

Échelle de difficulté (p.9)

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Fantastique
+5	Superbe
+4	Excellent
+3	Bon
+2	Correct
+1	Normal
+0	Médiocre
-1	Mauvais
-2	Exécrable

Le temps en jeu (p. 194)

Echange : Temps pour chacun d'agir à son tour

Scène : Temps pour résoudre une situation

Session : Une seule séance de jeu

Scénario : Un épisode (plusieurs séances)

Arc : Une saison (plusieurs scénarios)

Campagne : L'histoire entière liée à un setting de jeu spécifique (voir la résolution des Arcs)

Jet de Compétences (p.130)

Lancez 4 Dés Fate et ajoutez le niveau de compétence. Comparer le résultat au niveau de l'Opposition. Pour chaque résultat au-dessus du niveau demandé, vous gagnez un Cran.

Types d'Opposition (p.131)

Active : Le jet adverse fixe la difficulté

Passive : Le niveau est fixé par la situation

4 Résultats possibles (p. 132)

L'Échec : L'action échoue ou réussit au prix fort

L'Égalité (0 Cran) : Réussite pour un prix modique.

Le Succès (1-2 Crans) : Succès complet

Le Succès avec style (3 Crans ou +) : Succès avec des effets en plus

4 Actions (p.134)

Surmonter : éliminer ou surpasser un Obstacle.

Créer un Avantage : créer/découvrir un aspect

Attaquer : causer un préjudice mental/physique

Défendre : éviter une attaque ou ses conséquences

Gestion du Stress (p.160)

Cocher une case supérieure ou égale à une Attaque, prendre 1 ou plusieurs conséquences, ou cocher une case et prendre 1 ou des conséquences. Si aucun de ces 3 choix n'est plus possible le personnage est hors-jeu.

Conséquences (Traumatismes p.162)

Légère : absorbe 2 Crans

Modérée : Absorbe 4 Crans

Sévère : Absorbe 6 Crans

Extrême : Absorbe 8 Crans et devient un aspect permanent du Personnage

Récupération (p.164)

Légère : Action « Surmonter » +2, dure la scène

Modérée : Action « Surmonter » +4, dure une session de jeu

Sévère : Action « Surmonter » +6, dure un scénario entier.

Types d'Aspects (p.57)

Aspect de Jeu : permanent, conçu lors de la création de la Campagne.

Aspect de Personnage : permanent, conçu durant la création de personnages.

Aspect de situation : dure la scène, jusqu'à être surmonté ou n'être plus adapté

Coup de Pouce : Dure jusqu'à utilisation (1 fois)

Conséquence : Dure jusqu'à récupération

Utiliser les Aspects (p.68)

Dépense de 1 FP ou utilisation gratuite. Au choix :

- +2 au jeu de compétence/approche
- Relancer le jet de Dés

Teamwork : Donner +2 autres PJ si narrativement l'utilisation de l'Aspect peut l'aider en situation

Créer un Obstacle : Augmenter +2 une opposition passive si narrativement l'Aspect peut y contribuer

Contraindre un Aspect (p. 71)

Accepter une Complication pour 1 fate point.

Événement : Vous êtes _____ situation et vous avez l'Aspect _____ il est logique que malheureusement, _____ vous arrive.

Décision : Vous avez l'Aspect _____ dans _____ situation, il est logique que vous décidiez _____. Tout cela va mal aller quand _____ arrivera.

Régénération de Fate Point (p.80)

Au début de chaque session, vous récupérez un NB de Fate Point égal à votre niveau de régénération. Si vous avez fini la session précédente avec un niveau plus élevé, vous gardez les points en plus. À la fin d'un scénario, votre niveau revient à votre niveau de régénération.

Utiliser les Fate Points pour (p.80) :

- Utiliser un aspect
- Activer une Prouesse
- Refuser une Contrainte
- Ajouter un détail à l'Histoire (lié à Aspect)

Organiser un Défi (p.147)

Chaque obstacle ou objectif qui demande différentes compétences pour être surmonté est un Défi.

Pour chaque jet, interpréter les échecs, réussites et leur coût afin de déterminer le résultat final.

Gérer une Compétition (p.150)

Les personnages impliqués jettent les Dés.

Le meilleur résultat gagne une victoire.

Un Succès avec Style rapporte 2 victoires si personne d'autre n'en a. S'il y a égalité pour le meilleur résultat, personne n'a de victoire, la situation est compliquée, le Meneur crée un aspect pour plus de Défi ! Le 1er participant qui a 3 victoires gagne la compétition.

Gérer un Conflit (p.154)

Poser la scène, décrire l'environnement dans lequel le conflit prend place, créer les Aspects de situation et les zones de déplacement, établir qui participe et son camp.

Déterminer qui agit et quand.

Démarrer le 1er échange

Quand votre tour arrive choisir une action et la réaliser

Quand le tour de l'adversité arrive, se défendre ou réagir à ses actions si nécessaire

Quand tout le monde a agi, démarrer un nouvel Échange.

Le Conflit est terminé quand tout un camp est hors-jeu ou a concédé le Conflit.

Gagner des Points de Destin (p.81)

Vous gagnez des Points de Destin quand vous :

- Acceptez une contrainte
- Lorsqu'un de vos aspects/conséquences et
- utilisé contre vous.
- Lorsque vous concédez un Conflit.

Obtenir un résultat (FAE, Page 18)

Résultat = jet de dé + Bonus d'Approches + Bonus de Prouesses + Bonus d'Aspects

Résultats possibles (FAE, Page 13)

Échoue : le résultat est inférieur à la difficulté

Égalité : Le résultat est égal à la difficulté

Succès : Le résultat est supérieur de 1 ou 2

Succès avec Style : Le résultat surpasse la difficulté de 3 ou plus

Calibrer la Difficulté (FAE, p. 37)

Tâche facile : Médiocre (+0) – ou Succès sans jet

Difficulté modérée : correct (+2)

Difficulté extrême : Excellent (+4)

Difficulté impossible : Fixer le niveau que vous pensez être sensé. Les PJ auront besoin de dépenser des Points de Fate et devront trouver un peu d'aide mais avec ça, ça devrait le faire.

Résultats des 4 Actions (FAE p. 14)

Créer un Avantage quand vous trouvez ou créer un Aspect (FAE, p. 14)

Échec : Aspect pas créé ou découvert, ou s'il l'est c'est votre adversaire (pas vous) qui gagne 1 utilisation gratuite.

Égalité : Gain d'un coup de pouce pour un nouvel aspect ou traiter le résultat comme un Succès si c'est un aspect existant.

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

Succès avec Style : L'aspect est découvert ou créé, gain de deux utilisations.

Créer un avantage pour un Aspect qui existe déjà (FAE, p. 15)

Echec : Pas de bénéfices obtenus

Égalité : Obtention d'une utilisation gratuite de l'aspect

Succès : Obtention d'une utilisation gratuite de l'aspect.

Succès avec Style : Obtention de deux utilisations gratuites.

Surmonter un Obstacle (FAE, p. 16)

Échec : Échec, ou Succès au prix fort

Égalité : Succès pour un prix modique

Succès : L'objectif recherché est atteint.

Succès avec Style : L'objectif recherché est atteint, gain d'un coup de pouce.

Attaque (FAE, p. 17)

Echec : Pas d'effet.

Égalité : Attaque ne blesse pas la cible, mais gain d'un coup de pouce.

Succès : Attaque touche et cause des dommages.

Succès avec style : Attaque touche et cause des dommages. En réduisant les dommages de 1, gain d'un coup de pouce.

Se défendre (FAE, p. 17)

Échec : Vous subissez les effets de l'attaque

Égalité : Ça ne va pas trop mal. Regardez l'action adverse pour voir ce qui arrive.

Succès : Votre adversaire échoue.

Succès avec style : Votre adversaire échoue et vous gagnez un coup de pouce.

Recevoir de l'aide (FAE, p. 17)

Un allié peut vous aider à réaliser votre action. Quand un allié vous aide, il utilise son action pour l'échange en cours et il décrit comment il vous aide.

Vous gagnez un +1 pour chaque allié qui vous aide de cette manière. Le MJ peut limiter le NB d'alliés qui peuvent vous aider.

Chacun son tour (FAE, p.21)

Conflit physique : Comparer les Approches « Rapide » — celui qui a les réflexes les plus rapides agit le 1er.

Conflit mental : Comparer les Approches « Soigneux—Celui qui porte le plus d'attention aux détails sens le Danger.

Tout le monde agit dans l'ordre décroissant.

Résoudre les égalités de manière cohérente, le MJ a le dernier mot sur ce point.

Le MJ peut choisir d'avoir tous les PNJ qui agissent en même temps que le meilleur PNJ.

Chacun son tour (p.158)

Conflit physique : Comparer les compétences perception, athlétisme puis Vigueur

Conflit mental : Comparer les compétences empathie, charmer puis courage

Stress & Conséquences (FAE, p.22)

Sévérité de l'Attaque = Jet d'Attaque — Jet de Défense = NB de Crans à absorber

Case de Stress : Vous pouvez cocher une case de Stress pour absorber tout ou partie des crans d'une attaque. Vous pouvez absorber un NB de Crans = à la Case que vous cochez : 1 = Case 1, 2 = Case 2, 3 pour la Case 3.

Conséquences : Vous pouvez prendre 1 ou plusieurs conséquences pour gérer les effets de l'attaque, en marquant comme utilisées les conséquences disponibles et en écrivant un nouvel Aspect pour celles que vous utilisez.

Légère = 2 Crans

Modérée = 4 Crans

Sévère = 6 Crans

Récupérer d'une Conséquence (p164)

Nécessite d'avoir été soigné !

Conséquence Légère : Disparaît à la fin de la scène.

Conséquence modérée : Disparaît après une session

Conséquence Sévère : Disparaît à la fin du scénario.

Hors-Jeu : Si vous ne pouvez pas absorber les effets d'une attaque, vous êtes hors-jeu et votre adversaire décide de ce qui vous arrive.

Concéder : Abandonner le bénéfice de l'affrontement à votre adversaire avant son prochain jet de dé et vous pourrez contrôler comment la scène se terminera pour vous. Vous gagnez 1 ou plusieurs Points de Destin quand vous concédez l'affrontement (page 24).

Les Approches (FAE, p.18)

Soigneux : Vous êtes très méticuleux et vous prenez le temps pour bien faire les choses.

Astucieux : Votre rapidité d'esprit est intense, pour résoudre des problèmes complexes et multiples.

Éblouissant : Quand vous agissez avec Style et Panache.

Énergique : Quand vous utilisez votre Force brute

Rapide : Quand vous vous déplacez rapidement et avec dextérité.

Sournois : Quand vous voulez désorienter, voulez-vous dissimuler ou mentir.

Usage des Aspects

Utilisation (FAE, p. 27)

Dépenser un Point de Destin pour ajouter +2 ou rejeter les dés, ou augmenter la difficulté pour un ennemi de 2.

Contrainte (FAE, p. 28)

Gagner un Point de Destin quand un de vos Aspects vient vous compliquer la vie.

Établir des Faits (FAE, p. 29)

Les Aspects sont vrais. Utilisez-les pour ajouter des détails concernant votre PJ et la campagne.

Vie des Aspects

Aspects de Personnage (page 25)

Créés à la création du Personnage, ils peuvent changer quand un Palier de jeu est atteint (page 33).

Aspect de Situation (page 26)

Défini au début d'une scène.

Peut-être créé en utilisant l'action créer un Avantage.

Peut être éliminé en utilisant l'action "Surmonter un Obstacle".

Disparaît avec la résolution de la "Situation".

Coup de Pouce (page 26)

Peut être utilisé 1 fois et disparaît. Peut être éliminé par un adversaire avec l'action » surmonter un Obstacle ».

1 Coup de pouce inutilisé disparaît en fin de scène.

Conséquences (page 23)

Utilisé pour absorber les Crans d'une attaque réussie. Peut être utilisé par un adversaire comme un aspect de situation, souvent sous forme de contrainte.

Les Approches du MJ (option pour gérer l'Adversité)

Nuire : cela arrive dans chaque situation d'affrontement, tout ce qui peut faire du mal à une PJ tombe sous cette Approche

Désorienter : donne aux joueurs de fausses informations. La façon dont cela doit être géré dépend de vos habitudes et celles de vos joueurs concernant les secrets et « le Méta Jeu », la mise en œuvre doit rester simple.

Voler : prive un personnage joueur d'une ressource. Peut être s'agit-il d'une arme ou d'argent, mais il pourrait s'agir de quelque chose de plus éphémère comme un allié ou un soutien temporaire,

Dénaturer : change la façon dont le « Monde » perçoit les Personnages, et arrive souvent dans de nombreuses situations « sociales » ou les PJ sont sur le devant de la scène

Retarder : Une utilisation réussit de « Retarder » cause... et bien, un retard !

Intensifier : Une utilisation réussit de « d'intensifier » rend la situation bien pire !! (Qui as dit Cliffhanger)

Pour plus de précisions, se reporter à l'article « Les Approches du Meneur » de Rob Donaghue

Fate Core and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. This is a fancreated, not-for-profit GM Screen.