

FATE 2.0

Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment

de Fantastiques Aventures jouées sur une Table Entre amis...

(Version Fudge)

(Version Française 1.1)

www.evilhat.com

www.faterpg.com

Le document original est en version 2.0. La traduction française est en version 1.1.

A propos de Fudge

FUDGE est un jeu de rôles écrit par Steffan O'Sullivan, avec une participation importante de la communauté Usenet de rec.games.design. Les règles de base de FUDGE sont disponibles sur internet par ftp à ftp.csua.berkeley.edu, et sous forme de livre ou de disquette chez Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Elles peuvent être employées avec n'importe quel univers imaginaire. Bien qu'un ouvrage personnel dérivé de FUDGE puisse spécifier certaines Caractéristiques et Compétences, de nombreuses autres sont possibles avec FUDGE. Chaque Maître de Jeu est encouragé à ajouter ou à ignorer des Traits de personnage. Quiconque désireux de distribuer gratuitement un tel complément peut le faire – à la condition d'inclure cet avis "A PROPOS DE FUDGE" et l'avertissement (complet avec l'avis de copyright). Si vous voulez faire payer ce complément, autrement qu'en conséquence d'un article dans un magazine ou un autre périodique, vous devez d'abord obtenir une licence de dispense de royalties de la part de l'auteur de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Avertissement

L'œuvre suivante basée sur FUDGE, intitulée Fate: Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment, est la création de Robert Donoghue and Fred Hicks, distribuée par Robert Donoghue and Fred Hicks, et n'est en aucune façon autorisée ou agréée par Steffan O'Sullivan ou tout autre éditeur d'autres ouvrages FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan, ni aucun autre éditeur d'ouvrages FUDGE ne sauraient être responsables, de quelque sorte que ce soit, du contenu de cet ouvrage.

Ouvrage FUDGE original (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Tous droits réservés.

The Fudge System Logo is a trademark of Steffan O'Sullivan, used under license. Fudge System Logo design by Daniel M. Davis.

Over the Edge, by Jonathan Tweet and Robin D. Laws is Copyright 1992, 1996 John A Nephew. Used with permission. Risus is copyright 1999 S. John Ross. Used with permission.

Crédits

Fate:

Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment (Fudge Version)

Auteurs: Robert Donoghue et Fred Hicks

Editeurs: Fred Hicks, Lydia Leong

Aides Incroyablement Utiles: Cameron Banks, Jim D, Landon Darkwood, Deborah Donoghue, Michael Ellis, Claire Engel, Christopher Hatty, Bernard Hsiung, Lydia Leong, Scott McComas, James Pacek, Lisa Soto and Harald Wagener

Testeurs:

Born to Be Kings (www.iago.net/amber/kings/)

Cameron Banks ("Fluffers!")

Deborah Donoghue ("I will give you a queen of spades. It does not taste like Anything")

Lydia Leong ("I continue to advocate violence as a solution")

Scott McComas ("The Dark Powers are always willing to help")

Jarrold Norton ("I give him the psychic eyebrows")

Shai Norton ("I suppose regular exposure to violence would be bad")

Lisa Soto ("You can't object to the Judge!")

Harrington House (www.black-knight.org/hh/system.html):

Deborah Donoghue

Robert Donoghue

Caroline Elliot

Fred Hicks

Jeanne Goldfein

Lydia Leong

Country of the Blind (wso.williams.edu/~msulliva/campaigns/blind/):

Bernard Hsiung & crew

Une Incroyable Proportion de Ms:

Mollie Fletcher

Mark Gandy

Matthew Gandy

Michael Kelly

Kathryn "Cutter" Martens

M.J. Schweitzer

Melanie S. Trent

Remerciements Additionnels:

A nos femmes et nos patrons, pour leur grande tolérance. Genevieve, qui a dû finir par lire ce texte, peut-être.

Wee Connor Banks, pour son existence

Tous les membres du groupe faterpg, de la mailing list fudge et de The Forge qui nous ont incroyablement aidés à poursuivre cette folle idée

Couverture du PDF original par Webtroll: allez voir son travail sur www.gaminguardians.com

Toutes les images du PDF original ont été acquises sur la collection de cliparts libres de droits www.clipart.com et sont copyright clipart.com. C'est une source incroyable, allez la visiter.

Le document PDF original a été préparé sur Adobe Framemaker, et utilise les polices Garamond, Advertiser, Optimum, Zapf Dingbats et Fudge Dice.

Publié le 18 août 2003 par Evil Hat Productions.

Version HTML par L01c, Dec 2004.

Version PDF par Armand Hirt, Feb 2013, à partir de la version HTML.

Version Française par L01c. Version 1.1 corrigée en Aug 2005 (Modifications: traduction du niveau "Fair" en "Correct" et non plus "Honnête", ajout d'une note plus conséquente sur la [traduction des niveaux](#), exemples et notes sur les [Organisations](#), [Aspects de Menace](#), quelques corrections mineures avec l'aide de Rob Rendell). Version 1.0 initiale publiée en Jun 2005.

TABLE DES MATIERES

FATE 2.0.....	1
1. Introduction.....	7
Comment lire ce document	7
Les Adjectifs.....	7
Jeter les dés	8
Succès et Echec.....	9
2. Création de Personnage.....	11
Présentation par le MJ	11
Concepts de personnages.....	11
Phases.....	11
Equilibrer la pyramide	13
Points de Destin	16
Choisissez un Objectif du Personnage	16
Exemple de Création	16
3. Système de Jeu.....	19
Tests et Défis	19
Tests Statiques.....	19
Défis Statiques	20
Résolutions Dynamiques.....	23
Défis Dynamiques.....	25
En Résumé.....	26
Définir la Difficulté.....	26
4. Aspects.....	29
Utiliser les Aspects.....	29
Quelle est la puissance des Aspects ?	29
Autres utilisations des Aspects.....	30
Régénérer les Aspects.....	30
Points de Destin	31
Autres utilisations des Points de Destin	32
Intrigue, Genre et Points de Destin	34
Evolution.....	35
Options pour les Aspects.....	35
5. Extras.....	38
Acquérir des Extras	38

Extras Intrinsèques.....	38
Extras Personnels.....	40
Extras Partagés.....	41
Gérer les Extras Puissants	42
Extras et Aspects.....	43
Les Extras et la Pyramide.....	43
6. Options de Création du Personnage	44
Les Aspects d'Intrigue	44
Aspects Gratuits	44
Potentiel	45
Destinée.....	45
Création Structurée	47
Des débutants Talentueux	48
Fenêtres d'opportunité	48
7. La Boite à Outil du MJ.....	50
Aspects et PNJs	50
Compétences Difficiles	50
Evolution.....	50
Evolution Hors Champ	51
Des Points de Destin comme récompense	51
Evolution Alternative.....	52
Modifier un Aspect.....	52
Extras perdus	52
La Colonne des Compétences	52
Limitation de niveau d'Aspects	52
8. Combat.....	53
Combats par Scènes.....	53
Combats par Echanges	55
Combat par Tours.....	57
Règles de Combat Optionnelles	59
9. Magie et Super-Pouvoirs	64
Magie par Niveau : La Grande Bibliothèque	64
Magie Combinatoire : Le Compas de Cuivre.....	64
Magie d'Improvisation: La Porte des Ténèbres	66
Magie par Tours: Le Grand Phare.....	69

Magie d'Interprétation: Sorcellerie à Budget.....	72
Magie Naturelle: l'Age de Pierre et d'Acier.....	74
Pouvoirs Mineurs: Métamorphes.....	75
Arts Martiaux: Le Chemin des Mille Pas.....	76
10. Trucs Utiles.....	81
Exemples d'Aspects.....	81
Listes de Compétences.....	85
Pyramide Optimisée.....	94
Notes de Conversion.....	94
Créer des Organisations avec FATE.....	96
Aspect de Menace : Régler les problèmes d'Echelle.....	104
Annexes.....	106
Annexe I. Résumé Fudge.....	106
L'échelle Classique.....	106
Les Dés Fudge.....	106
En quoi Fudge Classique diffère de FATE.....	107
Annexe II. Autres Méthodes de Résolution.....	107
FATE D6.....	107
Annexe III. Notes de Conception.....	110
Pourquoi des Aspects ?.....	110
Genèse.....	111
Le mot de la fin.....	112
Annexe IV. Exemple de Création de Personnages.....	112
Les feuilles de personnage.....	118
FATE : Fiche de Personnage.....	120
Glossaire de traduction.....	121
Corrections apportées par rapport au document FATE PDF.....	124
Index.....	125

1. INTRODUCTION

FATE est un système de jeu de rôle basé sur la narration. Bien que ce soit un système complet, vous pouvez adapter des principes de Fate dans la plupart des systèmes classiques de jeu de rôle. Nous présentons ici une version de Fate adaptée à Fudge, un jeu de rôle de Steffan O'Sullivan. Nous présumons que le lecteur connaît les bases de Fudge, et bien que tous les éléments nécessaires soient inclus dans ce document, nous vous encourageons à vous procurer un exemplaire de Fudge, soit auprès de votre magasin de jeu habituel, soit gratuitement sur fudgerpg.com. Ceux qui veulent commencer immédiatement peuvent se référer à notre "[Résumé Fudge](#)".



Mais je ne veux pas de Fudge !

Pas de panique. Tout le monde n'est pas un fanatique de Fudge, et nous désirons que Fate soit accessible au plus grand nombre de joueurs possible. Ceux qui ne veulent pas utiliser le système Fudge peuvent consulter l'annexe "[Autre Méthodes de Résolution](#)".

NdT: la traduction française de Fudge est disponible gratuitement sur fudge.ouvaton.org.

COMMENT LIRE CE DOCUMENT



Différentes icônes sont utilisées pour signaler les différents types de commentaires en marge:



Exemples: Exemples d'utilisation des règles



Options: Règles alternatives

Notes de Conception: Clarification des raisons derrière certaines décisions, et suggestions sur l'utilisation en jeu.

De plus nous utilisons la terminologie JdR classique comme PJ (personnage-joueur), PNJ (personnage non-joueur) ou MJ (meneur de jeu), et nous supposons que le lecteur y est habitué.

LES ADJECTIFS

Pour comprendre comment fonctionne Fudge il faut avant tout comprendre le système utilisé pour décrire les caractéristiques. Plutôt qu'utiliser des valeurs numériques, Fudge utilise des adjectifs, selon une échelle ordonnée comme suit: Catastrophique, Terrible, Mauvais, Médiocre, Moyen, Correct, Bon, Excellent, Superbe, Epique, Légendaire. Par exemple: un garde du corps peut être un Bon escrimeur, mais avoir de Médiocres compétences sociales. Il gagnera probablement un combat contre un artiste qui est un Superbe peintre mais un Mauvais escrimeur. Presque tout peut être décrit en utilisant cette échelle - un empire peut avoir une Superbe armée, ou un vaisseau spatial un Mauvais moteur sub-spatial.



NdT: Traduction Française de l'Echelle

La traduction des termes anglais est sujette à discussion. Deux écoles s'opposent. D'une part on peut souhaiter avoir une traduction littérale, qui reste correcte en étant la plus proche des termes anglais pour faciliter l'utilisation de ressource FATE en anglais - même si une compétence "Voleur à Correct" peut prêter à confusion...

D'autre part on peut souhaiter une traduction satisfaisant des exigences linguistiques plus strictes, sans référence aux termes anglais. Une traduction parfaite doit pouvoir satisfaire plusieurs critères: les niveaux doivent être utilisables à la fois pour exprimer un niveau de compétence ("je suis un Excellent cuisinier") et le degré de réussite d'une action entreprise ("quel Lamentable résultat !"), et en outre ne doivent pas être particulièrement connotés.

Nous proposons donc deux traductions possibles de l'Echelle FATE, répondant chacune à ces exigences divergentes: une Traduction Littérale (proche de l'anglais) et une Traduction Littéraire (franco-française). Ces deux échelles ne sont malheureusement pas compatibles (notez le décalage des niveaux Excellent).

L'Echelle

Valeur	Terme Anglais	Traduction Littérale	Traduction Littéraire
+6	Legendary	Légendaire	Légendaire
+5	Epic	Epique	Fabuleux
+4	Superb	Superbe	Excellent
+3	Great	Excellent	Très Bon
+2	Good	Bon	Bon
+1	Fair	Correct	Passable
0	Average	Moyen	Moyen
-1	Mediocre	Médiocre	Médiocre
-2	Poor	Mauvais	Mauvais
-3	Terrible	Terrible	Lamentable
-4	Abysmal	Catastrophique	Catastrophique

Ceux qui connaissent la version française de Fudge la reconnaîtront dans la Traduction Littéraire.

Dans les règles que vous lisez j'ai préféré utiliser la Traduction Littérale.

Le nom exact des adjectifs finalement importe peu. Choisissez la traduction qui vous convient, mais une fois choisie, tentez de vous y tenir !!!... Il est d'ailleurs préférable pour couper court à toute confusion de préciser à chaque fois le niveau numérique après l'adjectif - par exemple "Correct (+1)" pour la Traduction Littérale, ou "Excellent (+4)" pour la Traduction Littéraire.

Merci à Dicework pour sa contribution

JETER LES DÉS

Pour jeter les dés à Fate, commencez par définir votre niveau de base (par exemple, Excellent), puis lancez 4 dés à 6 faces. Pour chaque 1 ou 2, descendez d'un niveau, et pour chaque 5 ou 6, montez d'un niveau. Par exemple vous tirez 2, 3, 5 et 5; descendez d'un niveau à cause du 2, de Excellent à Bon, puis montez d'un niveau grâce du premier 5 (de Bon à Excellent) puis encore d'un niveau grâce au deuxième 5 (de Excellent à Superbe), pour un résultat final Superbe.

Une autre manière de compter les points est de considérer que leur résultat est +1, 0 ou -1. Ainsi, tirer 2, 3, 5, 5 signifie -1, 0, +1, +1, la somme est donc de +1, et le résultat est donc Excellent +1, soit Superbe. L'Echelle peut se visualiser ci-dessous :

L'Echelle		
Valeur	Adjectif	Terme Anglais
+6	Légendaire	Legendary
+5	Epique	Epic
+4	Superbe	Superb
+3	Excellent	Great
+2	Bon	Good
+1	Correct	Fair
0	Moyen	Average
-1	Médiocre	Mediocre
-2	Mauvais	Poor
-3	Terrible	Terrible
-4	Catastrophique	Abysmal

Il existe des dés Fudge spéciaux qui sont marqués de deux faces **+** (+1), deux faces **-** (-1) et deux faces vides **■** (0). Ils accélèrent encore la lecture des résultats. Vous pouvez vous procurer ces dés auprès de magasins de jeu, ou en ligne auprès de Grey Ghost Press (www.fudgerpg.com).

SUCCÈS ET ÉCHEC

Lorsque l'on lance les dés, on compare normalement le résultat avec une difficulté décrite sur l'échelle. Par exemple, il faut réussir une Excellente escalade pour grimper sur ce mur abrupt. Pour y arriver le joueur doit trouver la compétence appropriée, jeter les dés, et comparer sa performance avec la difficulté. Si sa performance est égale ou supérieure à la difficulté, c'est un succès; sinon c'est un échec. La différence entre la performance et la difficulté est appelée la Marge de Réussite (MdR) en cas de succès, ou la Marge d'Échec (MdE) en cas d'Échec. Elle est souvent utilisée pour qualifier la réussite ou l'échec.



Exemple de test

Cyrus veut crocheter une serrure. C'est un crocheteur Correct (+1) (!), et la serrure nécessite un résultat Moyen (0) pour être crochétée. Il lance les dés et obtient **+++■**, soit +1. Il ajoute ce résultat à son niveau de base, et obtient donc un résultat Bon (Correct + 1 = Bon). Il réussit donc avec une marge de réussite de 2 (la différence entre Moyen et Bon) et ouvre la porte sans difficultés.

Lorsque deux personnages s'affrontent dans une épreuve, ils lancent les dés tous les deux. La différence entre leurs performances respectives est la MdR pour le gagnant, et la MdE pour le perdant. Dans le cas d'une comparaison de deux performances on parle de Défi, tandis que dans le cas d'une comparaison entre une performance et une difficulté on parle de Test. Certaines règles plus complexes permettent de gérer des circonstances plus particulières (voir "[Test et Défis](#)"), mais la plupart du temps ces deux cas suffisent.



Exemple de défi

Cyrus et Finn courent vers la sortie, et le MJ veut déterminer qui passera le premier. Finn a une compétence d'Athlétisme à Excellent, et Cyrus à Correct.

Finn obtient **■+■-■** soit un total de 0. Excellent + 0 = Excellent, donc il a réussi une Excellente performance.

Cyrus obtient **■-■+■** soit un total de -1. Correct - 1 = Moyen, donc il a réussi une performance Moyenne.

Excellent est deux niveaux au-dessus de Moyen, donc Finn gagne avec une Marge de Réussite (MdR) de 2, et Cyrus échoue avec une Marge d'Échec (MdE) de 2. Finn passe le premier.



2. CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage doit être dans l'idéal très interactive, le groupe entier créant son personnage en présence du MJ. La méthode décrite ici peut être utilisée dans une création plus individuelle, même si celle-ci a moins de charme. La création de personnage consiste en un petit nombre d'étapes simples.

1. Présentation par le MJ
2. Concepts de personnages
3. Description de chaque phase
 - a. Sélectionner les Aspects pour la phase
 - b. Dépenser 4 points de compétences
4. Assignation des points de Destin
5. Choix d'un objectif pour le personnage

PRÉSENTATION PAR LE MJ

La création de personnage commence en général par une présentation du jeu et de l'univers par le MJ pour que les joueurs sachent à quoi s'attendre. Le MJ évoque certains points de règles comme le nombre de phases (voir ci-après). Le MJ doit s'assurer en particulier que tous les joueurs ont une idée claire du thème et du ton général du jeu. C'est par exemple le moment idéal pour vérifier si les joueurs veulent jouer des intrigues politiques complexes alors que le MJ a préparé un donjon PMT (Porte-Monstre-Trésor). Enfin le MJ doit donner aux joueurs les éléments de l'histoire nécessaires à connaître pour définir leurs personnages.

<u>Comte Piotr Nassevich</u>	
Fier	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vétéran	<input type="checkbox"/>
Noble	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sale Caractère	<input type="checkbox"/>

CONCEPTS DE PERSONNAGES

Il est souvent utile pour les joueurs d'avoir une idée générale du type de personnage qu'ils veulent incarner. Beaucoup de choses peuvent arriver durant les phases, donc il est plus facile de construire un personnage à partir d'une idée simple. Une fois que les joueurs ont un concept en tête, ils peuvent en discuter librement, sauf si le MJ s'y oppose. Les joueurs ne sont pas obligés d'en discuter, mais le faire devrait leur permettre d'avoir une idée de ce que les autres ont envie de jouer, et donne au MJ une idée de ce que pourrait être la dynamique du groupe.

PHASES

Le MJ définit un nombre de phases de création des personnages, en général entre 5 et 8 phases. Une phase est une période de temps pendant laquelle ont eu lieu des événements de la vie des personnages. La définition précise de la durée d'une phase varie selon le jeu: dans un jeu de collégiens tueurs de monstres une phase peut représenter une année scolaire, tandis que dans un jeu d'épéistes immortels une phase peut représenter un demi-siècle. Quelle que soit la durée d'une phase, le MJ donne aux joueurs une idée de ce qui s'est passé pendant ce laps de temps, et les joueurs imaginent ce que leur personnage a fait durant ce temps.

Choisir les Aspects

Les joueurs choisissent un ou plusieurs Aspects qui représentent les éléments importants de la vie du personnage liés aux événements de la phase.

Les Aspects sont utilisés pour décrire n'importe quel élément du personnage. Les Aspects peuvent être des attributs (Fort, Faible, Agile, Charismatique, Résistant, Rapide, Lent), des descripteurs (Sens du devoir, Charmeur, Dramatique), des carrières (Chevalier, Mercenaire, Mousquetaire, Malfrat) ou même des liens avec l'Univers (Joyeux Compagnon de Sherwood, Initié du Vent Bleu, Académie d'Escrime de Fiodario). Les Aspects peuvent être positifs, négatifs, ou les deux, mais doivent toujours refléter un élément important du personnage.

Quand un aspect est choisi le personnage gagne un niveau dans cet aspect, noté comme suit:

☐ Chevalier (Correct)

Un aspect peut être choisi à nouveau pendant une phase ultérieure, auquel cas il monte d'un niveau et est noté:

☐☐ Chevalier (Bon)

puis

☐☐☐ Chevalier (Excellent)

Le MJ définit le nombre maximal de niveaux qui peuvent être assignés à un aspect donné, mais nous conseillons de fixer ce nombre entre un tiers et la moitié du nombre total de phases.

Points de Compétence

Les points de compétence, comme leur nom le suggère, sont principalement utilisés pour Acquérir des compétences, mais ils peuvent également être investis dans des ressources.

Acquérir des Compétences

Les points de Compétence peuvent être dépensés pour acquérir de nouvelles compétences ou pour améliorer des compétences existantes. Acquérir une nouvelle compétence coûte un point de compétence, et fixe le niveau de la compétence à Moyen. Dépenser un point de compétence pour améliorer une compétence existante l'augmente d'un niveau par point dépensé (de Correct à Bon par exemple, ou de Superbe à Epique). Les compétences sont généralement sélectionnées dans une [Liste de Compétences](#).

Une fois les aspects choisis, le joueur répartit ses points de compétence dans des compétences en rapport avec les événements de la phase. Par exemple un joueur qui pendant sa phase choisit de suivre un entraînement dans un ordre de chevalerie pourra probablement choisir des compétences comme Epées, Cavalerie ou Héraldique, tandis que des compétences comme Garrotter ou Couture seraient probablement moins appropriées (sauf si c'est un ordre de chevalerie vraiment très particulier).

Les Compétences sont décrites en utilisant l'échelle des adjectifs, et ont comme niveau par défaut Médiocre. Dépenser un point de compétence augmente le niveau à Moyen, en dépenser un second l'augmente à Correct, un troisième l'augmentera à Bon, et ainsi de suite. Les joueurs peuvent dépenser ces points comme ils l'entendent avec une seule limitation: le nombre de compétences de niveau donné doit toujours être strictement inférieur au nombre de compétences du niveau immédiatement inférieur. Cela signifie par exemple qu'un personnage doit avoir deux compétences de niveau Correct pour avoir une compétence de niveau Bon (et donc trois compétences de niveau Moyen pour avoir deux compétences de niveau Correct!). De ce fait on parle

souvent de la Pyramide des compétences. Lorsque cette règle est bien observée on dit que la pyramide est "équilibrée". La pyramide doit être équilibrée à la fin de chaque phase.

Ce processus est répété pour chaque phase.

EQUILIBRER LA PYRAMIDE

Respecter la pyramide des niveaux peut sembler difficile les premières fois. Rassurez-vous, c'est la partie la moins facile du système - une fois que vous l'avez comprise, le reste est facile.

Un moyen facile de le faire est d'utiliser des "ticks" (✓) pour marquer l'achat de niveaux pendant les phases, car cela offre une représentation visuelle de la pyramide.

Si l'on prend l'exemple de création de personnage que vous verrez plus tard (voir ["Exemple de Création"](#)), dans la première phase le personnage achète des niveaux de Couteau, Herboristerie, Soins et Vigilance. Il peut le noter comme suit:

Couteau	✓
Herboristerie	✓
Soins	✓
Vigilance	✓

A la phase suivante, il achète des niveaux de Couteau, Soins, Bluff et Pickpocket:

Couteau	✓✓
Herboristerie	✓
Soins	✓✓
Vigilance	✓
Bluff	✓
Pickpocket	✓

A la suivante: Couteau, Bluff, Vigilance et Déplacement Silencieux:

Couteau	✓✓✓
Herboristerie	✓
Soins	✓✓
Vigilance	✓✓
Bluff	✓✓
Pickpocket	✓
Déplacement Silencieux	✓

Et là, les ticks montrent clairement un problème: il y a 3 ✓✓ et 3 ✓ - ce n'est pas équilibré. Au lieu de Bluff, il choisit un niveau en Se Dissimuler, ce qui donne :

Couteau	✓✓✓
Herboristerie	✓
Soins	✓✓
Vigilance	✓✓
Bluff	✓
Pickpocket	✓
Déplacement Silencieux	✓

Se Dissimuler



Ce système vous épargne d'avoir à modifier les niveaux selon l'échelle d'adjectifs à chaque phase. A la place, lorsque vous avez fini, il vous suffit de compter les ticks, et d'assigner le niveau à la compétence selon la table suivante :

Ticks / Niveaux	
Ticks	Niveau
1	Moyen
2	Correct
3	Bon
4	Excellent
5	Superbe
6	Epique
7	Légerendaire





Pourquoi mon Tricot améliore-t-il mon Escrime ?

Pendant la création de personnage, et ensuite lorsque votre personnage gagne de l'expérience (qui utilise le même système que la création de personnage mais au ralenti), vous pouvez vous retrouver dans une situation où vous voulez augmenter une compétence élevée d'un niveau supplémentaire, mais il vous manque la structure de pyramide équilibrée nécessaire. Ce qu'il vous faut alors faire est bien-sûr étendre d'abord la base de la pyramide, en ajoutant d'autres compétences, de manière à fournir la structure qui pourra ensuite vous permettre d'améliorer la compétence désirée.

L'effet de cette mécanique est d'éviter une croissance trop rapide de certaines compétences, mais vous pourriez vous demander, "Quelle en est la justification en jeu ?". Les compétences de bas niveau que vous êtes obligés d'acquérir au préalable n'ont pas nécessairement grand-chose à voir avec la compétence que vous essayez "en réalité" d'augmenter.

Une traduction "en jeu" possible est que vous êtes arrivé à un "plateau" concernant la compétence en question. Peut-être êtes-vous arrivé au bout de votre potentiel actuel, et qu'il est temps de passer à autre chose, de vous changer les idées, avant d'y revenir avec une nouvelle perspective.

Une autre possibilité est que vous *êtes* en train de vous améliorer, mais que le gain est trop faible pour être confirmé par un changement de niveau. Remarquez que la granularité de l'Echelle de Fate est assez grossière, chaque niveau représentant une évolution significative par rapport au niveau précédent. Donc bien que vous vous entraînez avec succès, vous n'êtes pas encore assez bon pour changer de niveau - pour l'instant. Le fait que vous appreniez dans le même temps d'autres compétences indique juste que le temps passe, et qu'il vous faudra encore un peu plus de temps avant de passer à un niveau supérieur sur votre compétence principale. Tout ceci étant dit, vos choix de compétence durant une phase (que ce soit pendant une période d'évolution qui deviendra un aspect à part entière, ou une phase d'une création de personnage) sont en théorie liés à l'Aspect que vous développez durant cette phase, donc il serait normal que les compétences que vous choisissiez soient un peu plus en rapport avec votre compétence en Escrime que, par exemple, la compétence Tricot.

Si par exemple la compétence majeure que vous voulez développer est Escrime, il existe de nombreuses autres compétences en rapport avec celle-ci, comme:

- Travail du Métal (fabriquez votre propre épée)
- Connaissance:
 - Ecoles d'Escrime
 - Usage du bouclier
 - Athlétisme
 - Vigilance
- D'autres compétences d'armes blanches
- Une compétence représentant une manœuvre avancée qui n'est pas couverte par votre compétence d'Escrime

Et ainsi de suite.

Les Professions et les Connaissances sont des compétences de choix durant ces phases, car elles augmentent votre champ de connaissance, tout en étant liées à votre objectif de développement principal. Ceci dit, si vous apprenez l'Escrime auprès du Grand Maître de Kenjutsu Hiroko, et que celui-ci vous envoie en stage de Tricot pour vous apprendre la dextérité manuelle, la discipline et la patience, vous avez toutes les raisons de prendre la compétence Tricot.

POINTS DE DESTIN

Les Points de Destin (*NdT: Fate Points*) sont des points qui peuvent être dépensés par le joueur en cours de jeu pour obtenir un bonus pour une action ou pour influencer le cours de l'histoire. Le MJ donne à chaque joueur un certain nombre de point au début du jeu, en général égal à la moitié du nombre de phases. Voir "[Points de Destin](#)" pour plus de détail.

CHOISISSEZ UN OBJECTIF DU PERSONNAGE

Enfin, le joueur devrait choisir dans quelle direction il veut orienter son personnage dans le futur. Cet objectif est le prochain Aspect que le joueur voudrait acquérir pour son personnage. Si le joueur n'en a aucune idée ce n'est pas grave, mais les Objectifs aident le MJ à savoir le type d'aventure qui intéresse les joueurs. Voir "[Evolution](#)" pour plus d'informations.

Capitaine Drescu	
En Service Commandé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Charmant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Zélé	<input type="checkbox"/>
Vaniteux	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXEMPLE DE CRÉATION

Présentation par le MJ

Le MJ explique que le jeu se déroule dans un monde médiéval-fantastique standard, avec un accent sur les environnements urbains et peu de magie, et que la création des personnages se fera en cinq phases.

Concepts de personnages

Deborah décide de créer Sybil, qu'elle imagine comme un genre de "voleur", mais elle n'a pas plus d'idées que cela.

Phases

Les phases se décomposent comme suit.

Phase 1

Cette phase représente un certain nombre d'années, couvrant la jeunesse de Sybil dans le village de Simbul. Elle est élevée par la soigneuse du village, et choisit donc l'aspect "Herboriste", et les compétences Couteau, Soins, Herboristerie et Vigilance.

Herboriste 1	(Correct)
Couteau	✓
Soins	✓
Herboristerie	✓
Vigilance	✓

Phase 2

Sybil s'enfuit avec un groupe de gitans, et voyage à travers le royaume. Elle prend l'aspect "Gitan" et les compétences couteau, Bluff, Pickpocket et Soins.

Herboriste 1	(Correct)
Gitan 1	(Correct)
Couteau	✓✓
Soins	✓✓
Herboristerie	✓
Vigilance	✓

Bluff ✓
Pickpocket ✓

Phase 3

Sybil demeure avec les gitans, où elle joue le rôle de soigneuse. Elle gagne un autre niveau dans l'aspect Gitan, et dans les compétences Couteau, Bluff, Déplacement Silencieux et Se Dissimuler.

Herboriste 1 (Correct)
Gitan 2 (Bon)

Couteau ✓✓✓
Soins ✓✓
Herboristerie ✓
Vigilance ✓
Bluff ✓✓
Pickpocket ✓
Déplacement Silencieux ✓
Se Dissimuler ✓

Phase 4

Elle quitte la troupe et s'installe dans la grande ville pour devenir voleur. Elle rejoint la Guilde et gagne l'aspect "Voleur de la Guilde", ainsi que les compétences Crochetage, Pickpocket, Bluff et Se Dissimuler.

Herboriste 1 (Correct)
Gitan 2 (Bon)
Voleur de la Guilde 1 (Correct)

Couteau ✓✓✓
Soins ✓✓
Herboristerie ✓
Vigilance ✓
Bluff ✓✓✓
Pickpocket ✓✓
Déplacement Silencieux ✓
Se Dissimuler ✓✓
Crocheter ✓

Phase 5

Après un coup particulièrement juteux dont elle ne partage pas le gain avec la guilde, elle est pourchassée par celle-ci. Elle prend l'aspect "Pourchassé" et gagne des niveaux en Couteau, Se Dissimuler, Vigilance et Intelligence des Rues.

Herboriste 1 (Correct)
Gitan 2 (Bon)
Voleur de la Guilde 1 (Correct)
Pourchassé 1 (Correct)

Couteau ✓✓✓✓
Soins ✓✓
Herboristerie ✓
Vigilance ✓✓

Bluff	✓✓✓
Pickpocket	✓✓
Déplacement Silencieux	✓
Se Dissimuler	✓✓✓
Crocheter	✓
Intelligence de la rue	✓

Le MJ donne les points de Destin

Le MJ donne à Sybil 3 points de destin pour commencer le jeu. Vous pouvez voir sa fiche complète ci-dessous.



Sybil

Aspects

Herboriste	<input type="checkbox"/>
Gitan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Voleur de la Guilde	<input type="checkbox"/>
Pourchassé	<input type="checkbox"/>

Compétences

Couteau	Excellent
Se Dissimuler	Bon
Bluff	Bon
Vigilance	Correct
Soins	Correct
Pickpocket	Correct
Herboristerie	Moyen
Déplacement Silencieux	Moyen
Crocheter	Moyen
Intelligence de la Rue	Moyen

3. SYSTÈME DE JEU

TESTS ET DÉFIS

Dans Fate, quand un personnage doit triompher d'un obstacle, on lance des dés. Le MJ doit prendre certaines décisions pour qualifier le mode de résolution à utiliser. Le type le plus simple et le plus courant est le Test Statique.

TESTS STATIQUES

Pour un test statique, le MJ définit une difficulté fixe, puis le joueur choisit la compétence appropriée, lance les dés, et compare sa performance finale avec la difficulté (voir "[Définir la Difficulté](#)"). Pour des tâches simples, le joueur n'a besoin que d'égaliser ou d'excéder la difficulté donnée par le MJ.

Cela est suffisant pour les situations où tout ce qui importe est le succès ou l'échec de l'action. Toutefois il arrive que le degré de succès soit important. Dans ce cas, on effectue un test statique normal, mais le MJ regarde la différence entre la performance finale du personnage et le niveau de difficulté. Cette différence est appelée Marge de Réussite (si le personnage réussit) ou Marge d'Échec (si le personnage échoue). Si la performance finale est égale à la difficulté, c'est un succès, mais avec une marge de réussite de 0.

De manière générale, plus la marge de réussite est importante, plus le succès est significatif. L'effet exact varie selon les cas, mais pour donner quelques exemples:

Recherche d'Informations

Chaque point de MdR permet d'obtenir une information supplémentaire.

Activités Physiques

Une MdR importante signifie que l'action a été effectuée avec une plus grande vitesse ou grâce.

Activités Sociales

Avec une MdR importante, l'impression sur l'audience dure plus longtemps ou est plus profonde.

En général on décompose la MdR comme suit:

Interprétation de la MdR d'un Test Statique

MdR	Degré	Amplitude	Durée
0	Minimal	Négligeable	Instantané
1	Compétent	Mineur	Momentané
2	Solide	Modéré	Une scène
3	Significatif	Majeur	Une séance
4	Parfait	Ecrasant	Long terme



Exemple de Test Statique

Finn est pourchassé par des gardes. Le MJ informe le joueur qu'il y a des débris sur sa route, et qu'il lui faut réussir un saut Correct pour les passer sans ralentir. Finn a une Bonne compétence en Saut, et obtient **■■■+** aux dés, ce qui lui permet de réaliser une performance Correcte, suffisante pour passer les obstacles sans encombre



Vite, où puis-je me cacher ?

Jeremy est pourchassé par un groupe de vampires. Par chance il connaît la ville mieux qu'eux, car sa compétence en Connaissance de la Région est Bonne. Il demande au MJ s'il pense à un endroit où il pourrait se cacher et semer les vampires.

Le MJ réfléchit, et décide que c'est un test Statique. Trouver une cachette est une difficulté Moyenne, et le critère spécifique supplémentaire (une Bonne cachette) augmente la difficulté à Correct. Jeremy lance les dés... S'il réussit une performance Correcte (MdR 0), il réussit juste - il pense à un endroit, et sait à peu près où le trouver, mais il lui faudra chercher un moment.

S'il réussit une Bonne performance (MdR 1), ce point de MdR peut se traduire par une information supplémentaire, comme le chemin le plus court pour y arriver.

S'il réussit une Excellente performance (MdR 2), il peut obtenir encore une autre information, comme un raccourci, ou une autre idée de cachette.



Option: Tournoi

Bien que la plupart des conflits entre personnages sont résolus dynamiquement (voir ci-après), lorsque deux personnages font la même chose, il peut être plus utile de mesurer leur performance par rapport à une difficulté donnée, et d'utiliser leur MdR respective pour déterminer le vainqueur. C'est très utile lorsqu'il est important de connaître le degré de réussite de chacun des participants. En cas d'égalité (lorsqu'un nouveau tirage n'est pas approprié) la victoire revient à celui qui a le niveau de compétence le plus élevé.



Qui paie la prochaine ? (Exemple de Tournoi Statique)

Finn et Cyrus jouent la prochaine tournée aux fléchettes. Finn a un Bon niveau, tandis que Cyrus est Correct au lancer de fléchettes. Atteindre la cible est une difficulté Moyenne. Finn obtient **+**■●■- soit une Bonne performance (MdR 2), mais Cyrus obtient **++**■●+ soit une Superbe performance (MdR 4). Cyrus gagne, et pour décrire la scène, Finn a réussi un assez bon score, mais Cyrus a lancé ses trois fléchettes dans la Bulle centrale. On dirait que Finn paiera la prochaine tournée.

DÉFIS STATIQUES

Alors qu'un Test est résolu avec un seul jet, un Défi prend plus de temps car il faut plusieurs jets de dés pour obtenir une Marge de Réussite. Pour y parvenir, la MdR est mesurée sur une échelle de Défi spécifique qui ressemble à celle-ci:

Exemple de Défi Statique

MdR	Degré	Echelle
0	Minimal	□□
1	Compétent	□□
2	Solide	□□
3	Significatif	□□
4	Complet	□

A chaque fois que le personnage lance les dés, on coche une case correspondant à sa MdR. Si toutes les cases d'un niveau donné sont déjà cochées, on coche une case du niveau suivant; si celui-ci est également déjà plein, on coche une case du niveau encore supérieur, et ainsi de suite. De cette manière il est possible d'accumuler suffisamment de petits succès pour venir à bout d'un projet important et obtenir une MdR de 4 (ou la MdR requise).

Défis Personnalisés

Le système des Défis statiques peut être utilisé pour sculpter une figurine en savon comme pour sculpter Le Penseur de Rodin. Evidemment chaque défi requiert donc une certaine adaptation. Un défi est décomposé en cinq éléments: Difficulté, Complexité, Fragilité, Durée et Récupération.

La **Difficulté** est la difficulté cible que le joueur doit battre. Il est important de noter qu'elle n'a pas à être forcément élevée: certaines tâches ne sont pas si difficiles, mais surtout très longues.

La **Complexité** est le nombre et la distribution des cases dans l'échelle. Par défaut l'échelle ressemblera à l'exemple ci-dessus; une tâche très simple aura moins de cases, tandis qu'une plus complexe en aura beaucoup plus. Les cases peuvent ne pas être distribuées de la même manière; par exemple elles pourraient former une pyramide, ou une pyramide inversée. Une distribution particulière peut être appropriée lorsque chaque niveau signifie un résultat bien particulier. Par exemple, le MJ crée une échelle de Défi pour trouver des rumeurs dans une cité. Il met beaucoup de cases aux niveaux Solide et Significatif et relie chaque case à une rumeur que le joueur obtiendra lorsqu'il cochera la case.

La **Fragilité** mesure la résistance de la tâche à l'échec. Toutes les tâches ne sont pas fragiles, mais la plupart génèrent au moins des problèmes lorsque le joueur obtient une marge d'Échec de 3 ou 4. La plupart du temps, la Fragilité signifiera que la MdE peut être utilisée pour enlever des échecs. Par défaut, la MdE enlève un succès de la MdR équivalente (s'il n'y a aucune case cochée à ce niveau, montez au niveau supérieur jusqu'à en trouver une). Pour des défis plus fragiles, un échec pourrait retirer le succès le plus élevé, tous les succès, voire même entièrement détruire l'objet de la tâche. Ou bien, la fragilité peut ne pas affecter directement les succès mais à la place faire se déclencher un événement particulier en cas d'échec.



La Rumeur Court

Le MJ a créé un ensemble de rumeurs qui courent les rues d'Alverado, et il les intègre à un Défi. Il lui donne une Difficulté Bonne, qui requiert une compétence d'Intelligence des Rues ou de Contacter. Il a 10 rumeurs plus un secret, donc il construit une échelle avec une forte concentration de cases aux niveaux Solides et Significatifs, chaque case étant liée à une rumeur. Pour la Fragilité, il considère qu'un échec n'interviendra pas directement sur l'échelle - il est difficile de perdre une information déjà obtenue - mais il décide que pour une MdE de 3 ou pire (ce qui se traduit par un résultat Mauvais ou pire) le personnage aura offensé quelqu'un et sera attaqué par des gredins. Enfin, il décide que la Durée sera de un jour - ce qui représente le fait de sortir et de passer la journée à se balader dans les rues en quête de rumeurs. Toutefois les nouvelles n'attendent pas, donc une case sera décochée pour chaque semaine passée sans poursuivre le défi.

MdR	Echelle	Notes
0	<input type="checkbox"/>	Difficulté Bonne
1	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Une rumeur futile
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Une rumeur utile
4	<input type="checkbox"/>	Un Secret (important pour l'histoire)

Fragilité: sur une MdE de 3, le personnage se fait attaqué

Durée: un test par jour

Récupération: 1 case par semaine

La **Durée** mesure la longueur de la tâche, à savoir la fréquence des jets.

La **Récupération** précise au bout de combien de temps des succès sont automatiquement éliminés. La Durée et la Récupération sont souvent liées pour plus de facilité.



Groupe de Recherche (Un Défi Statique)

Un groupe d'apprenti magiciens doit trouver un sort relativement puissant pour libérer leur mentor emprisonné par un sombre sorcier.

Le MJ décide que la difficulté du sort est Excellente, et que si les étudiants travaillent ensemble ils devraient être capable de le trouver, le traduire, de rassembler les éléments nécessaires pour pouvoir le lancer. Ça ressemble fort à un Défi Statique - les étudiants devront réussir une Excellente performance sur leur compétence de Recherche Magique, et leurs succès s'accumuleront pour atteindre l'objectif qu'il juge comme étant Significatif. Il décide également que leurs efforts combinés devraient aboutir rapidement, car la coopération est un des thèmes de sa campagne, et décide donc qu'une seule case sera nécessaire par étape.

Elle écrit donc :

MdR	Degré	Echelle
0	Minimal	<input type="checkbox"/>
1	Compétent	<input type="checkbox"/>
2	Solide	<input type="checkbox"/>
3	Significatif (But)	<input type="checkbox"/>

Chaque étudiant effectue un jet, et le MJ regarde la Marge de Réussite de chaque jet par rapport à une difficulté Excellente. En quelques heures les étudiants s'approprient les secrets de la Grande Lance de Grynok. Ils espèrent que cela leur suffira



Un Abri

Dan décide de construire une cabane. Il a déjà les plans et l'équipement nécessaire, tout ce qu'il reste à faire est de prendre le temps de faire le travail. Le MJ considère que la construction d'une cabane requiert un professionnel, donc il donne une Bonne difficulté. Par chance Dan est un Excellent bricoleur. Le MJ décide qu'il lui faudra 8 semaines si tout se passe correctement, et que Dan gagnera 1 jour pour chaque point de MdR, mais en perdra un (en plus de la semaine perdue en cas d'échec) pour chaque point de MdE. Le MJ laisse Dan lancer les dés pendant qu'il passe à des choses plus intéressantes.

Les Défis sont les plus adaptés s'ils sont requis par la difficulté de la tâche plutôt que juste par son ampleur. Ils sont en général créés pour permettre à un effort répété de parvenir à une MdR élevée, et donc à un effet qui ne pourrait pas normalement être obtenu. Toutefois ils ne sont pas aussi utiles pour modéliser des tâches qui sont liées à un effort constant et répétitif comme la construction d'une maison; pour de telles tâches, une simple série de Tests Statiques serait plus adaptée, en comptant le nombre de succès jusqu'à en obtenir le nombre nécessaire, avec éventuellement un bonus pour une MdR élevée sur un test donné.

Le problème de cette méthode est que tout cela peut rapidement devenir ennuyeux, surtout si beaucoup de jets sont requis. Le MJ est fortement encouragé à étendre la Durée le plus possible pour éviter des masses de jets de dés.

RÉSOLUTIONS DYNAMIQUES

Alors que les résolutions Statiques sont appropriées lorsque le personnage n'a pas d'opposition directe, beaucoup de conflits sont liés à un adversaire actif. Dans ces situations, les adversaires effectuent chacun un jet et comparent les résultats.

Tests Dynamiques

Comme pour les tests statiques, si parfois le MJ n'a besoin que du nom du vainqueur, dans d'autres cas la marge de succès ou d'échec est importante. Dans ces cas-là, le joueur effectue un test dynamique et compare la marge de réussite à la table suivante:

Interprétation de la MdR d'un Test Dynamique			
MdR	Degré	Amplitude	Durée
0	Minimal	Négligeable	Instantané
1	Compétent	Mineur	Momentané
2-4	Solide	Modéré	Une scène
5-6	Significatif	Majeur	Une séance
7+	Parfait	Ecrasant	Long terme

Les lecteurs attentifs auront remarqué que cette table est très similaire à celle utilisée pour les tests statiques, hormis l'échelle de MdR.

Pourquoi une Différence ?

L'un des intérêts des dés Fudge est que comme ils sont centrés sur 0, n'importe quelle côté (MJ ou joueur) peut lancer les dés, cela n'affecte pas le résultat. Par contre le nombre de dés lancés est important. Si à la fois le joueur et le MJ lancent chacun 4 dés, le résultat final sera de -4 à +4 pour chacun, donc la somme des deux jets sera comprise entre -8 et +8.

En pratique, cela signifie que l'ampleur des résultats sera beaucoup plus grande si les deux côtés lancent les dés. Comme l'ampleur est doublée, il faut également doubler l'échelle de la MdR, tout du moins en théorie. Une multiplication de l'échelle par 2 donnerait deux valeurs pour chaque étape (0, 1-2, 3-4, 5-6, etc.) Toutefois, les tests ont montré qu'il était beaucoup plus satisfaisant d'étendre la plage des résultats "Solides", qui deviennent ainsi le résultat le plus courant pour un test dynamique. En fait, pour être honnête, nous avons d'abord inventé l'échelle dynamique telle que vous la voyez, et nous l'avons ensuite divisé par deux pour obtenir l'échelle Statique, plutôt que l'inverse.

Comme beaucoup de choses, c'est une affaire de goût - les MJs adeptes de symétrie peuvent modifier l'échelle dynamique en 1-2, 3-4, etc., cela ne pose aucun problème au système.



Un Test Dynamique Simple

Finn (Bon Sprinteur) et un garde en colère (Sprinteur Moyen) courent vers la même porte. Les deux lancent les dés, Finn obtient **+**■■■■, soit un résultat Correct, et le garde **+**■■■■, soit un résultat Moyen. Finn passe le premier.

Des Habits Pour le Roi

Deux courtisans arrivent devant le Roi pour plaider leur cause. Ils savent tout deux que le Roi est aisément distrait par de beaux habits, donc ils cherchent à s'habiller de manière à attirer le regard royal.

C'est une situation du type "Ça passe ou ça casse", donc le MJ décide que c'est un simple Test. Les deux courtisans font des efforts actifs, donc ils jettent les dés tous les deux, ce qui en fait un Test Dynamique.

Ils lancent les dés en utilisant leur compétence Sens de la Mode. Hiram obtient un résultat Correct, tandis que Gustav obtient un résultat Superbe. La MdR de Gustav est de 3, ce qui en fait une Solide réussite. Il attire facilement l'œil du Roi, et n'attend pas longtemps pour obtenir une audience.



DÉFIS DYNAMIQUES

Les Défis Dynamiques sont très similaires aux Défis Statiques. Il faut définir les mêmes éléments (Difficulté, Complexité, Fragilité, Durée, Récupération - voir "[Défis Personnalisés](#)"). La seule différence concerne la nouvelle échelle de MdR.

Les Défis Dynamiques peuvent être utilisés pour modéliser toute sorte de conflit, depuis la course à pied jusqu'au débat politique en passant par le match d'escrime (voir "[Combat](#)").



La Partie d'Échec (un Défi Dynamique)

Deux maîtres aux échecs, Louis et Ferdinand, s'opposent dans un match tendu dont l'issue déterminera le destin de la nation suite à un pari risqué de la Reine. Le MJ veut refléter la tension de ce match et décide que le Mat sera donné suite à un Défi Dynamique. Elle écrit deux échelles de Défi identiques pour chaque personnage, représentant la lutte sur l'échiquier et l'état des pièces de l'adversaire:

MdR	Echelle	Notes
0	□□□□□□□□	Pion Capturé
1	□□□□	Cavaliers et Fous (-1 au jet suivant)
2-4	□□	Tours (-1 pour le reste de la partie)
5-6	□	Reine (-2 pour le reste de la partie)
7+	□	Roi (Echec et Mat)

- Fragilité: Aucune
- Durée: Chaque jet représente quelques minutes de jeu, et plusieurs mouvements de pièces.
- Récupération: Aucune

Le Match

Un jet de dés ne représente pas juste une paire de mouvement mais plutôt chaque moment significatif du jeu, qui peut être composé de plusieurs mouvements. De plus, le MJ décide que si la plus haute case cochée est un succès Modéré, l'adversaire est à -1 pour le reste du match; si c'est un succès Majeur, il est à -2 pour le reste du match. Un succès Mineur donne un -1 à l'adversaire mais uniquement pour le prochain jet, pour représenter un déséquilibre momentané du jeu. Les Joueurs commencent.

Dans le premier échange, Louis obtient un succès Modéré (MdR 3), que le MJ décrit comme la prise d'une Tour. C'est un mauvais départ pour Ferdinand qui se retrouve à -1 pour le reste du match. A l'échange suivant, Ferdinand bat Louis avec une MdR de 1, que le MJ décrit comme la prise d'un Cavalier. Louis sera à -1 pour le jet suivant, les deux adversaires seront à égalité pour le tour suivant.

Les deux joueurs obtiennent le même résultat. C'est une Egalité, le MJ déclare qu'ils ont échangé des pions après quelques manoeuvres tendues et coche une case de bas niveau pour chacun des joueurs.

Au coup suivant, Louis n'est plus à -1 mais Ferdinand l'est toujours. Louis fait un très bon jet alors que Ferdinand est moyen - Louis bat Ferdinand par une MdR de 5, ce qui le prive de sa Reine et le met à -2.

Dans l'échange final, la chance de Louis et les pénalités de Ferdinand permettent à Louis d'obtenir une MdR de 5 à nouveau - mais comme toutes les cases de succès Majeur sont cochées, c'est la case de succès Ecrasant qui est coché - Echec et Mat, Louis est vainqueur.

Les Défis Dynamiques sont également adaptés aux situations où le personnage est confronté à des facteurs aléatoires, où même sans opposition directe le MJ peut quand même jeter les dés.

EN RÉSUMÉ

Toute résolution ne peut être que de l'un de ces quatre types: Tests Statiques, Défis Statiques, Test Dynamiques ou Défis Dynamiques. Dans les résolutions Statiques il n'y a que le joueur qui jette les dés, tandis que pour les résolutions Dynamiques à la fois le joueur et le MJ jettent les dés. Les Tests sont résolus en une seule fois, tandis que les Défis sont résolus par plusieurs séries de Jets.

Résumé des Résolutions

	Statique	Dynamique
Test	Un Joueur tire, Un jet.	Le joueur & le MJ tirent, Un jet.
Défi	Un Joueur tire, jets multiples.	Le joueur & le MJ tirent, jets multiples.

DÉFINIR LA DIFFICULTÉ

Les conseils suivants peuvent être utilisés par le MJ pour définir la difficulté des actions. Il est important de noter que pour beaucoup de tâches, la difficulté est juste le commencement. La plupart des tâches importantes sont des Défis plutôt que de simples Tests, et requerront des succès multiples pour arriver au but.

Données de base pour les difficultés

Les difficultés sont fondées sur l'idée qu'une compétence au niveau Superbe représente le summum du niveau d'expertise pour les hommes - aller au-delà de ce niveau est réservé aux Légendes Epiques (marrant ça). Cela n'est pas valable pour tous les jeux, et si le maximum change de niveau, les difficultés doivent être ajustées de la même manière.

Difficulté Négligeable (Mauvais) - Ces tâches ne devraient pas nécessiter de jet. Elles sont facilement exécutées par toute personne ayant une compréhension basique de la tâche à accomplir et les capacités physiques nécessaires. Il est souvent inutile de faire un Jet.

Exemples: Démarrer une voiture, allumer un appareil ménager, monter une échelle, rentrer dans une piscine, lire les titres des journaux, comprendre une blague de Lagaff, faire cuire un plat préparé au micro-ondes.

Tâches Simples (Médiocre) - C'est la difficulté de la plupart des tâches habituelles d'une personne ordinaire. Elles peuvent être réussies sans trop de problème, du moment que le personnage est même à peine compétent.

Exemples: Conduire une voiture sous la pluie, chercher une information avec Google ou une encyclopédie, écrire un programme "Hello World", grimper à une corde à nœud, traiter une brûlure au premier degré (comme un coup de soleil), jongler avec 3 balles, jouer d'un instrument suffisamment



Jouer avec les Mots

Un des grands plaisirs de la création de jeu est d'inventer une terminologie propre à son jeu pour lui donner une marque distinctive. Nous avons essayé d'éviter cet écueil, mais le choix des termes Statique et Dynamique peut vous paraître étrange. Dans d'autres systèmes on fait référence à des tests Avec Opposition et des tests Sans Opposition. Nous avons opté pour ces termes car ils nous semblaient plus précis (certaines résolutions Dynamiques n'ont pas d'opposition) et aussi parce qu'ils étaient plus sympas.

correctement pour ne pas effrayer les animaux, rattraper une balle, écrire un courrier commercial, monter sur un cheval, plonger dans l'eau à partir d'un plongeur de 1m, suivre une recette de cuisine, charger un pistolet, allumer un feu de camp.

Tâches de Routine (Moyen) - Ce sont des tâches qui peuvent être difficiles pour une personne sans expérience, mais qui sont résolues régulièrement par des experts et des professionnels. Une personne avec une compétence de base pourrait les réussir avec un peu de chance, mais pas de manière régulière.

Exemples: Faire un créneau avec très peu d'espace libre, chercher un renseignement obscur dans une bibliothèque, escalader un mur de pierre lézardé, faire un massage cardiaque, installer Linux, jongler avec 4 balles, jouer d'un instrument dans une fanfare, secourir une personne qui se noie dans une eau calme, réduire une fracture, creuser un puits, dépecer un animal, coudre une robe, cuisiner sans instructions.

Tâches Difficiles (Correct) - Ces tâches ne peuvent être accomplies par une personne n'ayant que des connaissances de base. Elles sont rarement accomplies sans préparation et concentration.

Exemples: Chirurgie simple, reconstruire un moteur de voiture, escalader une falaise, jongler avec des couteaux, construire une maison, faire voler un petit avion.

Tâches Intimidantes (Bon) - Même les professionnels entraînés reculent devant ces tâches, et il est très possible qu'une personne n'en rencontre jamais de telles pendant toute sa vie. Etre capable d'exécuter ces tâches indique un entraînement très poussé ou un talent naturel étonnant (ou les deux).

Exemples: Faire voler un avion de chasse, chirurgie à cœur ouvert, escalader un gratte-ciel, chef dans un bon restaurant, concevoir un immeuble de bureaux.

Tâches Epoustouflantes (Excellent) - Seuls les meilleurs des meilleurs en sont capable - une poignée de personnes dans le monde seulement peuvent réussir ces tâches avec constance.

Exemples: Transplantation d'organes multiple, grimper à l'Everest, Solo dans un grand orchestre national, créer un nouveau langage de programmation, grand chef étoilé, être Jackie Chan.

Tâches presque Impossibles (Superbe) - A ce niveau il est possible d'accomplir des exploits propre à modifier le champ de compétence même.

Exemples: Recherche d'une nouvelle discipline scientifique, créer un chef d'œuvre.

Echelles de Difficulté

Difficulté	Tâches	Escalade	Médical	Conduite	Survie
Médiocre	Tâches Simples	Monter à une échelle	Panser une coupure	Conduire une voiture	Allumer un feu de camp
Moyen	Tâches de Routine	Monter à une corde à nœud	Faire un garrot	Conduire une voiture sous la pluie	Construire un abri pour se protéger de la pluie
Correct	Tâches Difficiles	Escalader un mur de pierre avec des prises à main	Suturer une plaie profonde	Conduire une voiture dans le blizzard	Trouver de l'eau potable dans la forêt
Bon	Tâches Intimidantes	Escalader un mur de pierre avec des prises à doigt	Chirurgie sur une blessure sérieuse	Conduire une voiture dans le blizzard à grande vitesse	Trouver de l'eau potable dans le désert
Excellent	Tâches Epoustouflantes	Grimper une falaise à mains nues	Chirurgie sur un poumon perforé	Pilote de course	Vivre dans le désert pendant une semaine sans provisions
Superbe	Tâches presque Impossibles	Grimper une falaise à mains nues sous la pluie	Regreffer un membre coupé	Cascade dans un film d'action	Vivre parmi les loups en faisant partie de la meute

Définir la difficulté

Ceci étant dit, définir la difficulté d'une action est plus un art qu'une science. Bien qu'il soit possible de fournir des exemples de difficultés adéquates, le MJ finira bien par se retrouver dans une situation où il devra prendre une décision basée sur son jugement seul. On est souvent tenté dans ces situations d'arrêter le jeu quelques minutes, de chercher une indication précise dans les règles de jeu - RESISTEZ A CETTE TENTATION ! Nous avons écrit ce livre, et nous pouvons vous assurer que la règle que vous cherchez n'y est pas, donc ayez confiance en votre jugement. Ou bien utilisez un des trucs suivants :

Dans le doute, le niveau de compétence du joueur est une indication majeure de la difficulté à leur opposer. Une fois le niveau de compétence connu, vous pouvez fixer la difficulté en fonction du résultat que vous désirez obtenir (descendre d'un ou deux niveaux pour une tâche facile, augmenter d'un ou deux niveaux pour une sérieuse difficulté).

Un dernier truc, si vous n'arrivez pas à définir la difficulté, laissez le joueur jeter les dés. S'il obtient un résultat très élevé ou très mauvais, le problème se résout tout seul...

4. ASPECTS

Les Aspects représentent des éléments du personnage qui ne sont pas reflétés par ses compétences, comme des avantages, des désavantages, des connaissances et même des attributs.

Le genre des aspects utilisés dans un jeu dépend des goûts des joueurs. Au pire ce sont des équivalents d'attributs traditionnels comme la Force ou l'Intelligence. Utilisés à leur plein potentiel ils peuvent représenter les liens entre le personnage et l'univers d'une manière directement exploitable en jeu.

UTILISER LES ASPECTS

Les Aspects ont plusieurs usages, la plupart du temps pour pouvoir retirer les dés. Après avoir effectué un premier jet pour une action qui est en rapport avec un de ses aspects (comme une joute pour l'aspect Chevalier, ou un combat à l'épée avec l'aspect Fort), le joueur décrit comment son aspect l'aide, coche une case libre de son aspect et choisit entre:

Relancer les 4 dés

ou

Choisir un dé et changer sa valeur en **+**.

De cette manière, il suffit d'une simple relance pour corriger un jet lamentable, mais il faut plusieurs utilisations de l'Aspect pour obtenir un résultat réellement bon, ce qui est tout à fait correct et dramatiquement intéressant si le joueur donne bien une raison pour chaque utilisation.

Après une relance complète, on doit garder cette nouvelle relance, sauf à utiliser à nouveau l'Aspect.

Utiliser l'Aspect de cette manière en cochant une case est appelé une Invocation Positive.

QUELLE EST LA PUISSANCE DES ASPECTS ?

L'hypothèse de base de ce système est que les Aspects sont rares et puissants. Pouvoir changer le résultat d'un dé en un **+** est très puissant et permet d'écarter le hasard. Certains MJ pourraient vouloir réduire les effets de l'Invocation Positive, pour des raisons d'ambiance ou d'équilibre, ou parce que leur jeu comporte plus d'aspects (et donc de phases) que normalement (voir "[Aspects Gratuits](#)").

Il existe un certain nombre de possibilités pour ce faire. Nous suggérons de garder la possibilité #1 (relancer les 4 dés) et de changer la possibilité #2 (changer la valeur d'un dé en **+**) par une des suivantes :





1. Choisir un dé tombé sur un **-** et changer sa valeur en **+**.¹
2. Choisir un dé tombé sur un **■** et changer sa valeur en **+**.

¹ C'est une option particulièrement courante pour les jeux plus cinématiques









Quelques exemples d'Aspects

- Devoir
- Suicidaire
- Fort
- Faible
- Académie d'Escrime de Tirrinelli
- Chevalerie
- Bob, le crâne qui parle

3. Choisir un dé et augmenter sa valeur d'un niveau (un  devient un , un  devient un )
4. Choisir un dé et le relancer.
5. Rien (on ne peut que relancer les 4 dés.)



Relances

Cyrus se bagarre dans un bar et obtient  (-3). Comme il n'a pas envie de prendre la bouteille cassée qui lui arrive dessus dans les dents, il coche une case de son aspect Bagarreur et essaye d'asséner un coup bas. Il choisit de relancer tous les dés et obtient  (-1). C'est mieux, mais pas encore assez - son adversaire connaissait déjà le sale coup qu'il a tenté d'utiliser. Il choisit de cocher une seconde case de son Aspect Bagarreur et annonce qu'il lance une chaise pour déstabiliser son adversaire; il choisit de prendre un dé qui est tombé sur un  et de le changer en , ce qui change son jet de  (-1) à  (+1), ce qui est suffisant pour lui éviter une méchante estafilade.

AUTRES UTILISATIONS DES ASPECTS

Les Aspects fournissent également un bonus passif que le MJ doit garder à l'esprit. Un personnage Fort est par définition plus fort qu'un personnage qui n'a pas cet aspect, et un personnage Lent le sera plus que la moyenne. Il peut être parfois, en de rares occasions, nécessaire de faire un jet sur l'Aspect; cela s'effectue de la même manière qu'un jet de compétence.

Il est également possible d'invoquer un Aspect pour obtenir un effet particulier. Le joueur peut utiliser un aspect pour obtenir un avantage qui n'est pas lié à un test ou un défi, comme cocher une case de son Aspect "Riche" pour obtenir des appartements luxueux, ou cocher une case d'un aspect lié à une organisation pour trouver une de ses antennes locales. Cette utilisation est sujette aux mêmes restrictions que l'utilisation des points de Destin pour obtenir des coïncidences bienheureuses (["Les joueurs au pouvoir ?"](#)).



C'est quoi cette odeur ?

Dans un jeu d'Horreur, le Dingo s'attaque à un vampire dans une station essence où il se cachait. Il coche une case de son Aspect "Malodorant" et déclare qu'on s'aperçoit soudain que la puanteur habituelle est remplacée par une forte odeur d'essence. Le Dingo allume son briquet, et lui et le vampire s'enflamment.

L'autre utilisation classique des Aspects est l'invocation involontaire. Elle est provoquée par le MJ lorsqu'il pense qu'un Aspect d'un personnage a un effet négatif sur l'action en cours. Dans ce cas, le MJ déclare qu'il invoque l'Aspect du personnage (aucune case n'est cochée) et le joueur a deux possibilités: soit jouer cet aspect négatif et gagner autant de points de Destin que le niveau de l'Aspect, soit dépenser autant de points de Destin que le niveau de l'Aspect pour ne pas succomber à cet effet négatif.

RÉGÉNÉRER LES ASPECTS

Les Aspects sont des instruments narratifs, donc ils agissent sur une période de narration donnée. Ils sont donc régénérés (décochés) entre deux épisodes de narration, en général à la fin d'une session de jeu. A moins que le MJ en décide autrement, les Aspects sont régénérés (cases vides) au début de chaque session.

Quand régénérer les Aspects ?

L'hypothèse par défaut du système est que les Aspects sont régénérés au début de chaque session de jeu. Toutefois ce n'est pas la seule option. Les Aspects peuvent être régénérés:

- Au début de chaque scène
- Chaque jour
- Lorsque les PJs se reposent
- A la fin d'un arc narratif significatif

Modifier la vitesse de régénération des Aspects aura un impact certain sur le style de jeu, une régénération rapide étant adaptée à des univers plus cinématiques où les personnages accomplissent de nombreux exploits. N'hésitez pas à expérimenter les différentes options pour trouver celle qui s'adapte le mieux à votre style.

Souvenez-vous également que plus les personnages ont d'Aspects, moins ils ont besoin de les régénérer.

Réglage des Aspects

Les Aspects permettent aux personnages d'agir au mieux de leurs capacités au moment opportun. Plus un personnage a d'Aspects, plus il sera efficace. Naturellement cela signifie que cette efficacité dépend du nombre d'aspect, de leur utilité et de la fréquence d'utilisation.

On peut agir sur un certain nombre d'éléments pour régler les Aspects. Trois sont essentiels:

1. Combien d'Aspect possède un personnage.
2. Quelle est la puissance des Aspects.
3. A quelle fréquence sont-ils régénérés.

La définition de ces éléments a des impacts majeurs sur le jeu. Il n'y a pas d'équilibre absolu entre ces facteurs, donc les règles présentées ici sont plus des indications par défaut que des principes fermes.

POINTS DE DESTIN

En plus de l'annulation d'une invocation involontaire d'aspect, les joueurs peuvent utiliser les points de Destin pour d'autres usages.

Ils peuvent dépenser un point de Destin pour obtenir un bonus de +1 sur un jet. Ils peuvent le décider avant ou après le jet, ou même après avoir invoqué un Aspect. On ne peut dépenser

qu'un point de cette manière, sauf si la dépense est contrée (voir ci-dessous). On ne peut augmenter un jet au-delà de +5.



Invocation d'Aspect Involontaire

Cyrus a le choix entre affronter une horde hurlante ou sauter sur son cheval pour s'enfuir. Le MJ décide que c'est le moment parfait pour invoquer l'aspect "Auto-Destructeur" de Cyrus. Cet aspect est de niveau 2, donc Cyrus peut soit dépenser 2 points de Destin pour résister à sa nature, soit se jeter dans le combat, auquel cas le MJ le récompense par 2 points de Destin. Toutes les situations ne sont pas aussi extrêmes. Finn, le compagnon de Cyrus, a l'Aspect Larcin à niveau 1, et pendant une fête donnée par de riches nobles, ses doigts le démangent et il a besoin de visiter une ou deux poches. Il peut dépenser un point de Destin pour résister à la tentation, ou suivre son penchant naturel et gagner un point de Destin (et risquer de se faire prendre la main dans... la poche.)

Ils peuvent également dépenser un point de Destin pour obtenir un effet narratif en leur faveur, par exemple pour trouver un objet utile, connaître une personne dans une ville, ou faire son entrée juste au bon moment. Dans les faits cette dépense permet au joueur de prendre le rôle du MJ pensant un moment. Le MJ a un droit de veto absolu sur ce type de dépense, et s'il l'utilise le point n'est pas dépensé.

La plupart du temps ce type de dépense est lié à un désir des joueurs de faire avancer l'histoire. Il est plus amusant de considérer que vous aviez l'outil nécessaire dans votre coffre plutôt que devoir repartir vers le magasin le plus proche pour l'acheter avant de revenir à la maison hantée. Le MJ doit pouvoir autoriser ce genre de raccourci si les joueurs y trouvent leur compte sans casser l'intrigue.

Il est également important de bien s'assurer que la requête du joueur est raisonnable. Si elle est même évidente, la dépense d'un point de Destin ne devrait pas être nécessaire. Les points de Destin ne sont à utiliser que sur la marge étroite entre la logique narrative et la décision arbitraire du MJ.

Des points de Destin peuvent également être dépensés pour contrer l'effet d'un point de Destin dépensé par quelqu'un d'autre. Dans ce cas les points sont dépensés des deux côtés, sans aucun effet. La personne qui a dépensé le point initial peut toutefois dépenser à nouveau un point pour réessayer. Ce processus peut être répété autant de fois que nécessaire.

Les joueurs au pouvoir ?

Donner aux joueurs un certain contrôle sur l'histoire peut sembler bizarre aux MJs qui ne l'ont pas encore expérimenté. La mesure réelle de cette possibilité est entièrement liée au désir du MJ. Vous pouvez très bien entièrement ignorer cette possibilité, mais nous vous recommandons d'essayer au moins une fois. Quelque chose d'aussi simple qu'autoriser les PJs à dépenser un point de Destin pour qu'ils aient l'objet adéquat dans leur sac est très satisfaisant pour tout le monde. Pour notre part nous ne voyons pas de limite à l'utilisation de cette règle. Il est possible de donner aux joueurs un large pouvoir narratif, leur permettant d'utiliser des points de Destin pour créer des intrigues, des PNJs, et d'une manière générale pour compliquer l'histoire. N'hésitez pas à essayer si l'idée vous amuse - la seule limitation est que vous pouvez aller aussi loin que votre amusement. Ce n'est que lorsque les choses deviendront de moins en moins amusantes alors que les joueurs se mettront à dépenser des points de Destin dans tous les sens, qu'il sera temps de revenir un peu en arrière.

AUTRES UTILISATIONS DES POINTS DE DESTIN

Les points de Destin peuvent être considérés comme de petits droits de vote que les joueurs peuvent utiliser pour orienter l'histoire en leur faveur, en suivant certains principes. Vous avez



Points de Destin et Coïncidences

Finn fuit devant des assassins qui ont interrompu une soirée privée. Il a perdu son couteau, et tout en courant dans les couloirs il cherche une arme. Le MJ a plusieurs options. Si la villa est celle d'un chasseur ou d'un soldat - le genre d'endroit où on trouve plein d'armes exposées sur les murs - il peut simplement dire qu'il y a pas mal d'armes disponibles. Mais le MJ peut également permettre à Finn d'en trouver en faisant des tests de compétence et en lui faisant passer du temps à chercher. Enfin, le joueur de Finn peut décider d'utiliser un point de Destin pour créer une coïncidence raisonnable, et trouver sur son chemin une arme exposée au mur, ou bien un invité saoul qui prêterait bien involontairement son épée de duel.

Elfred, La Fiche Molle	
Faible	□□
Couard	□
Servile	□□□

déjà vu la possibilité d'ajouter +1 au jet, et celle de provoquer des coïncidences bienheureuses. Voici quelques autres idées que vous pouvez également utiliser. Notez que vous pouvez également permettre à un joueur de provoquer les effets suivants en cochant une case d'un Aspect plutôt qu'en utilisant un point de Destin.

- Vous pouvez utiliser un point de Destin pour monopoliser l'attention pour un monologue. Vous ne pouvez pas interagir avec les autres durant ce temps: vous faites un discours. Vous ne devez pas non plus être interrompu. Essayez de faire court, mais amusez-vous. Imaginez que vous êtes devant une caméra, à la télévision ou au cinéma. Les Méchants peuvent également faire un monologue - comment sinon pourraient-ils prononcer leurs menaces ou leurs malédictions ? Cet effet ne dure en général que quelques phrases. Mais tout le monde doit se taire pour l'écouter jusqu'au bout.
- Vous pouvez dépenser deux points de Destin pour donner un bonus de +1 au jet d'une autre personne, même si elle utilise en même temps un point de Destin pour obtenir un bonus de +1 elle-même, si toutefois cette assistance est raisonnable narrativement. Vous ne pouvez pas faire cela plus d'une fois par jet; si votre ami a besoin d'un +2, vous pouvez dépenser 2 points de Destin pour lui donner un +1, et une troisième personne doit également dépenser deux points de Destin pour lui donner un autre +1 !
- En combat, vous pouvez dépenser un point de Destin pour changer de place avec un ami, si vous pouvez le faire raisonnablement rapidement, même si ce n'est pas votre tour, sans avoir à effectuer de jet de compétence pour cette manœuvre (c'est utile pour échanger vos adversaires).
- En combat, vous pouvez dépenser un point de Destin pour prendre le coup à la place de quelqu'un d'autre, même si ce n'est pas votre tour, si toutefois vous pouvez raisonnablement vous interposer, et ce sans avoir à effectuer de jet de compétence pour cette manœuvre.



Enchère d'Aspect

Le niveau de l'Aspect peut être utilisé comme limite supérieure pour une dépense ou une rémunération de points de Destin. Il peut en résulter une enchère entre le MJ et le joueur, initiée par le MJ.

Imaginons un aspect de niveau 3: Cupide

MJ: (mise un point): l'or du gouverneur est sur la table devant toi. Voici un point de Destin pour toi: tu veux t'en emparer.

PJ: (mise un point): Non, je veux respecter la loi pour une fois.

MJ: (mise un autre point, total 2): Tu ne lâches pas l'or du regard. Tu n'arrêtes pas à penser à tes dettes de jeu, à ce cheval que tu pourrais acheter...

PJ: (mise un autre point, total 2): J'aime l'or c'est évident, mais j'ai plus peur de la prison. Il faut que je me contrôle...

MJ: (mise un autre point, total 3): Ah, l'or. L'or qui brille, tout chaud dans ta main. Ce n'est pas quelques pièces qui vont lui manquer...

PJ: (mise un autre point, total 3): même si j'oublie le gouverneur, mes amis sont avec moi et je ne peux pas les mettre en danger. Non, pas cette fois mon ami.

MJ: On a atteint la limite. OK, tu t'en tires, je ramasse (il prend les trois points de Destin du PJ).

A n'importe quel moment durant l'enchère, le MJ ou le PJ aurait pu "se coucher", et aurait récupéré le nombre de points misé par l'autre.

- Un point de Destin peut être dépensé pour une entrée à point nommé - si un personnage doit arriver à un moment non déterminé, le joueur peut dépenser un point pour qu'il arrive au moment qu'il choisit.

INTRIGUE, GENRE ET POINTS DE DESTIN

Certaines des utilisations suggérées ci-dessus sont fondées sur la notion que le travail d'équipe et les effets cinématiques sont importants. D'autres règles peuvent être imaginées pour s'adapter à d'autres styles de jeu si nécessaire. De plus, jusqu'ici nous n'avons évoqué que des possibilités de dépenses de points de Destin. Vous pouvez également imaginer des cas de récompenses. Par exemple vous pouvez écrire sur des cartes certaines actions ou phrases-clés que vous aimeriez voir vos joueurs effectuer ou déclamer, puis les leur distribuer (soit au hasard, soit à des personnages spécifiques). Sur ces cartes vous aurez noté combien de points de Destin ils gagnent s'ils suivent les indications de la carte.

L'intérêt de cette approche est qu'elle donne aux joueurs un sentiment de structure, sans qu'ils aient l'obligation de suivre vos ordres. Elle offre au MJ la possibilité de structurer une intrigue sans pour autant tomber dans le travers souvent décrié du dirigisme. De plus elle peut encourager les interactions et les intrigues entre les joueurs, ce qui peut grandement enrichir vos parties.

Imaginez par exemple les cartes suivantes:

- Fais quelque chose de Dangereux: même si cela va à l'encontre de ton instinct, fais quelque chose de dangereux - attaquer seul le grand méchant, se battre à seul contre cinq, pourchasser un monstre, etc. Cela te rapportera deux points de Destin.
- Pète un Câble: parfois les gens restent calmes devant l'adversité. Cette carte te permet de faire l'inverse. Tu pètes un câble - pour faire un truc passablement inutile, genre partir en courant, hurler, etc. Cela te rapportera deux points de Destin.
- Ne te contente pas d'un Non: si un autre PJ te refuse quelque chose, te dis de le laisser tranquille ou d'une manière générale s'oppose à toi, ne laisse pas tomber - bas-toi pour obtenir ce que tu veux ! Cela te rapportera un point de Destin.



Zéphyr, la Monture du Renard du Désert

Le mystérieux cavalier le Renard du Désert a investi deux niveaux d'aspects dans sa monture, Zéphyr. Alors qu'il rend une visite nocturne dans la maison du Commandant, les gardes sont alertés et il doit s'enfuir. Il coche une case de son aspect Zéphyr pour pouvoir l'invoquer et obtenir un effet particulier, pour que Zéphyr l'attende sous une fenêtre d'où il puisse sauter sur son dos. S'il est poursuivi, il peut cocher une seconde case de son aspect Zéphyr pour améliorer son jet de Cavalier. Plus tard, le Renard est capturé par des bandits, et travaille dans la mine d'or secrète du Commandant dont il veut s'évader. Il ne peut utiliser son aspect Zéphyr qui n'est pas là, même s'il lui serait très utile; le MJ donne donc au Renard deux points de Destin correspondant à une invocation involontaire. Au début de la séance suivante le Renard retrouve par chance Zéphyr dans l'étable de voleurs qu'il détrouse pour obtenir de la nourriture. La fameuse paire est à nouveau réunie. Plus tard encore, le Renard se déguise pour s'infiltrer dans un bal donné par le Commandant. Il passe la séance à espionner, danser, parler, et n'utilise pas Zéphyr. Toutefois son absence ne peut être considéré comme une invocation involontaire, car il n'aurait été d'aucune utilité de toute manière - après tout, le Renard aurait pu l'utiliser pour pénétrer dans la maison s'il l'avait voulu.

- Laissez-moi Seul: Tu as besoin de temps avec toi-même - pour bouder, pleurer, enrager, quelle que soit la raison. Cela te rapportera un point de Destin.
- Ne laisse personne Seul: La force est dans le groupe. Si quelqu'un veut se la jouer solitaire, prends le temps de le ramener dans le groupe. Cela te rapportera un point de Destin.
- Tout est Cliché: Dans cette aventure (pulp, horreur, super-héros, space opera, cyberpunk, médiéval-fantastique), il y a plein de place pour jouer un vieux classique du genre. Cela te rapportera un point de Destin.

EVOLUTION

A chaque période d'évolution du personnage, il gagne un point de compétence qui peut être dépensé en suivant les règles normales (la pyramide doit être équilibrée) ou mis de côté. Quatre périodes forment un arc de l'histoire du personnage et celui-ci obtient en même temps que son quatrième point de compétence un Aspect qui reflète l'expérience et les compétences acquises.

Des points de Destin peuvent également être donnés en récompense hors évolution normale. Pour plus de détails sur l'évolution, voir "[Evolution](#)".

OPTIONS POUR LES ASPECTS

Presque tout peut être pris comme un aspect du moment que cela constitue une partie importante de l'histoire du personnage.

Des Accessoires comme Aspects

Une option possible est d'utiliser comme Aspect un objet comme une épée magique, une librairie occulte, une voiture ou même un château. Ces objets sont considérés comme faisant partie intrinsèque de l'histoire du personnage. Excalibur peut être considéré comme un Aspect du Roi Arthur. Un objet régulièrement utilisé par le personnage mais qui n'est pas aussi essentiel à la définition du concept du personnage est plutôt acheté avec des points de compétence (voir "[Point de Compétence](#)"). Un objet peut également être représenté à la fois par un Aspect et par un point de compétence.

Mécaniquement, cela signifie qu'en plus des bénéfices normaux que retire un personnage de l'évocation d'un Aspect, un objet utilisé comme Aspect se retrouvera en général facilement entre les mains du personnage, même au prix de quelques coïncidences étranges.

Ne pas fournir cet objet au personnage est similaire à une invocation involontaire qui peut être rémunérée par des points de Destin.

La description d'un objet est libre, toutefois il peut être nécessaire de décrire des points de compétences pour générer des effets spécifiques (voir "[Extras Personnels](#)"). Sinon, la description de l'objet doit déterminer les circonstances dans lesquelles l'objet offre un nouveau jet de dé. Les Accessoires Aspects peuvent également être invoqués sous forme d'effet pour être à portée de main.

Baron Answald	
Noble	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Arrogant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Savant	<input type="checkbox"/>
Destinée	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Des Personnes comme Aspects

Il est également possible d'avoir des personnes en tant qu'Aspect. Il est alors important de définir qui est cette personne et sa relation avec le personnage. Des exemples classiques de personnages comme aspects : un membre de la famille, le mentor, un ennemi, un enfant, un frère d'arme, un suzerain, un serviteur, un familier, un rival. L'important est que cette personne soit

une part importante de l'histoire du personnage, et soit susceptible d'être présent relativement fréquemment.

Le joueur doit définir avec le MJ la nature de la relation avec le personnage de manière à ce que le MJ puisse intégrer le PNJ dans sa campagne. En général le niveau de l'aspect reflète la force du lien avec le personnage. Les caractéristiques précises du PNJ sont à définir par le MJ, à l'exception toutefois des PNJ qui servent directement le personnage comme les serviteurs ou les familiers - dans ces cas-là, c'est le joueur qui détermine leurs caractéristiques par une dépense de points de compétence, voir "[Extras Personnels](#)".

On peut également imaginer des personnages comme Aspects qui soient des PNJs déjà créés par le MJ, des PNJ nouveaux, ou même d'autres PJs !

Aspects Stylistiques

Bien que les aspects soient en général simples et descriptifs, rien ne les empêche d'être plus colorés. Des expressions favorites, par exemple, sont des Aspects très intéressants puisqu'elles en disent long sur le personnage et qu'elles sont amusantes à invoquer (imaginez: "Hasta La Vista Baby" □□). Cela marche particulièrement bien pour des genres cinématiques où les expressions favorites sont presque obligatoires. D'autres possibilités existent: des passages d'ouvrages (réels ou imaginaires), des vers, des paroles de chanson, des haïkus, etc.

Le problème peut être qu'une phrase implique un certain style de jeu, qui peut ne pas être en accord avec le style de la campagne. Ces aspects doivent être discutés avec le MJ pour s'assurer que tout le monde est sur la même longueur d'onde.

La Valeur des Aspects

Voici un petit secret: la puissance réelle d'un aspect se mesure à une seule petite chose: son intérêt. Les Aspects intéressants seront utilisés plus souvent et fourniront plus d'occasions de relancer les dés ou d'obtenir des points de Destin. Prenez un ennemi par exemple: non seulement vous obtenez des points de Destin à chaque fois qu'il vous embête, mais en plus vous pouvez invoquer cet aspect lorsque vous le combattez. Vous y gagnez.

Des aspects intéressants sont également plus faciles à invoquer car ils sont logiques. Si un personnage a été formé par un ordre de chevaliers avec un dogme clairement défini, il obtient une relance lorsqu'il utilise les compétences appropriées, mais il peut également invoquer l'aspect lorsqu'il défend ce dogme (ou obtenir des points de Destin lorsqu'il souffre en le respectant). En comparant avec un simple Aspect Chevalier l'avantage est évident.

Cela permet de souligner un point clé: les Aspects ne sont pas juste ce qui définit le personnage, ils sont ce qui est important pour le personnage. Si vous prenez votre Mère comme Aspect, vous pourrez l'invoquer pour toutes les compétences qu'elle vous a transmises, mais également pour



Gustav Dore, Maître des Voleurs

Durant sa jeunesse, Finn a été pris en charge par Gustav Dore, un voleur réputé. Gustav a ensuite accédé à la tête de la Guilde des Voleurs. Le joueur de Finn note sur sa fiche "Mentor: Gustav Dore □". Il définit les détails avec le MJ - Dore a beaucoup appris à Finn pendant sa jeunesse (ce qui veut dire que Finn peut invoquer cet aspect lorsqu'il utilise des compétences de Voleur), mais il est déçu que Finn n'ait pas rejoint la Guilde. Cela entache un peu leur relation, puisque Gustav ne cache pas le fait qu'il aimerait que Finn lui succède, donc tout en étant en général prêt à aider Finn en cas de besoin, ce sont autant d'occasions pour Gustav de lui faire la leçon.

n'importe quelle action si vous vous retrouvez dans une situation où vous devez la protéger ou la sauver.

Un dernier secret: rien n'empêche les PJs de se prendre les uns les autres comme aspects. C'est une situation gagnante pour tout le monde, puisque le jeu sera amélioré par des relations fortes entre les personnages, et que les joueurs gagneront un aspect qu'ils pourront vraisemblablement utiliser souvent.

Aspects Négatifs

Un personnage peut avoir n'importe quel nombre d'aspect, et chaque aspect peut avoir plusieurs niveaux. En général on l'inscrit comme suit:

☐☐ Fort 2 (Bon)

C'est ainsi qu'on note que le personnage a deux niveaux dans l'aspect Fort.

Maintenant, on peut avoir des aspects notés comme suit:

☐☐☐ Faible 3 (Excellent)

Ce personnage est évidemment très faible, même s'il est décrit comme Excellent, un descripteur positif. C'est un exemple montre que le niveau d'un aspect correspond à sa puissance: un personnage avec Faible 3 est plus faible qu'un personnage avec Faible 2.

Cela peut toutefois prêter à confusion, surtout chez les personnages qui sont habitués à Fudge - mais il existe une solution simple: si vous considérez que l'aspect est négatif, considérez que le niveau est un nombre négatif. On notera alors:

☐☐☐ Faible -3 (Terrible)

Cette notation est aussi valide que la notation précédente. Faites selon votre goût.

Conflit d'Aspects

Il arrive qu'on utilise un aspect directement dans le jeu. Cela arrive généralement dans deux circonstances: le personnage est impliqué dans un conflit en rapport direct avec l'aspect, ou bien il accomplit une tâche longue qui couvre de multiples compétences.

Caporal Clinton	
Appelé	☐☐
Famille	☐☐
Utile	☐

La solution évidente est d'utiliser une résolution par les dés comme n'importe quel autre conflit, mais le MJ doit faire preuve de bon sens: si un personnage est "Grand ☐☐", un autre est "Petit ☐☐" et vous voulez savoir lequel est le plus grand, la réponse est évident sans avoir recours à un irréaliste "test de hauteur".

Il faut noter que dans les conflits entre aspects, on peut utiliser ces aspects pour relancer les dés (voir ["Utiliser les Aspects"](#)).

Autres Utilisations

Les Aspects peuvent également être utilisés pour simplifier des actions longues. Un personnage avec un aspect de Ranger qui passe plusieurs semaines à chasser dans les bois, parcourir du terrain et chercher des traces de Dahu peut effectuer un seul jet sur son aspect Ranger, sans avoir à faire de multiples jets.

5. EXTRAS

Les Extras sont des éléments du personnage qui ne peuvent être considérés ni comme des compétences ni comme des aspects. On peut par exemple acquérir les aspects suivants:

- Une épée enflammée
- Un serviteur loyal
- Un point faible pour son ennemi juré
- Vision Nocturne

ACQUÉRIR DES EXTRAS

Les Extras s'acquièrent avec des points de compétence. A chaque phase le personnage reçoit en général quatre "points de compétence" (le nombre peut varier selon le jeu), qu'il utilise principalement pour acquérir des compétences. Mais il peut également les utiliser pour acquérir des Extras. Le grand nombre d'extras possibles ne permet pas d'imaginer toutes les possibilités, toutefois la majorité des extras peuvent être rangés dans trois catégories: **Intrinsèque**, **Personnel** et **Partagé**. Les extras intrinsèques sont des éléments permanents du personnage comme la vision nocturne. Les extras personnels sont des choses que contrôle le personnage, comme de l'équipement ou des serviteurs. Les extras partagés sont des éléments de l'environnement de jeu comme des ressources ou des contacts.



Vue Magique

Cécile a l'extra intrinsèque "Vue Magique", acquis avec un point de compétence, qui lui permet de voir les champs de magie. Le MJ doit donc se rappeler que lorsqu'il donne les résultats d'un test de perception, il doit inclure les détails magiques pertinents.

Par ailleurs, si la vue magique est importante pour la campagne, le MJ peut requérir l'acquisition d'une compétence "Vue Magique" séparée, qui sera utilisée pour les tests de perception liés à la magie.

EXTRAS INTRINSÈQUES

C'est le type d'Extra le plus courant et le plus difficile à quantifier. Les personnages ont souvent des effets "actifs en permanence". Par exemple, dans beaucoup d'univers, les elfes ont une vision très précise à grande distance. Lorsque vous créez un personnage avec de telles aptitudes, il faut avant tout s'assurer que le joueur et le MJ sont d'accord sur ce que représente cette aptitude et comment elle fonctionne. Il faut également décider si une telle aptitude ne serait pas mieux représentée par un Aspect.

Del Lupo (un navire)

Rapide

Contrebande

Rude Equipage



Exemples d'Extras Intrinsèques

Ami des Arbres - Les Druides du Domaine de Talion ont une affinité particulière avec la forêt qui les abrite. Toute compétence de perception utilisée dans la forêt révèle également des détails spirituels.

Aquatiques - Les Initiés de la Lame Ondulante subissent des rituels compliqués qui leur permettent de respirer et de se mouvoir sous l'eau. En plus de cet Extra ils reçoivent la compétence "Mouvement Sous-marin". Cette compétence fixe le niveau maximal de toute activité physique sous-marine.

La distinction entre les Aspects et les aptitudes passives est parfois difficile - on peut considérer que la force physique et la vision nocturne sont toutes deux des aptitudes permanentes, donc il peut sembler étrange que la première soit un Aspect et la deuxième un Extra. La distinction logique provient de l'utilisation des aspects - les cases ne représentent pas combien de fois la capacité sera utilisée, mais plutôt combien de fois elle sera importante pour l'histoire. Alors que la force physique est utile lorsque le joueur le décide, la vision nocturne n'est importante que quand le MJ le décide, spécifiquement à travers la création de scénario où elle pourra être utilisée.

Par conséquent les effets passifs doivent être considérés comme une capacité à effectuer une tâche sans malus, au niveau de compétence normal, dans des conditions où cela ne serait normalement pas possible. Elle peut être accompagnée d'une ou deux compétences particulières, en fonction de la nature de cette capacité. Si l'extra permet juste d'effectuer une activité normale dans des conditions particulières, il n'est pas nécessaire d'ajouter une nouvelle compétence, mais si l'extra permet d'effectuer quelque chose d'entièrement nouveau, une compétence sera en général nécessaire pour le représenter.

Dans certains cas, les compétences spéciales peuvent ne pas interagir avec la pyramide des compétences: ils peuvent être considérés comme complètement à part, ou bien obéir à leur propre pyramide. Cela nécessite une analyse au cas par cas.

Les Compétences Spéciales et la Pyramide

Cela peut sembler peu important, mais cela a beaucoup d'impact sur l'influence des pouvoirs spéciaux sur le reste du jeu. Rappelez-vous que chaque point de compétence utilisé en dehors de la pyramide diminue la capacité du joueur à augmenter ses compétences; c'est l'un des contrôles essentiels à l'équilibre du système.

- S'il existe un grand nombre de compétences pour représenter une capacité magique ou similaire, elles devraient avoir leur propre pyramide.



Exemples d'Aspects pour des armes

- Dissimulable
- Forgée par Dieu
- Grondante
- Cruelle
- Sanctifiée
- Tueuse de Trolls
- Forgée par les Elfes
- Eclairante
- En Argent Pur
- Enflammée
- Empoisonnée
- Incassable
- Glaçante
- Maudite
- Vorpale (décapite l'adversaire sur un certain niveau de réussite)

- Si les compétences sont indépendantes et en nombre réduit, elles ne devraient pas faire partie de la pyramide normale.

Pour des effets mineurs, si l'extra offre une capacité entièrement inappropriée pour une compétence ou un aspect, le MJ peut simplement décider qu'il fonctionne tout seul, mais ce type d'extra doit être examiné en détail par le MJ.

EXTRAS PERSONNELS

Les Extras Personnels et les Extra Partagés suivent une mécanique similaire - un point de compétence dépensé se traduit par un niveau d'aspect dans l'Extra. La distinction entre les deux est simple: si l'Extra fait partie de la sphère du personnage il est Personnel et les aspects qui lui sont attribués sont les seuls aspects qu'il possède. Les Extras qui sont en dehors de la sphère du personnage (les Partagés) peuvent avoir d'autres aspects que ceux qui sont définis par le joueur.

La plupart des Extras Personnels sont soit de l'équipement, soit des serviteurs. Les équipements sont simples à gérer: donnez à l'équipement un ou plusieurs aspects, et il offrira des relances et des bonus passifs lorsqu'il est utilisé de manière approprié.

Les Serviteurs incluent les gardes du corps, les familiers, les gentils fantômes, ou tout autre PNJ dont la première priorité est le personnage. Les Serviteurs sont des personnages à part entière qui ont autant de phases de création que de points de compétence investis par leur maître. Cela leur permet d'obtenir un certain nombre d'aspects et des compétences appropriées (voir "[Pyramide Optimisée](#)"). Dans certaines campagnes ils peuvent obtenir plus d'aspects; fondez-vous sur les règles de création des PJs.

Il est important de noter que le joueur ne peut pas utiliser directement les aspects du PNJ - ils n'aident que le PNJ. Toutefois, si le joueur a également acquis le PNJ en tant qu'Aspect pour son propre personnage, le PNJ peut servir d'indication pour les bénéfices que le PJ peut obtenir en invoquant son propre aspect lié au PNJ. Les caractéristiques du PNJ doivent être validées par le MJ qui doit particulièrement regarder tout PNJ ayant un nombre de phases supérieur à la moitié de celles du personnage du joueur, et



Exemple d'Extras Personnels

Une Epée Magique - Cyrus choisit comme aspect l'épée de son père, Narnasil. Il souhaite qu'elle ait des pouvoirs spéciaux, et après en avoir discuté avec le MJ, décide qu'elle sera Inusable, et utile contre les fantômes. Le joueur de Cyrus dépense deux points de compétence comme suit:

Narnasil (☐)

Inusable	☐
Coupeur de Fantômes	☐

Un Serviteur Loyal - Finn décide de faire de Lucan, un misérable qu'il a sauvé de l'esclavage, son valet personnel. Comme il le crée entièrement, il n'est pas obligé d'investir un Aspect dans Lucan, mais néanmoins il décide de le faire pour assurer son investissement. Il dépense donc un aspect sur Lucan, ainsi que 4 points de compétence. Lucan sera donc un personnage à 4 phases, soit 4 aspects dans ce jeu. Comme il sera à la fois le serviteur de Finn et son espion, il choisit les aspects Serviteur, Assassin, Aspect Inoffensif, et Espion. Il consulte ensuite la "[Pyramide Optimisée](#)" et choisit des compétences qui seront ensuite approuvées par le MJ.

Lucan (☐)

Serviteur	☐
Assassin	☐
Aspect Inoffensif	☐
Espion	☐

rejeter catégoriquement tout PNJ ayant un nombre de phases supérieur à celles de leur maître. Le MJ peut également choisir de définir lui-même les caractéristiques du PNJ, en construisant s'il le désire chaque phase comme un arc historique (voir "[Intrigue, Genre et Points de Destin](#)"), le joueur n'ayant dans ce cas qu'à connaître le domaine de capacité général du PNJ.

Les Sbires

Les sbires sont un genre particulier de PNJ serviteurs qui conviennent particulièrement aux Méchants, mais peuvent être utiles de temps à autre. Les sbires représentent un certain nombre de serviteurs sans compétence et de chair à canon. Des niveaux de sbires ne peuvent être acquis qu'en coordination avec des aspects comme "Commandeur Suprême". Le nombre total de sbires est égal au nombre de niveaux dépensés dans cet Extra, multiplié par le niveau dans l'Aspect de commandement. Cela représente le nombre de sbires disponibles pour une scène donnée (en général des combattants Moyens, Médiocres pour toute autre tâche)

EXTRAS PARTAGÉS

Les Extras Partagés contrôlés par les joueurs sont en général soit des contacts, soit des ressources.

Les PNJs Partagés sont définis de manière très similaire aux PNJs Personnels. Chaque point de compétence dépensé se traduit par un Aspect pour le PNJ. Le premier de ces aspects définit en général la nature de la relation entre le PJ et le PNJ. Les autres niveaux d'aspects peuvent être investis dans d'autres éléments pour définir le PNJ, ou bien dans l'aspect relationnel pour le renforcer - des PNJ importants et occupés peuvent être bien disposés envers les PJs, mais il peut être nécessaire de dépenser des niveaux supplémentaires pour qu'ils puissent facilement les intégrer dans leur calendrier. La définition du PNJ peut être importante - elle permet au joueur de décider d'éléments importants de l'histoire de PNJ potentiellement importants. Le MJ peut limiter ces éléments, mais ils peuvent également être intéressants pour la campagne.



Exemples d'Extras Partagés

L'Oreille du Roi - Dans sa jeunesse Taevin a été un compagnon du jeu du Roi. Bien qu'ils ne soient plus intimes, ils s'entendent toujours bien. Son joueur dépense deux niveaux pour sa relation avec Sa Majesté

Lié à Taevin



Bien sûr ce n'est pas l'unique Aspect du Roi, mais c'est celui qui est important pour Taevin.

Un Mentor - Finn a été élevé par Gustav Dore, Maître de la Guilde des Voleurs. Finn a acquis un Aspect "Gustav Dore", mais il veut également préciser les domaines de compétence de Dore. Il dépense donc 5 rangs de compétence comme suit:

Gustav Dore (□)

Lié à Finn



Contrebandier



C'est cher, mais cela garantit la disponibilité et l'utilité de Dore.

Une cachette - La cité d'Alverado n'est pas très sûre, mais Cyrus connaît une bonne cachette. Il dépense un point de compétence pour donner à la cité l'aspect "Refuge". Il pourrait dépenser un autre niveau pour le rendre Personnel, pour être le seul à le connaître, mais il ne le fait pas. C'est donc un abri sûr mais pas entièrement secret - si Cyrus s'y cache on ne le découvrira pas, mais d'autres (mendiants, voleurs, etc.) pourraient également l'utiliser.

Il est intéressant de dépenser ces points de compétence sur ses ennemis. Le PJ peut sans problème dépenser un point de compétence pour lui donner une faiblesse, sous la forme d'un aspect négatif.

La nature de la relation entre le PJ et le PNJ peut être définie simplement en décrivant le PNJ, mais elle peut changer au cours de la campagne sauf si le PJ acquiert le PNJ en tant qu'aspect. C'est pourquoi en général le premier aspect du PNJ est utilisé pour décrire cette relation.

Les Ressources sont plus simples: le joueur sélectionne simplement une organisation existante ou un lieu prédéfini et lui donne un Aspect pour représenter un point particulier, comme une connexion avec le personnage, un refuge, ou un genre de dette. Le MJ peut même proposer une liste de PNJ existants comme des "opportunités d'investissement".

GÉRER LES EXTRAS PUISSANTS

Il est possible de permettre la création d'objets et de capacités plus puissants, mais ils devraient en général coûter plus cher en points de compétences. Le MJ doit faire particulièrement attention aux pouvoirs qui court-circuitent des compétences existantes. Un objet qui permet à son propriétaire de voler peut le rendre plus performant qu'une personne qui a investi de nombreux niveaux dans les compétences Escalade ou Saut. D'autres capacités à regarder de près sont l'Invisibilité, la Télépathie, ou la capacité à immobiliser un ennemi facilement comme le sommeil ou la paralysie. Cela ne veut pas dire qu'il doit les interdire complètement, mais plutôt qu'il doit trouver des astuces pour rendre ces pouvoirs sympathiques jouables. Un exemple suit:



Cape d'Invisibilité

Le MJ peut simplement donner à la cape son propre Aspect Invisibilité, en fonction du nombre de niveaux investis. Ainsi, si le joueur dépense un point de compétence dans la cape, elle est décrite comme "Cape d'Invisibilité (☐ Invisible 1 (Correct))". Il est probable qu'elle rend son propriétaire modérément transparent, ou qu'elle lui permet de se fondre dans le décor - il faudra un jet de perception Correct pour repérer le personnage. Plus de rangs investis rendent l'objet plus puissant, donc il est important de vérifier à limiter l'investissement.

Le Joueur et le MJ peuvent également définir quelque chose de moins générique. Si le joueur souhaite créer une cape qui attire les ombres, le MJ peut autoriser un bonus de +1 aux jets de dissimulation dans l'obscurité lorsqu'on utilise la cape. Si le joueur veut la rendre plus puissante, il définit ses différentes fonctions avec le MJ qui définit un coût approprié en points de compétences.

Enfin le MJ peut utiliser l'approche de limitation narrative. Elle n'est valable que pour les objets qui sont acquis sous forme d'Aspects. L'objet peut alors être très puissant - un point de compétence peut suffire pour acquérir une invisibilité complète, ou une capacité à changer de forme, ou toute autre chose. Toutefois, à chaque utilisation de l'objet le joueur doit cocher une case de son aspect. Cette astuce un peu artificielle permet de suivre certaines conventions littéraires: peu de héros de fiction utilisent les objets magiques à leur disposition avec autant de facilité que la plupart des joueurs. Cette option permet d'inclure des objets puissants qui correspondent au style du jeu, sans qu'ils deviennent surpuissants.

EXTRAS ET ASPECTS

Les joueurs qui acquièrent des Extras qui sont essentiels à leur personnage devraient également les acquérir comme des Aspects. Ce n'est pas obligatoire, mais le bénéfice est clair: comme les aspects sont directement liés au personnage ils sont plus difficiles à perdre et leur absence fournit des points de Destin. D'une manière générale, plus on investit de points de compétence dans un Extra, plus c'est une bonne idée d'en faire également un Aspect.

LES EXTRAS ET LA PYRAMIDE

L'impact des Extras sur la pyramide des compétences peut être fort. Chaque point de compétence utilisé dans un extra n'est pas seulement un point de compétence de moins: il rend également la construction de la pyramide plus difficile. Si les extras ne sont pas considérés comme faisant partie de la pyramide, les personnages qui investissent dans des extras risquent de se retrouver avec moins d'expertise que leurs compagnons. En théorie la flexibilité et l'utilité des extras permet de compenser cela. En pratique, l'équilibre entre les extras et la pyramide est un peu plus subtil.

Par défaut, les extras non lié à des compétences, comme les objets, alliés etc. ne sont pas pris en compte dans la pyramide.

Sam Allen

Encerclé □□

A cours de munitions □□

Toujours Debout □□□



Les Extras dans la Pyramide

Si le MJ désire compter les extras dans la pyramide, c'est relativement facile, mais cela pose d'autres problèmes - principalement le fait qu'un joueur peut utiliser le système à son avantage en prenant un grand nombre de serviteurs ou des armes à faire trembler la planète. Le meilleur rempart contre cela est bien sûr le bon sens du MJ. Dire simplement "non" permet de résoudre la plupart des abus. Pour ce qui ont besoin d'une indication, il est approprié de limiter les personnages à un Extra par phase.

6. OPTIONS DE CRÉATION DU PERSONNAGE

LES ASPECTS D'INTRIGUE

Parfois le MJ peut avoir certains objectifs durant la création du personnage. Il peut déclarer que certaines phases sont liées à l'intrigue. Ces phases comportent en général des événements dans lesquels le MJ veut impliquer les personnages, ou qui sont utiles pour la campagne. Par exemple les PJs peuvent avoir tous grandi dans le même village, ou la dernière phase peut se dérouler au même endroit pour tout le monde.

Les Aspects d'Intrigue peuvent également être plus généraux; par exemple le MJ peut vouloir lier tout ou partie des PJ à une organisation particulière. Ils peuvent même être utilisés pour créer un thème; le MJ peut demander à ce que tous les PJ acquièrent certains aspects qui reflètent la tonalité de la campagne.

Le MJ peut simplement rendre obligatoire certains aspects d'intrigue. Mais les joueurs préfèrent en général se sentir maître de la création de leur personnage. Le MJ peut utiliser la carotte plutôt que le bâton, et proposer un bonus si l'aspect d'intrigue est utilisé - en général un point de compétence supplémentaire, mais le MJ peut adapter le bonus comme il le souhaite. Ce bonus est appelé bonus d'intrigue.



Exemple d'Aspects d'Intrigue

La campagne jeu se situe à Secarda, une nation de cités-états gouvernée par 13 grandes maisons. Le MJ propose un bonus d'intrigue aux personnages qui prennent une des grandes maisons comme premier aspect (ce qui signifie qu'ils font partie de cette maison). Les joueurs ne sont pas forcés de le faire, mais le bonus est une bonne incitation.

Le MJ veut inclure l'Eglise dans sa campagne, donc il propose une intrigue générale - le premier personnage qui prend un aspect le liant fortement à l'Eglise recevra un bonus d'intrigue.

Pour la dernière phase de la création des personnages, le MJ exige que tous les personnages se retrouvent dans la capitale. Bien que ce soit une phase nécessaire, il accorde un bonus d'intrigue à tout le monde en contrepartie.

ASPECTS GRATUITS

Bien qu'il soit fortement recommandé de ne pas accorder aux joueurs plus d'un aspect par phase, les MJs peuvent vouloir donner des aspects supplémentaires au début et à la fin de la création du personnage. Ces aspects peuvent par exemple représenter la nationalité, la famille, des intérêts, etc. Veillez juste à ne pas donner plus d'aspects gratuits qu'il y a de phases.



Exemple d'aspect gratuit

Au démarrage d'une création en 7 phases, Lydia demande à ses joueurs de donner un ordre de priorité aux trois éléments suivants: eux-mêmes, leur famille, et leur pays. Elle accorde ensuite des aspects gratuits en fonction de l'ordre de priorité de chaque joueur, 3 pour le premier choix, 2 pour le second et 1 pour le troisième. La seule règle est que les aspects choisis soient en rapport avec la priorité, donc les aspects nationaux incluent la nationalité et tout autre aspect qui suit les valeurs de la nation. Les aspects liés à la Famille représentent des attaches générales à une famille, ou des liens particuliers avec des PNJs. Les aspects personnels sont par exemple Fort ou Couard.

POTENTIEL

Dans un jeu où la création de personnage est fondée sur une histoire personnelle précise, il est possible qu'un personnage soit plus jeune que les autres, et bénéficie donc de moins de phases. Dans ce cas le PJ acquiert un point de potentiel pour chaque phase qu'il perd.

Les points de potentiels peuvent être utilisés durant n'importe quelle phase où le joueur acquiert un aspect. Chaque point dépensé permet tout simplement d'obtenir une phase supplémentaire en même temps, qui est traitée comme une phase normale - un aspect, des compétences et la pyramide à équilibrer. La seule limitation est que le nouvel aspect devrait être lié au premier acquis durant cette phase. Le nombre de points de potentiel dépensé par phase n'est pas limité.

Dans certaines campagnes il peut être approprié d'accorder à tous les personnages un certain nombre de points de potentiel à dépenser de manière spécifique, par exemple sur les aspects d'intrigue ou des aspects intrinsèques comme des caractéristiques. Les MJs qui donnent de l'importance aux attributs et aux intrinsèques peuvent donner à tous les joueurs des points de potentiel à utiliser sur des attributs et des aspects liés aux attributs, comme Fort, Agile, ou Talent Magique. Voir ["Des Débuts Talentueux"](#).

DESTINÉE

Cette règle optionnelle permet de créer des personnages type garçon-de-ferme-qui-devient-un-puissant-sorcier, tels qu'on les rencontre dans les fictions et les films. Durant la création de per-



Exemple d'utilisation de points de potentiel

Kevin joue un sale gosse dans un jeu avec des phases de 5 ans. La plupart des autres personnages ont environ 25 ans, mais le personnage de Kevin, Mikah, n'a que 15 ans. Il reçoit donc 2 points de potentiel durant les 2 premières phases qu'il n'utilise pas. Dans la troisième phase (de 1 à 5 ans) il achète l'aspect "Enfant de la Prophétie" sans réellement savoir ce que cela signifie, mais il pense que le MJ trouvera bien un moyen de l'utiliser. Il ne dépense pas encore de point de potentiel. Dans la quatrième phase, il décide que la prophétie a quelque chose à voir avec le fait qu'il est un magicien prodige. Il acquiert l'aspect Sorcier et 4 points de compétences appropriés. Il dépense également un point de potentiel pour acquérir un second niveau de Sorcier et 4 points de compétences supplémentaires. Il est satisfait et ne dépense pas un autre point de potentiel pour cette phase. Il passe ensuite à la cinquième phase.

sonnage, le joueur choisit l'aspect "Destinée" et n'acquiert aucun point de compétence rattaché. La nature de la destinée doit être discutée avec le MJ pour vérifier qu'elle est appropriée et peut être utilisée dans l'histoire. Le personnage peut même avoir une destinée inconnue, qui sera dans ce cas entièrement définie par le MJ.

Le personnage peut avoir plusieurs niveaux dans l'aspect Destinée (appelée alors une Destinée Exceptionnelle). Cet aspect peut être utilisé comme n'importe quel autre aspect, pour des actions qui font progresser cette destinée. Si à la fin de la session le personnage n'a pas Réalisé sa Destinée (voir ci-dessous), il reçoit un point de Destin.

Le joueur et le MJ doivent se mettre d'accord sur la manière de réaliser sa destinée. En général, la réalisation d'une destinée n'est pas chose aisée, donc le MJ a tout à fait le droit de mettre son veto sur une destinée qui sera probablement réalisée en quelques séances.

Réaliser sa Destinée

Il y a deux manières possibles de réaliser sa destinée, et de transformer son aspect de destinée en un autre aspect.

La première manière est dramatique - le PJ sur retrouve dans une scène où sa destinée va se réaliser. Il peut se retrouver en face de l'assassin de son père, ou découvrir les ruines anciennes qui prouvent ses théories longtemps dénigrées. Le joueur informe le MJ qu'il réalise sa destinée, et si le MJ est d'accord (ce qui n'est pas forcément le cas - il peut savoir par exemple que ce n'est pas le bon assassin), il procède comme suit: le joueur reçoit 5 points de Destin qui ne peuvent être utilisés que pour cette scène (les points non utilisés seront perdus). La scène est jouée comme souhaitée par le MJ, et à la fin de la session le joueur réduit son aspect Destinée d'un niveau, et acquiert un nouvel aspect qui reflète l'expérience qu'il vient de vivre. Avec cet aspect il peut acquérir 5 points de compétences, comme si c'était un aspect d'Intrigue - ce qu'il est bien en réalité (voir "[Aspects d'Intrigue](#)"). On notera qu'une Destinée Exceptionnelle requiert plusieurs scènes de ce type pour se réaliser.

La seconde option est narrative. A la fin d'un arc narratif, lorsque les joueurs gagnent un nouvel aspect, le joueur et le MJ discutent de l'effet de l'arc narratif sur la destinée. Ils se mettent d'accord sur le nombre de niveaux de Desti-



Création Géographique

Devon débute dans la vie comme fils d'une famille de fermiers du village d'Arrn. Il voudrait devenir un bretteur un jour, mais il n'y a pas de réelle opportunité pour apprendre cela dans son village reculé. Il doit aller dans les académies d'escrime d'Alverado. Pendant sa première phase il ne peut acquérir que des aspects en rapport avec Arrn; le MJ indique qu'il peut choisir des caractéristiques, des aspects domestiques, des aspects d'artisanat ou des aspects de plein air. Devon prend l'aspect Chasseur, puisqu'il lui permet au moins d'apprendre à utiliser un arc et un couteau. Pour son aspect suivant, Devon veut changer de lieu. Les deux lieux les plus proches sont la petite ville d'Elsin, et un refuge montagneux reculé habité par des druides. Devon choisit d'aller à Elsin. Là il n'a pas l'opportunité d'acquérir un deuxième niveau pour son aspect Chasseur, mais cela lui convient. Il voudrait bien apprendre à utiliser une épée, mais malheureusement Elsin est une ville trop petite pour héberger des bretteurs, donc il choisit l'aspect Mercenaire qui correspond à son ambition. Alverado est encore fort éloignée, donc Devon choisit de passer sa phase suivante à voyager. Il travaille pour un marchand itinérant qui va dans la bonne direction, pour que le MJ lui permette d'acquérir un nouveau niveau de Mercenaire. De cette manière, Devon commence sa phase suivante à Alverado, et si tout se passe correctement il pourra enfin entrer dans une académie et acquérir l'aspect Bretteur.

née à transformer en aspects, chaque nouvel aspect donnant droit à 5 points de compétences comme ci-dessus.

Il est également possible qu'un personnage se détourne de sa destinée. Cela se produit en général lorsque le joueur décide qu'il n'est plus intéressé par cette destinée, ou parce qu'il est fatigué d'attendre. Il peut alors, lors d'une phase d'avancement, transformer ses niveaux de destinée en d'autres aspects & compétences. Dans ce cas chaque nouvel aspect ne donne droit qu'à 4 points de compétences, comme un aspect normal.

CRÉATION STRUCTURÉE

En général la création de personnage est assez libre: les joueurs peuvent choisir n'importe quel aspect et inventer n'importe quelle histoire. Le MJ peut donner des indications comme les aspects d'intrigue, mais dans l'ensemble les joueurs font ce qu'ils veulent. Cela peut ne pas convenir à certains jeux où une structure plus rigide est nécessaire, pour par exemple simuler des choix de carrière précis, un environnement contraignant ou tout autre type de mécanique de développement. Il faut alors recourir à des aspects bien structurés et des listes de compétences.

La plupart des approches structurées sont fondées sur une liste limitée d'aspects ou de compétences. En général les joueurs peuvent toujours choisir des aspects comme Fort ou Couard, car on peut en général leur trouver une justification quel que soit le contexte. C'est le MJ qui décide si tel aspect est autorisé, et il est préférable qu'il en établisse une liste à l'avance, au moins pour donner aux joueurs un point de départ.

Structure Géographique

Cette méthode implique que le MJ établisse une liste des lieux importants du monde, et une liste des aspects et des compétences qui peuvent être acquis dans chacun de ces lieux. A chaque phase, les joueurs indiquent leur localisation, et choisissent les aspects dans la liste appropriée. La nature exacte des lieux dépend du jeu: ce peuvent être des villes, des pays, ou même des planètes ou des dimensions. Le MJ peut être amené à restreindre le mouvement des joueurs d'une phase à l'autre, ne permettant par exemple que des déplacements entre lieux adjacents à chaque phase, ou créant un lieu "voyage" spécifique où tout personnage doit rester durant une phase avant d'arriver à sa destination à la phase suivante.

Structure par Milieu

La structure par Milieu fonctionne de manière très similaire à la structure géographique, excepté le fait qu'elle remplace la localisation du personnage par le milieu (social ou géographique) dans lequel il évolue. Le Milieu est souvent décrit de manière très générale: Rural, Sauvage, Bas-Fonds, Armée, etc., mais le MJ peut décider de restreindre la liste des milieux disponibles. Cela peut convenir à des jeux basés sur des conspirations ou des factions - le temps passé au sein d'une faction donne accès à des aspects particuliers. Un changement de milieu doit pouvoir s'expliquer logiquement dans le monde. Il est très difficile de passer d'un milieu Sauvage à la Haute Société sans passer par un milieu Urbain. Ces changements sont régulés par le MJ et sont fonction des événements de la phase. Certains milieux, comme les sociétés secrètes, peuvent même avoir des pré-requis, comme des compétences à un niveau minimum ou bien un certain nombre de phases passées dans un milieu particulier.

Structure de Carrière

La Structure de Carrière utilise des concepts similaires à la structure par milieu mais les transforme en aspects eux-mêmes. L'idée est qu'il existe un certain nombre de carrières disponibles au débutant, et que chacune ouvre des perspectives vers d'autres carrières, etc. Ainsi, un débutant peut choisir Ecuyer, et l'aspect Chevalier devient disponible aux personnages ayant déjà deux niveaux dans l'aspect Ecuyer.

La progression peut être plus complexe. Certaines carrières peuvent requérir une combinaison d'autres carrières. Par exemple l'aspect Templier pourrait n'être accessible que si l'on possède à la fois un certain nombre de niveaux dans l'aspect Chevalier et un certain nombre de niveaux dans l'aspect Prêtre.

Avec cette méthode vous pouvez très facilement conditionner l'accès à de nouvelles compétences avec certains aspects. Des exemples sont donnés dans ["Magie et Super-pouvoirs"](#).

DES DÉBUTANTS TALENTUEUX

Le système de création par phase permet de créer des personnages avec une histoire personnelle déjà bien développée. Il existe certains jeux où cela n'est pas l'objectif: les personnages sont au commencement du jeu des inconnus dont l'histoire doit encore être écrite. Pour ce genre de jeu la meilleure solution est de créer des personnages à 1 phase, mais de leur accorder suffisamment de points de potentiels. Le MJ peut très bien exiger que des aspects comme Fort ou Stoïque nécessitent la dépense de plusieurs points de potentiel. Si le MJ désire offrir aux personnages certains avantages tout en les laissant raisonnablement inexpérimentés, il peut leur donner des aspects "gratuitement", qui toutefois ne leur permettent pas d'obtenir de compétences supplémentaires.

FENÊTRES D'OPPORTUNITÉ

L'inconvénient essentiel de tous ces systèmes structurés est leur prédictibilité. Ils n'offrent pas la possibilité de créer un maître d'arme alcoolique retiré dans un village isolé, ou un employé corrompu plus intéressé par son profit personnel que par sa carrière bureaucratique. Pour simuler ces étranges coups du destin qui semblent s'acharner sur les héros de fictions, le MJ peut leur autoriser une ou plusieurs "fenêtres



Création par Milieu

Duvo est le plus jeune d'une famille de nobles mineure. Sa première phase se déroule dans la Haute Société, où on l'éduque et il acquiert l'aspect Gentleman. N'ayant que peu de perspectives d'héritage et encore moins sur un mariage favorable, il ne peut continuer sa carrière dans la Haute Société. C'est un jeune homme bien éduqué ayant certains talents, et il pourrait donc facilement choisir l'Eglise ou le Commerce, mais il opte pour l'Armée. Cela lui permet d'avoir immédiatement le choix entre des aspects nouveaux (Infanterie, Cavalerie, Ingénieur, Aide de Camp, Marine), et Duvo choisit l'aspect Infanterie. Il reste dans l'Armée à la phase suivante où il choisit à nouveau l'aspect Infanterie.

Pour sa quatrième phase il reste à nouveau dans l'Armée, et pour sa troisième phase dans ce milieu de nouveaux aspects sont disponibles: Eclaireur, Artillerie, Avant-garde et Espion. Duvo choisit l'aspect Espion, et le reprend à nouveau à sa phase suivante. Il a maintenant investi 4 phases dans l'Armée. S'il choisissait de changer de milieu à ce moment-là il n'aurait que peu d'options: le Commerce serait un changement important. Un style de vie Urbain pourrait être approprié, lui permettant de vendre ses services comme garde du corps par exemple. Il pourrait également être fortement attiré par les Bas-Fonds où finissent beaucoup de vétérans.

Face à ces options, il choisit de rester dans l'Armée et un autre aspect devient disponible: Officier, qu'il choisit et lui permet d'obtenir un commandement. A sa phase suivante il a de nouvelles perspectives - la Haute Société raffole de fringants jeunes officiers.

d'opportunité" dans la création structurés. Ils peuvent utiliser ces opportunités pour choisir un aspect qu'ils n'auraient normalement pas pu choisir, s'ils fournissent au MJ une explication plausible. Le nombre exact de fenêtres d'opportunité dépend de la flexibilité que le MJ souhaite introduire dans la structure de création. S'il le désire, le MJ peut même autoriser des fenêtres d'opportunité à chaque phase, à partir du moment où le joueur invente une histoire suffisamment intéressante.

7. LA BOITE À OUTIL DU MJ

Maîtriser une partie de jeu de rôle demande beaucoup de travail. C'est certes gratifiant, amusant, même énergisant, mais il faut fournir un réel effort pour terminer un scénario tout en restant imperturbable. Le système est là pour aider le MJ et non rendre sa tâche plus difficile, aussi nous lui fournissons ici une série d'outils que le MJ peut décider d'étudier et d'utiliser, mais que les joueurs n'ont pas forcément à connaître. Souvenez-vous que toutes les règles de ce manuel sont optionnelles - et celles qui suivent encore plus. Le but est d'éviter les maux de tête, pas d'en provoquer.

ASPECTS ET PNJS

Les Aspects permettent au MJ de créer des PNJ très rapidement. Un MJ peut simplement définir les Aspects des PNJ, et les utiliser pour tous les jets. Ainsi un garde de caravane peut simplement être représenté comme suit:

- Mercenaire 2 (Bon)
- Perceptif 1 (Correct)
- Cavalier 1 (Correct)

En général ces aspects-là ne permettent pas de relancer les dés. Nous suggérons que le MJ assigne les niveaux d'aspects en respectant une pyramide similaire à celle des compétences, mais ce n'est qu'une recommandation générale, parfois difficilement applicable aux PNJs qui n'ont pas beaucoup d'aspects par exemple. Le MJ doit également être conscient que des PNJs créés de cette manière auront probablement des niveaux de compétences supérieurs à des PJ construits avec le même nombre d'aspects. Cela compense l'impossibilité d'invoquer les aspects, mais cette différence devient particulièrement notable pour les personnages ayant beaucoup d'aspects (10 ou plus), donc il est préférable de n'utiliser cette méthode que pour des PNJs mineurs.

COMPÉTENCES DIFFICILES

Bien que la plupart des compétences ont un niveau par défaut à Médiocre, le MJ peut décider que certaines compétences rares ou ésotériques peuvent avoir un niveau par défaut inférieur, comme Mauvais, Terrible ou Catastrophique (autant dire "inexistant"). Ces compétences peuvent être acquises comme n'importe quelle autre compétence, sauf qu'il faut dépenser plusieurs niveaux pour les amener à un niveau Moyen. La bonne nouvelle est que ces compétences ne sont pas à prendre en compte pour équilibrer la pyramide avant d'avoir atteint le niveau Moyen.

EVOLUTION

L'élément essentiel pour l'évolution est l'objectif du personnage, l'aspect que le personnage est en train d'acquérir ou d'améliorer, comme Maître Voleur ou Officier. A chaque fois que l'histoire arrive à un point où il est approprié de faire évoluer les personnages, le personnage obtient un point de compétence qu'il doit utiliser pour améliorer une compétence en accord avec l'aspect objectif.

Ces points de compétence doivent être distribués tout au cours d'un arc historique, et le quatrième niveau doit venir couronner la conclusion de cet arc. Le personnage atteint alors son ob-

jectif, ajoute le nouvel aspect à sa feuille de personnage et le joueur doit alors choisir le prochain objectif de son personnage.

Il est important que le MJ incorpore les objectifs d'évolution des personnages dans l'arc historique de manière à ce que la conclusion de l'arc soit satisfaisante pour tous. Si ce n'est pas possible, le joueur et le MJ doivent trouver une manière d'y arriver ensemble, et si ce n'est vraiment pas possible, le joueur doit pouvoir choisir un autre objectif sans être pénalisé.

Jirelle Montgard, Exploratrice	
Bien Eduquée	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Aventureuse	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
A beaucoup voyagé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

La durée d'un arc historique et le rythme de l'évolution dépendent des goûts, et doivent être définis en accord avec les particularités de la campagne jouée. En général, soyez précautionneux - il arrive que des personnages passent de petit guerrier à prince démon en une seule campagne, mais c'est un phénomène rarement observé en littérature.

La pyramide ne doit être équilibrée que lorsque le joueur choisit un nouvel objectif - elle peut être déséquilibrée durant les simples phases d'évolution par point de compétence. Le MJ doit aider les joueurs à vérifier que leur pyramide pourra être équilibrée lorsqu'ils auront atteint leur objectif. Si toutefois un personnage atteint son objectif avec une pyramide déséquilibrée, il faut y remédier. Idéalement le joueur et le MJ doivent parvenir à un accord, soit en modifiant certains niveaux de compétence, soit en définissant exactement comment seront utilisés les points de compétence suivants. La première fois que la situation se produit il est important de trouver une solution avec le joueur, et de ne pas le pénaliser.

Bien sûr, si la situation se reproduit et que le joueur ne veut pas respecter la règle, le MJ peut le pénaliser - par exemple en décidant à la place du joueur comment seront dépensés les prochains points de compétence, jusqu'à ce que la pyramide soit rééquilibrée.

EVOLUTION HORS CHAMP

L'évolution se produit généralement durant un temps mort. Si le MJ décide que la durée entre deux arcs historiques est particulièrement longue, il peut être approprié de décider qu'une autre phase complète d'évolution a lieu. Elle est traitée comme une phase de création de personnage. Les personnages peuvent choisir d'acquérir leur aspect objectif durant cette phase - auquel cas ils peuvent choisir un nouvel aspect objectif.

DES POINTS DE DESTIN COMME RÉCOMPENSE

Si l'évolution des personnages est trop lente au goût des joueurs, un bon compromis peut être obtenu en les récompensant avec des Points de Destin plutôt qu'avec des points de compétence. C'est au MJ de définir le rythme de ces récompenses, mais un seul Point de Destin par session (en plus de ceux acquis avec les aspects) est une récompense significative.

EVOLUTION ALTERNATIVE

Si les joueurs n'arrivent pas à définir leur aspect objectif à l'avance, le MJ peut tout simplement leur permettre de dépenser leurs points de compétences comme ils l'entendent, et de choisir l'aspect lorsqu'ils ont accumulés suffisamment de niveaux pour l'acquérir.

MODIFIER UN ASPECT

Au cours du jeu, l'aspect d'un personnage peut devenir inapplicable. Le méchant qu'ils avaient juré de tuer est mort, ou la quête qu'ils s'étaient fixés est accomplie. Durant une évolution, le joueur peut transformer son aspect en un autre qui reflète l'expérience vécue par le personnage lors de la résolution de l'ancien aspect. Par exemple: si le père du personnage est un de ses aspects, et qu'il est tué, "Esprit de Vengeance" peut être une modification valable. Une modification d'aspect doit être discutée et validée par le MJ.

EXTRAS PERDUS

Si un extra est perdu ou détruit, ils ne peuvent être modifiés comme les aspects le peuvent. Si le personnage peut le récupérer au cours du jeu, c'est très bien, mais si le personnage atteint un objectif et que son extra est toujours absent, il peut re-dépenser ses points de compétence pour acquérir d'autres extras, ou récupérer son extra perdu sous couvert d'une explication plausible à trouver avec le MJ.

LA COLONNE DES COMPÉTENCES

La structure pyramidale a pour effet évident qu'un personnage possède plus de compétences de bas niveau que de haut niveau. Toutefois cette structure n'est pas adaptée à certains genres de jeux où les personnages doivent être hautement compétents dans beaucoup de domaines.

Pour ce genre de jeu il est préférable d'utiliser une structure par colonne: le nombre de compétences de niveau donné doit toujours être inférieur **ou égal** au nombre de compétences du niveau immédiatement inférieur. Ainsi, pour avoir une compétence Superbe, le personnage n'a besoin d'avoir qu'une compétence Excellente, une compétence Bonne et une compétence Moyenne. Le résultat sera évidemment un nombre inférieur de compétence, mais plus de compétences à haut niveau. Ce n'est pas aussi immédiatement avantageux qu'il n'y paraît: puisqu'il faut s'assurer de la cohérence de la structure par colonne à chaque phase, il est impossible de prendre des compétences très élevées immédiatement sans avoir auparavant élargi sa base.

LIMITATION DE NIVEAU D'ASPECTS

En général on ne donne pas de limite supérieure au nombre de niveaux d'un aspect. Toutefois le MJ peut très bien instaurer une limite, soit de manière générale (par exemple pas plus de 3 niveaux par aspect) soit au cas par cas (si tu achètes encore un niveau dans ton aspect Eglise, tu vas devenir pape, ce qui est bien pour ton personnage mais moins bien pour le jeu...). Comme en toute chose, les maître mots sont bon sens et jugement raisonnable. Pour les désespérés qui doivent se raccrocher à une règle stricte et rapide, essayez l'une de celles-là: on ne peut avoir plus de la moitié des niveaux d'aspects totaux dans un seul aspect, ou bien aucun aspect ne peut avoir de niveau supérieur à la compétence la plus élevée.

8. COMBAT

La première chose à déterminer dans un combat est son rythme. Ce choix est déterminé par les circonstances et les goûts des joueurs concernés. Il est possible de déterminer le rythme par défaut de tout combat au début du jeu, mais rien n'empêche ensuite de jouer un combat sur un rythme différent si cela semble plus approprié. Les trois rythmes disponibles sont : par Scène, par Echange et par Tour.

Dans un combat par Scène, chaque participant ne fait qu'un jet, et l'issue finale est déterminée par le résultat global. Un combat par Echange est composé de jets multiples, chaque jet représentant un échange de coups ou de manœuvres. Un combat par Tour décompose l'action le plus possible, chaque jet représentant une seule attaque ou parade. Les trois rythmes utilisent une mécanique similaire: les deux jets sont comparés, et la marge de succès du vainqueur détermine le résultat en fonction de la table ci-dessous.

Sir Dylan l'Humble

Chevalier	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Fier	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Endetté	<input type="checkbox"/>

Table 1: Résultats de Combat

MdR	Echelle	Effet
0		Egratigné - Résultat négligeable. Un coup manqué, ou un coup qui n'a presque aucun impact.
+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Déstabilisé - Résultat notable. Un coup ou une manœuvre qui fournit un avantage temporaire à l'attaquant, comme écarter la lame de l'adversaire ou le faire reculer. En général, être Déstabilisé entraîne une pénalité de -1 pour la prochaine action.
+2-+4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Désavantagé (Blessure Légère) - Un résultat palpable. Un coup ou une manœuvre qui provoque un désavantage persistant, comme une coupure profonde ou désarmer son adversaire. Etre désavantagé entraîne une pénalité de -1 pour toutes les actions jusqu'à la fin de la scène
+5-+6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Blessé (Blessure Grave) - Un résultat significatif. Un coup ou une manœuvre dont l'impact se ressent au-delà de la scène en cours - une blessure sérieuse étant l'exemple le plus évident. Les Blessures entraînent une pénalité de -1 par case cochée pour la plupart des actions jusqu'à ce que la blessure soit résorbée.
+7 et plus	X	Hors-Combat - Un résultat décisif. Un coup ou une manœuvre qui clôt le combat immédiatement, soit un KO ou par un évanouissement suit à des blessures. Il faut noter que ce n'est pas une mort automatique - ceci est soumis à une décision post-combat.

Cela peut ne pas sembler immédiatement évident, mais la table ci-dessus n'est un fait qu'un Défi Dynamique très détaillé (voir "[Défis Dynamiques](#)").

COMBATS PAR SCÈNES

Les combats par scènes sont les plus simples à gérer mécaniquement. Toutefois ils sont difficiles à rendre intéressants. Les deux situations idéales pour utiliser un combat par scène sont:

- Lorsque les joueurs veulent que les combats soient joués de manière narrative, sans s'embêter avec la mécanique de jeu.

- Lorsque le combat concerné n'est pas essentiel au scénario, et qu'il vaut mieux les résoudre rapidement, comme ceux qui n'impliquent qu'un joueur ce qui laisse les autres joueurs se tourner les pouces.

Au démarrage d'une scène, tous les PJ concernés déclarent leur objectif et ce qu'ils font pour y parvenir, et le MJ déclare également les objectifs et méthodes des opposants dans les grandes lignes. Ensuite tout le monde jette et relance les dés selon la procédure normale. Dans l'idéal, le MJ doit ensuite estimer le résultat et narrer le déroulement de la scène.

Ce genre d'improvisation, bien qu'utile, n'est pas toujours évident à mettre en œuvre, aussi voici quelques conseils pour ceux qui en ont besoin. Le plus simple est de calculer les marges de réussite ou d'échec dans chaque camp, et de déterminer le résultat général en fonction des différences entre ces marges - la [table de Résultat de Combat](#) fournissant des indications utiles à cette fin.

Une résolution plus complexe consiste à former des couples d'opposants, en fonction soit du choix des joueurs soit de la narration, et de diviser le combat général en différents petits combats qui peuvent être résolus comme indiqués ci-dessus.

Quelle que soit la manière dont il est résolu, le combat doit se terminer de manière à permettre à passer à la scène suivante. On considère en général que toute nouvelle tentative était incluse dans la scène - ainsi attaquer plusieurs fois une position fortifiée dans l'espoir d'avoir de la chance aux dés n'est pas une option.

Blessures et Pénalités

La Table de Résultat de Combat est un guide utile pour estimer les conséquences possibles d'un combat. Toutefois les résultats mineurs (Egratigné, Déstabilisé, Désavantagé) ont un impact limité qui n'a de conséquences que dans le cadre de la scène. Il convient donc de les traiter comme suit:

- **Egratigné** - C'est passé tout près. Pas de conséquences
- **Déstabilisé** - Inconvénient mineur. Les personnages ne sont pas gravement blessés, mais on voit qu'ils se sont battus, et leurs équipements, possessions ou réputations ont pu en souffrir.
- **Désavantagé** - Inconvénient majeur. Comme pour Déstabilisé, mais les dommages peuvent devenir de réels problèmes - une selle ou un arme endommagée, par exemple. Ou bien il peut s'agir d'une blessure qui est trop minime pour provoquer une pénalité en jeu, mais qui peut poser des problèmes dans des circonstances particulières (courir, utiliser sa main gauche, etc.), ce qui génère une pénalité de -1 que le MJ n'appliquera que dans les situations appropriées.
- **Blessé ou Hors Combat** - Sont résolus classiquement, voir "[Blessures et Avantages](#)".



Un combat simple

Jack et Bob ont sorti leurs couteaux, et s'affrontent. Les deux ont un compétence de Couteau, Jack à Excellent, Bob à Correct. Ils lancent les dés. Jack obtient **■■■+**, ce qui est un Superbe résultat. Bob obtient **■+■+** qui lui donne un résultat Correct. Jack gagne l'échange avec une marge de 3, ce qui signifie un désavantage pour Bob. Bob, voyant dans quel sens souffle le vent, lui tend son portefeuille et s'enfuit en courant.



Un combat par Scènes

Cyrus et Finn sont perdus dans les profondeurs de la Citadelle Boursouflée. Ils trouvent enfin une sortie bloquée par quatre gardes. Finn n'est pas vraiment un guerrier, donc il déclare que son objectif est de passer le coin en sprintant et de passer sous le nez des gardes avant qu'ils aient pu réagir. Cyrus est moins subtil, et va les affronter, espérant les attaquer par surprise. Le MJ déclare que les gardes essaieront de les arrêter.

Tout le monde lance les dés. Cyrus obtient un Excellent résultat sur sa compétence Epée, et Finn n'obtient qu'un résultat Moyen pour sa course. Le MJ obtient pour les gardes deux résultats Moyens, un Correct et un Bon. Cyrus décide de dépenser un point de Destin pour passer son résultat à Superbe. Finn coche une case de son aspect Athlétique et relance, obtenant maintenant un Bon résultat.

Le MJ regarde les différents facteurs : surprise mineure, la supériorité numérique des gardes, les objectifs, et les jets, et décide que les héros vont probablement réussir, mais pas de manière décisive. Il décrit le résultat: Cyrus attire l'attention des gardes, permettant à Finn de passer entre eux, ce qui distrait à nouveau les gardes et permet à Cyrus de passer également. Un garde est hors-combat mais les trois autres sont toujours debout, ce qui veut dire qu'ils pourraient les pourchasser, ou sonner l'alarme (ou les deux). Jouer cette action aura probablement pris moins de temps que le temps que vous venez de passer à la lire.

COMBATS PAR ECHANGES

Le rythme par Echange est celui qui est utilisé par défaut dans FATE. C'est un bon équilibre entre le récit dramatique et la tactique, et permet de faire croître la tension pour les combats qui durent. Bien qu'on y retrouve des concepts proches de systèmes de combats traditionnels, il est fortement orienté vers la narration.

Un Echange commence par la description par chacune des parties concernées de leurs intentions. Ces actions ne doivent durer que quelques instants, comme attaquer quelqu'un ou sauter pour saisir une corde et se balancer vers un endroit moins exposé. Les acteurs lancent leurs dés et comparent leur résultat au résultat de leur opposant (ou à une difficulté déterminée par le MJ). Ces échanges individuels sont résolus à l'aire de la Table de Résultat de Combat. Si le combat continue, un nouvel échange commence.

Que les MJs n'hésitent pas à jouer vite et approximativement; la procédure ci-dessus n'est qu'une indication. On peut très bien résoudre les échanges individuels un par un, mais l'important est de ne pas interrompre l'action et que personne ne s'ennuie.



Exemple de Combat par Echanges

(Note: ce combat utilise également la règle "[Autres Modificateurs de Combat](#)")



Cyrus et Finn sont dégustent une bière lorsque les trois gardes qu'ils avaient semé entrent, l'épée à la main. Cyrus saute de son siège, tire son épée et se défend, tandis que Finn se réfugie sous la table. Les gardes se séparent, deux d'entre eux (A et B) attaquent Cyrus et le dernier (C) cours après Finn. Cyrus fait un jet avec sa compétence Epée et obtient un résultat Excellent, tandis que le garde A obtient un résultat Correct et le garde B un résultat Moyen. Normalement Cyrus aurait dû en blesser un, mais comme il venait de tirer son épée et ne faisait que se défendre, il réussit juste son action. Finn n'est pas si chanceux - il obtient un résultat Correct avec sa compétence Cabriole, tandis que le garde C obtient un Bon résultat. Finn est donc Déstabilisé, et son prochain jet aura une pénalité de -1. Le MJ déclare que le garde a écarté la table d'une main, et Finn est à découvert.

L'échange suivant commence, Cyrus combat ses opposants qui ont un bonus de +1 puisqu'ils sont plus nombreux. Finn est dans une situation difficile, et tente de faire trébucher le garde avec ses pieds pour gagner du temps. Les gardes continuent simplement à attaquer.

Cyrus obtient un Bon résultat, le garde A également un Bon résultat (en tenant compte du bonus), et le garde B obtient un Excellent résultat. Le garde A ne lui fait qu'une égratignure, mais le B Déstabilise Cyrus, ce qui se traduira par une pénalité de -1 à l'échange suivant - combiné avec le bonus de +1 des gardes, il est en mauvaise posture. Le MJ explique que les gardes ont réussi à l'encercler.

Pendant ce temps, le garde C obtient un résultat Correct, tandis que Finn obtient un jet Excellent, qui devient un résultat Bon avec la pénalité. C'est assez pour le Déstabiliser, mais Finn voudrait vraiment faire tomber le garde, ce qui nécessite selon le MJ un résultat Désavantagé. Finn décide donc de dépenser un point de Destin pour remonter son résultat à Excellent; il a donc Désavantagé son adversaire, et déclare qu'il a réussi à le faire voler dans la pièce, ce qui le mettra hors combat pendant un ou deux échanges, plutôt que lui infliger une Blessure.

Cyrus sait qu'il va recevoir un mauvais coup et espère que Finn va le sortir de ce mauvais pas. Finn vient effectivement à sa rescousse et profite de l'opportunité pour sortir un couteau et le lancer dans le dos de l'un des gardes qui attaque Cyrus.

Cyrus obtient un Bon jet, qui se transforme en résultat Correct puisqu'il a été Déstabilisé. A & B obtiennent respectivement des jets Bon et Correct, qui deviennent des résultats Excellent et Bon avec leur bonus de surnombre. Cyrus coche une case de son aspect Bagarre pour relancer. Il transforme un de ses dés  en un  et remonte son résultat à Excellent. Il dépense également un point de Destin pour un résultat Superbe, et blesse donc légèrement un garde. Il choisit le garde A car c'est celui qui tourne le dos à Finn. Finn lance son couteau sur le garde A, et le MJ lui accorde un bonus de +1 car le garde ne s'y attend pas. Le jet de Finn est magistral, il obtient un résultat Epique, qui devient Légendaire avec le bonus de +1. Le garde A a maintenant un couteau dans le dos, il est blessé gravement et légèrement, et donc à -2 pour toutes ses actions.

Cyrus a un sourire dément tandis que Finn lance un autre couteau. Le garde qui était tombé se relève. Le garde blessé ne peut sortir du combat sans perte, donc lui et son copain se concentrent sur Cyrus. Cyrus se concentre sur sa défense, obtenant donc un bonus de +1. Il obtient un résultat Correct, qui remonte à Bon avec son bonus. A & B obtiennent Moyen et Bon; ils ont toujours un bonus de +1 pour le surnombre, mais A a une pénalité de -2 (-1 pour Désavantagé, -1 pour Blessé) donc le résultat final est Médiocre pour le garde A et Excellent pour le garde B. Cyrus est Désavantagé par B. Finn obtient un résultat Excellent, mais coche une case de son aspect Coup Bas pour augmenter son résultat à Superbe. Le garde A n'a pas d'avantage numérique sur Finn, donc on ne compte pas son bonus de +1, son résultat Médiocre devient donc Mauvais, ce qui signifie une MdR de 6 par rapport au Superbe. Finn dépense un point de Destin pour augmenter son résultat à Epique, et avec une MdR de 7 le garde est Hors-Combat.

Le combat continue, mais est plus équilibré maintenant...

Blessures et Pénalités

Un résultat "Déstabilisé" entraîne un malus de -1 pour l'échange suivant, tandis que les autres résultats ont l'effet normal (voir "[Blessures et Avantages](#)").

COMBAT PAR TOURS

Les Combats par Tours fonctionnent de manière similaire aux combats par Echanges, mais demandent beaucoup plus de jets de dés. L'initiative est déterminée par un jet sur la Vigilance, en cas d'égalité on départage par le niveau de compétence Tactique, puis par le niveau de compétence de combat utilisé. Les personnages agissent par ordre d'initiative, chacun d'exécutant qu'une action. Celui qui agit lance les dés pour attaquer, et s'il surpasse le jet du défenseur, des dégâts sont appliqués en fonction de la Table des Résultats de Combat. La seule réelle différence est que le résultat Déstabilisé n'affecte que le prochain jet d'attaque, et n'a pas d'effet sur les jets de défense. Evidemment, comme il y a plus de jets de dés, cette méthode a tendance à épuiser les Aspects très rapidement.

Ce n'est pas le système de combat généralement recommandé pour FATE, mais nous l'avons inclus puisque beaucoup de joueurs y tiennent encore.

Blessures et Avantages

L'essentiel du système de blessures peut être résumé par la table suivante.

Table 2: Echelle de Blessures

MdR	Effet	Echelle	Résultat
0	Egratigné		Aucun
1	Déstabilisé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 à la prochaine action
2-4	Désavantagé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 aux actions jusqu'à la fin de la scène
5-6	Blessé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 persistant par case cochée
7+	Hors-Combat	X	Inconscient ou Hors-service

L'utilisation de cette table est simple: lorsque le personnage obtient un dommage particulier, il coche une case du type approprié. S'il n'y a plus de cases libres, il coche une case de la catégorie supérieure. Par exemple si les deux cases de "Désavantagé" sont cochées et que le personnage reçoit un autre "Désavantagé", il coche une case de "Blessé". Bien sûr, si ses deux cases de "Blessé" sont également cochées, alors il est directement Hors-Combat.

Le résultat "Déstabilisé" induit en général une pénalité de -1 au prochain jet dans le combat, mais aucun effet long terme. "Déstabilisé" peut être éventuellement décrit comme une blessure vraiment mineure, mais en général on parle plutôt d'un avantage momentané sur l'adversaire. Dans la pratique on ne coche que rarement les cases "Déstabilisé" puisqu'elles sont décochées très rapidement. Plusieurs résultats "Déstabilisé" n'augmentent pas la pénalité au-delà de -1, bien qu'on pourrait concevoir qu'ils puissent s'accumuler pour déborder sur "Désavantagé".

Un résultat "Désavantagé" donne une pénalité de -1 pour toutes les actions de la scène. Un Désavantage peut être une blessure grave sur l'instant mais qui peut être soignée rapidement après une pause suffisamment longue - une coupure au-dessus des yeux par exemple. Un Désavantage peut également être lié directement à l'action, comme être désarmé ou se faire couper la ceinture. La pénalité de -1 s'applique dès la première case "Désavantagé" cochée, ne change pas si la

deuxième case est cochée, et dure le temps de la scène jusqu'à ce qu'on puisse remédier au Désavantage.

Un résultat "Blessé" signifie que le personnage a reçu une blessure sérieuse. Il reçoit une pénalité de -1 pour chaque case cochée. Cette pénalité s'applique à toutes les actions de cette scène et des suivantes, jusqu'à ce que la blessure ait été soignée. La durée de la rémission totale peut varier fortement en fonction de la sévérité de la blessure et des ressources disponibles. Par défaut on considère qu'il faut deux semaines de repos ou trois semaines d'activité légère pour soigner une blessure. Un jet de Soins/Médecine permet de diminuer cette durée d'un jour par niveau de réussite au-delà de Moyen.

Hors-Combat ne signifie pas nécessairement Mort. La mort peut être donnée après le combat, en achevant l'adversaire ou en le laissant mourir. Les personnages ont déjà suffisamment tendance à se tuer tout seul à cause de leur trop grand enthousiasme, il est donc inutile de les y aider par un jet de dés malheureux.

En général, l'application des pénalités est soumise au bon sens. Un personnage gravement blessé mais conscient à qui on apporte des livres n'aura pas de pénalité pour lire, converser ou écouter. La pénalité s'appliquera s'il veut se déplacer.

La puissance de Déstabilisé

S'il n'y a qu'une chose à retenir du système de combat, c'est la suivante: l'échelle de "blessures" ne donne que de la conséquence finale d'un dommage, et ne décrit pas le dommage lui-même. Qu'est-ce que cela signifie ? On veut dire par là qu'on peut très bien avoir toutes les cases cochées sur son échelle de blessure, et n'avoir pas une seule égratignure. Les effets Déstabilisé, Désavantagé, voire même Blessé peuvent être autant un dommage physique que le résultat d'un avantage ou désavantage momentané, un ascendant psychologique, un obstacle physique, une situation embarrassante ou à peu près n'importe quoi d'autre qui a pour effet de diminuer l'efficacité. Si on garde cela en tête, et qu'on le combine avec les règles de Défi (voir "[Tests et Défis](#)"), on peut très facilement utiliser le système de combat pour tout autre conflit, comme par exemple un débat d'idées.

Changer le nombre de cases de blessures

Bien que le nombre de cases présenté soit le système par défaut, vous pouvez très bien changer leur nombre pour rendre les combats plus ou moins fatals.

La Spirale de la Mort

L'un des effets du débordement des blessures dans le niveau supérieur est qu'au cours d'un long combat, les petites blessures peuvent s'accumuler au point de devenir mortelles. Un autre effet est que plus on est blessé, moins on combat correctement et plus on est susceptible de recevoir d'autres blessures. C'est ce qu'on appelle la "spirale de la mort", et autant certains joueurs aiment cela, autant d'autres n'apprécient pas du tout. On peut éviter cet effet en augmentant le nombre de cases de blessures, ou en n'utilisant pas la règle de débordement.

Domages non-mortels

Certains dommages peuvent ne pas avoir de conséquences mortelles, si par exemple on utilise comme arme ses poings ou des armes amorties. Cela ne change rien au combat lui-même, mais toute blessure infligée de cette manière se guérit beaucoup plus rapidement, soit immédiatement à la fin de la scène, soit au bout d'un jour ou deux, en fonction de la nature de l'arme.

Blessures à long terme

La durée de rémission d'une blessure dépend de la manière dont elle a été infligée et du style général du jeu. Une blessure due à des menottes peut disparaître rapidement, mais celle due à une dague peut être beaucoup plus longue à soigner. Dans un jeu réaliste, cette blessure peut pénaliser le personnage pendant des semaines ou des mois, tandis que dans un jeu plus cinématique elle disparaîtra rapidement.

Par défaut, considérez qu'une blessure due à quelque chose de dangereux (une arme, du feu, une chute, du poison) nécessite une semaine de convalescence. Un jet de Soins/Médecine permet de diminuer cette durée d'un jour par niveau de réussite au-delà de Moyen. Cette règle est plutôt cinématique: dans un jeu plus réaliste, multipliez cette durée par 2, 3 voire 4.



Précision tactique

Le système dramatique peut déplaire aux joueurs qui aiment le détail, sous prétexte qu'un système aussi simple ne reflète pas correctement la complexité d'un combat. Nous pensons au contraire qu'il est suffisant, car au final toutes les considérations tactiques ne permettent que de déterminer qui a un avantage sur son adversaire, et de combien. Aucun système de jeu ne pourra jamais simuler correctement toutes les subtilités d'un véritable combat et tous les cas qu'on peut rencontrer. Par contre, le jugement d'un MJ est beaucoup plus flexible et il peut utiliser son intelligence pour évaluer l'impact tactique de n'importe quelle situation. Le système dramatique permet au MJ d'ajuster le niveau de complexité tactique selon son désir.

RÈGLES DE COMBAT OPTIONNELLES

Les règles pour les armes et les armures sont en général une histoire de goût personnel, donc nous avons inclus différentes options possibles. Bien qu'elles soient décrites dans trois catégories différentes (dramatique, simple et avancée), vous pouvez les mélanger sans problème, par exemple en utilisant les Armes Dramatiques avec les Armures Avancées.

Armes et Armures Dramatiques

(Ce sont les règles par défaut pour FATE)

Les armes n'ont pas de statistiques détaillées, car on juge plutôt l'avantage qu'elles procurent au combat. La règle est simple: une arme supérieure donne droit à un bonus de +1. Ainsi deux combattants se faisant face, l'un avec une masse d'arme et l'autre avec une épée, sont globalement sur un pied d'égalité, donc aucun bonus n'est accordé. Les conditions rentrent également en compte: Si l'un est armé d'une épée et l'autre d'un couteau, et qu'il y a de la place autour d'eux pour manœuvrer, celui qui a l'épée aura un avantage de +1; mais s'ils combattent dans un étroit boyau d'égoût avec peu d'espace pour utiliser l'épée, c'est celui qui a le couteau qui aura l'avantage de +1.

Les armures fonctionnent sur le même principe - une armure supérieure permet d'obtenir un bonus de +1. Dans la plupart des circonstances, on peut déterminer quelle armure est supérieure juste en les regardant. La seule exception est lorsque l'armure devient un obstacle au mouvement, comme sous l'eau ou dans des sables mouvants, auquel cas c'est l'armure la plus légère qui est supérieure. (NB: être dans une aire dégagée n'est pas suffisant pour invoquer une "mobilité supérieure".)

Le système dramatique fonctionne sur un principe très simple: les modificateurs ne sont nécessaires que pour représenter un avantage, pas chaque détail du combat. L'hypothèse est que si deux adversaires sont sur un pied d'égalité, sur le plan de la position, de l'équipement et de la préparation, l'issue du combat n'est déterminée que par la compétence. Par contre, si l'un d'entre eux utilise un meilleur équipement ou une tactique supérieure, ils lui procureront un avantage sur son adversaire, ce que représente le bonus. Les indications sur les autres éléments qui peuvent fournir un avantage sont données dans "[Autres modificateurs de combat](#)".

Armes et Armures Simples

Cette approche introduit une certaine granularité par rapport au système dramatique. Les armes et les armures sont évaluées sur une échelle, en général de 0 à 4. Lorsqu'une attaque produit une blessure (Egratignure ou au-delà), ajoutez à la Mdr le niveau de l'arme, et retranchez le niveau de l'armure avant d'évaluer la blessure finale sur la [table de Résultat de Combat](#).

Pour les armes de mêlée, le niveau de l'arme sert également de pénalité pour toute tentative de dissimulation. Pour l'armure, le niveau sert également de pénalité pour toute activité requérant une totale liberté de mouvement.

Armes Simples

Niveau	Arme
0	Mains nues
1	Couteau, matraque, art martial, arme à feu dissimulée
2	Epée, Masse, Pistolet
3	Epée à deux mains, Lance, Fusil
4	Epée à deux mains ridiculement surdimensionnée, Arme de guerre

Armures Simples

Niveau	Armure
0	Aucune
1	Cuir, Cuir renforcé
2	Cotte de maille
3	Armure de plaque partielle ou légère, Armure d'Ecailles
4	Armure de plaque complète et très lourde

Ces nombres ne sont que des indications. Pour Un jeu particulièrement meurtrier (ou "réaliste") on utilisera des nombres plus élevés.



Armes & Armures simples

Cyrus donne un coup d'épée large (niveau 2) à un voleur en armure de cuir (niveau 1). Sa marge de réussite est de 1, ce qui devrait donner un résultat "Destabilisé", mais il ajoute 2 pour son épée et retranche 1 pour l'armure du voleur, ce qui lui donne une marge finale de 2, soit un résultat "Désavantagé".

Armes & Armures Avancées

Armures

Un système encore plus sophistiqué qui modifie la table de Résultat de Combat en fonction du type d'armure (équivalent aux niveaux des Armures Simples).

Table 3: Types d'armures

Résultat	Type d'Armure				
	0	1	2	3	4
Egratigné	0	0	0	0-1	0-1
Déstabilisé	1	1-2	1-2	2-3	2-4
Désavantagé	2-4	3-4	3-5	4-5	5
Blessé	5-6	5-6	6	6	6
Hors-Combat	7+	7+	7+	7+	7+

Pour ceux qui veulent aller au-delà du type d'armure 4 (TA4):

Table 4: Types d'Armures Spéciaux

Résultat	Type d'Armure				
	4	5	6	7	8
Egratigné	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2
Déstabilisé	2-4	2-4	3-5	3-6	3-6
Désavantagé	5	5-6	6-7	7-8	7-9
Blessé	6	7	8	9	10
Hors-Combat	7+	8+	9+	10+	11+

La protection d'une armure ne permet en général que d'éviter des blessures. Cette protection ne joue pas lorsque le résultat recherché de l'attaque est une manœuvre autre. Par exemple lorsqu'on combat une personne en armure de plaque partielle, il est plus facile de la désarmer, l'équivalent d'un résultat Désavantagé (on n'utilise pas l'armure, donc TA0, 2-4) que de la blesser légèrement (l'armure s'applique, AT3, 4-5).

Armes

Il est possible d'augmenter la granularité des armes en leur donnant des attributs spécifiques. Par exemple:

Anti-Char (Armor Piercing, AP) - Les armes anti-char permettent de percer les blindages. Elles diminuent le niveau d'armure de 2, mais ont une pénalité de -1 à l'utilisation. Les armes anti-char extrêmement puissantes (APx2) diminuent l'armure de 4, mais ont une pénalité de -2.

Flexible (Flex) - Les armes Flexibles offrent un bonus de +1 à des manœuvres comme désarmer, mais ont une pénalité de -1 dans un combat où les deux combattants ont un espace de mobilité raisonnable.

Vicieuse (Vcs) - les armes Vicieuses sont conçues pour arracher la chair, et augmentent leur niveau de dommage de 1 point. Toutefois, toute armure de niveau supérieur à 0 obtient un bonus de 2 niveaux contre ces attaques. Les armes Très Vicieuses (Vcsx2) augmentent les dommages de 2 niveaux mais augmentent les armures de 4 niveaux.

Attachée (Locking, Lock) - Les armes Attachées sont fermement reliées au gant de l'utilisateur, qui ne peut donc être désarmé, mais qui subit une pénalité de -1 pour toute manœuvre nécessitant de la finesse.

Autres Modificateurs de Combat

Plusieurs autres éléments peuvent influencer sur un combat, notamment:

Une position de Supériorité - fourre-tout pour des modificateurs de situation. Quelques exemples de situations possibles:

- Position surélevée
- Abri / Couverture
- Combat monté

En général ces situations ne doivent pas permettre d'obtenir un bonus supérieur à +1, sauf dans des circonstances exceptionnelles

Supériorité Numérique - Bonus de +1 si vous êtes en surnombre.

Contournement - Bonus de +1 si l'adversaire vous tourne le dos. Cumulatif avec le bonus de Supériorité Numérique

Encerclement - Bonus de +1 si votre adversaire est encerclé. Cumulatif avec le bonus de Supériorité Numérique et le bonus de Contournement - et comme en général pour encercler quelqu'un il faut une supériorité numérique et un contournement, c'est souvent un bonus total de +3.

Surprise

Si un personnage ne s'attendait pas à une attaque et n'avait aucune raison d'être sur la défensive, son niveau de compétence est Médiocre, ou bien égal à sa caractéristique Vigilance si elle est supérieure à Médiocre.

Opposants Multiples

Lorsqu'il combat plusieurs adversaires, un personnage ne fait toujours qu'un seul jet. Tous ses adversaires qui surpassent son jet lui infligent des dégâts normalement. Si son jet surpasse tous ses adversaires, il peut choisir l'un d'entre eux (en général celui qui a eu le plus mauvais jet) et lui inflige des dommages.

Défense

Si un personnage est désarmé, ou ne désire pas attaquer, il peut utiliser des compétences physiques (en particulier Cabriole ou Acrobaties) à la place de compétences de combat. S'il gagne l'échange, quelle que soit sa marge de réussite, on considère que c'est une Egratignure, bien que le MJ puisse également permettre des manœuvres défensives si elles correspondent à la compétence utilisée - Sauter pour éviter une épée peut également correspondre à Sauter d'un balcon.

Un personnage utilisant sa compétence de combat peut décider d'adopter une stratégie défensive, ce qui lui permet d'obtenir un bonus de +1, mais qui annule tout dommage qu'il pourrait infliger pour ce tour. Il peut utiliser ce jet pour effectuer une manœuvre, qui par exemple lui

Lady Chesterson "La Dingue"	
Assoiffée de Sang	<input type="checkbox"/>
Réputation	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
La Dent de la Sorcière (bateau)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
"Ne touche pas au chapeau"	<input type="checkbox"/>

permettrait de s'éloigner de ses adversaires, mais il ne peut effectuer de manœuvre qui affecte ses adversaires.

Une stratégie défensive doit être déclarée avant de jeter les dés.

Table 5: Modificateurs de combat par défaut

Situation	Modificateur
Arme Supérieure ²	+1
Armure Supérieure ²	+1
Position de supériorité	+1
Nombre supérieur	+1
Attaque de flanc	+1
Adversaire encerclé	+1



Stratégie Défensive

Cyrus (Excellent à l'Épée) attaque une réflexion de lui-même (également Excellente à l'Épée). Cyrus espère que des secours arriveront bientôt, et choisit une stratégie défensive. Son jet lui permet d'obtenir un Superbe résultat, tandis que son alter ego obtient un Bon résultat. Cyrus a un bonus de +1 du fait de sa stratégie défensive, ce qui augmente son résultat à Épique. Sa marge de réussite est de 3 (Épique contre Bon = 3), ce qui en temps normal permettrait de Désavantager la copie. Mais comme il a adopté une stratégie défensive, le résultat est réduit à une Égratignure.

² Voir les [règles simples](#) et [avancées](#) pour d'autres règles possibles pour les armes & armures.

9. MAGIE ET SUPER-POUVOIRS

En général un système de magie générique est peu satisfaisant. La Magie permet de relever la sauce de tout monde médiéval-fantastique, et si elle est trop générique elle perd de sa saveur. Comme FATE est conçu pour s'adapter à tout monde, nous ne pouvons pas ne fournir qu'un système générique. Nous vous décrirons donc plusieurs systèmes possibles pour vous donner une idée de ce que vous pouvez créer. Ils sont utilisables directement, mais devraient surtout vous servir comme indications pour votre propre système qui s'adaptera vraiment à votre monde.

En général, les systèmes de magie sont basés sur l'achat d'un ou plusieurs aspects de magie, qui permettent d'accéder à des compétences ou des extras particuliers qu'il faut ensuite acquérir. L'acquisition de niveaux d'aspects supplémentaires peut donner accès à des compétences ou extras supplémentaires.

MAGIE PAR NIVEAU : LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Dans le monde d'Ald, la magie est une science structurée, académique, et il n'existe pas de plus grande université magique que la Grande Bibliothèque. Il est dit que tout sort ayant jamais été écrit peut être trouvé dans ses kilomètres d'étagères.

Les personnages qui veulent devenir mages doivent acquérir l'aspect Talent Magique. Ils peuvent ensuite acquérir la compétence "Lancer un Tour Mineur", ainsi que l'aspect Initiation Magique. Un personnage peut acheter jusqu'à 9 niveaux d'Initiation Magique (on les appelle les Cercles), et pour chaque niveau une nouvelle compétence de lanceur de sort est disponible (comme: "Lanceur de Sort Premier Cercle").

Les mages doivent préparer leurs sorts chaque matin en étudiant leur livre de sort. Le nombre de sort d'un cercle donné qu'un mage peut préparer est égal au nombre de points de compétences dépensé dans la compétence rattachée (soit le niveau de la compétence +1). Une fois lancé, le sort n'est plus utilisable jusqu'à ce qu'il soit à nouveau préparé. Par défaut les sorts ne requièrent pas de jet de compétence. Toutefois un jet peut être requis pour atteindre une cible, ou dans des circonstances particulièrement difficiles.

Idées pour adapter ce système

Ce système nécessite d'établir une liste de sorts, divisés en 10 niveaux de 0 à 9, et la possibilité pour les personnages d'avoir de nombreuses phases pour pouvoir atteindre des cercles de magie élevés. Vous pouvez facilement adapter des listes de sorts d'autres systèmes utilisant des niveaux, au besoin en changeant le nombre de niveaux, ou en affectant plusieurs niveaux à un même cercle. Par exemple, pour utiliser un système ayant 20 niveaux de sorts, on peut décider que chaque cercle (et donc chaque niveau d'aspect) représente 5 niveaux de sorts, le niveau de la compétence de chaque cercle déterminant combien de sort de ce même cercle peuvent être lancés dans une même journée.

MAGIE COMBINATOIRE : LE COMPAS DE CUIVRE.

Le monde est le résultat d'un équilibre parfait entre les quatre éléments: Terre, Air, Feu et Eau. Les sorciers de campagne prétendent avoir une influence sur un élément ou un autre, mais les

vrais mages savent que le vrai pouvoir provient d'un équilibre entre les quatre éléments, et qu'un déséquilibre est source de dangers.

Ce système utilise 4 Aspects de magie et 4 compétences magiques. Les Aspects sont: Initié du Feu, Initié de la Terre, Initié de l'Air et Initié de l'Eau, chaque aspect représentant un lien avec la force élémentaire correspondante. Pour être un mage il suffit d'avoir un niveau dans un seul de ces aspects, mais un tel mage n'aura accès qu'à des pouvoirs très limités par rapport à un mage ayant des aspects répartis sur tous les éléments.

Les quatre compétences magiques (et leur utilisation) sont:

Application (Evocation) - Application est la compétence principale pour le combat, et est utilisée pour obtenir des effets rapides et forcés. Elle ne permet pas d'obtenir des effets dans la durée ou en finesse comme Invocation ou Maîtrise, mais elle est plus rapide et plus puissante. Application est la compétence préférée des mages de Feu.

Invocation (Summoning) - Utilisée pour créer une certaine quantité d'élément et lui donner une forme grossière (Pour affiner il faut utiliser Maîtrise, et les deux compétences sont fortement complémentaires). Elle est également utile pour invoquer des créatures élémentaires, mais Maîtrise est requise pour les contrôler. Invocation est la compétence préférée des mages de Terre.

Maîtrise (Mastery) - Maîtrise est la capacité à donner une forme et à contrôler les éléments existants. C'est probablement la compétence la plus puissante, mais elle est entièrement dépendante de la présence d'éléments à partir desquels travailler. Maîtrise est la compétence préférée des mages d'Air, qui manquent rarement de matière première.

Dispersion (Dispelling) - En plus de la simple disparition de matière élémentaire, cette compétence est également utilisée à des fins de protection. Même si Maîtrise permet à un mage de se protéger s'il dispose de temps, seul Dispersion est suffisamment rapide pour être utilisable directement en combat, et contre des Applications. Les mages d'Eau utilisent beaucoup cette compétence et sa capacité à user toute résistance avec le temps.

Pour lancer un sort il faut d'abord déterminer l'élément et la compétence concernés. C'est en général évident, mais dans certains cas plusieurs éléments peuvent entrer en jeu. Dans ces cas, le MJ peut soit permettre un effet partiel (comme ne dissiper que l'Eau dans la boue pour la rendre solide), soit décider que le mage doit utiliser son aspect ou sa compétence la moins élevée. Il faut noter que les êtres vivants sont une combinaison parfaitement équilibrée d'Eléments (Terre pour la forme, Eau pour le sang, Air pour le souffle et Feu pour la vie), et qu'il est donc très difficile d'appliquer un sort directement sur un être vivant.

Il faut ensuite déterminer l'étendue du sort - la quantité de matière élémentaire invoquée, modérée ou dispersée, ou la force de l'attaque. L'étendue maximale est déterminée par le niveau de l'aspect de l'élément approprié. L'étendue est déterminée grossièrement par la quantité de matière élémentaire utilisée, en fonction de la table ci-dessous.

Une fois déterminés l'élément et l'étendue, le personnage effectue un test statique avec la compétence appropriée et contre la difficulté indiquée dans la table. Cette même difficulté peut également être le niveau de difficulté d'un test effectué par la cible pour résister à l'effet.

Table 6: Magie Élémentaire

Niveau	Etendue ³	Difficulté
-	Étincelle	Moyen
1	Doigt	Correct
2	Poing	Bon
3	Corps	Excellent
4	Cheval	Superbe
5	Maison	Épique
6	Château	Légendaire

Le personnage ne peut générer d'effet ayant une étendue supérieure à son niveau d'aspect approprié. Un mage peut également invoquer des créatures élémentaires, qui sont définie par un seul aspect - Élémentaire (du type approprié). Le niveau de cet aspect est égal au nombre de niveaux nécessaires pour l'invoquer et donc à la difficulté de l'invocation. Ainsi un tout petit élémentaire de feu (Élémentaire de Feu 1) est invoqué avec une difficulté Correcte.

Pour contrôler un élémentaire, le personnage doit d'abord l'invoquer (compétence Invocation contre la difficulté correspondant à la taille de l'élémentaire) puis le contrôler (compétence Maîtrise contre la même difficulté). Un mage ne peut contrôler qu'un seul élémentaire à la fois. Notez qu'un élémentaire est relativement visible et ne peut pas réellement se cacher. Un élémentaire peut être dissipé par un sort de Dissipation contre la difficulté correspondant à sa taille, en utilisant soit leur propre élément, soit l'élément opposé (Feu contre Eau, Terre contre Air).

Idées pour adapter ce système

Le principe de ce type de système est en fait simple: la combinaison d'un ensemble d'aspects qui déterminent la puissance, et d'un ensemble de compétences pour utiliser cette puissance. Les éléments utilisés dans cet exemple sont un motif classique, mais on peut très facilement utiliser ce principe et une autre combinaison d'aspect logiques (ou mystiques) et de compétences pour construire un système de magie solide. Imaginez des systèmes où les aspects seraient les 7 péchés capitaux, les Muses, les Saisons, les Phases de la lune, un autre ensemble d'éléments, ou tout autre ensemble symbolique.

MAGIE D'IMPROVISATION: LA PORTE DES TÉNÈBRES

Le portail a été ouvert, et le Mal parcourt les terres comme jamais auparavant. Il est tapit dans l'ombre et son pouvoir s'accroît de jour en jour. Notre seul espoir réside en ceux qui, fous, prédestinés ou malchanceux, ont eu connaissance de cette menace et sont prêt à la combattre.

Ce système simple et narratif permet de jouer rapidement et sans trop de fioritures dans un monde où la magie est importante mais n'a pas un rôle central. Les mages doivent d'abord acquérir un aspect Talent Magique et une compétence Lanceur de Sort. On peut utiliser d'autres noms, comme l'aspect Sorcière avec la compétence Magie Ancestrale ou Thaumaturge avec la compétence Thaumaturgie - en général cela n'a pas d'influence sur le jeu, sauf dans certains cas (voir ci-dessous). La compétence de Lanceur de Sort (quelle que soit son nom) peut être acquise sans acquérir l'aspect approprié, mais dans ce cas l'utilisation de la magie est très dangereuse (voir Retour de Flamme, ci-dessous).

³ La dispersion est un niveau plus efficace quand elle s'effectue sur une matière élémentaire invoquée. Ainsi, deux niveaux de magie de Feu peuvent disperser un feu naturel de la taille d'un poing, mais également un feu magique de la taille d'un corps.

Pour lancer un sort, il suffit de déterminer sa difficulté et d'effectuer un jet de Lanceur de Sort supérieur ou égal à cette difficulté, puis de cocher une case de l'aspect. De fait, le niveau de l'aspect limite le nombre de sorts pouvant être lancés chaque jour, et il est dangereux d'utiliser l'aspect pour relancer le dé. Il est donc utile d'avoir un autre aspect pour représenter le savoir magique, comme Etudes Occultes ou Connaissances Ancestrales, ce qui permet souvent à un mage plus expérimenté de venir à bout d'un mage plus puissant.

La difficulté par défaut est Moyenne (0), et est modifiée en fonction des effets recherchés du sort comme suit:

L'aire d'Effet du Sort est...

- Rien: +0
- Le Lanceur: +1
- Une pièce: +2
- Un bâtiment: +3
- Une ville: +4
- Une province: +5

La cible du sort est...

- Personne: +0
- Une personne: +1
- Un petit groupe: +2
- Les habitants d'un quartier: +3
- Les habitants d'une ville: +4

Note: la plupart des sorts ont soit un nombre de cibles, soit une aire d'effet, pas les deux. Ainsi un sort pour endormir toutes les personnes présentes dans une pièce sera basé sur les cibles, tandis qu'un sort illuminant la pièce sera basé sur une aire d'effet. En cas de doute, utilisez le modificateur le plus élevé.

L'effet du sort est...

- Irritant ou dérangeant: +1
- Blessant: +2
- Incapacitant: +3
- Transformant complètement: +4
- Altérant la pensée +2 (en plus des autres modificateurs - un contrôle de la pensée est à la fois Altérant la pensée et Incapacitant)
- Mort instantanée: Impossible

Le temps de préparation du sort...

- Quelques instants (ex. en combat): +1
- Quelques minutes: +0
- Quelques heures: -1
- Quelques jours: -2

Le sort nécessite:

- Aucun ingrédient: +1
- Ingrédients faciles à se procurer et transportables: +0
- Ingrédients difficiles à se procurer OU très peu pratiques: -1
- Ingrédients difficiles à se procurer ET très peu pratiques: -2

Note: si le sort requiert des ingrédients, leur nature exacte est déterminée par le MJ - si c'est le joueur qui décide qu'il a besoin d'un ingrédient rare qu'il a justement dans son sac, c'est trop facile. C'est particulièrement vrai pour la recherche de sorts (voir ci-dessous)

La durée de l'effet du sort...

- Un instant (généralement suffisamment long pour une attaque en combat): +0
- Quelques secondes: +1
- Quelques minutes: +2
- Quelques heures: +3
- Quelques jours: +4
- Quelques mois: +5
- Quelques années: +6
- Eternel: +7

Optionnellement, les modificateurs suivants peuvent être utilisés à des fins dramatiques:

Effet du Sort sur l'Histoire:

- Fait avancer l'histoire: -1
- Effet qu'une personne compétente pourrait faire sans problème: +1
- Effet qu'une autre personne du groupe pourrait faire sans problème: +2
- Court-circuite une partie important du scénario: +2 ou plus
- Court-circuite toute l'histoire: +4 ou plus

Et finalement un modificateur unique:

- Le sort ne fonctionne qu'à un moment précis: -1 ou plus. Cet effet est utile pour les Méchants car il est utilisé pour les sorts qui ne peuvent être lancés que dans certaines circonstances ("lorsque les étoiles sont dans la bonne configuration"). Cela permet d'expliquer comment un Méchant peut tenter de lancer un sort qui met en danger la terre entière tout en n'étant pas trop puissant pour les PJs.

Recherche de sorts

Il est possible de passer du temps sur un sort à l'avance, soit pour le préparer (ce qui nécessite des instruments magiques, fonction du type de magie - par exemple un grand chaudron) ou bien pour faire de la recherche (ce qui nécessite une bibliothèque occulte). Dans les deux cas, un jet de recherche est fait contre la difficulté du sort, et s'il est réussi, il permet de retirer un niveau de difficulté au sort. Le MJ peut accorder des bonus supplémentaires en cas de marge de réussite importante.

Les sorts recherchés ne sont pas en général réutilisables. Réutiliser un sort recherché nécessite un nouveau jet de recherche.

Retour de Flamme

La magie est dangereuse. Le niveau de l'aspect représente le nombre de sorts qu'on peut lancer en restant en sécurité, mais parfois un mage doit aller au-delà. Si toutes les cases de son aspect Talent Magique ont été cochées, et qu'il désire lancer un nouveau sort, on détermine la difficulté et le jet de compétence comme d'habitude. Si le sort est réussi avec une marge de réussite d'au moins 1, tout va bien. Par contre, si le sort échoue, ou que la marge de réussite est égale à 0, les champs magiques se retournent contre le personnage qui subit alors une attaque d'un niveau égal à la somme du niveau du sort et de la marge d'échec du personnage (0 si le sort a réussi avec MdR=0). Le personnage utilise son niveau d'aspect comme compétence de défense et jette les dés pour se protéger. Les personnages sans aspect Talent Magique ont un niveau Médiocre par défaut pour ce jet.

Idées pour adapter ce système

Ce système fonctionne bien mais manque de charme. Heureusement il suffit d'ajouter quelques ingrédients pour lui donner du goût. Par exemple il est possible de donner à chaque école de magie un impact mécanique; en général un bonus de +1 niveau de compétence dans certaines circonstances, et une pénalité de -1 dans d'autres circonstances. Essayez d'équilibrer les circonstances positives et négatives. Par exemple, les Alchimistes de Bin-Assam pratique une tradition magique à base de potions, fumées et ingrédients exotiques. Ils reçoivent un bonus de +1 à leur compétence lorsqu'ils lancent un sort avec tous les composants requis. Toutefois ils ont besoin de rituels très compliqués, et ont une pénalité de -1 à leur compétence lorsqu'ils essaient de lancer des sorts en moins de quelques heures.

Les modificateurs reflétant des "règles magiques" peuvent également apporter beaucoup à l'ambiance. Par exemple on peut recevoir un bonus si on connaît le Nom Véritable de la cible, ou si on a un lien symbolique avec la cible comme une poupée vaudou. Ou bien les sorts peuvent être plus puissants à l'aube ou au crépuscule. Certaines règles peuvent même ne pas avoir de règles: quelque chose comme "Toute malédiction se retournera contre son auteur" peut être joué directement sans qu'il soit besoin d'établir une mécanique précise.

MAGIE PAR TOURS: LE GRAND PHARE

Dans la cité d'Ald, le Grand Phare a permis de résister à de nombreux envahisseurs depuis des générations. A son sommet brûle une flamme inextinguible, que les adeptes peuvent diriger pour frapper tout danger à l'horizon. Mais ce grand pouvoir n'est qu'une des facettes du potentiel de la Flamme Mystique. Les initiés qui la traversent et qui survivent devient des adeptes, qui portent en eux un morceau de cette flamme qu'ils utilisent pour alimenter leur sorcellerie.

Cette magie de feu est représentée par deux éléments: une compétence de sortilège, appelée "Pyromancie", et un certain nombre de "Tours". En utilisant juste la compétence, le mage peut déclencher des feux sans outils, et même produire une flamme à partir de leur corps (Correct = allumette, Superbe = une grande torche), mais il ne peut utiliser ces effets simples en combat car ils nécessitent de la concentration (sauf s'il utilise un Tour). Il peut contrôler les flammes (Correct = Torche, Superbe = Feu de Joie) pour notamment leur faire changer de couleur ou sculpter des formes. La compétence s'utilise également de manière passive comme une défense contre le feu et la chaleur. Tout autre effet plus puissant requiert un Tour.

Tours

Les personnages dépensent des points de compétences pour obtenir des "Tours". Un Tour permet au personnage d'effectuer une action plus dramatique avec la compétence. Chaque Tour acheté permet au personnage d'inscrire une case à noter à côté de la compétence, qui fonctionne comme un aspect: on coche une case lorsqu'on utilise un Tour, et on décoche les cases pendant les pauses de jeu (voir ci-après). Ainsi un Mage du Feu expérimenté avec 3 Tours aura sur sa fiche:

Pyromancie: Bon (☐☐☐)

Cela lui aura coûté 6 points de compétences au total: 3 pour amener la compétence à Bon, et un niveau pour chaque Tour.

Le premier niveau de Compétence ne peut être acheté qu'en conjonction avec l'aspect "Pyromancien".

Pour utiliser un Tour, il suffit de décrire l'effet désiré et de cocher une case. Voici quelques indications pour vous donner une idée de ce que les Tours peuvent faire:

- Un Tour ne dure jamais plus d'une scène.
- Un Tour se traduit en général par un seul effet: une boule de feu, un mur de flammes, enflammer quelque chose. Un effet plus sophistiqué requiert plus d'un Tour.
- Un Tour permet d'utiliser la magie comme une compétence de combat. Cela est limité par l'effet: une boule de feu n'est valable que pour une seule attaque, mais un mur de flammes protecteur peut durer toute une scène.
- Les Tours qui affectent plusieurs cibles ont une pénalité de -1 au jet pour chaque cible au-delà de la première.
- Des Tours qui simulent des armes sont possibles, mais ils sont soumis aux limitations de l'arme simulée - par exemple créer une flamme magique tenue dans la main qui s'utilise comme une épée est possible, mais créer un brandon enflammé de 15 mètres de long en prétendant que c'est une épée n'est pas faisable.
- Ajouter de la magie à un combat peut permettre d'obtenir un avantage de situation (c'est-à-dire un bonus de +1).



Autres exemples de systèmes par Tours

Magie d'Air

Les mages peuvent créer et contrôler des brises, et chuchoter à n'importe quelle personne qu'ils peuvent voir avec un jet de compétence. Avec un Tour ils peuvent créer une tornade qui peut transporter le mage ou être utilisée en attaque ou en défense. Si un mage d'air touche le sol avec ses pieds nus, il perd automatiquement tous ses pouvoirs jusqu'à la prochaine Pleine Lune.

Les Soigneurs de St. Barnabas

Les Soigneurs peuvent utiliser leur compétence pour des soins de routine et protéger contre les infections ou d'autres complications. Avec un Tour, un soigneur peut soigner une blessure en la transférant sur lui-même (la blessure ainsi transférée disparaît à la fin de la scène). Les Soigneurs de Barnabas peuvent même offrir de se sacrifier pour soigner une blessure mortelle, mais St Barnabas n'accepte ce sacrifice que s'il juge le sujet digne. Un Soigneur qui fait couler le sang sur le champ de bataille perd la bénédiction du Saint jusqu'à ce qu'il ait fait acte de contrition.

Les Tours se régénèrent après une nuit complète de sommeil ou une méditation en présence d'un feu (au minimum de la taille d'une torche). Un Mage de Feu désespéré peut également se brûler volontairement les mains (ou tout autre partie du corps), ce qui lui donne automatiquement un niveau de "Blessé" mais lui permet de régénérer ses Tours.

Exemple de Tours de Pyromancie

Boule de Feu - Un classique, une boule de feu apparaît de la main ou des yeux du lanceur et se dirige vers une cible pour l'incinérer. Utilisée à distance, cette attaque permet d'annuler tout bonus lié à l'armure, et si la victime porte des vêtements inflammables ou bien une armure de métal elle reçoit une pénalité d'Armure Inférieure. La portée est en général à vue, et l'apparence exacte de la boule de feu est au choix du lanceur.

Mur de Flammes - Un autre classique, un mur de flammes apparaît soit autour du lanceur soit non loin de lui. Quiconque franchit ce mur est soumis à une attaque du niveau de compétence du lanceur, comme s'il avait été touché par une Boule de Feu. Il est possible d'entourer une cible avec un mur de feu qui génère un résultat Désavantagé, et il est également possible de placer le mur directement sur une cible (sous ses pieds) pour un résultat Blessé.

Braver les Flammes - Ignorer les dommages d'un simple feu tant qu'il dure et tant que le personnage y est exposé. Cela permet d'ignorer une seule attaque, de marcher à travers une maison en flammes ou de passer à travers un mur de flammes sans aucun dommage.

Autres Tours

- Créer une échelle à partir d'un feu de joie et grimper à une fenêtre
- Augmenter la puissance d'une forge au point qu'elle puisse fondre du métal magique
- Enflammer quelque chose de très grand
- Rendre un feu très difficile à éteindre
- Etudier un feu et découvrir ce qu'il est en train de brûler
- Lire un livre en le brûlant

Ce que la Magie de Feu ne peut pas faire

- Faire bouillir les entrailles de quelqu'un
- Brûler quelque chose d'ininflammable (bien qu'il soit possible de l'entourer de flammes)
- Créer des créatures de feu ou donner toute autre forme de vie au feu
- Divination ou Téléportation par le feu
- Trouver de l'information à partir de cendres froides

Tabou

La Pyromancie a certaines limitations. Un Mage de Feu qui est immergé dans l'eau (ou tout autre liquide) ne peut effectuer aucune magie de feu jusqu'à la prochaine pleine lune. Une immersion partielle significative (même une averse particulièrement forte) est suffisante, donc les Mages de Feu sont particulièrement nerveux lorsqu'ils sont à proximité d'eau, ce qui a créé toute une superstition parfois plus désagréable que l'effet lui-même. Ainsi ils ont des habitudes de bain très particulières. Dans le sud, le sable et l'huile sont de toute manière plus utilisés que l'eau, donc ce n'est pas un problème, mais dans les terres médianes c'est définitivement un problème. Bizarrement, la neige et la glace ne sont pas considérées comme de l'eau (sauf si elles fondent), une faille qui est utilisée par un petit nombre de Mages de Feu du nord, quoi que l'idée d'un "bain de neige" puisse paraître déconcertante aux natures moins hardies.

Idées pour adapter ce système

Les Tours servent d'intermédiaire entre une magie très vaguement défini et une magie où tout effet doit être strictement défini. Il suffit pour créer d'autres systèmes de magie de décider des effets incidents, des tours de magie qu'on peut effectuer, et de déterminer s'il y a un Tabou ou toute autre limitation. La définition exacte de ce qu'est un Tour dépend fortement de la campagne. Bien qu'il soit possible de leur donner des limites concrètes, cela n'est pas nécessaire. Comme des aspects, leur limitation doit être surtout narrative, et de ce fait les MJs qui veulent être moins stricts sur le nombre de fois où on peut utiliser la magie peuvent autoriser un joueur à cocher une case d'Aspect plutôt qu'une case de Tour. Bien sûr, pour des jeux où les mages ne peuvent lancer qu'un nombre fixe de sorts par jour (ou par tout autre cycle), il n'est pas besoin de plus d'explication.

HARRY DRESDEN – SORCIER

Retrouver des objets perdus. Investigation du Paranormal.
Conseils. Avis. Prix raisonnables.
Pas de filtres d'amour, bourses magiques ou autres distractions

-Jim Butcher: Storm Front

MAGIE D'INTERPRÉTATION: SORCELLERIE À BUDGET

Parfois la magie n'est pas une chose facile. Soit parce que la majeure partie des hommes n'y croient pas, soit parce qu'une protection naturelle empêche les gens d'accepter le surnaturel. Quelle que soit la raison, la magie est devenue par nécessité à la fois subtile et rare.

L'élément le plus important de tout sort est sa Manifestation. La Manifestation est une mesure de l'évidence de l'influence de la magie sur la réalité - dans quelle mesure un passant comprend que ce qui est en train de se passer n'est pas normal. Cela donne des limites très pratiques à tout ce qui peut être fait avec la magie - souvent il est plus facile d'avoir recours à des moyens normaux. C'est pour cette raison que la plupart des magiciens portent une arme.

Lorsqu'ils utilisent la magie, les joueurs doivent en décrire les effets comme s'ils décrivaient une scène de cinéma. Cette méthode dépend du fait que les joueurs jouent le jeu et fassent une description visuellement intéressante - si les joueurs tentent systématiquement de décrire les effets en minimisant leur Manifestation pour réduire la difficulté, le MJ peut soit remonter la difficulté arbitrairement, soit changer de système de magie.

Les personnages utilisant la magie doivent posséder un aspect qui décrive le type de magie. Cela peut être un aspect général comme "Magicien", ou plus précis comme "Grand Maître mystique du Fromage". L'aspect sert d'indication sur le type d'effet magique que peut obtenir le joueur, et le MJ peut tout à fait accorder des bonus supplémentaires lorsque l'effet recherché correspond particulièrement bien à l'aspect du personnage, ou au contraire une pénalité lorsque l'effet n'a rien à voir avec l'aspect (sauf, bien sûr, si le joueur trouve une très bonne explication). Le niveau de l'aspect représente le "Budget d'Effet Spéciaux" pour la magie, et donc le type d'effet maximal que le joueur peut obtenir. Le personnage a également une compétence de lancement de sort qu'il utilise pour tenter d'égaliser ou de surpasser le niveau de difficulté défini par le "budget" de l'effet recherché.

Table 7: Budget d'Effets Magiques

Asp.	Difficulté	Description
1	Correct	Des tam-tams et des danses suggestives
2	Bon	Amateur - quelques gars avec un caméscope
3	Excellent	Téléfilm de base
4	Superbe	Téléfilm à gros budget, Série B
5	Epique	Blockbuster
6	Légendaire	Délire d'Effets Spéciaux à la Spielberg

Quelques commentaires budgétaires:

- Plus le sort affecte une grande surface ou un grand nombre de cible, plus on a besoin de plans de caméra pour rendre compte de l'effet, et donc plus le budget doit être important.
- Rappelez-vous que la cible fait partie des spectateurs. Donc un sort qui étrangle ou arrête le cœur de quelqu'un en silence et de manière invisible ne marchera pas, parce que la cible ne le verra même pas. Il faut investir pour que la cible s'en rende compte. Donc tout sort faisant des dommages directs doit avoir au minimum un budget de Téléfilm de base. Par contre des dommages indirects (comme brûler sa victime en enflammant sa maison) sont réalisables avec des petits budgets.

Un personnage peut augmenter son budget temporairement en cochant une case d'aspect. Chaque case ainsi cochée augmente le budget maximal du prochain effet magique d'un niveau.



Exemple

Harry veut lancer un sort pour retrouver une jeune fille disparue. Le MJ décide que la difficulté dépend du niveau d'information qu'Harry veut obtenir. Une idée générale de la direction en lançant des osselets demande un petit budget (difficulté Correcte), tandis qu'une série de flash-backs de mauvaise qualité visuelle et d'utilité modérée (qu'on peut obtenir avec une caméra amateur) auront une difficulté Bonne. Un montage vidéo complet est au moins une difficulté Excellente.

Plus tard, Harry veut lancer une boule de feu sur un troll qui l'attaque. Le troll est assez gros, et bien que Harry peut en général s'en sortir avec un niveau de difficulté Superbe, il craint que ce ne soit pas suffisant, et donc il veut un effet quasi-apocalyptique, genre une comète qui tombe du ciel, auquel le MJ alloue une difficulté Epique.

Enfin, Harry veut se protéger des balles. Dans un film, cela se traduirait par plein de petits effets de vagues autour de lui lorsque les balles sont arrêtées par son bouclier. Ça peut se faire avec un budget de Téléfilm, mais l'effet sera peu probant (un peu "cheap") et donc ne fournira qu'une protection modérée. Pour une protection plus sérieuse, il devra utiliser un budget supérieur et donc une difficulté supérieure.

Idées pour adapter ce système

Le MJ peut demander que les aspects magiques soient un peu plus spécifiques, par exemple en imaginant qu'un magicien devra avoir des aspects comme Evocation, Invocation ou Thaumaturgie. Le MJ peut définir une liste d'aspect correspondant à sa vision du fonctionnement de la magie.

Ce système bizarre ne plaira probablement pas à beaucoup de monde. Il dépend beaucoup de la confiance entre les joueurs et le MJ et demande beaucoup d'interprétation de la part du MJ. Si l'interprétation joue une place centrale dans vos parties, vous devriez pouvoir l'adapter très facilement.

MAGIE NATURELLE: L'AGE DE PIERRE ET D'ACIER

Nous vivons une époque simple, où un homme se forge une destinée avec sa force et son astuce, et où nous ressentons encore la marque des dieux sur notre monde. Nous vivons une époque de miracles, et de magie primaire et puissante. La magie est dans le travail de l'acier, dans les chemins à travers la forêt, et dans ce feu autour duquel nous nous rassemblons.

La magie n'est pas affaire de sorts ou d'incantation. C'est une chose commune, liée à la routine quotidienne. La magie est ce qui fait la différence entre une personne qui connaît l'usage des plantes médicinales et un véritable soigneur. Les magiciens (bien qu'on ne les appelle jamais ainsi) utilisent leurs compétences à des niveaux qui surpassent les simples limites de la normalité.

Les personnages ne sont pas nécessairement **meilleurs** en termes de niveau de compétence, mais ils peuvent arriver à des résultats plus importants. Par exemple:

Connaissance des Herbes peut être utilisé pour guérir des blessures et des herbes avec de simples plantes, ou même concocter des composants utiles comme un filtre de sommeil ou une poudre à gratter.

Un **Forgeron** peut fabriquer des biens d'une qualité exceptionnelle, résistants à la rouille et à l'usure, en beaucoup moins de temps que ses collègues normaux.

Un **Pisteur** peut suivre une piste sur des terrains où ce n'est normalement pas possible, ou bien lire dans les traces des informations impossibles à obtenir normalement (il est gaucher et transporte deux épées).

On peut imaginer ce genre de magie dans des compétences de combat, mais il est important de se rappeler que bien qu'elle n'accorde pas de bonus concret, elle permet au personnage une plus grande flexibilité d'action. Une personne normale ne peut probablement pas arrêter une flèche en plein vol avec une épée, ou bien tirer au centre d'une carte à jouer les yeux bandés, mais quelqu'un avec une maîtrise magique des **Epées** ou des **Arcs** le pourrait.

Les règles sont simples. Le personnage achète un aspect qui a le même nom que la compétence en question, pour représenter leur connexion mystique sur ce domaine. Il est rarement nécessaire de créer des mécanismes de règles spécifiques pour ce genre de magie - la plupart des avantages sont narratifs - mais ce qui en ressentent le besoin peuvent utiliser cette règle: l'aspect n'offre pas de bonus, mais permet de réduire les pénalités de situation d'autant de niveau que de niveau de l'aspect. Ainsi, si l'exploit d'archerie susmentionné souffre d'une pénalité de -4 de fait des yeux bandés, la pénalité est réduite à -1 pour un personnage ayant Archer 3. Souvenez-vous que cela est limité aux modificateurs de situation, comme l'environnement, et pas aux modificateurs de combat. Si les cartes tentent d'esquiver (ce qui est certes improbable), la pénalité liée à l'esquive ne serait pas réduite.

Idées pour adapter ce système

La magie naturelle est très utile dans des campagnes où vous voulez que les personnages soient capables de réaliser des trucs sympas avec leurs compétences. Dans l'exemple ci-dessus c'est lié à une magie omniprésente dans un monde où aucune formalisation de la magie n'a encore eu lieu. On peut trouver d'autres explications comme des talents Zen, ou tout autre moyen de puiser dans un potentiel inexploité. Il faut noter que la Magie Naturelle est une [idée originale de S. John Ross](#), adaptée ensuite dans [Fudge 5 Points](#) par Steffan O'Sullivan (*NdT: traduit ici, sous le terme "magie de campagne"*). C'est une excellente idée qui mérite d'être travaillée et j'encourage les personnes intéressées à aller visiter les sites internet donnés en référence.

POUVOIRS MINEURS: MÉTAMORPHES

Quand la Belette m'a parlé pour la première fois j'étais tellement saoul que j'ai trouvé ça tout à fait normal. Apparemment on a dû faire un genre de rituel bizarre, en échange de quoi j'aurai des pouvoirs de Belette. J'ai probablement dû accepter, parce que je me suis réveillé le lendemain dans la jambe gauche de mon pantalon.

Pour contrer une menace mal définie, les Seigneurs des Animaux ont approché des humains de valeur et leur ont offert le don de métamorphose - la capacité de se transformer en leur créature-totem. Même si parfois cette "bénédiction" n'en est pas vraiment une, les métamorphes sont prêts à utiliser le peu de pouvoir dont ils disposent pour défendre l'humanité... dès qu'ils auront compris contre quoi ils doivent la défendre.

Les métamorphes acquièrent un aspect du nom de leur animal-totem, et gagne ainsi la capacité de se transformer en cet animal. Il est difficile pour un humain de s'adapter à la physiologie animale, donc ils doivent utiliser leurs points de compétence pour acheter une compétence appelée Mobilité [animal-totem] (ex: Mobilité de la Belette). C'est une compétence difficile à maîtriser, donc son niveau par défaut est Mauvais (voir "[Compétences Difficiles](#)" pour plus de détails). Cette compétence définit le niveau de compétence maximal de toute activité physique sous la forme de l'animal. Si la créature peut voler, les choses sont encore plus complexes, et le niveau de défaut est Terrible.

Beaucoup de créatures ont des capacités spéciales. Certaines sont intrinsèques - une belette est petite, un poisson vit sous l'eau, et il n'est pas besoin de refléter ces capacités avec des compétences ou des aspects. Certaines autres capacités peuvent néanmoins nécessiter des aspects - le flair d'un chien de chasse ou la vitesse d'un furet. Ce n'est pas obligatoire, mais si le joueur veut pouvoir bénéficier des capacités de l'animal, le faire acheter l'aspect approprié est une bonne idée. Certaines capacités sont très spécifiques à la créature, comme le jet du putois. Dans ces cas-là le personnage devrait acheter une compétence pour refléter cette capacité. Le niveau par défaut de la compétence est le même que le niveau par défaut de la compétence de mobilité, et ne peut jamais dépasser le niveau de la compétence de mobilité.

Certains animaux sont également mieux équipés que d'autres pour le combat. Tout métamorphe peut utiliser sa compétence de mobilité pour esquiver, mais ceux qui ont des armes naturelles doivent acquérir une compétence de combat pour les utiliser. Cette compétence a le même niveau par défaut que la compétence de mobilité, et ne peut jamais dépasser le niveau de la compétence de mobilité. Enfin, toute créature qui peut manipuler des objets avec une certaine dextérité (singes, mais également de petits mammifères ou des oiseaux avec leur bec) doivent également prendre une compétence de Manipulation qui fonctionne comme ci-dessus.

Les personnages ne devraient pas avoir plus d'une forme animale. Si le MJ l'autorise néanmoins, ils ne peuvent utiliser les compétences d'une forme pour une autre forme, sauf si elles sont très similaires (mulot et souris par exemple).

Idées pour adapter ce système

Le modèle sous-jacent est simple - un aspect pour symboliser un pouvoir mineur, qui requiert au moins une compétence pour maîtriser ce pouvoir. Si l'aspect est particulièrement utile, il devrait requérir plus de compétences pour le maîtriser. Il est ainsi très facile de modéliser tout type de pouvoir spécial, de la Perception Extra Sensorielle au Contrôle de la Respiration. Un certain nombre de systèmes de magie utilisent également une mécanique similaire. Enfin c'est un modèle utile pour tout genre où les pouvoirs sont relativement limités, comme du médiéval fantastique urbain, ou des pulps.

ARTS MARTIAUX: LE CHEMIN DES MILLE PAS

Il te faudra maîtriser trois choses pour pouvoir me battre, jeune apprenti. D'abord tu dois regarder en toi et trouver l'essence de ta propre force. En second, ton esprit et ton corps doivent être en parfaite harmonie. Et troisièmement...

VLAN

Troisièmement, arrête d'écouter alors que tu devrais te défendre.

Lorsque les Magistrats ont pris le pouvoir, ils ont détruit les temples et se sont emparé des riches terres qui étaient sous leur protection. Des ordres entiers ont été détruits, leurs connaissances perdues à jamais. D'autres ont fui, emportant leurs secrets avec eux. Pendant des générations ils ont protégé ces secrets et ont attendu.

Leur temps est venu. Les magistrats sont en guerre les uns contre les autres, et le peuple a besoin d'espoir. Les moines et les guerriers de ces anciens ordres sont du côté des paysans qu'ils protègent contre les magistrats corrompus.

Les maîtres d'arts martiaux de ces anciens ordres ont appris à utiliser leur feu intérieur pour exécuter des exploits impossibles. Ils doivent acquérir l'aspect Feu Intérieur pour représenter cette capacité. Les personnages qui ont acquis cet aspect peuvent ensuite investir dans une réserve de Chi.

La réserve de Chi est un mécanisme spécial pour représenter la force que le personnage peut utiliser. La réserve est au départ à zéro, et augmente d'un point pour chaque point de compétence investi dedans, à la manière des extras (voir "[Extras](#)"). En général, les points de compétence de n'importe quel aspect lié aux arts martiaux ou à la méditation peuvent être investis dans la réserve de Chi.

Les manœuvres d'art martial ont un coût en Chi. Lorsque le personnage utilise cette manœuvre, il coche un nombre de case de sa réserve de Chi égal au coût de la manœuvre. S'il n'a pas assez de Chi, il ne peut pas exécuter cette manœuvre. La réserve de Chi se régénère entre les scènes.

Les Arts Martiaux ont également d'autres pré-requis. Un pré-requis est toujours la compétence centrale nécessaire - en général Arts Martiaux, parfois autre chose. Pour apprendre la manœuvre, le personnage doit en général posséder au préalable une combinaison de compétences et d'aspects. Par exemple, la manœuvre de Contre-Attaque Resplendissante requiert trois ni-

veaux de l'aspect Ecole du Singe, et une compétence Art Martial Superbe ou meilleure. Certaines manœuvres, en général les plus puissantes, requièrent également la connaissance d'autres manœuvres.

Exemples d'Aspects Chi

Ecole du Singe - L'école du Singe met l'accent sur l'agilité et l'imprédictibilité. Les étudiants du Singe travaillent en plus des Arts Martiaux toute une variété de compétences physiques, comme l'Escalade et les Acrobaties.

Ecole du Tigre - Rivale traditionnelle de l'école du Singe, l'école du Tigre est avant tout une tradition martiale. Les étudiants sont entraînés comme des soldats, et étudient en général l'usage de nombreuses armes et d'autres compétences militaires.

Ecole du Hibou - La nature académique de l'école du Hibou se reflète sur ses étudiants. Ce sont rarement des guerriers puissants, plutôt des savants de grande compétence, bien entraînés dans les recherches académiques. Beaucoup de grands médecins viennent de l'Ecole du Hibou.

Kessen Do - Bien qu'elle ne soit pas une école formelle, le nombre des adeptes de Kessen Do est croissant. Les étudiants du guerrier vagabond semi légendaire Ippen Kessen suivent les mêmes principes de vie vagabonde, offrant leur enseignement en échange de nourriture et d'un abri. L'instruction formelle est limitée, les adeptes devant trouver leur propre chemin, et la plupart d'entre eux sont des voyageurs expérimentés et des guerriers redoutables.



Exemple de Chi

Le Gros Maître a une réserve de Chi de 3. Il utilise la manœuvre des Effleurements Réconfortants, qui a un coût de Chi de 2. Il lui reste donc 1 point de Chi. S'il veut exécuter une nouvelle fois les Effleurements, il ne pourra pas le faire pendant cette scène, car il ne lui reste pas assez de points de Chi.

Exemples de Manœuvres

Poing de Fer

- Coût Chi: 1 Chi
- Aspect Requis: Ecole du Tigre 1 ou Ecole du Singe 1 ou Ecole du Hibou 2
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Correct
- Autres pré-requis: Aucun

Le Gros Maître

Feu Intérieur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ecole du Hibou	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Appétit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Têtu	<input type="checkbox"/>

Le personnage canalise son feu intérieur dans ses mains, et les transforme en armes mortelles. Pendant la durée de la scène, l'adversaire du personnage ne peut pas bénéficier de bonus d'Arme Supérieure contre le personnage. L'école du Singe appelle cette manœuvre le Poing qui Danse, et l'école du Hibou l'appelle la Main Sublime.

Frappes Chercheuses

- Coût Chi: Spécial (voir ci-après)
- Aspect Requis: Ecole du Tigre 1
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Bon
- Autres pré-requis: Poing de Fer

Les coups super-rapides du personnage trouvent un point faible dans l'armure. Chaque point de Chi dépensé permet au personnage de diminuer l'armure de son adversaire d'autant de niveaux. (Dans le système Dramatique, il suffit de dépenser 1 point de Chi pour que l'adversaire n'ait plus d'Armure supérieure.)

Coup Cassant

- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Ecole du Tigre 2
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Bon, Forgeron: Correct
- Autres pré-requis: Frappes Chercheuses

Le personnage frappe le point faible de l'armure de son adversaire (boucles, joints), l'endommageant et réduisant son efficacité. Le personnage doit déclarer qu'il utilise cette technique et dépenser ses points de Chi avant d'attaquer. Il réalise l'attaque comme si l'armure de son adversaire était de niveau 0, mais plutôt que de faire des dommages, il réduit le niveau de l'armure de 1 pour chaque niveau de succès (1 pour Egratignure, 2 pour Déstabilisé, etc...). Dans le système dramatique un résultat Désavantagé est nécessaire pour considérer que l'opposant n'a plus d'armure.

Coup Etourdissant

- Coût Chi: 1
- Aspect Requis: Ecole du Tigre 3 ou Ecole du Hibou 2
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Excellent, Médecine: Correct
- Autres pré-requis: Poing de Fer

Technique qui vise les centres névralgiques de douleur (pour l'Ecole du Tigre) ou les flux de Chi (pour l'Ecole du Hibou) du corps pour rendre les coups plus incapacitants. Le personnage dépense son Chi avant de lancer l'attaque, et si l'attaque réussit et produit des dommages, il ajoute un dommage Déstabilisé.

Le Singe Acrobat

- Coût Chi: Spécial (voir ci-dessous)
- Aspect Requis: Ecole du Singe 1
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Correct
- Autres pré-requis: Aucun

Les esquives acrobatiques du personnage lui permettent d'éviter très largement les coups qui lui sont portés. Pour la durée de la scène, au lieu du bonus habituel de +1 pour sa position défensive, le personnage reçoit un bonus égal au nombre de points Chi dépensés.

Le Singe Volant

- Coût Chi: 3
- Aspect Requis: Ecole du Singe 2



Coup Etourdissant

Le Gros Maître effectue un Coup Etourdissant sur un magistrat corrompu. Il obtient une marge de réussite de 3, ce qui signifie un résultat Désavantagé. De plus, comme il a réussi de plus de deux niveaux, il Déstabilise également le Magistrat. Mauvais jour pour les méchants.

- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Excellent, Acrobaties: Correct
- Autres pré-requis: Le Singe Acrobat

Les sauts du personnage défient toute logique et il semble voler autour du champ de bataille. Pour la durée de la scène le personnage gagne un bonus de +1 pour une Position de Supériorité tant qu'il a suffisamment d'espaces et d'éléments de terrains pour se déplacer (branches, poutres, murs) et qu'il arrive à décrire ses mouvements.

Contre-attaque Resplendissante

- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Ecole du Singe 3
- Compétence Requisite: Arts Martiaux: Superbe
- Autres pré-requis: Poing de Fer

Le Singe apprend à frapper son adversaire au moment où il s'y attend le moins. Le personnage dépense son Chi lorsqu'il déclare une Position Défensive. S'il bat son adversaire d'au moins deux niveaux, il le Déstabilise.

La Chute Rapide des Feuilles d'Automne

- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Ecole du Hibou 1
- Compétence Requisite: Recherche: Correct, ou bien une compétence académique appropriée à Bon.
- Autres pré-requis: Aucun

Le personnage peut lire un livre quatre fois plus vite que le temps normalement requis.

Orgie de Mots

- Coût Chi: 2 (ou plus, voir ci-après)
- Aspect Requis: Ecole du Hibou 2
- Compétence Requisite: Recherche: Bon
- Autres pré-requis: La Chute Rapide des Feuilles d'Automne

Le personnage peut rester un jour et une nuit sans manger ni boire s'il passe au moins la moitié de son temps d'éveil à lire et effectuer des recherches sur un sujet qu'il ne maîtrise pas. Chaque jour supplémentaire au-delà du premier requiert un point de Chi supplémentaire.

Effleurements Réconfortants

- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Ecole du Hibou 1
- Compétence Requisite: Médecine: Bon, Arts Martiaux: Bon.
- Autres pré-requis: Aucun

Des pressions rapides sur des points d'acupuncture permettent de soulager la douleur, au moins à court terme. Le personnage dépense son Chi et touche la cible (ou lui-même), lui permettant de

décocher une case de Désavantagé. Les Effleurements Réconfortants ne peuvent être utilisés sur une cible donnée qu'une fois par scène.

- Couper la Queue de l'Hirondelle
- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Kessen Do 1
- Compétence Requisite: Epée: Bon
- Autres pré-requis: Aucun

Pour la durée de la scène, le personnage peut utiliser sa compétence Epée pour se défendre contre des attaques à distance, notamment les flèches.

Le Potage du Voyageur

- Coût Chi: 2
- Aspect Requis: Kessen Do 1
- Compétence Requisite: Cuisine: Bon
- Autres pré-requis: un pot

Les adeptes de Kessen savent que l'hospitalité est souvent limitée par les moyens - personne ne veut affamer sa famille juste pour être poli, mais beaucoup se sentent obligés de le faire. Ce vieux truc de voyageur a été inventé par les Moines Rieurs, et a survécu à la destruction de leur ordre. Les personnages n'a qu'à remplir un pot avec de l'eau et placer un objet dedans, en général une pierre. Toute personne désirant manger doit faire une contribution au pot, même minuscule. Le résultat sera un potage délicieux et nourrissant en quantité suffisante pour nourrir tous ceux qui ont contribué (pas plus que la taille du pot).

Idées pour adapter ce système

Bien que l'exemple soit fortement lié aux arts martiaux, l'idée peut être adaptée à d'autres domaines. On peut très bien faire de même pour des manœuvres de marin, ou d'observation. En fait, si on remplaçait les écoles d'art martiaux par des Compétences-Comme-Aspects (comme l'["Age de Pierre et d'Acier"](#)), chaque compétence pourrait avoir sa propre structure de manœuvres.

La seule limitation réelle est la créativité du MJ. En effet ces manœuvres sont plus complexes que simplement fournir un bonus de +1 pour un jet, tout du moins pas sans détails précis.

On peut également introduire de la sorte des effets très puissants, particulièrement si on s'inspire de conflits type Mangas, avec les combattants qui crient des noms de manœuvres complexes au milieu d'une débauche d'effets spéciaux. Il est possible de réguler ces "super-manœuvres" en augmentant leur coût de Chi, ou en exigeant que des manœuvres très puissantes requièrent de cocher une case d'aspect.

Pour un jeu où les manœuvres seraient plus courantes, le MJ peut décider qu'un point de compétence permet d'obtenir 3 points de Chi, voire plus.

10. TRUCS UTILES

EXEMPLES D'ASPECTS

Colérique

A la moindre opportunité, le personnage laisse éclater la rage qui lui ronge les entrailles.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** laisser éclater sa frustration, en général par une action explosive contre ce qui le met en colère.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** faire en sorte que le personnage perde son sang-froid au mauvais moment; interférer avec toute action demandant qu'on reste calme.

Rat de Bibliothèque

Le personnage a une grande culture, particulièrement concernant des connaissances obscures. Malheureusement il a tout appris dans les livres, et la pratique est souvent différente de la théorie.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** se souvenir d'un truc qu'il a lu quelque part au bon moment. Effectuer des recherches très efficaces.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** désavantager le personnage lorsqu'il doit mettre en pratique ses connaissances dans le stress d'une situation réelle.

Couard

Le personnage fait toujours en sorte de sauver sa peau avant tout, soit par pure couardise, soit parce qu'il a une très haute estime de lui-même, soit pour une autre raison.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** s'enfuir, se cacher, se mettre hors d'atteinte du danger.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** faire s'enfuir le personnage alors qu'il devrait tenir bon.

La Malédiction du Crapaud

Lorsque le personnage dit un mensonge, un crapaud vivant sort de sa bouche.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** outrer quelqu'un, ou convaincre une personne qui connaît la malédiction qu'il est honnête.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** compliquer les choses lorsqu'un mensonge serait bien utile.

Devoir

Le personnage a des devoirs envers quelqu'un ou quelque chose, déterminé par son histoire. Ou bien le personnage prend ses responsabilités très à cœur.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** Exécuter une action qui lui permet de remplir son devoir.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** obliger le joueur à remplir son devoir alors qu'il aurait une solution plus pratique. Lui rappeler son sens des responsabilités au mauvais moment.

Intelligent

Le personnage est tout simplement intelligent.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** Connaître des informations utiles, ou savoir les trouver lorsqu'il ne les connaît pas.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** pas grand-chose, sauf s'il a des monstres qui aiment bien manger les grosses têtes.



Intelligent Contre Rat de Bibliothèque

Les aspects Intelligent et Rat de Bibliothèque offrent des avantages similaires, mais leurs inconvénients sont très différents. Cela peut sembler injuste, mais c'est en fait intentionnel. Le personnage Intelligent ne sera presque jamais pénalisé par son intelligence, mais il a également peu de chances de voir des choses intéressantes lui arriver parce qu'il est intelligent. Par contre, la vie d'un Rat de Bibliothèque sera probablement plus intéressante, mais plus difficile, et donc il est probable qu'il obtiendra plus de Points de Destin. A la fin l'un n'est pas meilleur que l'autre, ce sont juste différentes manières de jouer le même personnage, et cela permet au joueur de définir un personnage qui soit en accord avec sa manière de jouer.

Méticuleux

Le personnage aborde tout problème de manière très réfléchi.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** Obtenir un bonus pour toute tâche demandant du temps et des ressources, "découvrir" qu'il avait justement emporté l'outil adéquat.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** empêcher le personnage d'agir spontanément et sans réfléchir.

Onianos

Une épée courbe taillée dans la plus pure Pierre de Lune, cette épée a été transmise de génération en génération de héros. Entre les mains d'un personnage sans valeur, elle semble émoussée et mal équilibrée, mais entre les mains d'un vrai (ou d'un potentiel) héros, elle est franche et tranchante.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** tout combat à l'épée, ou avoir l'épée justement à portée de main.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** voler l'épée, obliger le joueur à effectuer un rituel pour renouveler l'effet magique de l'épée.

Panasta Dados

Panasta Dados est le Maître des Voleurs de la cité d'Alverado, et il a par le passé pris le personnage sous son aile et lui a appris une partie de ce qu'il sait.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** effectuer une tâche de voleur, "Voilà un truc que j'ai appris du Vieux Pan". Obtenir une information sur Alverado, obtenir une information directement de Panasta.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** que Pan lui demande un service. Que les ennemis de Pan cherchent à l'atteindre à travers le personnage.

Prêtre

Le personnage est membre d'un clergé, et on attend de lui qu'il suive le dogme, et qui accepte les devoirs, responsabilités et pouvoirs qui conviennent à sa position.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** donner un sermon. Résister à des pouvoirs opposés à sa foi. Tenter d'utiliser des ressources de son Eglise.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** qu'un supérieur lui donne des ordres au mauvais moment. Lui présenter des tentations qui vont à l'encontre de son dogme. Provoquer la colère d'une personne de religion opposée.

Auto-Destructeur

Pour un raison à définir, le personnage recherche sa propre destruction, bien qu'il ne tente pas directement de la provoquer. Il se lance tête baissée dans toute situation dangereuse en espérant que ce sera la dernière.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** faire quelque chose de stupide et de dangereux.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** empêcher le personnage de faire une chose raisonnable et sans danger.

Raello

Une propriété de famille du personnage, c'est un endroit où l'on peut se réfugier et se reposer à l'écart du bruit du monde.

- Un joueur peut invoquer cet aspect pour: utiliser les ressources de la maison.
- Le MJ peut invoquer cet aspect pour: menacer la maison.

Traître

Le personnage aime bien trahir. C'est le genre de personnage de film où l'on sait tout de suite qu'il va rapporter un secret à l'oreille du roi et tenter de séduire la princesse naïve. La trahison lui est facile, et bien qu'il lui arrive d'être honnête et droit en fin de compte, il est tellement tentant de ne pas l'être.

Blake Masterson,	
Chasseur de Loup-Garou	
Chasseur	<input type="checkbox"/>
Précieux	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Eduqué	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** mentir, espionner, conspirer.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** rendre les PNJs suspicieux à son égard, surtout lorsqu'il dit la vérité. Offrir des opportunités de trahir ses camarades.

Vétéran

Le personnage a survécu à de nombreuses batailles, ce qui a influencé sa vie en profondeur. Aspect approprié pour un personnage plutôt vieux qui a connu de nombreuses batailles (par opposition au Vétéran des Chutes de Gishal, voir ci-dessous).

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** garder son sang-froid durant un combat. Evaluer une situation tactique. Camper en territoire ennemi.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** provoquer des flashbacks. Introduire des vieux rivaux qui étaient de l'autre côté du champ de bataille.

Vétéran des Chutes de Gishal

La Bataille des Chutes de Gishal a duré 4 mois et s'est déroulée dans la vallée marécageuse au-delà des Chutes, infestée de maladies. Aucun camp ne clame cette victoire, et elle a été extrêmement mortelle.

- **Un joueur peut invoquer cet aspect pour:** comme un Vétéran, mais également résister à des maladies ou survivre dans un marécage.
- **Le MJ peut invoquer cet aspect pour:** comme un vétéran, mais en sachant quel est l'autre camp, et ce que les gens pensent de cette bataille. Certains pourraient trouver que le personnage leur rappelle l'embarras des militaires devant l'étendue de leurs pertes, ou en vouloir au personnage pour y avoir survécu alors qu'un proche y serait mort.

D'autres Aspects

Annésique - Le personnage a un sacré trou de mémoire. Les avantages et les inconvénients dépendent un peu de l'humeur du MJ.

Banjo - Un cheval démoniaque. Il est rapide, puissant et intelligent, mais il mange de la viande. Surtout des lapins.

Barbare - Elevé dans la nature sauvage, ce personnage peut être doué pour la chasse et le combat, mais manquer de bonnes manières.

Courtisan - Particulièrement à l'aise avec les intrigues d'une cour royale, mais moins à l'aise pour apaiser une émeute de paysans.

Chimère - Le personnage a une conviction aussi profonde qu'illusoire. Cela peut être utilisé dans des occasions où l'illusion sert les buts du personnage (comme Don Quichotte), mais en général c'est plutôt problématique.

Touché par les Fées - Le personnage connaît le monde des Fées, mais a hérité de quelques inconvénients, comme une aversion pour le Fer, la nécessité d'être invité pour entrer dans une maison, ou juste la curiosité des fées.

Célèbre - Le personnage est bien connu, ce qui est utile pour établir une relation avec des gens qui l'apprécie, mais moins utile lorsqu'on cherche à être discret.

Saint - La foi du personnage est si profonde qu'elle peut éclairer les ténèbres les plus terribles. Ce qui est utile pour recevoir l'illumination, mais attire également l'attention.

Dandy - Un aristocrate cultivé peut cultiver certain excès. Bien que très à l'aise en société, il est susceptible d'entretenir divers vices, et peut avoir une assez mauvaise réputation.

Joueur invétéré - Connaît toutes les ficelles du métier, mais ne sait pas s'arrêter.

Pourchassé - Quelqu'un (ou quelque chose) recherche le personnage. Utile pour s'échapper ou affronter des poursuivants, mais avec des désavantages évidents.



Les Stéréotypes C'est Mal!

Oui, nous le savons. Nous avons choisi cet exemple car l'auteur est lui-même un Irlandais enthousiaste. Nous ne l'avons pas inclus pour déclarer que les personnes ayant un héritage en commun se comportent toutes de la même manière, mais plus pour montrer qu'il est possible d'utiliser un caractère national comme aspect, quel que soit sa définition.

Irlandais - Utile pour boire de l'alcool, se bagarrer, et filer de la laine, moins utile pour arrêter de boire et garder son sang-froid.

Gentil - La gentillesse est une vertu utile pour ceux qui cherchent à aider leur prochain, mais mal adaptée aux cruautés de la vie.

Imposant - Utile lorsqu'on a besoin de gros bras, mais moins lorsqu'on essaye de se cacher (ou bien d'acheter des vêtements à sa taille).

Ninja - Ah, les ninjas, essentiels les ninjas...

Riche - Outre ce qu'il retire de ses aventures, le personnage a déjà une fortune conséquente, ce qui peut être souvent utile. Malheureusement il peut également exciter la jalousie, voire pire...

Rival - Le personnage a un rival qui veut le battre sur un certain plan. L'aspect est utile dans le cadre de cette rivalité, mais le rival lui-même peut poser des problèmes.

Fort - Le personnage casse des choses (intentionnellement ou pas !).

Vengeance - On a fait du tort au personnage, et il veut retourner la faveur. Utile pour la poursuite de cette vengeance, mais risque de tourner à la monomanie.

Maître d'arme - Le personnage excelle au maniement des armes. Le problème est qu'il risque d'attirer l'attention de ceux qui veulent prouver qu'ils excellent plus que lui.

LISTES DE COMPÉTENCES

Une seule liste de compétences ne peut répondre aux besoins de tous les types de campagnes. La nature de la campagne seule peut permettre de définir quels sont les domaines d'activités importants pour le jeu. Les compétences permettent aux personnages de se singulariser les uns par rapport aux autres. L'idée est d'avoir un "équilibre du groupe" lié au fait que chaque membre contribue au groupe par une capacité particulière et unique. Cette idée était au départ liée à des considérations purement tactiques, mais elle a des implications plus larges. Si chaque personnage du groupe excelle dans un domaine particulier, chacun a la possibilité d'être à un moment au centre de l'action. Les compétences sont bien sûr également liées au genre joué - une compétence de programmation d'ordinateur n'a rien à faire dans un genre médiéval fantastique.

Lorsque vous créez une liste de compétence, gardez deux idées principales en tête: il doit y avoir suffisamment de compétences pour que chaque personnage puisse exceller dans un domaine particulier, et les compétences doivent être plus précisément définies dans les domaines qui sont importants pour le jeu. Si vous n'avez pas de liste de compétence disponible, il est souvent préférable de définir d'abord des catégories génériques, puis ensuite de se demander si vous voulez que les compétences de chaque catégorie soient définies de manière élargie, générale ou spécifique.

Catégories de Compétences

Les catégories de compétences génériques que nous conseillons sont: Académiques, Artistiques, Athlétiques, Combat, Criminelles, Magiques, Perception, Professionnelles, Sociales, Survie. Ces catégories sont détaillées ci-dessous.

Compétences Académiques

Les compétences académiques sont liées à la connaissance, la recherche et l'apprentissage.

Table 8: Compétences Académiques

Elargies	Génériques	Spécifiques
Langages Connaissances Recherche Enseignement	Connaissance d'une région Informatique Histoire Linguistique Littérature Mathématiques Science	Les compétences académiques spécifiques sont en général des précisions de compétences génériques: Histoire devient Histoire de France, Histoire des USA, etc. Science devient Chimie, Physique, etc. A ce niveau, les sciences avancées ont un rôle très similaire aux compétences magiques; elles renforcent les spécificités du genre. Dans un univers SF, par exemple, l'Ingénieur en Moteur Hyper-Espace a un rôle très important. Un jeu aura souvent une sélection de compétences spécifiques en plus d'une liste plus générale.



Langage et Linguistique

Le problème des langages est souvent épineux. C'est un sujet qui est cher à beaucoup de personnes, et il peut être abordé de différentes manières.

Si vous préférez utiliser le niveau Elargi, la compétence Langage mesure quels langages le personnage connaît: chaque niveau au-dessus de Médiocre équivaut à une langue au début du jeu. Si vous préférez des compétences génériques, utilisez la même mécanique mais avec deux compétences: Linguistique (langues parlées) et Littérature (langages écrits). Dans ces deux cas la connaissance est binaire: soit on connaît la langue, soit on ne la connaît pas. Une connaissance approximative d'une langue peut être simulée, ou considérée comme un obstacle temporaire, mais elle est essentiellement soumise à l'interprétation du MJ.

Dans le cas de compétences Spécifiques, chaque langue ou famille de langue a sa compétence propre. Le niveau de la compétence définit l'aisance à utiliser cette langue: un niveau Moyen signifie qu'on a un fort accent, Correct un accent léger, et Bon ou mieux signifie sans accent. Le MJ peut décider que la compétence Langage limite le niveau des compétences sociales lors de leur utilisation dans une autre langue.

Compétences Artistiques

Les Compétences Artistiques couvrent le domaine des expressions artistiques sous toutes leurs formes.

Table 9: Compétences Artistiques

Elargies	Génériques	Spécifiques
Art Performance	Comédie Danse Peinture Musique Sculpture Chant	Chaque forme d'art (Opéra, Croquis, Guitare, etc.) est une compétence spécifique.

Compétences Athlétiques

Les compétences athlétiques couvrent l'ensemble des activités physiques.

Table 10: Compétences Athlétiques

Elargies	Génériques	Spécifiques
Athlétisme	Acrobaties	Acrobaties
Endurance	Escalade	Escalade
	Endurance	Contorsions
	Saut	Résistance aux maladies
	Course	Course de fond
	Nage	Tolérances aux drogues
		Endurance
		Saut en course
		Sprint
		Saut à l'Arrêt
		Savoir tomber

Compétences de Combat

Les Compétences de Combat sont souvent les plus développées et les plus utilisées, donc elles ont droit à un traitement de faveur. Les compétences Elargies sont simples: Mêlée, Distance et Mains Nues. Les compétences Spécifiques sont simplement une compétence par type d'arme. Pour les compétences génériques nous vous proposons trois options.

Grand-Maitre Alpha	
Je-Sais-Tout	
Fier de lui	<input type="checkbox"/>
Arrogant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sacrifiable	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Table 11: Compétences de Combat

Elargies	Génériques	Spécifiques
Combat en Mêlée	<i>Trois options possibles:</i>	Dague Arbalète lourde Arbalète légère
Combat à Distance	<i>Option 1: Catégories d'Armes</i> - Traiter chaque catégorie d'arme comme une compétence générale (ex. Archerie, Bagarre, Lames à une main, Masses à une main, Armes d'Hast, Bouclier, Armes au lancer, Armes à deux main, Mains Nues)	Arc court Arc Long Bâton Dague de lancer Epieu court Epieu Long
Combat à Mains Nues	<i>Option 2: Basé sur le Style</i> - basé sur les styles de combat (ex. Archerie, Escrime, Arme à Hampe, Armes improvisées, Combat monté, Arme simple, Lancers, Arme à deux mains, Combat à deux armes, Mains Nues, Arme & Bouclier)	Epée courte Epée Longue Fléau Masse Rapière Sabre Shuriken
	<i>Option 3: Thématique</i> - Divisés selon le style du combattant (ex. Archer, Bagarreux, Cavalerie, Assassin, Duelliste, Fantassin, Chevalier, Art Martial, Pirate, Ranger)	Cette liste peut évidemment être rallongée à l'infini. Heureusement elle est en général limitée par la culture de l'univers de jeu.

Vous pouvez utiliser une de ces trois options pour les Compétences génériques de Combat. Aucune n'est meilleure que les autres, c'est au MJ de juger quelle est l'approche thématique la plus appropriée.

Option 1: Compétence par Catégories d'Armes

Cette option consiste à traiter chaque catégorie d'arme comme une compétence générale. C'est probablement l'option la plus simple à utiliser.

- Archerie - arcs, arbalètes
- Bagarre - armes improvisées
- Lames à une main - Epées, Couteaux, Haches
- Masses à une main - masses d'arme, gourdins
- Armes d'hast - Hallebardes, Spetum, bâton
- Bouclier - utilisation de tout type de bouclier, offre un bonus de +1 si cette compétence est utilisée pour une Position Défensive (pas d'attaque)
- Armes au lancer - Couteau, Shuriken
- Armes à deux mains - Epées à deux mains, Grande Hache
- Mains Nues - Boxe, Catch, Arts Martiaux

Option 2: Compétences Basées sur le Style

Cette liste est basée sur les styles de combat, partant du présumé que d'un point de vue pratique, le combat avec une épée et un bouclier est similaire aux techniques de combat avec une masse et un bouclier.

Virevolette	
Mignonne	<input type="checkbox"/>
Fée	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carnivore	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

- Archerie - arcs, arbalètes
- Escrime - combat avec les lames légères, des couteaux, peut-être des capes et des cannes
- Armes à Hampe - toute arme avec une longue hampe, comme une lance, un bâton ou une hallebarde
- Armes Improvisées - se batte avec ce qu'on a sous la main
- Combat Monté - se battre à dos de cheval
- Armes simples - se battre avec une arme dans une main et rien dans l'autre
- Lancers - lancer des choses sur son adversaire
- Armes à deux mains - armes sans longue hampe mais trop grandes et lourdes pour être utilisées avec une seule main
- Combat à deux armes - une arme dans chaque main. Outre l'aspect stylistique, l'avantage principal est la difficulté à être désarmé.
- Mains nues - combattre sans armes, avec ses points ou un art martial
- Arme & Bouclier - une arme simple dans une main, un bouclier dans l'autre.

Par exemple, selon cette liste, un personnage ayant une compétence d'archerie à Bon est Bon avec n'importe quel arc ou arbalète.

Option 3: Compétences Thématiques

Chaque compétence de cette liste représente un groupe d'armes liées ensemble plus par le style et le thème du combattant que par leurs similarités tactiques.

- Archer - Arcs et Dagues
- Bagarreur - armes improvisées et mains nues
- Cavalerie - Usage des épées et des arcs à cheval.

- Assassin - Couteaux, matraques, garrots.
- Duelliste - usage des armes d'escrime
- Fantassin - usage des épées, boucliers et lances
- Chevalier - Lances et Epée en montée, ainsi qu'épée à pied
- Art Martial - attaques à mains nues ainsi qu'armes telles que des bâtons ou des lames courbes
- Pirate - Sabre d'abordage, gourdins
- Ranger - Arcs et épées.

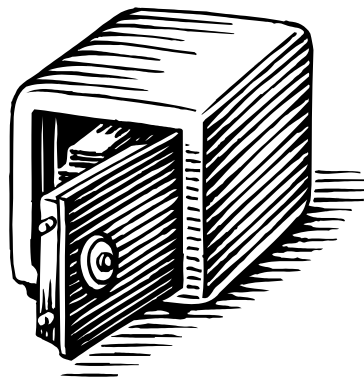
Il existe beaucoup d'autres possibilités si on y intègre également les particularités du monde - par exemple les compétences peuvent varier en fonction des écoles d'escrime, etc...

Compétences Criminelles

Les compétences criminelles sont exactement ce qu'elles semblent être: des compétences liées au crime.

Table 12: Compétences Criminelles

Elargies	Génériques	Spécifiques
Larcins	Recel	A nouveau, les compétences spécifiques sont des spécialisations des compétences génériques à une région ou un domaine particulier - par exemple Intelligence de la rue (New York), Ouverture de coffre-fort, Systèmes de sécurité électroniques, fausse-monnaie, etc.
Discrétion	Contrefaçon	
	Se cacher	
	Crocheter	
	Pickpocket	
	Infiltration	
	Intelligence de la rue	



Compétences Magiques

Les compétences magiques dépendent complètement du genre joué. Certains jeux n'en auront aucune, certains en auront une, certains en auront beaucoup. Ce sont les règles de magie qui déterminent les compétences magiques nécessaires.

Compétences de Perception

Les compétences de perception sont importantes dans presque tous les jeux, les différences se faisant sur ce qu'il est important de percevoir dans le jeu.

Table 13: Compétences de Perception

Elargies	Génériques	Spécifiques
Vigilance	Vigilance	Vigilance
Observation	Rechercher	Sens du Danger
	Détecter les motivations	Détecter les mensonges
	Repérer	Sens des directions
		Enquêter
		Ecouter
		Trouver Objet Caché
		Comprendre une personne
		Repérer
		Surveillance



Niveaux de Perception

On différencie les compétences de perception en fonction de leur domaine d'application. Au niveau Elargi, Observation est utilisé pour repérer des choses que le personnage recherche activement, tandis que Vigilance permet de repérer des éléments lorsqu'il ne les cherche pas activement, comme des surprises, ou des détails qu'il remarquerait par hasard dans une pièce. Pour les compétences génériques on affine ces différences: Vigilance est utilisée de la même manière, mais Observation a été divisée entre Rechercher, utilisée lorsque le personnage prend le temps d'effectuer une recherche active, et Repérer, utilisée lorsque le personnage cherche quelque chose sur l'instant et n'a pas le temps d'approfondir. Au niveau Spécifique la division est similaire, mais beaucoup de tâches spécialisées ont leur propre compétence (comme chercher des objets cachés).

Compétences Professionnelles

Cette catégorie est un fourre-tout qui inclut la plupart des compétences domestiques, artisanales et professionnelles, ainsi que la plupart des compétences liées au quotidien.

Table 14: Compétences Professionnelles

Elargies	Génériques	Spécifiques
Artisanat	Administration	Comptabilité
Soins	Cuisine	Administration
Cavalier	Conduite	Estimation de biens
	Premiers soins	Boulangier
	Médecine	Forgeron
	Travail des métaux	Bureaucratie
	Cavalier	Charpentier
	Usage de Cordes	Conducteur de chariot
	Travail de la pierre	Grillades
	Travail du bois	Négociateur
		Plomberie
		Chevaucher un chameau
		Chevaucher un cheval
		Fonderie d'argent
		Evidemment il y a une infinité de métiers possibles. Heureusement vous pouvez vous limiter à ceux qui ont un sens dans votre univers.

Compétences Sociales

Les compétences sociales sont utilisées pour les interactions humaines (et non-humaines).

Table 15: Compétences Sociales

Elargies	Génériques	Spécifiques
Tromper	Bluffer	Bluffer
Impressionner	Rencontrer	Rencontrer (par groupe)
	Charmer	Charmer
	Intimider	Diplomatie
	Mentir	Tromper
	Séduire	Etiquette
		Ragots
		Intimider
		Parler en public
		Commandement
		Passer inaperçu
		Séduire

Compétences de Survie

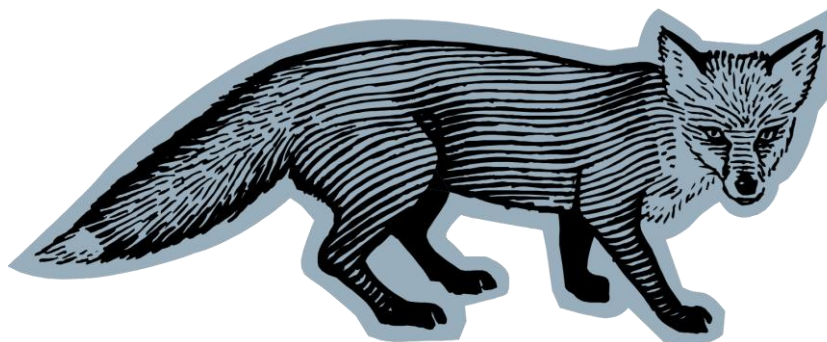
Les compétences de survie sont en général les compétences d'extérieur, à quelques exceptions près.

Table 16: Compétences de Survie

Elargies	Génériques	Spécifiques
Survie	Herboristerie	Herboristerie (par région)
	Chasse	Trouver des traces
	Survie	Forer un puits
	Pister	Lire des traces
		Récupération
		Filer
		Piégeage
		Survie (Par terrain: Désert, Arctique, etc.)

Créer une liste de compétence

Si le jeu est basé sur des intrigues et des manœuvres politiques, il est nécessaire d'étendre la gamme des compétences sociales, et probablement de n'avoir qu'un ensemble réduit de compétences de combat ou d'artisanat. Inversement, un jeu où il y a beaucoup de combats devra avoir un large choix de compétences de combat.





Un exemple de liste de compétences

En préparant un jeu médiéval-fantastique, Lydia réfléchit à sa liste de compétence. Elle recherche un genre de jeu assez détaillé dans un environnement urbain. Elle fait son choix pour chaque catégorie:

Les compétences académiques n'auront pas beaucoup d'importance sauf quelques exceptions, donc elle choisit une sélection élargie avec quelques ajouts spécifiques.

Connaissance d'une région (La Cité) Connaissance	Connaissance d'une région (la Cour) Recherche	Connaissance d'une Région (les Bas-Fonds) Enseignement
--	---	--

Les compétences Artistiques ne sont pas non plus essentielles, mais comme la Cité compte nombre d'artistes, et que certains joueurs peuvent être intéressés, elle choisit d'avoir une liste générique.

Comédie Musique	Danse Sculpture	Peinture Chant
--------------------	--------------------	-------------------

Elle prévoit beaucoup de poursuites sur les toits, mais pas suffisamment pour nécessiter une liste spécifique, donc elle choisit des compétences athlétiques génériques.

Acrobaties Saut	Escalade Course	Endurance Nage
--------------------	--------------------	-------------------

Le combat a un rôle relativement central dans le jeu, mais elle ne veut pas rentrer dans le niveau de précision d'un système spécifique, donc elle opte pour une liste générique. Comme elle apprécie l'option des groupements thématiques, elle choisit :

Bagarreur Fantassin Peut-être d'autres styles, si un joueur a un concept particulier.	Assassin Chevalier	Duelliste Pirate
---	-----------------------	---------------------

Les compétences criminelles sont également suffisamment importantes pour être décrites à un niveau générique, mais pas suffisamment pour requérir le niveau spécifique.

Recel Crocheter Intelligence de la rue	Contrefaçon Pickpocket	Se Cacher Infiltration
--	---------------------------	---------------------------

Pour la magie, Lydia a choisit d'utiliser la Pyromancie (voir "[Le Grand Phare](#)") donc il n'y aura qu'une compétence: Pyromancie.

Les compétences de perception sont très importantes, donc Lydia choisit la liste spécifique. Toutefois elle exclut "Trouver Objet Cacher" et "Surveillance" car elle ne les aime pas.

Vigilance Sens des directions Repérer	Sens du Danger Enquêter	Détecter les mensonges Comprendre une personne
---	----------------------------	---

Les compétences professionnelles n'auront pas beaucoup d'importance, donc elle choisit une liste élargie. Toutefois elle aime bien la compétence Usage de Cordes pour les grappins et les activités de pirates, et Voile sera couramment utilisé donc elle les ajoute à la liste.

Artisanat
Usage de Cordes

Soins
Voile

Cavalier

Les compétences sociales sont également importantes, donc elle choisit une liste spécifique.

Bluffer
Intimider
Commandement

Charmer
Tromper
Passer inaperçu

Ragots
Parler en public
Séduire

Les compétences de survie n'auront pas beaucoup d'importance dans un jeu urbain. Toutefois, la compétence Récupération est probablement essentielle en ville, donc elle la rajoute.

Récupération

Survie

La liste finale est donc:

Acrobaties
Artisanat
Assassin
Bagarreur
Bluffer
Cavalier
Chant
Charmer
Chevalier
Commandement
Comprendre une
personne
Comédie
Connaissance
Connaissance d'une
Région (les Bas-
Fonds)

Connaissance d'une
région (La Cité)
Connaissance d'une
région (la Cour)
Contrefaçon
Course
Crocheter
Danse
Duelliste
Détecter les
mensonges
Endurance
Enquêter
Enseignement
Escalade
Fantassin

Infiltration
Intelligence de la
rue
Intimider
Musique
Nage
Parler en public
Passer inaperçu
Peinture
Pickpocket
Pirate
Ragots
Recel
Recherche
Repérer
Récupération

Saut
Sculpture
Se Cacher
Sens des directions
Sens du Danger
Soins
Survie
Séduire
Tromper
Usage de Cordes
Vigilance
Voile

PYRAMIDE OPTIMISÉE

On a parfois besoin de créer un personnage détaillé en quelques minutes et la mécanique de la pyramide peut être un obstacle. Vous pouvez alors utiliser les exemples ci-dessous qui représentent des structures de pyramides optimisées pour obtenir des compétences de haut niveau le plus rapidement possible.

Table 17: Pyramide Optimisée

Phases	Compétences
1	2 Moyen, 1 Correct
2	4 Moyen, 2 Correct
3	5 Moyen, 2 Correct, 1 Bon
4	4 Moyen, 3 Correct, 2 Bon
5	4 Moyen, 3 Correct, 2 Bon, 1 Excellent
6	6 Moyen, 4 Correct, 2 Bon, 1 Excellent
7	7 Moyen, 4 Correct, 3 Bon, 1 Excellent
8	7 Moyen, 4 Correct, 3 Bon, 2 Excellent
9	6 Moyen, 4 Correct, 3 Bon, 2 Excellent, 1 Superbe
10	8 Moyen, 5 Correct, 3 Bon, 2 Excellent, 1 Superbe
11	7 Moyen, 6 Correct, 4 Bon, 2 Excellent, 1 Superbe
12	7 Moyen, 6 Correct, 4 Bon, 3 Excellent, 1 Superbe
13	8 Moyen, 5 Correct, 4 Bon, 3 Excellent, 2 Superbe
14	7 Moyen, 6 Correct, 5 Bon, 3 Excellent, 2 Superbe
15	8 Moyen, 6 Correct, 4 Bon, 3 Excellent, 2 Superbe, 1 Epique

NOTES DE CONVERSION

Le modèle des Aspects facilite les conversions à partir d'autres systèmes. En général tout système a un index primaire simple, que ce soit des niveaux, des incréments de 10 points ou autre, qu'on peut rapidement traduire en nombre d'aspects. Si un système n'a que peu d'éléments, ils peuvent facilement se transformer directement en aspects.

Risus

L'excellent jeu "humoristique" de S. John Ross est un système flexible basé sur des d6 qui mesure les personnages en nombre de dés qu'ils peuvent utiliser pour différents Clichés. Ce nombre de dés se convertit directement en niveaux d'aspects, et vice versa. Risus est disponible sur <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm> (NdT: traduit en français sur www222.pair.com/sjohn/risus-fr.htm)

Over the Edge

Autre très bon système à base de d6, créé par Jonathan Tweet. Les quatre descripteurs (y compris le négatif) deviennent des aspects. Par défaut le niveau d'aspect est égal au nombre de dés - 1 pour les avantages, et à 2 niveaux d'aspects pour les défauts. Pour plus d'informations, allez sur www.atlas-games.com

Systèmes basés sur des Niveaux

Ce sont souvent les plus faciles à convertir. Un niveau équivaut à un niveau d'aspect, la "classe" donnant le nom de l'aspect. Ainsi un voleur de niveau 3 aura 3 niveaux d'aspect Voleur, et les compétences associées.

On peut également utiliser des principes de Fate dans un jeu basé sur des niveaux. On peut ainsi recréer une création de personnages par phases en liant chaque niveau à une phase. Cette correspondance simple est en général appropriée, et l'invocation des aspects peut simplement se traduire par une relance des dés.



Un Coup de Chance

Imaginons un système qui ait une composante appelée Chance. Cette Chance est une réserve de points qui donnent un bonus lorsqu'ils sont utilisés. Ils sont marqués comme suit:

Chance:

pour un personnage ayant une Chance de 6. A chaque fois qu'il utilise sa Chance, une case est cochée, et chaque jour il peut décocher une case.

Ce système marche bien, mais est peu évocateur. Le personnage fait systématiquement appel à la même Bonne Etoile à chaque fois. Au contraire, un système d'aspect décrit beaucoup plus fortement ce qui est important pour le personnage - la couleur de ses Bonnes Etoiles.

Un truc rapide pour convertir les réserves en aspect est d'accorder une fois et demi plus de niveau d'aspects que de points de réserve, pour compenser le fait qu'ils sont moins universellement utilisables. Ainsi dans notre exemple les 6 points de Chance deviennent 9 niveaux d'aspect, qui deviendraient par exemple:

Conviction
Famille
Maître
Rapide

La mécanique d'invocation est la même que pour le système de Chance, mais la description par l'aspect donne un sens beaucoup plus fort aux réserves dont dispose le personnage. Les mêmes limitations s'imposent également: une fois cochée, la case est inutilisable jusqu'à régénération (en général au rythme d'une par jour).

C'est d'ailleurs un bonus supplémentaire des réserves multiples: chaque aspect se régénère comme la réserve de Chance, mais de manière indépendante - chaque aspect se régénère au rythme d'une case par jour.

Adapter des Points d'Héroïsme

Beaucoup de jeux utilisent un système de points d'héroïsme sous une forme ou une autre. Certains sont très similaires à des Points de Destin, sous un autre nom; d'autres sous forme de réserves de points qui peuvent être utilisés, et de régénérer au fur et à mesure. En général ils sont utilisés pour toutes sortes de jets, offrant des bonus ou des succès automatiques. En transformant ces simples réserves en un nombre d'aspect équivalent ou supérieur, vous pouvez utiliser les mécaniques préexistantes, mais en leur donnant une tonalité thématique. La seule limitation et que ces réserves ont en général des effets positifs, et que donc les aspects négatifs ne sont pas appropriés, sauf si le MJ accepte d'accorder une récompense spécifique pour leur invocation. Une bonne option par exemple est d'autoriser une invocation négative pour décocher une case d'aspect.

Vous pouvez voir un exemple de ce genre de système ci-dessus.

CRÉER DES ORGANISATIONS AVEC FATE

Les Organisations se construisent à la manière des personnages, avec des aspects et des compétences, provenant toutefois de listes assez différentes. Il est possible de construire une organisation par phases, mais ce n'est pas très utile, sauf si plusieurs organisations se créent en même temps (comme pour un jeu de conspiration, voir ci-dessous). En général nous conseillons au MJ d'utiliser directement la pyramide optimisée.

Les Organisations utilisent le modèle d'un aspect pour quatre points de compétences, bien qu'il puisse être approprié d'utiliser des aspects "gratuits".

Aspects d'Organisation

Comme pour les personnages, les aspects reflètent la nature de l'organisation. On devrait pouvoir sentir cette nature juste en lisant la liste des aspects. Il faut donc que les aspects reflètent le plus complètement possible la nature profonde et l'étendue de l'organisation.

L'étendue d'une organisation peut être liée à plusieurs éléments de natures différentes, comme par exemple le nombre de membres, ou bien le pouvoir de cette organisation. L'étendue n'est pas synonyme d'influence, qui est, elle, couverte par les compétences, mais c'est une notion complémentaire. L'étendue n'est pas une mesure précise, mais en général on observe qu'elle est égale au nombre de compétences d'influence de cette organisation (voir la compétence influence ci-dessous). L'étendue est également le niveau de difficulté par défaut pour beaucoup d'activités internes, particulièrement celles de nature administrative. Si l'étendue n'est pas clairement lisible dans les aspects, considérez qu'elle est égale à l'aspect le plus élevé.

Les autres aspects doivent donner une idée de la nature de l'organisation, comme par exemple sub-géniale, criminelle ou mercantile. Ces aspects permettent de définir le type d'activités que recouvre l'organisation, ou bien sa philosophie générale.

Ces aspects-là sont les plus fréquents. On peut trouver également d'autres aspects, par exemple pour renforcer des compétences ("conspiration", "riche") ou bien totalement différents.

Compétences d'Organisation

Les compétences mesurent ce que l'organisation peut faire, comme exercer une influence ou utiliser des ressources. Bien qu'il existe peu de types différents de compétences pour un organisation, la plupart du temps on doit spécifier un champ d'application pour ces compétences, qui peuvent donc être acquises plusieurs fois pour différents champs, un peu à la manière des compétences de Connaissance (ainsi une organisation peut avoir comme compétence Influence: Angleterre et Influence: France).



Utiliser l'Etendue

Dans son monde, situé sur un petit continent, le MJ décide qu'il y aura six zones d'influences majeures: les cinq nations principales et une sixième "Zone Sauvage", à l'extrémité ouest du monde connu. Lorsqu'il crée l'Eglise principale du monde, le MJ décide de lui donner une large Etendue, qu'il représente par:

Eglise Unique Véritable □□□□□

C'est une Etendue Epique, et cela signifie que l'Eglise est représentée presque partout dans le monde. Toutefois, cela signifie que tout jet d'administration de l'Eglise aura par défaut une difficulté Epique.

Les compétences d'organisation ont des usages très spécifiques, et ne peuvent pas être utilisées les unes pour les autres. Ainsi une organisation ayant beaucoup d'Influence ne peut l'utiliser pour accéder à une Ressource si elle n'a pas déjà la compétence Ressource adéquate (ou bien son niveau par défaut est Médiocre).

En général les organisations doivent se plier aux mêmes règles que les personnages quant à l'équilibrage de la pyramide, bien que le MJ puisse accorder des exceptions dans des cas spéciaux.

Les compétences classiques des organisations sont les suivantes:

- **Contrôle (Région)** - Cette compétence mesure le contrôle qu'a l'organisation sur une région donnée, normalement sous la forme d'une règle institutionnelle.
- **Pouvoir (Région)** - Pouvoir représente un pouvoir non-institutionnel sur une région donnée, qu'il soit lié au respect, à la peur, ou à toute autre motivation. Pouvoir est reconnu publiquement, comme le contrôle, et fonctionne de manière très similaire. Toutefois, il est moins efficace que le contrôle réel, et subit donc une pénalité de -1 à toutes les actions.
- **Influence (Région)** - Cela représente l'influence secrète qu'une organisation a sur une région. En terme pratique cela fonctionne comme Pouvoir (avec toutefois une pénalité de -2 à toutes les actions), sauf qu'ici l'influence reste cachée, et aucun lien public n'existe qui permet de remonter à l'organisation.
- **Information (Région)** - Cette compétence représente la connaissance des événements dans une région donnée, et est appropriée pour des organisations ayant une division d'espionnage.
- **Forces Armées (type)** - Beaucoup d'organisations ont accès à un certain nombre d'individus équipés et entraînés qui peuvent recourir à la force (ou empêcher un recours à la force) sur ordre. Toutefois on parle ici d'organisations et non de nations, la différenciation principale se fait donc sur la qualité de la force armée et non sur son effectif. Une compétence Force Armée représente un seul aspect militaire d'une organisation, donc si elle possède plusieurs divisions militaires séparées, elle doit avoir plusieurs compétences Force Armée.
- **Ressources (type)** - Le type est en général de l'argent, mais parfois une organisation peut également avoir accès à une ressource d'un autre type, comme une matière première, un bien d'échange ou un type de service particulier.
- **Unité** - Un niveau d'unité élevé signifie moins de dissensions à l'intérieur de l'organisation, et une organisation plus stable.



Pourquoi prendre Pouvoir et non Contrôle

La principale différence entre Pouvoir et Contrôle est la responsabilité. Contrôle est approprié pour toute organisation dirigeante qui est liée à la région qu'elle contrôle. Par contre Pouvoir offre le même niveau de pouvoir, mais par le même niveau de responsabilité de la région que Contrôle. La pénalité sur Pouvoir et Influence peut être rebuttante. On aura obtenu un effet similaire en en faisant des [Compétences Difficiles](#). Toutefois, cela aurait ajouté une difficulté pour équilibrer la pyramide, c'est pourquoi nous avons choisi un système de pénalités.

- **Administration** - Plus une organisation est importante, plus elle doit dédier des ressources à son propre fonctionnement, et cette compétence mesure l'efficacité de ce fonctionnement.
- **Communication** - L'autre côté de la pièce est la communication qui mesure l'efficacité et la rapidité du cheminement de l'information dans l'organisation. Pour une petite organisation cette compétence n'est en général pas pertinente, mais pour une organisation importante elle peut être critique. Cette compétence est fortement complémentaire de compétences d'Information élevées.

Compétences Spéciales

Beaucoup d'organisations ont également au moins une compétence spéciale qui représente une particularité de cette organisation par rapport à d'autres. Ces compétences spéciales peuvent être de nature très variée en fonction du genre et de l'organisation, mais les types les plus classiques sont:

- **Magie** - Cette organisation a accès à des arcanes magiques, que ce soit par les bénédictions des prêtres ou par la connaissance de secrets ancestraux. Cela veut en général dire que l'organisation a accès à des lanceurs de sorts d'un genre donné, et la compétence représente leur qualité et leur type. De même que pour les forces armées, il faut plusieurs compétences si l'organisation a accès à plusieurs types de magie.
- **Assassinat** - La capacité à tuer en silence. Bien sûr c'est en général illégal, et donc le Secret est essentiel.
- **Secret** - C'est une mesure de la difficulté à trouver des renseignements sur l'organisation, voire même à haut niveau sur son existence. Il faut déterminer à la création si l'organisation est Secrète du fait d'une intention conspiratrice ou par le résultat d'une extrême obscurité.
- **Réputation** - C'est l'opposé du Secret, la présence publique particulière d'une organisation. La plupart des organisations ont une réputation implicite du fait de leurs aspects et de leurs activités, mais certaines arrivent à manipuler cette réputation et à la modifier, ce que représente cette compétence.



Je veux une base Mobile !

En lisant les caractéristiques des propriétés, vous vous êtes sûrement dit "Et Mobile alors ?". Ce serait une caractéristique géniale - imaginez des sorciers avec des Tours Mouvantes. Le système le permet tout-à-fait, ainsi que d'autres options comme "Volant", "Vivant" ou "Invisible", et vous pouvez tout-à-fait les utiliser à une condition simple: n'en abusez pas. Ces choses-là deviennent très vite lassantes.

En général, ce ne devrait pas être un problème puisque le MJ se donne lui-même des limites, mais si vous utilisez [Le jeu de conspiration](#), il vous faudra définir clairement les limites de ces options, même si cela signifie augmenter leur coût. Invisible peut être considéré comme équivalent à 3 ou 6 niveaux de "Caché", ou bien une autre option comme Mobile peut simplement coûter trois niveaux.

Vous pouvez également définir une échelle pour ces qualités - un niveau Mobile de 1 signifie un mouvement très lent, ou un mouvement limité à une zone restreinte, et il faut investir un certain nombre de niveaux supplémentaires pour rendre cette propriété réellement puissante. Comme toujours, l'équilibre est une question de goût personnel, mais il est important que vous soyez attentif à cet élément.

- **Connaissance** - L'organisation a accès à une importante base de connaissance (ou à plusieurs bases = plusieurs compétences nécessaires), en général une connaissance dont l'accès est en temps normal difficile.



Création d'une organisation

L'Eglise de Saint Agnès (ESA) est un petit ordre militant au sein de l'Eglise Quintarienne, qui est consacrée à une prêtresse-guerrière devenue martyr en défendant un monastère. Les membres de l'ESA sont en général volontaires pour des missions de l'Eglise Quintarienne vers des destinations dangereuses.

L'ESA est une secte mineure, donc elle n'a que trois aspects. Comme elle fait partie d'une Eglise beaucoup plus importante, un aspect d'étendue n'est pas approprié. Il est remplacé par deux niveaux de l'aspect "Quintarien" qui représente les liens avec l'Eglise principale, tandis qu'un niveau d'aspect "Militant" permet de définir sa nature.

Un coup d'œil rapide à la pyramide optimisée permet de déterminer qu'avec 3 phases on peut obtenir 5 Moyen, 2 Correct et 1 Bon. Comme pour équilibrer la pyramide on n'a besoin que de 3 Moyen, ce qui signifie qu'on peut utiliser 2 points de compétence dans des Propriétés sans déséquilibrer la pyramide.

Le niveau Bon est utilisé pour une compétence Force Armée qui représente les templiers de la secte.

Ils sont assez bien organisés et financés (c'est une œuvre de charité populaire parmi les soldats) donc Administration et Ressource (Argent) sont à un niveau Correct.

Au niveau Moyen on trouvera Pouvoir : Beve, Communication, et la compétence spéciale "Œuvre de charité" qui représente les œuvres charitables (et donc la source de financement) que poursuit la secte.

Les deux points restants sont dépensés dans des chapitres dans les cités de Beve et d'Anas, Beve étant le chapitre principal (d'où le Pouvoir sur Beve).

La fiche de l'Organisation est donc:

Aspects

Quintarien
Militant

Compétences

Force Armée: Templiers	Bon
Ressources: Argent	Correct
Administration	Correct
Pouvoir: Beve	Moyen
Oeuvres de Charité	Moyen
Communication	Moyen

Propriétés

Chapitre: Beve (Fortifié)
Chapitre: Anas (Fortifié)

Propriétés

Une organisation peut dépenser des points de compétence pour acquérir une propriété, comme une forteresse ou une cachette. On utilise les mêmes règles que pour les Extras, chaque point de compétence se traduisant en une caractéristique de la propriété. Des exemples de caractéristiques possibles:

- **Fortifiée** - La propriété est protégée.
- **Cachée** - La propriété est difficile à trouver.
- **Isolée** - La propriété est éloignée de toute civilisation.
- **Décorée** - La propriété est particulièrement bien décorée
- **Grande** - La propriété est de grande taille
- **Magique** - La propriété a des caractéristiques magiques: c'est soit utile (un nexus de pouvoir), soit décoratif (un palais flottant au-dessus d'un volcan). En général, si la magie permet d'obtenir d'autres bénéfiques (comme une meilleure défense), il faut acquérir d'autres caractéristiques (fortifié).

Utilisation des Organisations

Définir les caractéristiques des organisations offre des avantages en cours de jeu. D'abord cela donne de bonnes indications sur ce que les différentes organisations font, ce qu'elles savent et ce qui les intéresse. Cela vous donne également un excellent canevas pour les PNJs appartenant à ces organisations. Si les Chevaliers d'Anton ont la compétence Force Armée (Chevaliers) au niveau Bon, alors Roger le Chevalier Sans Nom a probablement des compétences militaires à Bon.

De plus cela permet de gérer des conflits abstraits entre organisations et de les résoudre avec un minimum d'effort. Est-ce que les espions de Walsingham (Information: France à Bon) sont au courant de la Conspiration Jésuite de John Ballard (Secret à Correct) pour assassiner la reine ? C'est facile à déterminer !

Pour les jeux ayant des pauses temporelles importantes, les caractéristiques d'organisations permettent de représenter et de résoudre les conflits à long terme. Les Organisations peuvent même avoir leur propre Echelle de Blessure pour les MJs qui veulent se concentrer sur les conflits.

Le Jeu de Conspiration

Une option intéressante est d'utiliser ce système comme préambule à un autre jeu. Demandez à chaque joueur de construire une organisation en utilisant une création par phase, et faites en sorte que les interactions entre les organisations et les choix des joueurs soient reflétés dans l'histoire du monde. Ce jeu peut être assez simple, mais vous pouvez rajouter quelques complications:

- Interdire aux joueurs de créer des personnages appartenant à des organisations qu'ils ont créées
- A la fin de chaque phase, chaque joueur écrit en secret le nom d'organisations alliées ou ennemies. Le MJ regarde le résultat en secret, et lorsqu'il trouve une paire qui correspond (y-compris ennemi et allié !), les organisations concernées ajoutent un aspect "Connections avec se traduit par la taille du domaine, depuis un humble fief (□) jusqu'à un empire continental (□□□□□□). Et le truc est le suivant: n'essayez même pas de trouver un équilibre entre les nations. L'Etendue est extrêmement importante, et en général un domaine d'une étendue donnée ne remarquera même pas les agissements d'un domaine qui serait juste deux niveaux plus petits. Lorsque vous utilisez des nations, déterminez simplement quel sera leur étendue avant toute autre chose. Les aspects suivants, comme la Taille et l'Armée, permettront de différencier des domaines d'Etendue similaire, mais pour tout autre cas, c'est l'Etendue qui prévaut. Une règle simple pour les

compétences est que l'Etendue d'un domaine représente le nombre de régions qu'il contient.

Les Frontières sont des aspects. Comme l'Etendue, elles ne donnent aucune compétence, mais sont importantes à définir. De même, si le domaine est inféodé à un autre, le domaine suzerain est un aspect gratuit approprié - ou inversement, les domaines vassaux sont des aspects gratuits appropriés.

Autres Aspects: Un Dogme, des ressources spécifiques (taille de l'armée, traits géographiques) sont des aspects intéressants pour un domaine, qui lui permettent de se différencier d'autres domaines.

Les Compétences fonctionnent comme pour les organisations classiques, bien que certaines (comme Secret) soient rarement appropriées. Des compétences comme Contrôle ne sont pas implicites, donc il est fortement conseillé que le ou les dirigeants aient ces compétences à un niveau assez élevé. Les Propriétés sont une excellente manière de représenter les lieux intéressants d'un domaine.

Exemples d'Organisations

Le Cirque Ambulant de Vinka le Fabuleux

Le cirque est un des spectacles les plus populaires du royaume, mais il a également un secret. Un bienfaiteur mystérieux finance largement le cirque, et l'utilise en retour comme un groupe personnel d'espions dans tout le royaume.

Le Cirque est une organisation à 4 phases.

Aspects

Cirque Ambulant	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Espions	<input type="checkbox"/>
Obligation	<input type="checkbox"/>

Compétences

Espionnage	Bon
Secret	Bon
Réputation (Cirque)	Correct
Divertissement	Correct
Ressource (Bienfaiteur)	Correct
Communication	Moyen
Force Armée (Hommes à tout faire)	Moyen
Unité	Moyen
Administration	Moyen

Propriétés

Aucune

Notes: Le cirque a deux compétences spéciales, Espionnage et Distraire. Espionnage fonctionne comme une compétence d'information ciblée - on considère qu'ils ont une compétence d'information de ce niveau valable sur le lieu où est situé le cirque. Divertissement représente la qualité du spectacle lui-même.

La Garde des Etoiles

La Garde des Etoiles est la police de l'empire galactique. Leurs combinaisons spatiales bleues et leurs pisto-blasters sont connus dans toute la Galaxie et craints par tous les hors-la-loi ! Bien sûr ils sont insuffisamment financés, en sous-effectifs et sous-équipés, mais malgré tout ils attrapent toujours les coupables !

La Garde est une organisation à 8 phases, et l'Empire Galactique est constitué de 5 régions principales: le Centre, la Frontière, la Zone des Corporations, L'Espace Sauvage et la Ceinture Stellaire.

Aspects

Police de l'Empire Galactique
"Attrapent toujours les coupables"
Honorable

Compétences

Force Armée (La Garde)	Excellent
Unité	Excellent
Information (Centre)	Bon
Information (Corporations)	Bon
Information (Ceinture)	Bon
Administration	Correct
Communication	Correct
Ressources (Vaisseaux)	Correct
Information (Frontière)	Correct
Contrôle (Frontière)	Correct
Pouvoir (Centre)	Moyen
Pouvoir (Ceinture)	Moyen
Ressources (Argent)	Moyen
Information (Espace Sauvage)	Moyen

Propriétés

Groupe d'intervention mobile Roland (Mobile, Fortifié)

La Garde n'a pas de base fixe, et utilise à la place une force mobile d'intervention, ce qui leur permet de se déplacer aux 6 coins de la galaxie lorsque le besoin se fait sentir.

Les Invités du Dîner

Les Invités sont une des conspirations les plus polies qui puisse exister. Constitué par des membres de certaines des plus puissantes familles de la cité, c'est un groupe assez peu intégré qui partage le désir de maintenir le pouvoir de la noblesse et la paix dans la cité. Bien que certains membres aient un pouvoir personnel considérable, la plus grande force des Invités est qu'il constitue un réseau d'information. Ainsi les membres, ayant une vision plus complète des intrigues politiques de la cité, gardent un avantage sur le reste des nobles, et peuvent fomenter des machinations politiques compliquées sans effort apparent.

Les Invités sont une organisation à trois niveaux d'Aspects. Toutefois il ne faut pas juger de leur pouvoir uniquement à cette échelle - bien que l'organisation elle-même ne dispose que de peu de ressources ou d'influences, les membres individuels ont en ont chacun beaucoup, et le but de l'organisation est pour eux de leur fournir de l'information leur permettant d'utiliser leurs ressources de la manière la plus efficace.

Aspects

Club Social	<input type="checkbox"/>
Aristocratique	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Compétences

Information (Noblesse)	Bon
Secret	Correct
Communication	Correct
Influence (The City)	Moyen
Information (Marchands)	Moyen
Information (Bureaucratie)	Moyen
Ressource (Argent)	Moyen

Propriétés

Chez Adolpho	<input type="checkbox"/> (Privé)
--------------	----------------------------------

Un restaurant sur la Colline avec une clientèle des plus sélect.

La Lame Rouillée

Serviteurs de Kindalos, Seigneur de la Corruption, des assassins zélés poursuivent une œuvre méthodique et méticuleuse de déstabilisation et de délabrement. La Première Loi de Kindalos est que la véritable croissance n'est possible qu'à partir du chaos et de la destruction, donc les Lames cherchent à promouvoir l'anarchie et la discorde. Leurs cibles sont rarement les grands dirigeants, mais plutôt les sages conseillers et les experts respectés dont la connaissance et les conseils permettent aux affaires d'avancer sans heurts. Inutile de dire que toute rumeur sur la création d'une cellule de Lames dans une région donne lieu à une traque sans pitié. Peu de régimes peuvent survivre à la perte de leur bureaucratie comme souhaitée par les Lames.

La lame est une organisation à 6 phases.

Aspects

Culte	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Zélés	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Corruption	<input type="checkbox"/>
Secret	<input type="checkbox"/>

Compétences

Secret	Excellent
Assassinat	Bon
Administration	Bon
Communication	Correct
Armes (Lames)	Correct
Ressource (Argent)	Correct
Information (Andalla)	Moyen
Information (Indit)	Moyen
Information (Kris)	Moyen
Connaissance (Kindalos)	Moyen

Propriété

Temple Verdigris	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (Caché, Isolé, Piégé)
------------------	--

Un réseau de caves piégé qui sert également de temple dédié à Kindalos

ASPECT DE MENACE : RÉGLER LES PROBLÈMES D'ECHELLE

Par défaut, les règles de combat considèrent que les personnages font face à des adversaires de taille relativement similaire. C'est une hypothèse correcte dans une certaine mesure - des adversaires plus imposants seront juste plus forts et plus dangereux. Par contre, dès qu'on fait face à des créatures beaucoup plus imposantes comme des géants, des dragons ou des robots tueurs, le système ne fonctionne plus. Pour représenter une différence d'échelle, il vous faut donner à certains adversaires un aspect appelé "Menace", dont le niveau peut être d'une seule case pour un ogre, à plusieurs douzaines pour Smaug. Cet Aspect Menace ne donne pas accès à des compétences particulières, mais permet certaines utilisations particulières en cochant une case:

1. Peut être utilisé en combat comme n'importe quel autre aspect pour des relances, etc.
2. Peut être utilisé pour augmenter la MdR d'un jet d'attaque d'un niveau (nécessite au minimum un résultat Egratignure). Cette utilisation peut être contrée par la cible si elle dépense un point de Destin.
3. Peut diminuer la gravité d'une blessure d'un niveau (Désavantagé devient Déstabilisé, Déstabilisé devient Egratignure, etc. Cocher trois cases permet de réduire un résultat Hors-Combat à une Egratignure)

Ces règles peuvent également être utilisées pour des adversaires qui sont plus résistants que la moyenne sans pour autant être plus grands, comme des Serviteurs de l'Anneau ou des androïdes.



Exemple de Menace

Aaron (Excellent Ranger) a mis en colère Groth Le Joli, un bandit Ogre (Bon Ogre, Menace). Dans le premier échange, Aaron lance une Superbe flèche, contre la charge Correcte de Groth; c'est une MdR de 3, qui donnerait normalement un résultat Désavantagé. Groth coche une case de Menace et le réduit à un résultat Déstabilisé. Dans le deuxième échange, Aaron doit lâcher son arc et tirer son épée, donc il est à -1 pour ce round, ainsi que Groth puisqu'il est Déstabilisé. Le formidable gourdin de Groth s'abat sur Aaron avec une MdR de 2. Groth coche une autre case de Menace pour passer sa MdR à 3, un résultat Désavantagé pour Aaron. S'il avait un point de destin à dépenser il pourrait annuler cette menace et revenir à un résultat Déstabilisé, mais il est à court. Lorsque le nouveau round commence, Groth a coché toutes ses cases Menace, et Aaron est Désavantagé.

Les cases de Menace sont en général décochées entre les scènes, sauf s'il y a une bonne raison pour laquelle la menace n'aurait pas l'opportunité de se remettre, comme pendant une poursuite ou dans un environnement dangereux.

Les niveaux de Menace sont également de représenter certaines faiblesses. Un dragon peut par exemple ne pas pouvoir utiliser son aspect Menace contre une attaque d'une flèche tueuse de dragons. De même une enceinte protégée contre les esprits peut annuler tout ou partie du niveau de Menace d'un Spectre.

Capacités Spéciales de la Menace

Le niveau de Menace peut également être utilisé pour représenter d'autres capacités de vos adversaires. Ainsi un dragon peut cocher une case de menace pour cracher des flammes, ou un

spectre peut cocher une case pour disparaître (ou se matérialiser). Bien qu'il ne soit pas nécessaire de rentrer dans ce niveau de détail pour toutes les Menaces, cela peut être bien utile.

Quelques exemples de possibilités:

- **Trompeur:** La créature est cachée ou difficile à atteindre, grâce par exemple à la projection d'une image ou une téléportation rapide. Cochez une case pour obliger votre adversaire à relancer son attaque, et prenez le nouveau résultat.
- **Souffle de Feu:** cochez une case pour cracher des flammes. Ce système peut être utilisé pour toute autre capacité spéciale qui ne doit pas être utilisée à chaque round (même simplement parce que sinon cela deviendrait ennuyant).
- **Rapide comme l'éclair:** Si vous utilisez un système d'initiative, cochez une case pour passer en premier.
- **Lycanthrope:** cochez une case pour annuler tout dommage provenant d'une arme qui n'est pas en argent de deux niveaux pendant la durée de la scène.
- **Très Grand/Attaques multiples:** Cet adversaire est trop grand pour se faire encercler. Chaque case cochée diminue le nombre d'opposants de un pour déterminer la supériorité numérique, pour la durée de la scène.

ANNEXES

ANNEXE I. RÉSUMÉ FUDGE

Plutôt que tenter de présenter Fudge comme un système indépendant différent de FATE, cette annexe présente juste les quelques concepts nécessaires à la compréhension de FATE. (NdT: la traduction française de Fudge est disponible sur fudge.ouvaton.org)

L'ÉCHELLE CLASSIQUE

L'appréciation des niveaux dans Fudge se fait non pas par l'approche classique purement numérique, mais par un adjectif descriptif. L'échelle Fudge des adjectifs se présente comme suit:

Echelle Fudge	
Valeur	Adjectif
+3	Excellent
+2	Très Bon
+1	Bon
0	Moyen
-1	Médiocre
-2	Mauvais
-3	Lamentable

(NdT: traduction selon la version française de Fudge)

Certains joueurs préfèrent utiliser la valeur indiquée à côté de l'adjectif pour accélérer le calcul des marges de réussite, tandis que d'autres préfèrent éviter les chiffres qui s'opposent à une lecture "littérale" de la fiche de personnage.

Beaucoup de MJs à Fudge encadrent l'échelle avec les niveaux supplémentaires Légendaires (+4) et Catastrophique (-4).

LES DÉS FUDGE

Les Dés Fudge - disponibles en vente en ligne et dans certains magasins spécialisés - sont des dés à 6 faces dont deux faces sont marquées d'un signe plus (+), deux d'un signe moins (-) et deux n'ont aucun signe (■). En lançant quatre Dés Fudge (dF) on obtient un résultat entre -4 et +4, centré en moyenne sur 0. On applique le résultat à la compétence pour évaluer la performance sur l'échelle Fudge. Ainsi, un résultat **++--**, soit un +2, s'appliquant à une compétence de niveau Bon (+1) permet d'obtenir une Excellente (+3) performance.

Si vous n'avez pas de dés Fudge, vous pouvez utiliser des d6 normaux: un résultat de 1-2 donne un -1, et un 5-6 donne un +1. Vous pouvez également colorier ou marquer les dés pour accélérer la lecture - plusieurs méthodes disponibles sur internet ont été imaginées pour utiliser des dés normaux. Si vous aimez l'approche mathématique, le résultat est exactement équivalent à un jet de 4d3-8.

Il existe plusieurs variantes de dés spéciaux, donc une intéressante à mentionner, le "dF.1", le 1 faisant référence au nombre de faces ayant un résultat + ou -. Certains préfèrent cette mé-

thode, qui accentue les résultats proches de 0, ce qui signifie que le personnage aura tendance à faire des performances proches de son niveau de base.

EN QUOI FUDGE CLASSIQUE DIFFÈRE DE FATE

A part l'échelle des niveaux réduite (voir ci-dessus), Fudge est un jeu plus "classique" que Fate, car il propose des caractéristiques, des Dons, des Défauts plutôt que l'approche par Aspects de Fate. Cela a quelques impacts mécaniques - par exemple, à Fudge, le niveau par défaut des compétences est Mauvais, alors qu'il est Médiocre à FATE.

Fudge nécessite également une certaine adaptation au départ. Fudge est parfois considéré plus comme un cadre que comme un système complet, mais il existe plusieurs adaptations détaillées comme Fudge 5 Points de Steffan O'Sullivan. Les Points Fudge sont également plus rares et plus puissants dans Fudge que les Points de Destin dans FATE.

FATE est fait partie de ces adaptations détaillées qui permettent aux MJs de démarrer leur expérience Fudge avec un peu moins de travail d'adaptation.

ANNEXE II. AUTRES MÉTHODES DE RÉOLUTION

FATE D6

Les dés à 6 faces (d6) ont beaucoup d'avantages: ils sont faciles à lire, faciles à additionner, et surtout faciles à se procurer. Tout le monde sait les utiliser, et la plupart des gens n'ont aucun problème à en lancer plusieurs et additionner les résultats.

On peut jouer à FATE avec des d6, avec juste quelques adaptations. L'Echelle est la même, mais les valeurs assignées aux adjectifs changent. Plutôt que lancer 4 dés Fudge et les utiliser pour modifier la valeur de l'adjectif, on lance le nombre de d6 associé à l'adjectif.

Echelle de FATE d6

d6	Niveau
8d	Légendaire
7d	Épique
6d	Superbe
5d	Excellent
4d	Bon
3d	Correct
2d	Moyen
1d	Médiocre
2⁴	Mauvais
1⁴	Terrible
0⁵	Catastrophique

⁴ Pour les niveaux Mauvais et Terrible, on fait comme si le joueur avait lancé 1 dé et le résultat est 1 ou 2. Toutefois, on considère bien que c'est un dé sur la table, donc les aspects peuvent être utilisés pour changer le dé. Tout dé de bonus ou de pénalité produit cette même valeur.

⁵ Un score Catastrophique signifie qu'il n'y a aucune chance de succès. Le MJ peut permettre au joueur de dépenser un niveau d'Aspect pour mettre un dé sur la table (qui sera traité comme si le résultat du dé était 1), ce qui équivaut à un score Terrible (voir ⁴).

Difficultés Statiques

Les difficultés sont mesurées par des niveaux de 5, et pour réussir il faut faire au moins le Score Minimal (SM). Les descriptifs des niveaux de difficulté sont donnés dans ["Définir la Difficulté"](#).

Difficultés FATE d6

SM	Descriptif
1	Difficulté Négligeable
5	Tâches Simples
10	Tâche de Routine
15	Tâches Difficiles
20	Tâches Intimidantes
25	Tâches Epoustouflantes
30	Tâches Presque Impossibles

Tâches Dynamiques

La difficulté d'une tâche dynamique sera presque toujours le résultat obtenu par l'adversaire sur son jet.

Modificateurs

Il est facile d'appliquer des bonus et des pénalités à des jets de d6, et il existe beaucoup de méthodes possibles. Pour FATE, on utilise des "Dés de Bonus" et des "Dés de Pénalité". Ainsi, un modificateur de +1 devient un Dé de Bonus, et un modificateur de -1 devient un Dé de Pénalité. Les dés de pénalité sont lancés avec les autres dés, mais ne changent pas le nombre de dé compté pour le résultat final. Ainsi si le joueur a un niveau de 3 dés, et obtient 2 dés de bonus, il lance alors 5 dés, mais ne compte que le résultat des 3 meilleurs dés. Les dés de pénalité fonctionnent de manière similaire, si ce n'est que le joueur ne prend en compte que les résultats les plus faibles. Les dés de Bonus et des dés de Pénalité s'annulent, donc le joueur n'aura jamais à utiliser les deux en même temps.

Les modificateurs peuvent être appliqués pour des raisons différentes. Des outils de mauvaise qualité ou pas d'outils du tout peuvent donner un ou plusieurs dés de Pénalité, tandis que des bons outils donnent un ou plusieurs dés de Bonus. De même, exécuter une tâche dans l'urgence peut causer une pénalité, tandis que prendre son temps peut donner un bonus. Les distractions peuvent constituer des pénalités, tandis que des ressources supplémentaires peuvent constituer des bonus.



FATE D6 en action

Dan doit grimper un mur de brique. Le MJ décide qu'il n'est pas trop haut, et qu'il y a des prises possibles avec la végétation environnante, et fixe donc le SM à 10. Dan a une compétence Escalade Correct (3d6), il lance et obtient 3+4+5=12 : il franchit le mur sans problème. Malheureusement, de l'autre côté il se retrouve devant des chiens de garde. Il doit franchir à nouveau le mur, mais avec les chiens sur ses talons, il doit se dépêcher, et le MJ lui donne donc une pénalité de 1 dé. Il lance 3 dés pour sa compétence, plus 1 autre pour la pénalité, et obtient 2,3,3,4. A cause de la pénalité il ne compte pas le dé le plus élevé, et obtient donc 2+3+3=8, ce qui est insuffisant: il tombe presque et doit affronter les chiens.

Il revient un peu plus tard pour se venger, équipé cette fois d'une corde, de crochets et de gants. Le MJ convient qu'il a peu de risque de rater avec un tel équipement, et lui accorder deux dés de Bonus. Dan lance 5 dés (2,3,4,5,6), garde les trois meilleurs (4,5,6) pour un total de 15 qui lui permet de franchir tranquillement le mur. Malheureusement les chiens l'attendaient, et il doit revenir sur ses pas. Il a toujours 2 dés de Bonus pour son équipement, mais 1 dé de Pénalité pour les chiens. Le dé de Pénalité s'annule avec un dé de Bonus, il ne lui reste donc qu'un seul dé de Bonus. Il obtient un jet similaire à la dernière fois (2,3,3,4), mais cette fois il compte les trois résultats les plus élevés (3,3,4), pour un total de 10, juste assez pour franchir le mur de justesse.

Aspects

Dans FATE d6 les aspects peuvent être utilisés pour deux choses:

1. Transformer un d6 en un 5
ou
2. Relancer tous les dés

Il est important de noter que tous les dés sont considérés comme étant "sur la table" pour les bonus et les pénalités. Ainsi, un personnage ayant une compétence Moyenne et un dé de pénalité qui obtient 2, 2, 4, peut cocher un niveau d'aspect pour transformer le 2 en un 5, soit un résultat 2, 5, 4, mais il aura toujours à choisir les deux résultats les plus mauvais (le 2 et le 4). Notez toutefois qu'invoquer son aspect lui aura permis de transformer un résultat de 4 à 6, ce qui peut faire la différence.

Points de Destin

En plus de l'usage dramatique des Points de Destin, l'avantage mécanique est d'ajouter un dé supplémentaire au jet. Les enchères sont une option, mais on ne peut pas ajouter plus d'un dé de Destin pour un jet donné.

Un peu de Maths

Il existe une relation mathématique entre les dés et les difficultés. Pour chaque niveau de compétence il existe un niveau de difficulté que le personnage atteint en général, et un niveau maximal qu'il peut atteindre potentiellement. La différence entre ces deux niveaux augmente avec le niveau de difficulté. Cela fonctionne bien pour les niveaux faibles: une compétence Médiocre arrive à exécuter une tâche Simple de temps en temps, de même qu'une compétence Moyenne arrive à exécuter une tâche de Routine de temps en temps. On présume que les gens agissent souvent à leur niveau de compétence optimal, mais ont besoin pour se faire de se préparer correctement, de prendre leur temps, d'avoir les outils et ressources nécessaires etc. Même un seul dé de Bonus peut avoir un impact important sur les tâches normales.

Cet effet est encore plus fort pour les difficultés élevées. Effectuer une opération de chirurgie n'est pas une tâche facile, et requiert en réalité beaucoup de monde, les meilleurs outils possibles et un ensemble impressionnant de ressources matérielles. Un docteur qui effectue un accouchement dans un hôpital peut obtenir plusieurs dés de Bonus, mais s'il est dans un cas d'urgence à devoir aider une femme à l'arrière d'un taxi il ne pourra se reposer que sur sa compétence brute.

Ainsi le niveau de compétence donne en réalité la mesure de deux choses: la performance normale, et la meilleure performance atteignable. S'il ne peut dépenser de point de Destin, un personnage avec une compétence Moyenne ne pourra simplement jamais réussir de tâche de Routine - il n'en est tout simplement pas capable. Tout ce qu'il peut espérer c'est ne pas échouer trop lourdement.

Quelques résultats mathématiques faciles à retenir: chaque dé donne un résultat moyen de 3.5, donc un résultat moyen est facile à calculer. Chaque dé de Bonus augmente le résultat moyenne d'un tiers de 3.5 (soit environ 1).

Si vous voulez avoir une progression similaire entre les dés et les difficultés, il faut alors utiliser des d8 ou des d6+1 à la place des d6.

ANNEXE III. NOTES DE CONCEPTION

POURQUOI DES ASPECTS ?

Les Aspects sont un changement radical par rapport à des systèmes traditionnels d'attributs, et leur utilisation peut paraître dérangement. Nous allons vous expliquer ici les concepts sous-jacents pour que les choses soient un peu plus claires.

Sous les projecteurs

Dans un système traditionnel, un attribut comme la Force permet d'obtenir un bonus à toutes les actions liées à la force. La logique est simple: le personnage est toujours Fort, donc le bonus s'applique pour toutes les actions. Les Aspects sont construits sur une logique plus littéraire, où des éléments comme la force n'ont d'importance que lorsque le personnage fait quelque chose d'intéressant et est au centre de la scène. Par exemple, Porthos dans "Les Trois Mousquetaires" est assez fort, et cette force l'aide dans un bon nombre de situations. Toutefois Alexandre Dumas n'insiste pas sur la plus grande puissance de ses coups à chaque escarmouche.

Les aspects fonctionnent de cette manière-là : le personnage est peut-être Fort en permanence, mais cela n'a réellement d'importance que lorsque l'action est centrée sur lui - il est sous les projecteurs - et qu'il fait appel à des réserves de force (ou de passion, ou de courage, ou d'amour familial, ou de quoi que ce soit d'autre) pour faire la différence.

Un Equilibre Intrinsèque

Comme les aspects peuvent être invoqués volontairement au cours d'une session, on arrive à un équilibre entre tous les aspects: plus un aspect est utile, plus il peut être utilisé pour relancer, mais donc plus rapidement il sera épuisé. Cela permet d'une certaine manière d'éviter que des aspects particulièrement "puissants" occultent toute l'histoire.

De plus, plus un aspect est "positif", moins le MJ pourra l'utiliser pour une invocation involontaire. Cela permet également d'établir un équilibre avec des aspects plus négatifs, qui eux sont susceptibles de générer plus de points de Destin pour le joueur.

Ainsi les aspects sont une méthode élégante d'"équilibre des points" pour exprimer à la fois les grands avantages et les petites qualités, sans pour autant avoir à les chiffrer de manière précise. Cela permet de construire une histoire où les seconds-rôles sont aussi intéressants que les stars, et les membres les plus désavantagés d'une équipe se révèlent avoir beaucoup de ressources insoupçonnées.

Enfin, les aspects gèrent relativement bien les situations "hybrides". Imaginons que vous utilisez un aspect pour représenter une position dans une organisation particulière. Avec cette position viennent des obligations et des ennemis, mais également l'accès à des privilèges et des ressources. La possibilité d'utiliser des aspects à la fois comme des qualités et des défauts est l'une de leurs forces secrètes.

Les Différences Essentielles

En résumé, les aspects servent à représenter ce qui différencie les personnages. C'est pour cela qu'on n'a plus besoin des caractéristiques traditionnelles - un aspect est utilisé pour représenter une déviation par rapport à la moyenne, que ce soit en positif (ex: Adroit) ou en négatif (ex: Maladroit). Si le personnage n'a ni l'aspect Adroit ni l'aspect Maladroit, alors il est dans la moyenne sur le plan de la dextérité.

Ce qui paraît souvent étrange lorsqu'on commence à utiliser les aspects c'est l'idée qu'ils ont tous le même "coût", même les aspects négatifs comme Alcoolique, Chétif ou Claustrophobe. Et l'origine littéraire des aspects permet à nouveau de mieux comprendre pourquoi.

La plupart des systèmes de jeu de rôle vous offre un remboursement contre le fait de prendre un défaut - on échange une faiblesse contre des points de création supplémentaires. Et bien qu'il n'y ait en théorie rien contre ça, cela peut parfois provoquer des résultats artificiels (comme vous le confirmera n'importe quel albinos manchot borgne hydrophobe honorable).

La logique derrière les aspects est que tout ce qui caractérise le personnage, que ce soit positif ou négatif, rendra le personnage plus intéressant et sera utilisable dans l'histoire. Prenez par exemple la série TV "Buffy": l'aspect de super-héros "Tueuse" de Buffy a autant d'importance narrative que l'aspect "Mec normal" de son compagnon Xander. Les deux aspects sont utilisés dans l'histoire et multiplient les thèmes abordés.

En fait, c'est souvent les faiblesses d'un personnage qui le rendent si intéressant, tout autant que leur capacité à Tuer des vampires ou à Voler ou à Jeter des sorts. On accorde plus d'importance au fait qu'ils sont Paranoïaques, Vulnérables à la Kryptonite ou qu'ils cachent un Secret. Puisqu'on peut utiliser ces faiblesses pour raconter des histoires intéressantes - on en tire souvent les meilleurs scénarios - on pourrait même se demander s'il ne faudrait pas payer plus cher pour avoir ces faiblesses, si on mesure leur prix à leur importance pour l'histoire.

GENÈSE

Les premières idées sur FATE sont nées lors d'un long voyage en voiture vers le lac Tahoe, lorsque Fred et moi avons réussi à transférer nos épouses dans une autre voiture. Fred avait fait jouer une formidable campagne d'Ambre en utilisant Fudge lorsqu'il était sur la côte Est, et il voulait la recommencer. J'avais joué cette campagne, et bien que le système ait plutôt bien fonctionné, il voulait encore améliorer les choses. L'une des idées était de ne plus utiliser de liste précise de caractéristiques - tout le monde devait être en gros sur un pied d'égalité, et par défaut il était inutile de le mentionner sauf dans les cas où la déviation par rapport à la moyenne était importante. Dans ces cas-là nous voulions utiliser un système à trois niveaux, par exemple Fort, Plus Fort, Très Fort. Cela généra les premiers aspects, et après un peu de réflexion nous avons réalisé que les caractéristiques pouvaient être **n'importe quoi**, et alors des idées bizarres ont commencé à fuser (Alcoolique, Plus Alcoolique, Très Alcoolique !) et nous avons réalisé que la même mécanique pouvait être utilisée pour tout ce qui n'était pas une compétence. De plus nous avons été impressionnés par le modèle de *7ème Mer (7th Sea)* qui donnait des coûts positifs à des aspects négatifs, ce qui permettait d'utiliser la même mécanique pour le bon et le mauvais.

L'idée de la création de personnages par phase est venue après des expérimentations qui utilisaient des cartes pour construire des personnages, et elle semblait s'accorder facilement avec l'idée des aspects. L'idée de la pyramide des compétences (qui était originellement la Colonne des compétences) est venue de la volonté d'éviter des progressions trop rapide sans pour autant utiliser une échelle de coût exponentielle. Nous avons rassemblé tout cela et l'ensemble était très satisfaisant, et à la fin cela a donné un jeu génial.

Nous avons eu à rectifier quelques problèmes. Dans les tests initiaux, les personnages achetaient des compétences ou des aspects pendant chaque phase, ce qui entraînait de grandes distorsions entre les personnages. Les aspects offraient au départ des bonus, ce qui provoqua des résultats

effrayants, surtout dans les situations où les personnages pouvaient invoquer de multiples aspects.

L'idée de passer de bonus à des relances est née pendant un week-end de camping en réfléchissant à des jeux comme *Dying Earth* et *Trollbabe*, qui utilisent une mécanique similaire. Ajoutée à l'idée de placer les aspects au centre de la création des personnages, cela donna la version finale du jeu. D'autres trucs sont venus s'ajouter ensuite, mais tout provient d'une conversation dingue sur comment lier l'histoire du personnage avec la mécanique de création.

LE MOT DE LA FIN

Vous noterez également que nous avons donné beaucoup d'exemples dans ces règles. C'était une volonté de notre part. Nous pensons qu'il est beaucoup plus facile de comprendre des règles à partir de nombreux exemples plutôt que sans aucune explication.

Il y a un principe de base derrière toutes ces règles: un bon système supporte le style de jeu choisi. Notre souhait n'est pas que les gens jouent à FATE, mais qu'ils jouent à un jeu qui leur convient en utilisant des éléments de FATE.

ANNEXE IV. EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGES

Lydia: OK, on va créer vos personnages. Je dois d'abord vous expliquer le cadre du jeu. Comme vous le savez nous allons faire une campagne médiéval-fantastique multi-dimensionnelle, où vos liens avec les forces et les philosophies de l'univers auront une importance. Donc le premier ensemble d'aspect que vous pouvez utiliser est un genre d'"alignement": Chaotique, Loyal, Bon et Mauvais. Je voudrais que vous preniez au moins un de ces aspects, donc le premier que vous prendrez sera traité comme un aspect d'Intrigue et vous apportera 5 points de compétence.

Jacques: Est-ce qu'on peut prendre à la fois Chaotique et Loyal ?

Lydia: Oui, pourquoi pas ? Mais comptez sur moi pour vous faire jouer le tiraillement entre les deux...

Jacques: Bizarre. Cool.

Lydia: Le deuxième groupe d'aspect est lié aux forces élémentaires de l'univers, qui peuvent être contrôlées par ceux qui font partie de la lignée appropriée parmi les six grandes maisons qui descendent selon les légendes directement des Princes Élémentaires eux-mêmes. Les éléments sont : Feu, Terre, Eau, Air, Bois et Vide. Il y a deux types d'aspects élémentaires. Vous pouvez prendre l'aspect "Maison ..." qui représente votre connexion à cette Maison, même si vous n'êtes pas directement un descendant. Vous pouvez prendre également l'aspect élémentaire "Fils de..." qui représente la descendance et donc le pouvoir de contrôle élémentaire lui-même. Les pouvoirs élémentaires offerts par la descendance seront des compétences à acheter comme les autres, chacune représentant un tour particulier qui correspond au thème de l'élément. Ils doivent être relativement mineurs; un "Fils du Feu" peut avoir "Créer de la lumière", "Réchauffer" ou "Résister aux flammes". C'est moi qui validerai si le pouvoir est approprié. Tout le monde a compris ?

Pierre: Oui, mais quels autres aspects sont disponibles - ce ne sont pas les seuls ?

Lydia: J'y arrivais. Hormis ces deux premiers groupes d'aspects, vous êtes libres de prendre ce que vous voulez. Vous pouvez prendre des aspects qui ressemblent à des caractéristiques clas-

siques - Force, Intelligence, etc. - des défauts, des avantages, des connexions à des gens ou des organisations autres que les Maisons Élémentaires. A vous de me parler de vos idées. Bon, vous aurez tous à peu près le même âge et chaque phase d'aspect sera également liée aux évènements du monde. Au départ vous avez donc entre 12 et 15 ans, et chaque phase représente environ 2 ans.

Paul: Combien de phases au total ?

Lydia: Cinq. OK, on fait un tour de table et chacun décrit quelques éléments sur son personnage à ce moment-là de sa vie - nom, apparence si vous voulez, et où est-ce qu'il en est de sa vie. Pierre, tu commences.

Pierre: OK, mon nom est Tyrena, je suis un membre de la caste des Archivistes de la Maison d'Air. Je suis un peu distrait, et à 14 ans je suis apprenti dans la Bibliothèque interplanétaire de la Maison.

Jacques: Je m'appelle Ro Garrik, je suis un sale gamin à cheveux rouges avec plus de gueule que d'intelligence. J'ai toujours voulu m'enrôler dans l'armée de la Maison Terre, et j'ai menti sur mon âge pour y rentrer en avance.

Paul: Bon. Je veux un personnage qui deviendra nécromancien, quelle Maison dois-je choisir ?

Lydia: Vide.

Paul: OK, donc je vais devenir un personnage plutôt sinistre, mais je n'ai pas encore tout en tête. Il s'appelle Juram. En fait je n'ai pas beaucoup d'idées...

Lydia: Pas de problème, on peut très bien "Découvrir" son personnage au fur et à mesure avec FATE. Je vais vous décrire les évènements de chaque phase et vous déciderez de vos réactions en conséquence. Pour commencer tu peux par exemple imaginer ton père, Gustav, veuf, qui est le gardien des catacombes au Nexus des Mondes.

Paul: Génial !

Lydia: Bon, maintenant choisissez un aspect qui correspond à ces circonstances initiales, et utilisez les 4 points de compétences en accord avec l'aspect. N'oubliez pas la Pyramide dont je vous ai parlé avant !

Jacques: Entraînement Militaire pour moi.

Lydia: Tu ne veux pas plutôt choisir Maison de Terre au départ ?

Jacques: Non, là je commence juste, je pense la choisir à la phase suivante.

Pierre: Maison d'Air, je pense.

Paul: Je veux avoir une forte relation avec mon père - Connaissance : Gustav.

Lydia: C'est bien. Choisissez vos compétences.

Jacques: Combat à l'Épée à Correct, Athlétisme et Vigilance à Moyen.

Pierre: Je choisis quatre compétences à Moyen : Connaissance de la Maison, Histoire (Maison d'Air), Mythologie, Navigation Interplanétaire.

Paul: Euh...

Lydia: Besoin d'un coup de main sur ton père ?

Paul: Oui.

Lydia: Bon. C'est un gardien, donc un type calme, qui a tendance à rester en retrait. Il fait également attention aux intrus, aux voleurs, ce genre de chose. Il voudra probablement que tu fasses la même chose, pour l'aider.

Paul: D'accord, alors... Discrétion, Vigilance, euh... Connaissance Géographique (Catacombes) ?

Lydia: Ça me va. Ça t'en fait trois, tu peux en mettre un à Correct et deux à Moyen.

Paul: Discrétion à Correct alors.

Lydia: Bien. Durant ces deux premières années vous êtes plus occupés à grandir qu'à vous préoccuper du monde autour de vous. A l'issue de ces deux ans vous êtes un peu plus éduqué, mais vous n'avez pas beaucoup d'expérience du monde. Durant les deux années suivantes, vous sentez une des tensions croissantes dans tout le Nexus. Juram, Gustav est de plus en plus préoccupé, mais n'explique pas pourquoi. Toutefois il est en contact plus régulier avec d'autres membres de la maison du Vide. Tyrena et le Soldat Garrik observent des signes également - les accès à la librairie sont plus restreints, et la phalange de Garrik est en état d'alerte. Mais aucune raison n'est donnée par les élites d'aucune Maison.

A vous de me dire ce que vous faites durant cette phase et de choisir l'aspect et les compétences.

Pierre: Je pense que je continue mes études sans trop de problème. Je choisis l'aspect Fils de l'Air, et j'achète deux talents élémentaires à un niveau Correct - Murmures du Vent, pour envoyer des messages, et Brise de Lévitacion, pour déplacer de petits objets. Ça te va ?

Lydia: Parfait. Paul ?

Paul: Je pense que j'en veux un peu à mon père de me cacher des choses, alors je l'aide un peu moins. Genre crise d'adolescence. Quel aspect puis-je prendre ?

Lydia: Eh bien tu n'as pas encore choisi d'alignement...

Paul: La rébellion est liée au Chaos. Tu as dit que c'était un Aspect d'Intrigue ?

Lydia: Oui, cinq points de compétence.

Paul: On y va alors... Mais quelles compétences choisir en liaison avec le Chaos ?

Lydia: Tu devrais choisir des compétences correspondant à tes actions et à un thème chaotique. Le Chaos est lié à la Raison du Plus Fort, l'adaptabilité, l'indépendance d'action...

Paul: D'accord, alors je vais explorer un peu plus les Catacombes, augmentant ma Connaissance Géographique. Je pense que je m'y perds de temps à autre... Survie souterraine me paraît adéquat. Euh, là j'ai donc Connaissance Géographique et Discrétion à Correct, et Vigilance et Survie à

Moyen. J'ai besoin d'un autre Moyen pour équilibrer la pyramide, et comme je me rebelle, je vais prendre Bagarre à Moyen. Mais il me reste encore deux niveaux à dépenser...

Lydia: Eh bien tu peux aussi prendre des compagnons ou des objets.

Paul: Comme un objet que je prendrais dans les catacombes ? Ça ferait vraiment enrager mon père, ça...

Lydia: Oui, et ça doit être lié au Chaos, donc quelque chose de tordu, de sinueux...

Paul: Pourquoi pas une cape qui me permet de changer d'apparence ?

Lydia: Pour deux points de compétences ? OK, elle te permettra de te déguiser.

Paul: Cool, un nouveau jouet !

Lydia: T'as tout compris. A toi, Soldat Garrik...

Jacques: Maison de Terre, comme je l'ai dit. C'est toujours dans le cadre de ma formation militaire, et comme je veux devenir Lieutenant, je choisis Commandement, Tactique à Moyen, et Arbalète à Correct.

Lydia: Ce qui laisse présager une grande carrière militaire. Bon tout le monde est prêt. On arrive aux deux années suivantes. Vous sortez de l'adolescence et vous devenez de jeunes adultes. Il semble que la tension latente est liée à une guerre entre Anges et Démons qui semble selon certains se rapprocher du Nexus. Les maisons sont en train de se préparer dans leur coin pour l'instant, et tout le monde est anxieux, un peu comme Londres pendant la Seconde Guerre Mondiale juste avant un bombardement. Juram, Gustav t'envoie dans une enclave de la Maison du Vide, car il pense que les Catacombes ne sont plus assez sûres pour toi.

Paul: Zut !

Lydia: ... Et les tours de garde prennent une réelle importance, Soldat. Tyrena...?

Pierre: J'aime bien l'idée que Tyrena ne s'en préoccupe pas, la tête dans ses livres... Je peux prendre l'aspect "Inconscient des Autres" ?

Lydia: Pas de problème, ce sera je pense une bonne source de points de Destin.

Pierre: Certes. Je prends une compétence Recherche à Moyen, je monte Connaissance Maison d'un niveau à Correct. Cela me donne trois compétences à Correct, quatre à Moyen. J'ajoute Concentration et Zoologie Planaire à Moyen.

Lydia: Ça me va. Ro, tu peux considérer que tu as été promu, donc...?

Jacques: Excellent. Je prends l'aspect Loyal dans ce cas, si tu es d'accord. L'armée a bien cadré le petit rebelle, et c'est le bon moment pour utiliser mon point de compétence supplémentaire. Pour l'instant j'ai quatre Moyens et deux Corrects. Je vais prendre Histoire Militaire à Moyen, et Survie (Jungle) à Correct, pour trois niveaux.

Lydia: Je ne suis pas sûr que Survie corresponde à l'aspect Loyal...

Jacques: Je l'admets. Bon, je monte Tactique à Correct à la place, ce qui me donne 4 Moyens et 3 Corrects, et il me reste 3 niveaux... J'ai le droit de monter Combat à l'Epée ?

Lydia: Hmm. D'accord, mais note que ton entraînement est basé sur la forme et la discipline. C'est juste un petit bémol, mais ça pourrait être important.

Jacques: D'accord, donc Combat à L'Epée à Bon, et plus que deux niveaux à affecter. Comme je suis à 1/2/4 maintenant, je vais ajouter un Correct... Je monte Commandement à Correct. Mais du coup je me retrouve à 1/3/3, donc il me faut un autre Moyen, donc je prends Administration à Moyen pour refléter toute la paperasse à laquelle est soumis un officier. J'ai fini.

Paul: Bon, je voulais devenir un genre de Nécromancien, mais je ne suis pas sûr que ça puisse encore marcher.

Lydia: Eh bien, tu es proche de la Maison maintenant, donc tu peux choisir un aspect "Fils de" ou "Maison".

Paul: C'est vrai. Je prends l'aspect Fils du Vide. J'ai déjà deux Corrects et trois Moyens, et quatre niveaux à utiliser. J'achète un Bon tout de suite, pourquoi pas Voix des Morts, pour que je puisse parler avec les esprits ?

Lydia: Parfait.

Paul: Pour le dernier point de compétence, je prends Connaissance Maison du Vide à Moyen - il est temps d'en apprendre plus sur ma Maison...

Lydia: Vous devenez donc de jeunes adultes. Il nous reste deux phases. Les deux années qui suivent voient se concrétiser les pires prédictions. Anges et Démons s'affrontent dans les rues sur tous les Plans. Bon nombre de portails dimensionnels ont été sabotés et les hommes normaux se protègent comme ils peuvent. Même les Maisons souffrent de dommages collatéraux, et à la fin de la phase la guerre continue.

Paul: Eh, comment va mon père ?

Lydia: Pas de nouvelles de lui, et la Maison ne laisse sortir personne.

Paul: Argh! Zut, je vais aller voir quand même. Je m'enfuis discrètement. Je pense que je vais prendre un autre niveau de Chaotique pour refléter la période.

Lydia: OK, mais c'est un aspect normal, sans bonus d'intrigue.

Paul: Pas de soucis. Bon, j'ai un Bon, deux Corrects et quatre Moyens... Je vais jouer les espions, donc je monte ma Discrétion à Bon et ma Bagarre à Correct... J'en suis donc à deux Bons, deux Corrects et trois Moyens... J'ai besoin d'un autre Correct et d'un autre Moyen, mais j'ai besoin de trois niveaux, alors que j'en n'ai que deux... Houlà.

Lydia: Oui, tu ne peux pas avoir un autre niveau Bon à cette phase à cause de l'objet que tu as récupéré auparavant.

Paul: Je vais m'arranger. Je garde Bagarre à Correct, et j'ajoute Pot-de-vin à Moyen pour passer les portes sans avoir à me cacher. Escalade à Moyen aussi, et Intimidation lorsque je n'arrive pas à passer inaperçu. Comment va papa ?

Lydia: Il a transformé les catacombes en véritable forteresse, et abrite des réfugiés à l'occasion. Il a été blessé au début de la guerre, et il boite. Il n'en parle pas, mais tu as le sentiment qu'il est content que tu sois là. Lieutenant Garrik ?

Jacques: Défendre la Maison ne peut que renforcer mes liens avec elle, donc je prends un autre niveau d'aspect Maison de Terre. Je vais prendre Connaissance Maison de Terre à Moyen, monter ma Vigilance de deux niveaux à Bon. Ça me fait 2/3/4, donc la pyramide est équilibrée, et il me reste un niveau. Je le dépense sur un Allié, j'ai un Garde de la maison qui travaille régulièrement pour moi en plus de ses obligations militaires.

Lydia: Ça me va. On le définira plus en détail après la création de personnage.

Jacques: OK.

Pierre: Je pense que Tyrena se réveille un peu, étudie un peu de médecine et aide les blessés de sa Maison. Je vais prendre l'aspect "Soigneur". Premiers Soins à Correct, Herboristerie et Chirurgie à Moyen.

Lydia: Et maintenant la phase finale. La guerre entre les cieux et les enfers culmine avec une intervention divine. Un épieu titanesque est enfoncé au centre du Nexus, produisant une déflagration d'énergies et endommageant la structure des plans. Beaucoup de bâtiments des Maisons sont en ruine, en particulier les vôtres, ce qui vous laisse sans emploi au début du jeu - et pour Gustav et Juram, les catacombes continuent à accueillir des foules de réfugiés, auxquels Gustav consacre tout son temps et probablement Juram une bonne partie du sien. Tyrena et le Lieutenant doivent imaginer comment ils rentrent en contact avec les habitants des catacombes, puisque je vais utiliser cela comme point de départ du jeu...

Jacques: Mon ami, le garde, a été blessé, et nous n'avons plus de soigneurs... les catacombes ne sont peut-être pas très loin...

Pierre: Oui, et moi je suis probablement entré en mode Bon Samaritain - je vais prendre un aspect Bon pour cette phase - donc je vais être celui qui s'occupe de ton ami, puisque je me suis retrouvé là pour aider les réfugiés...

Paul: Et je vous rencontre puisque je veux à la fois aider mon père et me retrouver avec des gens de mon âge... Je vous donne probablement une mauvaise première impression, puisque je suis en conversation régulière avec ceux qui n'ont pas survécu...

Pierre: Sinistre. Bon, avec mes 5 niveaux - merci le bonus d'aspect d'intrigue - je commence avec 8 Moyens et 4 Corrects. Je monte Premiers Soins et Chirurgie à Bon, pour 3 ranges. Je calme souvent les nerfs à vifs, donc je prends également Diplomatie à Correct.

Lydia: Tout ça correspond bien à ton alignement. Lieutenant ?

Jacques: Avec mon expérience militaire et l'afflux de réfugiés, je pense qu'il est temps que je prenne l'aspect Protecteur.

Lydia: J'aime bien !

Jacques: Je monte Epée à Excellent, Commandement à Bon, Athlétisme à Correct, et Barricade à Moyen. C'est fait.

Paul: J'ai plein de réfugiés sous la main, et aucune idée sur comment je pourrais me rendre utile. Avec mes tendances nécromantiques, je pense que je serai celui qui s'assure que leurs derniers souhaits soient exaucés, donc je vais prendre un autre niveau en Fils du Vide.

Lydia: OK...

Paul: Voix des Morts est à Bon et je n'ai pas de raison de le monter, je pense que je vais prendre Sentir le Monde des Esprits à Correct pour deux niveaux, et utiliser les deux niveaux qui me restent pour deux Esprits Familiers qui ont décidé de revenir me hanter régulièrement, et qui peuvent probablement m'apporter des connaissances et des réponses auxquelles je n'aurais normalement pas accès...

Lydia: Ça marche, je vais pouvoir m'amuser avec eux. OK ! Voyons le résultat.

LES FEUILLES DE PERSONNAGE

Juram

<input type="checkbox"/>	Fils du Vide 2	Bon
<input type="checkbox"/>	Chaotique 2	Bon
<input type="checkbox"/>	Gustav le Gardien 1	Correct

Vigilance	Moyen (0)
Survie (souterrains)	Moyen (0)
Connaissance Maison du Vide	Moyen (0)
Escalade	Moyen (0)
Pot-de-Vin	Moyen (0)
Intimidation	Moyen (0)
Discretion	Correct (+1)
Connaissance Géog. (Catacombes)	Correct (+1)
Bagarre	Correct (+1)
Sentir le Monde des Esprits	Correct (+1)
Voix des Morts	Bon (+2)

Autres Eléments

Objet: Cape des Visages (2 niveaux)
Changement d'apparence, Dissimulation
Familiers: Esprits Guides (2 niveaux)

Objectif

Sinistre

Ro Garrik

<input type="checkbox"/>	Loyal 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Maison de Terre 2	Bon
<input type="checkbox"/>	Entraînement Militaire 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Protecteur 1	Correct

Histoire Militaire	Moyen (0)
Administration	Moyen (0)
Connaissance Maison de Terre	Moyen (0)
Barricades	Moyen (0)
Tactiques	Correct (+1)
Arbalète	Correct (+1)
Athlétisme	Correct (+1)
Vigilance	Bon (+2)
Commandement	Bon (+2)
Epée	Excellent (+3)

Autres Eléments

Allié: Garde de la Maison de Terre (1 niveau)

Objectif

Champion

Tyrena

<input type="checkbox"/>	Bon 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Soigneur 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Fils de l'Air 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Maison d'Air 1	Correct
<input type="checkbox"/>	Inconscient des Autres 1	Correct

Histoire	Moyen (0)
Mythologie	Moyen (0)
Navigation	Moyen (0)
Recherche	Moyen (0)
Concentration	Moyen (0)
Zoologie Planaire	Moyen (0)
Herboristerie	Moyen (0)
Murmures du Vent	Correct (+1)
Brise de Lévitiation	Correct (+1)
Connaissance Maison de l'Air	Correct (+1)
Diplomatie	Correct (+1)
Premiers Soins	Bon (+2)
Chirurgie	Bon (+2)

Objectif

Soigneur

FATE : FICHE DE PERSONNAGE

Niv.	Adjectif	Anglais	chk
+6	Légendaire	Legendary	7
+5	Epique	Epic	6
+4	Superbe	Superb	5
+3	Excellent	Great	4
+2	Bon	Good	3
+1	Correct	Fair	2
0	Moyen	Average	1
-1	Médiocre	Mediocre	-
-2	Mauvais	Poor	
-3	Terrible	Terrible	
-4	Catastrophique	Abysmal	

Nom:

Origine:

Points de Destin:

Objectif:

Echelle de Blessures

MdR	Effet		Résultat
0	Egratigné	-	Aucun
1	Déstabilisé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 à la prochaine action
2-4	Désavantagé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 jusqu'à la fin de la scène
5-6	Blessé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 persistant par case cochée
7+	Hors-Combat	X	Inconscient / Hors-service

Aspects

Extras

Compétences

Equipement

GLOSSAIRE DE TRADUCTION

Traduction : Règles	
Anglais	Français
Adjectifs	
Abysmal	Catastrophique
Average	Moyen
Epic	Épique
Fair	Correct
Good	Bon
Great	Excellent
Legendary	Légendaire
Mediocre	Médiocre
Poor	Mauvais
Superb	Superbe
Terrible	Terrible
Difficultés	
Negligible Difficulty	Difficulté Négligeable
Simple tasks	Tâches Simples
Mundane tasks	Tâche de Routine
Difficult tasks	Tâches Difficiles
Daunting tasks	Tâches Intimidantes
Staggering tasks	Tâches Epoustouflantes
Nearly Impossible tasks	Tâches Presque Impossibles
Blessures	
Scratch	Egratignure
Clipped	Déstabilisé
Hurt	Désavantagé
Injured	Blessé
Taken-Out	Hors Combat
Autres Règles	
Aspect	Aspect
Bidding	Enchère
Challenge	Défi
Check	Résolution
Complexity	Complexité
Difficulty	Difficulté
Dynamic	Dynamique
Fate Point	Point de Destin
Fragility	Fragilité
Plot Hook Aspect	Aspect d'Intrigue
Props	Accessoires
Pyramid Balancing	Équilibrer la Pyramide
Recovery	Récupération
Refreshing Aspect	Régénérer l'Aspect
Skill Rank	Point de Compétences
Skills	Compétences
Span	Durée
Static	Statique
Test	Test
Magie	
Combinative	Combinatoire
Interpretive	Interprétation
Improvisational	Improvisation
Geas	Tabou
Hedge	Naturelle
Minor Powers	Pouvoirs Mineurs
Level-Based	par Niveaux
Stunt-Based	par Tours

Traduction : Compétences

Anglais	Français
Accounting	Comptabilité
Acrobatics	Acrobaties
Acting	Comédie
Administration	Administration
Appraise	Estimation de biens
Archer	Archer
Archery	Archerie
Area Knowledge	Connaissance d'une Région
Art	Art
Athletics	Athlétisme
Awareness	Vigilance
Baking	Boulangier
Blacksmithing	Forgeron
Bluff	Bluffer
Bows	Archerie
Brawler	Bagarreur
Brawling	Bagarre
Bureaucracy	Bureaucratie
Carpentry	Charpentier
Cavalry	Cavalerie
Charm	Charmer
Clerk	Administration
Climbing	Escalade
Computers	Informatique
Contacting (by group)	Rencontrer (par groupe)
Contacting	Rencontrer
Contortions	Contorsions
Cooking	Cuisine
Craft	Artisanat
Cutthroat	Assassin
Dagger	Dague
Dance	Danse
Danger Sense	Sens du Danger
Deceive	Tromper
Detect Lie	Détecter les mensonges
Diplomacy	Diplomatie
Direction Sense	Sens des directions
Disease Resistance	Résistance aux maladies
Distance Running	Course de fond
Driver Wagon	Conducteur de chariot
Driving	Conduite
Drug Tolerance	Tolérances aux drogues
Duellist	Duelliste
Endurance	Endurance
Etiquette	Etiquette
Fence	Recel
Fencing	Escrime
Find Tracks	Trouver des traces
First Aid	Premiers soins
Flail	Fléau
Footman	Fantassin
Forage	Forer un puits
Forgery	Contrefaçon
Gossip	Ragots
Grilling	Grillades
Haft Weapon	Arme à Hampe
Haggling	Négociier
Healing	Soins
Heavy Crossbow	Arbalète lourde
Herbalism (by region)	Herboristerie (par région)
Herbalism	Herboristerie
Hide	Se cacher
History	Histoire

Hunting	Chasse
Impress	Impressionner
Improvisational	Armes improvisées
Intimidate	Intimider
Investigate	Enquêter
Jumping	Saut
Knight	Chevalier
Languages	Langages
Larceny	Larcins
Leadership	Commandement
Lie	Mentir
Light Crossbow	Arbalète légère
Linguistics	Linguistique
Listen	Ecouter
Literacy	Littérature...
Locate Hidden	Trouver Objet Caché
Lockpicking	Crocheter
Longbow	Arc Long
Longspear	Epieu long
Longsword	Epée Longue
Lore	Connaissances
Mace	Masse
Martial Artist	Art Martial
Mathematics	Mathématiques
Medicine	Médecine
Melee	Combat en Mêlée
Missile	Combat à Distance
Mounted	Combat monté
Observation	Observation
One-Handed Blunt	Masses à une main
One-Handed Edged	Lames à une main
Painting	Peinture
Performance	Performance
Pickpocket	Pickpocket
Pirate	Pirate
Play Instruments	Musique
Plumbing	Plomberie
Polearm	Armes d' Hast
Public Speaking	Parler en public
Ranger	Ranger
Rapier	Rapière
Read Person	Comprendre une personne
Read Tracks	Lire des traces
Research	Recherches
Ride Camel	Chevaucher un chameau
Ride Horse	Chevaucher un cheval
Riding	Cavalier
Rope Use	Usage de Cordes
Running Jump	Saut en course
Running	Course
Sabre	Sabre
Science	Science
Scrounge	Récupération
Sculpture	Sculpture
Search	Rechercher
Seduce	Séduire
Sense Motive	Détecter les motivations
Shadowing	Filature
Shield	Bouclier
Shortbow	Arc court
Shortspear	Epieu court
Shortsword	Epée courte
Shuriken	Shuriken
Silversmithing	Fonderie d'argent
Singing	Chant
Single Weapon	Arme simple

Smithing	Travail des métaux
Sneak	Infiltration
Spot	Repérer
Sprinting	Sprint
Staff	Bâton
Standing Jump	Saut à l'Arrêt
Stealth	Discrétion
Stonecutting	Travail de la pierre
Streetwise	Intelligence de la rue
Surveillance	Surveillance
Survival (By terrain: Desert Survival, Arctic Survival etc.)	Survie (Par terrain: Désert, Arctique, etc.)
Survival	Survie
Swimming	Nage
Teaching	Enseignement
Throwing Dagger	Dague de lancer
Thrown	Armes au lancer
Tracking	Pister
Trapping	Piégeage
Tumbling	Savoir tomber
Two Handed	Arme à deux mains
Two Weapon	Combat à deux armes
Unarmed	Combat à Mains Nues
Unarmed	Mains Nues
Unobtrusive	Passer inaperçu
Weapon and Shield	Arme & Bouclier
Woodcrafting	Travail du bois

CORRECTIONS APPORTÉES PAR RAPPORT AU DOCUMENT FATE PDF

- Roll Example in "Rolling the Dice": He succeeds with a margin of success of 2 (the difference between Good and **Average** (*not Fair*))
- Combat : Example of an Exchange Based Fight : Round 3: "A & B roll a Good and a Fair respectively. They get a +1 outnumbering bonus beyond that, raising things to a Great and a **Good** (*not "Fair"*)."
- Injuries & Advantages, below table 2 : "So if all **two** (*not "three"*) hurt boxes are marked off and a character takes another hurt result,..."
- Simple Weapons & Armor example: "he adds 2 for his sword and subtracts one for the armor and produces a MOS of **2** (*not 3!!!*) ($1 + 2 - 1 = 2$, *not 3*), a Hurt outcome."
- FATE d6 Difficulty table: "Challenging" and "Revolutionary" levels don't match the "Setting Difficulties" rule p.14 ("Mundane" and "Nearly Impossible"). Same remark on the "Math is Hard" sidebar, first paragraph.
- FATE d6 reroll example: the two worst dice (the 2 and **4**, *not 3*)
- Ro Garrik's character sheet: House Earth **2** (*not 1*)
- In the Index: references to Magic Supers, Quantum and Supers don't exist (probably a deleted "Superpowers" example...)
- "Word of the Street" sidebar: in the Table, MoS 0 Note should be **Good Difficulty**, *not Fair Difficulty*

INDEX

- Accessoires comme Aspects, 36
- Adjectif, 9, 109
- Age de Pierre et d'Acier, 76
- Arts Martiaux, 78
- Aspects, 12, 30, 45
- Aspects, Puissance des, 30
- Aspects, Régénération, 31
- Belette, 77
- Bibliothèque, la Grande, 66
- Compas de Cuivre, 67
- Compétences, Acquérir, 12
- Compétences, Listes, 88
- Compétences, Organisation, 99
- Complexité, 21
- Conception, Notes, 113
- Conflit d'Aspects, 38
- Conspiration, Jeu, 103
- Création de Personnage, 11
- Création, Exemple, 16
- Création, Structurée, 49
- Défis, Dynamiques, 26
- Défis, Personnalisés, 21
- Défis, Statiques, 20
- Dés, 8, 110
- Destin, Points, 16, 32, 112
- Difficulté, Défi, 21
- Difficulté, Définir, 27
- Dresden, Harry, 74
- Durée, Défi, 22
- Durée, Interprétation d'un Test, 19
- Durée, Phase, 11
- Dynamiques, Défis, 26
- Dynamiques, Résolutions, 23
- Dynamiques, Tests, 23
- Echelle, 9
- Enchère d'Aspect, 34
- Evolution, 52
- Fragilité, 21
- Fudge, 7, 109, 114
- Genre, 35
- Magie, 66
- Magie Combinatoire, 67
- Magie, Combinatoire, 67
- Magie, d'Improvisation, 68
- Magie, d'Interprétation, 74
- Magie, Naturelle, 76
- Magie, par Niveau, 66
- Magie, par Tours, 71
- Magie, Pouvoirs Mineurs, 77
- Menace, 107
- Naturelle, Magie, 76
- Négatifs, Aspects, 38
- Niveau, Adjectif, 9
- Niveau, Magie par, 66
- Objectif, 16
- Organisations, 99
- Personnalisés, Défis, 21
- Phases, 11, 97
- Pierre et Acier, l'Age de, 76
- Porte des Ténèbres, la, 68
- Propriétés, 102
- pyramide, 13
- Pyramide, 97
- Récupération, 22
- Relance, 30, 52, 112
- Résolutions Dynamiques, 23
- Sorcellerie, à Budget, 74
- Statiques, Défis, 20
- Statiques, Difficultés D6, 111
- Statiques, Tests, 19
- Structurée, Création, 49
- Stylistiques, Aspects, 37
- Test, 9, 19
- Tests Dynamiques, 23
- Tests Statiques, 19
- Tour, Combat par, 59
- Tour, Magie par, 71

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System 1995 version copyright 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, copyright 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks