

LES CONFLITS AVEC LES PNJ PRINCIPAUX

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 vais sortir un peu des sentiers battus avec cet article. Bien sûr, il n'illustre qu'une opinion personnelle et je serais heureux, comme toujours, qu'on me dise que je ne suis qu'un imbécile.)

Un conflit avec un PNJ principal n'est pas vraiment une question de savoir qui va gagner, ni même d'affrontement tactique. C'est une véritable mise à l'épreuve de votre détermination à atteindre vos objectifs. C'est une bataille d'enchères, un vulgaire jeu de poule mouillée¹.

Dans un affrontement plus ou moins équilibré, il y a une escalade constante des dépenses en ressources. Bien sûr, si ça ne nécessite rien d'autre que quelques jets de compétence, vous l'emporterez, après tout ça ne coûte rien. Mais êtes-vous prêt à dépenser quelques points Fate ?

Ensuite, vient la question des conséquences : Êtes-vous enclin à en subir ? Êtes-vous prêt à prendre le risque d'être mis hors-jeu ?

C'est alors que les concessions entrent en jeu : A n'importe quel moment, vous pouvez concéder une défaite et gagner un point Fate. Et ça contribue à l'escalade des enjeux au fil du temps.

Au début c'est juste un choix entre « la chose que vous voulez » et le gain d'un point Fate.

Puis, il s'agit de trancher entre « la chose que vous voulez et dépenser des points Fate pour l'obtenir » et le gain d'un point Fate.

Après, ça devient « la chose que vous voulez et dépenser des points Fate » contre le gain d'un point Fate et le fait de ne pas subir de conséquences.

Ensuite, on en arrive au point de mettre en balance « la chose que vous voulez, dépenser des points Fate et prendre des conséquences » avec « un tas de points Fate ».

Et enfin, nous atteignons le stade où le risque de mise hors-jeu entre vraiment en considération.

Cette même escalade se produit simultanément pour toutes les parties impliquées. Les tactiques et les aptitudes des deux camps peuvent modifier la vitesse à laquelle chaque partie progresse dans l'escalade. Mais au bout du compte, il s'agit bien de savoir à quel point « vous voulez vraiment ce truc », plus que toute autre chose.

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

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



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

1. NdT : Le « Game of chicken » dans le texte d'origine est un modèle comportemental dérivé de la théorie des jeux. Le principe est simple : 2 « joueurs » se disputent un avantage quelconque et se menacent mutuellement pour emporter l'affaire. Celui qui cède devant l'autre a perdu, c'est donc le plus couard (chicken). La pire situation qui puisse arriver pour tous les deux, c'est qu'aucun ne cède. Ce concept est traduit en français par « le jeu de la poule mouillée » :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme_du_prisonnier#Le_jeu_de_la_Poule-mouill%C3%A9e