

LA FICTION, PAS LA PHYSIQUE

Ce document est la traduction d'un article tiré de « [The book of Hanz](#) », compilation de réflexions de [Robert Hanz](#) à propos du jeu de rôle [Fate](#). Robert Hanz a donné son aimable autorisation pour la traduction française, et la diffusion de ces contenus sous licence Créative Commons. Consultez la fin de ce document pour les détails.

Je cite si fréquemment cette phrase car c'est vraiment une clé pour ma compréhension de Fate. La première fois que je l'ai entendue, je me suis dit : « Là, pas de souci avec le réalisme ! ». Ce n'est cependant qu'une partie du sujet, probablement pas la plus importante d'ailleurs (après tout, il existe bien des fictions réalistes).

J'en suis venu à comprendre cette phrase comme signifiant que Fate se propose de modéliser la façon dont les histoires se déroulent dans les médias, films, romans, etc..

Un exemple : Mettons que le héros de notre film, un espion, doive franchir une porte gardée par deux sbires. Nous le voyons se faufiler dans l'ombre où les sbires ne peuvent le voir. Il grimpe dans un conduit, et arrivé au-dessus d'eux, se laisse tomber de tout son poids et les assomme. Il les traîne derrière des caisses et poursuit son chemin...

OK, dans un JDR plus « classique », il y aurait un jet de discrétion, probablement plusieurs jets d'observation, un autre pour grimper dans le conduit et un dernier pour l'attaque, avec un bonus.

Maintenant vous pourriez faire la même chose avec Fate, après tout, tous ces éléments sont présents : Jets de compétence et tout le bazar. Mais, en réalité, il est préférable d'associer les actions à des plans et des prises de vues, comme dans un film. Ainsi dans le premier plan de la scène, nous voyons notre espion se glisser dans l'ombre : C'est un jet pour créer un avantage, opposé à l'observation des sbires.

Puis, notre héros monte dans le conduit : C'est encore un jet pour créer un avantage, cette fois contre une difficulté fixe (le danger vient plus d'une éventuelle chute que du risque d'être repéré, nous avons déjà établi que le personnage était hors de vue).

Avec ces aspects présents (la scène nous montre le héros **Dans l'ombre** et **Dans le conduit au-dessus de la porte**) et des invocations gratuites, c'est un jet de combat très simple à faire pour infliger assez de stress aux deux sbires et les assommer.

Les concessions : Les concessions sont un de mes exemples préférés puisqu'elles servent avant tout à modéliser la fiction. Sinon, en quoi un échec vous rendrait-il, d'une certaine façon, plus fort ?

Pensez-y. L'acte deux de nombreux films montre le héros battu, balayé, pour mieux revenir dans l'acte trois et exploser les méchants. Et c'est que les concessions permettent de faire.

Purée, si on y pense en matière de jeu, tous les joueurs de « l'Empire contre-attaque » étaient de connivence pour faire toutes les concessions qu'ils pouvaient pendant quelques sessions, de façon à se constituer une immense réserve de points Fate en vue d'écraser l'Empire ! Je suis convaincu que l'efficacité des Ewoks n'est liée qu'aux points que Léia et Han ont dépensé sur l'aspect de scène **Inutiles (?) Ewoks**.

Star Wars me donne des tas d'exemples de mécanismes Fate à l'œuvre dans une fiction, que je transforme en idées d'utilisation en jeu. Han est en fuite devant les impériaux et s'est réfugié dans un champ d'astéroïde. L'opposition est écrasante, il sait qu'il ne sortira pas victorieux d'un affrontement direct, et ils vont finir par l'avoir à l'usure.

Han : « Hé, je suis un contrebandier. Je cherche un astéroïde avec une grande grotte ou quelque chose dans lequel je peux me cacher ».

George : « Entendu, fais-moi un jet de pilotage ».

Han : « Génial, réussite avec style ! Disons qu'il y a un astéroïde avec une grande grotte profonde ».

George : « OK mais tu dois faire un jet pour y rentrer sans dégâts, bien sûr les méchants aussi ».

Han : « Pas de souci ! Je réussis facilement ».

George : « De même que les deux chasseurs TIE qui vous suivent ».

Han : « Pas si vite ! Je crame mon invocation gratuite sur **Grotte profonde** pour diminuer leur score. Ce sont des sbires à 0 point, n'est-ce pas ? ».

George : « Ouai, les TIE s'écrasent sur les parois de la grotte. Vous êtes en sécurité, pour le moment. Vous entendez les bombes s'écraser au-dessus de vos têtes alors que les impériaux vous essayent de vous localiser ». Ses yeux pétillent et il brandit un point Fate : « Eh, Han, n'aurais-tu pas **Comme un mauvais pressentiment ?** »

Han : « Maintenant que tu le dis, je suis bien d'accord », et il prend le point Fate.

George : « Vous avez atterri au fond de la grotte et vous vous êtes reposés un moment, lorsque quelque chose heurte ton hublot avant. Une espèce de créature... »

D'après Robert Hanz « [The book of Hanz](#) »

Traduction VF par la [communauté Google+ Fate Core et Fate Accélééré pour les francophones](#)



Cette œuvre est mise à disposition selon la [licence Créative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes Conditions 4.0 International](#)
