Fate Dark

Une adaptation de Cthulhu Dark

➢ VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom. Décrivez votre personnage. Inventez cinq Aspects qui le caractérisent : attitude, personnalité, apparence, points forts, compétences, expériences, contacts...

➢ DESTIN

Votre jauge de Destin commence à 6 et fluctue en cours de jeu. Lorsqu'elle atteint 0, vous ne pouvez plus y avoir recours tant qu'elle n'augmente pas. Pour suivre l'évolution de cette jauge, utilisez un dé ou des jetons.

➢ ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour déterminer le degré de réussite de vos actions, lancez:

- un dé si la tâche est *dans la mesure des capacités humaines*.
- un dé, *si vous invoquez un Aspect de votre personnage*
- un dé, *si vous invoquez un Aspect de circonstances*

Vous pouvez donc lancer au maximum trois dés pour une action.
Si le plus haut dé est un des dés d'invocation d'Aspect (personnage ou circonstances), votre jauge de Destin baisse d'un point.
Votre meilleur résultat au dé renseigne la valeur de ce que vous avez accompli. Sur un 1, vous avez tout juste réussi. Sur un 6, vous avez brillamment réussi.
Si vous faites un 6, vous pouvez inventer, avec l'accord du MJ et selon la circonstances, un *Aspect de circonstances*.
Si l'un des dés est un 1, le MJ invente un *Aspect de circonstances*, généralement défavorable à votre personnage (blessure par exemple).

➢ LES ASPECTS

Les Aspects personnels sont liés à votre personnage et généralement permanents : *costaud, curieux, observateur, bavard, rapide, riche, ambitieux*. Les Aspects de circonstances sont à durée limitée (à l'appréciation du MJ) et parfois liés à votre personnage : *bâtiment en flamme, ennemi distrait, blessure à la jambe...*
Ce sont parfois des avantages potentiels pour les personnages, puisqu'ils donnent la possibilité de jeter un dé supplémentaire en les invoquant.

➢ INVOQUER UN ASPECT

Pour invoquer un Aspect, il suffit de le mentionner dans la description de votre action : si le MJ estime que ça fait sens, que c'est cohérent et plausible alors il accepte. Vous pouvez alors jeter un ou deux dé(s) supplémentaire(s), avec le risque associé de voir votre jauge de Destin baisser en conséquence.

➢ FAILLIR

Si quelqu'un considère qu'il serait plus intéressant pour vous d'échouer, il peut décrire la façon dont vous pourriez rater votre action et lance alors un dé.
Si le lancer de dé adverse est supérieur au vôtre, vous échouez de la manière qu'il vous appartient alors de décrire. Sinon, vous réussissez comme prévu, suivant le degré de succès indiqué par votre dé.

➢ COOPERER ET RIVALISER

Pour **coopérer:** chaque participant lance ses dés. Le meilleur résultat détermine la réussite. Pour **rivaliser:** chaque participant lance ses dés. Celui qui fait le meilleur résultat l'emporte sur les autres.

➢ LA BALANCE COSMIQUE

Vous pouvez augmenter votre Destin en proposant au MJ qu'un Aspect de votre personnage ou de circonstances le mette en difficulté.
Chaque fois que vous procédez ainsi, augmentez la jauge de Destin de 1 point.

➢ CONDITION PHYSIQUE ET MENTALE

La condition physique et mentale du personnage est gérée dans la fiction par le recours à des Aspects de circonstances temporaires (blessé, choqué, engourdi, épuisé...). Prévenez explicitement les joueurs des risques encourus en cas d'actions dangereuses. La notion de *"mesure des capacités humaines"* dépend de l'état de votre personnage : impossible de faire de l'escalade avec une blessure au bras.

➢ EXPERIENCE

A la fin de chaque aventure, modifiez les Aspects qui ont évolué en cours de jeu, si leur formulation n'est plus pertinente.
Et ajoutez un Aspect supplémentaire qui reflète une expérience, une qualité, un contact ou un équipement acquis en cours d'aventure.