continuent à pleuvoir, il y a un autre recours...

IL N'Y A PAS DE HONTE À CONCÉDER

La concession (FdB p.167) est une action que vous pouvez déclarer à tout moment. Concéder signifie que l'opposition l'emporte et vous écarte du conflit, mais selon vos termes. Vous allez peut-être perdre votre équipement ou souffrir d'autres désagréments, mais vous serez encore votre vie. Et, après la scène, vous obtiendrez un point Fate pour avoir concédé et un autre pour chaque conséquence que vous aurez subie, ce qui est plutôt sympa.

Si vous ne concédez pas et que vous subissez plus de dommages que vous ne pouvez en encaisser, alors vous êtes hors-jeu selon les termes de *l'adversaire* – c'est ainsi que des personnages peuvent mourir. C'est aussi de cette façon que des personnages peuvent être se retrouver impuissants, capturés, etc

VISER PLUSIEURS CIBLES (UN SUR TOUS)

Une personne peut viser de multiples cibles, et ça peut se faire de deux manières différentes (FdB p.205).

CHANGER L'ENVIRONNEMENT

Créez un avantage qui affecte une zone ou un emplacement donné (FdB p.170-171). Parmi les exemples donnés dans le livre, on trouve **Une pièce pleine de gaz** pour un conflit physique et **Une ambiance enthousiasmante** pour un conflit mental. Mais avouons-le, le favori des joueurs de Fate est **En feu**.

EFFET DE FRAGMENTATION

Vous faites ça en jetant les dés, puis en divisant votre résultat entre toutes vos cibles. Chaque cible défend contre son score d'attaque séparément.

Par exemple, vous pouvez tenter une attaque et obtenir un résultat de 7. Vous pouvez ensuite appliquer 4 à une cible, 2 à une seconde, et 1 à une troisième. Chaque cible teste ensuite sa défense contre son propre score d'attaque.

TRAVAIL D'ÉQUIPE (TOUS SUR UN)

En théorie, des personnes travaillant ensemble devraient pouvoir pour mettre en commun leurs efforts. Dans le système Fate, il y a deux façons de le faire (FdB p.174-175).

COMBINER LES COMPÉTENCES

Celui qui coordonne l'action lance les dés et ajoute 1 pour chaque membre du groupe qui possède la compétence appropriée.

Ça peut donner des scores très élevés, mais faites attention : Si le jet échoue, tous ceux qui aidaient souffrent des conséquences de l'échec.

ACCUMULER LES AVANTAGES

Dans ce cas, une personne entreprend l'action et les autres l'aident en créant des avantages.

Notez que si vous ne pouvez normalement pas dépenser de points Fate pour invoquer un aspect plus d'une fois lors d'un jet, vous pouvez cumuler un point Fate et une invocation gratuite, voire deux invocations gratuites du même aspect sur un seul jet. Utilisez-les pour varier les plaisirs (par exemple, pour la relance puis pour le +2), ou basta, mettez le paquet (+4).

CRÉER DES ASPECTS COMME UN CHEF

Les aspects représentent un élément essentiel de ce jeu, à tel point qu'il existe au moins un jeu basé sur Fate qui élimine entièrement les cases de stress et utilise seulement les conséquences, qui sont essentiellement des aspects de dommages.

Fate, système de base p.62-68 décrit en détail les conseils résumés ci-dessous.

DOUBLE TRANCHANT (FdB p.62)

Il peut sembler contre-productif de créer un aspect qui pourrait être utilisé contre vous, mais un aspect contraint est la meilleure manière d'obtenir un point Fate en dehors de la restauration. Un aspect «ouvert» peut également être utile dans un plus grand nombre de situations.

PLUSIEURS NIVEAUX DE LECTURE (FdB p.63)

Plusieurs détails sur l'historique et l'environnement d'un personnage peuvent être déclinés dans un aspect unique, et cela signifie non seulement que cet aspect en dit plus sur le personnage, mais aussi qu'il peut être utilisé dans plus de circonstances et de différentes façons.

ÉNONCÉ CLAIEMENT (FdB p.64)

Ça ne veut pas dire que vous devez éviter les intitulés poétiques ou fantaisistes, mais quelle que soit la formulation que vous utilisez, d'autres personnes doivent être en mesure de la comprendre.

DEMANDEZ-VOUS CE QUI EST IMPORTANT (FdB p.65)

Aussi follement créatif et cool que puisse être un aspect, rappelez-vous qu'il doit également s'appliquer à des situations dans le jeu. Il devrait dire quelque chose à propos de l'histoire, du contexte, ou des aptitudes du personnage, ou à propos des spécificités de l'univers, sinon c'est simplement une perte de place sur votre feuille de personnage.

VARIEZ LES PLAISIRS (FdB p.67)

Existe-t-il un aspect (au sens commun) de votre personnage que vous avez déjà manifesté par un aspect (en termes de règles) ? Vous n'avez probablement pas besoin d'un autre aspect qui exprime ou décrit la même chose, à moins que cette chose soit *vraiment* multiforme. Au lieu de ça, choisissez une facette différente de votre personnage et concentrez-vous dessus.

APPROCHES ET ADVERSITÉ

Dans le système de base de Fate, les capacités des personnages sont définies par des rangs de compétences. Dans Fate Accélééré, les personnages ont des approches plutôt que des compétences, et tout le monde a les mêmes approches, bien qu'avec des rangs différents.

Certaines approches sont plus adaptées à certaines tâches que d'autres, de sorte que la difficulté d'une action sera variable en fonction de la pertinence de l'approche choisie.

Mes exemples préférés d'inadéquation entre une approche et une action sont «cuire un gâteau en force (Puissant)» et «désamorcer une bombe avec panache (Flamboyant)».

LES TROIS SITUATIONS COMPLEXES

La plupart du temps, un seul jeu de compétence est suffisant. Mais parfois nous avons besoin de zoomer sur l'action et de la rendre plus cinématique. Parlons de ces cas-là.

LES CONFLITS (FdB p.154-173)

Nous avons déjà un peu expliqué tout ça. Tout le fonctionnement de l'initiative, le lancer de dés pour toucher et infliger des dommages, le stress et les conséquences, les concessions... ça c'est une scène de combat, et ça tombe dans cette catégorie. C'est la manière d'agir la plus directe et la plus brutale, celle dont l'objectif est généralement de réduire l'autre type en chair à pâté, ou d'éviter de vous faire réduire vous-même en chair à pâté (et vous ne voulez pas finir en chair à pâté).

LES COMPÉTITIONS (FdB p.150-153)

Une compétition est moins une bataille rangée qu'une course. C'est le genre de situation où deux personnes se ruent pour essayer d'attraper un trésor ou de basculer les commutateurs d'un panneau de contrôle en premier, la scène où un personnage tente de semer son poursuivant tandis que l'autre souhaiterait plutôt régler ses comptes à coups de conflit, etc.

Cela peut signifier que les participants commencent avec une jauge à zéro et tentent d'atteindre un certain

nombre de succès, ou débute avec un écart entre eux que les uns tenteront d'agrandir afin de s'échapper et que les autres essayeront de réduire.

Athlétisme et conduite sont tous deux de bons candidats pour couvrir ce genre de scène, mais d'autres sont possibles. Par exemple, une collecte de fonds pourrait être une série de jets de ressources.

LES DÉFIS (FdB p.147-149)

Un défi n'est pas une course ou un combat. C'est une entreprise multi-facettes, divisée en tâches très différentes pour atteindre un unique objectif. C'est une épreuve décomposée en divers obstacles faisant l'objet de jets de compétences séparés.

C'est le domaine du film de gangsters, où vous pourriez avoir à vous faufiler derrière les gardes (Discrétion), couper les systèmes de sécurité (Cambriolage), et pirater le verrou électronique du coffre-fort (Érudition) avant de mettre la main sur le magot.

Échouer à surmonter un obstacle particulier du défi ne signifie pas nécessairement que le défi échoue ou est un désastre, mais ça contribuera à compliquer les choses, *dramatiquement* compliquer les choses.

ET LES TRANSITIONS DE L'UN À L'AUTRE

Un combat éclate, mais au milieu de l'affrontement la cause de ce dernier n'a plus lieu d'être, et tout le monde se met à courir vers un même objectif. Tout à coup, on passe d'un conflit à une compétition.

Le chasseur attrape sa proie. La compétition se change soudain en conflit.

La mission d'infiltration se complique diablement lorsqu'il advient qu'un seul un des systèmes de sécurité a été neutralisé. Le défi devient une compétition (si les gardes ne savent pas encore précisément où se trouvent les infiltrés) ou un conflit (s'ils savent).

Toutes ces situations complexes peuvent être terriblement dramatiques en elles-mêmes, mais elles n'existent pas hors de tout contexte, et l'une peut se transformer en l'autre si les circonstances l'exigent.

D'après David WOOD "Special Cases in Fate "

- Traduction VF : Hiver.

- Relecture : Beket et Philippe Marichal.



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).