

# Fate Core: Créer un Avantage

D'après Robert Hanz (De la communauté Fate Core US)

Une des choses qui est courante à Fate (et dans les autres jeu d'ailleurs), c'est que souvent les joueurs se repose excessivement sur l'action d'attaque dans les conflits. A Fate cette option n'est pas forcément toujours la meilleure surtout avec l'ensemble des possibilités qui sont offertes par le système de résolution.

Donc *créer un avantage* a beaucoup d'avantages;) par rapport à l'attaque global, surtout pour préparer une action d'Attaque réellement destructrice.

Voici quelques-unes des principales raisons pour lesquelles « Créer un avantage » devrait faire partie des actions majoritaires des joueurs dans un conflit:

## 1) C'est plus efficace

Les actions *Attaque* et *Créer un avantage* donne la possibilité au joueur d'obtenir des « degrés » de réussite (crans) qui donneront des effets spécifiques. Pour *Créer un Avantage*, ces « effets » (utilisation gratuite des aspects) sont retardés, mais pour un seuil de réussite donné, vous pourrez réellement obtenir plus de « crans » et donc d'effets que *l'Attaque* de la grande majorité des cas .

Le tableau ci dessous illustre ca :

Marge de réussite	Créer un Avantage « Crans »	Attaque « Crans »
0	2 (1 coup de pouce)	2 (1 coup de pouce)
1	2	1
2	2	2
3	4 (2 utilisations gratuites)	3
4	4	4

## 2) Créer un Avantage est une action flexible .

*L'Attaque* fait une chose – Elle cause du Stress et inflige des conséquences aux opposants. Cependant les bénéfices créés par *Créer un Avantage* (création d'un aspect et utilisation gratuite) peuvent en fonction de l'avantage, être utilisé pour l'attaque et la défense. Et ils ont aussi le potentiel d'être utilisés par d'autres membres du groupe. Ou bien ils peuvent être utilisés avec une attaque pour faire des dégâts. *Créer un Avantage* crée donc des options en situation de conflit.

### 3) Créer un Avantage vous permet de choisir la compétence qui correspond à votre situation

Dans les conflits, et surtout avec une attaque, ce qui est important c'est le niveau de compétence relatif entre vous et votre adversaire. Et l'une des principales stratégies à Fate est de trouver, « narrativement » parlant, comment maximiser la différence en votre faveur.

Ce qui veut dire que :

L'utilisation de votre "meilleur" compétence n'est pas toujours la meilleure idée. Si vous avez 4 en combat, et que vous êtes face à un adversaire qui lui à 6, vous êtes désavantagé en permanence. Et il est généralement assez difficile de justifier pourquoi vous demandez à utiliser une autre compétence pour l'attaque que « combattre », ou pourquoi « combattre » ne peut être utilisé pour se défendre.

Mais *créer un avantage* vous permet de faire cela. Tant que l'action que vous créez le justifie (narrativement), l'avantage vous permet de faire le choix de la compétence adaptée. Donc, si vous avez *combat 4*, et le méchant a *Combat 6* - Pas de problème ... peut-être que vous avez *Intimidation 4*, et il a une *volonté* de seulement 1 ! Vous pouvez le déstabiliser comme ça ! Ou utilisez votre compétence *athlétisme* afin vous de placez dans une position favorable, cette tentative devant surpasser la compétence *remarquer* de votre adversaire.

Une fois que vous avez compris comment tout ça fonctionne, le grand malabar qui fait face à votre PJ ressemble juste à une grande occasion, puisque vous savez qu'il a probablement quelques compétences sociales assez faibles attendant juste que vous les utilisiez contre lui, que vous en tiriez *Avantage*. -Étrangement, contre un combattant supérieur, c'est souvent les personnages centrés sur le combat qui sont les moins efficaces, parce que comme leurs adversaires. ils ont moins de compétences leur permettant de s'adapter-

-Une astuce particulière est d'utiliser l'action *Créer un Avantage* en tirant parti de l'environnement plutôt que de l'utiliser directement sur l'ennemi – cela sera plus facile à mettre en place.

### 4) Créer un Avantage permet de créer les conditions pour réussir d'un coup

Même si ce n'est pas toujours le cas, à Fate, il est souvent vrai qu'un seul grand succès vaut plus que deux petits. Une grosse attaque aura toujours plus de chance de vous infliger une conséquence que 2 petites ou vous cocherez plutôt vos cases de Stress pour les absorber.

Et donc quelle est la meilleure façon de mettre en place les conditions pour un « grand succès » ? Et bien vous pouvez effectivement dépenser toute votre réserve de Point de Destin ou ... *Créer un Avantage* pour obtenir 1 ou 2 utilisation gratuite d'aspects. Et vous savez ce qui arrive aux méchants si votre équipe se concentre pendant un tour ou deux sur la *Création d'Avantages*, et passe ensuite toutes ces utilisations gratuites à votre combattant le plus

compétent ? Et bien les méchant vont avoir mal !! (Mais bon eux aussi peuvent faire ca héhéhé...)

Combinez cela avec la plus grande efficacité en utilisant la/les compétences adaptés à votre situation (voir point 3) comme vous le permet l'action *Créer un Avantage*, et vous avez la recette pour mettre hors service, même le plus méchant, horrible ennemi que vous rencontrerez (ou, le plus attrayant, s'il s'agit d'un conflit social!)

#### 5) La vérité narrative des Aspects

Jusqu'à présent, j'ai parlé des avantages purement mécaniques, basé sur les maths, de l'action *Créer un Avantage*. Mais ce n'est qu'une partie de l'iceberg.

En plus de tous les autres avantages énumérés ci-dessus, ***Créer un Avantage crée une vérité narrative***. Si vous obtenez que votre adversaire se recroqueville en étant terrorisé, alors il fait cela. Ce qui en plus, devrait sérieusement limiter ses actions.

Les aspects peuvent faire toutes sortes de choses, permettre une action ou l'empêcher, instaurer une difficulté là où il n'y en avait pas (ou l'augmenter), ils peuvent permettre d'interférer activement dans une situation où l'on est pas directement impliqué. Frapper les gens et les laisser à terre, les désarmer, les égarer dans le brouillard. Les Aspects peuvent faire toutes ces choses.

Et tout ceci en plus des » avantages mécaniques » déjà énumérés. C'est super non ?

L'idée ici est d'inciter les joueurs (surtout les nouveaux) à penser en « mode Fate », en leur présentant tout l'intérêt narratif et toute la nouveauté qui peut être associée à ce mode de jeu et à l'action *Créer un avantage*.