

# JUSTE DO IT.

---

Ce document est la traduction d'un article tiré de « [The book of Hanz](#) », compilation de réflexions de [Robert Hanz](#) à propos du jeu de rôle [Fate](#). Robert Hanz a donné son aimable autorisation pour la traduction française, et la diffusion de ces contenus sous licence Créative Commons. Consultez la fin de ce document pour les détails.

---

Une chose qui m'interpelle souvent à propos de Fate, lors de parties en ligne ou lorsque je joue IRL, ce sont les questions du genre : « Est-ce que Fate a une règle pour <xyz> ».

Et, en définitive, je pense que c'est une mauvaise question. La **bonne** question est : « Puis-je créer un personnage du genre <xyz> dans Fate ? » Et la réponse, neuf fois sur dix, est : « Bien sûr que oui ! Et sans utiliser quoi que ce soit d'autre que des règles de base ! ».

C'est dingue, n'est-ce pas ? Je veux dire, il n'y a pas de règles pour la cybernétique, alors comment pourrais-je créer un personnage avec un bras cybernétique ?

C'est simple comme bonjour. Il faut juste désapprendre certaines choses. Demandez-vous d'abord : « Qu'est-ce que ça peut bien faire d'avoir un bras cybernétique ? ». Bien, dans la fiction, ça veut probablement dire que vous êtes très fort. Dans certaines fictions, ça signifie que votre lien avec l'humanité s'amenuise. Selon le contexte, ça peut aussi sous-entendre que les gens réagissent mal à votre égard. Enfin, le bras pourrait dysfonctionner ou nécessiter des réparations.

Maintenant, j'ai un bagage de joueur traditionnel. J'ai commencé avec la « [boite rouge](#) » de D&D, et [GURPS](#) a longtemps été mon système de prédilection. Sans prétendre que j'ai touché à tous les systèmes, j'en ai testé une tonne au cours des années 80. J'ai eu l'occasion de jouer dans des campagnes vraiment old-school, comme celles menées par le père de mon pote, dont les origines remontaient probablement à l'aube des 80's et étaient gérés et joués par des adultes depuis le début.

Je ne dis pas ça pour gagner le concours de celui qui à la plus grosse, car je sais que certaines personnes qui lisent cet article ont une « geeeeeek ! » bien plus grosse que la mienne. Ce que je veux dire ici, c'est que pendant tout ce temps, ma réponse au problème du bras cybernétique reposait sur ma compréhension de comment ça marche, comment ça peut faire mal, et sur l'équilibrage de tout ça dans une espèce de système à points pour la création de personnage, etc. Je veux dire, je comprends ce raisonnement, et je comprends l'envie d'ajouter ce genre de trucs dans Fate. C'était mon premier réflexe.

Mais ce n'est pas nécessaire. Il m'a fallu beaucoup de temps pour comprendre ça. Voici comment vous pouvez modéliser un type, avec un bras cybernétique qui lui donne une certaine puissance, dans Fate :

- Donnez-lui une compétence physique (vous pourriez probablement faire valoir athlétisme) à 4.
- Donnez-lui un aspect adéquat illustrant son bras cybernétique.

Et voilà, c'est fini. Vous avez terminé. Prenez une bière, et glandez le reste de la journée. Sérieusement. C'est plié. Non, je ne plaisante pas.

Mais comment est-ce possible ? Eh bien, vous voulez qu'il soit costaud, donc donnez-lui les compétences nécessaires. *Just do it.*

Vous voulez que son bras puisse tomber en panne, donc créez un aspect qui peut être contraint. *Just do it.*

Vous voulez que le bras le rende super-extra fort à l'occasion, alors invoquez l'aspect quand c'est nécessaire. La plupart du temps, le bonus n'aura de toute façon pas beaucoup importance, donc ça ne changera pas grand-chose. Et en réalité, avoir un bras cybernétique qui rendrait tout génial tout le temps, serait franchement monotone. *Just do it.*

Vous voulez que le bras occasionne aussi des problèmes relationnels ? Invoquez l'aspect du bras lors des conflits sociaux, et pensez à le contraindre le cas échéant. *Just do it.*

Donc, avec deux éléments, nous avons complètement implémenté un bras cybernétique bien équilibré dans Fate, et qui fait tout ce que nous voulons vraiment qu'il fasse en termes de jeu.

Si vous voulez aller un peu plus loin, vous pouvez ajouter une prouesse occasionnant des dégâts supplémentaires, semblable à la prouesse déjà existante dans le jeu. Mais je pense que ça fonctionne très bien sans ça.

Et ça marche pour presque tout.

Vous voulez une magie de l'illusion ? Déterminez ce vous voulez que ça produise, créez une compétence spécifique qui fait exactement ça, puis faites en sorte que le personnage prenne un aspect « illusionniste » qui lui donne accès à la compétence. Bam, c'est fait. *Just do it.*

Et nous pourrions dérouler les exemples. Mais je vais être honnête, il y a des cas où vous aurez vraiment **besoin** de pousser plus loin en terres inconnues pour que ça marche. Et parfois, ça ajoute un peu de piquant. Si vous êtes en train de faire un remake de [Dresden Files](#), vous voudrez peut-être approfondir la création de prouesses. Dans certains cas, il y aura des éléments essentiels de la fiction qui ne pourront pas être bien modélisés sans modifications ; je pense que [Camelot Trigger](#) en est un très bon exemple.

Mais en réalité, le système de base de Fate ne vous fournit pas seulement une boîte à outils, mais également une imprimante 3D parfaitement fonctionnelle (merci pour la métaphore, [+Jack Gulick](#), même si je l'utilise un peu différemment de votre intention originale).

Je pense qu'il y a des raisons fondamentales pour lesquelles certaines personnes veulent rajouter des tas de trucs et de bidouilles dans Fate.

1. C'est comme ça qu'il faut faire, bordel ! Et j'admets que c'est comme ça que j'ai abordé le système. Où sont les règles pour <xyz> ? Quelque chose de spécial nécessite forcément des paragraphes supplémentaires, pas vrai ?

2. La permission. L'idée du « *Just do it* » est un peu farfelue pour certaines personnes, surtout pour celles habituées aux types de jeux dont j'ai parlé plus haut, où vous ne pouvez vraiment rien faire sans qu'il n'y ait une règle pour ça.

3. L'équilibre. Si on laisse les gens inventer leurs propres trucs ce ne sera jamais équilibré, n'est-ce pas ? Je veux dire, et s'il suffisait de créer un aspect appelé **Génial en tout** ? Ma réponse à ça est assez élémentaire : Soyez mature, tout simplement. Si vous n'arrivez pas à comprendre ça à votre table, Fate n'est peut-être pas un jeu pour vous. Mais soyons honnêtes, ces jeux à création de personnage complexe sont-ils vraiment équilibrés ? Pouvez-vous affirmer que tous les personnages de GURPS construits avec 150 points sont de puissance équivalente ? J'ai joué à ce jeu pendant des ANNÉES, et je vous le dis sans détour, ce n'est pas le cas. Donc, si la complexité ne nous garantit pas l'équilibre, pourquoi devrions-nous garder la complexité au nom de l'équilibre ?

4. Les gens aiment les Legos. C'est juste ça. Beaucoup de gens apprécient les mini-jeux de création de personnages et essaient d'en assembler les pièces de façon originale et intéressante. Mais ils n'y parviennent pas si bien que ça quand on leur demande : « Bon, que voulez-vous que ça donne au juste ? ». C'est probablement le principal « vrai » problème lorsqu'on s'éloigne du principe de boîte à outils, à mon humble avis.

5. Certaines personnes veulent utiliser le système Lego / boîte à outils, pour faire de l'optimisation... Et ça sera le sujet de la deuxième partie de cet article, si j'arrive à l'écrire un jour.

---

D'après Robert Hanz « [The book of Hanz](#) »

Traduction VF par la [communauté Google+ Fate Core et Fate Accéléré pour les francophones](#)



Cette œuvre est mise à disposition selon la [licence Créative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes Conditions 4.0 International](#)

---

