

LES CONFLITS (AINSI QUE LES COMPÉTITIONS ET LES DÉFIS) COMME STRUCTURES RYTHMIQUES DES CAMPAGNES ET SCÉNARIOS

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.

J'ai imaginé un moyen de mettre en place une forme structuration dans une campagne de Fate. L'idée est presque directement volée à Burning Empires (et dans une moindre mesure à Légendes de la Garde). Il y a quelque chose qui me plaît là-dedans. Ça correspond aussi à mon idée des défis fractaux (voir : <https://plus.google.com/108546067488075210468/posts/87wrm6yrdWx>). J'ai enfin suffisamment ressassé le truc pour pouvoir en dire un peu plus.

À noter : Je ne sais vraiment pas si c'est une bonne idée. Ça pourrait bien être une idée toute pourrie. Ce n'est que ma première réflexion sur la manière de l'implémenter.

L'idée de base est que, en fin de compte, l'intrigue entière d'une partie (à un niveau donné) peut être considérée comme une unique épreuve faisant l'objet d'un test de surmonter. Mais ce n'est pas particulièrement intéressant sur le plan narratif, alors nous utilisons des mécaniques rythmiques (NdT : Voir le [Livre de Hanz : les mécaniques rythmiques](#)) afin d'introduire plus de détails dans la partie et de la faire durer plus longtemps. Chaque « échange » au sein de la mécanique rythmique utilisée (qu'il s'agisse d'un défi, d'un conflit ou d'une compétition) peut à son tour être transformé en un autre défi / conflit / compétition et ainsi de suite.

Pour une première mise en situation et parce que j'aime la symétrie, je vais présumer que les mécaniques rythmiques fonctionnent de la même façon à tous les niveaux. Je ne sais pas si c'est la bonne solution, mais je pense que c'est un bon point de départ, et comme je l'ai dit la symétrie me plaît.

Pour mettre en place l'une de ces mécaniques, nous créons des personnages « sur mesure », représentant les factions concernées. Nous leur donnons des compétences adaptées et représentatives de leur capacité à agir sur le monde. Nous donnons également à l'ensemble de la situation des aspects appropriés.

Notez que ces compétences ne correspondent probablement pas à la liste des compétences des personnages !

Supposons un conflit. Maintenant, à chaque tour, chaque camp doit faire une action comme dans un conflit « normal ». Si l'action est réalisée de telle manière qu'elle ne peut pas être considérée comme une scène impliquant les PJ, elle est résolue d'un simple jet de dés.

Cependant, si elle peut être conçue comme une scène impliquant les PJ (et nous essayerons de faire en sorte que ce soit le cas !), nous développerons l'aspect fractal en détaillant la scène.

Nous établissons des objectifs pour chaque protagoniste et imaginons la mécanique rythmique utilisée. Si la scène utilise un surmonter ou une création d'avantage, nous définissons ce que signifie « réussir avec style ». S'il s'agit d'une attaque, nous

définissons quelle forme ça prend dans la scène, et combien de stress ça représente.

Ensuite, la scène est jouée. Les résultats se traduisent au niveau supérieur du conflit comme s'il s'agissait d'un seul jet : Si un surmonter est réussi, il supprime un aspect. Si une création d'avantage est réussie, un nouvel aspect est généré. Une attaque inflige du stress et (éventuellement) des conséquences.

Ensuite, nous passons au tour du camp suivant, jusqu'à ce que le conflit de niveau supérieur soit réglé d'une manière ou d'une autre.

Ainsi, la procédure de base ressemblerait à ceci :

1) Mettre en place le conflit :

- a) Définir des camps, avec des compétences, des aspects appropriés et des pistes de stress.
- b) Créer des aspects situationnels décrivant la scène.
- c) Faire des zones, si nécessaire ?

2) Décider qui commence d'une manière ou d'une autre.

3) Le camp dont c'est le tour déclare une action standard de conflit. Cela devrait toujours être narratif plutôt qu'un simple « j'attaque ».

4) S'il n'est pas possible de définir cette scène comme une scène impliquant les PJ, il suffit de lancer les dés comme d'habitude.

5) Si ça peut être défini comme une scène, créez la scène :

- a) Définissez des PNJ / oppositions appropriés en fonction des compétences relatives des camps en présence.
- b) Si des aspects sont invoqués, intégrez-les de façon appropriée.
- c) Définissez les critères de réussite et les valeurs de stress s'il s'agit d'une attaque.

6) Jouez la scène.

7) En utilisant les critères définis à l'étape 5, transférez le stress / l'aspect créé ou supprimé / les conséquences au conflit de niveau « supérieur ».

8) Passez au camp suivant et passez à l'étape 4.

Comme je déteste vraiment expliquer une mécanique sans exemple, voici l'exemple.

La coalition rebelle se bat contre les impériaux ! Pour détruire la base Doom, ils doivent d'abord désactiver son générateur de bouclier sur la lune forestière de Rodne.

Les rebelles sont très peu nombreux en comparaison des impériaux. Les impériaux ont beaucoup plus de matériel et d'hommes (bien que ce soit une base relativement petite), mais ils ont l'inconvénient d'être dans un endroit connu et de ne pas être informés de la présence des rebelles. Alors nous allons modéliser ça:

Rebelles :

- Incursion : +2
- Reconnaissance : +3
- Furtivité : +4

Impériaux :

- Détection : +1
- Assaut : +4
- Recherche : +2

Nous considérerons que les impériaux sont **parfaitement ignorants** de la menace, en plus d'être sur une **position inamovible**, mais qu'ils disposent d'un **soutien lourd** et sont dans un **bunker sécurisé**.

Les rebelles sont **petits et mobiles** et ont l'avantage de n'avoir **pas de localisation fixe**.

Il y a aussi des **indigènes hostiles** dans la région, pourquoi pas ? Et le tout se passe dans une **forêt insondable**.

Nous décidons que les impériaux jouent en premier. Pas à cause d'un élément de jeu, mais parce que je veux que l'exemple corresponde au mieux au film. Faites avec.

Les impériaux sont fortement limités par les aspects en jeu. Ils ne peuvent pas vraiment attaquer les rebelles tant qu'ils sont **parfaitement ignorants**. Le MJ décide alors qu'il veut prendre conscience de la présence des rebelles. Ça ressemble à un test de détection contre furtivité.

On pourrait jeter les dés ici, mais pourrions-nous plutôt en faire une scène ? Évidemment que nous le pouvons ! Nous décidons donc qu'une scène intéressante serait qu'une petite patrouille impériale tombe sur les rebelles, et ensuite d'avoir une scène de poursuite avec les rebelles tentant d'attraper les impériaux et de les empêcher de revenir à la base ! Ça ressemble à une compétition, donc on l'a organisé comme tel.

Les impériaux n'ont qu'une détection à +1, ce qui n'est pas terrible, ils n'ont donc que quelques sbires d'impliqués, et les PJ parviennent à les intercepter en peu de temps. (On peut se demander ici si les impériaux ont invoqué leur aspect **soutien lourd** pour mettre les speeders en jeu ou non...)

Les PJ ont gagné cette manche et l'aspect **parfaitement ignorants** reste en jeu. Les PJ se rendent compte qu'un assaut direct est vain, ils décident alors de demander de l'aide aux **indigènes hostiles**. Nous considérons que c'est probablement un défi, et que cette approche nécessitera que les indigènes finissent par croire qu'ils sont des dieux. Heureusement le joueur du robot traducteur y arrive, donnant aux rebelles deux invocations gratuites sur l'aspect **indigènes hostiles** ! Bien joué l'équipe !

(Ma mémoire sur l'ordre des événements dans le film devient un peu floue ici, alors pardonnez-moi si je dérape un peu).

Les rebelles décident donc qu'avec leurs nouveaux amis, ils ont une chance d'attaquer les impériaux et d'éliminer le générateur de boucliers. Cependant les impériaux ont invoqué leur **soutien lourd**, rendant l'opposition assez difficile. Les rebelles décident que leurs **indigènes hostiles** ont fait le déplacement, et qu'ils égayent un peu le combat. Des pistes de stress sont établies pour fixer le niveau de mise hors-jeu d'un certain nombre d'ennemis, et le conflit est lancé ! Du stress est infligé, mais pas suffisamment pour induire une conséquence. Bouh la honte, les rebelles ont marqué des points mais n'ont pas radicalement bouleversé le rapport de force, enfin pour l'instant.

Les impériaux montent une contre-attaque, qui finit par être repoussée par les rebelles.

Ce bunker commence à devenir vraiment pénible ! Les rebelles décident qu'il est temps de le neutraliser et passent leur tour à essayer de surmonter cet obstacle particulier. Ça se gère comme un défi, représentant la difficulté à entrer dans le bunker, tout en affrontant les stormtroopers. Encore une fois les PJ réussissent, ce qui signifie que le bunker leur est ouvert ! Le combat se déplace à l'intérieur !

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les impériaux concèdent ou soient mis hors-jeu.

Il reste quelques questions en suspens, comme le traitement des Points Fate. Puisque les dépenses de points Fate au « niveau supérieur » ont beaucoup plus d'impact, comment dois-je les traiter ? Dois-je simplement considérer que dépenser un point Fate « supérieur » nécessite un PF par PJ ? Ou est-ce que je leur donne une réserve séparée ? Ce sont de bonnes questions.

Je ne sais pas non plus quoi penser du côté unilatéral de l'action d'attaque. Lors d'une attaque « normale » seul l'attaquant peut infliger du stress. Je ne sais pas comment cela pourrait se décliner dans ce cas-ci, mais je suppose que vous pourriez estimer qu'un « succès avec style » pourrait représenter une retraite en ordre dispersé, et que dans la plupart des cas les belligérants battent simplement en retraite plutôt que de subir des pertes importantes ou abandonneront leur position.

Bref, des idées ? Des commentaires ? Des suggestions ? S'agit-il simplement d'une mauvaise idée dans le cadre du système Fate ?

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](#)
