

LE CALIBRAGE, L'ART DU RÉGLAGE SANS RÈGLES

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.

Je vois souvent passer des questions à propos de la façon de modéliser une super-force dans Fate et autres trucs du genre. Et ce sont d'excellentes questions. Si un +4 en athlétisme représente une personne super-athlétique, et qu'un +5 ou +6 correspond à un gymnaste de niveau olympique, comment rendre quelque chose d'encore plus athlétique que ça ? Les compétences plafond devraient peut-être être une jauge ajustable ?

Je constate que les mécanismes de Fate sont vraiment solides dans de nombreux cas de figure. Et que les compétences ne représentent pas la mesure objective d'un savoir-faire mais plutôt la capacité d'influencer une scène d'une manière particulière. Ces éléments semblent relativement contradictoires, mais se combinent dans ma conception du « calibrage ».

Dans Fate, je ne pense pas qu'un +4 en athlétisme représente une "personne très athlétique". Je ne pense pas non plus qu'un +5 ou +6 désigne un « gymnaste olympique ». Je pense que +4 veut dire « le plus athlétique qu'un personnage puisse l'être au départ. » ni plus, ni moins.

Bien entendu, la signification de cette notion varie d'un univers à l'autre. Si vous jouez à un jeu du genre « Zero Dark Thirty¹ », +4 représentera un soldat professionnel très entraîné et extrêmement fort, à la limite des capacités humaines ou presque. +0 représentera les capacités minimales d'un soldat de métier, en dessous desquelles il ne serait plus bon pour le service.

Maintenant, si vous créez un jeu sur des gens normaux qui vivent des aventures extraordinaires, le calibrage sera un peu différent. +0 correspondra probablement à une personne plus ou moins moyenne, alors que +4 sera sûrement calibré légèrement en dessous du +4 de l'exemple précédent (qui serait probablement plus proche d'un +5 dans le jeu des gens ordinaires).

Et si vous gérez des super héros ? Superman sera probablement à +5, alors et qu'un être humain normal sera chanceux d'atteindre +1.

¹ NdT : Zero Dark Thirty est un thriller américain, réalisé par Kathryn Bigelow, sorti en 2012. Le film retrace la longue traque d'Oussama ben Laden par la CIA, finalement conclue par sa mort en mai 2011. Le titre du film correspond au code militaire indiquant l'heure du lancement de l'opération Neptune Spear (« zero dark thirty », soit minuit et demi).

La beauté de ça, c'est que toutes ces subtilités peuvent être traitées par la narration, alors que les valeurs de base ne sont même pas ajustées. Et c'est une très bonne chose : Les mécaniques et les valeurs de base fonctionnent très bien, et les modifier est fondamentalement plus risqué que de simplement modifier votre narration comme il se doit !

Je dois admettre, bien sûr, qu'il y a des circonstances où ça ne fonctionne pas. Par exemple, si vous voulez qu'une compétence ait une plus grande influence qu'une autre sur les scènes, ou si vous voulez que la différence de potentiel entre le maximum et la base soit plus élevée. Dans la pratique, cependant, je pense que ces cas sont relativement rares et qu'ils devraient probablement être testés en jeu. Vous ne mettez tout simplement pas un +5 face à un +0 avec le moindre espoir de réussite.

Les dommages sont un autre aspect qui peut être calibré. La question du « gritty » n'arrête pas de revenir sur le tapis, et je vois beaucoup de solutions basées sur les chiffres pour gérer la dangerosité. Ça peut marcher, mais ce n'est peut-être pas nécessaire.

Le stress et les conséquences, pour moi, concernent le rythme et les répercussions. Ils ne reflètent pas un niveau de dommages, de réalisme ou de dangerosité. Il s'agit juste de savoir combien de temps durent les combats, et ce qui vous en coûte pour la suite.

Disons qu'avec les règles de base de Fate, vous subissez trois points de stress suite à un coup d'épée. Vous le décrivez comme une vilaine entaille en travers de la poitrine et cochez votre troisième case de stress (ce qui vous rapproche de la mise hors-jeu).

Maintenant, imaginons que nous souhaitons obtenir une ambiance plus gritty. Un truc où une poitrine entaillée peut être fatale, et où prendre ce type de blessure signifie probablement que vous êtes très mal barré. Nous pouvons y arriver en réduisant la piste de stress à une case et en modifiant les valeurs des conséquences à -1/-2/-3. Maintenant, la blessure à 3 points de stress correspond à une conséquence modérée, en plus d'avoir votre seule case de stress remplie ! Vachement plus gritty !

Cette solution raccourcit aussi les combats. C'est peut-être ce que vous voulez, mais ce n'est pas forcément lié à la dangerosité de l'univers. Un combat acharné, ça peut aussi être deux types qui se battent pendant de longues minutes, s'usant lentement, les petites plaies et les ecchymoses s'accumulant au fur et à mesure qu'ils luttent désespérément. Ça semble très gritty, en tout cas. Et ce n'est pas nécessairement court.

Alors, comment simuler un combat acharné dans Fate, sans changer les réglages ? Encore une fois, vous pourriez aussi changer les réglages, mais je pense qu'il est intéressant de voir ce qui se passe si nous ne changeons rien.

Ok, alors on prend un coup à trois points de stress. Qu'est-ce que cela signifie ? Eh bien, d'un point de vue mécanique, ça veut dire deux choses : Nous nous rapprochons de la mise hors-jeu, et il n'y a pas d'effets à long terme de ce coup.

Donc, si nous cherchons à être plus « gritty », ça ne veut pas dire que nous avons pris une mauvaise entaille sur la poitrine. Mais ça pourrait vouloir dire beaucoup de choses. Par exemple :

- Nous avons été repoussés et nous sommes sur le point de perdre notre position.
- Nous avons mal géré une parade, ce qui a occasionné un choc dans la main, mais aucun dommage durable.
- Nous avons dû bondir pour esquiver, évitant la blessure, mais nous sommes essoufflés.

Mais à quoi correspondrait une vilaine entaille à la poitrine, alors ? Eh bien, il faudrait sûrement que cela implique une mise hors-jeu. La douleur, les dommages musculaires, la perte de sang et le choc signifieraient probablement qu'une seule blessure sérieuse sonne la "fin de la partie".

Nous pouvons faire la même démarche avec les conséquences. Comment interpréter une conséquence à -2 ?

Mécaniquement, ça signifie que la personne qui l'a délivrée obtient une invocation gratuite, qu'elle disparaîtra probablement peu de temps après le combat, et que vous vous êtes encore rapproché du hors-jeu.

Ce que ça représente sur le plan narratif doit refléter la tonalité de la partie. Pour un jeu au style « cinématographique », ça peut manifester une coupure au bras, ou quelque chose comme ça. Dans une ambiance « gritty », ça peut simplement indiquer que vous vous êtes légèrement tordu une cheville, que vous avez le bras ankylosé suite à un coup encaissé par votre armure, ou tout autre effet du genre.

« Mais attendez », dites-vous. « Beaucoup de ces trucs ne ressemblent pas du tout à des touches ! »

Et ? Les dés donnent les résultats mécaniques de l'action. Une touche ou un échec est une illustration narrative de cet effet mécanique. Les dés ne dictent pas la narration, ils fournissent juste un résultat que vous intégrez dans le récit. « Coches trois cases de stress » est une affirmation strictement liée au système de jeu. La façon dont ça se traduit dans la fiction dépend de vous, et devrait varier selon le type de sensation que vous recherchez.

Ce que ça veut dire au final, c'est que pour créer un ressenti plus gritty, vous devrez paradoxalement décrire les effets des touches comme étant plus faibles, pas plus graves. Une touche à trois points de stress devient une perte de position. Une conséquence légère peut être soit un essoufflement, soit des

écorchures causées par des éclats. Une conséquence grave correspond à une entaille modérée plutôt qu'à une profonde laceration. Et être mis hors-jeu signifie que vous avez subi une seule blessure sérieuse, pas une demi-douzaine !

Voici un exemple de la façon dont le même combat peut se dérouler dans une ambiance « cinématographique » ou « gritty ». Les mêmes effets mécaniques seront utilisés dans les deux situations !

Alfred touche Bob pour trois points de stress : « Alfred attaque Bob, lui infligeant une vilaine entaille à la poitrine. Le sang coule alors que Bob lance sa contre-attaque. »

Bob touche Alfred pour quatre point de stress, Alfred en prend deux et note une conséquence légère : « La méchante contre-attaque de Bob prend Alfred au dépourvu, lui entamant le bras. La coupure semble profonde, mais Alfred n'est pas encore hors de combat. »

Alfred touche Bob pour sept points de stress, Bob subit une conséquence grave et un stress : « Alfred poursuit son agression furieuse contre Bob, l'atteignant violemment à la jambe. La plaie ne semble pas tout à fait ouverte jusqu'à à l'os, mais c'est assez grave. »

.... etc. Comparez avec :

Alfred touche Bob pour trois points de stress : « Alfred attaque Bob. Bob n'est pas préparé à cette attaque soudaine, il trébuche et tombe tandis qu'il pare le coup in extremis. »

Bob touche Alfred pour quatre points de stress, Alfred en prend 2 et une conséquence légère : « Alfred pousse son avantage avec trop de hâte et Bob riposte de sa position déséquilibrée. Alfred réussit à rabattre sa lame juste à temps, mais sa main est ankylosée d'avoir mal reçu l'impact. »

Alfred touche Bob pour sept points de stress, Bob subit une conséquence grave et un stress : « Préservant sa main blessée, Alfred donne un coup de pied à Bob et l'étale. Bob halète saisi par la douleur, on dirait qu'il a une côte fracturée. »

Même mécanique, mais sensation très différente, basée sur la narration et le calibrage.

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 Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes Conditions 4.0 International](#)
