

Du Spark dans mon Fate Core

Outil de création partagée

Ecrit par Jason Pitre de Genesis of Legend Publishing (traduit par beket)
Basé sur Fate Core, édité par Evil Hat Productions
Remerciement à Fred Hicks pour le système de génération de faits à base de jetons
Illustrations par les nombreux et talentueux artistes du projet Noun.

Construire un setting de jeu (un monde, une cité , un lieu notable) est un processus qui devrait être excitant, collaboratif et bien sur créatif. Ceci est un système hybride qui utilise les procédures de création de **Spark RPG** pour supporter la création d'un jeu sous Fate Core.

1. Commencez par faire **la liste des Références** qui vous viennent à l'esprit .
2. **Expliquer les Inspirations** que vous donne les références.
3. Utiliser les inspirations pour **décrire ou enrichir le Genre/Thème/Lieux...**
4. **Etablir des Faits à propos du Setting de jeu.**
5. **Créer un Titre** pour synthétiser l'idée d'ensemble derrière le setting.
6. Créer une liste de **Questions** potentielles pour le setting
7. **Classer les Questions**, en choisir 3 dans la listes.
8. Créer un **Aspect** pour chaque Question.
9. Créer **2 personnalités** pour chaque Aspects .
10. Créer un **Lieu** pour chaque **"Etincelles "** inutilisé.

Tout ce dont vous avez besoin pour commencer est une feuille de papier vierge, un jeton par personne, et un groupe de joueurs. Cela remplace le chapitre 3 de Fate Core.

*ndt -en fait ca le complète plutôt je trouve, car l'approche de Fate Core est extrêmement intéressante mais manque peut être *un peu d'outil de structuration.*

Traduction de Sparks (Etincelle) à confirmer...

ETAPE 1: Lister vos références favorites

Faite un tour de table et demandez à chaque personne d'indiquer une de ses référence favorites (*ndt- en rapport avec le thème ou le genre si ils sont déjà fixés*).

Cela peut être un livre, film, série, bd, peinture etc... C'est encore mieux si les autres participants ne connaissent pas la référence.

ndt - si besoin le Meneur pourrait orienter la réflexion afin de construire un setting spécifique (ex : créer une cité peuplé de zombis dans un cadre diesel punk dans les années 30).

Notez les sur la feuille en dessous de la rubrique Références



ETAPE 2: Rassembler les Inspirations

Faite le tout de table. Maintenant chacun explique ce qu'il aime le plus dans son choix. Notez les inspirations de façon concise dans une liste numérotée

sur la feuille en dessous de la rubrique Inspirations. Chaque personne peut encore ajouter des inspirations sur la liste si elle le souhaite.

Cette étape sert à rassembler des idées et à les brainstormer. Vous assemblez une liste d'ingrédients que vous souhaitez inclure dans le Cadre. Plus vous avez d'ingrédients, plus vous avez de matière disponible pour définir le monde, la cité, le lieu. Vous n'êtes pas obligés de d'utiliser toutes les Inspirations.



ETAPE 3: Décrire le Genre

En tant que groupe, tenir compte de toutes les inspirations et décider à quel genre spécifique le cadre de jeu va être rattaché. Voir la liste non exhaustive ci dessous, le genre choisi doit être clair et compréhensible de tous.

- Histoire alternative
- Fantaisie
- Moderne
- Romance
- Mystère
- Horreur
- Science-fiction
- Super-heros



Une fois que vous avez votre Genre, essayer d'expliquer en quoi exactement le cadre proposé diffère des autres du même style. Créer un seul adjectif qui décrit ces différences.

Les meilleurs descripteurs sont culturelle ou philosophique ou encore liés à une émotion.

Cette étape fournit une vision commune pour interpréter vos inspirations et établir les faits.

Ecrire le genre et le descripteur sur la feuille.

Ndt - à noter que si le genre a déjà été fixé et qu'il s'agit d'une **création d'un Cadre spécifique** au sein du Cadre général (une cité par exemple) vous pouvez vous servir **des Inspirations** pour construire le nouveau cadre, mais au lieu d'établir le genre, **établissez le Thème** en appliquant la même procédure. Dans ce cas le descripteur doit indiquer la spécificité du Thème (un thème est quelque chose de spécifique et de récurrent qui donne une tonalité forte à ce qu'il définit).

ETAPE 4: Etablir les Faits



A cette étape vous allez établir des Faits à propos du cadre. Chaque Fait exprime deux inspirations différentes sur la feuille et est établi en posant quelques questions.

Tout le monde à la table doit avoir en sa possession 2 jetons pris dans le stock global.. Le meneur démarre le processus en posant 1 question à propos du Cadre. Les questions doivent être fondées sur les inspirations que vous avez créés précédemment, et idéalement,

ils devraient se concentrer sur la façon dont deux inspirations spécifiques interagissent.

N'importe qui avec un jeton peut mettre ce jeton en avant et revendiquer le droit de répondre à cette question en créant un fait concernant le Cadre. Les meilleurs faits sont évocateurs, concis et spécifiques. N'hésitez pas à créer quelques noms intéressants pour les personnes, événements ou les factions, mais ne vous sentez pas obligé de tout expliquer.

Tout le monde peut offrir des suggestions et des élaborations sur un fait, mais la personne qui a payé le jeton à le dernier mot. Quand tout le monde est d'accord avec un **fait énoncé**, l'écrire sur la feuille dans la rubrique des faits. La personne qui vient de créer le dernier fait peut maintenant poser sa propre question et laisser quelqu'un d'autre y répondre.

Continuez à poser des questions et à établir les faits, jusqu'à ce que tout le monde ai utilisé les deux jetons. Quand cela arrive, certains traits communs au cadre devrait avoir émerger. Cette étape vous aide à exprimer le caractère unique de votre cadre, et assure que le monde crée est composé d'éléments qui vont intéresser le groupe de joueurs.

Soyez attentif aux membres les plus réservés du groupe. Ce processus est très attrayant et passionnant, ce qui peut conduire certaines personnes à dominer les conversations. N'hésiter pas à gérer les temps de parole et à animer les échanges.

ETAPE 7 : Selectionner les Questions Clés

Chaque Etincelles à la possibilité de provoquer un changement, et donc de faire bouger le cadre au fur et à mesure de son évolution. Le Meneur commence par choisir trois Etincelles et les fait évoluer en les transformant en questions clés.

Tout d'abord, une des étincelle va devenir "**le poid du passé**". Cette question clé sera le principal problème dans le cadre, il s'agit d'une chose qui a laissé des traces. Peut-être une race extraterrestre qui a mystérieusement disparu il ya 50000 années, ou le souvenir des humains et des elfes allié dans une ancienne guerre contre un dieu maléfique. Alors que les événements ce sont petit à petits effacés , ils ont laissé leur marque indélébile sur le monde.

Ensuite, il choisit l'un des etincelle comme Question d'actualité. Il s'agit là des problèmes et des menaces qui sont actuellement dominants dans le cadre de jeu. Presque chaque personnage est concerné par par ce problème, soit il lutte pour le soutenir soit pour l'empêcher de se produire. Chaque protagonistes va donc être liés à cette question d'une facon ou d'une autre, et ce problème va probablement dominer le premier arc de la campagne. Peut-être essayez vous de construire une alliance unifiée d'innombrables races extraterrestres, ou qu'un dragon a récupéré une forteresse de montagne et ravage la région...

Ndt - En tout cas cela ne peut être ignoré sans graves conséquences.

Enfin, il choisit l'une des Etincelles comme Question imminente. Ce sont les problèmes et les menaces à l'horizon. Les sont les graines de futurs conflits et les questions sans réponses que vous pourriez avoir à affronter. Peut-être un ennemi ancien et puissant est-il de retour pour conquérir votre civilisation, ou qu'une religion nouvelle se propage à travers l'empire.

Chaque cadre de jeu va changer au fil du temps, étant modifié à chaque étape importante d'avancée de l'histoire. "Le poid du Passé" s'estompant petit à petit pour laisser place à la Question d'actualité qui deviendra le nouveau -Poid de l'histoire- Legacy et la question imminente deviendra actuelle. Enfin le meneur choisira une nouvelle Etincelle à partir de laliste pour devenir la prochain question imminente.

ETAPE 8: Créer les Aspects

Les aspects du jeu sont liés aux questions que vous avez générés et peuvent influencer directement le jeu. Travaillez ensemble en tant que groupe pour créer un aspect pour chacune des trois questions que vous venez de générer. Essayez d'imaginer les situations ou les questions pourraient être des contraintes pour les protagonistes ou au contraire être utilisé à leur avantage par des ennemis. .

Écrivez-les sur la feuille dans la rubrique aspects. L'aspect de la question d'actualité devrait être présent dans toutes les scènes du jeu, et aura une forte influence sur le récit. Au début de chaque scène, le meneur introduira également l'un des deux autres aspects. Cela signifie que chaque scène sera soit orienté vers la question imminente, ou vers -le poid du passé-. Il y aura donc toujours un aspect du jeu qui ne s'applique pas à une scène donnée.

ETAPE 9: Créer les Personnalités

Les aspects sont intrinsèquement des choses nébuleuses, plein de sens potentiel. Dans cette étape, créez un certain nombre de visages, de personnages qui vont représenter les aspects de l'histoire de manière concrète.

Chaque aspect du jeu est représenté par deux personnalités, l'un défini un soutien à l'aspect, et l'autre une opposition. Si l'aspect est «la force fait le droit", alors vos deux visages pourraient être un baron du crime vindicatif et un juge aux abois. Ces deux personnages expriment cet aspect du jeu de manières très différentes.

Bien que ces personnalités sont importantes mécaniquement, ne vous inquiétez pas à propos des statistiques officielles. Qu'il soit un seul individu, une paire de lieutenants impitoyables, ou une horde de larbins fera l'affaire tant que cela confirme ou d'infirme l'aspect du jeu concerné.

Faites un tour de table pour donner à chacun la chance de proposer une personnalité.

Chaque participant peut créer un nom évocateur pour chaque personnalité, suivie description d'une seule phrase. Il peut également choisir une compétence particulière que le personnage possède à haut niveau, basée sur les activités habituelle de la personnalité. Puisque le meneur est celui qui joue les personnalités , il peut opposer son veto ou réinterpréter les propositions.

Quand vous avez créé 6 personnalités vous pouvez passer à l'étape suivante.

Etape 10: Créer les Lieux

Tout dans le jeu doit se passer quelque part, et ces étapes vont vous aider à créer de nombreux endroits variés qui auront chacun un intérêt particulier.

Chaque lieu représente l'un des étincelles générées à l'étape 6. Ils représenteront les différentes questions et les problèmes potentiels qui doivent encore émerger comme des questions à part entière.

Faites un tour de table, donner la chance à chacun de proposer un lieu. Chaque personne doit imaginer un nom évocateur pour le lieu suivi par une description simple et courte. À quoi ressemble cet endroit et comment cela se ressent ? Par des odeurs ou des goûts étranges ? Est ce qu'il y régnent une certaine agitation ou au contraire un calme étrange ?

Lors du tour de table, les participants créent également un aspect de situation pour ce lieu, sur la base de ses caractéristiques physiques (ruelle sombre, lac gelé) ou des détails contextuels (Villageois suspect, etc.).

Une fois de plus, le meneur a l'opportunité de mettre son veto sur les lieux et aspects proposés.

Quel est le résultat final ?

Grace à ce processus, le meneur aura un certain nombre de ressources à sa disposition pour l'aider à lancer le jeu, voir le développer encore avec le groupe en jouant.

- **Une question imminente**, avec 1 aspect.
- **Une question d'actualité**, avec 1 aspect.
- **Une question -"le poid de l'histoire"-**avec 1 aspect
- **6 personnalités**, des personnages qui représentent les questions majeures.
- **De nombreuses étincelles**; des questions potentielles qui pourront se développer plus tard.
- De **nombreux lieux** qui exprimeront le rôle de ces étincelles durant le jeu.

Avec tout cela en place, vous pouvez passer à la création du personnage où chaque joueur peut faire un protagoniste. Chaque protagoniste devrait avoir des liens avec les personnalités et les lieux, et avoir des attaches avec le cadre à un niveau personnel.