

## Les principes du Meneur à Fate

*Ce modeste essai regroupe une synthèse de ce que me semble être les éléments essentiels qui doivent guider un meneur de jeu quand il mène une partie de Fate Core ou FAE.*

### **La fiction d'abord, la mécanique ensuite**

*Les règles ne sont pas la limite, mais un outil au service de la fiction.*

C'est l'intention d'agir des Personnages qui fait avancer l'histoire en leur permettant de modifier le cours de choses. Ainsi, vous ne devez jamais interdire à un joueur d'agir sous prétexte que son objectif n'est pas clair et ne semble pas coller avec une des 4 actions > Surmonter, créer un avantage, attaquer, défendre.

Au contraire, vous devez l'aider à préciser d'abord son intention afin de définir ensuite quelle action basique il va devoir utiliser pour atteindre son objectif.

Donc dites "Oui" et demandez : "*Mais quel succès voulez-vous obtenir exactement ?*". Cela permet de déterminer quelle action entre en jeu et quelle tâche doit être accomplie pour la réaliser.

### **La mécanique des règles doit savoir s'adapter**

*Vous ne devez pas laisser les règles empêcher le développement de la narration.*

Elles doivent pouvoir coller au contexte si cela fait sens avec la situation en cours.

Le groupe de joueurs (cela inclus le meneur) doit pouvoir valider une proposition d'adaptation aux circonstances.

Par exemple, un personnage ne subit normalement de conséquence que s'il est blessé durant un conflit. Admettons que pour impressionner, un joueur décide que son personnage brise une vitre d'un coup de poing.

Il est tout à fait cohérent que celui-ci subisse alors une conséquence en blessant sa main durant cette action qu'il réussit évidemment.

### **Traitez tout comme un personnage**

*Lorsque vous imaginez des éléments de l'histoire (notamment) en cours de jeu, n'oubliez pas que si l'un d'entre eux :*

-Doit Influencer l'histoire, il faut lui donner ses propres aspects

-Doit agir sur une situation, il faut lui donner des compétences ou des approches

-Doit rendre une compétence plus impressionnante dans ses effets, il faut créer une prouesse

-Peut souffrir ou être épuisé en termes d'action ou d'agissement, il faut lui donner une jauge de stress et/ou des conséquences.

### **Utiliser les aspects comme guide**

*Les aspects vous disent ce qui est important dans l'histoire.*

Les aspects du jeu, des personnages, de situation vous indiquent, chacun à leur échelle, sur quoi vous concentrer durant une partie. Vous devez les utiliser pour décider quand utiliser la mécanique dans une scène et plus concrètement pour déterminer quand demander un jet de dés.

Pour définir cela, regardez quels aspects sont en jeu et influencent une situation. Ils vont vous indiquer les éléments de tension dans la scène et si les personnages interagissent avec, impliquer une action de résolution ou une contrainte.

### **Le drame c'est mieux que le réalisme**

*A Fate le système aide à construire l'histoire à travers les règles du drame et la fiction, utilisez cela à votre avantage.*

Pour cela gardez toujours à l'esprit que les personnages sont au centre de l'histoire et qu'elle réagit à leurs actions.

Aussi, quand vous essayez de décider ce qui va arriver et que la réponse la plus sensée paraît particulièrement ennuyeuse pour l'avancée du jeu, choisissez toujours la possibilité qui sera la plus excitante et dramatique.

Même si cela ne semble pas faire sens ou être parfaitement cohérent, vous pourrez toujours trouver plus tard un moyen d'expliquer la situation et ainsi de justifier les choses.

*Et si vous, vous ne trouvez pas, les joueurs peuvent le faire pour vous.* Posez-leur des questions.

## **Mettez les personnages dans la lumière, pensez "trois piliers"**

*Quand vous devez gérer une situation pensez Compétence, Drame, Proactivité.*

Mettez en œuvre une de ces 3 possibilités :

-Donnez une chance aux personnages de montrer comment ils sont bons, confronter les à des obstacles dignes d'eux.

-Donnez une chance aux personnages de faire quelque chose que vous pouvez décrire simplement. Il faut que ce soit actionnable et spécifique comme : *Entrer de force dans le bureau du Maire.*

-Créer un choix difficile, une complication pour les personnages. Ici vous pouvez utiliser une contrainte mais si la situation est déjà compliquée en soit, cela suffit

### **Et gardez en tête que :**

-Une faible difficulté est une bonne option pour donner aux personnages une chance d'être impressionnant.

-Une difficulté proche de leurs meilleurs niveaux de compétences va créer de la tension mais pas les écraser,

-Une difficulté élevée mettra l'accent sur des circonstances inhabituelles pour les forcer à se dépasser.

### **Les jets de dés servent à construire l'histoire**

*Faire un jet pour une action doit contribuer à faire avancer le jeu.*

Partant de ce principe, si la réussite ou l'échec d'un jet ne contribue en rien à l'évolution intéressante d'une situation, ne demandez pas ce jet.

-Si vous avez une bonne idée de ce que sera la réussite mais pas l'échec, donnez au joueur ce qu'il veut et demandez un jet plus tard quand vous aurez trouvé une issue intéressante à l'échec.

-Si vous avez en tête une issue intéressante pour l'échec mais pas pour la réussite, n'hésitez pas à proposer au joueur une contrainte en reprenant votre idée d'échec.

### **Définissez le prix du succès**

*Atteindre son objectif peut avoir un coût pour un personnage.*

Pour le déterminer, gardez à l'esprit l'histoire et les mécaniques de jeu pour vous aider à imaginer ce qui sera approprié.

-Un coût majeur fera empirer la situation en créant un nouveau problème ou en exacerbant celui qui existe déjà, il impliquera un impact mécanique important pour le personnage (conséquence, nouvel opposition etc...)

-Un coût mineur ajoutera un détail problématique ou embêtant pour le personnage mais ne le mettra pas vraiment en danger.

Ce type de complication peut d'ailleurs être plutôt de nature narrative que mécanique.

Proposez un coût au personnage quand *son action échoue ou quand le résultat est tangent*. Ainsi, en acceptant une complication, le joueur donne un nouveau cours à l'histoire tout en atteignant son objectif.

### **Sachez rendre l'échec (et parfois le succès) intéressant**

*Echouer pour un personnage, doit avoir un impact sur la situation en cours ou sur l'évolution de l'histoire.*

N'oubliez pas qu'à Fate les personnages sont compétents et expérimentés. Ils devraient donc réussir à obtenir ce qu'ils veulent mais là ça ne marche pas. Pourquoi, quelles sont les circonstances qui l'expliquent ?

Quel est l'imprévu qui empêche leur réussite? Et surtout quelle(s) nouvelle(s) perspective(s) d'action ou d'évolution de la situation cet échec développe-t-il ?

Pourquoi le contact n'est pas venu au rdv ? Qui était-il ? Ou le retrouver ?

N'hésitez pas à impliquer le joueur concerné : *Non tu n'y arrive pas, as ton avis quel est le problème ? S'il n'a pas d'idée et que cela fait consensus le groupe peut contribuer.*

Valorisez les succès extraordinaires (au-delà de la réussite avec style): *demandez au joueur de vous décrire sa réussite ou placez un aspect sur le personnage utilisable gratuitement.*

### **Laissez les joueurs faire le travail**

*Vous n'avez pas à porter le poids de la création des détails du jeu tout seul.*

Au contraire, demandez aux joueurs de vous aider à faire avancer l'histoire en ajoutant des détails. Plus ils participeront plus ils s'investiront. Pour cela, dès qu'une situation connecte un personnage à l'histoire, n'hésitez

pas utiliser ses aspects puisqu'ils sont vrais afin de solliciter la participation du joueur concerné.

Si un PJ as l'aspect "Cicatrice de la Grande Guerre", cela implique qu'il connait des choses sur cette guerre.

Lorsqu'une situation se présente ou il peut contribuer à enrichir ou développer l'histoire parce que son aspect l'autorise, impliquez le.

Ainsi vous les sollicitez sur la mise en place d'éléments du jeu afin de développer la dimension participative et de co-construction de FATE.

### **Mettez la Contrainte au service de l'histoire et des personnages...**

*Une contrainte vous permet d'ajouter un élément à l'histoire.*

En compliquant la vie d'un personnage grâce à un de ses aspects, vous proposez une situation nouvelle au joueur concerné qui souvent impactera également le groupe.

Mais la contrainte est d'abord affaire d'opportunité, une situation ou un événement, susceptible de la déclencher.

-Si le personnage est au mauvais endroit au mauvais moment, la contrainte est liée aux circonstances de la situation. Il la subit parce que le "Monde" réagit au fait qu'il a tel aspect et qu'il se trouve là à cet instant.

-Si le personnage a tel aspect et se trouve dans une situation qui implique de réagir en fonction de ce dernier, il subit la contrainte liée à cette décision.

Si le principe est accepté, vous négocier avec le joueur la proposition, c'est un échange dont l'enjeu est :. Rendre l'histoire encore plus dramatique, mettre le personnage au centre de l'action, et changer la situation en cours.

*Et le point de destin gagné, c'est la possibilité, pour le personnage, de modifier les événements d'une prochaine scène.*

### **Encouragez l'utilisation des aspects, gérez le flux des points de destin**

*Pour que les joueurs pensent à leurs aspects : demandez leurs s'ils sont satisfaits lors d'un jet de compétence : « Vous voulez en rester là? Ou voulez-vous être encore plus impressionnant? »*

Invoquer un aspect est presque toujours une option, vous devez bien faire ressortir cette possibilité : *ET donc quel aspect utilise tu dans cette situation ?*

De même s'il ya une opportunité pour une contrainte, pas de proposition directe. Posez une question :. «*Alors, tu es au bal royal et tu as les manières d'un bouc. Est-ce que cela va bien se passer pour ton personnage?* "Laisser le joueur faire le travail et déclencher la complication... donnez-lui un point de destin.

Concernant les points de destin, toute difficulté deux crans (ou plus) au-dessus de la compétence que le PJ va utiliser, risque de l'obliger à invoquer un aspect et donc lui coûter des points de destin.

Et si les PJ disposent encore de nombreux points ou si l'histoire arrive à un moment crucial où le sort de beaucoup est en jeu, n'hésitez pas à ajouter des difficultés, à faire monter les enchères. C'est le moment de faire entrer en jeu les aspects et de puiser dans les point de destin pour changer le cours de l'histoire.

### **Définissez vos objectifs de jeu**

*Avoir des objectifs c'est faire de choix spécifiques de préparation et de gestion*

-Quel rythme allez-vous donner au jeu ? *Pensez à la gestion des scènes. Vous définissez leur début et leur fin !*

-Quel ton aura la partie ? *En choisissant les compétences du meneur et leur valeur vous définissez votre approche pour tel scénario. [voir les approches du meneur](#)*

-Quels seront les enjeux pour les joueurs ? *Les joueurs doivent avoir un objectif clair à résoudre et des enjeux présents dans chaque scène.*

-Le monde doit répondre aux actions des joueurs et changer en fonction. *Utiliser les aspects pour matérialiser l'avancée de l'histoire !* Réglez les difficultés selon la nécessité dramatique, les choses devraient généralement être plus difficile lorsque les enjeux sont élevés et moins difficile quand ils ne sont pas.

-Choisissez les personnages mis au centre de l'histoire, n'oubliez pas les autres, pensez scène et aspects.

-----

### **A suivre Intentions et actions du Meneur à FATE**