

LES MÉCANIQUES RYTHMIQUES DANS 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 Creative Commons. Consultez la fin de ce document pour les détails.

Les mécaniques rythmiques, quésaco ?

Une des choses qui me semble pouvoir prêter à confusion dans Fate, concerne les différents mécanismes pour rythmer les parties : conflits, compétitions et défis.

Je les appelle les trois les « mécaniques rythmiques ». Qu'est-ce que je veux dire par là ? Cela semble vouloir dire qu'elles sont liées les unes aux autres, mais ce n'est clairement pas le cas, n'est-ce pas ?

Ok, c'est le moment où Rob nous fait la leçon (comme si c'était nouveau). Dans Fate, on jette les dés pour répondre à une question. Techniquement, si nous le voulions, nous pourrions répondre à n'importe quelle question, quelle qu'elle soit, avec un seul jet de dé, probablement un surmonter.

Bordel, si nous jouions à Star Wars en utilisant Fate, nous pourrions plier la partie en un seul jet de surmonter contre l'Empire ! Mais... Quel plaisir y aurait-il à ça ?

Et c'est là qu'interviennent mes mécaniques rythmiques. Elles ne sont ni plus, ni moins, que des outils permettant qu'une réponse à une unique question, prenne plus de temps que la résolution d'un jet de dés / d'une action.

(Et c'est pour ça que vous m'entendrez parler du stress comme d'un mécanisme pour rythmer les parties : Le stress détermine, dans une grande mesure, la durée d'un conflit).

Mais pourquoi les appeler « mécaniques rythmiques » ? Par exemple, les compétitions ne s'apparentent-elles pas à des courses poursuites ? N'est-ce pas ce qu'elles simulent ?

Non. Les compétitions ne « simulent » rien. Elles ne font que faire durer les choses et imposer des conditions de fin. Bien sûr, leur fonctionnement correspond relativement bien à la façon dont on pourrait simuler une poursuite, mais cela ne signifie pas qu'elles simulent « vraiment » des poursuites. Il est bien plus intéressant d'utiliser les mécaniques rythmiques comme outils pour rythmer les parties et de laisser la simulation découler logiquement de la narration. Lancez les dés, déterminez le résultat, puis décrivez ce qui se passe de façon à exprimer clairement qu'un camp ou l'autre se rapproche de son objectif. Dans Fate, la « fiction », l'imaginaire et la

représentation commune de ce qui se passe, orientent les mécanismes plutôt que l'inverse.

Oui mais quels mécanismes utiliser ? C'est une question récurrente et je pense que la réponse est assez simple, pour peu qu'on aborde le problème sous un angle nouveau. Dans le même ordre d'idées que le choix entre attaquer et surmonter n'est pas basé sur ce que vous faites, mais plutôt sur le fait que vous essayez (ou pas) d'éliminer votre adversaire, le choix de la mécanique rythmique n'est pas déterminé par l'action entreprise. Il est déterminé par la nature de l'opposition.

Les défis

Je commence par les défis car c'est généralement le plus simple. Utilisez un défi quand il n'y a pas d'opposition active sur la globalité du défi. Par exemple, l'opposition peut représenter l'environnement (lutter contre un incendie, ou d'autres menaces similaires). L'opposition peut aussi être inactive ou inconsciente de votre présence (voyez la section compétitions pour ce que j'entends par là). Ou encore, vous avez une opposition active, mais qui ne concerne qu'une partie du défi (dans ce cas, vous pouvez la modéliser comme un surmonter, comme un conflit, voire une compétition, selon ce qui vous semble le plus approprié).

Zird luttant contre les zombies est un bon exemple (NdT : issu du livre de base de Fate). Les zombies sont (la plupart du temps) un défi passif lié à l'environnement, et de toute façon, Zird leur bloque vraiment l'accès. Convaincre les villageois est sans doute une opposition active, mais n'interfère pas sur l'ensemble du défi, il s'agit donc d'un surmonter. Lancer le rituel est purement environnemental, c'est également un surmonter.

Maintenant une partie du défi peut impliquer une opposition active, comme le fait de devoir calmer les villageois dans l'exemple de Zird. Dans ce cas, vous pouvez soit le traiter comme un simple surmonter faisant partie du défi (rappelez-vous que fondamentalement toutes les mécaniques rythmiques sont des solutions de substitution à une résolution unique), soit le développer d'avantage dans un sous-conflit ou une compétition, si vous trouvez que c'est approprié.

Mais que faire si vous faites face à une opposition active ? Il reste les conflits et les compétitions, qui semblent aussi soulever beaucoup de questions.

Les conflits

Si l'opposition est active et directe, utilisez un conflit. Par directe, j'entends que l'objectif des deux parties est d'amener l'autre à céder d'une manière ou d'une autre, soit en se faisant tuer et mettre hors-jeu, soit en se rendant, soit en s'enfuyant, etc.

Pour que ce soit un conflit, les 2 conditions suivantes doivent être remplies :

- 1) Les 2 parties cherchent à prendre l'ascendant sur l'autre.
- 2) La résolution du « conflit » repose soit :
 - a) sur le retrait d'une des deux parties d'une manière ou d'une autre,
 - b) sur quelque chose que le gagnant ne peut obtenir qu'en l'absence d'opposition.

Par exemple, si vous chercher à capturer des « méchants » (ou l'inverse), aussi longtemps que des coups sont échangés (par choix, ou parce qu'il n'existe pas d'autre option), c'est un conflit. Si vous tentez d'esquiver des gardes tandis que vous désamorcez une bombe, c'est un conflit, jusqu'à ce que les gardes s'enfuient pour sauver leur peau (ou vous-même).

Compétitions

Si l'opposition est active et indirecte, choisissez une compétition.

Par indirecte, je veux dire simplement que les deux parties ne sont pas engagées dans processus d'anéantissement mutuel. Les cas les plus fréquents sont les courses ou les poursuites. Il peut s'agir de chercher à capturer quelqu'un, tant qu'il essaie de vous semer. Ça peut aussi être une tentative d'échapper à un tireur (quand la question devient : « Est-ce que je peux me mettre à couvert avant d'être touché/tué ? »). Mais la base, c'est qu'il y a toujours au moins deux participants / groupes actifs, vous n'utilisez généralement pas la compétition si un camp ignore la présence de l'autre.

Cependant, vous pouvez utiliser une compétition avec un camp n'ayant pas conscience de l'autre, si ce protagoniste fait quelque chose qui amène vers l'issue de la compétition. Par exemple, un sorcier ouvrant un portail démoniaque, pourrait être en compétition avec des aventuriers essayant de se rendre dans son sanctuaire pour interrompre le rituel, y compris si le sorcier ignore leur présence. La question est : « Qui est actif ? ».

En général, à chaque fois que vous pouvez énoncer une question du type « pouvons-nous atteindre notre objectif avant qu'ils n'atteignent le leur » c'est une compétition, à moins que les deux objectifs recherchés ne soient « fracasser l'adversaire ».

Choisir en fonction du contexte

Voilà comment, grosso modo, je délimite les mécaniques rythmiques. Et c'est intéressant, parce que certaines actions de haut vol peuvent relever de l'une des trois mécaniques selon le contexte.

Par exemple, disons que vous êtes un tireur d'élite et que vous devez tirer dans la tête

de quelqu'un. Est-ce un défi ? S'agit-il d'une compétition ? S'agit-il d'un conflit ?

Si la cible ignore ce que vous faites, et qu'aucun ennemi n'est sur ses gardes, c'est un défi. Il n'y a pas d'opposition active, donc pas de partie « adverse ». Il y a certainement une opposition passive à surmonter, mais vous n'avez pas affaire à un adversaire actif.

Si la cible n'est toujours pas au courant qu'elle est menacée, mais qu'une patrouille quadrille le secteur à votre recherche, c'est une compétition. « Est-ce que je réussis à éliminer ma cible avant que la patrouille ennemie ne me trouve », relève sans équivoque d'une compétition, comme décrit ci-dessus.

Si vous êtes au beau milieu d'une fusillade et que vous tentez de dégommer un de vos adversaires, c'est indéniablement un conflit.

Dernières réflexions

Ces trois mécaniques rythmiques permettent de couvrir à peu près toutes les situations. Certaines demandent un peu de jugeote, mais toutes sont fonctionnelles. Je ne sais pas si je les mélangerais. Tirer sur quelqu'un qui court vers moi ressemble beaucoup à une compétition, donc je ne sais pas si je mélangerais nécessairement du stress et des conséquences à tout ça. Encore une fois, ces techniques ne « simulent » rien. Elles donnent du rythme, c'est tout.

Bien sûr, il y a d'autres façons de rythmer l'action que ces trois mécaniques. Et si quelque chose vous chiffonne vraiment, trouvez une autre technique pour le gérer! Mais je garderais l'idée de conserver ces mécaniques rythmiques inchangées, et je laisserais la simulation découler du récit.

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](#)
