

LES FACTIONS

Écrit par Mark Diaz Truman - Révisé par John Adamus - Mise en page du document original par Fred Hicks

Traduit par : [Hiver](#)

Relecture et mise en page wiki : sioc

Ceci est un supplément de règles de Fate, système de base, créé par Declan Feeney dans le cadre d'une souscription Fate sur la plateforme Kickstarter. Declan Feeney a choisi de diffuser ce contenu sous licence Creative Commons. Veuillez consulter la fin de ce document pour les détails.

CREER DES FACTIONS

Après que votre groupe ait décidé des grands enjeux de votre cadre (Fate Système de base, p. 22), chaque joueur nomme une faction, un regroupement d'individus qui a une vision propre des grandes questions auxquels le monde est confronté. Ces factions peuvent être des organisations formelles, comme une guilde professionnelle ou un parti politique, mais elles ont souvent des limites poreuses qui permettent à leurs membres d'entrer et de sortir à mesure que leurs croyances évoluent. Beaucoup de factions ont des structures et des noms génériques, comme **Les sportifs** ou **La noblesse**, et certaines factions peuvent être un sous-ensemble d'un groupe plus grand comme **Les dockers pauvres** ou **Les hindous dévots**.

Quelle que soit sa structure formelle, chaque faction est unifiée par des croyances, c'est à dire des positionnements collectifs à l'égard de grandes questions qui structurent le cadre de jeu. Il peut y avoir d'autres exigences, telles qu'une certaine richesse ou une occupation particulière, que les personnages doivent remplir pour être considérés comme faisant partie de la Faction, mais le fait d'agir en conformité avec les croyances de la faction est un élément central de l'adhésion. Ces croyances ne sont pas forcément exclusives, et un personnage peut appartenir à plus d'une faction. Les personnages des joueurs seront fortement associés aux factions qu'ils créent, bien qu'ils n'aient pas besoin d'être d'accord avec toutes les croyances de la faction.

*Octavio joue en 1946 dans un Los Angeles Pulp qui abrite les aventures de héros de l'ombre qui affrontent les nazis après la Seconde Guerre mondiale. Le groupe a déjà décidé d'un problème actuel (**La guerre est terminée !**) et d'un problème imminent (**L'ascension de la société de Thulé**). Octavio a l'intention de faire un personnage qui a combattu en Europe, il crée donc la faction **Les vétérans de retour au pays**.*

LES CROYANCES SONT-ELLES DES ASPECTS ?

Oui, bien que des aspects limités. Puisque tous les membres d'une faction ne sont pas fidèles au dogme de l'organisation, les croyances sont plus limitées que les autres aspects. Les membres d'une faction peuvent être contraints de suivre ses croyances, mais ils peuvent nier la contrainte sans dépenser un point Fate. En même temps, les croyances ne peuvent être invoquées que sur les jets de compétences de faction, et ne peuvent pas être invoquées lorsque des personnages agissent individuellement.

LES PARANGONS DES FACTIONS

Une fois les factions créées, chaque joueur identifie un parangon pour sa faction, un PNJ incarnant les croyances et les traditions de la faction. Le MJ peut déterminer les attributs de chaque parangon si nécessaire, mais les joueurs posent les bases de l'apparence, de l'attitude et du tempérament des parangons.

Les parangons peuvent revêtir différentes formes, mais ce sont généralement des figures politiques et culturelles importantes pour leur faction. C'est assez rare de trouver un parangon qui ne se soucie pas de sa faction ou des problèmes du cadre de jeu. Les parangons jouissent d'une importante autorité informelle au sein de leur faction, qu'ils utilisent à loisir.

*Octavio décide que le parangon de sa faction est Ruben Fox, un soldat afro-américain qui a combattu dans le Pacifique pendant la guerre. Octavio décrit Ruben comme un homme grand et costaud aimé des vétérans avec lesquels il a combattu et qui travaille maintenant à la lutte pour obtenir des ressources pour les anciens combattants de retour à Los Angeles. Il est bien connu des **Vétérans de retour au pays**.*

CROYANCES DES FACTIONS

Les factions sont importantes pour le cadre de jeu, parce qu'elles ont des points de vue sur les grands enjeux auxquels les protagonistes font face. Les croyances sont souvent perçues comme des solutions aux "grands enjeux", mais elles peuvent aussi représenter de nouvelles façons d'appréhender des conflits à venir ou des attitudes vis à vis des autres factions et de leurs rapports aux problèmes du cadre.

Pour ajouter des croyances aux factions, chaque joueur crée une croyance que sa faction détient vis à vis d'une «grande question». La croyance est une déclaration complète, telle que **Le seul vrai roi du pays est Lord Trellian** ou **Nos rivaux au département d'État sont responsables de la menace terroriste**.

Une fois que les joueurs ont ajouté une croyance de départ à chaque faction, chaque joueur doit ajouter une croyance additionnelle à une faction différente qui l'intéresse. Le créateur de la faction a un droit de veto final sur la croyance ajoutée. De nombreux membres de la faction ne peuvent soutenir que faiblement certaines croyances, surtout si la faction a une structure de pouvoir assez informelle.

*Octavio pense que les **Vétérans de retour au pays** sont très préoccupés par la Société de Thulé, il crée donc la croyance que **La Société de Thulé est la plus grande menace à laquelle l'Amérique fait face pour sa faction**. Un autre membre du groupe d'Octavio, Amy, ajoute une nouvelle croyance, déclarant que **Les civils ne comprennent rien à la guerre**, Octavio aime cette croyance, alors il note les deux croyances sur la feuille de sa faction.*

LES COMPETENCES DES FACTIONS

Chaque faction possède les compétences suivantes en plus de ses croyances fondamentales :

- **Ferveur** : Intensité de l'adhésion des membres de la faction à ses croyances et la robustesse des structures de pouvoir au sein de la Faction.
- **Communauté** : La confiance et la bonne volonté des membres les uns envers les autres, spécialement lors de situations conflictuelles à propos des croyances de la Faction.
- **Puissance** : La capacité de la faction à agir dans le monde sans l'intervention directe du PJ.
- **Réseau** : La capacité de la Faction à générer des ressources et des informations pour ses membres.

Après avoir nommé la faction, créé un parangon et établi des croyances, les joueurs assignent des rangs aux compétences de la faction : un médiocre (+0), un moyen (+1), un passable (+2) et un bon (+3). Ces compétences peuvent être améliorées en jeu si les membres de la faction réalisent les étapes associées à la faction (voir Amélioration des factions).

Chaque croyance de la faction est dotée d'une piste de stress. La croyance la plus importante bénéficie d'un nombre de cases de stress égal à la Ferveur de la faction; chaque croyance additionnelle dispose d'une case de stress en moins, le minimum est d'une case de stress par croyance. Ce stress représente la force avec laquelle la faction tient en cette croyance particulière, et le temps qui serait nécessaire avant qu'elle ne la réexamine ou la modifie (voir Croyances en conflit).

En plus des cases de stress pour les croyances, chaque membre de la faction possède une nouvelle piste de stress en plus du stress mental et physique : statut. Comme les cases de stress mental et physique, le stress du statut commence avec deux cases, mais s'améliore à trois cases si la Communauté de la faction est moyenne (+1) et à quatre cases si la Communauté est bonne (+3) ou meilleure. Les personnages peuvent avoir autant de cases de stress de statut qu'ils ont d'affiliations dans les factions.

FERVEUR

La Ferveur est liée aux structures de pouvoir et aux croyances de la faction. Les factions avec une forte Ferveur tiennent fermement aux croyances qui unifient la faction et surveillent régulièrement les risques de dissidence.

- **Surmonter un obstacle** : Utiliser la Ferveur pour rallier les forces d'une faction présentes lors d'une scène, en les unissant pour une cause commune, lorsqu'elles sont menacées ou affectées.
- **Créer un avantage** : La Ferveur peut être utilisée pour créer des aspects découlant de consensus ou de valeurs internes (***Nous sommes tous avec vous***) ou de récits ou sacrifices partagés (***La bataille de York***).
- **Attaque** : La Ferveur peut être utilisée pour exclure un membre d'une faction en attaquant son statut. Si la faction exclu un membre, ce membre subit des sanctions allant de la punition à la radiation définitive.
- **Défendre** : La Ferveur est utilisée pour se défendre contre les attaques sur les croyances de la faction lorsqu'aucun personnage ne peut agir seul comme défenseur.

COMMUNAUTE

Chaque faction recrute ses membres à différents égards. Certaines factions ont confiance en l'ensemble de leurs membres, ce qui implique que les membres devraient apprécier les relations qu'ils entretiennent entre eux. Pour cette raison, la Communauté est la compétence qui détermine la valeur de la piste de stress de statut.

- **Surmonter un obstacle** : Sans commandement actif, une faction utilise la Communauté pour surmonter les obstacles, en particulier lorsque son moral est bas. La Communauté peut également être utilisée pour aider les personnages à se remettre des conséquences découlant de conflits sociaux avec d'autres factions.
- **Créer un avantage** : Utilisez la Communauté pour créer des aspects qui représentent l'inspiration que la faction donne à un personnage (*Que ta volonté soit faite*) ou qui illustrent le soutien mutuel au sein de la Faction (*Le gardien de mon frère*).
- **Attaque** : La Communauté n'est pas utilisée pour attaquer.
- **Défense** : La Communauté n'est pas utilisée pour défendre.

QUI FAIT LES JETS POUR LA FACTION?

La plupart du temps, la faction est sous le contrôle du MJ, comme tout autre groupe de PNJ. Cependant, les joueurs savent parfaitement qui doit être convaincu, trompé ou contraint pour que la faction passe à l'action : le parangon. Dans les cas où le parangon passe à l'action, il est tout à fait approprié de faire lancer les dés aux joueurs pour voir l'efficacité des actions de la faction.

PUISSANCE

Les factions sont capables d'agir sans l'implication directe des PJs. Quand elles le font, elles testent leur Puissance pour déterminer l'efficacité de leurs actions.

- **Surmonter un obstacle** : La Puissance permet aux factions de surmonter des obstacles directs allant de la destruction d'obstacles physiques à l'arrestation des criminels en pleine rue.
- **Créer un avantage** : Utiliser la Puissance pour créer des aspects représentatifs des impacts immédiats d'une action. Les membres de votre faction peuvent *Créer une brèche* dans des rangs ennemis ou trouver une *Collection de biens volés* en interceptant des cambrioleurs. Vous pouvez également utiliser la Puissance pour rallier les membres d'une faction et attaquer une cible en groupe.
- **Attaque** : Utilisez la Puissance lorsque des groupes de la faction tentent d'attaquer des cibles dans un conflit.
- **Défendre** : Utilisez la Puissance quand des groupes de la faction sont directement attaqués.

RESEAU

Certaines organisations soutiennent mieux leurs membres que d'autres. Alors que la Communauté mesure la façon dont les membres se voient, le Réseau est la compétence qui génère des ressources et résout les problèmes par le biais des liens et des relations de la faction.

- **Surmonter un obstacle** : Utilisez Réseau pour surmonter les problèmes que les relations de la faction peuvent résoudre. Si un membre de la faction peut téléphoner pour faire ouvrir les portes, Réseau est la compétence qu'il faut pour faire ce travail.

- **Créer un avantage** : Utiliser Réseau pour créer des aspects représentatifs des ressources partagées que les membres de la faction peuvent mobiliser pour contribuer à la cause. Ces ressources peuvent être vastes, mais elles proviendront généralement d'une action collective comme une collecte (**Un chargement d'assiettes de collection**) ou de la force des relations (**Mon syndicat connaît un gars**).
- **Attaque** : Réseau n'est pas utilisé pour les attaques.
- **Défendre** : Réseau n'est pas utilisé pour défendre.

Comme les vétérans de retour au pays forment un groupe assez lâche, Octavio décide de faire de la Ferveur la compétence la plus faible, ce qui donne une compétence médiocre (+0) de Ferveur. Il décide que la compétence la plus forte sera la Communauté à bon (+3), suivie de Réseau à passable (+2); les vétérans ont confiance et beaucoup de bonne volonté les uns envers les autres, ils sont susceptibles de partager des ressources et des contacts. Octavio estime que la Puissance est moyenne (+1), puisque les vétérans n'ont pas trop hâte d'entrer dans une nouvelle série de conflits dans les années qui suivent la guerre.

Avoir une compétence Ferveur à médiocre (+0) signifie que toutes les croyances des vétérans n'auront qu'une seule case de stress. Leur bonne (+3) Communauté, cependant, signifie qu'Octavio aura une piste de stress statut avec quatre cases; sa faction peut encaisser beaucoup de stress interne.

LE STRESS DE STATUT

Lorsque les personnages sont engagés dans un conflit social avec les membres de leur faction, surtout quand ces membres essaient d'utiliser Ferveur pour attaquer un personnage, le personnage ciblé devrait utiliser la piste de stress statut au lieu de la piste normale de stress mental. Si un personnage est mis Hors-Jeu par ce genre de conflit, le personnage est expulsé de la faction.

Lorsqu'un joueur concède ce genre de conflit, une conséquence logique est que le personnage du joueur se réaligne sur les valeurs de la faction.

CROYANCES CONFLICTUELLES

En gros, il y a trois façons pour les membres d'une faction de remettre en cause leurs croyances :

- Les personnages défient les croyances de leur propre faction
- Les personnages défient les croyances d'un autre personnage
- Les personnages défient les croyances d'une autre faction

Lorsque vous mettez en question les croyances de votre propre Faction, lancez Intimidation contre la faction. Généralement, cela se passe comme un conflit, avec la faction subissant du stress sur la piste de croyance et vous infligeant du stress sur votre piste de statut. Si vous gagnez le conflit, vous pourrez changer la croyance de la faction. Si vous perdez, vous risquez des répercussions et êtes à la merci du groupe. Les personnages individuels peuvent s'opposer à vous, auquel cas ils ont la possibilité de subir une partie du stress que vous infligez à la place de la croyance.

Lorsque vous contestez les croyances d'un autre personnage, lancez Intimidation contre la Volonté de l'autre personnage comme dans un conflit classique. Cependant, vous et votre cible pouvez tous les deux choisir de marquer le stress sur votre piste de stress de la croyance, ou sur votre piste de stress mental, si la conversation est raisonnablement publique (c.-à-d. si d'autres membres de votre faction pourraient être au courant du résultat). Si votre piste de stress de croyance est saturée, votre faction devra réexaminer ou réévaluer la croyance. Cela pourrait amener votre faction à renforcer ses croyances, surtout si la personne qui l'a provoquée est perçue comme un adversaire.

Lorsque vous contestez les croyances d'une autre faction, vous lancez Intimidation contre la faction, comme si vous défiiez les croyances de votre propre faction. Cependant, comme vous n'êtes pas membre de la faction, votre position est beaucoup plus précaire. Si vous réussissez à forcer la faction à réévaluer ses croyances, vous constaterez peut-être que les membres de la faction qui étaient de vrais croyants tenteront de se venger de vous pour votre influence perturbatrice.

*Ralph Gabaldon, le personnage d'Octavio, s'inquiète du fait que les vétérans de retour au pays ont ignoré la menace que les nouvelles élections municipales font peser sur les vétérans, parce qu'ils sont trop focalisés sur la société Thulé. Il décide qu'il va affronter le groupe et se rend dans un bar où il sait que de nombreux vétérans seront présents après les heures de bureau. Il lance sa bonne (+3) Intimidation contre la Ferveur médiocre (+0) du **Retour des vétérans** et réussit avec 4 crans, c'est tout ce dont il a besoin pour faire bouger les vétérans. Il change leur croyance en **Nous devons nous concentrer sur d'autres menaces auxquelles l'Amérique fait face.***

Heureusement pour Gabaldon, il n'y avait pas de personnage particulier qu'il devait affronter au bar. Si un autre ancien combattant s'était levé pour le défier comme Ruben Fox, Gabaldon aurait dû s'engager dans une discussion plus longue, une discussion au cours de laquelle Fox aurait pu nuire à Gabaldon. Cela dit, Fox pourrait encore s'avérer un obstacle une fois qu'il apprendra ce que Gabaldon a fait.

PROGRESSION DES FACTIONS

Si les PJs atteignent une étape importante associée à leurs factions, ils peuvent sélectionner l'une des options suivantes pour leur faction en plus de leur avancement personnel :

- Echanger la valeur de deux compétences de faction
- Ajoutez une nouvelle croyance à votre propre faction

Si les PJ atteignent une étape majeure associée à leurs factions, ils peuvent sélectionner l'une des options suivantes pour leur faction en plus de leur avancement personnel :

- Ajouter un point à une compétence de faction
- Sélectionner un nouveau parangon pour leur faction

Ce document est destiné à être utilisé avec la licence Creative Commons : Attribution non transposé.

La mention suivante doit être citée dans votre texte, quel que soit l'endroit où vous avez placé votre propre copyright, et d'une taille identique au texte de votre propre copyright :

Ce travail est basé sur [Factions for Fate](#), un produit de Evil Hat Productions, LLC, commandé par Declan Feeney, développé et écrit par Mark Diaz Truman, et édité par John Adamus. Il est mis sous licence [Creative Commons : Attribution 3.0 non transposé](#).