

Fate Core

Démystifier l'approche Fractale de Fate, et la nature des Aspects

D'après Robert Hanz (de la communauté Fate Core US)

Mon premier vrai contact avec Fate (en terme de partie jouée) a été Spirit of the Century. J'avais une longue expérience des jeux de rôles traditionnels. Et donc j'ai vu les aspects et je me suis dit c'est juste comme les avantages, défauts ou atouts des jeux que je connais sauf que l'on peut leur donner un nom qui as de la « gueule » et faire ce qu'on veut avec !" Cela semblait assez évident et assez facile à faire.

C'était une des mes premières erreurs pour essayer de comprendre Fate, mais elle est assez significative. Je pensais qu'un aspect était principalement quelque chose qui donnait un bonus en lien avec l'adjectif ou les mots qui le définissait par exemple.

Et vous pourriez avoir comme argument que certains aspects sont comme ca, mais ce n'est réellement pas une bonne approche pour comprendre ce qu'est un aspect. Un aspect est à la fois plus simple et plus compliqué que ca.

Un Aspect, c'est surtout principalement un élément de l'Histoire. C'est quelque chose, n'importe quoi, qui est important pour l'Histoire. C'est un « Aspect » de l'Histoire si vous préférez ;)

Pour faire plus simple, un Aspect indique quelque chose de significatif a propos de ce qu'il se passe dans « l'Histoire ».

Je vais revenir à la démarche « narrative » maintenant et à sa mise en place. Il faut définir ce qui est important pour le déroulement de l'Histoire (ou à ce stade au moins pour l'organisation d'une Scène). Lorsque c'est fait, que les éléments importants sont identifiés, il reste à les nommer de manière significative, et c'est cela que nous allons pouvoir utiliser en jeu et appeler un **Aspect**.

Mais on fait quoi des Personnages dans cette logique allez vous me dire ?. Ils sont clairement important pour l'Histoire, non! Et ce sont des Personnages pas des Aspects!

Ainsi vous pouvais supposer que les personnages ne devrait pas être considérés comme des Aspects (par rapport à l'Histoire), mais vous avez tord, ils sont des **Aspects**, clairement puisqu'ils sont des élément centraux de l'Histoire (en tout cas ils devrait l'être) !

Bien, mais les Personnages ont des compétences, les Aspects eux n'en ont pas n'est ce pas ? Clairement l'aspect « **Plus noir que les ténèbres** » ne peut pas conduire une voiture! Il ya là peut être quelques présomptions sur ce qu'est une compétence qui demande un éclaircissement. Une compétence ne représente pas un niveau d'entraînement, elle représente l'habilité, pour un **aspect de l'histoire**, d'influencer la Scène, sans être utilisé par quelqu'un d'autre.

Essayons d'y voir un peu plus clair et de mettre un peu d'ordre dans tous ses éléments !

Un Personnage est un élément de l'Histoire.

Il peut influencer le déroulement, voir le résultat d'une Scène. Il le fait en utilisant ses compétences. Ce qu'une compétence représente dans ce cas, c'est l'habilité pour un élément de **l'Histoire (un aspect)** d'influencer la Scène sans l'intervention d'un autre élément.

Alors qu'en est t-il de l'aspect « *Plus noirs que les ténèbres* »? Il ne peut certainement pas conduire! C'est vrai, il ne peut pas avoir cette compétence. Mais en fonction du jeu et de la scène, il peut influencer les choses ! Les « Ténèbres », peuvent rendre les gens paranoïaque, causer un Stress Mental, elle peuvent donc agir par leur seule existence (sans l'intervention d'un pj/prnj).

Au lieu d'avoir un tas de règles pour toutes ces choses, Fate gère les gèrent simplement en partant du principe suivant : Pas de problème, l'aspect « Plus noirs que les ténèbres » peut être actif et influencer la scène le cas échéant. Il suffit de lui donner les compétences/actions pour cela.

Ex d'actions pour « Plus noirs que les ténèbres » : *Provoquer un accident, désorienter un personnage, attirer dans un piège etc...* Au final cet aspect peut être considéré comme un obstacle – à vous de voir- A noter qu'ici je présente des actions , mais des compétences ou des approches pourraient aussi faire l'affaire , c'est une question de point de vue... (Pour avoir une idée des « compétences d'aspects » voir la présentation des PNJ dans Fate Accelerated (p 38/39) ce qu'il savent faire/ pas faire et les actions de Dangers/Lieux dans Dungeon World),

Et c'est un des point fondamental de l'approche Fractale de Fate – Les éléments de l'histoire, les Aspects, peuvent influencer le déroulement d'une Scène , et ils peuvent le faire un utilisant des compétences, en agissant par eux mêmes.

Un « personnage » n'est pas réellement différent de l'aspect « Plus noirs que les ténèbres ». C'est juste plus facile dans ce cas de regrouper certains éléments communs (au personnage). Ces derniers, formant un ensemble (aspects + compétences, etc...) **liés aux éléments de l'histoire contrôlés par les joueurs**, et de les appeler « Personnage » par convention. Et ces éléments de « l'Histoire » peuvent générer ou être liés directement à d'autres d'autres composantes de « l'Histoire », des sous-éléments.

Illustrons cela :

L'élément (Personnage) de « l'histoire » Han Solo est associé au Faucon Millenium. Dans ce cas, il est facile de considérer **le Faucon comme un détail lié à Han Solo puisque si ce dernier n'était pas dans l'histoire, le Faucon ne serait pas là non plus !**

Pour que ce détail soit pleinement exploité nous déclarons que *le Faucon Millenium* doit être un 'Aspect' de Han Solo (qui est lui même un Aspect – un élément de l'Histoire). Et, bien sur, le Faucon pourra avoir ces propres compétences (*semer des poursuivants, Forcer un blocus*), et ses Aspects à lui (*Nombreux compartiments secret, Le vaisseau le plus rapide de la Galaxie*, par exemple).

-Relisez ce que dit la Règle de Bronze dans Fate Core (p 270) : Tout peut être traité comme un personnage ! (Pour vous aider à formaliser cette dimension vous pouvez utiliser les outils proposés : « *Qu'est ce qu'un Extra peut Faire* » page 272, « *Attribuer des Éléments de Personnage* » page 273. Ces outils sont tous utilisables dans le cadre de l'approche Fractale de Fate et vous permettent de formaliser la démarche évoquée dans cet article).

Cet exemple introduit bien c'est que peut donner l'approche Fractale à Fate. Mais il ya une pièce qui est manquante. Une caractéristique fondamentale de l'approche fractale, c'est qu'elle a une infinité de détail.

Avec ce postulat, vous pouvez faire un zoom arrière, pour visualiser les éléments de l'histoire qui vous intéressent mais à une plus grande échelle, ou faire un zoom rapproché pour les voir à une échelle très proche. Vous pourrez alors découvrir que chaque niveau dévoile les détails qui lui sont propres. Est c'est assez important de comprendre que l'approche fractale de Fate fonctionne ainsi.

Pour préciser :

Disons que nous sommes en train de jouer une partie MedFan et que le setting à un aspect nommé « *La Citée Etat de Warrington* », C'est un élément important pour l'histoire, on peut donc bien le considérer comme un aspect, et à ce titre il peut être **Utilisé et Contraint**.

Maintenant la partie avance, et les protagonistes se rapproche de « *Warrington* », et donc cet aspect devient encore plus important pour l'Histoire. Nous allons pouvoir donner à « *La Citée Etat de Warrington* » ses propres aspects comme : « *Dirigée d'une main de Fer* », « *La Garde est Vigilante* » et « *Milice Sanguinaire* ». Nous pouvons lui donner ses compétences comme : « *Conquérir d'autres Citées Etats* » **au niveau :4.**

Maintenant, disons que nos protagonistes sont très proches de la Citée. La Citée est surveillée par une « *Garde Vigilante* », mais il nous faut plus de détails alors que l'on se rapproche des Portes. Ainsi, on ajoute l'aspect « *Gardes des Portes du désert* ». Si les protagonistes ne s'approchent pas plus, l'aspect « *Gardes des Portes* » reste probablement suffisant pour indiquer l'effet possible sur la scène..

Mais si on se rapproche encore, nous pourrions à nouveau avoir besoin d'encore plus de détails. Peut être allons nous décider qu'il ya un « *Garde Maigrichon* » et Un « *Gros Garde* » (tiens deux nouveaux aspects). Et quand les protagonistes seront très près, il sera peut être tant de donner donner à ces Gardes leurs propres aspects (à voir suivant votre manière de gérer **les PNJ sans nom** et l'intérêt de la scène bien sur)... Et certainement qu'ils ont des compétences ces gardes, voir même de l'équipement ! Et bien sachez que même leur équipement pourrait avoir des Aspects !

Et si les Personnages Joueurs utilisent l'action **Créer un Avantage** pour déclarer que le « *Garde Maigrichon* » à « *une épée vieille et rouillée* » et bien elle l'est !

C'est cela que fondamentalement l'approche Fractale de Fate permet de réaliser et c'est comme ça qu'elle fonctionne (avec ou sans préparation). C'est une manière d'avoir une approche universelle pour décrire les éléments de l'histoire et leur capacité à agir sur le monde qui les entoure à un instant T. Cela donne l'habilité de décrire ces éléments avec **le niveau de détail adapté à la scène en cours**.

Pour résumer : Je n'ai pas besoin de connaître des détails à propos de 2 gardes si je suis à 100 km de Warrington. J'ai juste besoin de savoir que les Gardes existent et qu'ils sont Vigilants et sanguinaires, mais plus je me rapproche, plus leurs capacités, ce qu'ils sont et peuvent faire devient important ! Et finalement, je peux avoir besoin d'en savoir plus sur comment ils peuvent influencer le déroulement d'une scène où les personnages sont présents.

Donc, l'approche Fractale de Fate me donne les outils pour leur donner de la consistance (aux gardes). Comment ? En partant d'un aspect général (« *Garde des portes* ») qui devient plus détaillé et évolue vers des éléments individuels (« *Gardes gros/maigre* »), ces éléments étant constitués par des compétences voir peut être même par d'autres sous éléments (« *Le gros Garde et son Cheval Pasco* »..).

Mais cette approche ne modifie rien en fait, elle révèle des éléments déjà existants c'est tout. Les gardes ne gagnent pas subitement des compétences quand je me rapproche d'eux, ils les ont toujours possédés. C'est juste que ce n'est pas important de s'en préoccuper avant que je ne sois en position d'interagir avec eux. . Ils ne passent pas non plus du statut **d'aspect à celui de personnage** – c'est une fausse distinction qui n'est pas à faire. Ils sont toujours des « **aspects** » parce que comme déjà expliqué chaque élément de l'histoire est un « aspect »! Et bien sur **ils sont des Personnages** parce que qu'est qu'un garde pourrait être d'autre ? Mais comme nous avons besoin d'en savoir plus à leur propos, nous les avons détaillés plus, mais quand nous n'avons pas besoin de ces détails, nous n'avons pas à y penser. La « *Citée Etat de Warrington* » cesse d'être un « aspect fractale » quand nous n'avons plus besoin des détails qui la concerne, qui lui sont liés à un instant T – elle redevient un « aspect » général du setting Med Fan, juste avec moins de détails qui lui sont associés (puisque plus nécessaires à ce moment du jeu). Rien concernant sa nature fondamentale n'a été modifiée par l'approche fractale en tant que telle (après les actes des PJ c'est autres chose...)

Pour conclure :

Donc, si vous avez un **Aspect qui a doit être actif dans une scène** donnez lui la **compétence dont il a besoin pour cela**. La compétence indiquent juste comment un élément de l'histoire va impacter la scène en cours, sans avoir besoin de l'intervention d'un autre élément de l'histoire. Et l'aspect garde quoiqu'il en soit ses caractéristiques et ses fonctions habituelles,