

L'INTENTION ET LA TÂCHE

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.

Pardonnez-moi si je vole ici un peu de terminologie à [Burning Wheel](#). J'essaie toujours d'être, honnête !

Une chose que je ressens comme une difficulté pour les nouveaux joueurs à Fate, c'est le fait que les jets de dés et les actions soient gérés de manière différente que dans la plupart des JdR « grand public ».

Dans de nombreux jeux vous décrivez ce que vous voulez faire, jetez les dés, puis regardez ce qui arrive, quel est le résultat. Si vous voulez un exemple disons que si vous lancez quelqu'un. Les règles pourraient dire que vous n'avez pas réussi à le lancer, ou qu'il est lancé et jusqu'où. J'aime appeler ces jeux des jeux basés sur « les tâches », parce que le joueur décide de la tâche qu'il va accomplir et voit ensuite le résultat de son action.

Avec Fate c'est un peu différent, Fate est ce que j'aime à appeler un jeu fondé sur « l'intention ». Ça signifie que les joueurs commencent par définir ce qu'ils veulent obtenir comme résultat. Puis, ils voient s'ils peuvent parvenir à ce résultat.

Pour qu'un système basé sur l'intention fonctionne, vous devez connaître deux choses pour chaque action à réaliser :

- L'intention : Qu'est-ce que vous voulez atteindre comme résultat.
- La tâche : Comment diable allez-vous vous y prendre pour réaliser cela.

Sans ces deux informations vous ne pouvez pas vraiment décider comment jeter les dés pour réaliser quelque chose à Fate.

Par exemple, disons qu'un PJ pilote un avion et se retrouve avec des appareils ennemis qui lui **Collent au train...** Le joueur déclare alors : « Je veux passer par les canyons ». Bien... C'est probablement un jet de pilotage, puisque la tâche désigne presque toujours la compétence utilisée, mais laquelle des [quatre actions](#) est concernée ?

Le cas le plus limpide est un surmonter et l'intention du joueur peut consister à vouloir se débarrasser de ces avions gênants.

Ou ça pourrait être une tentative de créer un avantage sur ces avions, quelque chose comme **Perdus dans les canyons**. Le joueur peut l'envisager pour être certain de vraiment de se débarrasser de ces avions !

Ou encore, le PJ pourrait jouer les Han Solo, attirer les avions ennemis dans les canyons et espérer qu'ils percutent les parois et explosent. Ce qui ressemble terriblement à une attaque.

Donc, sans l'intention et la tâche, nous ne pouvons pas vraiment résoudre une action. Plusieurs des casse-têtes « classiques » sur la façon de faire entrent dans cette catégorie. Menotter quelqu'un à un bureau ? Eh bien, est-ce destiné à écarter définitivement un adversaire d'un combat ? Si c'est le cas, c'est le mettre « hors jeu » et c'est considéré comme une attaque. Est-ce juste censé le ralentir ? Dans ce cas, il s'agit de créer un avantage.

Idem pour Hulk qui projette quelqu'un au-delà de l'horizon... Si vous essayez de jeter quelqu'un au loin et de le retirer du conflit, vous essayez de le mettre hors jeu, par conséquent c'est une attaque. Si vous essayez simplement de l'étourdir, de le déplacer ou autre, il s'agit de créer un avantage.

Obtenir des joueurs qu'ils précisent leurs intentions est souvent difficile, surtout s'ils viennent de jeux plus traditionnels (basés sur les tâches). J'aime demander aux joueurs quand quelque chose ne semble pas clair : « Ok, disons que ça fonctionne, décrivez-moi votre réussite. Qu'est-ce que vous voulez que ça donne ? »

Parfois, évidemment, ce n'est pas vraiment nécessaire. Si le joueur dit : « Je me rue vers lui avec mon épée ! », il y a de grandes chances que l'intention soit de le tuer.

L'intention et la tâche sont également importantes lorsqu'on aborde les adaptations et les paramétrages / prouesses de Fate. « Comment dois-je procéder pour la cybernétique » est une question à laquelle il est impossible de répondre, si vous ne savez pas ce que vous voulez que la cybernétique fasse. Si vous voulez que la cybernétique rende les gens super puissants, c'est une chose. Si vous voulez leur accorder un autre bonus, c'en est une autre. S'ils peuvent dépasser les limites des capacités humaines, c'est très bien aussi.

Mais quelles sortes de problèmes les équipements cybernétiques peuvent-ils causer ? Peuvent-ils tomber en panne ? Ont-ils besoin d'entretien ? Pourraient-ils même être piratés ?

D'autre part, il faut aussi prendre en compte les aspects sociaux de la cybernétique. La cybernétique vous éloigne-t-elle de l'humanité ? Les autres réagissent-ils différemment à votre égard ?

Concrètement, la cybernétique est une « tâche ». C'est un moyen d'arriver à une fin. Pour savoir comment l'intégrer, vous devez commencer par définir ce que vous voulez faire de votre jeu. Si vous voulez des super-héros qui se baladent en faisant des choses extraordinaires, alors vous allez l'aborder d'une certaine façon. Si vous voulez que votre jeu tourne en partie autour de la perte d'humanité, alors vous allez l'aborder d'une manière très différente. Toutes ces questions se combinent pour former l' « intention » de votre système cybernétique. Et selon vos réponses, vous pouvez très bien décider que la cybernétique est essentiellement descriptive et n'a aucun effet narratif (les gens n'y sont pas hostile, mais vous ne voulez pas qu'elle accorde de capacités surhumaines, et vous ne voulez pas non plus qu'elle soit vraiment handicapante).

Tout ceci est formidable et peut servir un objectif particulier. Mais la seule façon de juger du bon fonctionnement de votre adaptation de la cybernétique est fonction d'un objectif précis.

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 Créative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes Conditions 4.0 International](#)
