

# FAIRE DÉCOUVRIR 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.*

---

Fate fait certaines choses différemment. Fondamentalement, je crois qu'il cherche à répondre à des questions très différentes de celles que posent les JdRs classiques. Du coup, au premier abord, il peut sembler un peu étrange pour les nouveaux joueurs. Il y a plein de concepts qui ne correspondent pas très bien à ceux des JdRs plus "traditionnels" ou classiques.

Alors comment faire découvrir Fate à de nouveaux joueurs ?

La première chose que je fais c'est de vanter le système en insistant sur ses atouts. Je souligne à quel point il permet de définir votre personnage par QUI il est, et non CE QU'il est, et ce qu'il est capable de faire. J'insiste sur la fluidité du jeu, et son excellente prise en charge des options et actions hors combat. Je souligne aussi que c'est un jeu différent, et que ce n'est pas un substitut à votre jeu favori.

En supposant que j'ai ~~travé~~ réuni quelques personnes motivées pour un essai, je prépare une partie. Avant la partie, individuellement si possible, je passe en revue plusieurs choses.

Premièrement, j'insiste sur le fait que dans Fate, on ne va pas enchaîner les rencontres, et devoir toutes les surmonter. Je précise que l'échec est normal et attendu, et qu'il ne signifie pas la fin de la partie.

Au lancement de la partie, j'utilise vraiment la création coopérative du cadre et des personnages. Je trouve que ça génère un investissement des joueurs dans l'univers du jeu, et facilite la phase de création des perso.

En général, à la fin de la création du cadre (qui est assez rapide), les joueurs me semblent vraiment enthousiastes. C'est pour ça que je le fais d'ailleurs. C'est une étape agréable et qui ne présente pas de difficultés majeures. Et amener les joueurs à s'investir dans la création de *leur* univers, peut les faire se sentir plus concernés lorsque les vraies difficultés vont arriver.

Je m'assure que la création de personnage soit faite en groupe. La personne dont le PJ est en cours de création contrôle sa part du boulot bien sûr, mais tout le monde y prête attention et contribue.

A ce stade, expliquer un peu les aspects aide pas mal, de même que faire quelques suggestions. Comme à ce moment on est focalisé sur la «fiction», ça passe plutôt bien. Grâce à mon expérience je peux aider dans la formulation d'aspects utiles, sans avoir à tout détailler.

J'aime expliquer les aspects de la façon suivante : « Prenez Han Solo à la fin de Star Wars. Disons qu'il y a des histoires écrites sur lui, entre ce moment là, et le début de l'Empire Contre-attaque. Qu'est-ce que ces histoires devraient intégrer pour être de vraies histoires de Han Solo ? » En général, la réponse va comprendre des choses comme : Le Faucon, Chewie, sa dette envers Jabba, son côté stylé/frimeur, etc. Et, pour moi, toutes ces choses sont des aspects.

Alors que la création coopérative d'un personnage à la fois pourrait sembler lente, en pratique je trouve qu'elle est largement plus rapide. Je pense que la collaboration et le niveau d'engagement, combinés à l'attention apportée par quelqu'un qui connaît le jeu, permettent de faire avancer les choses à un meilleur rythme. Ça semble aussi bénéfique pour les phases de « croisée des chemins », car les joueurs sont déjà familiers des aventures des autres personnages, où ils ont eu un rôle de figurant.

Pour les compétences c'est assez facile. Mais généralement je ne m'attarde pas trop sur les prouesses, et laisse des cases vides. Je peux aider les joueurs à imaginer des prouesses qui pourraient coller avec leurs personnages, mais je me suis rendu compte que c'est le truc qui peut prendre le plus de temps. A la place, je vais suggérer des prouesses pendant la partie à mesure qu'elles se révèlent intéressantes et préciser à l'avance que c'est comme ça que nous allons procéder.

Pendant la partie, je me réfère autant que possible aux séries / films / livres. Tous les exemples que j'utilise pour expliquer les règles seront soit tirés, soit formulés en m'inspirant de ces médias. Selon les besoins je ferai référence à des « prises de vue », à des changements de plan et autres « scènes d'ouverture ». Pour moi, l'essentiel est de rester cohérent dans la formulation des choses, pour aider à surmonter les tendances « simulationnistes » qu'ont la plupart des joueurs (moi y compris).

Pendant la partie, j'essaye aussi de garder en tête ce que je ferais si je jouais ce PJ, et je fais des suggestions. Je lance aussi un : « D'accord, mais qu'est-ce que tu fais ? », à chaque fois que les joueurs commencent à plus s'intéresser aux chiffres qu'à ce qui se passe dans la fiction.

Une chose qui m'a semblé difficile, c'est d'arriver à ce que les joueurs soient pro-actifs et essayent de vraiment prendre les choses en main. Je les vois le plus souvent jouer en mode « enquêteurs passifs ». Alors je demande fréquemment : « Ok, que cherchez-vous à tirer de tout ça ? Imaginez le meilleur succès possible, à quoi ressemble-t-il ? ». Bizarrement, je pense

que bien souvent, l'idée que les joueurs puissent vraiment décrocher un succès de ce niveau et obtenir ce qu'ils veulent, est un concept nouveau.

Il est presque sûr qu'un conflit physique (un combat) va se produire, ne serait-ce que parce que c'est attendu dans la plupart des JdRs, et ça ne me dérange pas de répondre aux attentes. Et je trouve que c'est un des autres bons moyens pour enseigner Fate.

Le truc est de leur apprendre à penser en bon stratège Fate : Viser les faiblesses, créer des avantages et tout le reste. Là encore, je trouve utile de revenir aux séries / films / livres. J'ai vu de nombreux néophytes à Fate (c'est à dire pratiquement tout le monde) tenter le face-à-face contre un adversaire balèze, sans avoir optimisé leurs chances pour le combat... maldonne ! Juste avant le conflit, ou pendant un échange, je vais faire un court temps-mort, expliquer comment ça marche, et comment créer un avantage peut merveilleusement améliorer votre efficacité plutôt que de balancer votre fabuleux 2 en combat contre le 6 de votre adversaire.

Je vais aussi m'assurer que les joueurs connaissent les concessions et souligner qu'ils peuvent en faire à tout moment. Je vais expliquer que le temps qu'ils passent dans un conflit dépend avant tout de leur volonté à prendre des risques pour le gain de la rencontre, et rappeler qu'il est normal de perdre de temps en temps. La plupart du temps, ce premier combat sera délibérément conçu pour être perdu / concédé. Souvent je le traiterai comme un événement déclencheur, pour qu'il leur permette de s'approprier l'intrigue.

Voilà, c'est ma méthode de base. Elle a généralement bien marché. Quand ça n'a pas été le cas je peux assez directement pointer une ou plusieurs des choses listées ci-dessus que je n'ai pas faites, ce résumé étant le résultat d'erreurs et de leçons que j'ai pu en tirer.

Une chose que je ne fais pas c'est d'essayer de « faciliter » l'apprentissage de Fate en le comparant à d'autres jeux. Je sais que c'est assez courant, mais je n'y ai jamais vu d'avantage ni de nécessité. Je trouve que ça marche très bien de simplement dire : « Oui, c'est différent, voilà pourquoi et voilà ce que ça apporte. Alors essayons ». Pour les cas où l'approche de Fate ne « colle pas » avec les habitudes des joueurs, de deux choses l'une, soit vous vous rapprochez suffisamment de qu'ils attendent afin de ne pas provoquer de réaction, soit vous mettez clairement les choses en évidence afin que chacun prenne bien conscience des « changements » et ne réagisse pas par automatisme.

Alors, comment faites-vous vous autres? Avez vous des trucs, des astuces ? Des expériences à partager ? Des exemples où ça s'est vraiment bien passé? Des expériences cauchemardesques ?

---

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](#)

---