

FATE TM
ÉDITION ACCÉLÉRÉE

CLARK VALENTINE

RÉDACTION • RETOUCHES

LEONARD BALSERA

CONCEPTION DU SYSTÈME

FRED HICKS

CONCEPTION • RÉDACTION • MISE EN PAGE*

MIKE OLSON

RÉVISION DU SYSTÈME

AMANDA VALENTINE

CLARETÉ • RÉVISION

CLAUDIA CANGINI

ILLUSTRATIONS*

GUILLAUME GOUBOUT

TRADUCTION

FATE EST UNE IDÉE ORIGINALE DE
ROB DONOGHUE ET FRED HICKS

*Dans la version originale publiée par Evil Hat Productions

Fate édition accélérée
Droits d'auteurs © 2013 Guillaume Godbout
Tous droits réservés

Cette œuvre est basée sur les livres *Fate Core System* et *Fate Accelerated Edition* (voir <http://www.faterpg.com/>) publiés par Evil Hat Productions, LLC, conçus, écrits et édités par Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks et Rob Donoghue, et autorisé à être utilisé sous la licence *Creative Commons Attribution 3.0 Unported* (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Ceci est un jeu où les participants créent des histoires à propos du merveilleux, du terrible, de l'impossible et du glorieux. Tous les personnages et les événements décrits dans cet œuvre sont fictifs. Toute ressemblance à des personnages réels, des artisans de la magie de guerre, des sorcières écolières, des scientifiques aventuriers ou des pirates félins est pure coïncidence, quoi qu'également cocasse.

TABLE DES MATIÈRES

Pour débiter!	5	Qu'est-ce que le stress?.....	14
Raconter ensemble	5	Qu'est-ce qu'une conséquence ?.....	14
Que signifie : « raconter une histoire » ?.....	5	Que ce passe-t-il quand je suis retiré ?.....	15
Comment fait-on ?.....	5	Céder.....	15
Raconter « ensemble » : ça signifie ?.....	6	Guérir : se rétablir du stress et des conséquences.....	15
Qui voulez-vous être ?	6	Aspects et points de destin	15
Que puis-je jouer comme personnage ?.....	6	Quel genre d'aspect y a-t-il?.....	16
Comment faire un personnage ?.....	6	Que faire avec les aspects ?.....	16
Les aspects en résumé.....	6	Invoquer les aspects.....	17
Concept principal.....	7	Contraindre les aspects.....	17
Problème.....	7	Établir des faits.....	18
Un autre aspect.....	7	Composer de bons aspects.....	18
Facultatif : un ou deux aspects de plus.....	7	Cascades	18
Nom et apparence.....	7	S'améliorer : progression des personnages	19
Approches.....	7	Caps.....	19
Cascades et rafraîchissement.....	8	Cap mineur.....	19
Comment faire : résultats, approches et actions	9	Cap important.....	20
Des dés ou des cartes.....	9	Cap majeur.....	20
Résultats.....	9	Être le MJ	20
Actions.....	10	La conception d'une campagne.....	20
Créer un avantage.....	10	Concevoir un scénario et gérer les sessions.....	21
Surmonter.....	10	Scénarios.....	21
Attaquer.....	11	Gérer les sessions.....	21
Défendre.....	11	Fixer les Degrés de difficultés.....	21
Obtenir de l'aide.....	12	Règles générales :.....	21
Choisir son approche.....	12	Les adversaires.....	22
Jetez les dés et ajoutez votre bonus.....	12	Exemples de personnage	24
Décidez si vous devez modifier le jet.....	12	Reth de la résistance Andraloise.....	24
Défis, Duels et conflits	12	Voltaire.....	25
Les défis.....	13	Abigail Zhao.....	26
Les duels.....	13	Bethesda Flushing, Ph.D.....	27
Les conflits.....	13	Fate Édition Accélérée : Référence rapide 1	28
Planter le décors.....	13	Fate Édition Accélérée : Référence rapide 2	29
Déterminer l'ordre de jeu.....	14	Index	30
Échanges.....	14		
Ouille! Dégâts, stress et conséquences	14		

POUR DÉBUTER!

Vous vous souvenez de ces romans où des mages adolescents combattaient l'Empereur du Mal ? Ce film où les nains tentaient de récupérer leur montagne volée par un dragon ? Ce dessin animé où des chevaliers mystiques et leur armée de clones redressaient les torts de la galaxie ?

N'était-ce pas des aventures merveilleuses ?

Voici maintenant votre chance de chausser les souliers de héros comme ceux-là.

Fate édition accélérée est un jeu de rôle où vos amis et vous pouvez se rassembler pour raconter des histoires passionnantes, remplies de dangers et d'aventures. Il est possible que vous ayez déjà joué à des jeu semblables, *Donjons et Dragons* en est un exemple très populaire, mais ne craignez rien si ce n'est pas le cas. Ce livre vous guidera.

Voici ce dont vous aurez besoin pour jouer :

- **Trois à cinq personnes**, dont une prendra le rôle de **maître de jeu**, alors que les autres seront **joueurs**. Nous reviendrons plus tard sur ce que ceci signifie.
- **Des dés Fate™**, au moins quatre, préférablement par personne. Ce sont des dés à six faces particuliers. Deux faces sont marquées d'un plus (+), deux d'un moins (-) et les deux côtés restants sont vides (■). Ces dés sont disponibles dans plusieurs boutiques spécialisées, parfois sous leur nom original : dés Fudge. Dans ce livre, nous les désignons dés Fate, mais vous pouvez les appeler comme vous le voulez. Evil Hat Productions mettra en marché des dés Fate au www.evilhat.com plus tard en 2013.
- **Un paquet Fate™** est une alternative. C'est un jeu de cartes qui mimique les probabilités des dés Fate. Il a été créé pour être utilisé de la même manière que les dés et il sera également disponible chez Evil Hat Productions en 2013 ou 2014.
- **Des feuilles de personnages**, une par joueur. Elles peuvent être téléchargées au www.evilhat.com.
- **Des fiches, des notes autocollantes** ou quelque chose de similaire.
- **Des jetons** pour compter les **point de destin**. Des jetons de poker, des billes, des sous ou autre article similaire feront l'affaire. Une poignée, entre 30 et 40 devrait faire l'affaire.

Si vous ne voulez pas utiliser des dés Fate, vous n'êtes pas obligés. Ça fonctionne tout aussi bien avec des dés à six faces ordinaires. Si vous utilisez des dés ordinaires, les résultats 5 et 6 représentent (+), 1 et 2 représentent (-) et 3 et 4 sont un résultat neutre (■).

Ensuite, nous examinerons comment utiliser *Fate édition accélérée* pour conter des histoires.

RACONTER ENSEMBLE

Alors, vous avez rassemblé vos amis, vos dés, vos fiches. Vous êtes prêts à jouer à *Fate édition accélérée* (désigné FEA par la suite). Il est temps de s'y mettre.

QUE SIGNIFIE : « RACONTER UNE HISTOIRE » ?

Le principe de *FEA* est de conter des histoires. Vous créez des personnages et vous les suivez au fil de leur péripéties, ajoutant à tour de rôle des éléments à l'histoire.

Pensez à un film, un jeu vidéo ou une émission de télé que vous aimez, où les personnages vivent des aventures. Pensez à quelque chose comme : *La légende de Korra*, *La guerre des étoiles*, *Les vengeurs*, les jeux de la série *Zelda*, *Docteur Who* ou *le Seigneur des anneaux*. Imaginez maintenant une histoire de même genre mais où vos amis et vous êtes assis au tour d'une table, prenant des décisions pour les personnages au fur et à mesure qu'ils progressent dans l'intrigue, tout en changeant l'histoire au gré de ces décisions.

Parfois, un joueur tente quelque chose dont le résultat est incertain. C'est à ce moment qu'on sort les dés pour voir ce qui se produit. Plus le total du jet est élevé, meilleures sont les chances d'obtenir le résultat désiré.

COMMENT FAIT-ON ?

Premièrement, il faut déterminer le genre d'histoire que vous allez conter. Quel genre vous intéresse : le fantastique, la science-fiction, les récits d'aventures ? Jouerez-vous dans l'univers d'une émission de télévision, d'une bande dessinée ou d'un film que

vous aimez ou créez vous votre propre univers ? Pour avoir d'excellents conseils pour concevoir le cadre de votre jeu, consultez la section *Création de jeu* dans *Fate : le livre de base*, disponible gratuitement sur www.evilhat.com.

Ensuite, il faut choisir qui sera les joueurs et qui prendra le rôle de maître de jeu. Parmi tous les participants autour de la table, tous sont des **joueurs** sauf un. Chaque joueurs prennent le rôle d'un **personnage-joueur** ou **PJ**, dans l'histoire. Ils se placent alors dans leur peau et prennent les décisions pour le personnage. La dernière personne est nommée **maître du jeu** ou **MJ**. C'est le rôle du MJ de présenter les défis au joueurs et de jouer les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs (**personnages-non-joueurs** ou **PNJ**).

Une fois que vous avez décidé qui sera le MJ, le genre et le cadre de l'histoire, il est temps pour les joueurs de préparer leurs personnages. C'est le sujet du prochain chapitre.

RACONTER « ENSEMBLE » : ÇA SIGNIFIE ?

Toutes les personnes autour de la table, MJ et joueurs, sont responsable pour créer l'histoire et la conter. Lorsque vous prenez une décision pour votre personnage (ou pour un PNJ si vous êtes le MJ), pensez à deux choses.

Premièrement, placez-vous dans la peau de votre personnage et réfléchissez à ce qu'il ferait, même si ce n'est pas la meilleur idée. Si vous jouez un personnage qui ne prends pas toujours les bonnes décisions, faites exprès de faire le mauvais choix parfois.

Deuxièmement, et ceci est important, considérez l'histoire qui sera contée. Réfléchissez aux choix que vous prendrez pour l'améliorer, la rendre plus intéressante, excitantes, amusante. Est-ce qu'un choix donnerait la chance à un PJ d'être extraordinaire ? Considérez alors fortement de faire ce choix.

C'est ainsi que l'on conte une grande histoire *ensemble*. Ce n'est pas en étant craintif que votre personnage fasse une erreur. C'est en faisant des choix qui rendent l'histoire plus intéressante pour tous autour de la table.

QUI VOULEZ-VOUS ÊTRE ?

Une fois que vous avez décidé le genre d'histoire que vous voulez conter, vous devez décider qui est votre personnage. À quoi ressemble-t-il ? À quoi excelle-t-il ? En quoi croit-il ?

QUE PUIS-JE JOUER COMME PERSONNAGE ?

Réfléchissez à l'univers dans lequel vous avez décidé de jouer. Celui-ci vous devrait vous servir de guide. Jouez-vous dans une école pour de jeunes sorciers ? Alors jouez un jeune sorcier ! Jouez-vous dans un escadron de pilotes de l'espace combattant un empire du Mal ? Alors jouez un pilote de l'espace ! Assurez-vous que votre personnage a une raison d'interagir et de coopérer avec les personnage des autres joueurs.

COMMENT FAIRE UN PERSONNAGE ?

Il est maintenant temps d'écrire tout ça. Prenez un crayon et une copie d'une feuille de personnage. Certains préfèrent utiliser un formulaire PDF sur un ordinateur portable ou une tablette électronique. Qu'importe, vous avez besoin de quelque chose qui vous permet de faire des corrections.

LES ASPECTS EN RÉSUMÉ

Un **aspect** est un mot ou une phrase qui décrit quelque chose d'essentiel pour votre personnage. Ce peut être une devise qui guide sa vie, un trait de personnalité, une relation avec un autre personnage, un bien important ou une pièce d'équipement que votre personnage possède. Ce peut être à peu près n'importe quoi qui lui est vital.

Les aspects vous permettent de modifier l'histoire en fonction des tendances, des compétences ou des problèmes de votre personnage. Vous pouvez également les utiliser pour établir des fait de l'univers, comme la présence de la magie ou l'existence d'alliés, d'ennemis ou d'organisations secrètes.

Votre personnage possèdera une poignée d'aspect (entre trois et cinq), incluant un **concept principal** et un **problème**. Nous discuterons en détail des aspects dans la section : *Aspects et points de destiné*, mais pour l'instant, ceci devrait vous en donner un aperçu.

CONCEPT PRINCIPAL

Commencez par identifier le **concept principal** de votre personnage. C'est une phrase qui le décrit. Elle indique qui vous êtes, ce que vous faites, ce que vous voulez. Lorsque vous tentez de trouver votre concept principal, pensez à deux choses : comment cet aspect peut vous aider et comment il peut vous nuire. Un bon concept principal peut faire les deux.

Exemples : *Capitaine félin de L'écumeur de cirrus; Héliosuppliant du désert d'Andral; Agent spécial en chef de IAGEM*

PROBLÈME

Ensuite, trouver une chose qui vous cause toujours un **problème**. Ce pourrait être une faiblesse, un ennemi récurrent ou une obligation importante. Ce peut-être n'importe quoi qui vous complique la vie.

Exemples : *Les assassins d'acier veulent ma peau; Lancer un sort d'abord, poser des questions ensuite; Je dois veiller sur mon petit frère*

UN AUTRE ASPECT

Ensuite composez un autre aspect. Pensez à quelque chose d'important ou d'intéressant à propos de votre personnage. Est-il la personne la plus forte de son village natal ? Porte-t-il une épée légendaire connue de tous ? Parle-t-il trop ? Est-il riche comme Crésus ?

FACULTATIF : UN OU DEUX ASPECTS DE PLUS

Si vous le désirez, vous pouvez créer un ou deux autres aspects. Ceux-ci pourraient décrire une relation que votre PJ a avec un autre PJ ou un PNJ. Ce pourrait être aussi quelque chose de particulièrement intéressant de votre personnage.

Si vous le préférez, vous pouvez attendre avant de remplir ces cases. Vous pouvez les laisser vides et attendre que le jeu ait débuté.

NOM ET APPARENCE

Décrivez l'apparence de votre personnage et donnez lui un nom.

Créer un personnage, version 30 secondes

1. Écrivez deux aspects (page 15) : un concept principal et un problème.
2. Écrivez un aspect supplémentaire.
3. Donnez un nom à votre personnage et décrivez le.
4. Choisissez ses approches (page 12).
5. Placez votre rafraîchissement à 3.
6. Vous pouvez écrire jusqu'à deux aspects supplémentaires et choisir une cascade (page 18) si vous le désirez. Vous pouvez également le faire durant le jeu.

APPROCHES

Choisissez vos **approches**.

Les approches sont des descriptions de la *façon* que vous accomplissez une tâche. Tous le monde partage les mêmes six approches :

- Flamboyante
- Habile
- Prudente

- Puissante
- Rapide
- Sournoise

Chaque approche est notée avec un bonus. Assignez le niveau Bon (+3) à une approche, deux au niveau Honnête (+2), deux au niveau Moyen (+1) et un au niveau Faible (+0). Vous pourrez les améliorer plus tard. Nous décrivons ce que chaque approche signifie et comment l'utiliser dans la section *Comment faire : résultats, approches et actions*.

Vos approches en dit beaucoup sur vous. Voici quelques exemples :

- **La brute.**
Puissante +3, Flamboyante et Prudente +2, Rapide et Sournoise +1, Habile +0;
- **La vedette.**
Rapide +3, Flamboyante et Puissante +2, Habile et Prudente +1, Sournoise +0
- **L'escroc.**
Habile +3, Flamboyante et Sournoise +2, Puissante et Rapide +1, Prudente +0
- **Le gardien.**
Prudente +3, Habile et Puissante +2, Rapide et Sournoise +1, Flamboyante +0
- **Le voleur.**
Sournoise +3, Prudente et Rapide +2, Flamboyante et Habile +1, Puissante +0
- **Le bretteur.**
Flamboyante +3, Habile et Rapide +2, Puissante et Sournoise +1, Prudente +0

L'échelle

Dans Fate, nous utilisons une échelle d'adjectifs et de nombres pour caractériser l'approche des personnages, le résultat d'un jet, le niveau de difficulté pour un simple test, etc.
Voici l'échelle :

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Fantastique
+5	Superbe
+4	Grand
+3	Bon
+2	Honnête
+1	Moyen
+0	Faible
-1	Médiocre
-2	Terrible

CASCADES ET RAFRAICHISSEMENT

Une cascade est un trait particulier qui change le fonctionnement d'une approche pour votre personnage. Généralement, une cascade vous donne un bonus (habituellement +2) à une approche utilisée avec une action particulière sous des conditions spécifiques. Nous parlons en plus amples détails des cascades dans la section *Cascades*. Choisissez une cascade pour commencer. Vous pouvez également attendre et ajouter une cascade pendant le jeu. Plus tard, alors que votre personnage progresse, vous pourrez en ajouter d'autres.

Votre **rafraichissement** est le nombre de point de destin avec lequel vous commencez chaque session, à moins que vous n'ayez terminé la session précédente avec plus de points de destin que votre rafraichissement. Dans ce cas, vous débutez la session avec le nombre de points que vous aviez à dernière fois. Par défaut, votre rafraichissement débute à trois et est réduit de un pour chaque cascade *après* les trois premières choisies. En fait, vos trois premières cascades sont gratuites ! Alors que votre personnage progresse, vous aurez des opportunités d'augmenter votre rafraichissement. Votre rafraichissement ne peut être réduit à moins de un.

Combien de cascades ?

Par défaut, *FEA* suggère de choisir une cascade lors de la création.

Cependant, si c'est votre premier personnage de Fate, il se peut que ce soit plus facile de choisir après avoir joué un peu. Vous aurez alors une idée de ce qu'est une bonne cascade. Ajoutez simplement votre cascade pendant ou après votre première session.

D'un autre côté, si vous êtes un joueur de Fate expérimenté, vous allez voir que, comme dans *Fate le livre de base*, votre personnage a droit à trois cascades gratuites avant que ça ne lui coûte des niveaux de rafraichissement. Dans ce cas, laissez vous guider par le joueur le moins expérimenté. S'il y a un nouveau parmi vous qui ne prend qu'une cascade pour commencer, c'est ce que tout les joueurs devraient faire. Si vous êtes tous des joueurs d'expérience et que vous voulez débiter avec des personnages plus puissants, prenez-en tous trois et au jeu.

COMMENT FAIRE : RÉSULTATS, APPROCHES ET ACTIONS

Il est maintenant temps de faire quelque chose. Vous avez besoin de sauter d'un wagon à l'autre. Vous devez fouiller une bibliothèque pour trouver un sort dont vous avez besoin. Vous voulez distraire un garde pour pouvoir pénétrer dans une forteresse sans vous faire remarquer. Comment faire pour décider ce qui se passe ?

Agir, version 30 secondes

1. Décrivez d'abord ce que votre personnage fait. Décidez si quelqu'un ou quelque chose peut vous arrêter.
2. Décidez l'action que vous posez : *créer un avantage, surmonter, attaquer* ou *défendre*.
3. Décidez de l'approche utilisée.
4. Jetez les dés et ajoutez le bonus de l'approche.
5. Décidez si vous devez modifier le jet avec des aspects.
6. Déterminez le résultat.

D'abord, commencez par décrire ce que votre personnage fait. Les aspects de votre personnage est un bon guide sur ce qu'il *peut* accomplir. Si vous avez un aspect qui suggère que vous pouvez utiliser la magie, lancer alors un sort. Si un aspect vous décrit comme un escrimeur, dégainez votre lame et battez vous. Ces détails narratifs n'ont pas d'effet mécanique supplémentaire. Vous n'obtenez pas de bonus de votre magie ou de votre épée, à moins que vous ne choisissiez de dépenser un point de destin et d'**invoquer** l'aspect approprié (page 17). Souvent, la possibilité d'utiliser un aspect pour réaliser quelque chose dans l'histoire est un bonus en soit !

Comment savoir si la tentative est un succès ? Souvent, c'est un succès automatique, car l'action n'est pas difficile et personne n'essaie de vous arrêter. Par contre, si un échec peu créer un bon rebondissement ou si quelque chose d'imprévisible peu se produire, il est alors temps de sortir

les dés.

DES DÉS OU DES CARTES

Pour déterminer le résultat d'une action, il faut générer un nombre aléatoire. Pour ce faire, on utilise une des deux façons suivantes : jeter quatre dés Fate ou tirer une carte d'un paquet Fate.

Dés Fate. Les dés Fate, qu'on appelle aussi dés Fudge pour le jeu où ils ont d'abord été créés, sont une façon de déterminer les résultats. Chaque dé donne un de trois résultats : **-**, **■** ou **+**. On additionne ensuite les résultats des dés pour obtenir le total du jet. Par exemple :

$$\begin{array}{l} \ominus \oplus \blacksquare \oplus = +1 \quad \oplus \ominus \blacksquare \blacksquare = 0 \\ \oplus \oplus \oplus \ominus = +2 \quad \ominus \blacksquare \blacksquare \blacksquare = -1 \end{array}$$

Paquet Fate. Le paquet Fate est un jeu de cartes qui reproduit les probabilités des dés Fate. Vous pouvez l'utiliser au lieu des dés. Les deux fonctionnent aussi bien.

Ces règles sont conçues sur la prémisse que vous utilisez des dés Fate, mais utilisez la méthode que votre groupe préfère. À chaque fois que vous devez jeter des dés, ceci signifie que également que vous pouvez tirer une carte d'un paquet Fate.

RÉSULTATS

Une fois vos dés jetés, ajoutez le bonus d'approche (nous en parlerons dans un instant) et tous les bonus d'aspect ou de cascade qui s'appliquent. Comparez le total à une valeur cible qui peut être soit un niveau de difficulté fixe ou le résultat d'un jet du MJ pour un PNJ. Selon cette comparaison, votre résultat est :

- Un **échec** si votre total est *inférieur* au total de votre adversaire.
- Un **match nul** si votre total est *égal* au total de votre adversaire.
- Un **succès** si votre total est *supérieur* au total de votre adversaire.
- Un **succès avec style** si votre total dépasse d'*au moins trois* le total de votre adversaire.

Maintenant que nous avons décrit les résultats possibles, nous pouvons parler des action et comment elles fonctionnent avec les résultats.

ACTIONS

Vous avez décrit ce que votre PJ tente de faire et vous avez établi qu'il y a une chance qu'il échoue. Vous devez ensuite déterminer quelle **action** décrit le mieux ce que vous tentez de faire. Voici les quatre actions de base qui couvrent tout ce qu'on peut faire dans ce jeu.



CRÉER UN AVANTAGE

Vous **créez un avantage** lorsque vous tentez de faire quelque chose pour vous aider ou aider un ami. Prendre le temps de viser avec votre pistolet à protons, passer plusieurs heures à faire des recherches à la bibliothèque de l'école ou faire trébucher la brute qui tente de vous voler, ce sont toutes des actions qui créent un avantage. La cible de votre action peut avoir la chance de se défendre contre votre tentative. L'avantage que vous créez vous permet de accomplir les trois éléments suivants :

- Créer un nouvel aspect de situation,
- Découvrir un aspect de situation existant ou un aspect inconnu d'un personnage,
- Tirer profit d'un aspect existant.

Si vous créez un nouvel aspect ou si vous en découvrez un existant :

- **Si vous échouez.** Soit vous ne créez ou ne découvrez pas du tout l'aspect, soit vous le créez ou le découvrez, mais un *adversaire* peut alors l'invoquer gratuitement. La deuxième possibilité est utile lorsque l'aspect est quelque chose dont une autre personne peut tirer profit (comme **Terrain accidenté**). Vous devrez peut-être reformuler l'aspect pour illustrer que c'est un autre personnage qui en bénéficie. Formulez-le de la façon la plus sensée pour le joueur qui bénéficie de l'invocation gratuite. Vous pouvez quand même invoquer l'aspect si vous le voulez, mais ceci vous coûtera un point de destin.
- **Si vous faites match nul.** Si vous créez un nouvel aspect, vous obtenez un **stimulant**. Nommez-le et vous pouvez l'invoquer gratuitement une fois, puis le stimulant disparaît. Si vous tentez de découvrir un aspect existant, traitez-le comme un succès (voir plus loin).
- **Si vous réussissez.** Vous créez ou découvrez l'aspect. Vous, ou votre allié, peut l'invoquer gratuitement une fois. Notez cet aspect sur une fiche ou une note autocollante et placez-la sur la table.
- **Si vous réussissez avec style.** Vous créez ou découvrez l'aspect. Vous, ou votre allié, pouvez l'invoquer *deux fois* gratuitement. Habituellement, il n'est pas possible d'invoquer deux fois le même avantage deux fois sur le même jet. Ceci est une exception. Un succès avec style vous donne un GRAND avantage !

Si vous tentez de tirer profit d'un aspect que vous connaissez déjà :

- **Si vous échouez.** Vous ne tirez aucun profit supplémentaire de l'aspect. Vous pourrez toujours l'invoquer à l'avenir si vous le désirez, mais cela vous coûtera un point de destin.
- **Si vous faites match nul ou vous réussissez.** Vous obtenez une invocation gratuite de l'aspect pour vous ou un allié à utiliser plus tard. Vous pouvez marquer la fiche de l'aspect d'une case à cocher lorsque l'aspect aura été utilisé.
- **Si vous réussissez avec style.** Vous obtenez *deux* invocations gratuites de l'aspect que vous ou votre allié peut utiliser, si vous le désirez.



SURMONTER

Vous utilisez l'action **surmonter** quand vous devez contourner quelque chose qui s'interpose entre vous et votre objectif : crocheter une serrure, s'échapper de menottes, sauter par dessus un gouffre, piloter un vaisseau à travers un champ d'astéroïdes. Prendre les moyens pour éliminer ou modifier un aspect de situation est généralement une action surmonter. Nous en reparlerons dans la section *Aspects et points de destin*. La cible de votre action peut obtenir une chance de se défendre pour vous arrêter.

- **Si vous échouez.** Vous devez faire un choix. Vous pouvez simplement échouer. Ainsi, la porte demeure verrouillée, la brute vous barre toujours le chemin et le vaisseau ennemi vous *Colle aux fesses*. Ou alors, vous pouvez réussir mais à un fort prix. Vous perdez peut-être quelque chose de vital que vous transportez ou vous subissez des dégâts. Le MJ vous aidera à trouver un coût approprié.

- **Si vous faites match nul.** Vous atteignez votre but, mais à un coût mineur. Le MJ pourrait introduire une complication ou vous imposer un choix difficile (vous pouvez sauver un de vos ami, mais pas les deux, par exemple) ou un rebondissement quelconque. Consultez « *Réussir à un prix* » dans la section *Gérer une partie* dans *Fate le livre de base* pour d'autre suggestions.
- **Si vous réussissez.** Vous atteignez l'objectif fixé. La serrure se déverrouille, vous contournez la brute qui bloque la porte, vous parvenez à semer le vaisseau ennemi qui est à vos trousses.
- **Si vous réussissez avec style.** Comme précédemment, mais vous obtenez un stimulant.



ATTAQUER

Vous utilisez l'action d'**attaquer** lorsque vous voulez blesser physiquement ou mentalement quelqu'un : frapper avec une épée, tirer avec un fusil blaster ou crier une insulte cinglante avec l'intention de blesser votre cible. (Nous parlerons de ceci dans la section *Onille! Dégâts, stress et conséquences*, mais ce qui importe, c'est que si quelqu'un est blessé gravement, il est retiré de la scène.) La cible de votre attaque a une chance de se défendre pour parer votre attaque.

- **Si vous échouez.** Votre attaque ne porte pas. La cible pare votre coup d'épée, votre tir rate sa cible, votre adversaire rit de vos insultes.
- **Si vous faites match nul :** Votre attaque ne frappe pas assez fort pour causer des dégâts, mais vous obtenez un stimulant.
- **Si vous réussissez.** Votre attaque porte et vous causez des dégâts. Consultez la section *Onille! Dégâts, stress et conséquences*.
- **Si vous réussissez avec style.** Vous frappez et causez des dégâts. Vous avez également l'opportunité de réduire vos dégâts de un pour obtenir un stimulant.

Actions et résultats : version 30 secondes

Créer un avantage lorsque vous créez ou découvrez des aspects :

- **Échec.** Ne créez pas, ne découvrez pas ou vous le faites, mais votre adversaire (pas vous) obtient une invocation gratuite.
- **Match nul.** Obtenez un **stimulant** si vous créez un nouvel aspect, ou traitez comme un succès si vous en cherchez un existant.
- **Succès.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez deux invocations gratuites de l'aspect.

Créer un avantage à partir d'un aspect connu :

- **Échec.** Aucun bénéfice supplémentaire.
- **Match nul.** Générez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès.** Générez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style.** Générez deux invocations gratuites de l'aspect.

Surmonter

- **Échec.** Échec ou succès avec un coût important.
- **Match nul.** Succès avec un coût mineur.
- **Succès.** Vous atteignez votre objectif.
- **Succès avec style.** Vous atteignez votre objectif et générez un **stimulant**.

Attaquer

- **Échec.** Aucun effet.
- **Match nul.** L'attaque ne cause aucun dégât à la cible, mais vous générez un **stimulant**.
- **Succès.** L'attaque porte et cause des dégâts.
- **Succès avec style.** L'attaque porte et cause des dégâts. Vous pouvez réduire les dégâts de un pour générer un **stimulant**.

Défendre

- **Échec.** Vous subissez la conséquence du succès de votre adversaire.
- **Match nul.** Examinez l'action de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.
- **Succès.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut.
- **Succès avec style.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut et vous obtenez un **stimulant**.



DÉFENDRE

Utiliser l'action de **défendre** lorsque vous tentez activement d'empêcher quelqu'un de réussir n'importe quelle des trois autres action : vous parez un coup d'épée, vous tentez de rester debout, vous bloquez une porte ou toute autre action similaire. Habituellement, cette action est utilisé pendant *le tour de quelqu'un d'autre*, en réaction à leur attaque, leur surmontée, ou leur création d'un avantage. Vous pouvez également vous opposer à une action non-offensive, ou vous défendre d'une attaque contre quelqu'un d'autre, si vous pouvez l'expliquer. Habituellement, ceci est approprié si tous autour de la table son d'accord que c'est raisonnable. Il vous est également possible de souligner une situation appropriée pour le justifier. Lorsque vous le faites, vous devenez la cible de tous les conséquences.

- **Si vous échouez.** Vous subissez les conséquences du succès de votre adversaire.
- **Si vous faites match nul ou vous réussissez.** Les conséquences sont mineurs pour vous. Examinez la description des actions de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.
- **Si vous réussissez avec style.** Votre adversaire n'atteint pas son objectif et vous obtenez un stimulant.

OBTENIR DE L'AIDE

Un allié peut vous aider pour réaliser une action. Lorsqu'un allié vous aide, il sacrifie son action en échange et il décrit comment il peut vous donner un coup de main. Vos obtenez alors un bonus de +1 pour chaque allié qui vous aide. Habituellement, seulement une ou deux personnes peuvent vous aider avant que les aidants se nuisent les uns les autres. Le MJ décide combien de personnes peuvent vous aider en même temps.

CHOISIR SON APPROCHE

Tel que mentionné dans la section *Qui voulez-vous être ?*, il y a six **approches** qui décrivent votre façon de réaliser vos actions.

- **Flamboyante.** Une action flamboyante attire l'attention. Elle a du style et du panache : récitez un discours enflammé devant votre armée, humiliez votre adversaire dans un duel, faites un feu d'artifices magique.
- **Habile.** Une action habile nécessite que vous agissiez rapidement, résolviez des énigmes ou considérez des variables complexes : trouvez le point faible de la technique d'escrime de votre adversaire, trouvez la faiblesse dans le mur d'une forteresse, réparez un ordinateur.
- **Prudente :** Une action prudente implique que vous vous appliquez et que vous prenez le temps de bien accomplir votre tâche : prenez le temps de viser avec votre arc avant de décocher votre flèche, gardez attentivement le camp, désarmez le système d'alarme de la banque.
- **Puissante.** Une action puissante n'est pas subtile. Elle utilise une force brute : luttez avec un ours, impressionnez une brute, lancez un puissant sort.
- **Rapide.** Une action rapide nécessite que vous agissiez rapidement et avec dextérité : évitez une flèche, décocher le premier coup de poing, désarmer une bombe alors que la minuterie compte à rebours... 3... 2... 1...
- **Sournoise.** Une action sournoise mise sur la distraction, la discrétion et la supercherie : baratinez le policier pour vous laisser partir, volez à la tire, feignez pendant un combat à l'épée.

L'approche de chaque personnage a un bonus fixé à une valeur comprise entre +0 et +3. Ajoutez ce bonus à votre jet de dés pour déterminer comment votre PJ réalise l'action que vous avez décrit.

Votre première idée est probablement de choisir l'action qui a le plus gros bonus, n'est-ce pas ? Ça ne marche pas comme ça. Vous devez baser votre choix d'approche sur la description de votre action. Vous ne pouvez pas décrire une action qui n'a aucun sens. Pouvez-vous Puissamment marcher silencieusement dans une pièce sans se faire entendre par les gardes ? Bien sûr que non. Ceci décrit une action Sournoise. Pouvez-vous Rapidement déplacer ce gros rocher qui bloque le chemin ? Non, c'est une action Puissante. Les circonstances désignent le type d'action qui peut être utilisée. Ainsi, vous serez obligés parfois d'utiliser une approche qui n'est pas parmi vos forces.

JETEZ LES DÉS ET AJOUTEZ VOTRE BONUS

Il est temps de sortir les dés. Jetez-les et ajoutez au total le bonus associé à l'approche choisie. Si vous avez une cascade qui s'applique, ajoutez son bonus également. Ceci est votre total. Comparez-le à celui de votre adversaire, généralement le MJ.

DÉCIDEZ SI VOUS DEVEZ MODIFIER LE JET

Finalement, vous devez décider si vous devez modifier votre jet en invoquant des aspects. Nous en parlerons abondamment dans la section *Aspects et points de destin*.

DÉFIS, DUELS ET CONFLITS

Nous avons parlé des quatre actions (créer un avantage, surmonter, attaquer et défendre) et des quatre résultats (échec, match nul, succès et succès avec style). Cependant, dans quel environnement se produisent-ils ?

Normalement, lorsque vous tentez d'accomplir une tâche simple : traverser une rivière à la nage ou pirater le téléphone de quelqu'un, par exemple, vous n'avez qu'à faire une action de surmonter contre un niveau de difficulté fixé par le MJ. Vous examinez le résultat et vous continuez.

Parfois, cependant, les choses se compliquent.

LES DÉFIS

Un **défi** est une série d'action de surmonter et de créer un avantage que vous utilisez pour résoudre une situation particulièrement complexe. Chaque action de surmonter porte sur une tâche ou une partie de la situation. Vous combinez les résultats individuels pour comprendre comment résoudre la situation.

Pour créer un défi, décidez d'abord les tâches individuelles ou les buts que crée la situation. Traitez ensuite chacun d'entre eux comme une action de surmonter séparée.

Selon la situation, un personnage peut être tenu de faire plusieurs jets ou plusieurs personnages peuvent devoir participer. Pour les MJ, vous n'êtes pas obligés d'annoncer toutes les étapes du défi dès le départ. Ajustez les étapes au fur et à mesure que le défi se déroule afin de préserver le suspense.

Les PJ sont membres de l'équipage d'un navire prit dans une tempête. Ils décident de continuer et de tenter d'atteindre leur destination, malgré la météo peu clémente. Le MJ suggère que ceci ressemble à un défi. Les étapes pour résoudre le défi pourraient inclure : calmer les passagers hystériques, réparer le gréement endommagé, garder le navire sur le bon cap.

LES DUELS

Lorsque au moins deux personnages rivalisent ensemble pour atteindre le même but, mais sans tenter de se blesser, vous avez un **duel**. Il s'agit par exemple d'une poursuite en voiture, un débat public ou un concours de tir à l'arc.

Un duel est une série d'échanges. Dans un échange, chaque participant utilise un action de surmonter pour déterminer leur performance dans une section du concours. Comparez alors votre résultat avec celui des autres participants.

Si vous avez le résultat le plus élevé, vous gagnez l'échange. Vous avez une victoire qui peut être représentée par un jeton ou une marque sur un morceau de papier. Elle décrit comment vous prenez le dessus ou de l'avance. Si vous réussissez avec style, vous obtenez deux victoires.

S'il y a un match nul, personne n'obtient de victoire et une rebondissement se produit. Ceci pourrait signifier plusieurs choses selon la situation : le terrain ou l'environnement change, les paramètres du concours sont modifiés ou une nouvelle variable s'ajoute et touche tous les participants. Le MJ crée un nouvel aspect de situation qui reflète ces changements et le met en jeu.

Le premier participant qui obtient trois victoires gagne le duel.

LES CONFLITS

Les **conflits** servent à résoudre les situations lorsque les personnages tentent de se blesser les uns et les autres. Ces blessures pourraient être physiques (un combat à l'épée, un duel de magiciens, échange de tirs de blasters lasers), mais elles pourraient également être de nature mentale (une engueulade, un interrogatoire serré, un assaut psychique magique).

PLANTER LE DÉCORS

Établissez ce qui se passe, où chacun se trouve et décrivez l'environnement. Qui sont les adversaires ? Le MJ devrait écrire quelques aspects de situation sur une fiche ou une note autocollante et les placer sur la table. Les joueurs peuvent également suggérer des aspects de situations.

Les MJ peuvent également établir des **zones**, des lieux grossièrement décrits qui disent où se trouve les personnages. Les zones sont délimitées en fonction de la scène selon le guide suivant :

Généralement, vous pouvez interagir avec les personnages qui se trouvent dans la même zone. Vous pouvez également interagir avec des personnages situés dans une zone à proximité si vous pouvez le justifier (si vous possédez une arme à distance ou un sort, par exemple).

Vous pouvez vous déplacer d'une zone gratuitement. Une action est nécessaire pour se déplacer s'il y a un obstacle, comme quelqu'un tente de vous arrêter, ou si vous voulez vous déplacer de deux zones ou plus. Un croquis ou une carte peut aider à illustrer les zones.

Les conflits Version 30 secondes

1. Plantez le décors.
2. Déterminez l'ordre de tours.
3. Débutez le premier échange.
 - À votre tour, utilisez votre action.
 - Pendant le tour des autres, défendez vous contre ou répondez à leur action si nécessaire.
 - Après le tour de tous les autres, débutez un nouvel échange ou terminé le conflit.

Les brutes attaquent les personnages dans une maison. Le salon est une zone, la cuisine une autre, le perron avant encore une autre et le terrain une quatrième. Quiconque se trouvant dans une zone peut frapper d'un coup de poing un autre personnage qui s'y trouve aussi. Du salon, il est possible de lancer des objets aux gens dans la cuisine ou se rendre à la cuisine avec un action gratuite, à moins que la porte ne soit bloquée. Pour se rendre du salon au perron avant ou sur le terrain, il faut utiliser une action.

DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

L'ordre de jeu dans un conflit est basé sur l'approche utilisée. Dans un conflit physique, comparez les approches Rapides des participants. Celui qui a le bonus le plus élevé joue en premier. Dans un conflit d'ordre mental, comparez les approches Prudentes. Ceux qui sont plus attentifs seront avertis du danger en premier. Quiconque a le bonus d'approche le plus élevé joue en premier, les autres suivent en ordre décroissant de bonus. Les égalités sont brisées selon ce qui est le plus logique. En cas de doute, c'est le MJ qui décide.

Pour les MJ, il est plus facile d'utiliser le bonus le plus avantageux des PNJ pour déterminer où ils se trouvent dans l'ordre puis de réaliser leurs actions tous en même temps. Cependant, si vous avez de bonnes raisons de déterminer le tour de tous les PNJ individuellement, libre à vous.

ÉCHANGES

Ensuite, chaque personnage joue son tour dans l'ordre établi. Lorsque son tour vient, le personnage peut utiliser une des quatre actions. Il faut alors résoudre l'action pour en connaître le résultat. Le conflit cesse lorsqu'il n'y a plus qu'un seul parti actif dans le combat.

OUILLE! DÉGÂTS, STRESS ET CONSÉQUENCES

Lorsque vous êtes touché lors d'une attaque, la sévérité du coup est la différence entre le jet d'attaque et votre jet de défense. Elle est mesurée en **altération**. Par exemple, si votre adversaire obtient +5 sur son jet d'attaque et que vous obteniez +3 sur votre défense, l'attaque causerait 2 dégâts d'altération (5 - 3 = 2).

Il se passe alors une des deux choses suivantes :

- Vous êtes alors **stressé** et/ou avez une **conséquence**, mais vous demeurez actif dans le combat,
- Vous êtes **retiré**, ce qui signifie que vous êtes hors jeu pour un moment.

QU'EST-CE QUE LE STRESS?

Si vous êtes blessé et que vous ne voulez pas être retirés, vous pouvez choisir de subir un stress. Le stress représente être fatigué ou incommodé, subir une blessure superficielle ou une autre condition qui disparaît rapidement.

Votre feuille de personnage comporte une rangée de trois cases à cocher : le **tableau du stress**. Lorsque vous êtes blessé et que vous cochez une case de stress, cette case absorbe un nombre égal d'altération à son nombre : une altération pour la Case 1, deux pour la Case 2 ou trois pour la Case 3.

Il n'est possible que de cocher une seule case par coup qui porte, mais il est possible de cocher une case de stress et de subir une conséquence en même temps. De plus, il n'est pas possible de cocher une case de stress déjà cochée !

QU'EST-CE QU'UNE CONSÉQUENCE ?

Une conséquence est un nouvel aspect que vous ajoutez pour refléter que vous êtes sérieusement blessé d'une façon ou d'une autre. Votre feuille de personnage comporte trois cases pour noter les conséquences. Chacune d'entre-elles est numérotée : 2 (conséquence légère), 4 (conséquence

Stress et conséquence Version 30 secondes

- Chaque personnage débute le combat avec trois cases de stress.
- La sévérité du coup (en altération) = jet d'attaque - jet de défense.
- Lorsque vous êtes frappé, vous devez considérer comment le coup vous blesse. Une façon d'absorber les dégâts est de subir du stress. Vous pouvez cocher une case de stress pour supporter une partie ou l'ensemble du coup. Vous pouvez absorber un nombre d'altérations égal au nombre de case que vous cochez : une pour la Case 1, deux pour la Case 2 ou trois pour la Case 3.
- Vous pouvez également subir une ou plusieurs conséquences au coup en cochant une ou plusieurs cases de conséquences et en créant un nouvel aspect pour chacune. Conséquence légère = 2 altérations, moyenne = 4 altérations, Sévère = 6 altérations.
- Si vous ne pouvez pas, ou si vous choisissez de ne pas, absorber la totalité du coup, vous êtes retiré. Votre adversaire décide alors ce qui advient de vous.
- Céder avant que votre adversaire jette ses dés vous permet de contrôler comment vous vous retirez de la scène. Vous obtenez alors un ou plusieurs points de destin !
- Le stress et les conséquences légères disparaissent lorsque la scène se termine, si vous avez l'opportunité de vous reposer. Les autres conséquences ont besoin de plus de temps.

modérée) ou 6 (conséquence sévère). Ceci représente le nombre d'altération que peut absorber la conséquence. Il vous est permis de remplir autant de cases que vous désirez à chaque toucher, mais seulement si la case n'était pas remplie au départ. Si vous avez déjà une conséquence modérée notée, vous ne pouvez en acquérir une autre avant d'avoir éliminé la première !

Un inconvénient majeur des conséquences est que chaque conséquence que vous possédez peut être invoquée contre vous par un adversaire. Plus vous en avez, plus vous êtes vulnérable. Comme les aspects de situation, les personnages qui les créent (dans ce cas-ci, le personnage qui vous frappe) obtiennent une invocation gratuite de cette conséquence. Ils peuvent également laisser un de leurs alliés utiliser cette invocation gratuite.

Supposons qu'on vous frappe durement et que vous subissiez 4 altérations. Vous cochez la Case 2 sur le tableau de stress. Il vous reste donc 2 altérations à absorber. Si vous pouvez choisir de noter un nouvel aspect dans la case de conséquence 2, disons : **Entorse à la cheville**. Comme les deux dernières altérations sont absorbées, vous pouvez continuer le combat !

Si vous êtes incapable d'absorber toutes les altérations du coup, en cochant des cases de stress, en subissant une conséquence ou les deux, vous êtes retiré.

QUE CE PASSE-T-IL QUAND JE SUIS RETIRÉ ?

Si vous êtes retiré, vous ne participez plus à la scène. Celui qui vous a retiré explique ce qui vous arrive. Ce retrait devrait suivre une logique basée sur la méthode de retrait : peut-être avez-vous fuit honteusement la pièce ou peut-être avez-vous perdu connaissance.

CÉDER

Si les choses tournent mal pour vous, vous pouvez **céder** (ou **concéder** la défaite lors d'un combat). Cependant, vous devez le déclarer *avant* que votre adversaire ne jette ses dés.

Ceci est différent d'être retiré puisque vous pouvez avoir un effet sur votre sort. Votre adversaire obtient une concession majeure de votre part, décidez ensemble selon le contexte de la situation, mais ceci est mieux que d'être retiré sans avoir un mot à dire.

Également, vous obtenez un point de destin si vous cédez et un point de destin supplémentaire pour chaque conséquence subie pendant le conflit. C'est votre opportunité de dire : « Tu gagnes cette manche, mais je t'aurais la prochaine fois! » En plus, vous obtenez un tas de points de destin pour supporter votre menace.

GUÉRIR : SE RÉTABLIR DU STRESS ET DES CONSÉQUENCES

À la fin de chaque scène, décochez toutes vos cases de stress. Se rétablir d'une conséquence, par contre est un peu plus compliqué. Vous devez d'abord expliquer comment vous vous rétablissez. Que ce soit une visite à l'hôpital, prendre une marche pour se calmer ou autre chose, le moyen doit découler de la conséquence. De plus, vous devez patienter un temps approprié pour la conséquence.

- **Conséquence légère.** Effacez-la à la fin de la scène, du moment que vous pouvez prendre un moment pour vous reposer.
- **Conséquence modérée.** Effacez-la à la fin de la prochaine session, du moment que ce soit logique dans le contexte de l'histoire.
- **Conséquence sévère.** Effacez-la à la fin du scénario, du moment que ce soit logique dans le contexte de l'histoire.

Renommer les conséquences modérées et sévères

Les conséquences modérées et sévères perdurent un certain temps. Ainsi, vous voudrez peut-être renommer l'aspect après un certain temps pour mieux refléter le déroulement de l'histoire. Par exemple, après avoir été traité pour **Une douloureuse fracture à la jambe**, il serait peut-être plus sensé que l'aspect devienne **Clopinier avec des béquilles**.

ASPECTS ET POINTS DE DESTIN

Un aspect est un mot ou une phrase qui décrit quelque chose de particulier à propos d'une personne, d'un endroit, d'un objet, d'une situation ou d'un groupe. Presque n'importe quoi peut posséder un aspect. Une personne est peut-être le **Meilleur escrimeur sur la mer des Nuages**. Une pièce peut être **En feu** après qu'on ait renversé une lampe à huile. Après une rencontre avec un dinosaure lors d'un voyage dans le temps, vous êtes peut-être **Terrifié**. Les aspects vous permettent de modifier le cours de l'histoire de façon à refléter les tendances, les compétences ou les problèmes de votre personnage.

Vous **dépensez des points de destin** (on se sert de pièces, de billes ou de jetons pour tenir le compte de vos points) pour déverrouiller les pouvoirs d'aspects et ainsi vous aider. Vous **gagnez** des points de destin en laissant un aspect de votre personnage être activé, rendant ainsi une situation plus compliqué pour vous. Assurez-vous de noter le nombre de points de destin que vous avez à la fin d'une session. Si vous en avez plus que votre rafraîchissement, vous débuterez la prochaine session avec le nombre de point de destin que vous aviez à la fin de cette session.

Vous avez gagné beaucoup de points de destin durant cette session, terminant la partie avec cinq points de destin. Votre rafraîchissement est de 2. Ainsi, vous débuterez la prochaine session avec cinq points de destin. Un autre joueur, par contre, termine la session avec seulement un point de destin. Son rafraîchissement est de 3. Il commencera donc la prochaine session avec 3 points de destin, pas seulement le point qu'il avait à la fin de la session.

QUEL GENRE D'ASPECT Y A-T-IL ?

Il y a une variété infinie d'aspects, mais qu'importe le nom qu'ils portent, ils fonctionnent tous plus ou moins de la même façon. La différence principale entre eux est leur durée.

Aspects de personnage. Ces aspects sont sur votre feuille de personnage, tels que le concept principal et un problème. Ils décrivent des traits de personnalité, des détails importants de votre passé, les relations que vous avez avec les autres, des objets importants que vous possédez, des problèmes que vous devez surmonter, des objectifs que vous tentez d'atteindre ou des réputations ou des obligations que vous avez. Ces aspects changent seulement sous des circonstances très particulières. La plupart ne changeront jamais.

Exemples : **Capitaine du vaisseau aérien Nimbus, En fuite des Chevaliers du Cercle, Attention aux détails, Je dois protéger mon frère.**

Aspects de situation. Ces aspects décrivent l'environnement où se passe l'action. Ceci inclut les aspect que vous créez ou découvrez en utilisant l'action **créer un avantage**. Un aspect de situation disparaît généralement à la fin de la scène ou lorsque quelqu'un agit pour le changer ou l'éliminer. En fait, ils ne durent qu'aussi longtemps que l'élément qu'ils représentent.

Exemples : **En feu, Soleil éblouissant, Foule enragée, Renversé.**

Pour éliminer un aspect de situation, vous pouvez tenter une action de surmonter en autant que vous pouvez imaginer un moyen pour votre personnage de réussir. Vous pouvez verser un sceau d'eau sur un **Feu hors-contrôle** ou utiliser une manœuvre d'évasion pour fuir le chasseur ennemi qui vous **Colle aux fesses**. Un adversaire peut utiliser l'action de Défendre pour tenter de préserver l'aspect en autant qu'il puisse décrire comment y arriver.

Conséquences. Ces aspects représentent des blessures ou des traumatismes qui se produisent lorsque vous êtes frappés lors d'une attaque. Elles disparaissent lentement, tel que décrit dans la section *Ouille ! Dégâts, stress et conséquences*.

Exemples : **Entorse à la cheville, Arachnophobie, Commotion cérébrale, Doute débilant.**

Stimulant. Un stimulant est un aspect temporaire que vous pouvez utiliser une fois (voir la section « *Que faire avec les aspects ?* ») puis qui disparaît. Les stimulant inutilisés disparaissent lorsque la scène qui les a créé se termine ou lorsque l'avantage qu'il représente n'existe plus. Ils représentent des avantages temporaires que vous obtenez pendant des conflits avec d'autres.

Exemples : **En ligne de mire, Distrain, Appui instable, Roche dans sa botte.**

QUE FAIRE AVEC LES ASPECTS ?

Il y a principalement trois choses que vous pouvez faire avec les aspects : les **invoquer**, les **contraindre** et les utiliser pour **établir des faits**.

INVOQUER LES ASPECTS

Vous **invoquer** un aspect pour vous donner un bonus ou pour rendre les choses plus difficiles pour votre adversaire. Vous pouvez invoquer n'importe quel aspect que : a) vous connaissez et b) vous pouvez en expliquer son utilisation à votre avantage. Ceci les aspects d'autres personnages ou de la situation. Normalement, invoquer un aspect vous coûte un point de destin. Remettez alors un de vos points de destin au MJ. Pour invoquer un aspect, vous devez décrire comment cet aspect vous aide dans la situation actuelle.

-
- J'attaque le zombi avec mon épée. Je sais que les zombis **Lents**. Ceci pourrait m'aider.
 - Je veux vraiment l'effrayer. J'ai entendu dire qu'il a **Peur des souris**. Je vais donc lâcher une souris dans sa chambre.
 - Maintenant que le garde est **Distrait**, je devrais être en mesure de le contourner discrètement.
 - Ce sort doit être particulièrement puissant. Je suis un **Archimage de l'Ordre Ancien** et les sorts puissants sont ma spécialité.
-

Que vous procure le fait d'invoquer un aspect ? Choisissez un des effets suivants :

- Ajoutez un bonus de +2 à votre total. Ceci coûte un point de destin.
- Jetez un dé à nouveau. Cette option est intéressante si votre jet est particulièrement mauvais (habituellement -3 ou -4 sur les dés). Ceci coûte un point de destin.
- Confrontez un adversaire avec cet aspect. Vous utilisez cette option quand un adversaire tente quelque chose ou lorsque vous croyez qu'un aspect existant leur rendrait la vie plus difficile. Par exemple, une brute extra-terrestre tente de dégainer son pistolet blaster, mais il est **Enfoui sous des débris**. En dépensant un point de destin, vous invoquez cet aspect. Le niveau de difficulté de l'adversaire est alors augmenté de +2.
- Aider un allié avec un aspect. Utilisez cette option lorsqu'un ami aurait besoin d'un coup de main et que vous pensez qu'un aspect pourrait l'aider. Vous dépensez un point de destin pour invoquer l'aspect et votre ami a un bonus de +2 sur leur jet de dés.

Important : vous ne pouvez invoquer un aspect qu'une seule fois pour un jet de dés donné. Vous ne pouvez pas dépenser une pile de points de destin sur un aspect et obtenir un immense bonus. Vous *pouvez* cependant plusieurs aspects différents sur un même jet.

Si vous invoquez un aspect pour ajouter un bonus ou jeter à nouveau vos dés, attendez *après* votre jet pour le faire. Inutile de dépenser un point de destin si ce n'est pas nécessaire !

Invocation gratuites. Vous pouvez parfois invoquer un aspect gratuitement, sans payer un point de destin. Si vous créez ou découvrez un aspect en utilisant l'action **créer un avantage**, sa première invocation (par vous ou un allié) est gratuite. Si vous réussissez avec style, vous obtenez *deux* extras. Si vous causez une conséquence lors d'une attaque, vous ou votre allié peuvent l'invoquer une fois gratuitement. Un **stimulant** est un type d'aspect particulier qui donne une invocation gratuite puis qui disparaît ensuite.

CONTRAINdre LES ASPECTS

Si vous vous trouvez dans une situation où le fait de posséder ou d'être prêt d'un aspect aurait l'effet de rendre la vie de votre personnage plus dramatique ou plus compliquée, quiconque peut **contraindre** cet aspect. Vous pouvez même le contraindre vous-même. C'est ce qui s'appelle une contrainte autonome. Les contraintes sont la façon la plus commune d'obtenir des points de destin.

Il y a deux types de contraintes.

Contraintes de décision. Cette sorte de contrainte suggère la réponse à une décision que votre personnage doit prendre. Si votre personnage est la **Princesse d'Alarie**, par exemple, vous devrez peut-être rester en place pour diriger la défense du château royal d'Alarie plutôt que de vous enfuir. Si vous **Défiiez le monde au complet**, vous n'êtes peut-être pas capable d'être insolent avec le doyen de la discipline lorsqu'il vous questionne.

Contraintes d'événement. Une contrainte reflète parfois un événement qui complique votre situation. Si vous avez **Une drôle de chance**, il est certain que le sort que vous pratiquez en classe vas soudainement rendre les cheveux du sévère professeur de Potions orange. Si vous **Devez une**

Le MJ obtient combien de points de destin ?

En tant que MJ, vous n'êtes pas tenu de comptabiliser les points de destin de chaque PNJ, mais ceci ne signifie pas que vous avez accès un nombre illimité de points. Débutez chaque scène avec une réserve de points de destin de un par PJ dans la scène. Utilisez les points de destin de cette réserve pour invoquer des aspects et des conséquences contre les PJ. Lorsque la réserve est vide, vous ne pouvez plus invoquer d'aspects contre eux.

Comment pouvez-vous augmenter la taille de votre réserve ? Lorsqu'un joueur contraint un aspect d'un PNJ, ajoutez le point de destin à votre réserve. Si la contrainte termine la scène, ou lorsqu'un PNJ cède, ajoutez alors les points de destin à la réserve de la prochaine scène.

Les points de destin que vous donnez pour contraindre NE PROVIENNENT PAS de cette réserve. Vous ne devez pas craindre de ne plus avoir de points de destin pour contraindre.

faveur à Dom Valdeon, alors Dom Valdeon apparaît et demande que vous lui rendiez un service lorsque c'est le moins commode.

Dans tous les cas, lorsqu'un aspect est contraint contre vous, la personne qui le contraint vous offre un point de destin et un effet donné : que vous preniez une décision ou qu'un événement particulier se produira. Vous pouvez discuter et proposer des modifications à la contrainte. Après un moment, vous devez décider si vous l'acceptez ou pas. Si vous acceptez, vous prenez le point de destin et votre personnage prend la décision ou subit l'événement. Si vous refusez, vous devez *payer* le point de destin de votre propre réserve. Ceci signifie effectivement que si vous n'avez plus de points de destin, vous ne pouvez pas refuser une contrainte !

ÉTABLIR DES FAITS

La dernière chose que peuvent faire les aspects, c'est **établir des faits** dans le jeu. Vous n'avez pas à dépenser des points de destin, jeter des dés ou quoique ce soit pour réaliser ceci. Simple en ayant l'aspect **Pilote du Canard Roux**, vous avez établi que votre personnage est un pilote qui pilote un avion nommé *Canard Roux*. En ayant l'aspect **Ennemi mortel : les Ninjas rouges**, vous établissez que l'univers de jeu comprend une organisation qui s'appelle les Ninja rouges et qu'elle veut votre peau pour une raison quelconque. Si vous choisissez l'aspect **Sorcier du Cercle mystérieux**, vous établissez non seulement l'existence d'un groupe de sorcier qui s'appelle le Cercle mystérieux, mais également *que la magie existe dans cet univers et que vous pouvez vous en servir*.

Lorsque vous établissez des fait comme ceci dans l'univers, assurez-vous de le faire en coopération avec les autres joueurs. Si la plupart d'entre eux veulent jouer dans un univers sans magie, vous ne devriez pas y inclure unilatéralement la magie avec un aspect. Assurez-vous que les faits que vous établissez avec vos aspect rendent la partie amusante pour tous.

COMPOSER DE BONS ASPECTS

Lorsque vous devez imaginer un bon aspect, il s'agit ici surtout d'aspects de situation ou de personnage, garder à l'esprit deux choses :

- Comment cet aspect peut-il vous aider, lorsque vous l'invoquez,
- Comment peut-il vous nuire, lorsqu'il sera contraint contre vous.

Par exemple :

Je t'aurais, von Stendahl !

- Invoquez ceci lorsque vous agissez contre von Stendahl pour améliorer vos chances.
- Obtenez un point de destin lorsque votre antipathie pour von Stendahl vous oblige à agir déraisonnablement pour le capturer.

Gâchette sensible

- Invoquez ceci lorsque vous devez être vigilant ou attentif.
 - Obtenez un point de destin lorsque ceci vous rend nerveux et distrait par des menaces qui ne sont pas réelles.
-

Évidemment, votre aspect problème doit vous donner du fil à retordre, rendant ainsi la vie de votre personnage plus intéressante et vous obtenir des points de destin. Ainsi, s'il est approprié que cet aspect soit un peu unidimensionnel, les autres aspects de personnage ou de situation devraient tous être à double tranchants.

CASCADES

Les **cascades** sont des trucs, des manœuvres ou des techniques que possède votre personnage qui modifient comment une approche fonctionne pour lui. Généralement, ceci signifie que vous obtenez un bonus dans certaines circonstances. Cependant, les cascades vous donne une autre habileté ou caractéristique. Une cascade peut également refléter la possession d'une pièce d'équipement spécialisée, de haute qualité ou exotique qui lui donne un avantage par rapport aux autres personnages.

Il n'y a pas de liste exhaustive de cascades. Comme pour les aspects, chacun compose ses propres cascades. Il y a deux gabarits de base pour vous guider dans la composition de vos cascades. Vous avez donc une base sur laquelle construire.

Le premier type de cascades vous donne un bonus de +2 lorsque vous utilisez une approche donnée face à une situation particulière. Utilisez alors le gabarit suivant :

Puisque je [**décrivez comment vous êtes exceptionnel, avez une pièce d'équipement extraordinaire ou un autre superlatif**], j'obtiens un +2 lorsque je suis [**choisissez : Flamboyant, Habile, Prudent, Puissant, Rapide, Sournois**] et que je [**choisissez : attaque, crée un avantage, défend, surmonte**] alors que [**décrire la circonstance**].

Par exemple :

-
- Puisque je suis un **Barateneur**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **Sournois** et que je **crée un avantage** alors que je **parle avec quelqu'un**.
 - Puisque je suis un **Amateur de casses-têtes**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **Habile** et je **surmonte les obstacles** alors que je suis **confronté à un casse-tête**.
 - Puisque je suis un **Duelliste hors pair**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **Flamboyant** et que j'**attaque** alors que je suis **engagé dans un combat à un contre un à l'épée**.
 - Puisque je possède un **Grand Écu**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **Puissant** et que je **défend** alors que j'**utilise mon bouclier dans un combat au corps à corps**.
-

Parfois, vous pouvez créer une cascade qui crée un avantage *et* surmonte un obstacle. Cependant, la circonstance doit être particulièrement restrictive.

Le deuxième type de cascade vous permet de réaliser quelque chose, de faire quelque chose d'extraordinaire ou d'ignorer les règles d'une manière quelconque. Utilisez alors le gabarit suivant :

Puisque je [**décrivez comment vous êtes exceptionnel, avez une pièce d'équipement extraordinaire ou un autre superlatif**], une fois par session, je peux [**décrivez quelque chose d'extraordinaire que vous pouvez faire**].

Par exemple :

-
- Puisque je suis **Bien connecté**, une fois par session, je peux **trouver un allié aidant juste au bon endroit**.
 - Puisque je suis **Rapide comme l'éclair**, une fois par session, je peux **choisir d'être le premier dans l'ordre de tour d'un conflit physique**.
 - Puisque je suis **Capable de courir plus vite qu'un guépard**, une fois par session, je peux **me rendre à n'importe quel endroit, en autant que je peux courir jusque là, qu'importe mon point de départ**.
-

Ces gabarits vous sont présentés pour vous donner un aperçu de la construction d'une cascade. Ne vous y restreignez pas si vous avez une bonne idée. Si vous voulez de plus amples renseignements sur la construction des cascades, consultez la section *Compétences et cascades* dans *Fate le livre de base*.

S'AMÉLIORER : PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les gens changent. Vos habiletés s'améliorent lorsque vous vous entraînez. Vos expériences de vie s'accumulent et modifient votre personnalité. *Fate édition accélérée* reflète ceci avec la **progression des personnages**. Elle vous permet de modifier des aspects, ajouter ou modifier des cascades et augmenter vos bonus d'approche. Vous pouvez faire ceci lorsque votre personnage franchi un cap.

CAPS

Les histoires dans les séries télévisées, les bandes dessinées, les films et même les jeux vidéos se suivent d'épisode en épisode, de saison en saison. Il a fallu trois grands volumes pour que Frodo apporte l'Anneau à la montagne de feu. Il a fallu trois saisons à Aang pour vaincre le Seigneur du Feu. Vous voyez le principe. *FEA* peut raconter ces histoires. Vous jouez plusieurs sessions avec les mêmes personnages, ce qu'on appelle une **campagne**, et l'histoire se bâtie sur elle-même. Par contre, au sein de ses longues histoires, il y a des trames plus courtes, comme un épisode d'une série télévisée ou une édition d'une bande dessinée, où les histoires plus courtes sont contées et bouclées. *FEA* peut également faire ceci, même avec des campagnes plus longues.

Dans *FEA*, ces boucles se nomment des **caps**, que ce soit pour des courtes histoires ou que ce soit pour les histoires qui se terminent après plusieurs sessions de jeu. *FEA* reconnaît trois types de caps et chacun d'entre-eux modifie votre personnage d'une façon ou d'une autre.

CAP MINEUR

Un **cap mineur** se présente généralement à la fin d'une session ou lorsqu'un élément de l'histoire a été résolu. Au lieu de rendre votre personnage plus puissant, ce genre de cap permet de modifier votre personnage afin de l'adapter aux besoins de l'histoire. Parfois, le fait d'atteindre un cap mineur ne présentera aucun avantage, mais vous avez toujours l'opportunité d'en profiter, au besoin.

Après un cap mineur, vous pouvez choisir une et seulement une option parmi les suivantes :

- Échanger les niveaux entre deux approches,
- Renommer un aspect qui n'est pas votre concept principal,
- Échanger une cascade pour une cascade différente,
- Choisir une nouvelle cascade et modifier un rafraîchissement si vous avez déjà trois cascades.

Augmenter les bonus d'approche

Lorsque vous augmentez un bonus d'approche, vous devez respecter qu'une seule règle : vous ne pouvez augmenter un bonus d'approche au-delà de Superbe (+5).

De plus, si vous avez une conséquence modérée, vérifiez si elle est là depuis deux sessions. Si tel est le cas, vous pouvez l'éliminer.

CAP IMPORTANT

Un **cap important** est généralement atteint à la fin d'un scénario ou à la conclusion d'un événement clé de la trame. En cas de doute, les caps importants se produisent généralement après deux ou trois sessions. Contrairement aux caps mineurs, qui reflètent surtout des modifications, les caps importants reflètent des apprentissages. En faisant face à des défis et des problèmes, votre personnage est devenu plus habile, plus performant.

En plus des bénéfices d'un cap mineur, vous obtenez les *deux* bénéfices suivants :

- Si vous avez une conséquence sévère depuis au moins deux sessions, vous pouvez l'éliminer,
- Ajouter +1 au bonus d'une approche.

CAP MAJEUR

Un **cap majeur** ne devrait se produire que lorsqu'un événement bouleverse la campagne : la fin d'une trame importante, la défaite d'un ennemi ou tout autre événement qui bouleverse l'univers de jeu.

Ces caps permettent d'acquérir de la puissance. Les défis d'hier ne sont plus suffisants pour menacer ces personnages. Les défis à venir devront être plus habiles, organisés, déterminés pour les affronter.

Atteindre un cap majeur donne tous les bénéfices des caps importants *et* des caps mineurs. En plus, vous pouvez obtenir *tous* les bénéfices suivants :

- Obtenir un point de rafraîchissement supplémentaire. Vous pouvez immédiatement l'utiliser pour acheter une cascade, si vous le désirez,
- Renommer le concept principal de votre personnage (facultatif).

ÊTRE LE MJ

Le MJ a plusieurs responsabilités, tel que présenter les conflits aux joueurs, contrôler les PNJ et aider les joueurs à appliquer les règles des situations dans le jeu. Discutons donc des responsabilités du MJ.

LA CONCEPTION D'UNE CAMPAGNE

Une **campagne** est une série de parties que vous jouez avec les mêmes personnages, où l'histoire se construit en développement ce qui s'est passé lors des sessions précédentes. Tous les joueurs devraient collaborer avec le MJ pour planifier comment fonctionnera la campagne. Habituellement, ceci consiste en une discussion sur le type de héros que vous voulez jouer, le sort d'univers dans lequel vous évoluez et la sorte d'ennemis que vous rencontrerez. Discutez du niveau d'humour que vous tolérerez pendant la partie et combien de temps elle devrait durer.

- Les hommes-chats, pirates des nuages, dans des vaisseaux volants, fuyant la Marine Royale qui tente de les capturer.
- Les habitants du désert et leur mystérieuse magie, résistant l'invasion des soldats du maléfique Empire d'Acier.
- Des étudiants du Pensionnats pour Jeunes Sorciers, tentant de découvrir les mystères de votre vénérable école.

Apprendre à être MJ

Être un MJ et gérer des parties peut sembler intimidant et difficile à prime abord. C'est une compétence qui se développe avec de la pratique. Alors, ne craignez rien, plus vous pratiquez, meilleurs vous serez. Si vous désirez de plus amples renseignements sur l'art d'être MJ de Fate, il y a plusieurs chapitres dans *Fate le livre de base* que vous pouvez consulter : *Gérer une partie*, *Scènes*, *sessions et scénarios* et *La longue partie* sont particulièrement utiles. *Fate le livre de base* est disponible gratuitement sur www.evilhat.com.

CONCEVOIR UN SCÉNARIO ET GÉRER LES SESSIONS

Un **scénario** est une courte trame historique, le genre d'histoire qui se conclue en un ou deux épisode dans une série télévisée, même si elle s'inscrit dans une histoire plus vaste. Habituellement, il faut entre une et trois sessions pour jouer un scénario, en présumant qu'une session dure trois à quatre heures. Mais, qu'est-ce qu'un scénario et comment en concevoir un ?

SCÉNARIOS

Un scénario est composé de deux éléments principaux : un adversaire avec un but et quelque chose que les PJ ne peuvent ignorer.

Un adversaire avec un but. Vous l'avez probablement déduit : l'opposition principale de la campagne, ou un de ses alliés, est probablement l'adversaire.

Quelque chose que les PJ ne peuvent ignorer. Vous devez maintenant offrir au PJ une raison pour laquelle cela devrait avoir de l'importance pour eux. Assurez-vous que le but de l'adversaire est évident pour les PJ, qu'ils doivent agir sinon il y aura de graves conséquences pour eux, leurs proches ou leurs biens.

GÉRER LES SESSIONS

Puisque le méchant fait quelque chose que les PJ ne peuvent ignorer, il est temps de les lancer à l'aventure. Pour ce faire, il faut, particulièrement lors de la première séance, les plonger directement dans le feu de l'action. Une fois que les PJ savent pourquoi ceci devrait les intéresser, laissez leur le champs libre pour s'en occuper.

Ceci dit, il y a tout de même une série de tâches que le MJ doit accomplir pour gérer une session :

- **Gérer les scènes.** Une session est composée d'une série de scènes. Décidez quand une scène débute, qui y participe et qu'est-ce qui se passe. Décidez également quand tous les événements se sont produits et quand la scène est terminée.
- **Appliquer les règles.** Lorsqu'une question se pose sur l'application d'une règle, vous avez le dernier mot.
- **Fixer les degrés de difficultés.** Vous devez décider le degré de difficulté de chaque tâche.
- **Jouer les PNJ.** Chaque joueur contrôle leur propre personnage, mais vous contrôlez tous les autres, y compris les adversaires.
- **Faire bouger les choses.** Si les joueurs ne savent pas ce qu'ils doivent faire, il est de votre ressort de les pousser dans la bonne direction. Ne laissez pas les choses s'embourber, surtout si les joueurs manquent d'information. Faites quelque chose pour les secouer.
- **Assurer un moment où chacun à une chance de briller.** Votre but n'est pas de vaincre les joueurs, mais de les mettre au défi. Assurez-vous que chaque PJ a une chance d'être la vedette une fois de temps en temps, du plus grand guerrier endurci au petit voleur sournois.

FIXER LES DEGRÉS DE DIFFICULTÉS

Lorsque deux personnages s'affrontent, leurs jets respectifs fournissent l'opposition d'un conflit, d'un duel ou d'un défi. Cependant, s'il n'y a pas une opposition active vous devez décider à quel point la tâche est difficile.

Les **niveaux faible** sont préférables lorsque vous désirez donner une chance aux PJ de briller. Les **niveaux similaires à leur niveau d'approche** sont préférables lorsque vous voulez créer une tension sans pour autant les submerger. Les **niveaux élevés** sont préférables lorsque vous voulez souligner des circonstances inhabituelles ou terribles et que les PJ doivent y mettre le paquet.

RÈGLES GÉNÉRALES :

- Si la tâche n'est pas vraiment difficile, fixez un niveau Faible (+0), ou dites simplement que les joueurs ont réussis sans jet de dés.
- Si vous pensez qu'il y a au moins une raison pour laquelle la tâche est difficile, choisissez un niveau Honnête (+2).
- Si la tâche est très difficile, choisissez un niveau Grand (+4).

Règle facultative : des cibles fixées en fonction des approches

Parfois être Prudent rend les choses plus faciles, mais parfois c'est simplement trop long. Le MJ pourrait ajuster le niveau cible de un ou deux niveaux, à la hausse ou à la baisse, selon que l'approche utilisée pour résoudre la situation est appropriée ou pas. Ceci rends les choses légèrement plus complexes, mais pour certains groupes, cela en vaut la peine.

- Si la tâche est pratiquement impossible, fixez le niveau aussi élevé que vous croyez logique. Les PJ devront utiliser quelques points de destin et beaucoup d'aide pour réussir et ceci est parfait.

LES ADVERSAIRES

Lorsque vous créez un adversaire, vous pouvez le faire comme pour un PJ avec des approches, des aspects, des stress et des conséquences. Vous devriez le faire pour les adversaires importants ou récurrents qui vont donner du fil à retordre au PJ. Cependant, vous ne devriez pas avoir besoin de plus d'un ou deux personnage de cette trempe par scénario.

Freluquets. Les autres adversaires sont des **freluquets** : des brutes sans noms, des monstres ou des fiers-à-bras qui sont là pour rendre la vie des PJ un peu plus compliquée. Par contre, ils sont conçus pour être balayés plus ou moins aisément, particulièrement par les PJ plus puissants. Voici comment créer leurs caractéristiques :

1. Dressez une liste de ce que peut faire le freluquet. Ils obtiennent un +2 à chaque jet touchant ces compétences.
2. Dressez une liste de ce que le freluquet est inhabile à faire, Ils obtiennent un -2 à chaque jet touchant ces compétences.
3. Pour toute autre chose, ils obtiennent un bonus de +0 à leur jet.
4. Donnez au freluquet un aspect ou deux pour souligner leur compétence (bonne et mauvaise) ou leur force et vulnérabilité particulière. Il est normal que les aspects des freluquets soit plutôt simples.
5. Les freluquets ont aucune, une ou deux cases de stress, selon la résistance que vous voulez leur donner.
6. Les freluquets ne peuvent subir de conséquences. S'il n'ont plus ou n'ont jamais eu de cases de stress, le prochain coup les abat.

VOYOU DE LA MAISON CYCLOPE
Voyou de la maison Cyclope, Lâche sans soutien

Compétent (+2) : Faire peur aux autres élèves, se tirer d'affaire, briser des objets
Incompétent (-2) : Planifier, étudier
Stress : aucun (un coup les retire)

ASSASSIN D'ACIER
Assassin d'acier, La nuit nous appartient

Compétent (+2) : Discrétion, embuscades
Incompétent (-2) : Tenir tête à une opposition déterminée
Stress :

REQUIN DES NUAGES
Je suis un requin, Abdomen vulnérable

Compétent (+2) : Voler, mordre
Incompétent (-2) : Tout ce qui ne vole pas ou ne mord pas.
Stress :

Une bande de freluquets. Si vous avez beaucoup d'adversaire de bas niveau face au PJ, vous pouvez vous faciliter la vie en les traitant comme un groupe ou quelques groupes. Au lieu de suivre une douzaine d'adversaires, vous suivez trois groupes de quatre adversaires. Chaque groupe agit comme un personnage et a des caractéristiques tout comme un simple freluquet aurait eu :

1. Choisissez quelques compétences où ils sont habiles. Vous pourriez désigner « Se liguer contre leurs ennemis » comme une de ces compétences.
2. Choisissez quelques compétences où ils sont malhabiles.

3. Donnez leur un aspect.
4. Donnez leur une case de stress par deux individus membres du groupe.

BANDE DE VOYOUS

Manches de haches et Pieds-de-biche

Compétent (+2) : Se liguier, terroriser les innocents

Incompétent (-2) : Planifier, faire face à un force supérieur en nombre

Stress : □□ (4 voyous)

Fate le livre de base présente une autre façon de gérer une telle situation : la foule (voir « *Créer l'opposition* » dans le chapitre *Gérer la partie de Fate le livre de base*). Libre à vous d'utiliser cette règle si vous le préférez. Notez cependant que ceci peut créer des foules très puissantes, à moins de commencer avec des freluquets très faibles. Si vous voulez donner un défi sérieux à vos PJ, ceci est une approche à considérer.

EXEMPLES DE PERSONNAGE

Voici quatre exemples de personnage que vous pouvez utiliser tel quel ou comme source d'inspiration pour vos propres personnages.

RETH DE LA RÉSISTANCE ANDRALOISE

Reth a quatorze ans. Il a la peau brun foncé et des cheveux sombres et en dreadlocks. Il porte des vêtements légers et amples, des sandales et il est artiste martial compétent. Il est le plus puissant Héliosuppliant depuis des générations. Il peut invoquer par magie la puissance du feu. Originaire d'un village du vaste désert d'Andral, ses amis et lui ont décidé de tenir tête à l'Empire d'Acier. Ils sont en fuite depuis.

RETH

Concept principal : *Héliosuppliant du désert d'Andral*

Problème : *Les Assassins d'Acier veulent ma peau*

Autres aspects : *Mon kung-fu est le plus puissant, A le béguin pour Avasa, Je peux apprendre des expériences de Sério*

APPROCHES

Flamboyante : Faible (+0)

Habile : Moyen (+1)

Prudente : Honnête (+2)

Puissante : Bon (+3)

Rapide : Honnête (+2)

Sournoise : Moyen (+1)

CASCADES

Position du soleil rebelle. Puisque j'ai perfectionné la Position du soleil rebelle, j'obtiens +2 lorsque je suis Puissant et que je Défend dans un combat à mains nues.

(Peut prendre deux cascades supplémentaires sans réduire son rafraichissement)

STRESS

CONSÉQUENCES

Légères (2) :

Modérées (4) :

Sévères (6) :

RAFRAICHISSEMENT : 3

VOLTAIRE

Voltaire est capitaine de l'*Écumeur de Cirrus*, un vaisseau aérien qui parcourt une vaste mer de nuages. C'est une femme-chat. Elle a un corps qui est un mélange entre un humain et un chat. Elle porte des vêtements flamboyants de pirate notamment un long manteau brun, des bottes hautes, un chapeau à plume et un coutelas à garde en panier. Étant une femme-chat, il lui arrive de somnoler à des moments bizarres...

VOLTAIRE

Concept principal : *Capitaine félin de l'Écumeur des Cirrus*

Problème : **Baille**

Autres aspects : *Ça ? Ce n'est qu'un leurre, Martin est un grand tricheur, Sanchez est le meilleur Premier Officier qu'un navire pourrait avoir*

APPROCHES

Flamboyante : Bon (+3)

Habile : Moyen (+1)

Prudente : Moyen (+1)

Puissante : Faible (+0)

Rapide : Honnête (+2)

Sournoise : Honnête (+2)

CASCADES

Bretteur sans pareil. Puisque je suis un Bretteur sans pareil, j'obtiens un +2 lorsque je suis Flamboyante et que j'attaque dans un combat d'escrime avec un seul adversaire.

(Peut prendre deux cascades supplémentaires sans réduire son rafraichissement)

STRESS □□□

CONSÉQUENCES

Légères (2) :

Modérées (4) :

Sévères (6) :

RAFRAICHISSEMENT : 3

ABIGAIL ZHAO

Abigail est un élève de l'École des Sorciers et un membre de la maison Hippogriffe. Elle a la peau claire et de long cheveux noirs avec une mèche rose. Elle pousse l'audace avec son uniforme scolaire en y ajoutant des bijoux, des ceintures cloutées et des teintures colorées sur sa blouse, son pantalon et sa cravate. Elle particulièrement habile avec les enchantements. Bien qu'elle aime humilier les voyous de la maison de Cyclope, elle a tendance à agir sans réfléchir.

ABIGAIL ZHAO

Concept principal : *Spécialiste des enchantement de la maison Hippogriffe*

Problème : *Lancer maintenant, poser des questions plus tard*

Autres aspects : *Je déteste ces gars de la maison de Cyclope, Sarah est toujours là pour moi, Je t'aurais Dexter Fitzwilliam*

APPROCHES

Flamboyante : Moyen (+1)

Habile : Honnête (+2)

Prudente : Faible (+0)

Puissante : Honnête (+2)

Rapide : Moyen (+1)

Sournoise : Bon (+3)

CASCADES

Chouchou du professeur. Puisque je suis un Chouchou du professeur, une fois par session, je peux de déclarer qu'un professeur arrive pour nous donner un coup de main.

(Peut prendre deux cascades supplémentaires sans réduire son rafraichissement)

STRESS □□□

CONSÉQUENCES

Légères (2) :

Modérées (4) :

Sévères (6) :

RAFRAICHISSEMENT : 3

BETHESDA FLUSHING, PH.D.

Le Dr Flushing est membre de l'Institut pour l'Avancement Gravitique et Électromécanique (IAGEM). Elle est également ingénieur d'essai et agent principal d'IAGEM. IAGEM entre fréquemment en conflit avec diverses organisations internationales qui tente de voler leur technologie, dominer le monde ou les deux. Gustaf von Stendahl, dirigeant d'une agence d'espionnage mystérieuse et à l'affiliation inconnue, est une aiguille fréquente à son pied. Le Dr Flushing a des cheveux roux flamboyants et n'est jamais dépourvue de gadget, notamment son sac à dos hélicoptère.

BETHESDA FLUSHIN

Concept principal : *Agent en chef de IAGEM*

Problème : *Je t'aurais, von Stendahl !*

Autres aspects : *Mes inventions fonctionnent presque toujours.*

Mes étudiants de cycles supérieurs y parviennent toujours, seulement pas de la façon que j'attends d'eux, Je fais confiance au génie du Dr Alemieda

APPROCHES

Flamboyante : Moyen (+1)

Habile : Bon (+3)

Prudente : Honnête (+2)

Puissante : Honnête (+2)

Rapide : Moyen (+1)

Sournoise : Faible (+0)

CASCADES

Sac à dos hélicoptère expérimental. Lorsque j'utilise mon sac à dos hélicoptère expérimental, j'obtiens un +2 alors que je suis Rapide et que je crée un avantage pour Surmonter un obstacle si voler était possible et utile.

Gadgeteer : Puisque je suis un Gadgeteer, une fois pas session, je peux déclarer que j'ai un objet particulièrement utile me permettant d'éliminer un aspect de situation.

(Peut prendre une cascade supplémentaire sans réduire son rafraichissement)

STRESS

CONSÉQUENCES

Légères (2) :

Modérées (4) :

Sévères (6) :

RAFRAICHISSEMENT : 3

FATE ÉDITION ACCÉLÉRÉE : RÉFÉRENCE RAPIDE 1

RÉSULTATS DE DÉ (PAGE 9)

Résultat = Jet de dé + Bonus d'approche + Bonus de cascade + Bonus d'aspect invoqué

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Fantastique
+5	Superbe
+4	Grand
+3	Bon
+2	Honnête
+1	Moyen
+0	Faible
-1	Médiocre
-2	Terrible

RÉSULTATS (PAGE 9)

Comparaison avec le résultat d'un adversaire ou un Degré de Difficulté :

- **Échec** : Votre résultat est inférieur,
- **Match nul** : Votre résultat est égal,
- **Succès** : Votre résultat est supérieur par 1 ou 2,
- **Succès avec style** : Votre résultat est supérieur par 3 ou plus.

FIXER UN DEGRÉ DE DIFFICULTÉ (PAGE 21)

- **Tâche facile** : Faible (+0), ou réussite automatique sans jet,
- **Difficulté modérée** : Honnête (+2),
- **Difficulté très élevée** : Grand (+4),
- **Difficulté impossible** : Aussi élevé que vous croyez logique. Les PJ devront utiliser des points de destin et obtenir beaucoup d'aide pour réussir, mais c'est parfait ainsi.

ACTIONS (PAGE 10)



Créer un avantage lorsque vous créez ou découvrez des aspects (page 10)

- **Échec**. Ne créez pas, ne découvrez pas ou vous le faites, mais votre adversaire (pas vous) obtient une invocation gratuite.
- **Match nul**. Obtenez un **stimulant** si vous créez un nouvel aspect, ou traitez comme un succès si vous en cherchez un existant.
- **Succès**. Créez ou découvrez l'aspect, obtenez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style**. Créez ou découvrez l'aspect, obtenez deux invocations gratuites de l'aspect.



Créer un avantage à partir d'un aspect connu (page 10)

- **Échec**. Aucun bénéfice supplémentaire.
- **Match nul**. Générez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès**. Générez une invocation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style**. Générez deux invocations gratuites de l'aspect.



Surmonter (page 10)

- **Échec**. Échec ou succès avec un coût important.
- **Match nul**. Succès avec un coût mineur.
- **Succès**. Vous atteignez votre objectif.



Attaquer (page 11)

- **Échec**. Aucun effet.
- **Match nul**. L'attaque ne cause aucun dégât à la cible, mais vous générez un **stimulant**.
- **Succès**. L'attaque porte et cause des dégâts.
- **Succès avec style**. L'attaque porte et cause des dégâts. Vous pouvez réduire les dégâts de un pour générer un **stimulant**.



Défendre (page 11)

- **Échec**. Vous subissez la conséquence du succès de votre adversaire.
- **Match nul**. Examinez l'action de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.
- **Succès**. Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut.
- **Succès avec style**. Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut et vous obtenez un **stimulant**.

Obtenir de l'aide (page 12)

- Un allié peut vous aider à réaliser une action.
- Lorsqu'un allié vous aide, il sacrifie son action en échange et décrit comment il vous aide.
- Vous obtenez un bonus de +1 pour chaque allié qui vous aide ainsi.
- Le MJ peut limiter le nombre d'alliés qui peut aider.

FATE ÉDITION ACCÉLÉRÉE : RÉFÉRENCE RAPIDE 2

ORDRE DE JEU (PAGE 14)

- **Conflit physique** : Comparez les approches Rapides, celui avec les meilleurs réflexes agit en premier.
- **Conflit mental** : Comparez les approches Prudentes, celui avec le sens du détail le plus aiguisé perçoit un danger.
- **Tous les autres suivent dans l'ordre**. Vous devez résoudre les égalités d'une manière logique, le MJ ayant le dernier mot.
- **Le MJ peut choisir que tous ses PNJ agissent au tour de leur PNJ le plus avantageux.**

STRESS ET CONSÉQUENCES (PAGE 14)

- **La sévérité du coup (en altération) = jet d'attaque - jet de défense.**
- **Cases de Stress** : Vous pouvez cocher une case de stress pour supporter un coup. Vous pouvez absorber un nombre d'altérations égal au nombre de cases que vous cochez : une pour la Case 1, deux pour la Case 2 ou trois pour la Case 3.
- **Conséquences** : Vous pouvez également subir **une ou plusieurs** conséquences au coup en en cochant des cases de conséquences (créer un nouvel aspect pour chacune).
 - Légère = 2 altérations
 - Moyenne = 4 altérations
 - Sévère = 6 altérations.
- **Guérir de ses Conséquences** :
 - **Conséquence légère** : effacez-la à la fin de la scène.
 - **Conséquence modérée** : effacez-la à la fin de la prochaine session.
 - **Conséquence sévère** : effacez-la à la fin du scénario.
- **Retiré** : Si vous ne pouvez pas, ou si vous le choisissez, absorber la totalité du coup, vous êtes retiré. Votre adversaire décide alors ce qui advient de vous.
- **Céder** : Céder avant que votre adversaire ne jette ses dés vous permet de contrôler comment vous vous retirez. Vous obtenez alors des points de destin (page 16).

APPROCHES (PAGE 12)

- **Flamboyante** : lorsque vous agissez avec style et panache.

- **Habile** : Lorsque vous devez penser rapidement, résoudre des problèmes ou composer avec des variables complexes.
- **Prudente** : lorsque vous prenez votre temps et examinez en détail un problème pour réaliser une action correctement.
- **Puissante** : lorsque vous utilisez la force brute.
- **Rapide** : lorsque vous devez vous déplacer rapidement et avec dextérité.
- **Sournoise** : lorsque vous utilisez la distraction, la discrétion ou la duperie.

ASPECTS (PAGE 16)

- **Invoquer (page 17)** : utilisez un point de destin pour obtenir un bonus de +2, un nouveau jet pour vous-même ou pour augmenter le degré de difficulté d'un adversaire de 2.
- **Contraindre (page 17)** : recevoir un point de destin lorsqu'un aspect vous complique les choses.
- **Établir les faits (page 18)** : les aspects sont réels. Utilisez-les pour affirmer les détails de votre personnage ou de l'univers.

TYPES D'ASPECTS

Aspects de personnage (page 16)

- Composés lors de la création du personnage.
- Peuvent être modifiés lors du passage d'un cap (page 19).

Aspects de situation (page 16)

- Établis au début d'une scène.
- Peuvent être créés en utilisant une action de création d'un avantage.
- Peuvent être éliminés en utilisant une action de surmonter.
- Disparaissent lorsque la situation se termine.

Stimulants (page 16)

- Peuvent être invoqués une fois (gratuitement), puis disparaissent.
- Peuvent être éliminés par un adversaire en utilisant une action de surmonter.
- Les stimulants inutilisés disparaissent à la fin d'une scène.

Conséquences (page 14)

- Utilisés pour absorber les altérations des attaques réussies.
- Peuvent être invoqués par vos adversaires comme si c'étaient des aspects de situation.

INDEX

Action.....	3, 8, 10, 14, 16, 21, 28	Duel.....	3, 12, 19, 21
Aide.....	3, 12, 17, 22, 28	Échec.....	9, 12, 28
Allié.....	10, 12, 15, 17, 19, 28	Établir des faits.....	3, 16, 18
Altération.....	14, 15, 29	Fate le livre de base.....	11, 19, 23
Approche.....	3, 7, 8, 12, 14, 18, 20, 22, 23, 28, 29	Freluquet.....	22
Aspect.....	3, 6, 9, 12, 13, 15, 20, 22, 28, 29	Invocation.....	3, 9, 10, 15, 16, 17, 24, 28, 29
de personnage.....	16, 18, 29	L'escroc.....	8
de situation.....	10, 13, 15, 16, 18, 29	La brute.....	8
Attaquer.....	3, 11	La vedette.....	8
Avantage.....	3, 10, 16, 28	Le bretteur.....	8
Créer.....	3, 10, 12, 16	Le gardien.....	8
Bonus.....	3, 8, 12, 14, 17, 22, 28	Le voleur.....	8
Campagne.....	3, 19	Match nul.....	9, 28
Cap.....	19	Maître du jeu (MJ).....	3, 6, 9, 17, 20, 28
important.....	3, 20	Ordre de jeu.....	3, 14, 29
majeur.....	20	Paquet Fate.....	5, 9
mineur.....	3, 19, 20	Personnage-joueur (PJ).....	6, 10, 12, 21, 28
Cascades.....	3, 8, 18	Personnage-non-joueur (PNJ).....	6, 9, 14, 20, 29
Céder.....	3, 15, 29	Point de destin.....	3, 5, 8, 10, 12, 15, 22, 28, 29
Cibles fixées en fonction des approches.....	21	Rafraîchissement.....	3, 8, 16, 20
Concept principal.....	3, 6, 7, 16, 20	Résultats.....	3, 8, 9, 12, 28
Conflit.....	3, 12, 19, 27, 29	Retiré.....	3, 11, 14, 29
Conséquence.....	3, 11, 14, 15, 16, 20, 21, 28, 29	Réussir avec style.....	9, 17, 28
légère.....	14, 15, 29	Scénario.....	3, 15, 20, 29
modérée.....	14, 15, 20, 29	Scène.....	11, 13, 15, 21, 29
sévère.....	15, 20, 29	Session.....	8, 15, 19, 29
Contraindre.....	3, 16, 17, 29	Stimulant.....	10, 16, 28
Défendre.....	3, 10, 11, 16	Stress.....	3, 9, 11, 14, 22, 29
Défi.....	3, 6, 12, 13, 17, 20, 23	Succès.....	9, 28
Dégâts.....	3, 10, 11, 14, 16, 28	avec style.....	9, 12, 28
Degré de difficulté.....	21, 28, 29	Surmonter.....	3, 10, 12, 16, 29
Dés Fate.....	5, 9		