



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Château Falkenstein > Aides de jeu > Mécaniques pour le Grand Jeu > **Système alternatif sans cartes**

## Système alternatif sans cartes

lundi 16 mai 2005, par [Paul Moud'Ubid](#)

**Chers Hôtes &  
chers habitants du Royaume enchanté  
de Falkenstein,**

Je me suis permis une entorse au Grand Jeu.

Je sais qu'il est expressément recommandé d'user de cartes pour déterminer les aléas de la vie dans notre Royaume, mais mes invités, à deux reprises, ne l'ont pas entendu de cette oreille. Habitué qu'ils étaient aux jeux de tripots qu'ils pratiquent habituellement (la fréquentation assidue d'auberges mal famées y est certainement pour quelque chose), j'ai du finalement renoncer et bâtir un petit système de mon côté ; largement inspiré, tout en le simplifiant à outrance, d'un système dont je tairais le nom, mais dont je puis dire qu'il a en partie été conçu par cette ordre étrange qui se fait appeler les Magiciens de la Côte.

Il suppose l'usage d'un dé, d'une vingtaine de faces environ, que l'on jette de temps en temps, afin de vérifier qu'une action est réussie ou non, tout en gardant à l'esprit nos bonnes vieilles compétences falkensteinienues : Bricolage, Finances, Tir, Escrime, etc.

J'avoue - avec un peu de honte - que ce système me convient fort bien, et que j'y ai trouvé un confort que je ne trouvais pas habituellement dans les cartes, avec lesquelles je me sentais souvent un peu pataud.

Je souhaite que ces quelques pages puissent vous inspirer et faire découvrir à un public plus large nos

ariantes contrées.

Vous ferez, bien entendu, comme il vous plaira.

Votre dévoué,

Paul Moud' Ubid

### Comment Agir ?

On compare : Un dé 20 + TALENT du personnage

TALENT	VALEUR
FAIBLE	2
MOYEN	4
BON	6
EXCELLENT	8
EXCEPTIONNEL	10
EXTRAORDINAIRE	12

Au  
NIVEAU de difficulté de l'action :

DIFFICULTE DE L'ACTION	Score à atteindre
FAIBLE	12
MOYEN	14
BON	16
EXCELLENT	18
EXCEPTIONNEL	20
EXTRAORDINAIRE	22

### Le principe



1. L'Hôte détermine le niveau exigé pour réaliser l'action :

> Il faut un niveau de Bricolage EXCELLENT (18) pour ouvrir cette porte cadenassée.

2. Le Joueur lance un dé et ajoute son niveau :

> Ellen a un niveau de Bricolage MOYEN (4). Son dé fait 14.  $14+4=18$ , c'est réussi.

### Jet d'opposition

1. Comme dans les Règles, on oppose les Talents :

> Ellen se fait tirer dessus par le Capitaine des Hussards (TIR : EXCELLENT (+8)).

Il obtient un 10, +8 : soit 18. C'est le score à atteindre pour Ellen. Elle jette son dé et ajoute son AGILITE MOYENNE (+4). Elle fait 14. C'est réussi de justesse.

### Règles optionnelles

> Quand on n'a pas le talent pour réaliser l'action, on considère que ce talent est FAIBLE (+2) :

> Cassius essaie d'emprunter 1 million de marks à la Banque Royale de Bavière, une demande EXTRAORDINAIRE (22). Il n'a pas FINANCES. Il lui faut faire un 20 pour obtenir ce prêt.

- Coup Critique (version 1) (Option la plus Falkensteinienne, à mon avis) :

- En cas de 1 sur le dé : Echec critique.

- En cas de 20 sur le dé : Réussite critique.

- Coup Critique (version 2) (Option plus modérée) :

- En cas de 1 sur le dé, on relance. Si on rate à nouveau, Echec critique.

- En cas de 20 sur le dé, on relance. Si on réussit à nouveau, Réussite critique.

### Dommages

- Quant aux dégâts, je me suis contenté de doubler la SANTE des personnages, et d'utiliser comme référence les classiques : 1d4 pour une dague, 1d6 pour une épée, 1d8 pour un revolver, etc. (j'étais pressé et mes joueurs adorent les dés !)

- On peut néanmoins garder l'esprit d'origine en gardant la SANTE telle quelle et en infligeant les dommages en fonction de la réussite :

- Von Helsing frappe Lewis de son sabre. Il doit faire au moins 14 au dé.

- Il fait 14 (succès partiel) : dommages minimum (4 points)

- Il fait 15,16,17,18,19 (succès total) : dommages médians (5 points)

- Il fait 20 (succès magistral) : dommages maximum (6 points)

### Règles de magie

- On conserve les règles du jeu.