

ALWAYS/NEVER/NOW

RÈGLES

VF 2015-11-07

Écrit et conçu par Will Hindmarch
Illustré par Steven Sanders et Noah Bradley

Traduction française Philippe Marichal et Jérôme « Golgorosh »

Basé sur des personnages d'Anton Gleason, Martin Gleason,
Seth Stevenson et Tony Wagner

Règles originales développées par John Harper, Clinton R.
Nixon et Luke Crane.

Adaptation à Fate par Philippe Marichal

Design graphique par Will Hindmarch et Craig S Rant

Créé avec le généreux support de mes backers Kickstarter
favoris

Playtesté à la Gen Con, Origin Game Fair, PAX, PAX East et dans
les foyers. Merci les testeurs !

alwaysnevernow@gmail.com
always-never-now.tumblr.com

Influences (et remerciements) :

William Gibson, Ian Flemming, Quentin Tarantino,
John McTiernan, Robert Rodriguez, John Woo,
Les Wachowskis, Paul Greengrass, Doug Liman,
Kathryn Bigelow, Masamune Shirow, Mamoru Oshii,
Kenneth Hite, Robin D. Laws, Vincent Baker, Jason Morningstar,
Steve Segedy, Jeremy Keller, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leo-
nard Balsera, Ryan Macklin, Gregor Hutton, Cam Banks et bien
d'autres encore.

Le texte de ce projet est sous licence Creative Commons Attri-
bution Non Commerciale Partage à l'identique 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

C'est une œuvre de fiction. Toutes ressemblances avec des évé-
nements réels ou des personnes vivantes ou décédées, est une
pure coïncidence.

© Will Hindmarch

COMPÉTENCES

ACADÉMIQUE

Le propos de la compétence Académique est la connaissance et l'éducation. C'est la culture générale ainsi que l'éducation et cela couvre donc les sciences appliquées, sociales et théoriques. L'astrologie, la biochimie, la géologie, l'histoire, les mathématiques, la génétique, la politique, les langues étrangères, etc.

ART

Cette compétence vous permet de créer et d'évaluer toutes formes artistiques (chant, peinture, musique, sculpture, architecture, écriture...) Dans un monde où la réputation fait tout, cela peut se révéler payant d'être reconnu pour ses œuvres. Il est toujours intéressant de préciser les arts que vous savez pratiquer.

ATHLÉTISME

La compétence Athlétisme représente votre niveau d'aptitude physique, que ce soit par l'entraînement, un don naturel, ou des moyens cybernétiques. C'est votre aptitude à mouvoir votre corps avec précision, grâce et rapidité. C'est donc un choix populaire pour tout personnage tourné vers l'action.

COMBAT

La compétence de Combat couvre toutes les formes de combat au contact (ou en d'autres termes, dans la même zone), aussi bien avec que sans armes. Pour le combat à distance, voir Tir.

DÉMOLITIONS

Démolitions est la compétence permettant de construire, de poser et de désamorcer des explosifs (cela ne couvre pas le lancer d'explosifs, qui ressort de la compétence Athlétisme)

EMPATHIE

L'Empathie sert à connaître et à remarquer les changements d'humeur et de comportement d'une personne. En gros, c'est la compétence Observation mais pour les émotions. Elle s'utilise entre autre pour discerner les mensonges.

HARDWARE

C'est la capacité à construire, à réparer, bidouiller et améliorer l'équipement et le matériel. Cela touche donc aux véhicules, à tout système électrique et électronique, mécanique ou hydraulique ainsi que la cybernétique. La conception entre aussi dans le champ de cette compétence.

INFILTRATION

La compétence Infiltration permet d'éviter de se faire repérer, que ce soit quand vous vous cachez ou lorsque vous vous déplacez en essayant de ne pas être vu. Elle va de pair avec la compétence Infosec.

INFOSEC

La compétence Infosec couvre les aptitudes de votre personnage à voler et entrer par effraction dans les endroits interdits.

Dans le genre cyberpunk qui nous intéresse ici et qui abusent de technologie, cette compétence

comprend également l'utilisation des outils appropriés, permettant ainsi à votre personnage de hacker les systèmes de sécurité, couper les alarmes ou que sais-je. On parle donc bien d'intrusion électronique, de contre-mesure et autres techniques d'encryption/décryption.

INTERFACE

C'est la compétence qui permet d'utiliser les ordinateurs, de les programmer, de hacker des systèmes, de naviguer dans le cyber espace (quel qu'il soit devenu).

INTIMIDATION

Intimidation est la compétence que vous utilisez pour mettre quelqu'un en rogne et instiller des émotions négatives : peur, colère, honte, etc. C'est la compétence « je suis un connard ».

Pour utiliser Intimidation, vous aurez besoin d'une justification. Cela peut venir de la situation, d'un aspect approprié, d'un avantage que vous avez créé avec une autre compétence (Sociabilité ou Tromperie par exemple) ou parce que vous avez jaugé les aspects de la personne (voir Empathie).

Cette compétence requiert que votre cible puisse ressentir des émotions, les robots ne peuvent typiquement pas être intimidés.

INVESTIGATION

Investigation est la compétence que vous utilisez pour rechercher quelque chose. C'est la contrepartie d'Observation. Alors qu'Observation est utilisée pour ce qui touche à la vigilance et à l'observation superficielle, Investigation parle d'effort de concentration et de recherche consciencieuse. Elle couvre également la recherche d'info sur le net.

MÉDECINE

Médecine permet d'apporter des soins à toutes entités biologiques. Cela peut donc tout aussi bien être les premiers soins que la chirurgie. On peut donc ausculter, faire un diagnostic, traiter un patient, pratiquer la chirurgie. C'est l'historique du personnage qui va déterminer l'étendue de ses connaissances et de ses capacités.

OBSERVATION

La compétence Observation sert précisément à ça : remarquer des choses. C'est la contrepartie d'Investigation, représentant la perception globale de votre personnage, l'habileté à discerner les détails d'un coup d'oeil et autres capacités d'observation. Souvent, quand vous observez quelque chose, c'est très rapide comparé à Investigation, les détails que vous glanez sont donc plus superficiels, mais demandent moins d'effort.

PHYSIQUE

Physique est le contrepoint de la compétence Athlétisme, représentant les aptitudes physiques innées de votre personnage, comme la force brute et l'endurance.

PILOTAGE

La compétence Pilotage sert à manœuvrer les véhicules et tout ce qui va vite. Cette compétence peut prendre de nombreuses formes qui vont dépendre fortement de la fréquence d'apparition des véhicules et autres formes de transports dans vos parties : voitures, motos, camions, VTOL, hors-bord, avions de ligne et de chasse, etc.

RELATIONS

Relations est la compétence utilisée pour connaître des personnes et se lier avec elles. Avoir cette compétence permet de supposer que vous savez comment avoir des contacts dans les différents lieux que vous avez fréquenté.

RESSOURCES

Ressources représente dans le jeu les biens matériels de votre personnage ainsi que sa capacité à s'en servir. Ce n'est pas toujours sous forme de cash, vu les différentes façons de représenter la richesse dans un décor cyberpunk.

Cette compétence vous donner une base simple pour gérer la richesse de façon abstraite sans devoir aller dans les moindres détails et compter la moindre pièce.

SOCIABILITÉ

Tout le propos de la compétence Sociabilité est de faire bonne impression, de susciter des émotions positives. C'est la compétence utilisée pour être apprécié et donner confiance, pour séduire et pour influencer et convaincre.

TIR

Le pendant de Combat, Tir est la compétence utilisée pour les armes à distance, que ce soit dans un conflit ou sur des cibles n'offrant aucune résistance active à vos tentatives de tir (comme sur une cible d'entraînement ou sur le mur d'une grange). Elle couvre donc aussi bien le petit flingue que le fusil d'assaut et le lance-missiles ou même l'arc.

TROMPERIE

Tromperie est la compétence qui vous permet de mentir et de tromper les gens. Elle vous permet également de bluffer, de vous déguiser et d'escamoter discrètement de petits objets.

VOLONTÉ

La compétence Volonté représente la force mentale de votre personnage, de la même façon que Physique représente votre force physique. Elle s'utilise souvent comme moyen de défense contre Intimidation ou pour garder son calme en situation de grand stress.

PROUESSES

PROUESSES D'ACADÉMIQUE

Spécialiste

Choisissez une spécialité, tel pharmacologie, criminologie ou nanotech. Vous avez +2 à vos jets d'Académique liés à votre spécialité.

J'ai lu un truc là-dessus !

Vous avez lu des centaines, voire des milliers d'eBooks sur un large éventail de sujets. Vous pouvez dépenser un point Fate pour utiliser Académique à la place de n'importe quelle autre compétence pour un jet ou un échange, du moment que vous pouvez justifier avoir lu quelque chose à propos de l'action en question.

PROUESSES D'ART

Pures émotions

Si vous utilisez votre art, quel qu'il soit — chant, dessin, art dramatique, musique — vous bénéficiez d'un +2 pour créer un avantage lorsque vous tentez de lire une personne afin de déterminer qui elle est vraiment en parlant avec elle de votre œuvre.

Je les tiens dans le creux de ma main

Lorsque vous vous produisez devant une foule et que vous voulez faire passer un message, vous pouvez tenter de les convaincre avec un jet d'Art plutôt qu'avec Sociabilité ou Intimidation.

Imitateur

Pourvu que vous ayez quelques heures pour étudier le comportement et le maniérisme d'une personne, vous pouvez vous faire passer pour elle à l'aide d'Art plutôt qu'avec Tromperie. À moins de contrôler les circonstances, cela ne durera que peu de temps.

PROUESSES D'ATHLÉTISME

Parkour hardcore

Bonus de +2 pour surmonter un obstacle avec Athlétisme lors de poursuites sur les toits ou tout autre environnement précaire.

Coup étourdissant

Quand vous réussissez avec style sur une action de défense contre le jet de Combat d'un adversaire, vous contrez automatiquement avec un coup assommant. Vous infligez l'aspect de situation **Étourdi** à votre adversaire avec une invocation gratuite, à la place d'un coup de pouce.

Empoigné

Vous pouvez utiliser Athlétisme à la place de Combat pour attaquer lorsque vous luttiez avec quelqu'un en close-combat.

Difficile à toucher

+2 pour se défendre avec Athlétisme quand vous êtes encerclé.

Glissant

Si quelqu'un tente de créer un avantage pour vous empêcher de quitter une zone ou une scène, dépensez un point Fate pour retourner l'aspect de situation en un coup de pouce à votre avantage.

Point de chute

Dépensez un point Fate pour vous déplacer vers n'importe quelle zone dans une scène plutôt que de faire une action dans un conflit.

PROUESSES DE COMBAT

Riposte

Si vous réussissez avec style sur un jet de défense avec Combat, vous pouvez infliger 2 crans de dommages plutôt que de recevoir un coup de pouce.

Arme de rechange

Lorsque vous subissez un aspect de situation de type **Désarmé** ou équivalent, dépensez un point Fate pour déclarer que vous avez une arme de rechange. Au lieu de l'aspect de situation, votre adversaire obtient un coup de pouce qui représente le petit moment de distraction nécessaire pour attraper l'autre arme.

Coup fatal

Une fois par scène, quand vous obligez votre adversaire à prendre une conséquence, vous pouvez dépenser un point Fate pour augmenter la gravité de la conséquence (donc légère devient modérée et modérée devient grave). Si votre adversaire devait déjà prendre une conséquence grave, il doit soit prendre une conséquence grave et une deuxième conséquence ou être mis hors-jeu.

Sens câblés

Vous pouvez utiliser Combat à la place d'Observation pour détecter les attaques surprises et les embuscades.

PROUESSES DE DÉMOLITIONS

Maître démineur

Avec des mains assurées et des nerfs d'acier, vous êtes le meilleur pour désarmer les explosifs, vous donnant donc un +1 à Démolitions. De plus, si vous réussissez à un prix, vous pouvez choisir de prendre une conséquence légère liée au stress du boulot, comme **Sur les nerfs** ou **Trop d'adrénaline**, plutôt qu'une conséquence néfaste pour la scène ou pour un autre personnage.

Sixième sens pour les explosions

Une vie à manipuler les bombes vous a donné un sens surnaturel de quand une bombe va exploser. Lorsque vous devez vous défendre dans pareil situation, vous pouvez utiliser Démolitions plutôt qu'Athlétisme (sauter sur le côté), Observation (pour remarquer la bombe) ou tout autre compétence qui pourrait s'utiliser à ce moment-là.

Poseur discret

Vous êtes doué pour cacher tous vos engins explosifs. Vous pouvez utiliser Démolitions plutôt que Tromperie ou Infiltration.

PROUESSES D'EMPATHIE

Le flair pour les embrouilles

Vous pouvez utiliser Empathie à la place d'Observation afin de déterminer votre tour dans un conflit, pour autant que vous ayez eu la chance d'observer ou de parler aux protagonistes pendant la scène, quelques minutes auparavant.

Psychologue

Une fois par session, vous pouvez diminuer la gravité d'une conséquence d'un niveau (grave à modérée, modérée à légère et légère à rien du tout) en réussissant un jet d'Empathie avec une difficulté Passable (+2) pour une conséquence légère, Bonne (+3) pour une modérée et Excellente (+4) pour une grave. Vous devez parler à la personne que vous traitez pendant au moins une demi-heure afin de pouvoir bénéficier de cette prouesse et vous ne pouvez pas l'utiliser sur vous-même (normalement, ce jet devrait juste démarrer le processus de guérison, au lieu de changer le niveau de la conséquence).

Là où ça fait mal !

Votre aptitude à « lire » les gens vous rend particulièrement apte à provoquer de fortes réponses émotionnelles lorsque vous tentez de les mettre en colère, de les déprimer ou quelque chose de similaire. Normalement, c'est un jet d'Intimidation, cependant si vous avez réussi précédemment un jet d'Empathie contre une personne, vous pouvez utiliser Empathie pour ce genre de guerre psychologique.

PROUESSES D'HARDWARE

Ça peut toujours servir

Vous ne devez jamais dépenser de point Fate pour déclarer que vous avez les outils nécessaires à Hardware pour une tâche particulière, même dans des situations extrêmes (comme être emprisonné et sans votre matos). Cette source d'ennui n'existe simplement pas.

Comme neuf !

Quand vous réussissez avec style pour surmonter la difficulté d'un jet de réparation d'un appareil, vous pouvez immédiatement lui donner un nouvel aspect de situation (avec une invocation gratuite) montrant

les améliorations apportées, plutôt qu'un coup de pouce.

Mécano

Si c'est une véhicule de quelque sorte que ce soit, ça vous parle, intuitivement et totalement. Lorsque vous faites un jet d'Hardware impliquant un véhicule — le réparer, le construire, l'upgrader, etc. — vous avez un +1 sur votre jet.

PROUESSES D'INFILTRATION

Attaque sournoise

Vous pouvez utiliser Infiltration pour attaquer, du moment que la cible n'a pas encore découvert votre présence.

Un Visage dans la foule

+2 à tous les jets d'Infiltration pour se fondre dans la foule. La définition d'une « foule » dépend de l'environnement : une station de métro a besoin de beaucoup plus de personnes pour se qualifier de foule qu'un petit bar.

Disparition ninja

Une fois par scène, vous pouvez disparaître au vu et au su de tous en dépensant un point Fate, à l'aide d'une bombe de fumée ou tout autre technique mystérieuse. Vous gagnez un coup de pouce **Disparu**. Une fois disparu, personne ne peut vous attaquer ou créer un avantage sur vous jusqu'à ce qu'ils réussissent à surmonter votre jet à l'aide d'Observation pour deviner où vous êtes allé vous cacher (les forçant à passer un échange pour se faire). Cet aspect s'en va dès que vous l'invoquez, ou que quelqu'un surmonte sa difficulté.

Glissant comme une anguille

Pour autant que vous soyez dans le noir ou dans l'ombre, vous pouvez utiliser Infiltration pour vous défendre contre les Tirs d'ennemis qui sont au moins à une zone d'éloignement.

À point nommé

Vous êtes toujours le premier dans un conflit, pour autant que vous arrivez dans la scène sans attirer l'attention.

PROUESSES D'INFOSEC

Toujours une porte de sortie

+2 sur les jets d'InfoSec pour créer un avantage quand vous essayez de fuir un endroit

L'art et la manière

Vous pouvez utiliser InfoSec à la place de Relations quand vous avez affaire à d'autres voleurs et cambrioleurs.

Chat de gouttière

Vous êtes un monte-en-l'air hors pair. Utilisez InfoSec en lieu et place d'Athlétisme pour grimper aux murs et autres acrobaties lorsque vous essayez d'entrer par effraction.

PROUESSES D'INTERFACE

Hard Limits

Lorsque vous êtes en réalité virtuelle, vous pouvez convertir le stress mental en stress physique. Les conséquences que vous prenez due à cette prouesse ne peuvent être invoquée ou contrainte

par votre adversaire virtuelle pendant le conflit en cours.

Casser la glace

+2 à Interface lorsque vous essayez de contourner ou de casser une sécurité dans la matrice.

Parler en code

Une fois par session, vous pouvez établir une connexion virtuelle avec un nombre de personnages égale à Interface. Quel que soit la distance ou les barrières (physiques ou virtuelles) entre vous et ses personnes, vous pouvez communiquer avec elles à l'aide d'un code chiffré. L'effet de cette prouesse ne dure que le temps d'une scène.

Accès étendu

Lorsque vous réussissez avec style lorsque vous créez un avantage avec Interface, vous pouvez créer immédiatement un deuxième aspect avec une invocation gratuite alors que vos routines secondaires découvrent de nouvelles informations.

Tout est dans le code

Quand vous décompilez le code d'un autre hacker, utilisez Interface à la place d'Empathie pour découvrir un des aspects du programmeur.

PROUESSES D'INTIMIDATION

On ne bouge plus !

+2 à Intimidation lorsque vous essayez d'intimider un PNJ anonyme pour qu'il se rende. Vous pouvez aussi dépenser un point Fate pour cibler un groupe entier de PNJ anonymes avec votre attaque d'Intimidation.

Provoquer la violence

Quand vous créez un avantage sur un adversaire à l'aide d'Intimidation, vous pouvez utiliser votre invocation gratuite pour devenir la cible de la prochaine action significative de votre cible, attirant ainsi l'attention sur vous.

Armure de peur

Vous pouvez utiliser Intimidation pour vous défendre contre une attaque faite avec Combat, mais seulement jusqu'à ce que vous subissiez des points de stress. Vous pouvez faire hésiter vos adversaires, mais lorsque quelqu'un arrive à montrer que vous êtes humain après tout, votre avantage disparaît

Ça va, c'est bon !

Vous pouvez utiliser Intimidation à la place d'Empathie pour découvrir un aspect de la cible, en la provoquant jusqu'à ce qu'elle vous le révèle. La cible se défend avec sa Volonté (si le MJ pense que l'aspect est particulièrement vulnérable à votre approche hostile, vous avez un bonus de +2).

PROUESSES D'INVESTIGATION

Attention aux détails

Vous pouvez utiliser Investigation à la place d'Empathie pour vous défendre contre les tentatives de Tromperie. Ce que les autres découvrent grâce à leur intuition et leur instinct, vous l'apprenez à travers une observation minutieuse des micro-expressions.

Laisser traîner ses oreilles

Suite à un jet d'Investigation réussi pour créer un avantage en écoutant discrètement une conversation, vous pouvez découvrir ou créer un aspect additionnel (bien que cela ne vous donne pas droit à une invocation gratuite supplémentaire).

Le pouvoir de la déduction

Une fois par scène vous pouvez dépenser un point Fate (ainsi que quelques minutes d'observation) pour faire un jet d'Investigation spécial représentant vos extraordinaires facultés de déduction. Pour chaque cran que vous faites sur ce jet, vous découvrez ou créez un aspect soit sur la scène ou soit sur le sujet de vos observations. Vous ne pouvez cependant obtenir une invocation gratuite que sur un seul de ces aspects.

Les yeux de l'enquêteur

Vous pouvez utiliser Investigation à la place d'Empathie pour découvrir les aspects d'une personne grâce à de l'observation minutieuse et des questions bien placées. Vous avez besoin d'observer le sujet pendant au moins 5 minutes.

L'œil pour les détails

La mémoire visuelle de votre personnage est si pointue qu'avec un peu de concentration il est capable de retourner mentalement dans des lieux déjà visités, comme s'il s'y trouvait physiquement. Il peut même découvrir alors des éléments qu'il n'avait pas remarqués la première fois. Pour utiliser cette capacité, le personnage dépense un point Fate et fait un test basé sur la perception (généralement un test d'Investigation) pour y trouver des indices comme s'il était à nouveau sur place, peu importe le temps écoulé depuis sa dernière visite.

PROUESSES DE MÉDECINE

Docteur en trauma

En dépensant un point Fate et en passant au moins un demi-heure avec l'équipement nécessaire, vous pouvez réduire la conséquence de quelqu'un d'autre d'un degré de gravité (de gravez à modérée, de modérée à légère et annuler une légère) en réussissant un jet de Médecine de difficulté Passable (+2-,

Bonne (+3) ou Excellente (+4) selon la conséquence (normalement, ce jet devrait uniquement démarrer le processus de guérison).

Chirurgien de guerre

En utilisant un outil de chirurgie (comme un scalpel), vous pouvez utiliser Médecine plutôt que Combat.

Je suis un toubib, bon sang !

Vous pouvez utiliser Médecine plutôt que Sociabilité dans toutes les situations où le fait d'être un médecin donne du poids à votre demande, pour par exemple faire bouger les gens hors de votre chemin alors que vous vous occupez d'un blessé grave.

Contrôle du poison

Vous pouvez utiliser Médecine pour confectionner des poisons ainsi qu'un bonus de +1 lorsque vous devez traiter un empoisonnement.

PROUESSES D'OBSERVATION

Sens du danger

Vous avez une capacité quasi surnaturelle pour détecter le danger. Lorsque quelqu'un ou quelque chose veut vous blesser, votre compétence Observation fonctionne sans être affectée par un camouflage, par l'obscurité ou toutes autres conditions affectant les sens.

Je suis sur le coup

Vous pouvez dépenser un point Fate pour être le premier dans un combat, quelque soit votre initiative.

PROUESSES DE PHYSIQUE

Je ne connais pas ma propre force

Une fois par session, vous pouvez utiliser votre score de Physique pour une invocation gratuite quand vous attaquez avec Combat. Si vous infligez une conséquence, prenez un point de stress mental.

Encaisser le coup

Vous pouvez utiliser Physique pour vous défendre contre des attaques faites avec Combat si elles sont faites à mains nues ou avec une arme contondante, mais vous prenez quand même un cran de stress en cas d'égalité.

Lutteur

+2 aux jets de Physique pour créer des avantages contre un ennemi lorsque vous luttez avec lui.

Tenace

Une fois par session, pour un point Fate, vous pouvez réduire la gravité d'une conséquence de nature physique de modérée à légère (si votre conséquence légère est toujours disponible), ou même carrément supprimer une conséquence légère.

PROUESSES DE PILOTAGE

Colle aux fesses

+2 en Pilotage lorsque vous poursuivez un autre véhicule.

À fond les manettes

Vous pouvez rouler avec votre véhicule plus vite que ce que l'on pourrait imaginer. Dans les compétitions où la vitesse prime (une poursuite ou une course par exemple), si vous obtenez une égalité, on considère que vous avez obtenu un succès.

Vitesse d'impact !

Quand vous heurtez un autre véhicule, vous pouvez ignorer deux crans de dommages. Donc, si vous emboutissez un véhicule, et que vous faites quatre crans de dommages, vous n'en subissez que deux vous-même.

PROUESSES DE RELATIONS

Des oreilles partout

Quand quelqu'un démarre un conflit avec vous dans une zone où vous avez bâti un réseau d'informateurs, vous pouvez utiliser Relations plutôt qu'Observation pour déterminer l'initiative, parce qu'on vous a fourni un tuyau à temps.

Commérage

+2 pour créer un avantage quand vous lancez une sale rumeur à propos de quelqu'un.

Le poids d'une réputation

Vous pouvez utiliser Relations à la place d'Intimidation pour créer des avantages basés sur la peur inspirée par la sinistre réputation que vous avez cultivée ainsi que sur les associations douteuses que vous avez. Vous devriez avoir un aspect approprié pour aller de pair avec cette prouesse.

PROUESSES DE RESSOURCES

L'Argent fait l'habit

Vous pouvez utiliser Ressources à la place de Sociabilité dans toutes les situations où les signes extérieurs de richesse pourraient plaider en votre faveur.

Investisseur avisé

Vous avez une invocation gratuite supplémentaire lorsque vous créez des avantages avec Ressources, du moment qu'ils décrivent un retour sur investissements faits lors d'une session précédente (en d'autres termes, vous ne pouvez pas rétroactivement déclarer que vous aviez fait de tels investissements).

Fils à papa

Deux fois par session, vous pouvez prendre un coup de pouce représentant une manne d'argent ou un afflux de cash.

PROUESSES DE SOCIABILITÉ

Se mettre en avant

Deux fois par session, vous pouvez transformer un coup de pouce que vous avez obtenu avec Sociabilité en un aspect de situation à proprement parler, avec une invocation gratuite.

Démagogue

+2 à Sociabilité quand vous vous lancez dans une tirade enlevée devant une foule (s'il y a des PNJ majeurs ou des PJ dans la scène, vous pouvez tous les cibler ensemble dans un même jet plutôt que de devoir diviser vos crans).

Populaire

Si vous êtes dans un endroit où vous êtes populaire et aimé, vous pouvez utiliser Sociabilité à la place de Relations. Vous pouvez définir votre popularité en dépensant un point Fate pour déclarer un détail de l'histoire ou via toute autre justification préalable.

PROUESSES DE TIR

Il pleut du plomb

Vous aimez vider un chargeur. Chaque fois que vous utilisez avec succès une arme automatique avec Tir, vous créez, au vu de cette pluie de balles, une opposition Passable (+2) contre les mouvements dans la zone jusqu'à votre prochain tour.

Tir précis

Lorsque vous attaquez avec Tir, dépensez un point Fate pour déclarer une condition spécifique que vous voulez infliger à votre cible, comme **Tir dans la main**. Si vous réussissez, vous placez l'aspect de situation sur votre cible en plus d'infliger du stress.

Plus vite que son ombre

Vous pouvez utiliser Tir plutôt qu'Observation pour déterminer l'ordre du tour dans tout conflit physique où la rapidité de tir est un avantage.

Précision déconcertante

Une fois par conflit, ajoutez une invocation gratuite supplémentaire sur un avantage que vous venez de créer pour représenter le temps passé à viser (par exemple **Dans ma ligne de mire**).

À la dernière seconde

Une fois par session, vous pouvez décider, après avoir vu votre résultat aux dés, de changer de cible. Cela vous permet de cibler un adversaire plus fort une fois que vous avez vu votre super jet de dés.

Double flingue

En combat, vous vous battez avec une arme dans chaque main. Normalement, tirer avec deux flingues ne change rien et c'est juste plus cool. Avec cette prouesse, lorsque vous tirez avec vos deux pistolets et que vous infligez au moins 1 point de stress, vous avez un +1 aux dommages.

PROUESSES DE TROMPERIE

Mensonges sur mensonges

+2 à Tromperie pour créer un avantage contre quelqu'un qui a cru à vos mensonges auparavant durant cette session.

Jeux d'esprit

Vous pouvez utiliser Tromperie à la place d'Intimidation pour faire une attaque mentale, du moment que vous pouvez inventer un habile mensonge en attaquant.

Une personne, de multiples visages

A chaque nouvelle rencontre, vous pouvez dépenser un point Fate pour déclarer que vous avez déjà rencontré cette personne auparavant, mais sous un autre nom ou une autre identité. Créez un aspect de situation pour représenter votre couverture, et vous pouvez utiliser Tromperie à la place de Sociabilité chaque fois que vous interagissez avec cette personne.

On ne me la fait pas

En tant que menteur accompli, c'est vraiment compliqué de vous mentir. Vous pouvez utiliser Tromperie plutôt qu'Empathie pour savoir si on vous ment. Pas moyen de créer un avantage avec cette prouesse, mais c'est rapide : ce type me ment-il ? Gros mensonge ou petit mensonge ? Y'a-t-il une part de vérité ou est-ce juste totalement bidon ?

Toujours prêt !

Même si on vous fait une fouille complète, vous vous arrangez pour garder un petit objet ou un gadget sur vous, bien caché. Choisissez un objet qui peut tenir dans une main, comme un scalpel laser ou un mousqueton.

PROUESSES DE VOLONTÉ

Regard froid

+2 pour se défendre avec Volonté contre les attaques faites pour vous intimider ou vous effrayer.

Vrai ami

Une fois par session, vous pouvez ajouter votre score de Volonté à la défense d'un allié contre une attaque mentale en étant à ses côtés, déifiant votre ennemi commun.

Force de caractère

Utiliser Volonté à la place de Physique pour surmonter tout obstacle demandant un tour de force.

LES ÉTAPES

La fin d'une scène, d'une phase ou d'un acte marque une étape importante. C'est à ce moment-là que vous allez faire le bilan et améliorer votre personnage par l'expérience et commencer le processus de récupération de vos conséquences modérées et graves.

EXPÉRIENCE

En cours d'aventure, vous allez accumuler des points d'expérience (XP). En dépensant ces points, vous allez pouvoir faire évoluer et améliorer votre personnage.

Chaque fois que vous utilisez votre clé à bon es-cient, vous gagnez 1 XP. Si vous rachetez votre clé en suivant les modalités de rachat, vous gagnez 10 XP. Pour chaque scène, vous gagnez 1 XP. À la fin d'une phase, vous gagnez 2 XP.

Pour 5 XP c'est une étape mineure, vous pouvez choisir l'un des avantages suivants :

- Échanger les valeurs de deux compétences, ou remplacer une compétence Moyenne (+1) par une compétence que vous n'avez pas sur votre feuille.
- Échanger une prouesse contre une autre prouesse.
- Prendre une nouvelle prouesse, si vous avez plus d'un point de restauration (souvenez-vous qu'on ne peut avoir moins d'un point de restauration).
- Renommer un aspect de votre personnage autre que le concept

Pour 10 XP c'est une étape importante, donc en plus des bénéfices d'une étape mineure, vous obtenez aussi les avantages suivants :

- Un point de compétence en plus, utilisable pour acheter une nouvelle compétence avec un niveau Moyen (+1) ou pour améliorer d'un niveau une compétence existante.
- Vous pouvez prendre une nouvelle clé.

Lorsque vous améliorez une compétence existante, vous devez garder une colonne de compétence (voir le *Système de base de Fate* page 258). En l'occurrence, vous ne pouvez pas avoir plus de compétences d'un niveau donné que de compétences du niveau inférieur.

À la fin d'un acte c'est une étape majeure, et quelque soit vos XP, vous bénéficiez d'un des avantages suivants :

- Recevez un point de restauration supplémentaire, ce qui vous permet d'ajouter une nouvelle prouesse immédiatement ou de le garder pour avoir plus de points Fate à chaque début de session.
- Augmentez une compétence au-delà du plafond actuel des compétences pour cette campagne, si vous en avez la possibilité, amenant ainsi le plafond à un nouveau niveau.
- Renommez le concept de votre personnage si vous le désirez.

CONSÉQUENCES

Pour ce qui est des conséquences, à la fin d'une session, vous pouvez aussi renommer une conséquence modérée que vous avez reçue, ce qui marque le début du processus de convalescence, si tant est que vous ne l'ayez pas encore fait.

À la fin d'une phase, si vous avez des conséquences graves, vous pouvez les renommer pour entamer le processus de convalescence, si ce n'est déjà fait.

À la fin d'une acte, si vous avez une conséquence extrême, vous pouvez la renommer pour marquer le fait que vous commencez votre processus de convalescence et que vous ne subissez plus les effets les plus handicapants de votre conséquence. Cela vous permet de subir une autre conséquence extrême plus tard, si vous le désirez.

Un jet de Médecine ou d'Empathie est cependant nécessaire à chaque fois pour démarrer le processus de guérison.

CLÉS

Clé du collectionneur

Vous adorez tous ce qui est neuf. Gagner de l'XP lorsque vous faites l'acquisition de quelque chose de rare ou de valeur – ce peut être une information – ou que vous gagnez le gros lot. **Rachat** : jurez de ne plus jamais rien collectionner.

Clé de la couverture

Vous êtes toujours sous couverture, déguisé, dissimulant votre célébrité ou votre notoriété. Gagnez de l'XP lorsque vous trompez quelqu'un avec votre déguisement. **Rachat** : Révélez votre vrai identité à quelqu'un que vous avez trompé.

Clé de la mission

Vous avez fait de la mystérieuse mission de Josine la votre. Gagnez de l'XP lorsque vous agissez de tel façon à vous rapprocher de Josine ou de faire avancer ses plans (vous avez un plan, n'est-ce pas ?).

Rachat : Laissez tomber votre mission, même temporairement.

Clé de la protection

Vous êtes dévoué à une personne que vous voulez protéger à tout prix. Choisissez un autre personnage joueur comme protégé. Gagnez de l'XP lorsque vous prenez une décision basée sur votre dévotion ou que vous montrez combien elle est profonde.

Rachat : Renoncez à votre dévotion ou laissez votre protégé en danger.

Clé du vœu

Formulez un vœu et ne le rompez pas. Évitez toute violence, ou l'alcool, ou de se brancher dans la machine, ou se perdre dans les mémodrogues ou que sais-je. Gagnez de l'XP lorsque votre vœu influe sur

vos actions et vous apporte des ennuis. **Rachat** : Rompez vos vœux.

Clé du guerrier

Vous recherchez le frisson de la guerre. Gagnez de l'XP lorsque vous affrontez un adversaire digne de ce nom, jamais affronté auparavant. **Rachat** : Évitez un beau combat.