

LA FICTION D'ABORD : INTERACTION ENTRE LA FICTION ET LES RÈGLES, ET RÉSULTATS ABERRANTS.

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 ne s'agit que d'un recueil de mes réflexions sur ce sujet, car je pense que c'est souvent l'un des plus négligés, notamment par moi. Certaines choses vous sembleront peut-être subtiles ou simplement pédantes. Alors, que vous me supportiez ou me traitiez d'idiot, c'est tout bon.

« La fiction d'abord » est la règle d'or de Fate. Pour comprendre ça nous devons définir ce qu'est la « fiction ». La « fiction », selon moi, c'est ce que nous imaginons dans nos têtes. Quand nous oublions les chiffres et que notre imagination occupe le devant de la scène, c'est ça la « fiction ». Il ne s'agit pas de statuer sur la forme d'un journal de campagne, ou de discuter des intrigues à venir. C'est ce qui se passe quand nous laissons notre imagination guider la partie, plutôt que de nous focaliser sur les dés et la fiche de personnage.

Et c'est sacrément jouissif. Je ne sais pas pour vous, mais c'est pour cette raison que je joue aux jeux de rôle. Pas pour additionner des dés, mais pour cette sensation d'être « dans » ce monde et de vivre ce qui s'y passe. C'est ça le plus important, tout le reste ne sert qu'à nous y emmener.

Donc, que signifie « la fiction d'abord » pour moi ? Ça signifie que les actions d'un personnage doivent découler de la « fiction » et être décrites en matière de « fiction ». Alors seulement, à partir de là, on peut les traduire en mécaniques.

Concrètement ça veut dire que les joueurs ne doivent pas commencer par : « J'attaque / surmonte un obstacle / crée un avantage ». Si vous entendez trop de jargon de ce type, c'est qu'il est temps de mettre d'avantage l'accent sur la « fiction », et moins sur les règles. Décrivez une situation. Assurez-vous que chacun ait bien la même perception de la scène. Demandez aux joueurs de décrire ce que font leurs personnages, non pas ce qu'une série de chiffres sur une feuille suggère comme mode d'action optimal.

A partir de là, imaginez qui est impliqué dans l'action. Qui s'y oppose ? A quel point est-ce difficile ?

Une fois ces points éclaircis nous pouvons déterminer comment résoudre l'action. Est-ce une attaque ? Un obstacle à surmonter ? Un avantage ou un nouvel aspect à créer ? Y-a t'il une opposition passive, et de quel niveau ? Puis nous lançons les dés, effectuons les éventuelles invocations d'aspects, et finalement obtenons un résultat.

Maintenant passons à l'étape d'après. Fate ne vous dit pas vraiment ce qui se passe. Les dés ne vous indiquent jamais vraiment ce qui arrive, du moins pas de la même façon que dans un jeu comme [GURPS](#)¹, où le système vous renseigne : « Vous touchez l'orc au bras, pour X points de dégâts, et rendez le membre inutilisable ». Au lieu de ça, les dés entraînent des contraintes sur la narration.

Si vous attaquez un ennemi avec une épée, et obtenez une égalité, vous gagnez un coup de pouce. Super ! Qu'est-ce que ça veut dire ? Rien de concret, en tous cas pas comme dans GURPS. Nous devons raconter ce qui s'est passé, mais que s'est-il passé ?

Fate ne nous le dit pas. Ce qu'il nous donne, ce sont les paramètres généraux de l'histoire. Nous savons qu'aucun stress n'a été infligé, la cible n'est pas sur le point d'être mise hors-jeu. Nous savons qu'elle ne souffre d'aucune conséquence, rien de significatif ne lui est arrivé. Nous savons qu'elle a un désavantage temporaire, et que nous devons l'intégrer dans l'histoire... et la façon dont allons le faire dépend entièrement de nous.

Dans un jeu gritty, il se pourrait que le choc dû à la parade de l'épée ait légèrement ankylosé la main, mais rien qui ne soit vite oublié. Oubien la cible pourrait avoir été projetée en arrière par la force du coup. Dans un style plus flamboyant, ses vêtements ont peut-être été lacérés, ce qui l'a rendu rouge de colère pour quelques instants. Dans un genre cinématographique, elle peut avoir subi une blessure qui l'a forcé à reculer.

Attendez... Quoi ? Comment un coup de pouce devient-il une touche qui inflige des dommages ? Nous n'avons pas infligé de stress !

Euh.... oui. Mais le stress ne symbolise pas les dommages, c'est un indicateur de progression du conflit, un moyen de déterminer à quel point un personnage est proche d'être mis hors-jeu. Réussir une attaque ne veut pas dire que vous avez touché votre cible, et une égalité, ou même un raté ne veut pas dire que vous ne l'avez pas atteint (bien que ce soit probable). Encore une fois, Fate ne nous dit pas ce qui se passe, il pose simplement des contraintes de narration. Et comme le stress est vraiment une mesure de l'imminence de la mise hors-jeu, tant que la description de l'action est cohérente avec ça, tout va bien. Vous n'avez pas besoin de toucher quelqu'un pour le rapprocher du hors-jeu, et ce n'est pas parce que vous avez touché quelqu'un qu'il est plus proche du hors-jeu.

Donc nous décrivons le résultat et le jeu continue. Ça donne une succession d'échanges qui ressemble à ça :

- 1) Décrivez la scène en matière de « fiction »
- 2) Déterminez l'action du personnage dans la « fiction »
- 3) Déterminez l'opposition
- 4) Déterminez comment appliquer les règles
- 5) Résolvez l'action mécaniquement
- 6) Obtenez les contraintes à appliquer, en fonction des règles
- 7) Décrivez le résultat en cohérence avec les contraintes données.

D'accord, pour moi, ça répond à quelques questions récurrentes se rapportant à Fate, particulièrement de la part de joueurs novices... Vous savez, comme moi.

1. GURPS (acronyme en anglais de Generic Universal RolePlaying System, littéralement : « Système de Jeu de Rôle universel générique ») est un système de jeu de rôle générique édité par Steve Jackson (SJGames)

Premièrement, si vous pouvez utiliser l'action créer un avantage pour créer un aspect arbitraire, pourquoi ne pas s'en servir pour inventer un truc manifestement surpuissant qui mettra fin au scénario ?

On répond en expliquant qu'on n'a pas respecté les cinq premières étapes du processus de résolution ! Si l'action proposée n'a pas de sens dans la fiction, vous ne passerez jamais la deuxième étape. Et l'étape quatre n'a pas lieu d'être, car il n'est pas possible d'appliquer les règles à une action impossible.

Si vous jouez à un jeu de guerre réaliste, et qu'un joueur indique qu'il agite les bras pour voler jusqu'au sommet de la tour de garde... ça n'arrive tout simplement pas. La fabrication d'une bombe à partir de boue et de bâtons non plus. Pour arriver au moment de lancer les dè, l'action doit être considérée comme plausible, même si elle est improbable.

Deuxièmement, j'ai entendu tout un tas de trucs à propos du stress, des dégâts, de ce qui inflige des conséquences, et tout le toutim. Le truc c'est que le stress n'est pas tangible ou concret. Il entraîne juste des contraintes sur le récit. Si vous êtes touché par un lance roquettes (l'attaque a réussi) et ne subissez qu'un point de stress, ça ne veut pas dire que la roquette vous a frappé de plein fouet, et que vous l'avez écartée d'un revers de main.

Ça veut simplement dire que vous avez pris un point de stress. Un point. Et que la description de l'attaque au lance roquettes doit être cohérente avec ça. Comme être touché par une roquette signifie, en toute logique, que vous êtes transformé en un amas de chaire sanguinolente, il est clair que le lance roquettes ne vous a pas touché. Vous vous êtes peut-être foulé une cheville. Peut-être que vous n'avez été atteint que par des éclats de pierre. Peut-être que vous étiez totalement à couvert, mais que vous avez flippé un peu.

Mais en aucun cas Fate ne peut vous donner de résultats illogiques, parce qu'il ne vous donne pas de résultat. Pour qu'il vous donne un résultat illogique, il faudrait une histoire où ça puisse faire sens... et il y a tout un tas d'options pour expliquer qu'un tir de lance roquettes n'occasionne qu'un point de stress.

Le troisième sujet auquel je pense, ce sont les multiples façons de porter un coup fatal. C'est même dans le livre des règles de Fate ! Un des personnages (j'ai oublié lequel) se débarrasse d'un PNJ important d'un seul coup d'épée. Et le stress !? Et les conséquences !?

Oui, qu'en est-il ? Si un guerrier entraîné frappe un non-combattant désarmé et inexpérimenté avec son épée, que pensez vous qu'il advienne ? Nous aurons là un bel assassinat.

Ce n'est pas vraiment un conflit, le stress n'est pas pertinent (le stress est une mécanique pour rythmer la progression d'un conflit, pas une caractéristique intrinsèque des personnages). L'étape oubliée dans la procédure esquissée ci-dessus est la quatrième, déterminant comment appliquer les règles pour résoudre une action. L'erreur fondamentale serait de supposer qu'à chaque fois que quelqu'un utilise une épée (ou une arme à feu), c'est un conflit, et que nous devons utiliser les règles de gestion des conflits et tout le bazar.

Mais nous ne ferons pas cette erreur. On ne saute pas l'étape quatre ! Nous devrions toujours réfléchir à la façon la plus appropriée de résoudre une action, même si elle ne dure que quelques millièmes de seconde. Et plus important encore, cette mécanique de résolution dépend de quelques paramètres :

- 1) L'action entreprise
- 2) Le résultat attendu
- 3) La situation spécifique
- 4) L' « objectif » plus général de la scène

Dans de nombreux systèmes de jeu, la résolution de l'action dépend uniquement du premier de ces points.

Ce n'est pas le cas dans Fate. Pousser quelqu'un peut être une attaque (en tentant de le pousser du haut d'une falaise), ou une création d'avantage (en le renversant ou en le déséquilibrant), ou un test de surmonter (en le poussant hors d'une position avantageuse).

Tirer sur quelqu'un n'est pas forcément une attaque. Une attaque est en général un conflit. Si la scène est mieux rendue par un défi, par une compétition, ou simplement par l'action surmonter, une attaque n'est pas forcément nécessaire. Heck, un sniper tirant sur quelqu'un en pleine tête, devrait être capable de mettre sa cible hors-jeu d'un simple tir, ce qui n'est pas possible face à des opposants utilisant le système classique de stress / conséquences. Donc... ça signifie peut-être qu'une situation de type « sniper » (cible non-consciente du danger, etc.) n'est pas un conflit. Ce qui serait logique puisque la cible ne fournit pas d'opposition active, et n'essaye pas de blesser le sniper (du moins pas encore !).

Voilà, pour moi c'est ça « la fiction d'abord ». La fiction prime sur les règles. Ça s'appelle la « règle d'or » de Fate pour une bonne raison, c'est que suivre cette règle résout une tonne d'autres problèmes ou questionnements potentiels... En plus d'être bien plus fun !

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](#)
