

LE GUIDE DE ROB POUR ÉCRIRE DE BONS ASPECTS

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.

(Il semble que ce soit l'un des problèmes récurrents, spécialement pour les nouveaux venus à Fate. N'hésitez pas à me dire ce qui peut être amélioré ou ce qui est à côté de la plaque dans les idées que je présente ci-dessous).

Des aspects médiocres

De nombreuses personnes qui découvrent le système Fate interprètent les aspects en matière de capacités pour leur personnage, à la manière dont fonctionnent les dons / talents / avantages dans d'autres systèmes.

Essayez de ne pas réfléchir aux aspects de cette façon, cela tend à produire des aspects médiocres. Au lieu de ça, la meilleure façon de voir les aspects est plutôt : « Qu'ai-je envie de voir dans l'histoire à propos de ce personnage ? ». Plus précisément, les choses qui peuvent être gérées avec des compétences ou des prouesses devraient être traitées comme des compétences ou des prouesses. Vous n'avez pas besoin d'un aspect **Bon tireur** pour atteindre une cible au pistolet : C'est à ça que sert la compétence tir. Si vous souhaitez être un sniper d'exception, une prouesse appropriée fonctionnera bien mieux qu'un aspect.

D'un autre côté, **La Mort Blanche** (cf. https://fr.wikipedia.org/wiki/Simo_H%C3%A4yh%C3%A4) est sacrément intéressant, et ce qui lui est arrivé pendant ou après la guerre l'est tout autant. Cet aspect englobe aussi des spécificités techniques que le simple **Bon sniper** ne couvre pas.

Les **bons** aspects sont cependant assez difficiles à définir, surtout sans une bonne compréhension de leur usage.

Ne vous inquiétez pas, je ne vais pas trop rentrer dans la mécanique. Mon objectif est plutôt de rendre tout ceci compréhensible avec le moins de jargon possible.

A quoi servent les aspects ?

Pour écrire un bon aspect, il est fondamental que vous compreniez ce qu'ils produisent dans le jeu. Bien que cela puisse dépendre d'un certain nombre de paramètres, les aspects des personnages permettent généralement une ou plusieurs des cinq choses suivantes :

1. Accorder une permission.
2. Vous rendre impressionnant lorsque vous faites certaines choses.
3. Vous gêner dans certaines circonstances.
4. Vous compliquer la vie.
5. Créer des éléments du cadre.

Nous allons aborder chacun de ces points, en expliquant leur importance.

Accorder une permission

Un usage classique des aspects consiste à vous « accorder la permission » de faire quelque chose que la majorité des gens ne peut pas faire. C'est probablement l'utilisation d'aspect de personnage la plus imprécise, alors je vais essayer de la clarifier avec quelques exemples.

- La plupart des gens ne peut pas utiliser pas la magie, mais un **Mage détective** si.
- La plupart des gens ne peut pas utiliser la Force, mais **Le dernier Jedi** si.
- La plupart des gens ne peut pas entrer au palais et parler au roi, mais le **Frère du roi** si.
- La plupart des gens ne peut pas trouver la guilde des assassins et encore moins y pénétrer, mais un **Assassin de bonne réputation** si.

Comme vous le voyez, un aspect « accordant une permission » suit souvent la formule : « La plupart des gens ne peut pas <action> mais <aspect> si ». Si vous avez un aspect en tête, demandez-vous si celui-ci vous donne ou non une permission. Si ce n'est pas le cas, pas de souci, tous les aspects ne le font pas.

Vous rendre impressionnant lorsque vous faites certaines choses

L'utilisation la plus commune d'un aspect est probablement de vous rendre meilleur pour la réalisation de certaines actions. Lorsque vous créez un aspect, essayez de penser à des choses que votre personnage ne pourrait pas faire si l'aspect n'était pas vrai.

- « Mon personnage aurait pu manquer ce tir, mais **La Mort Blanche** ne rate jamais »
- « Je n'aurais peut-être pas pu vaincre les troupes de choc sans mon **Copilote Wookie** ».
- « Je n'aurai peut-être pas été capable de m'extraire de ce piège de carbonite, si je n'avais pas été **Le dernier Jedi** ».
- « Ils auraient peut-être pu me voir me faufiler, sauf que je ne fais qu'**Un avec les ombres** ».
- « Je n'aurais peut-être pas été capable d'obtenir ce que je voulais, mais je suis un maître **Diplomate Russe Blanc** ».

Vous gêner dans certaines circonstances

C'est l'exact contraire de la section précédente. Les aspects entrant dans cette catégorie peuvent provoquer un échec alors que dans d'autres circonstances vous auriez pu réussir.

Voilà qui est surprenant. Pourquoi diable voudriez vous faire ça ?

Les aspects sont activés par les points Fate. Pour chaque scène, le MJ dispose d'un point Fate pour chaque joueur présent à la table. Si le MJ choisit de les utiliser contre vous, sur vos aspects, c'est vous qui récupérez les points Fate à la fin de la scène.

Si le MJ les utilise sur les aspects de ses PNJ, vous ne les récupérez pas.

Soyez-en assuré, le MJ utilisera son budget de points Fate à chaque scène. La seule question est de savoir si oui ou non vous allez les récupérer, vous ou l'un de vos camarades PJ, ou bien s'ils vont s'évanouir dans la nature.

Le modèle pour l'utilisation « négative » d'un aspect est pratiquement le même que pour une utilisation « positive », de sorte que vous pouvez y réfléchir de la même façon.

- « J'aurai probablement pu convaincre le fonctionnaire d'agir à ma façon, sauf que je ne suis évidemment pas digne de confiance puisque je ne fais qu'**Un avec les ombres** ».
- « J'aurai pu m'agripper à ce rebord, mais ma **Main bionique** s'est figée ».
- « J'aurai été capable de sauter en dehors de ce piège, sans ma **Jambe estropiée** ».

Vous compliquer la vie

Et voici un autre cas où il semble que les aspects soient négatifs. Et la raison pour laquelle vous aimez ça est toujours pour la même : Obtenir de si délicieux points Fate.

De temps en temps, le MJ peut décider de vous compliquer la vie en utilisant un de vos aspects.

Si vous êtes **Le dernier Jedi**, il y a probablement des gens qui vous traquent, et qui risquent de surgir au plus mauvais moment. Quand ça arrive, le MJ vous remet un point Fate (pas d'inquiétude, il y a des solutions pour l'éviter, mais elles sortent du cadre de cet article).

Même sans point Fate, ne seriez-vous pas plus à votre aise sans ces complications ? Hé bien... Pensez-y. C'est le taff des MJ de vous compliquer la vie. Et c'est ce qu'ils font, sinon les parties deviendraient très ennuyeuses, très rapidement.

Pour voir si ça s'applique à votre personnage, essayez de trouver des façons de vous compliquer la vie. C'est un peu différent de ce qui précède dans la mesure où ces situations n'ont pas pour but de vous aider ou de vous gêner directement dans l'exécution d'une tâche, mais plutôt d'apporter des complications au niveau de l'histoire.

Par exemple :

- « La traque du chasseur de prime s'est nettement compliquée, lorsque les Impériaux m'ont tendu une embuscade parce que je suis **Le dernier Jedi** ».
- « C'est devenu difficile de travailler dans cette ville, car les flics aiment harceler le seul **Mage détective** connu ».
- « Les gars, je n'arrête pas de me mettre dans des situations pas possibles, puisque je suis un **Fauteur de troubles notoire** ».
- « On essaye régulièrement de me kidnapper, puisque je suis le **Frère du Roi** ».

Créer des éléments du cadre

C'est probablement l'utilisation la **moins** importante des aspects, mais elle mérite tout de même d'être mentionnée. Avec un aspect, vous déclarez quelque chose de « vrai » à propos de votre personnage, c'est une bonne méthode pour faire exister des choses que vous souhaitez introduire dans l'univers.

Si vous êtes un **Assassin de la Guilde de bonne réputation**, il doit y avoir une guilde des assassins.

Gardez toutefois en tête que le MJ peut mettre son veto sur ce genre de choses. Le MJ acceptera probablement la plupart de vos idées **raisonnables**, Fate privilégiant la créativité de la table pour aboutir à l'histoire la plus sympa possible.

Rédiger un aspect pour de bon

Ok, nous avons parlé de ce que les aspects peuvent faire pour vous. Mais comment en créer un ?

Tant de choses peuvent devenir de bons aspects : Des objets spécifiques, des relations avec des gens ou des organisations, des facettes de votre personnalité, des objectifs, voire même des phrases chocs. Quelqu'un qui **A un mauvais pressentiment à propos de ce truc** doit certainement être dans le vrai de temps en temps !

Réfléchissez à une chose que vous pensez être intéressante au sujet de votre personnage, quelque chose que vous voudriez retrouver dans une histoire dont il est le héros.

Maintenant, passez en revue la liste des utilisations des aspects et voyez de combien de façons vous pourriez l'utiliser pour cet aspect spécifique. Plus il y en a, mieux c'est ! Si vous pouvez imaginer au moins trois possibilités, vous êtes dans le vrai. Si certaines vous aident et d'autres vous gênent, vous êtes aussi sur la bonne voie.

Soyez **larges** dans la définition des aspects, et non spécifiques. Si vous choisissez une relation, songez à une relation qui implique de nombreuses répercussions. **Frère du roi** permet à certaines choses de se produire, mais le **Demi-frère exilé du roi tyran** en dit tellement plus !

En dehors des relations, pensez à des phrases qui ont plusieurs sens et des connotations variées. **Madame bricolo** a des utilisations évidentes, mais « **Marteau** » peut être utilisé à toutes les sauces : Pour frapper des choses avec un vrai marteau, pour réparer des trucs, ou pour désigner l'état d'esprit de la personne et en subir les conséquences.

Enfin, pensez aux aspects qui donnent de la **couleur**. Pensez aux choses qui vous emballent à propos de votre personnage et qui montrent sa personnalité. Une **Vie difficile** c'est pipeau. Un **Penchant pour les ennuis** est un peu mieux, mais **J'ai un mauvais pressentiment à propos de ce truc** en dit beaucoup sur le personnage.

Et surtout, **amusez vous**. Ce n'est pas de l'ingénierie spatiale. C'est un jeu, et si possible un jeu amusant. Aucune décision n'est définitive, la plupart de vos aspects peut évoluer régulièrement. Alors, suivant ce que voulez voir en jeu ou non, vous pouvez les ajuster pour les rendre plus utiles ou refléter l'évolution de votre personnage.

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](#)
