

# Fate Solo

**MIKAËL NAVARRO**

CONCEPTION ● RÉDACTION ● MISE EN PAGE

**KENNY NORRIS**

IDÉE ORIGINALE

Fate™ est une marque déposée par Evil Hat Productions, LLC. Le logo Powered by Fate est Evil Hat Productions, LLC et est utilisé avec sa permission.



Ce travail est sous licence d'utilisation Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



*Fate Solo est un recueil d'idées et des règles pour jouer solo avec Fate.*

Mon idée initiale pour **Fate Solo** était la création d'un moteur pour jouer / expérimenter différents univers de jeu, et, comme beaucoup d'anciens / vieux rôlistes n'ayant plus le temps ou ayant des groupes de joueurs éclatés, de pouvoir y jouer seul.

P.I. les histoires seront retranscrites sur [Harpy](#), une plateforme pour JdR textuel permettant de créer son monde, écrire son histoire et même jouer sur table virtuelle.

Il existe de nombreux et d'excellents outils pour faire du jeu de rôle en solitaire, mais je voulais m'essayer à faire ma version.

Ci-dessous une liste non exhaustive de mes inspirations :

- Le [petit guide du jeu de rôle en solo](#) par *Saladdin*
- [IronSworn](#) et les mécaniques PbtA
- [One Page Solo](#)
- [9 questions](#)
- [5-min-e](#)
- [Après l'Accident](#)
- les [LDVELH...](#)

On peut jouer à n'importe quel Jdr en solo, comme [Savage Worlds](#) par exemple, mais j'en voulais un utilisant un système narratif. Mon choix c'est naturellement porté sur [Fate](#) mais ça aurait pu tout aussi être [FU](#) un autre système que j'affectionne.

J'avais les contraintes :

- Avoir un système narratif et léger avec des règles simples,
  - adaptable sans avoir à casser le système,
  - permettant de créer facilement des PNJ à la volée...
- Être le joueur et me concentrer uniquement sur mon personnage,
  - le rôle du MJ, les rebondissements sont fournis par le système : je veux être surpris !
- Vivre des histoires de type Pulp : je veux des histoires de héros avec des enjeux fort !

Cet article est donc un recueil d'idées et de règles maison basé sur [Fate Core/Condensed](#) :

## Table des matières

---

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Définissez le cadre de jeu..... | 3 |
| Créez votre personnage.....     | 4 |
| L'Oracle.....                   | 5 |

---

# Définissez le cadre de jeu

---

Pensez aux thèmes qui vous intéressent ou à un célèbre univers de JdR, film, livre ou comics, c'est vous qui décidez ! Cela pourra même être créé pendant que vous jouerez.

Pour cela on pourra suivre la génération de cadre décrite dans une [étincelle dans Fate Core](#) ou dans [Muses & Oracles](#) (p39-50)...

À la fin de cette étape on devrait ressortir avec :

- Un **cadre** : genre, ton, thème, des axiomes, une échelle
- Des **enjeux** hérités / actuels / imminents (étincelles / problèmes)
- Des **lieux**, des **personnalités**

---

# Créez votre personnage

---

Il doit être compétent, dramatique et disposé à s'engager dans l'aventure à venir, pour cela définissez 5 à 7 aspects :

- Choisir un **Concept** pour votre personnage (et un **Nom**)
- Ainsi qu'un **Problème** personnel ou lié aux enjeux

Nb. le personnage doit être construit autour de la contradiction entre le **Problème** et le **Concept**.

Dotez également votre personnage :

- D'une **Motivation** / d'un **Objectif**

Cet **Objectif** (ainsi que le **Problème**) devrait guider l'action de l'aventure.

- Et de deux **Relations**

Imaginez pour cela de petites histoires faisant intervenir les enjeux actuels et imminents. Ces aspects lient le personnage au monde, à un autre personne (un PNJ), ou à l'histoire du personnage.

Les deux derniers aspects, optionnels mais ça donne plus de profondeur au personnage, peuvent être laissés vides et remplis pendant le jeu...

Puis, en s'inspirant des idées de base de [Fate Core](#), le héros solitaire doit être « **larger-than-life** » ; En gardant cela à l'esprit, le niveau de puissance des personnages, en utilisant la boîte à outils de Fate, doit être **Pulp** :

**Compétences :**

- 1x Formidable (+5)
- 2x Excellent (+4)
- 3x Bon (+3)
- 4x Passable (+2)
- 5x Moyenne (+1)
- toutes les autres Médiocre (+0)

Décrivez ensuite 5 **Prouesses**, des techniques sympas, des astuces ou des équipements qui font de vous un personnage unique et intéressant.

Ex. en complétant la phrase ci-dessous :

---

*Parce que je [décrivez comment vous êtes exceptionnel], je gagne +2 quand [décrivez une circonstance].*

---

Définissez votre niveau de **Restauration** à 4 et vos jauges de **Stress** à 4 avec 4 emplacements pour les **Conséquences**.

---

# L'Oracle

---

Le cœur du moteur : l'outil en charge de remplacer le MJ / de générer des idées / des rebondissements.

L'Oracle est utilisé pour répondre aux questions fermées (oui / non) :

| <b>dF</b> | <b>Réponse</b> |
|-----------|----------------|
| +         | Oui            |
|           | Pas exactement |
| -         | Non            |

Ou en utilisant 4dF :

| <b>4dF</b> | <b>Réponse</b> | <b>Résultat</b>                                     | <b>%</b> |
|------------|----------------|---|----------|
| +4         | Oui ++         | Oui, avec succès critique / Oui, avec un avantage   | 1        |
| +3         | Oui +          | Oui, et...  | 4        |
| +2         | Oui            | Oui / Oui, avec un coût mineur                      | 13       |
| +1         | Oui -          | Oui, mais... / Oui, avec un coût majeur             | 20       |
| 0          | Oui / Non      | Assomption en défaut / Vérifier les présuppositions | 24       |
| -1         | Non +          | Non, mais...  | 20       |
| -2         | Non            | Non / Non, sans coût                                | 13       |
| -3         | Non -          | Non, et... / Non, avec un coût mineur               | 4        |
| -4         | Non - -        | Non, avec échec critique / Non, avec un coût majeur | 1        |

On peut moduler cette table en indiquant la probabilité pour que quelque chose soit vrai ou faux :

| <b>4dF</b> | <b>Pas Probable</b> | <b>Peu Probable</b> | <b>Assez Probable</b> | <b>« ... » Probable</b> | <b>Très Probable</b> |
|------------|---------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|
| +4         | Oui ++              | Oui ++              | Oui ++                | Oui +                   | Oui                  |
| +3         | Oui ++              | Oui +               | Oui +                 | Oui                     | Oui -                |
| +2         | Oui +               | Oui                 | Oui                   | Oui -                   | Oui / Non            |
| +1         | Oui                 | Oui -               | Oui -                 | Oui / Non               | Non +                |
| 0          | Oui                 | Oui -               | Oui / Non             | Non +                   | Non                  |
| -1         | Oui -               | Oui / Non           | Non +                 | Non +                   | Non                  |
| -2         | Oui / Non           | Non +               | Non                   | Non                     | Non -                |
| -3         | Non +               | Non                 | Non -                 | Non -                   | Non - -              |
| -4         | Non                 | Non -               | Non - -               | Non - -                 | Non - -              |

S'il n'y a aucun avantage / désavantage dans la scène lorsque vous obtenez -, - -, + ou ++, posez une question supplémentaire pour découvrir ce que signifie ce résultat ou lancez un rebondissement...

Ou alors en s'inspirant des résultats OMEN de [FU](#) (en privilégiant les résultats mitigés) :

| <b>1d10</b> | <b>Réponse</b> | <b>Obtenez-vous ce que vous voulez ?</b>                                | <b>De quelle manière ai-je réussi ?</b> | <b>%</b> |
|-------------|----------------|---|---|----------|
| 1-2         | Non, et...     | Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, et les choses empirent           | Échec absolu, et pire encore            | 20       |
| 3           | Non            | Vous n'obtenez pas ce que vous voulez                                   | Échec total                             | 10       |
| 4-5         | Non, mais...   | Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, mais ce n'est pas un échec total | Échec au plus juste                     | 20       |
| 6-7         | Oui mais...    | Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a un coût                    | Juste un succès                         | 20       |
| 8           | Oui            | Vous obtenez ce que vous voulez   | Succès complet                          | 10       |
| 9-10        | Oui, et...     | Vous obtenez ce que vous voulez, et autre chose                         | Succès légendaire                       | 20       |

Conseils d'utilisation : Utilisez un « randomiseur » pour aider à formuler les questions. Cela vous permet de poser des questions qui peuvent amener votre jeu dans de nouvelles directions.

Quelques outils / générateurs d'idées aléatoires :

- [Mythic Game Master Emulator](#) par Word Mill Games (en Anglais)
- Les [Rory's Story Cube](#)
- Les cartes de [Muses & Oracles](#) par Pierre Gavard-Colenny (Onirarts)

**Pour aller plus loin :**

- Un article du blog [C'est pas du jdr \(si !\)](#)
- [Héro Solitaire](#), un blog dédié aux jeux de rôles en solitaire
- [JdR Solitaire](#), un serveur Discord consacré au jeu de rôle solo