

# METTEZ-MOI ÇA EN MUSIQUE SCÈNE !

---

*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 pense l'avoir déjà mentionné, mais ces articles tiennent avant tout du journal de désapprentissage d'autres systèmes de jeu. Je ne les partage pas dans l'idée de devenir le grand gourou sur la montagne, mais plutôt pour consigner mes erreurs dans l'espoir que d'autres puissent éviter de tomber dans les mêmes pièges. Je suis persuadé que de nombreux lecteurs les liront et en se disant simplement : « Ouais, sans blague... ».

Et ça sera probablement encore plus vrai avec cet article qu'avec n'importe quel autre.

Alors, parlons du chapitre 9, les amis (NdT : Chapitre [scènes, sessions et scénarios](#)). Vous savez, ce chapitre que j'ai totalement ignoré quand j'ai lu le livre de base de Fate pour la première fois, parce que bien sûr, je connaissais déjà tous ces trucs sur la planification de parties à long terme, ce chapitre, c'était forcément pour la bleussaille. Filez-moi juste les morceaux de choix !

Vous remarquerez également qu'un sujet récurrent de ces articles est que Fate n'est pas un système comme les autres ! Donc, à chaque fois que je me dis : « Hé, je connais déjà ce truc ! », c'est probablement le signal qu'il faut que je me retrousse les manches.

Donc, je maîtrise ma campagne de *Kriegszeppelin* (NdT : voir [Fate Worlds 1 « Wolrds on fire »](#)), et un joueur veut bondir dans son avion en utilisant une mécanique du jeu. Comme je suis à fond en mode GURPS / D&D, je lui fais lancer les dés. Il réussit, obtient des invocations sur un aspect de situation, et nous passons à autre chose. Je me suis débrouillé comme un chef, non ?

Oui, mais non. J'aurai voulu plus foirer que je n'y serai pas arrivé. Où était le drame ? Où était le conflit ? Où était l'histoire ? Nulle part, voilà où.

Ce que j'aurais dû faire, c'est intégrer tout ça dans une scène : « Ok Eddie, ton coucou est dans le hangar avec les autres zings. Quand est-ce que tu fais le coup ? La nuit, quand personne ne peut le voir ? A moins que tu ne le fasses ouvertement ? Que pensent les mécaniciens du fait que tu fasses mumuse avec l'avion ? Et les autres pilotes ? ».

Du coup, je pourrais cadrer un peu la scène. Une fois qu'elle est liée à un lieu et à un moment précis, cela devient beaucoup plus intéressant. D'autres pilotes pourraient débarquer. Les mécanos eux-mêmes pourraient se pointer. Les contraintes commencent à se manifester d'elles-mêmes. Conflit, drame, histoire : Les raisons pour lesquelles nous jouons.

C'est donc ma « minute nécessaire » de la journée : A chaque fois que quelque chose se passe, faites-en une scène. Un jet de relations ? D'accord, où vont-ils pour trouver ces gens ? Une enquête ? Ok, sont-ils dans une bibliothèque ou en train de battre le pavé ? Et compte tenu de la nouvelle scène, demandez-vous comment mettre vraiment le bordel dans leurs vies. Quels sont les intérêts conflictuels, quelles complications peuvent survenir ? Il n'y a absolument aucune mécanique qui ne puisse être améliorée en l'intégrant dans une scène. La fiction, pas la physique : Si vous vouliez obtenir le résultat désiré dans une série télévisée, comment le montreriez-vous à l'écran ?

Et ça fonctionne aussi dans l'autre sens. Vous voulez que vos joueurs réclament des scènes pour pouvoir faire des trucs. Laissez-les se réunir en équipe avant la mission pour faire un jet de sociabilité et les impliquer, en leur donnant quelques invocations gratuites sur un aspect de situation nouvellement créé. Placez-les dans un restaurant face au Grand Méchant™ pour une brève joute verbale, à la [Heat](#).

Il y a un autre avantage inattendu à penser en matière de scènes. Des tas de choses se passent dans les

scènes. Si vous êtes en mode « simulation physique » de la fiction minute par minute, il est facile de se retrouver coincé en jouant un tas de trucs ennuyeux. Mais si vous cadrez ça dans une scène, vous devez d'abord vous poser les questions clés propres à la scène : Quel est le but de cette scène ? Qu'est-ce qui est en jeu ? Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ? Quelle chose intéressante est sur le point d'arriver ? Et si vous n'avez pas de réponses intéressantes à ces questions, ce n'est probablement pas une scène très excitante et vous devriez simplement l'ignorer. Si votre partie était une série télévisée ou un film, perdraient-ils du temps à écrire un bout de script pour ça ?

Mettez-y du piquant ! Mettez-moi ça en scène !

---

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](#)

---