



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Château Falkenstein > Aides de jeu > Mécaniques pour le Grand Jeu > **De l'Heroisme !**

De l'Heroisme !

Et autres petits ajouts destinés à améliorer le caractère divertissant du Grand Jeu

lundi 16 mai 2005, par [Felyx Mills](#)

Je ne sais pas vous, mais je trouve que les dégâts dans *Château Falkenstein* sont vraiment...comment dire...traités par-dessus la jambe. À côté d'un paquet de règles de roleplay rigolotes, on doit utiliser des points de dégâts plus ou moins importants selon la qualité de la réussite.

Bouh ! Le vilain simulationnisme !

Il serait pourtant beaucoup plus simple de créer et utiliser un système de dégâts remplissant ces trois menues fonctions : simplicité, jouabilité, roleplay.

Ainsi, je vous suggère humblement d'apporter au jeu les modifications suivantes.

Tout d'abord, le système de points de Santé reste inchangé (selon le tableau de la p.188).

Ensuite, les dégâts des armes ne sont plus classés en degrés de réussite (p.185) et ne sont plus chiffrés. À la place, chaque arme inflige des dégâts qualifiés d'un adjectif (pour mieux coller à l'esprit du jeu). Les adjectifs utilisés sont au nombre de quatre : *Légers*, *Graves*, *Meurtriers*, *Effroyables*.

Le tableau ci-dessous reprend la liste des armes en accord avec ce nouveau système.

Armes à distance

Arme	Portée effective	Munitions	Niveau de dégâts
<i>Arc</i>	30m	12	Légers
<i>Carabine</i>	90m	1	Graves
<i>Dague de jet</i>	5m	1	Légers
<i>Derringer</i>	10m	2	Légers
<i>Fusil à aiguille prussien</i>	120m	1	Graves
<i>Fusil Chassepot</i>	140m	1	Graves
<i>Fusil de chasse</i>	30m	2	Meurtriers
<i>Gatling</i>	300m	42	Meurtriers
<i>Javelot</i>	10m	1	Graves
<i>Mitrailleuse française</i>	300m	36	Meurtriers
<i>Mousquet (canon rayé)</i>	80m	1	Graves
<i>Pistolet à bascule</i>	20m	4	Graves
<i>Projectile elfe</i>	30m	6	Graves
<i>Réciprocateur</i>	10m	6	Graves
<i>Revolver poivrière</i>	20m	6	Graves
<i>Shrapnel</i>	6m	-	Meurtriers

Armes de corps à corps

Arme	Niveau de dégâts
<i>Casse-tête</i>	Légers
<i>Coup</i>	Légers ou Graves
<i>Dague, baïonnette, couteau</i>	Légers
<i>Épingle à chapeau</i>	Légers
<i>Lance</i>	Graves
<i>Matraque, massue</i>	Légers
<i>Rapière, épée courte</i>	Graves
<i>Sabre</i>	Graves

Ce nouveau système s'utilise avec le tableau ci-dessous. Il suffit



de prendre en abscisse le type de dégâts infligés par l'arme et en ordonnée le nombre de points de Santé *actuels* du PJ blessé. À l'intersection des deux valeurs se trouve la perte de points de Santé correspondante, que le PJ déduira de ses points de Santé. Et voilà !

Le tableau ne prend pas en compte les niveaux de Santé négatifs car le PJ est alors inconscient, ça serait vraiment immoral et malfaisant de le blesser encore à ce moment-là, n'est-ce pas ?

Niveau de dégâts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Légers	0	1	2	2	2	2	2	2	2	3
Graves	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
Meurtriers	3	3	3	4	4	4	4	5	5	6
Effroyables	-	-	-	6	6	6	8	9	10	11

Ce système demande quelques précisions. Tout d'abord, les dégâts *Effroyables* ne peuvent être infligés que par des machines de guerre comme les Forteresses d'Assaut, les Dreadnoughts, etc... Comme vous pouvez le voir, le simple fait d'être touché par une de ces armes plonge le personnage dans l'inconscience.

De plus, il appartient à l'Hôte d'ajuster ces dégâts selon son bon vouloir. Ainsi, une épingle à chapeau peut très bien infliger des dégâts Graves si celui qui s'en sert a un Talent approprié au niveau Excellent, voire Bon.

II. Les Points d'Héroïsme

Comme dans un bon paquet d'Autres Jeux™, il serait bon d'octroyer à chaque personnage de *Château Falkenstein* un petit nombre de Points d'Héroïsme afin d'ajouter au côté fun du jeu. Je sais, ça commence à sentir le réchauffé, surtout avec ce jeu qui est déjà très héroïque, mais bon, ça peut toujours être utile pour les joueurs et/ou Hôtes débutants.

Les PJ commencent avec *trois* points d'Héroïsme (PH). Ce nombre est un maximum (veillez à ne pas le dépasser sous peine de déséquilibre, mais bon, c'est vous qui voyez).

Les PH peuvent être dépensés durant une partie afin d'obtenir l'un des trois résultats suivants :

• *Intuition géniale* : le personnage découvre le code permettant de désamorcer la bombe, ou au moins obtient un indice lui permettant de le découvrir. Ou même la faiblesse fatale de l'adversaire. Système : À vous de décider de la nature et de l'importance de l'indice donné au joueur. Si vous préférez, le joueur peut vous poser *une* question à laquelle vous répondrez par oui ou par non seulement.

• *Prouesse surhumaine* : le personnage accomplit une action et une seule avec panache. Il désarme le Grand Méchant avec sa dernière balle, il attrape in extremis la corde qui pend du vaisseau prussien, etc. Système : lors d'une action héroïque, le personnage obtient un



bonus de +8 à son niveau de Talent (sans la limitation que peut apporter une carte normale). Dans le cas d'un combat, il blesse automatiquement l'adversaire en choisissant le résultat de son attaque (inconscience, désarmement, etc.). Lors d'un duel, il peut regarder *une* des cartes posées face cachée par l'adversaire et jouer en conséquence.

Au dernier moment : le personnage se précipite aux côtés d'un personnage blessé et crie : « Non ! Ne meurs pas ! C'est trop injuste ! ». Comme par miracle, le blessé reprend connaissance. Youpi. *Système* : le blessé est ranimé avec 2 points de Santé seulement. Et hop.

Quant à la récupération de PH, elle s'effectue sous plusieurs conditions. L'Hôte doit les distribuer très parcimonieusement, sous peine de déséquilibre certain. Comme toujours, ils devront être *mérités* : le joueur doit avoir fait du bon boulot avec son personnage. Par exemple, le fait de jouer selon la nature de son Héros (Tragique, Perdu, etc.) ou bien d'avoir fait du bon roleplay sont de bonnes sources de récompenses.

On peut même pousser un peu et conditionner *l'utilisation* des PH au roleplay. Pour que le PH soit effectif, il faut que le joueur joue

bien son rôle. Sinon ce n'est même pas la peine d'essayer.

Une dernière fois : les PH sont ici pour *aider* le jeu, et non le transformer en bourrinage systématique. Ils aident le jeu en forçant les joueurs à faire du roleplay : une première fois en utilisant le PH (« *Non ! Ne mourez pas ! C'est trop injuste !* » s'écria le lieutenant Churchward en serrant contre son cœur la jeune Mina Von Fassner, blessée à mort par Maleficus... Du sang perlait aux lèvres de l'héritière du trône de Génovie[...]. La jeune femme était vivante ! Churchward n'en croyait pas ses yeux ! et patati et patata...), et ensuite en regagnant le PH (« *Rien à faire, milady. Je fais partie des réprouvés, je ne mérite pas votre amour. Je ne trouverai ma rédemption que dans la mort.* » Churchward repoussa doucement Mina, dégaina son sabre et s'engouffra dans les ténèbres du souterrain, en se forçant à ignorer les sanglots étouffés de Mina. « William, pauvre idiot, je vous aime ! » cria-t-elle).

Vous voyez, c'est plutôt facile.

(Soyons honnêtes : ce système est inspiré de plusieurs règles tirées de BaSic, de *Conspiracy X* et de conseils de jeu parus dans *Casus Belli* à côté du « Réseau Divin » (et oui). Que les auteurs qui se reconnaissent ici soient remerciés.)