

Fate Core: L'Intention et Tâche

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

Intention et Tâche

Une chose qui peut être difficile pour les gens qui deviennent joueur à Fate c'est que ce dernier gère les jets de dés et les actions de manière différentes de la plupart des jdr « grand public ». Dans beaucoup de ces jeux, vous décrivez ce que vous voulez faire, jetez les dés et regardez ce qui arrive, ce que cela donne. Si vous voulez un exemple, disons que vous jetez quelqu'un, les règles pourraient dire qu'il n'est pas jeté, ou qu'il est jeté et jusqu'où il est jeté. Ces jeux ont une approche de "*Jeux basés sur les tâches*", parce que le joueur décide quelle tâche il va accomplir et voit ensuite quel est le résultat de cette action.

A Fate c'est un peu différent, Fate serait plutôt un jeu "*fondée sur l'intention*". Ce que cela signifie, c'est que les joueurs commencent par définir ce qu'ils veulent obtenir comme résultat (ils indiquent leurs intentions) ! Puis, ils voient s'ils peuvent parvenir à ce résultat et donc cherchent comment ils doivent s'y prendre...

Dans les faits :

Pour qu'un système basé sur l'intention marche, vous devez connaître deux choses pour chaque action à réaliser :

-> L'Intention – Qu'est ce que vous voulez atteindre comme résultat

-> et la Tâche - Comment diable allez vous faire pour réaliser cela.

Sans ces *deux Informations*, vous ne pouvez pas vraiment décider comment jeter les dés pour réaliser quelque chose à Fate.

Par exemple, disons qu'un PJ pilote un avion et se retrouve avec un appareil ennemi qui lui colle au train... Le joueur dit alors "je veux voler en passant par les canyons *." Bien ... c'est probablement un jet de pilotage**, comme la Tâche* décide presque toujours de la compétence** utilisée, mais ... laquelle des Quatre actions est-ce ? (**rappel : 4 actions → Surmonter, Créer un Avantage, Attaquer, Défendre**)

Attaquer, Défendre)

-L'action la plus facile à définir est « Surmonter » et l'Intention du joueur peut être, dans ce cas, d'éloigner, de distancer les avions.

-Ou, cela pourrait être une tentative de « Créer un Avantage » sur ces avions, quelque chose comme « *Perdu dans les Canyons* ». Le joueur peut vouloir s'assurer vraiment de se débarrasser des avions de cette manière...

-Ou encore, le PJ pourrait jouer les « Han Solo » (voir l'empire contre attaque), attirer les avions ennemis dans les canyons et espérer qu'ils vont percuter les parois et exploser – ce qui, entre nous, ressemble terriblement à une Attaque...

Donc, sans l'intention et la tâche, nous ne pouvons pas vraiment résoudre une action

-Menotter quelqu'un à un bureau - Eh bien, est ce que c'est destiné à l'écartier de manière définitive du combat ? Si c'est le cas, c'est le mettre « hors jeu » il ne pourra plus agir, et c'est donc ça doit être considéré comme une Attaque. Est-ce juste censé le ralentir ? Dans ce cas, il s'agit de Créer un avantage.

Obtenir que les joueurs disent ce qu'est leur intention est souvent difficile, surtout s'ils viennent de jeux plus traditionnels (*basé sur les tâches*). Dans ce cas, l'idée est de leur demander, quand quelque chose n'est pas clair, "*Ok, disons que cela fonctionne, décrivez moi le succès - Qu'est-ce*

que vous voulez que cela donne"

Parfois évidemment, ce n'est pas vraiment nécessaire. Si le joueur dit "*Mon PJ cours vers lui avec son épée!*" Il ya de grandes chances que ce soit pour tuer ou blesser le pnj, ceci dit cela reste quand même à vérifier.