

LA CRÉATION DE PERSONNAGE DANS FATE

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.

J'adore la création de personnage telle que proposée dans le livre de base de Fate. Mais pour vous expliquer pourquoi, il faut que je vous raconte une anecdote.

Il y a de cela un bon moment je m'étais mis en tête de maîtriser [Burning Wheel](#), sans jamais vraiment réussir à bien choper le truc pour y arriver. Puis j'ai eu la chance de jouer avec un MJ qui l'avait chopé, le truc, et ça a pas mal changé ma façon de voir. Je me souviens d'avoir parlé avec ce type de jeux où les personnages « font tapisserie ». Il m'a dit qu'il ne voyait pas comment une telle chose pourrait se produire dans Burning Wheel, et je ne comprenais pas à quoi il faisait allusion.

La création de personnage semblait très classique, et j'ai créé le mien sans rien inventer d'extraordinaire. En particulier, j'avais pris un PNJ ennemi, ainsi qu'un allié. Nous avons ébauché l'historique de nos personnages, et attendu la première session.

Puis nous avons commencé à jouer. Il s'est avéré rapidement que l'ennemi était un antagoniste important de l'histoire. Il s'est avéré rapidement que le scénario **concernait** nos personnages, d'une façon que n'auraient pas pu rendre des jeux comme D&D : C'était vraiment **notre** histoire, pas une histoire dans laquelle on pouvait balancer n'importe quels personnages.

Ce fut pour moi l'un des premiers moments « waouw ! » avec les jeux narratifs. Les historiques des personnages n'étaient pas « seulement » des historiques. C'étaient de véritables arcs narratifs. Ils étaient de ce qui poussait la partie vers l'avant.

C'est la raison pour laquelle j'adore la création de personnages de Fate.

Premièrement, c'est l'un des rares systèmes de création qui se concentre d'abord sur **qui** est un personnage, plutôt que sur **ce qu'il sait faire**. Maintenant, je trouve difficile de créer des personnages avec d'autres systèmes, dans la mesure où il s'agit d'un exercice d'optimisation de points. Beurk !

Les « [croisées des chemins](#) » proposent également aux protagonistes une bonne raison de se connaître, et bannissent efficacement le fameux : « Vous vous rencontrez dans une auberge ».

Mais si j'aime tellement créer des personnages avec Fate, c'est grâce aux « [trois phases](#) », qui permettent d'inventer et d'enrichir collectivement les historiques des personnages. Parce qu'à chaque fois que je réalise l'exercice, nous nous retrouvons avec un monde peuplé d'une pléthore de menaces et d'antagonistes. Nous nous retrouvons avec des histoires qui ont besoin d'aller quelque part, et qui me donnent envie de savoir ce qui va se passer. Je me retrouve face à un tissu de relations complexes que je veux voir se développer d'une manière intéressante.

Je ne peux pas imaginer une partie de Fate où la création de personnage n'ait aucune influence sur les événements à venir. Et si j'en jouais une où les historiques n'intervenaient pas en jeu, j'aurais l'impression qu'on a oublié quelque chose.

J'ai appris à ne pas aimer le terme « historique » quand il s'agit de personnages de Fate. Historique implique qu'il s'agit du passé, et autour de nombreuses tables de jeu c'est essentiellement connoté à des questions de motivation : Après tout, le scénario a probablement été écrit avant même que vous ne créiez vos personnages. Mais l'histoire de votre personnage c'est autre chose dans Fate. C'est ce qui dirige la partie. C'est ce qui crée [des problèmes](#) et donne aux joueurs la possibilité de décider du style de jeu auquel ils veulent jouer.

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](#)
