

FICHE DE PERSONNAGE

Un joueur désire incarner James Bond. Il décide d'attribuer les *facettes* suivantes à son pj : 007, On Her Majesty's Secret Service, British, Q et le SPECTRE. Ensuite, il choisit l'acquis principal qui sera une *impressionnante* séduction.

Pendant l'aventure, James Bond cherche à abattre un ennemi, le joueur décide que son pj est un *remarquable* tireur. Plus tard, de passage en Égypte, il cherche des renseignements. Malheureusement pour lui, le joueur estime qu'il n'a qu'une connaissance *quelconque* de l'arabe... Quelques temps plus tard, la fiche s'est encore remplie et ressemble maintenant à ceci :

FACETTES :

007 – On Her Majesty's Secret Service – British – Q – SPECTRE

ACQUIS :

IMPRESSONNANT	séduction			
REMARQUABLE	tir (poing)			
BON	escalade	escrime		
PASSABLE	français			
QUELCONQUE	arabe, plongée			

GRILLE DE PROGRESSION

La grille de progression représente les progrès d'un PJ dans l'accomplissement d'un *objectif* complexe. Une telle grille ressemble à ceci :

DR	PROGRÈS	CASES	AVANTAGE
0	négligeable		
1	mineur	□□	+1 pour l'action suivante
2-4	important	□□	+1 pour la durée de la scène
5-6	majeur	□□	idem mais cumulatif
7+	objectif	□	

Le nombre de cases présenté ici est le nombre par défaut. Cependant, il peut varier pour s'adapter à la difficulté globale de l'objectif visé.

Par exemple, dans une partie d'échec, l'*objectif* est l'échec et mat. La prise de la reine adverse est un progrès *majeur* (une case). La prise d'une tour, un progrès *important*. Celle d'un pion est *négligeable* (8 cases) et celle d'une autre pièce *mineure* (6 cases).

ÉCHELLES D'ADJECTIFS

Deux échelles d'adjectifs sont utilisées dans ce jeu. La première sert à évaluer le niveau des *acquis* des PJ ainsi que le résultat des actions qu'il entreprend. La seconde représente la difficulté des actions entreprises.

Chaque ligne de la table suivante met en correspondance le résultat minimal nécessaire pour réussir une action d'un niveau de difficulté donné.

ACQUIS – JET – RÉSULTAT	DIFFICULTÉ
Fabuleux	Insurmontable
Prodigieux	Écrasante
Exceptionnel	Considérable
Impressionnant	Prononcée
Remarquable	Importante
Bon/Grand	Modérée
Passable	Légère
Quelconque	Imperceptible
Médiocre	Négligeable
Piètre	Ridicule
Lamentable	Null

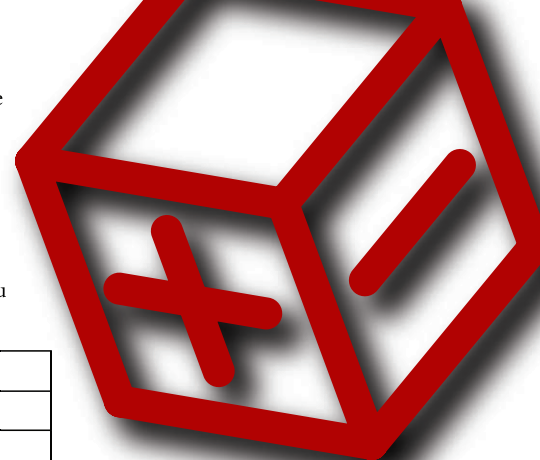
À de rares exceptions près, par défaut :

- un PJ a un niveau *quelconque* dans tous les acquis qu'il n'a pas entraînés ;
- toute action nécessitant un jet de dés est de difficulté *légère*. En effet, une telle action requiert normalement un minimum d'entraînement dans l'acquis correspondant. Bien entendu, complications et avantages peuvent modifier ce niveau de base.

DÉS

Les dés utilisés dans ce jeu comporte deux faces marquées d'un signe + qui valent "+1". Les deux faces marquées - valent "-1" et les deux faces vierges "0". Ces dés sont appelés "dés Fudge" (DF) du nom du jeu qui les a introduit.

Lorsqu'un jet de dés est nécessaire, le joueur concerné lance quatre DF et en additionne les valeurs. Ainsi le jet + - - - vaut « +1 ».



FATE

Un jeu de rôle de

Fred Hicks & Rob Donoghue

Adaptation : DiceWork

JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle est une version améliorée des jeux d'enfants où « l'on fait comme si... » Chaque joueur y incarne un personnage (PJ, personnage-joueur) qui évolue dans le cadre d'aventures variées : intrigues policières, chasses au trésor, missions diplomatiques, espionnage...

MENEUR DE JEU

Un des joueurs tient un rôle particulier : le meneur de jeu (MJ). Il est, à la fois, scénariste (il connaît la trame générale de l'aventure), narrateur (il décrit l'environnement aux autres joueurs), acteur (il incarne les seconds rôles en interaction avec les PJ : les PNJ, personnages-non-joueurs) et arbitre (au besoin, il tranche grâce à sa connaissance approfondie des règles).

PERSONNAGES-JOUEURS

Chaque PJ est caractérisé par les *facettes* de sa personnalité et par les *acquis* qu'il a développés pendant sa vie.

Ses *facettes* sont ce qui est important pour lui, motive son comportement, le représente narrativement. Appartenance à un groupe (chevalier de la Table ronde), relation (Moriarty), gimmick ("Make my day!"), objet ou compagnon dont il ne se sépare jamais (Jolly Jumper), évènement (vétérans de Gettysburg), caractéristique physique (cul de jatte)...

Les *acquis* sont les caractéristiques (force, charisme), compétences (escrime, séduction, réparation de blindés) et connaissances (des hiéroglyphes, des réseaux clandestins) que le PJ possède à un niveau supérieur à la normale. Ce niveau est évalué au moyen d'une échelle d'adjectifs (cf. dos du livret).

CRÉATION DES PERSONNAGES

Avant de commencer à jouer, chaque joueur crée son personnage en accord avec le MJ. Il commence par en imaginer les grandes lignes. Ensuite, il lui

attribue cinq *facettes* (avantageuses ou non) ainsi que son *acquis* le plus développé (niveau *impressionnant*). Ces données sont notées sur la fiche de personnage (cf. volet). Ses autres *acquis* seront choisis par le joueur en fonction des circonstances, en cours de jeu : 2 de niveau *remarquable*, 3 *bons*, 4 *passables*. Tous les autres seront de niveau *quelconque*.

Le joueur reçoit également dix jetons de destin (JD). Ils lui permettront, au besoin, d'influer sur la trame de l'aventure à l'avantage de son personnage.

ENTREPRENDRE DES ACTIONS

La plupart des actions entreprises par les personnages sont automatiquement réussies. Parfois cependant, il faudra avoir recours à un ou plusieurs jets de dés (cf. dos du livret) pour en déterminer l'issue. Ce sera le cas lorsque la difficulté ou la complexité de l'action est plus élevée. Ou lorsqu'il est intéressant de savoir à quel point elle réussit. Ou encore lorsqu'il y a conflit entre plusieurs personnages.

ACQUIS REQUIS

Lorsqu'un jet de dés est nécessaire, le MJ précise d'abord quel *acquis* est nécessaire pour réaliser la tâche voulue. Si son PJ ne possède pas cet *acquis*, le joueur peut l'ajouter sur sa fiche de personnage, dans l'une des cases encore disponibles. Il peut aussi décider que son PJ n'a jamais développé cet *acquis* et il est alors fixé au niveau *quelconque*.

Le joueur peut également proposer d'utiliser un autre des *acquis* de son PJ. Le MJ détermine alors si cette substitution entraîne des pénalités.

Lors d'un concours, un PJ doit créer de *prodigieux* sushis. Il n'a pas la compétence *cuisine asiatique*. Le joueur préfère économiser sa dernière case libre, de niveau *bon*, pour plus tard. Mais au lieu de partir d'un niveau *quelconque*, il choisit d'utiliser à la place son *impressionnante cuisine française*. Cela lui vaudra cependant une complication.

DIFFICULTÉ ET MODIFICATEURS

Ensuite, le MJ détermine le niveau de difficulté de l'action. Le plus souvent, la difficulté d'une action est *légère*. Certaines circonstances peuvent entraîner des *complications* qui aggravent ce niveau de base. Par contre, d'autres sont favorables au personnage et lui facilite la vie : les *avantages*.

Un PJ en fuite essaie de crocheter un cadenas dans l'obscurité pour sauver sa peau, la pénombre et le stress sont des *complications* qui font grimper la difficulté de deux niveaux. Par chance, il est équipé d'un excellent matériel de cambriolage. Cet *avantage* fait redescendre la difficulté qui, au final, est *modérée*.

Un PJ peut alors entreprendre des actions intermédiaires afin d'éliminer certaines des complications ou, à l'inverse, gagner de nouveaux avantages.

ACTIONS DIFFICILES

Si un PJ tente quelque chose de difficile, le joueur lance les dés. En partant de son niveau dans l'*acquis* fixé par le MJ, il monte (ou descend) alors de ce nombre de lignes dans la table des adjectifs.

Si son résultat égale ou dépasse le niveau de difficulté, il réussit son action. Sinon, il échoue.

Plus la différence entre le résultat et la difficulté est grande, plus la réussite (ou l'échec) est importante. Il s'agit du degré de réussite (DR) ou d'échec (DÉ).

Un PJ tente de sauter par-dessus une faille. Celle-ci n'étant pas très large, le MJ fixe une difficulté *légère*. Le PJ, *bon athlète*, prend son élan, le joueur lance les dés... **3333**. Quel saut *impressionnant* ! Le degré de réussite est donc de 3. Le joueur aurait lancé **3333**, il aurait échoué avec un saut *quelconque* et un degré d'échec de 1.

ACTIONS COMPLEXES

Lorsqu'un PJ entreprend une action complexe (recherche de renseignements, longue escalade), celle-ci est décomposée en plusieurs jets de dés. Chaque jet dépassant le niveau de difficulté de l'action représente les progrès accomplis par le PJ vers son objectif. Le joueur coche alors une case de la grille de progression, en fonction du DR (cf. le volet). De plus, en cas de DR positif, le PJ de bénéficie d'un *avantage* pour une ou plusieurs des actions suivantes.

Si aucune case du DR atteint n'est disponible, le joueur coche la première case disponible de DR supérieur. Ainsi, la grille se remplit progressivement vers la case *objectif*. Une fois celle-ci cochée, le PJ a accompli son action.

Un PJ prépare un rituel magique complexe. Utilisant ses connaissances en sorcellerie, il lance les dés et obtient un DR de 2. Toutes ses cases de progrès *important* étant déjà cochées, il coche la première disponible : son second progrès *majeur*. Il bénéficiera donc d'un avantage permanent supplémentaire pour la durée de la scène.

CONFLITS ENTRE PERSONNAGES

Lorsqu'un PJ entre en conflit avec un PNJ (bras de fer), la résolution d'une action se passe de la même façon que sans cette opposition. Cependant, au lieu de comparer le résultat du jet à un niveau de difficulté fixé par le MJ, on compare les résultats des deux personnages en conflit. Celui qui dépasse l'autre l'emporte, avec un DR égal à la différence entre les deux résultats.

CONFLITS COMPLEXES ET COMBAT

En cas de conflit complexe (combat, course-poursuite), chaque personnage remplira une grille de progression vers son *objectif* propre. Le premier à y arriver remporte le conflit.

En fin d'un conflit complexe, chaque case cochée de DR supérieur à 5 peut ajouter une *facette* temporaire au PJ concerné ou à son adversaire : un nouvel ennemi, un bras cassé... Le choix de cette *facette* se fait en fonction de la narration du conflit et en concertation avec le MJ. Cette *facette* temporaire disparaîtra lorsque jugé adéquat.

Note : En situation de combat, les avantages les plus fréquents sont un armement supérieur, une protection supérieure, une position supérieure, un nombre supérieur. Les complications proviennent le plus souvent d'un désarmement, d'une blessure...

JETONS DE DESTIN ET INFLUENCE SUR LA NARRATION

Parfois le joueur désire influencer l'environnement, la trame de l'histoire, ou même modifier le résultats d'un jet de dés. Un moyen lui est fourni : en cédant un des JD de sa réserve, le joueur peut :

- provoquer une coïncidence mineure : trouver un objet approprié à la situation, connaître quelqu'un à un endroit donné...;
- ajouter +1 à son jet de dés (une fois seulement par jet);
- ajouter +1 au jet d'un autre joueur (idem, coûte 2 JD);
- prendre le contrôle de la caméra le temps d'un monologue de son PJ;
- invoquer une des facettes de la personnalité de son pj...

Le joueur doit narrer l'évènement. Le MJ peut cependant ne pas donner son approbation, auquel cas rien ne se passe et le joueur récupère son JD.

INFLUENCES DES FACETTES SUR LA NARRATION

En invoquant une *facette*, le joueur peut soit recommencer son jet de dés, soit modifier la valeur d'un des dés. Il faut cependant que cette invocation soit appropriée : le joueur doit donc en narrer la justification.

Un PJ, *remarquable alpiniste*, grimpe une falaise de difficulté *prononcée*. Le joueur lance **3333** et rate donc son jet. Afin de sauver son PJ, il invoque une de ses *facettes* pour changer un **3** en **4**. Il explique alors : « D'un geste fluide, rôdé par l'habitude, Indy fait claquer son *fouet fétiche* en direction d'une aspérité. Il s'enroule et le sauve d'une fin atroce. »

En cas de besoin, plusieurs *facettes* peuvent être ainsi invoquées pour un jet donné. Mais cela coûtera un JD par invocation et chaque invocation doit être justifiée et narrée par le joueur.

INVOCATION FRUSTRÉE

Si, par un concours de circonstances, un personnage ne peut utiliser l'une de ses *facettes* à un moment où il aurait normalement pu le faire, il reçoit en compensation un JD de la part du MJ.

Un PJ prépare une bombe à retardement artisanale. Il obtient un DR de 1. La précision de la minuterie étant indispensable à son plan, il veut améliorer son jet en invoquant ses *doigts de fée*. Malheureusement, encore sous l'effet d'un poison, ils sont gourds. Il garde donc son DR initial mais reçoit un JD de compensation.

INVOCATION FORCÉE

Le MJ peut lui aussi invoquer les *facettes* des PJ. Lorsqu'il le juge approprié, il peut forcer un joueur à tenir compte des *facettes* de son personnage. En compensation, le MJ donne alors un JD au joueur.

Le joueur peut cependant décider de résister à cette invocation, et agir de façon contraire à sa nature. Pour ce faire, le joueur doit alors donner un JD au meneur et narrer cet effort contre lui-même.

Un PJ est invité à un gala de prestige. Le MJ invoque sa *facette kleptomane* pour qu'il subtilise des couverts. Le PJ pourrait résister grâce à un JD. Mais ces couverts brillent tellement... Tant pis pour le risque, il les vole et reçoit un JD en compensation.

ET MAINTENANT, BON JEU !...