

LA CRÉATION COLLABORATIVE DU CADRE

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.

La création collaborative du cadre semble être une bizarrerie pour les débutants dans les jeux plus narratifs, et ça a été une vraie difficulté pour moi. Sur quoi le MJ a-t-il la main ? Est-ce que ça veut dire que les joueurs peuvent inventer tout ce qu'ils veulent ? Est-ce que le MJ a encore un univers à créer ? Si les joueurs peuvent créer ce qu'ils veulent, est-ce que le jeu ne se réduit pas à s'asseoir autour de la table et se raconter une histoire ?

Je crois que la meilleure manière d'exprimer mon point de vue est de donner quelques exemples de la façon dont je comprends les choses. Comme toujours, c'est mon opinion, et je suis sûr que certains ne seront pas d'accord :-).

Mes exemples vont partir d'un même thème, des agents gouvernementaux enquêtent sur des menaces surnaturelles, et montrer comment la création du cadre évolue en fonction de trois groupes différents qui l'exploitent. Toute ressemblance avec de « vrais » personnages et événements serait purement fortuite.

Tout ne sera pas forcément strictement conforme aux règles, mais c'est juste pour l'exemple.

Premier groupe

MJ : Ok, donc vous êtes des agents gouvernementaux enquêtant sur le surnaturel. Qu'est-ce que vous aimeriez comme menace ? C'est une menace imminente.

J1 : Des extra-terrestres. J'aime bien les extra-terrestres.

J2 : Ouais ! Pourquoi pas aussi une conspiration ? Du genre, les extra-terrestres travaillent avec le gouvernement ?

MJ : Je vais creuser ça. Donc vous êtes quoi ? Des agents du FBI ?

J1 : Ouais, ça me va bien. Ça donne des possibilités intéressantes avec le gouvernement qui enquête sur lui-même, et de la politique en prime.

MJ : Ok, des idées pour les personnages ? Je voudrais les garder assez normaux, je ne veux pas que ça soit une partie de super-héros.

J1 : D'accord. Comme on a choisi les extra-terrestres, je jouerais bien un enquêteur obsédé par le surnaturel depuis que sa sœur a été enlevée quand il était gamin.

MJ : Ça me plaît.

J2 : C'est bon ça... pour équilibrer, ça serait bien que je prenne un personnage plus sceptique. Ça mettrait une bonne tension entre les deux.

MJ : Magnifique. Je vais affiner les détails et on commencera à jouer.

Deuxième groupe

MJ : Ok, donc vous jouez des agents gouvernementaux enquêtant sur le surnaturel. Qu'est-ce que vous aimeriez comme menace ? C'est une menace imminente.

J1 : Hmm. Que diriez-vous d'un truc comme une dimension parallèle ?

J2 : Oui, il pourrait y avoir une guerre qui s'annonce, mais on n'en est pas conscient.

J3 : C'est pas mal. Mais il faudrait autre chose, une sorte de groupe... je sais pas, des flics interdimensionnels ou un truc du genre.

MJ : Ça marche. Des idées de persos ?

J1 : Je peux être un agent gouvernemental ? Peut-être avec des pouvoirs psychiques ?

MJ : Je préférerais que vos persos soient des individus normaux. Je suppose que la psionique ça passe, mais est-ce que ça te va si ça prend la forme d'un arc narratif lié à la psionique, plutôt que d'être une compétence comme une autre ?

J1 : Bien sûr, ça me va. C'est pas important jusqu'à ce que ça le devienne.

J2 : Je voudrais être un savant fou. Qu'est-ce que vous en dites ?

J1 : Hé, tu pourrais avoir fait des expériences sur moi quand j'étais gamin et c'est pour ça que j'ai développé des pouvoirs psychiques !

J2 : Ah oui, ça me plaît bien.

MJ : Parfait. J3 ?

J3 : On est dans un truc inter-dimensionnel, hein ? Je peux être quelqu'un venant de cette dimension parallèle ?

MJ : Heu, je préférerais que les persos démarrent en ne connaissant pas l'existence de l'autre dimension.

J3 : Pas de problème, on peut dire que je ne le sais pas. Peut-être que j'ai été traîné ici quand j'étais petit.

J2 : ... peut-être par le brave savant fou du coin ?

J3 : J'aime bien. Mais pourquoi ?

J2 : Peut-être que tu es la version parallèle de mon fils défunt ?

MJ : Oh là là ! Ce truc va forcément finir par péter à la gueule de quelqu'un. Mais est-ce que ça veut dire que tout le monde à un double parallèle ?

J1 : Oui, je pense.

MJ : Ça promet d'être marrant si les gens commencent à passer d'une dimension à l'autre. Ça me plaît bien. Ok, je vais mettre ça en place. A la semaine prochaine.

Troisième groupe

MJ : Ok, donc vous jouez des agents gouvernementaux enquêtant sur le surnaturel. Qu'est-ce que vous aimeriez comme menace ? C'est une menace imminente.

J1 : J'aime bien l'idée selon laquelle les mythes sont basés sur une réalité, même si elle est très largement travestie. On peut faire un truc comme ça ?

MJ : Bien sûr. Quel genre de mythes ?

J2 : Je sais pas trop, la plupart des vieux mythes sont lourdingues.

J1 : Pourquoi pas les contes de fées ? Sauf qu'on les aurait très mal interprétés.

MJ : Ça pourrait être sympa... Alors à qui vous pensez ? Des agents du FBI ?

J1 : Hmm... Pourquoi pas quelque chose de plus modeste pour commencer, pour que l'enjeu principal paraisse encore plus démesuré. Peut-être des flics locaux ?

J2 : Oui, ça me va. Et peut-être que les créatures de contes de fées essayent de retrouver leur grandeur perdue ?

J3 : Ah ouais, sympa. Mais si on part sur de mauvaises interprétations des contes de fées, je veux être le grand méchant loup.

MJ : C'est mignon.

J3 : Non, vraiment ! Sauf que je suis repenté, et végétarien.

J1 : C'est bon ça !

MJ : Je voudrais qu'on reste sur des personnes normales, pas des super-héros...

J3 : Pas de problème. Peut-être que je suis un peu plus robuste que la moyenne, mais ça sera tout... de toute façon, j'imagine que la plupart des persos surnaturels vivent tranquillement leur petite vie, donc j'ai pas vraiment besoin d'un truc super impressionnant.

MJ : Ouais, je pense que ça peut aller.

J1 : Ok, on parle de contes de fées, c'est ça ? Et si à l'origine, ces contes de fées avaient été écrits comme des sortes de mise en garde contre les êtres surnaturels ? Et que j'étais l'un des descendants de ce groupe qui s'est battu contre eux ?

MJ : Ça me va bien. J2 ?

J2 : Ben, tu veux qu'on essaye de rester normaux, et on a déjà le grand méchant loup et un chasseur de monstre. Donc pourquoi je ne serais pas un simple flic ? Au moins, ça permettrait de garder un pied dans la réalité. En plus, je pense qu'être confronté à ce bazar va entraîner de chouettes moments de roleplay.

MJ: C'est parfait. Je vais organiser tout ça et je vous retrouve la semaine prochaine.

Dans chacun des cas les joueurs ont modifié le cadre et l'histoire va tourner autour d'eux ; ça ne collerait pas avec d'autres personnages. Mais le MJ a toujours une grande responsabilité sur la partie. Les joueurs ont aidé à mettre en place l'univers ainsi que les thèmes généraux, mais les événements particuliers et les scénarios sont toujours de la responsabilité du MJ, même s'ils sont le plus souvent basés sur des aspects des personnages.

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](#)
