

Introduction  
à Château Falkenstein



L'action de Château Falkenstein prend place en Nouvelle-Europe dans les années 1870. Bien qu'apparenté à la Terre de cette époque, on y trouve quelques divergences. Allons voir ce qui nous y attend.

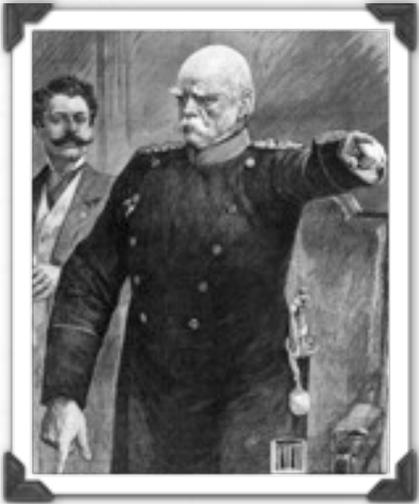
### Un petit tour en Bavière

Le Château Falkenstein est la résidence du roi de Bavière, Ludwig II. La Bavière, petit pays de la Nouvelle-Europe bordé par la Mer Intérieure du Sud, a pour capitale München (Munich). Ce pays est un véritable royaume enchanté, le croisement de nombre de ces espèces.

À n'en pas douter, la Bavière rurale est le pays de Faë. Ces êtres attentionnés (Lutins, Gobelins, Pixies, Dames Blanches...) aiment les forêts sombres et profondes, mais également les fermes bien entretenues. C'est ici aussi que l'on trouve les clans les plus importants de Dragons. Les montagnes, dont les passes sont gardées par les Trolls et les Géants, sont creusées par les énormes cités des Nains.



### État géopolitique de la Nouvelle-Europe



Otto von Bismarck, le Cerveau de l'invasion prussienne. Il est le fin tacticien politique de cette ère, doublé d'un brillant stratège. Il est perfide, impitoyable et extrêmement dangereux.

Bismarck veut simplement unifier toute l'Europe Centrale et ne laissera personne se mettre en travers de sa route. Les forteresses d'assaut des usines de Düsseldorf ont déjà tenté de conquérir toute l'Europe. Grâce aux britanniques, une guerre continentale a été évitée. Mais aux dépens des provinces danoises de Sleswig et de Holdstein.

Cet équilibre stratégique fait que Bismarck n'a jamais réussi à unifier les royaumes germaniques. De même, la guerre franco-prussienne n'a jamais eu lieu dans le monde de Château Falkenstein, puisque les Prussiens ont été arrêtés par les forteresses volantes de la Bavière.

Mais ce n'est pas le Mal. Le Mal réside ailleurs.

Les quatre principales puissances politiques de Nouvelle-Europe sont l'Empire Britannique, dont la puissance est incontestée sur les mers, le Second Empire de Napoléon III, la Prusse du chancelier Bismarck, et la Bavière du roi Ludwig II.

On peut toutefois dire que la Prusse a une avance technologique de dix ans sur l'Angleterre et de vingt ans sur les autres nations. Le Chancelier semble extrêmement bien conseillé et renseigné. Son réseau d'espions est inégalé. Sans nul doute.

### Un aperçu du monde

- Amérique : Partagée en trois nations : les États-Unis, la Confédération des vingt Nations et l'Empire de l'Étendard de l'Ours.
- Angleterre : Empire maritime, la nation la plus puissante de toute. Des colonies en Inde, Chine et Canada.
- Autriche-Hongrie : le vieil Empire des Habsbourg, une puissance essentiellement diplomatique.
- Bavière (Allemagne) : Une nation pacifique, commerçante et diplomatique.

- Chine : Gouvernée par les Empereurs Premier Dragon (qui sont de *vrais* Dragons) et se tenant à l'écart de la Nouvelle-Europe Impériale.
- Écosse : État britannique, mais peu industrialisé.
- Espagne : Un Empire décadent qui lutte pour savoir qui règne sur ses dépouilles.
- France : Le Second Empire. Une puissance sociale et militaire de grande envergure avec des colonies en Indochine et en Afrique.
- Irlande : Un État britannique opprimé et actuellement en rébellion.
- Japon : Un État isolationniste, gouverné par des Dragons et des descendants de samuraï.
- Pays-Bas : Une puissance économique de premier ordre, mais menacée par la Prusse.
- Principautés du Rhin (Allemagne) : De minuscules principautés et royaumes divisés.
- Prusse : Une puissance militaire et industrielle tournée vers la conquête.
- Russie : Un Empire féodal avec un léger vernis de sophistication. Un véritable État policier.
- Suisse : État montagneux et économiquement important.
- Turquie : "L'Homme malade de la Nouvelle-Europe". Une puissance vieillissante, pillée par les conquêtes des autres empires.

## Panorama de l'Ère de la Vapeur

La vie n'est pas facile, mais elle s'améliore un peu partout grâce à la vapeur. C'est une ère de créativité, d'inventions, d'expansion. Tout fonctionne à la vapeur : navires, usines, automobiles et automates (géant ou de taille humaine). Les mécanismes d'horlogerie sont également très répandus, surtout s'ils peuvent être adaptés à de petites chaudières. En somme, la vapeur est l'équivalent de notre énergie atomique et l'horlogerie, notre électricité. Cette dernière n'est, en effet, pas domestiquée. Il se peut même qu'elle demeure inexploitable dans ce monde.

Ces inventions ont un nom : l'Anachrotechnologie.

La médecine sort juste de l'obscurantisme. Les traitements fantaisistes (magnétisme, potions) sont encore largement répandus.

Les armes et la guerre ont fait de grandes avancées. Les armes à poudre sont encore peu fiables. Aussi, les épées sont-elles encore le moyen de se défendre le plus répandu. Les cuirassés à turbines règnent sur les mers tandis que de petits sous-marins font leur apparition. Sur terre, les superchars à vapeur prussiens semblent invincibles et dans les airs, les cuirassés volants assurent une relative tranquillité à la Bavière.

Le moyen de communication le plus fiable est le télégraphe. L'Enregistreur de Signaux Télégraphiques permet de transmettre rapidement des images d'un point à un autre. La transmission de "données" est rendue possible par le modem de l'époque : le Transmetteur Télégraphique de Calculs. Enfin, il est possible de transmettre des messages grâce à la thaumaturgie.

Pour les voyages, le train reste le moyen privilégié sur terre pour les longues distances (120 km/h en moyenne). L'attelage et le cheval sont ce que l'on utilise le plus pour les courtes distances. Les automobiles en sont à leurs balbutiements. Les navires à vapeur sillonnent mers et rivières. Quant aux voies aériennes, il semble que le comte von Zeppelin travaille sur son premier aéronef.

Pour finir, une autre réalité est à prendre en compte : la thaumaturgie. C'est la sorcellerie du monde de Falkenstein. Malgré sa présence, celle-ci n'est que peu répandue et les thaumaturges préservent jalousement leurs connaissances. C'est un peu comme les génies scientifiques de notre époque. Les thaumaturges se réunissent, pour la plupart, en Loges ou en Ordres. Leurs activités sont occultes

et à l'abris des regards indiscrets. Il est à noter que certains Ordres s'opposent à d'autres. Cela entraîne une sorte de guerre secrète et larvée, clef de bien des mystères de cette Nouvelle-Europe.

Petite note amusante, ce monde fait coexister la réalité et la fiction victorienne. Chaque écrivain de notre monde voit sa création exister réellement dans le monde de Falkenstein. Ainsi Sir Arthur Conan Doyle connaît Sherlock Holmes et Jules Verne, ministre de la Science de Napoléon III, existe parallèlement au Capitaine Némoto et à Phileas Fogg. Quant à Alice, elle aime son Pays des Merveilles, le comte Dracula habite son château des Carpates et Jack éventre dans Londres.

## Que faire en Nouvelle-Europe ?

### - Honneur aux dames

La notion de sexe faible n'existe pas vraiment dans ce monde néo-victorien. Elles sont émancipées sur le plan social, pas encore sur celui économique. Il y a des femmes anarchistes, ingénieurs ou savantes (folles ou pas). On rencontre aussi, des journalistes, des détectives, des monte-en-l'air, des aventurières, des demi-mondaines (dont sont issues la plupart des scandales)... Les artistes, telles Lola Montez ou Sarah Bernhardt sont adulées par une foule d'admirateurs.

### - Pour la gent masculine

Dans cette époque quelque peu troublée par Bismark, l'armée fait la part belle au prestige masculin : hussard, marin, aventurier ou mercenaire. A moins que vous ne souhaitiez intervenir dans l'ombre avec vos super-gadgets et embrasser la périlleuse carrière d'agent secret. Brandir l'épée n'est pas être votre tasse de thé ? Vous pencherez plus pour les carrières de diplomate, journaliste ou Ingénieur de Calcul. Si les sciences vous intéressent, la voie est libre : Inventeur ou Savant. Sinon lancez vous dans la profession la plus créative de toute : Thaumaturge en Arts des Arcanes.

### - Les Faë

De nombreux Faë existent dans le monde de Falkenstein (mineurs, majeurs et Hauts Faë). Cependant, seuls trois espèces sont jouables : les Lutins, les Pixies et les Daoine Sidhe. Ce qui est à retenir des Faë, c'est qu'ils sont tous régis par les mêmes règles. Ils n'ont pas accès à la thaumaturgie, mais ont accès à trois sorts : l'Éthéréité (traverser les objets solides et voler), le Charme et un pouvoir spécifique à leur espèce. Ils sont extrêmement sensibles au fer (acier et fer), leur contact leur est très douloureux. Ils craignent, plus que tout autres choses, le Fer Froid (métal venu de l'espace). La seule proximité d'un objet en Fer Froid peut les blesser.

Les Faë vivent au Pays de la Déraison. C'est une contrée d'énergie pure, rien n'existe hormis les Faë. Le seul moyen de passer dans ce monde est de traverser le Voile Féérique. Depuis leur contact avec les humains, ils ont créé des répliques, dans leur monde, de ce qu'ils côtoient dans le plan matériel. Mais c'est une réalité illusoire, peu originale et ennuyeusement parfaite.

### - Les Nains

Non, les Nains ne sont pas des mineurs (ils laissent ça aux Kobolds), ils ne sont pas habillés en viking avec des haches couvertes de runes.

Ce sont des Artisans, les artisans de la Super Science (l'ingénierie thaumaturgique). Ils ne peuvent s'empêcher de faire quelque chose avec leurs mains. Ils sont classés en tant que Faë Majeur, cependant, ils ne peuvent, comme les autres Faë, changer de forme, pratiquer la thaumaturgie, voler ou lancer des charmes. Cette nature "terrienne", les immunise du feu, de la thaumaturgie et du Fer Froid. Les Nains ne peuplent que les montagnes de la Nouvelle-Europe continentale (États germani-

ques, Scandinavie, Hautes-Alpes italiennes).

Les Nains sont trapus, avec des épaules massives et de grandes mains, la plupart ont des barbes, bien que certains aiment les fines moustaches soignées. Les seuls points communs entre tous sont qu'ils aiment la bière, sont embarrassés par leurs pieds et ont de magnifiques épouses. Hé oui, il n'y a pas de Naines ! Les Nains se marient avec les plus belles femmes parmi les Faë. Les garçons seront petits et trapus comme leur père, tandis que les filles seront belles et sveltes comme leur mère.

### - Les Dragons

Anciens, puissants et féroce­ment intelligents. Ils sont rares et mystérieux. Ces créatures, *ptero­draconis sapiens*, savent mieux que quiconque manipuler la thaumaturgie. Les plus vieux Dragons peuvent mesurer jusqu'à dix mètres de long et quarante mètres d'envergure. Cette connaissance leur a permis de survivre au cours de millénaires. Mais leur faible taux de natalité les a poussé à adopter un autre raisonnement pour perpétuer l'espèce. Grâce à la thaumaturgie, ils ont pu prendre des formes humanoïdes et ont commencé à s'accoupler avec des humains. Cette union a donné naissance à la race hybride Humain-Dragon. Depuis l'arrivée des Faë, les Dragons n'ont plus peur d'arpenter les villes humaines sous leur véritable forme (ramené à l'échelle humaine, bien entendu), même si, pour la plupart; la forme humaine reste leur forme de prédilection. Un Dragon sous forme humaine se distingue facilement : il est plus grand que la moyenne (minimum 1m95) et ses pupilles sont semblables à celles d'un chat.

Bien qu'ils fréquentent plus facilement l'Humanité, les Dragons n'en demeurent pas moins des créatures solitaires, peu sociales et sociables.

Les clichés sur les Dragons sont apparemment fondés. Ils crachent des flammes, volent et vivent sur les flancs des montagnes. Leur côté collectionneur, n'est lui non plus, pas usurpé. Certaines collections draconiques pourraient faire pâlir d'envie et de jalousie le Royal Museum de Londres.

## Plan de carrière

Un large choix de personnages s'offre à vous. Ces carrières sont bien évidemment ouvertes à tous (femmes comme hommes).

Certaines exceptions sont à noter :

- (f) indique un personnage faë
- (R) indique que la carrière est soumise à certaines conditions (par exemple, des aberrations comme un Seigneur Nain Dragon !)

|                  |                       |                      |                                         |
|------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------------------|
| Agent secret     | Détective Conseil     | Ingénieur de Calcul  | Noble                                   |
| Arnaqueur        | Diplomate             | Ingénieur Mécanicien | (f) Pixie                               |
| (f) Artisan Nain | Ecclesiastique        | Inspecteur de Police | Savant                                  |
| Artiste          | Écrivain              | Inventeur            | Savant Fou                              |
| Aventurière      | Explorateur           | Journaliste          | (R) Seigneur Dragon                     |
| Avocat           | Gentilhomme/Dame      | (f) Lutin            | (f) Seigneur/Dame faë<br>(Daoine Sidhe) |
| Cerveau          | Gentleman-cambrioleur | Médecin              | (R) Thaumaturge                         |
| Demi-mondaine    | Hussard Fougueux      | Mercenaire           |                                         |

## Les Talents

Les talents ont six niveaux : faible (FAI), moyen (MOY), bon (BON), excellent (EXC), exceptionnel (EXP) et extraordinaire (EXT).

Un talent FAI exprime une véritable incompétence dans un domaine.

Ils sont regroupés par domaines de couleur :

- coeur ♥ : activités romantiques et basées sur les émotions ;
- carreau ♦ : activités intellectuelles et mentales ;
- trèfle ♣ : activités physique ;
- pique ♠ : activités sociales et en rapport avec le statut social.

Agilité ♣ entraînement et expérience dans les activités physiques et sportives (équilibre, mais aussi armes de lancer). Un niveau FAI signifie que vous savez à peine nager.

Aisance sociale ♠ maîtrise des règles sociales et des bonnes manières. Un niveau FAI signifie que vous ne savez pas danser et que vos bonnes manières sont douteuses.

Artisanat ♦ c'est la capacité de confectionner des bijoux, des vêtements ou de fins travaux. Un niveau FAI signifie que vous avez deux mains gauches.

Attraction ♥ attirance exercée par votre apparence physique (vêtements et hygiène). Un niveau FAI signifie que vous êtes moins plaisant à regarder que les autres.

Barreur ♦ il permet de piloter de grands vaisseaux (forteresses d'assaut, sous-marins, aéronefs bavarois...). Un niveau FAI signifie que vous ne savez pas barrer se genre de bâtiments.

Bricolage ♦ utiliser, réparer, modifier et travailler sur des appareils mécaniques et électriques. Un niveau FAI signifie que vous incapable de réparer quoi que ce soit.

Charisme ♥ c'est votre capacité à vous faire aimer et votre sociabilité. Un niveau FAI signifie que les gens se sentent mal à l'aise en votre présence et tendent à vous éviter.

Charme (exclusivement faë) ♥ le pouvoir de créer des illusions. Un niveau FAI signifie le Faë ne peut que créer de simples jeux d'ombres et de lumières.

Commandement ♥ savoir inspirer et motiver les autres par la force de votre personnalité, votre talent oratoire ou votre aide. À FAI, occupez-vous déjà de vous.

Conduite ♣ permet de diriger des engins motorisés (automotive, vélo). Un niveau FAI signifie que vous ne savez pas conduire.

Courage ♥ garder son sang-froid et sa résolution devant le danger et l'adversité.

Discrétion ♣ se déplacer sans être vu et agir sans faire de bruits. Un niveau FAI signifie que vous êtes incapable de vous cacher et d'agir discrètement.

Équitation ♣ savoir diriger les chevaux, les chameaux et autres bêtes de monte. un niveau FAI est impossible.

Escrime ♣ manier les lames. Être FAI en Escrime signifie que vous n'avez jamais touché à une arme de votre vie.

Éthéréité (exclusivement faë) ♣ pouvoir de malléabilité et de changement d'état physique. Ce pouvoir permet également de prendre un autre forme. Un niveau FAI signifie vous ne pouvez passer que la main au travers un mur, de vous liquéfier ou de flotter légèrement au-dessus du sol.

Finances ♠ liquidités disponibles et statut économique.

### Finances & liquidités

Mo : monnaie de votre pays d'origine.

A doubler si vous êtes Anglais.

|     |       |     |        |
|-----|-------|-----|--------|
| FAI | 2 Mo  | EXC | 100 Mo |
| MOY | 20 Mo | EXP | 200 Mo |
| BON | 50 Mo | EXT | 500 Mo |

Instruction ♦ le niveau d'instruction que vous avez reçu. Une instruction FAI signifie que vous ne savez ni lire, ni écrire, ni compter.

Interprétation ♥ jouer la comédie, danser et chanter, ainsi que participer à toute forme de spectacle ou de représentation.

Invention ♦ savoir concevoir des objets incroyables, des véhicules étonnants. Vous ne savez rien inventer si vous êtes FAI.

Jeu ♦ être bon à une table de jeu : cartes, roulette, courses de chevaux. À FAI, inutile de tenter votre chance, au risque de vous trouver détroussé.

Médecine ♦ Un niveau FAI signifie que vous êtes incapable de soigner une coupure sans aide.

Mêlée ♣ connaissances générales du corps à corps et du combat de rue (armes improvisées).

Mesmérisme ♥ savoir utiliser la "science de l'esprit" du Doc. Anton Mesmer pour hypnotiser.

Perception ♦ percevoir votre environnement pour détecter traces et indices, mais aussi les émotions. C'est votre intuition, votre vivacité d'esprit et votre vitesse de réflexion. Une FAI perception indi-

que que vous êtes hermétique à votre environnement.

Physique ♣ votre force et votre carrure, votre capacité à encaisser les coups et les blessures. Un FAI physique signifie que vous êtes d'une constitution fragile.

Relations ♠ c'est le niveau social de vos relations ou de connaître telle ou telle personne. De FAI relations indiquent que vous ne connaissez que le vrai demi-monde : voleurs, criminels, la lie de la société.

Sciences naturelles ♦ vous savez appliquer la méthodologie scientifique. À FAI, vous n'êtes pas scientifique pour deux sous.

Sorcellerie (faë obligatoirement FAI) ♦ permet de voir les flux d'énergie qui constituent la réalité surnaturelle. Un niveau FAI signifie que vous êtes "aveugle" à la thaumaturgie et aux créatures surnaturelles.

Tir ♣ se servir des armes de tir, d'épaule et des arbalètes. Être FAI en tir signifie que vous n'avez jamais touché à une arme à feu de votre vie.



# Jouer au Grand Jeu

Château Falkenstein ne se joue pas avec des dés, mais avec deux jeux de cartes ordinaires (52 cartes plus les jokers). Cela va permettre un grand nombre d'astuces impossibles à réaliser avec des dés et d'ajouter une touche de roleplaying à certains moments de la partie.

De même, il n'y a pas de feuille de personnage. Chaque joueur est invité à tenir son "journal intime" lors d'une partie. Un beau carnet, une belle plume, ne feront qu'ajouter à l'ambiance du jeu.

Votre Hôte vous guidera dans le Grand Jeu, c'est l'arbitre qui applique les règles. Il vous décrira les événements, les actions que produisent vos Personnages sur le monde qui les entoure.

## Le Jeu du Destin

Les mécanismes du jeu s'organisent autour de ce jeu de cartes principal. Les joueurs possèdent un Jeu pour eux tous, l'Hôte a le sien propre. Le Jeu du Destin a la même fonction que les dés, comme dans un jeu de rôle standard, mais il permet d'aller plus loin que la génération de nombres aléatoires.

Au début de la partie, le Jeu du Destin est mélangé et chaque joueur reçoit quatre cartes. C'est leur Main du Destin constituée de "cartes de destinée".

Ces cartes vont servir à un Personnage pour accomplir une Prouesse.

## Accomplir une Prouesse

Lorsqu'un Personnage se trouve confronté à une situation difficile, il compare son niveau de Talent à la difficulté. Si son Talent est supérieur, l'action est automatiquement réussie. S'il est inférieur, l'action est automatiquement échouée.

Si vous n'avez pas le Talent, il est automatiquement à MOY.

Cependant, le joueur peut vouloir augmenter son succès (ou ses chances de réussite). Dans ce cas, il peut choisir d'utiliser une (ou plusieurs) carte(s) de destinée. Chaque carte a une valeur égale au nombre qu'elle porte quand elle s'applique à un domaine qui correspond à sa couleur. Les valets valent 11 points, les reines 12 points, les rois 13 points et les as correspondent à 14 points.

Les cartes de destinée utilisées dans un autre domaine que le leur vaut 1 points.

Les jokers valent 15 points et interviennent dans le domaine du choix du joueur.

*Exemple : Un Talent BON en Agilité a une valeur de 6 de trèfle. Ajouté à un valet de trèfle, la somme fait 17. Si la carte était un valet de pique, la somme serait de 7.*

Pour déterminer le succès de la Prouesse, on compare la somme des valeurs du Talent et des cartes de destinées contre le total obtenu par l'Hôte. Ce total vaut le niveau de Talent nécessaire à accomplir l'action et la valeur de la (ou des) carte(s) de destinée qu'il choisit éventuellement de jouer. C'est le total exigé.

### Valeur des Talents

| Niveau de Talent | Code | Valeur |
|------------------|------|--------|
| Faible           | FAI  | 2      |
| Moyen            | MOY  | 4      |
| Bon              | BON  | 6      |
| Excellent        | EXC  | 8      |
| Exceptionnel     | EXP  | 10     |
| Extraordinaire   | EXT  | 12     |

## Résoudre une Prouesse

On mesure le résultat d'une tentative de cinq manières : une maladresse, un échec, un succès partiel, un succès total, un succès magistral.

Si le total obtenu par le Personnage est **inférieur à la moitié du total exigé**, la tentative se solde par une maladresse. L'action entreprise est un échec et une complication vient s'y ajouter.

*Le personnage essaie de crocheter une porte, le crochet se coince et se brise dans la serrure.*

Si le total obtenu par le Personnage est **inférieur au total exigé**, la tentative est un échec.

*La porte ne s'ouvre pas.*

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur au total exigé**, la tentative est un succès partiel. L'action réussit, mais pas forcément de la façon souhaitée.

*La porte s'ouvre mais avec beaucoup de grincement et de bruit.*

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur à une fois et demi le total exigé**, la tentative est un succès total.

*La serrure s'ouvre facilement et sans bruit.*

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur à deux fois le total exigé**, la tentative est un succès magistral.

*La serrure s'ouvre avec aisance et deux fois plus rapidement qu'escompté. En outre, toutes les serrures de cet immeuble de ce type, ne nécessitent plus de test.*

## Le combat, une Prouesse d'un genre particulier

Il y a deux types d'attaques qui peuvent être utilisées en situation de combat : l'attaque à distance et l'attaque au corps à corps.

Lors des attaques à distance, on peut effectuer une attaque jusqu'à deux fois la portée effective pour deux points de désavantage. Une attaque au quart de la distance effective bénéficie de deux points d'avantage. Le jet de flamme d'un Dragon est résolu avec le Talent de Tir contre l'Agilité de la cible.

On considère une attaque au corps à corps jusqu'à 2 mètres séparant les opposants. On oppose le Talent de Mêlée de chacun des adversaires ou les Talents d'Escrime.

### - Résolution des combats

Si le total obtenu par le Personnage est **inférieur à la moitié du total obtenu par le défenseur**, la tentative se solde par une maladresse et ne cause pas de blessures au défenseur. L'attaquant pioche immédiatement la première carte du Jeu de Destinée :

- Cœur : l'attaquant blesse l'ami le plus proche ou lui-même si aucun ami n'est à portée.
- Carreau : les armes non-mécaniques se brisent, les armes mécaniques s'enrayent.
- Trèfle : l'attaquant laisse tomber son arme.
- Pique : l'attaquant se blesse et subit les dommages de la colonne "Blessure (succès partiel).

Si le total obtenu par le Personnage est **inférieur au total obtenu par le défenseur**, la tentative se solde par un échec et ne cause pas de blessures au défenseur.

Si le total obtenu par le Personnage est **inférieur au total obtenu par le défenseur**, la tentative se solde par un échec et ne cause pas de blessures au défenseur.

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur au total obtenu par le défenseur**, l'attaque est un succès partiel. On applique les dommages de la colonne "Blessure (succès partiel).

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur à une fois et demi le total obtenu par le défenseur**, l'attaque est un succès total. On applique les dommages de la colonne "Blessure (succès total).

Si le total obtenu par le Personnage est **égal ou supérieur à deux fois le total obtenu par le défenseur**, l'attaque est un succès magistral. On applique les dommages de la colonne "Blessure (succès magistral).

### Temps de récupération

| Type de dommages                   | Temps    |
|------------------------------------|----------|
| Chocs Émotionnels                  | Minutes  |
| Coups                              | Heures   |
| Blessures soignées                 | Jours    |
| Blessures non soignées             | Semaines |
| Blessures soignées par Sorcellerie | Heures   |

#### - Effets des combats

Les dommages reçus par un Personnage sont des types suivants :

- le Choc Émotionnel (défaillance des Héroïnes dont le Courage est inférieur à BON), noté par un "E"
- le Coup, noté par "C"
- la Blessure, notée par "B"
- les Faë frappées par du fer ou de l'acier augmentent les dommages de 2 Blessures
- les Faë frappées par du Fer Froid augmentent les dommages de 6 Blessures

*Lord James a 4 points de Santé. Il prend 2 Coups et 3 Blessures qui seront notées : C, C, B, B, B. Sa santé est négative, il est inconscient.*

#### - Table de santé

La Santé est déterminée par la combinaison du Courage et du Physique.

| Courage | Physique |          |          |          |          |           |
|---------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
|         | FAI      | MOY      | BON      | EXC      | EXP      | EXT       |
| FAI     | 3 points | 4 points | 5 points | 6 points | 7 points | 8 points  |
| MOY     | 4 points | 5 points | 6 points | 7 points | 8 points | 8 points  |
| BON     | 5 points | 6 points | 7 points | 8 points | 8 points | 8 points  |
| EXC     | 6 points | 7 points | 8 points | 8 points | 8 points | 9 points  |
| EXP     | 7 points | 8 points | 8 points | 8 points | 9 points | 9 points  |
| EXT     | 8 points | 8 points | 8 points | 9 points | 9 points | 10 points |

#### - La Mort : la Règle de la Marque Noire

On ne tue pas à *Falkenstein*, on met l'adversaire hors combat. Lorsqu'un Personnage atteint un niveau de santé négatif, il est inconscient (pas mort). Tuer est un acte volontaire.

Lorsque la Santé d'un Personnage descend en-dessous de zéro, tirez au hasard une carte de destinée. Si la carte est un pique [♠] de n'importe quelle valeur, le Personnage périt. Ceci est la Règle de la Marque Noire.

Il arrive des moments où les Personnages doivent mourir. Suivez, au choix, la Règle de la Marque Noire ou déclarez simplement : "Je le tue".

## L'Art du duel

Le vrai duel ne saurait répondre aux mêmes règles que le combat : toucher ou non. Il donne lieu à un combat entre deux volontés, deux intelligences.

### - Échanges et rounds

Un duel est divisé en deux unités de temps : les échanges et les rounds. Un échange est une passe d'arme en deux coups. Un round est un composé de trois échanges.

Entre chaque échange et chaque round, les duellistes peuvent effectuer une des actions suivantes :

- Changer d'arme ou ramasser une arme
- Tourner pour se placer dans une meilleure position (jusqu'à deux mètres dans toutes directions)
- Jeter quelque chose (si vous l'avez ramasser dans un échange précédent)
- Tirer avec un pistolet, une arbalète ou toute arme actionnée par une détente
- Bondir pour se placer hors de portée d'une épée (deux mètres) et se désengager.
- Bondir à portée d'épée (deux mètres) pour poursuivre "ce chien de lâche qui essaie de s'enfuir"

Ces actions sont résolues comme des Prouesses.

### - Préparer le duel

Chaque Personnage prend six cartes du Jeu de Destin de l'Hôte : deux sont des cartes de couleur rouge (les attaques), deux sont noires (les défenses), deux sont des figures ou des jokers (les repos). Ces dernières cartes permettent au Personnage de reprendre son souffle. Un certain nombre de repos doivent être posés dans le round. Tout dépend du niveau d'Escrime du Personnage.

|                  |     |     |     |     |     |     |
|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Talent d'Escrime | FAI | MOY | BON | EXC | EXP | EXT |
| Repos par round  | 5   | 4   | 3   | 2   | 1   | 0   |

### - Les échanges

Au début de chaque échange, chaque joueur choisit secrètement deux cartes parmi les six distribuées. À "trois", ces cartes sont révélées.

- Une carte de défense annule automatiquement une des attaques de votre adversaire.
- Une attaque sans opposition touche automatiquement et est résolue en consultant la table ci-après. Si une attaque passe, c'est une touche seule ; si deux passent, c'est une double touche.
- Si les deux duellistes jouent chacun leurs deux cartes de défense, leurs parades se sont croisées.
- Les repos n'arrêtent rien (contre une défense, cela se nomme une feinte).

### - Résultat d'un échange

La première lettre se rapporte à une touche seule, la seconde à une double touche.

| DÉFENSEUR | ATTAQUANT |       |       |       |       |       |
|-----------|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|
|           | FAI       | MOY   | BON   | EXC   | EXP   | EXT   |
| FAI       | P/BP      | BP/BT | BT/BM | BM/HC | HC/HC | HC/HC |
| MOY       | P/BP      | P/BP  | BP/BT | BT/BM | BM/HC | HC/HC |
| BON       | P/BP      | P/BP  | P/BP  | BP/BT | BT/BM | BM/HC |
| EXC       | P/BP      | P/BP  | P/BP  | P/BP  | BP/BT | BT/BM |
| EXP       | P/BP      | P/BP  | P/BP  | P/BP  | P/BP  | BP/BT |
| EXT       | P/BP      | P/BP  | P/BP  | P/BP  | P/BP  | P/BP  |

*P = Poussé ; BP = Blessure (succès partiel) ; BT = Blessure (succès total) ; BM = Blessure (succès magistral) ; HC = Hors Combat*

Poussé, le perdant est forcé de céder du terrain et de reculer. S'il ne peut reculer, le résultat devient BP.

Blessé, se reporter au code dommage de l'arme. Pour un sabre, une rapière ou une épée courte cela donne : [BP]=4 ; [BT]=5 ; [BM]=6

Hors Combat, la victime est blessée si sévèrement qu'elle tombe inconsciente (santé inférieure à zéro). Rappelez-vous, on ne tue pas dans Falkenstein, on met l'adversaire hors de combat. Tuer est une action volontaire.

## Grande Sorcellerie !

On ne devient pas Sorcier dans Falkenstein. On commence d'abord comme tout le monde, au rang de Novice. En tant que Personnage débutant, votre Talent de Sorcellerie sera à BON. Vous devrez décider, au moment de votre "création", à quel Ordre vous vous joignez. Consultez les pages 84 à 87. Les grimoires se trouvent, eux, pages 199 à 202.

### - Aspect d'un sort

Chaque sort a un aspect qui lui est associé. Cela représente son type d'énergie, son aspect.

- **Cœurs** : manipulation des émotions et du mental, elle agit sur le cœur et la volonté. Les sorts émotionnels embrassent la Volonté Thaumaturgique, l'Illusion, le Contrôle Mental, la Confusion et la Télépathie.
- **Carreaux** : manipulation de la matière et du monde physique. Elle recouvre l'Alchimie, les Transformations et les Altérations.
- **Piques** : thaumaturgie spirituelle qui interagit avec d'autres dimensions. Elle permet de multiples invocations (fantômes, démons, serviteurs invisibles et autres forces para-dimensionnelles) et les voyages trans-dimensionnels (plans astraux, autres dimensions, royaumes faë).
- **Trèfles** : thaumaturgie élémentaire (eau, feu, terre et air). Elle embrasse le Contrôle des Éléments, les Forces Élémentaires (tremblements de terre, tempêtes, foudre et tonnerre).

### - Le Jeu de Sorcellerie

Il représente l'énergie thaumaturgique accumulable qui est à la portée du sorcier (c'est-à-dire un rayon de 15 km). C'est un montant limité.

### - Définitions

On définit un sort par :

- sa durée
- sa complexité
- sa zone d'effet (portée)
- le nombre de sujets affectés
- la résistance naturelle du sujet à la sorcellerie
- à la familiarité entre le sorcier et le sujet

### - Rassembler le Pouvoir

Le *Pouvoir Nécessaire* pour tisser un sort est égal à la somme du niveau thaumique du sort, plus le niveau thaumique de chaque définition, moins la valeur du niveau du Talent de l'Initié.

Le Pouvoir est assemblé au rythme d'une carte pour deux minutes écoulées dans l'univers du Jeu.

---

*Marillion le Magnifique a un Excellent Talent de Sorcellerie. Il a l'intention de lancer le sort "Illusions de l'Esprit et du Corps", afin de créer un mur de briques qui barrera la rue à ses poursuivants. C'est un sort de cœur de niveau thaumique de 6. Il ajoute les définitions du sort.*

- sa durée : 1 à 30 minutes = 2
- sa complexité : un seul élément = 1
- sa zone d'effet (portée) : à vue sans assistance = 2
- le nombre de sujets affectés : jusqu'à 10 = 2
- la résistance naturelle du sujet à la sorcellerie : mortels = 1
- à la familiarité entre le sorcier et le sujet : ne connaît pas les sujets = 3

*Cela nous donne : Sort [6] + Définition [11] - Sorcellerie [8] = 9. Marillion devra rassembler 9 points d'énergie.*

---

### - Alignement du Pouvoir

Tout comme lors d'une Prouesse classique (cf. page 8 de ce guide), la valeur inscrite sur la carte est prise en compte si le pouvoir est de même alignement. Autrement, cette carte vaut 1 et elle est considérée comme du Pouvoir non-aligné.

Plutôt que d'utiliser du Pouvoir non-aligné, le Sorcier peut choisir de le libérer. La carte est remise sous le paquet et une nouvelle carte est tirée. Cela est plus long (2 minutes s'écoule par carte tirée, utilisée ou non) mais évite les dissonances harmoniques.

---

*Retournons voir si Marillion s'en sort. Il doit réunir 9 point dans l'aspect cœur. Il tire : 5 de cœur, 4 de trèfle, 7 de pique, 6 de carreau, 2 de carreau et 8 de trèfle. Il pourrait choisir d'utiliser toutes ces cartes, le Pouvoir non-aligné vaut 5. Ajouté au 5 de cœur, cela est suffisant pour lancer le sort.*

---

### - Les harmoniques

On l'obtient lorsque l'on combine Pouvoirs alignés et Pouvoirs non-alignés. Chaque fois que l'on combine les deux, on joue avec le feu. Le résultat est souvent inattendu et bizarre.

Le type d'harmonique est déterminé par la carte de Pouvoir non-aligné la plus forte.

---

*Pour Marillion, c'est le 8 de trèfle. L'harmonique sera d'aspect élémentaire.*

---

### - Résultats des dissonances harmoniques

En deux mots, le sort devient fou. Utilisez la carte d'harmonique avec la valeur la plus forte pour déterminer l'intensité de ses effets : 2 à 6 = légère ; 7 à 10 = forte ; valet à as = très forte.

**Cœurs** : harmonique émotionnelle.

Des sorts d'aspect matériel (*Carreaux*) peuvent contenir des émotions. Les sujets transformés croient en ce qu'ils sont et les objets peuvent acquérir des formes d'intelligence.

Des sorts d'aspect spirituel (*Piques*) revêtent des caractéristiques émotionnelles. Les créatures invoquées ou réanimées peuvent projeter des auras de peur, d'amour, de luxure ou de confusion (valeur de la plus haute carte contre le Courage). Les voyages dimensionnels peuvent provoquer des hallucinations et des peurs irrationnelles.

Des sorts élémentaires (*Trèfles*) ont des effets semblables à ceux qui se produisent chez les sorts spirituels.

**Carreaux** : harmonique matérielle.

Les sorts d'aspect spirituel (*Piques*) auront des manifestations physiques. Les créatures invoquées obtiendront des pouvoirs télékinésiques et les portails dimensionnels feront déferler moult créatures.

Les sorts d'aspect élémentaire (*Trèfles*) prendront des proportions et une envergure qui les rendront incontrôlables

Les sorts d'aspect mental (*Cœurs*) pourront présenter des caractéristiques physiques : les illusions deviennent solides ; les liens, réels ; les images et rêves prendre forme.

**Piques** : harmonique spirituelle.

Les sorts élémentaires (*Trèfles*) peuvent comporter des éléments extra-dimensionnels : le dieux de tonnerres vient apporter la foudre, les éléments vont se personnifier (les rochers parlent, les arbres protestent si on veut les couper, etc.).

Les sort émotionnels (*Cœurs*) seront troublés par de graves crises spirituelles : les lanceurs ou les cibles peuvent devenir fous ou changer radicalement de comportement.

Les transformations ou les mouvements physiques (*Carreaux*) se verront associer des fantômes, des présences démoniaques, des esprits ou des portes vers d'autres dimensions s'ouvriront.

**Trèfles** : harmonique élémentaire.

Dans tous les types de sort, l'harmonique apportera une composante élémentaire : le fantôme apparaît dans la foudre, l'objet transformé déclenchera un tremblement de terre, le sort de contrôle d'esprit rendra le ciel lourd et chargé.

---

*Le sort de Marillion a une harmonique élémentaire surimprimée sur son aspect émotionnel. L'effet élémentaire est fort (8 de trèfle), déclenchant une grande tempête ou un petit tremblement de terre.*

---

### - Sorts sauvages

Les harmoniques ne sont pas le seul danger que peut rencontrer un sorcier. L'autre danger provient des sorts incontrôlables ou "sauvages".

Dès qu'un Joker est tiré, leur sort devient sauvage. Il se déclenche instantanément et cause un effet supérieur à ses définitions. Un sort de contrôle de pensée lancé sur une personne affectera toute une ville ou dure jusqu'à ce que le sorcier trouve un moyen de le dissiper.

### - Détramer

Voici une façon infâme pour raccourcir le lancement d'un sort : le détramage. Détramer, c'est utiliser la thaumaturgie inhérente aux choses vivantes.

Tout organisme vivant perd un point de santé par tranche de deux points d'énergie thaumaturgique dont il est détramé. Un être détramé au point de tomber à une Santé négative, meurt (c'est un choix). La récupération d'un détramage se fait au même rythme qu'une Blessure soignée (cf. page 10 de ce guide).

---

*Le Grand Maître Illuminatus Lucius Vanderhoff doit immédiatement lancer le sort "Assommer" s'il veut arrêter le Troll qui se précipite vers lui. Il a besoin de rassembler 10 points de Pouvoir. Il visualise son propre détramage et libère l'énergie nécessaire. Cela lui coûte 5 Blessures. Avec 2 points de Santé restant, il s'éloigne en titubant tandis que le Troll se tord de douleur avant de sombrer dans l'inconscience.*

---

### - Dissiper un sort

On peut éprouver le besoin de débrancher un sort avant qu'il n'arrive à la fin de sa durée. Ce processus de Dissipation peut se faire de deux façons.

Vous êtes le créateur du sort, il vous suffit de prononcer une seconde fois les paroles d'invocation pour libérer mentalement le sort.

Vous n'êtes pas le créateur du sort, dans ce cas, c'est une Prouesse contestée (comme lors d'un combat). Les sorciers n'ont pas besoin d'être dans le même lieu, c'est un duel de volontés. Vous jouez une ou plusieurs cartes de destinée.

En cas de **Maladresse**, le sort frappe en retour le dissipateur. Il reçoit des Blessures égales à la moitié du total d'énergie thaumaturgique du sort (Pouvoir Nécessaire, cf. page 13 de ce guide).

En cas d'**Échec**, le sort continue de produire ses effets.

En cas de **Succès Partiel**, le sort continue de fonctionner mais à moindre puissance. Réduisez toutes les définitions d'un niveau.

En cas de **Succès Total**, le sort s'arrête immédiatement.

En cas de **Succès Magistral**, le sort s'arrête immédiatement et son créateur reçoit des Blessures égales à la moitié du total d'énergie thaumaturgique du sort.

### Bien d'autres sujets à aborder

Ce guide ne couvre pas l'ensemble des sujets de Falkenstein.

Vous trouverez intéressant de créer de super gadgets, des engins stupéfiants ou des armes infernales (pages 208 à 214). L'Ingénierie Thaumaturgique trouvera sa place page 215.

Vous trouverez tous les détails nécessaires à l'incarnation de Dragons (page 171), de Nains (page 172) ou de Faë (page 173).

Dans ces cas de figure, voyez avec votre Hôte qui saura vous guider et vous expliquer les petites subtilités.

*Pous aussi, laissez-vous ensorlèver en Nouvelle-Europe !*