

# Le Boudayin version Fate

Exemple d'adaptation d'un univers littéraire au système  
*Fate édition accélérée (FAE)*

par Sophie Lagacé

Publié de Août à Novembre 2013 en six parties sur le blog [The Reef](#).  
Compilé en novembre 2013.

Traduction par Jean-Christophe Cubertafon (blog [In the attic](#)).  
Décembre 2013.



# Introduction

---

J'ai récemment écrit à propos de *Fate édition accélérée* de Evil Hat Productions. J'évoquais l'idée que FAE serait l'outil idéal pour saisir une idée un peu folle et la transformer en une campagne complète et jouable. J'ai pensé qu'il serait amusant de démontrer combien c'était simple, à travers un exemple, pas à pas et en tenant compte des commentaires et des questions.

J'ai réalisé un petit sondage auprès de mes lecteurs pour savoir quel univers ils souhaitaient voir traité comme exemple dans le cadre d'une adaptation à *Fate édition accélérée*, en partant du moment où germe l'idée initiale jusqu'à la préparation des notes pour les parties. Le monde du Boudayin, dépeint dans la trilogie de Marid Audran de George Alec Effinger, l'a remporté, ce qui me convenait parfaitement car, comme Fred Hicks l'a remarqué, beaucoup trop de gens pensent encore que FAE est réservé aux jeux légers et fantaisistes. Pour ma part, je suis convaincue que FAE peut être utilisé avec succès pour jouer dans tous les univers que son grand frère *Fate Core System* peut également motoriser.

Mon objectif et mon ambition sont de convaincre les lecteurs que c'est un processus relativement simple et qu'il ne nécessite que quelques modestes efforts. Pour être honnête, je ferai en fait plus d'efforts qu'à l'ordinaire, simplement parce que je veux produire un texte clair, précis et compréhensible, ce qui signifie une production plus lisible que mes notes habituelles.

Pour ceux qui ne connaissent pas les livres de Effinger, nous allons commencer par un rapide tour d'horizon.

## Qu'est ce que le Boudayin?

---

[George Alec Effinger](#) (1947-2002) était un auteur talentueux de science-fiction, dont les oeuvres, bien qu'estimées, n'ont jamais eu le succès qu'elles méritaient à mon avis. J'ai écrit, dans un billet concernant mes livres cyberpunk favoris, quelques mots à propos des romans *Gravité à la manque* (*When gravity fails*), *Privé de désert* (*A fire in the sun*), *Le talion du cheikh* (*The exile kiss*) et *Budayeen Nights* (non paru en français, ndt), et à propos du style d'écriture de Effinger. (Les trois romans n'ont pas été réédités en français depuis l'édition Denoël, collection Présence du Futur, ndt).



L'univers de ces récits à la fois cyberpunk et polar noir est le Boudayin, le quartier des divertissements d'une ville sans nom du Moyen-Orient. Le personnage principal est Marîd Audran, une petite frappe un peu détective privé débrouillard. Cependant, pour dépeindre le Boudayin et ses habitants, Effinger a pris pour modèle un lieu qui lui tenait particulièrement à cœur, le Quartier Français de la Nouvelle-Orléans. Mais Effinger ne s'est pas contenté de poser une couleur et une atmosphère sur son quartier d'inspiration, en écrivain talentueux et inspiré il a vraiment cherché à montrer ce qu'aurait pu être le Quartier Français s'il avait évolué dans une métropole arabe.

En 1992, R. Talsorian Games a publié un supplément, également nommé *When gravity fails*, à son jeu *Cyberpunk 2020*. Il reprenait les matériaux des trois romans et fut revu et approuvé par Effinger.

## Étape 1: rassembler les sources d'inspiration

---

La première chose que je fais quand je prépare une partie est de lister les sources d'inspiration qui retranscrivent ce que je souhaite faire ressentir à mes joueurs.

En fait, la majeure partie de ma préparation va consister à faire des listes. Voilà pourquoi c'est si simple!

### Spoilers?

J'ai horreur de ruiner la surprise de ceux qui n'auraient pas lu l'intégralité de la série. Mon jeu se situera donc à une période indéfinie peu de temps avant le début du premier roman *Gravité à la manqué*. Je baserai mes notes sur le matériel contenu dans les cinq premiers chapitres, soit environ 60 pages, et sur ce qui ne relève pas du spoiler, c'est à dire essentiellement les noms des personnages et des lieux contemporains au récit.

Bien que je possède le supplément de R. Talsorian, je ne pense pas vraiment l'utiliser. D'une part, il n'est pas facile de se le procurer. D'autre part, je souhaite surtout montrer ce qui se passe quand un MJ s'éprend d'un univers et veut en faire un jeu avec un minimum de difficulté et de dépense.

### Quoi d'autre?

Les autres sources d'inspiration qui me viennent à l'esprit sont:

- les polars noirs de Raymond Chandler, Dashiell Hammet, etc.
- le roman graphique *Sin City* de Franck Miller et le film réalisé par Robert Rodriguez.
- *Casablanca*, grand classique de Michael Curtis
- *Neuromancien* et les histoires de la Conurb (la trilogie du *Sprawl*) de William Gibson.
- *Blade Runner: The Director's Cut* de Ridley Scott.

- le Quartier Français de la Nouvelle-Orléans.
- des photos et cartes des grandes métropoles du monde musulman et du Moyen-Orient comme Dubaï, Riyadh, Doha, Djibouti, Koweït, Manama... en particulier des photos de la vie nocturne, des marchés, des vieux quartiers, des bidonvilles.

Ensuite, je mets de côté, sous forme de signets ou de documents dans mon dossier Inspirations, les petites choses intéressantes et adaptées que je découvre ou dont je me souviens. Une grande partie de ce matériel me servira uniquement de fil d'Ariane lors de ma préparation et à expliquer à mes joueurs ce que j'ai en tête quand nous créerons proprement dit notre univers de jeu.

## **Création collaborative ou création par le MJ?**

Avant d'aller plus loin, j'aimerais prendre le temps d'examiner comment ma façon de faire peut entrer dans la cadre du processus de création d'univers décrit dans le deuxième chapitre de *Fate Core*.

Le deuxième chapitre de *Fate Core* présente un cadre complet de création d'univers. Il est accompagné par une fiche synthétique en appendice du livre ou téléchargeable sur le site de [Evil Hat](#). Par ailleurs, Jason Pitre de Genesis of Legend Publishing propose une approche alternative "A Spark in Fate Core" (en cours de traduction, ndt), basée sur son jeu *Spark RPG*. Ces deux approches s'appuient sur la construction collaborative de l'univers pour une campagne donnée, par un dialogue entre le MJ et les joueurs lors des premières sessions de jeu.

Ce qui est exposé dans ce texte ne remplace pas ces approches, cela en donne un exemple concret à travers les différentes étapes. J'admets que ma façon de faire donne de l'importance aux idées du MJ au départ parce qu'il prépare suffisamment de matériel pour guider les choix des joueurs. Par expérience, une construction collaborative est simplifiée si les options ont subi une présélection. De toute façon, un jeu se révèle toujours meilleur s'il se déroule dans un univers qui enflamme l'imagination du MJ.

Contrairement à l'exemple donné dans "A Spark in Fate Core", quand les joueurs et le MJ débiteront, un certain nombre de choix auront déjà été faits: ce sera un jeu situé dans l'univers cyberpunk et noir des romans d'Effinger. Cela ressemble finalement beaucoup à ce que nous voyons avec *The Dresden Files RPG*, autre production de Evil Hat: une création collaborative certes, mais vous savez dès le départ que vous jouerez dans l'univers créé par Jim Butcher et pas dans celui du *Seigneur des Anneaux*.

Par ailleurs, parfois vous souhaitez simplement vous lancer dans un *one-shot*, une démonstration ou une présentation. Dans ce cas, le MJ s'occupera de façon détaillée de l'univers en amont, et fournira peut-être même des personnages pré-tirés.

Après cette clarification, revenons à notre exemple.

## Étape 2: quelles seront les "atmosphères" de l'univers et de la campagne?

---

Commençons par l'atmosphère du Boudayin tel que Effinger le décrit dans ses romans:

- Lieu touristique décrépît au charme désuet la journée, repaire du vice et du divertissement la nuit.
- Tout le monde se débrouille, tout le monde travaille pour quelqu'un.
- Schémas dominants: addictions, identité sexuelle floue, implants crâniens où sont insérés des modules de personnalité "MAMies" et d'augmentations de compétences "PAPies".
- La communauté et les contacts sont tout, tout le monde a un nom et une histoire.
- Relations difficiles avec la religion.

### Ce que l'on trouve dans le Boudayin

Des souks, des cafés, des boîtes de nuit, de la drogue, des tables de jeu, du sexe, des échoppes variées, des ruelles étroites, des pâtisseries, des restaurants, des touristes, des paumés, des pauvres.

Les activités criminelles sont contrôlées par Friedlander Bey, surnommé "Papa", qui possède également des intérêts légaux en ville.

### Que savons-nous du Boudayin et du reste du monde?

Les superpuissances ne sont plus. L'Amérique du Nord et l'Europe se sont divisées en une multitude de petits pays et ont perdu leur domination technologique et financière bien qu'ils disposent encore de capacités non négligeables. Le monde musulman s'est hissé, grâce à l'argent du pétrole et aux investissements, jusqu'à une position prédominante dans le monde.

Le Boudayin est situé dans une métropole assez centrale du monde musulman, quelque part entre la Mauritanie à l'ouest et l'Indonésie à l'est. C'est un port important proche d'un désert. Nous savons également que cette ville se situe à l'est de la Tunisie et que ce n'est pas l'Égypte. Nous pouvons en déduire qu'elle se situe probablement sur la Mer Rouge ou le Golfe Persique, peut être en Arabie Saoudite, au Koweït, en Oman, au Qatar ou aux Émirats Arabes Unis. Mais comme des pays ont disparu et se sont reformés à travers le monde, la ville pourrait aussi bien se situer au sien d'une entité politique totalement nouvelle.

## Un quartier cosmopolite

La religion prédominante est l’Islam, probablement sunnite, puisqu’un des personnages est spécifiquement nommé “Hassan le Chiite”. Il existe également un quartier chrétien en ville.

Des ressortissants de l’ensemble du monde musulman sont susceptibles de se croiser dans la ville, ainsi que des touristes venus du monde entier. Les Asiatiques, les Européens et les Américains se remarquent mais sont toutefois courants et il est inhabituel sans être rare de croiser des personnes originaires de l’Afrique subsaharienne.

Si votre groupe peut avoir du mal à imaginer des personnages (PJ comme PNJ) autres que “caucasiens”, il serait bien d’anticiper ce problème. Nous parlerons de tout ceci plus loin, quand nous nous intéresserons aux outils à utiliser pour “être prêt à improviser”.

## Échelle de jeu

Le système *Fate* nous suggère de penser à l’échelle de notre campagne: “l’histoire sera-t-elle épique ou personnelle?”. Typiquement, dans la série du Boudayin de Effinger comme dans les polars noirs, les histoires se situent à un niveau très personnel. On peut trouver des intrigues et des macguffins ayant des implications plus larges, voire même mondiales, mais ils n’importent que si ils ont de réelles répercussions sur le quotidien des héros.

Par exemple, dans *Casablanca*, l’intrigue a certes un lien avec l’Allemagne nazie au niveau mondial, mais cela importe uniquement parce que, de tous les débits de boisson de toutes les villes à travers le monde, Ilsa a choisi de rentrer dans le Rick’s American Café (tout le monde finit par entrer au Rick’s finalement...).

## Étape 3: Adapter les règles à l’univers

---

Je vais sortir du processus décrit dans *Fate Core* et *A Spark in Fate Core*, je ne vais pas définir “les grands enjeux de l’univers” tout de suite. Contrairement à une création d’univers ex nihilo, j’ai des tonnes de matériaux provenant d’un univers existant. Il est donc plus facile de saisir les détails qui m’intéressent et de les utiliser pour broder les enjeux avec les joueurs de façon collaborative, à moins que l’on soit dans le cas du *one-shot*.

Je vais donc m’intéresser à un élément sur lequel les joueurs ont tendance à passer beaucoup de temps, peut être trop de temps d’ailleurs, la question des règles ou encore ce que Robin D. Laws appelle dans l’incontournable *Robin’s Laws of Good Game Mastering* (publié par Steve Jackson Games) les “trucs crunchy”.

# Philosophie

Comme le laisse deviner mon choix d'utiliser *FAE* plutôt que *Fate Core*, j'aime les systèmes simples qui permettent de raconter une bonne histoire sans demander beaucoup d'efforts de gestion des règles. Je n'ai rien contre les systèmes un peu plus "crunchy", pas mal de mes amis les aime bien. Mais quand je travaille à mes propres jeux, si je suis tentée de créer de nouvelles règles, je me pose d'abord la question de savoir si cela est vraiment nécessaire ou si je peux utiliser l'existant.

## Les approches de *FAE*

Dans *FAE*, les compétences sont remplacées par six approches qui décrivent la façon dont le personnage agit, donc comment il le fait. Les règles de *FAE* modélisent parfaitement des personnages très compétents (lisez ma critique). Mais est-ce que tout ceci fonctionnera avec l'ambiance plutôt sombre du Boudayin? D'un côté, les romans de George Alec Effinger ne sont pas tendres avec les protagonistes, donc l'opposition des PNJ devra être brutale et les enjeux élevés. Et d'un autre côté, le lecteur ne se demande pratiquement jamais si le héros va surmonter les obstacles, mais simplement à quel prix ils le seront. À première vue, *FAE* devrait fonctionner.

Passons en revue chaque approche et voyons s'il est nécessaire d'en changer le nom, voire de la modifier pour refléter l'univers. Je cherche à répondre à la question: pour chaque approche, puis-je trouver des actions que peut effectuer un personnage typique du Boudayin?

**Soigneux:** crocheter une serrure, prendre en filature quelqu'un, surveillance en planque, trouver un vieux dossier, réaliser un faux document, interroger un grand nombre de témoins.

**Astucieux:** arranger des comptes, improviser un pistolet à impulsion, rafistoler un truc, faire parler les chiffres

**Flamboyant:** raconter un bobard, monter une arnaque à touristes, négocier un arrangement favorable, récupérer de gros pourboires en bossant dans un bar

**Puissant:** expulser un bon à rien d'un bar, picoler du *tende* avec Chiriga, résister à un interrogatoire musclé, rester éveillé après avoir pris une poignée de comprimés de Sonneine

**Rapide:** frapper le premier, faire disparaître la drogue avant que les flics ne vous tombent dessus, faire une course-poursuite dans les ruelles, plonger à couvert quand ça commence à tirer

**Sournois:** entrer par effraction, pickpocket, faire disparaître une preuve, écouter une conversation, se connecter à un terminal avec une fausse identité

Au final, je dirai que cela se présente bien. Je ne trouve pas d'exemple qui ne relève pas des approches par défaut de *FAE*, donc je n'y touche pas. Je garde mes exemples à portée de main, je les utiliserai sûrement en cours de jeu pour gérer une action ou conseiller les joueurs.

**Remarque** - Si j'avais utilisé *Fate Core* plutôt que *FAE*, j'aurais examiné la liste des compétences et décidé si il était nécessaire de l'adapter. Le processus est essentiellement le même, mais il nécessite plus de travail parce qu'il y a plus de compétences avec des mécanismes spécifiques et que chaque compétence est accompagnée de prouesses dont il faut tenir compte. Sélectionner des compétences d'utilité ou de pertinence inégales peut conduire à des concepts de personnages peu intéressants (ou carrément surpuissants) au regard de l'univers considéré. Ceci dit, il n'y a aucun problème à voir les choses ainsi, je préfère simplement focaliser mes efforts ailleurs.

## **Modéliser la technologie: les extras**

Bon nombre d'univers nécessitent des points de règle particuliers, les "extras" pour simuler, en termes mécaniques, des choses comme la magie, les super-pouvoirs, les capacités psychiques ou les technologies avancées. Dans notre cas, la période considérée est le début du 22e siècle et on doit tenir compte de technologies futuristes, mais aussi de technologies aujourd'hui courantes mais qui étaient encore en développement quand Effinger a écrit sa série, par exemple:

- la cybernétique existe mais est souvent très visible et peu fiable.
- les traitements contre le vieillissement sont disponibles pour les plus riches.
- les drogues de synthèse sont partout, au moins dans le Boudayin.
- les implants crâniens permettent l'utilisation de modules de personnalité et d'augmentations de compétences, les MAMies et les PAPies. Certains diffusent même de la publicité!
- des jeux de réalité virtuelle partagée, comme Transpex, permettent, via les implants crâniens, aux joueurs de s'affronter.
- Il y a des colonies sur Mars.
- La diffusion et les jeux holographiques ont remplacé la télévision.
- Il y a toujours des voitures, mais elles semblent électriques.
- les armes mentionnées sont généralement des armes de poing ou des canons à impulsion, qui ne sont théoriquement pas létaux; des pistolets statiques qui sont vite mortels mais laissent les organes internes intacts; des armes à fléchettes ou à aiguilles qui font de gros dégâts et sont rapidement létales. Les armes à feu ne sont pas répandues, ce sont souvent des objets de collection.
- les ordinateurs sont habituellement appelés "terminaux de données" et il existe un semblant d'Internet; on trouve d'immenses bases de données mais les recherches semblent plus lentes et bien moins puissantes que ce que nous connaissons aujourd'hui.
- les téléphones portables existent mais n'ont pas l'importance qu'ils ont aujourd'hui, leur niveau technologique est celui que nous avons vers 2002 en Europe et en Amérique du Nord.



- La plupart des objets électroniques peuvent être activés par la voix.

Pour gérer la plupart de ces éléments, les aspects suffiront. La partie la plus délicate sera les effets des MAMies et des PAPies, pour lesquels des prouesses seront peut être nécessaires. Posons quelques exemples:

**Un PAPie de langue** donnera simplement l'aspect: **Parle [langue]**. Par exemple, la compagnie Berlitz World Traveller peut offrir des PAPies **Parle allemand** ou **Parle swahili**. On peut même imaginer un PAPie personnalisé, comme **Parle espagnol avec l'accent castillan** ou **Parle anglais comme un dur de Chicago dans les années 20**.

**Un PAPie de compétence** donnera habituellement un aspect offrant une compétence qui nécessite normalement un apprentissage, par exemple **Tenue de comptes 101** ou **Histoire de l'art égyptien de 2650 à 2150 av. JC**.

**Un MAMie** est plus complexe, c'est une personnalité superposée qui remplace temporairement celle de l'utilisateur, en particulier son concept, son souci, 4 à 10 points de bonus pour les approches (allant de -1 à +4 pour chacune) et de une à trois prouesses. Par exemple:

- un MAMie Honey Pilar "Slow, Slow Burn" pourrait donner le concept **Déesse du porno**, le souci **Nymphomane**, l'approche Flamboyant +4 et la prouesse "Parce que j'incarne Honey Pilar, j'obtiens +2 quand je crée un avantage de façon flamboyante lors d'un rapport sexuel".
- un MAMie "dur à cuire", comme celui que Saied le demi-Hajj aime utiliser, donne l'aspect **Dur à cuire, sans subtilité**, les approches Puissant +3, Flamboyant +1, Rapide +2 et la prouesse "Parce que je suis dur comme le roc, j'obtiens +2 quand je crée un avantage de façon puissante en intimidant quelqu'un".

**Une arme** est définie par sa portée (corps à corps, même zone, zone adjacente, deux zones) et une description de ses effets (traumatisme dû au choc, coupure, induit des dommages neuraux, induit une défaillance, dégâts cinétiques, etc). Une version plus grande ou plus puissante d'une arme à distance (par exemple, un pistolet et un canon à impulsion) a généralement une plus grande portée (par exemple, une zone de plus) ou offre un bonus au stress physique provoqué à portée équivalente (par exemple +1).

Je ne suis pas tellement fan des longues listes d'équipements, en particulier avec un système qui fait la part belle à la narration. Je vous recommande tout simplement de vous limiter à une description des types de technologie et de travailler avec les joueurs pour leur donner des aspects et autres détails mécaniques au besoin.

En tant que MJ, n'hésitez pas à dire non aux joueurs qui abusent, ni à vous montrer aussi dur avec l'équipement que vous l'êtes avec les personnages, tout en gardant l'esprit ouvert et en étant prêt à dire oui aux idées des joueurs. Pensez au genre du cyberpunk noir: les méchants ont toujours le moyen de prendre le dessus, et il y a toujours un poisson plus gros - ou plus rapide, ou plus intelligent.

## Étape 4: les lieux et les personnalités

---

Parce que je m'appuie sur un univers décrit par plusieurs romans, beaucoup de matériel a déjà été créé. Je vais dresser plusieurs listes au cours de cette étape, en résumant ce que je sais à propos des personnalités et des lieux du Boudayin qui apparaissent dans les livres de George Alec Effinger. En bonus, cela peut servir de référence pratique à ceux qui lisent les livres.

Cependant, tout ceci ne servira simplement que de toile de fond pour la création de notre jeu. Quand nous nous mettrons autour de la table pour créer notre univers, quelqu'un peut tout à fait dire "j'aimerais qu'il y ait un troisième baron du crime" ou "il devrait vraiment y avoir un lieu de pèlerinage à côté du cimetière" ou "je préférerais que Marîd Audran n'apparaisse pas dans notre version".

### Les personnalités

Cela va paraître comme une bien longue liste, et elle le sera. Toutefois, souvenez-vous ce que nous disions lors de l'étape 2 à propos de l'atmosphère de l'univers: *La communauté et les contacts sont tout, tout le monde a un nom et une histoire*. C'est un des canons du genre, et Effinger nous rappelle régulièrement les noms et les descriptions des plus petits personnages, même insignifiants en apparence.

**Abdoulaye Abu-Zayd:** proxénète d'une douzaine de filles et de garçons câblés, connu pour sa dureté, travaille pour Friedlander Bey.

**Abdul-Hassan:** esclave et amant américain de Hassan le Chiite, ne parle que anglais.

**Bill:** chauffeur de taxi qui prend et laisse ses clients à la limite du Boudayin. Né aux USA avant leur dissolution, dans une région maintenant appelée Sovereign Deseret, un implant cybernétique le maintient en permanence sous substances psychédéliques.

**Bianca:** Danseuse au Chiriga's, un peu lunatique et voleuse, trans-femme.

**Chiriga:** propriétaire du Chiriga's Nightclub, Swahili (Afrique de l'Est), tient parfois le bar, attitude farouche et grande capacité à tenir l'alcool, cis-femme, grande, peau très noire, scarifications faciales géométriques, canines taillées en pointe, implant.

**Courvoisier Sonny (alias Tewfik):** proxénète qui mène ses affaires au Red Light Lounge. Homme, arabe, gros, borgne.

**Dalia:** barmaid au Frenchy's. Petite femme ronde, grande source d'information.

**Devi:** L'une des trois Soeurs Veuves Noires, avec Tamiko et Selima. Originaire de Calcutta.

**Frenchy Benoit:** Propriétaire du Frenchy's. Homme, gros, originaire de Marseille, yeux noirs et grosse barbe noire broussailleuse.

**Friedlander Bey:** le parrain qui contrôle le quartier du Boudayin, ainsi que d'autres quartiers en ville et au delà, parfois surnomme "Papa". Cis-homme, musulman pratiquant, à la réputation d'avoir 200 ans, pas d'implant.

**Fuad il-Manhous:** Fuad le fou, un petit escroc simple d'esprit mais entreprenant, connu pour ses histoires interminables et ses échecs amoureux.

**Gargotier:** propriétaire de la Fée Blanche. Vieil homme d'origine européenne.

**Sergent Hajjar:** bras droit corrompu du Lieutenant Okking, policier de la vieille école.

**Hassan le Chiïte:** lieutenant de Friedlander Bey. Cis-homme homosexuel.

**Heidi:** propriétaire du Silver Palm. Cis-femme, belle et élégante, yeux bleus et cheveux blonds clairs coiffés avec une frange.

**Indihar:** danseuse égyptienne au Chiriga's Club, pleine de ressource, musulmane dévote, cis-femme, jolie.

**Jacques:** chrétien marocain, ami de Marîd Audran, cis-homme hétérosexuel militant, à trois quarts européen.

**Janelle:** danseuse au Chiriga's, considérée comme paresseuse, cis-femme.

**Jo-Mama:** propriétaire du Jo-Mama's Bar, énorme femme, plus de 1,80m pour 150kg, d'humeur inégale, change fréquemment de couleur de cheveux et de style.

**Karîm:** bras droit et comptable de Hassan, vieil homme à la barbe grise.

**Kandy:** danseuse au Chiriga's, trans-femme.

**Laila:** propriétaire du Laila's Mod Shop. Vieille femme maigre à la peau foncée ridée, doigts griffus et voix geignarde, cheveux longs épars et sourcils broussailleux gris, yeux jaunes, lèvres exsangues, plusieurs dents manquantes, on ne la voit pratiquement jamais sans un module de personnalité fiché sur son implant.

**Docteur Lisân:** spécialiste des implants de renommée mondiale, travaille à l'hôpital Abu Emir.

**Mahmoud:** petit proxénète, ami de Marîd Audran, trans-homme, petit et large.

**Marîd Audran:** maghrébin d'Algérie, petite frappe un peu détective privé, connu dans le Boudayin pour son honnêteté inhabituelle et son refus d'être câblé et de porter une arme, cis-homme, peau claire, cheveux et barbe roux.

**Morgan:** indépendant américain qui bosse parfois pour Chiriga, ne parle que anglais.

**Nikki:** prostituée sous la coupe de Abdoulaye, colocataire de Tamiko, amie de Marîd Audran. Trans-femme, blonde, implant, a besoin d'un PAPie pour parler arabe.

**Lieutenant Okking:** lieutenant de police, probablement originaire d'Allemagne, ce n'est pas un saint, mais il est habituellement droit dans ses bottes, cis-homme, figure rougeaude.

**Pualani:** danseuse au Chiriga's, connue pour son côté un peu étourdie, cis-femme, implant.

**Qasim:** logeur d'un petit immeuble dans le Boudayin.

**Reda Abu Adil:** parrain, de temps à autre rival de Friedlander Bey, tient le quartier de la médina et d'autres quartiers, homme, arabe, implant, a au moins 150 ans selon la rumeur.

**Rocky:** deuxième barmaid de Jo-Mama's, arrondit ses fins de mois en vendant de la drogue à ses amis, femme forte, cheveux courts, noirs, frisés.

**Safiya:** vielle femme connue comme "la dame au mouton" parce qu'elle se promène toujours avec un mouton, parfois un mouton imaginaire quand il est arrivé quelque chose au vrai.

**Saied le demi-Hajj:** Ami de Marîd Audran, bien mis, cis-homme, homosexuel, grand et bien bâti, moustache soigneusement taillée, implant, son MAMie favori est le “dur à cuire”.

**Selima:** une des trois Soeurs Veuves Noires, avec Tamiko et Devi.

**Officier Shaknayyi:** agent de police, prend son travail plus au sérieux que la moyenne de ses collègues, cis-homme, égyptien.

**Tamiko:** une des trois Soeurs Veuve Noire avec Selima et Devi. trans-femme, n'est pas réellement asiatique.

**Umar Abdul-Qawy:** bras droit de Reda Abu Adil, implant.

**Yasmin:** danseuse au Frenchy's, petite amie de Marîd Audran, trans-femme, yeux noirs, long cheveux noirs, implant.

**Docteur Yeniknani:** docteur à l'hôpital Abu Emir, homme, turc, grosse moustache noire.

## Les lieux

### Le Boudayin

Bien qu'elle soit très conceptuelle et contient des éléments qui ne sont pas mentionnés dans les livres, vous pouvez jeter un coup d'oeil à la carte du jeu vidéo situé dans l'univers créé par Effinger [The circuit's edge](#) édité par Infocom en 1990.

Le Boudayin est un vieux quartier fortifié situé dans la nord-ouest de la ville. Il s'étend sur environ 1,5km de la Porte Est au cimetière. Il est fermé à la circulation, à l'exception des véhicules d'urgence. L'artère principale qui le traverse d'est en ouest est simplement appelée la Rue. C'est un haut lieu touristique la journée et le centre névralgique du divertissement nocturne.

**Big Al's Old Chicago:** gargote miteuse.

**Café de la Fée Blanche:** le bar de Gargotier sur la Neuvième Rue Nord, où Marîd Audran et ses amis Mahmoud, Saied et Jacques trainent souvent la journée.

**Café Solace:** petit café sur la Douzième Rue.

**Chiriga's Nightclub:** une boîte sur la Rue, à mi-chemin entre la Porte Est et le cimetière. Les vraies filles dansent et jouent les hôtesse de midi à 20h. Les transexuelles, les travestis et les débutantes travaillent de nuit.

**Frenchy's:** boîte de nuit connue pour ne recruter que des femmes, cis et trans, mais pas de travestis, ni de débutantes. Les consommations sont chères.

**Cimetière Haffe al-Khala:** la limite ouest du quartier du Boudayin.

**Jo-Mama's Bar:** sur la Troisième Rue, repère de marins grecs.

**Laila's Mod Shop:** sur la Quatrième Rue, coincé entre un tripot sombre et mal-famé et un bar bruyant d'adolescents transsexuels. Peu engageant, mais vous y trouverez toujours le MAMie ou le PAPie que vous cherchez, ou quelque chose s'approchant tout au moins.

**Red Light Lounge:** un endroit qui transpire la violence, une autre boîte de nuit avec danseurs et prostitués. Propriété de Fatima et Nassir.

**Silver Palm:** café sur la Rue.

## La ville

Jamais nommée, la ville est fréquentée par des marins. Elle est située au centre du monde musulman. Au sud, elle s'ouvre directement sur le désert.

**Boulevard il-Jameel:** l'artère principale nord-sud, elle passe juste devant la Porte Est du Boudayin.

**Quartier Chrétien:** situé juste à l'est du centre-ville.

**Courane's** un restaurant dans Rasmiyyah.

**Gay Che's:** un bar gay sur la Rue Aknouli dans Hâmidyya.

**Haffe al-Qala, "le Bord du Désert":** quartier de classe moyenne inférieure situé au sud, près du désert.

**Hâmidyya:** quartier pauvre contrôlé par Reda Abu Adil, touchant la Porte du Couchant.

**Médina:** la partie la plus ancienne de la ville, elle n'est pas aussi bien préservée que le Boudayin. Ce n'est donc pas un lieu touristique, mais un endroit pauvre, crasseux et en décrépitude.

**Rasmiyyah:** un quartier de boutiques de luxe à l'est du Boudayin.

**Mosquée Shimaal:** située au nord de la Porte Est du Boudayin.

**Porte du Couchant:** quartier huppé de l'ouest, où se trouve la propriété de Reda Abu Adil.

## Étape 5: Se préparer à improviser

---

En cuisine, la mise en place (en français dans le texte, ndt) consiste à préparer tous les ingrédients et les ustensiles nécessaires, alignés le long du plan de travail, rangés de façon à ce que vous n'ayez pas à chercher quelque chose avec les mains couvertes de farine et d'oeuf.

C'est la même chose quand on prépare une partie de jeu de rôles. Vous voulez avoir les choses dont vous avez besoin sous la main, organisées et rapidement accessibles. Avec pas mal de systèmes, cela signifie avoir une quinzaine de livres avec des onglets et des marque-pages, mais pas ici. Nous utilisons *FAE*, un joli petit livre de 48 pages, et même si nous avons besoin de matériel supplémentaire dans le plus imposant *Fate Core* lors de la préparation, nous n'aurons pas besoin de nous y référer en jeu.

Cependant, notre matériel de base provient d'ouvrages de fiction et nous n'avons certainement pas envie de feuilleter les livres en pleine partie pour trouver la bonne description d'un lieu ou d'une technologie. C'est pourquoi nous avons établi nos listes à l'étape précédente. Et c'est pourquoi nous allons maintenant ajouter quelques listes

qui seront bien pratiques quand les joueurs demanderont “Qu’est ce que la victime a dans les poches?”, “À quoi ressemble le terminal?” ou “Que mange Farrad?”.

Pour ce faire, je vais reprendre la méthode décrite dans *Robin’s Laws of Good Game Mastering*. Robin suggère de préparer des listes de noms, de bouts de dialogue, de traits de personnalité dans lesquelles le MJ peut piocher quand il a besoin d’un personnage mineur.

## **Que voulez-vous dire? Je ne peux pas jouer un occidental caucasien?**

J’ai déjà évoqué la difficulté qu’éprouvent certains joueurs à envisager un personnage autre qu’un occidental caucasien. Je suis sérieuse, j’ai souvent vu des joueurs qui, quand on leur annonçait qu’ils ne joueraient pas un américain blanc, essayaient de créer un canadien blanc, un australien blanc ou un anglais blanc, voire un européen blanc. En les poussant dans leurs derniers retranchements, ils arrivent à envisager de jouer un personnage asiatique armé d’un katana.

C’est le boulot du MJ que de se préparer pour éviter ceci en disposant de pas mal d’éléments d’ambiance et de références pour son univers. Les éléments d’ambiance aident les joueurs à se mettre dans le bon état d’esprit. Les références aident les joueurs à choisir des traits de leur personnage qui s’accordent avec le Boudayin (le nom, la description physique, les relations, les habitudes, les occupations, les croyances, les désirs, etc.).

## **Donner des noms**

Une liste de noms est inestimable pour le MJ qui n’arrive pas à trouver des noms au pied levé. Nous avons déjà parlé du fait que nommer les personnages mineurs est une chose particulièrement importante dans le cadre d’une ambiance de roman noir dans lequel les histoires se déroulent à un niveau très personnel. Nous avons aussi déjà vu que les personnages du Boudayin viennent d’à peu près partout, mais essentiellement du monde musulman.

J’ai compilé une liste d’environ 2700 noms masculins et féminins d’origines arabe, berbère, égyptienne, turque, indonésienne, en les récupérant sur des sites de prénoms pour bébé, le tout dans un fichier. [Le voici](#), je vous en prie! Ajoutez-y autant de noms d’origines diverses que vous souhaitez et vous pourrez donner un nom à n’importe qui, quelles que soient les questions des joueurs. Allez voir les divers générateurs de noms de [Seventh Sanctum](#), comme celui basé sur les données de [recensement américain](#), le page de génération de nom de [Chris Pound](#) et la pléthore de générateurs de [Abulafia](#), dont des générateurs de noms.

Et les **noms de marques**? Dans le cyberpunk, il est fréquent d’avoir recours à des noms de marques pour ajouter une pointe d’authenticité, souvent en extrapolant les futurs marchés de marques existantes. Par exemple, Effinger mentionne des yeux

cybernétiques Nikon et des appareils holographiques Telefunken. Les noms des nouvelles technologies sont inventés, comme Transpex, le jeu compétitif en réalité virtuelle à deux via les implants crâniens.

Pour être prêt, nous pouvons créer une petite liste de noms de marques correspondant à l'atmosphère que nous voulons donner, par exemple, en utilisant des noms actuels de sociétés à la pointe de la technologie ou de recherches en bio-ingénierie pour la cybernétique et les implants ou en fouillant du côté des dénominations des multinationales dont les noms ne sont pas forcément familiers en Occident. D'autres noms sont créés pour mettre l'accent sur les évolutions géopolitiques, par exemple, Chhindwara désigne aussi bien une origine géographique que le nom d'une marque de terminaux personnels, un autre exemple est Annamite. En parlant de cela, on parlera des nations en se référant à leur nouveau nom, comme à leur ancien nom, pour souligner les modifications des frontières et les changements de gouvernements.

Pour des raisons évidentes, je ne préfère pas inventer des noms de nouveaux produits fabuleux commercialisés par des sociétés existantes et les poster au monde entier. Néanmoins nous pouvons toujours prendre un supplément pour *Cyberpunk* ou *Shadowrun* et piquer leurs listes. Ou jeter un coup d'oeil au [générateur aléatoire de noms de société](#) de Seventh Sanctum! Voici quelques exemples de ce qu'il génère:

- Augmented Science Vista
- Barlett Financial of Monaco
- Carson Genetic Gold Unlimited
- Digital Scientific Industrial
- Financial of Madrid
- Huber Matics
- Sherman Motors
- Skinner Instruments of Berne
- State Solar

## Plus de listes!

Nous pouvons pousser la méthode plus encore et l'étendre à tous les petits éléments utiles qui amène de la profondeur et de l'atmosphère à notre univers, par exemple:

**Que mangent les gens?:** du couscous, des fruits (citrons, dattes, du raisin, des oranges, etc), des amandes, des pois, des lentilles, du pain, du mouton, du poisson...

**Que boivent les gens?:** du *Laqbi* (du vin de palme), du café très fort à la cardamome servi dans des petites tasses, du thé noir, du thé au lait ou à la menthe, du *tende* (la réserve personnelle de Chiriga), des cocktails non alcoolisés ou des sodas tels que Sharâb ou Coca-Cola pour les danseuses des clubs durant leur travail (et payés des sommes astronomiques par leurs clients), du gin avec une pointe d'essence de rose (la boisson préféré de Marîd Audran), etc.

**Quelles drogues peut-on trouver?:** la Sonneine (alias “sunnies”), la triphétamine (“tri-phets”), les “beautés” (HCl butaqualide), le Paxium, le RPM (L-ribopropylmethionine) et la néocorcotine acétyle, deux psychédéliques qui causent de gros dégâts au cerveau, du hashchich, du qat, etc.

## Traits de caractères

Robin D. Laws suggère d’avoir des listes de traits de personnalités assez semblables aux listes de noms à utiliser pour créer au pied levé des personnages. J’ai tendance à ne pas faire de listes pour ça, il suffit de créer des personnages en situation.

Néanmoins, comme règle de base, je vous suggère deux descripteurs de personnalité et une courte description physique, par exemple: “touriste crédule et cible facile originaire de Basse Lorraine, cis-homme, calvitie, peau claire, taille moyenne”.

Seventh Sanctum et Abulafia couvrent encore nos arrières, avec, respectivement, le [Quick Character Generator](#) et le [Character Concept Generator](#).

Voilà un exemple généré par Seventh Sanctum, en utilisant les catégories “Modern - General” et “Science Fiction - General”:

- l’assassin tapageur hanté par ses sombres souvenirs
- le cadre paranoïaque sans pitié qui déteste les animaux
- le dirigeant qui déteste les enfants
- l’archiviste aliéné
- le recéleur moralisateur
- le cyborg souffrant en mal d’amis
- l’aide-soignant paresseux
- le scientifique effacé mais hypocrite qui planifie l’exploitation d’autres mondes
- le journaliste distant

Et voici ce que je génère Abulafia, à partir de plusieurs catégories:

- le mercenaire solide devenu scientifique
- le journaliste tenace pratiquant les arts martiaux
- la sage recrue devenue avocat
- un fantassin malin devenu soldat d’élite
- le sauveteur orphelin devenu hacker
- le spirite sévère devenu détective privé
- un étranger aux yeux couleur ambre
- un pasteur bigot
- un détective au sang-froid
- un sosie à l’esprit libre

*Ndt: les générateurs cités sont en anglais.*



## Lieux

De la même manière que nous voulons pouvoir être capable de créer des personnalités à la volée, nous avons besoin de nous préparer à créer des lieux. Dans les faits cependant, les joueurs vont certainement s'en approprier un certain nombre lors des premières sessions, par exemple les lieux qui leur serviront de points de rencontre ou de refuges sûrs.

**Quels endroits se trouvent dans le Boudayin?** Des souks, des boutiques de souvenirs, des cafés, des pâtisseries, des marchands ambulants, des bars, des boîtes de nuit, des sex-shops, des tripots, des immeubles d'appartements, des lieux de naissance de célébrités décédées, des cliniques illégales, des prêteurs sur gage, des sociétés d'import-export, etc.

**Quels endroits peut-on voir dans le reste de la ville?** Des banques, des mosquées, des bidonvilles, des quartiers résidentiels, des chantiers, des postes de police, des immeubles de bureaux, un port, une gare, un aéroport, des hôtels, une zone industrielle, etc.

Souvenez-vous que chacun de ces endroits peut être décliné de différentes façons, du plus classique pour les plus riches au plus crasseux pour les plus désespérés. Par exemple, un tripot peut être un jeu de dés sur une caisse à un coin de rue, une table dans le fond d'un café enfumé, l'arrière-salle cachée d'un bureau d'affaires "légal" ou un casino très chic réservé aux riches et aux célébrités qui viennent s'encanailler dans le Boudayin.

Certains de ces lieux seront le théâtre de scènes d'action (course poursuite, embuscade, bagarre, etc). Nous devons donc être en mesure de les dépeindre et de les utiliser au mieux en créant les aspects et en imaginant les répercussions dont nous aurons besoin. Nous allons emprunter ce que [Fortress of Shadow - Feng Shui Fight Locations](#) a à nous offrir. Il s'agit d'un site de ressource pour *Feng Shui RPG* créé par Dave Eber et maintenu par Kevin J. Chase. Pour les lieux clés, nous allons établir des listes des choses intéressantes qui peuvent arriver; jetez un coup d'oeil par exemple à la boîte de nuit, au casino, à l'immeuble abandonné, au bordel, etc. Vous adapterez l'atmosphère de Hong-Kong à celle du Boudayin bien entendu.

Par exemple, imaginons un souk:

L'endroit est un fouillis de petits magasins et d'étals en tout genre, certains d'entre eux sont là de façon permanente, d'autres seulement les jours de marché. Il y a des tentes avec les pans relevés pour exposer les marchandises, des tables faites de planches ou de panneaux de fibre de verre posés sur des tréteaux, des poteaux et des cordes sur lesquelles pendent des vêtements et des tapis, le tout formant un vrai labyrinthe. Les bruits, les couleurs, les senteurs, la foule sont vertigineux.

On y trouve de tout: des fruits et légumes, des plats tout juste cuisinés, des bijoux en toc pas chers, des objets volés, des piles "rechargées", des cartes pour touristes, des appareils électroniques d'occasion, des guides, des jeux de dés, des artistes de rue et

des combats de chiens. Les marchandises sont disposées dans de grands paniers tressés circulaires, des caisses brisées, des barils ouverts, des chèvres vivantes sont attachées à des poteaux, des poulets enfermés dans des cages minuscules, etc.

### **Les choses intéressantes qui peuvent arriver:**

- Les pickpockets sont partout - les personnages des joueurs peuvent être aussi bien les victimes que les coupables...
- Un touriste s'emporte contre un vendeur provoquant une distraction parfaite - à la fois pour les PJ et pour les autres.
- Échantillons gratuits!
- Il est facile de se déguiser en attrapant un chapeau, des lunettes, une veste ou un burnous.
- Quelqu'un débarque dans la mauvaise tente et interrompt une rencontre discrète.
- On peut cacher n'importe quoi... Des serpents, des armes, de la drogue, une personne enlevée, une bombe...
- Quelqu'un dissimule le macguffin parmi d'autres objets ressemblants, ou à l'intérieur d'un objet (théière, poupée, vase) en vente.
- Scène de course poursuite! Certainement à pied, mais pourquoi pas en vélo, en skate, en Segway. Attention à la volée de marches inattendue!
- Un troupeau s'échappe! Des piles de marchandises s'écroulent! Les vendeurs sont furieux...
- Quelqu'un observe depuis les toits à proximité.

**Inspirations:** *Les aventuriers de l'Arche perdue, La momie, Inception.*

## **Les sujets délicats**

### **La religion**

L'Islam est la principale religion dans l'univers du Boudayin, bien que l'on trouve quelques références aux chrétiens - coptes essentiellement. Cependant, la plupart des gens ont tendance à être non-pratiquants, peu orthodoxes, apostats, agnostiques ou pas intéressés. Il n'y a aucun problème à laisser la religion de côté dans votre campagne. Si toutefois vous décidez d'inclure quelques éléments de l'Islam, voici quelques informations de base:

- le calendrier musulman débute en l'an 622 de l'ère chrétienne, date de l'Hégire, quand le Prophète Mahomet quitte La Mecque pour Médina. Le calendrier est constitué de 12 mois lunaires (29 ou 30 jours) et de 354 ou 355 jours. Le premier jour du mois commence après le coucher du soleil avec la première observation du nouveau croissant de lune. Chaque jour débute au coucher du soleil. Le jour du rassemblement pour la prière est le sixième de la semaine, *Yaum al-Jumu'ah*, et le jour de repos ou Sabbath est le septième et dernier jour de la semaine *Yaum as-Sabt*.

- Les Cinq Piliers de l’Islam sont la profession de foi (Shahada), la prière cinq fois par jour (Salat), le jeûne (Sawm), l’aumône (Zakat) et l’accomplissement du pèlerinage à La Mecque (Hajj).
- Les cochons, les chiens et les serpents sont impurs, il est interdit à un musulman pratiquant de consommer de la viande de porc. L’alcool et les drogues sont également prohibés; bien que l’on en trouve en abondance dans le Boudayin.
- Durant le mois de Ramadan, il n’est pas permis de manger, de boire, de fumer ou d’avoir des relations sexuelles entre l’aurore et le couché. Durant cette période, Effinger décrit le Boudayin comme endormi la journée et extrêmement actif la nuit.

Je termine par quelques sources pour ceux qui voudrait aller plus loin:

- *L’Islam pour les Nuls* de Malcolm Clarck
- FranceTV éducation: [Les cinq piliers de l’Islam](#)
- Le site de [La grande mosquée de Paris](#)

(Ndt: les références ne sont pas celles du texte original, mais ont été “francisées”.)

## Les genres sexués et les orientations sexuelles

Bien que les livres de Effinger ne traitent pas de sexe, de genres ou d’orientations sexuelles, ils abordent ces sujets de front. Dans l’univers du Boudayin, les gens qui en ont les moyens peuvent s’offrir le corps qu’ils souhaitent, y compris un changement de sexe. On rencontre non seulement des cis-genres et des trans-genres, mais aussi des “débutantes”, des personnes en cours de traitement hormonal et en attente des opérations de changement de sexe, donc possédant les caractéristiques des deux sexes. Le genre sexué est différent des orientations sexuelles et ici, toutes les options sont ouvertes.

On trouve plus de trans-femmes que de trans-hommes dans les livres, peut être en raison du marché du sexe dans le Boudayin et en raison du fait que la plupart des clients payants sont des cis-hommes (je ne fais que supposer en fait).

Si le fait de parler de tels sujets vous dérange, peut-être que le Boudayin n’est pas l’univers le plus adapté pour vous.

## Étape 6: Lier le tout

---

### Affiner: jouer sur les réglages

Avant que nous démarrions avec les joueurs, il nous reste quelques décisions et ajustements à prendre et à faire. Nous allons jouer dans un univers sombre, les règles par défaut de *Fate*, plus adaptées au style Pulp vont nécessiter quelques réglages. Nous avons quelques outils à notre disposition. Ils sont cités dans *Fate Core* et plus détaillés dans *Fate System Toolkit* (chapitre 5). Je parlerai plus avant de tout ceci quand j’aurai le temps de faire la critique du *Toolkit*. Disons juste que nous allons

jouer sur quelques réglages pour obtenir une ambiance sombre, dangereuse, de roman noir pour notre campagne.

**Les personnages commencent avec un maximum de 2 prouesses**, contrairement aux règles par défaut de *FAE* et *Fate Core* qui préconisent 3 (voir *Toolkit* pages 47-49).

**Le taux de rafraîchissement passe à 2 points Fate** au début de chaque session au lieu de 3 (voir *Toolkit* pages 47-49).

Nous utiliserons la règle des **aspects “de faible puissance”**. Cela signifie que l'on ne peut utiliser qu'un seul point Fate pour un bonus de +2, donc pas d'effet cumulatif. Cependant, on peut dépenser autant de points que possible pour relancer les dés autant de fois que l'on souhaite. Seules les invocations libres peuvent être cumulées, cela donne plus d'importance aux aspects créés ou découverts en jeu (voir *Toolkit* page 15).

Tous ces ajustements sont optionnels et vous pouvez parfaitement jouer *Le Boudayin version Fate* sans eux. Néanmoins, je pense qu'ils apportent un peu de noirceur à l'univers tout en préservant des personnages compétents, proactifs aux vies dramatiques, donc en garantissant une expérience *Fate* à part entière.

## Les choix en début de partie

La première session de jeu sera consacrée à la création de l'univers, comme dans tout jeu *Fate*. Voir à ce sujet les pages 17-28 du *Fate Core* et *A spark in Fate Core* de Jason Pitre.

En premier lieu, **créer les enjeux** auxquels le groupe sera confronté (voir *FAE* page 36 et *Fate Core* page 22-25). Commencer par un enjeu existant et un enjeu imminent.

Créer les **lieux et personnalités** avec lesquels les PJ vont interagir. Reprenez les listes créées lors de l'étape 4 et notez les lieux et les personnalités que vous pouvez relier aux enjeux. Le groupe peut également ajouter et créer des éléments, des lieux et des personnalités supplémentaires.

Puis procédez à la création des personnages. C'est à ce moment que le groupe s'occupera **des liens entre les personnages** dans le style *Fate Core*. Ceci signifie qu'après la détermination des trois premiers aspects, dont le concept et le souci, comme décrit dans la page 9 de *FAE*, vous allez vous intéresser à la façon dont les personnages sont connectés entre eux et avec l'univers du Boudayin, puis décrire ceci sous la forme de deux aspects. C'est un processus semblable à la création en trois phases (Phase Trio) de *Fate Core*, page 38.

## Aventures, situations et intrigues

Où comment le MJ va créer des aventures qui collent avec le Boudayin?

**Commencez votre scénario par une ou plusieurs contraintes a priori** (voir *Toolkit* page 45), en négociant des points Fate pour qu'un ou plusieurs joueurs partent sur l'histoire contraint. On peut se baser sur les aspects des personnages, sur les aspects de l'univers comme “*tout le monde travaille pour quelqu'un*” ou “*les affaires sont les affaires*”, ou des aspects liés à l'histoire comme “*les parrains s'affrontent*”, “*Chiriga a disparu*” ou “*une série de meurtres horribles*”. Demandez aux joueurs de raconter ce qu'il s'est passé avant et pourquoi ils en sont là. Si un joueur refuse la contrainte, ne lui forcez pas la main, ne l'obligez pas à payer un point Fate. Négociez plutôt une autre contrainte qu'il pourra trouver plus intéressante.

N'hésitez pas à **vous appuyer sur les classiques**: mystères, romans et films noirs et autres histoires de détectives durs à cuire. Référez vous à “[The hard-boiled formula](#)” de John G. Cawelti (1976) et “[The Maltese Falcon, the Detective Genre, and Film Noir](#)” de William Luhr (1995), deux essais qui vous aideront à saisir les éléments essentiels du genre noir.

Dans une situation critique (si le temps vous manque vraiment cruellement), on peut toujours aller utiliser un générateur aléatoire d'intrigues. Seventh Sanctum propose [quelques générateurs d'idée d'histoire](#) et Abulafia dispose de [Plot Kickers and Oracles](#).

Souvenez vous que vous n'avez pas besoin de savoir comment l'histoire va finir. Vous avez simplement besoin d'une situation d'**ouverture efficace** qui sera reliée d'une façon ou d'une autre à l'un des enjeux de votre campagne, et vous avez besoin de bonnes **personnalités antagonistes** avec des objectifs et des plans. Les interactions des PJ avec ces derniers vont créer la fiction. Trouvez un livre avec une ouverture vraiment bonne, disons dans les 10 premières pages et adaptez-le à l'univers au besoin.

## En jeu

Enfin, il faudra garder à l'esprit deux ou trois petites choses tandis que les histoires vont se jouer.

Dans Fate, **la fiction est prépondérante**, les règles ne sont là que pour faciliter la narration. Lisez l'excellent “[Fate Core Thought of the Day: Fiction First, Fiction-Rules Interaction, and Nonsensical Results](#)” de Robert Hanz. Dans notre cas, la narration naît des références à l'univers du Boudayin de George Alec Effinger, qui l'emportent sur les règles génériques. Cependant, le plaisir et l'histoire du groupe, en retour, l'emporteront sur l'histoire écrite par Effinger.

**L'ajout et l'utilisation de matériel** dans le jeu peut exiger un peu de négociation puisque nous avons décidé de rester léger sur les règles et d'éviter de longues listes d'équipements. Ce sera le prix à payer. On n'a pas rien sans rien, non?

**L'action “Créer un avantage”** sera l'échelle de corde métaphorique pour surmonter les obstacles. Quand un personnage ne peut pas accomplir une tâche facilement, il

devra commencer par simplifier la tâche à accomplir. C'est un univers sombre, il y aura pas mal d'obstacles sur le chemin des personnages.

Utiliser les approches permet aux personnages d'accomplir les choses avec des styles radicalement différents. **Les niveaux de difficulté et les répercussions seront différents** selon qu'ils défoncent une porte avec Puissance, qu'ils crochètent la serrure Sournoisement ou qu'ils trouvent Astucieusement une excuse légitime pour entrer.

**Contraintes, répercussions et adversité:** les personnages doivent s'attendre à prendre des coups dans le Boudayin. Le MJ ne doit pas hésiter à rendre la vie des héros difficile, à leur permettre de **réussir à un certain prix**, à les laisser **concéder une victoire** dans une bagarre et les laisser meurtris, abimés, désorientés. Tout cela fait partie du genre noir.

**Dans les situations tendues**, les difficultés des obstacles peuvent être de deux points plus élevés que les approches utilisées pour les surmonter, donc il est vraisemblable qu'il y ait nécessité d'invoquer un aspect.

## Conclusion

---

Voilà, terminé! Adapter un nouvel univers ne demande pas vraiment beaucoup de travail. J'espère que cela tout vous sera utile, et je vous remercie pour vos questions et commentaires éventuels.

Bon jeu!