

Freaks' Squeele, le jeu d'aventures

par Florent Maudoux et 2d Sans Faces



F'AQ ?

Freaks' Aux Questions ? F.A.Q. ? J'ai tout lu mais j'ai pas compris ...

Vous trouverez ici toutes les questions auxquelles la team a pu répondre.

Des questions sur les règles et le Moteur deux-temps (20)

- + Une scène c'est quand on utilise la Balance, comment est-ce qu'on appelle les étapes dans un Contrat avec compte à Rebours ?
- + Comment gérer la passation d'autorité dans une scène qui s'étale sur plusieurs tour ?
- + Lorsque l'autorité est du côté des joueurs, comment faire pour les départager équitablement et éviter que ce soit toujours le même qui prenne tout le budget ?
- + Combien d'Avantages un héros peut-il poser sur la Balance ?
- + Quand est-ce qu'on utilise la Balance ou pas ?
- + Entre la Team et l'Adversité qui agit quand ?
- + Est-ce que je peux ajouter des squeeles en voyant que l'adversaire ajoute des squeeles ?
- + Quand le meneur de jeu utilise un squeele de l'Adversité, le Contrat diminue-t-il d'autant ? En d'autres termes si l'obstacle a un Contrat de 7 et que j'utilise 2 squeeles, est-ce que les PJ n'auront plus qu'à faire 5 dommages pour parvenir à leurs fins ?
- + Est-ce qu'à un moment on s'arrête de miser ?
- + Est-ce qu'on dévoile en même temps ce qui est posé sur notre plateau (sans pouvoir modifier a posteriori) ?
- + Et est-ce qu'on peut enlever un truc posé ou changer d'avis « ah ben non finalement je fais mon super coup de pied +2 plutôt que mon coup de poing +1 » ?
- + Comment fonctionnent les Dommages et les Troubles ? Il faut les jouer, certes, mais qui doit vérifier ?
- + Est-ce qu'un dommage agit systématiquement ou est-ce que cela dépend du contexte ?
- + On explique qu'une fois joué un Trouble ne peut pas être immédiatement réutilisé et qu'il revient dans sa Jauge mais je ne comprends pas bien.
- + Comment gérer le PVP, à la même table ?
- + Comment gérer le PVP, mais cette fois-ci en multitable ?
- + Comment gérer quand mes joueurs tentent de faire quelque chose de complètement impossible/inutile/etc. comme par exemple négocier avec des morts-vivants ou une avalanche, sans avoir de prédispositions pour ça ?
- + J'ai l'impression que ce système pousse les joueurs à toujours maximiser et toujours utiliser leurs avantages à +2...
- + Comment faire pour limiter les pouvoirs des héros et éviter les Clefs de pouvoir généralistes à +2 qui font tout et même le café ?
- + Qu'est-ce qu'il se passe quand on n'a plus de place pour coller les badges sur sa feuille de perso ?

Recherche

Q

Freaks' asked questions
Généralités
Le moteur deux-temps
Les actions en solo
Orientation

Freaks' Blog (1)

Freaks' IRL (1)

Freaks' Team (6)



