



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Château Falkenstein > Aides de jeu > Mécaniques pour le Grand Jeu > **Crossover Falkenstein et Feng-shui**

## Crossover Falkenstein et Feng-shui

lundi 16 mai 2005, par [Auberon](#)

### Remarques préalables :

Je sais que ces règles risquent de faire grincer des dents plus d'un puriste... Mais ça faisait longtemps que cette idée me trottait en tête. Et bizarrement je ne la trouve pas si saugrenue que cela. Enfin si, elle l'est mais elle ne me choque pas. En fait l'idée m'est venue il y a quelques mois de faire un crossover en 1850, histoire d'écrire un scénario fun pour une convention. Mais pour y arriver, il me fallait un prétexte quand même, un truc qui puisse justifier le crossover possible. Finalement pressé par le temps je me suis contenté d'écrire un scénario Feng-shui classique, délaissant le crossover. Mais l'idée est restée et a commencée à mûrir dans ma tête. D'avance pardon aux puristes de Falkenstein pour oser massacrer la Nouvelle Europe ainsi (je pressens que les adeptes de Feng-shui seront plus ouverts). Mais après tout Mike Pondsmith lui même a autorisé des règles de conversion Falkenstein Cyberpunk... Et on ne vous a pas entendu beaucoup râler quand il l'a fait...

Après tout si ça peut apporter du fun à quelques tables voire même faire découvrir Falkenstein aux guerriers du secret et réciproquement, faire découvrir Feng-shui aux Néo-européens, voire même aider certaine table de Falkenstein que l'utilisation des cartes rebute encore, alors c'est que ça valait peut-être le coup...

### Background :

#### *Où l'on cherche un prétexte à ce maudit mélange*

L'Outremonde (Feng-shui) n'est qu'une partie infime du Voile faerique. La particularité de cette zone du Voile est qu'elle permet l'accès à une 6ème Terre, non pas d'un point de vue spatial, mais temporel.

En clair l'Outremonde ouvre des jonctions sur différentes époques. A l'origine, l'Outremonde était d'un point de vue faerique, désert. Une sorte de No man's Land faerique. Jusqu'à ce que les hommes y ouvrent des points d'entrée et commencent à évoluer, marquant le début de la Guerre Secrète. Cependant, ils ne sont jamais parvenus à percer l'Outremonde vers un autre endroit du Voile. Peut-être parce qu'ils n'y ont jamais pensé... ou peut-être parce que cela leur est impossible tout simplement...

Jusqu'à récemment. Une fae ouvrit un passage depuis le reste du Voile vers l'Outremonde. Les guerriers du secret et autres habitants de l'Outremonde pouvait alors théoriquement accéder au reste du Voile via ce passage et donc théoriquement aux 5 autres Terres découvertes par Auberon (incluant surtout la Nouvelle Europe). Théoriquement car encore fallait-il que la fae ayant ouvert ce passage les y autorisent. Ce qu'elle fit pour un groupe de Guerriers du Secret (tadam !).

Pour eux c'était deux nouvelles jonctions qui s'ouvraient vers la Nouvelle Europe, au 16ème siècle et au 19ème siècle. Mais à la différence des jonctions habituelles, celles-ci étaient localisées dans une autre dimension.

D'ailleurs cette spécificité de la Nouvelle Europe est illustrée par l'absence totale de sites Feng-shui dans celle ci. Non que le chi n'existe pas, mais il existe sous une forme largement différente. Du reste si tant est que des sites Feng-shui existent, leur contrôle n'apporterait aucun bénéfice dans la Guerre secrète étant donné que la Nouvelle Europe n'a aucun lien direct avec l'Outremonde.

- Et la thaumaturgie ?



Certains sorts des illuminatis par exemple permettent d'ouvrir des portails vers d'autres dimensions... En théorie il leur est possible d'ouvrir un portail vers l'Outremonde, voire même vers la 6ème Terre... En théorie bien sûr... Et encore faut-il y penser et conceptualiser l'Outremonde... en pratique considérez cela impossible sauf pour les besoins du scénario (vous voulez envoyer vos néo-européens dans la guerre secrète par exemple).

Les guerriers du secret sont parcourus de chi et viennent d'une autre dimension. Ils sont donc considérés comme l'équivalent de démons pour les définitions d'un sort les affectant.

### Les règles

#### *Où l'on essaie de traduire ce joyeux boxon*

Bon plutôt que parler de règles de conversions je préférerais à la réflexion qualifier ceci d'adaptation voire même de remake. Tout comme le rôle de Thierry Lhermitte est repris par Schwarzenegger dans True Lies, ben ici il faut imaginer qu'à la place d'Errol Flynn (Falkenstein), on a Orlando Bloom (Feng-shui) en collant moulant... Alors c'est sur, ça n'a pas la même saveur, mais ce n'est qu'une adaptation... Il est évident de plus que de par leur nature, les deux jeux ne vont pas appeler l'usage des mêmes talents/compétences et que certains équivalents sont impossibles à trouver (Aisance Sociale pour Falkenstein, Archanotech dans Feng-shui). Donc ne voyez rien de plus dans ces règles qu'un guide à l'adaptation... Voici néanmoins les règles de transition entre les deux systèmes :

Talent dans Falkenstein	Caractéristique à Feng-Shui	VA équivalente à Feng-shui
Faible	0-2	0-7
Moyen	3-5	8-9
Bon	6-7	10-11
Excellent	8-9	12-13
Exceptionnel	10-11	14-15
Extraordinaire	12 et +	16 et +

*Tout au long de ce paragraphe nous reprendrons l'exemple d'Armand de Valfontaine, du 119ème*

*régiment de Hussards (Exceptionnel en Escrime, Excellent en Tir, Faible en bricolage) pour Falkenstein.*

Comme un talent dans Falkenstein peut correspondre aussi bien à une caractéristique qu'à une VA, les deux sont présentés dans le tableau. Par exemple le talent Physique correspond directement à une caractéristique dans Feng-Shui. En revanche le talent de Tir correspond directement à une VA : armes à feu.

Comme les scores sont par tranches, lors de l'adaptation de Falkenstein vers Feng-shui, on prend le score supérieur pour un personnage nommé et le score inférieur pour un personnage anonyme (sauf pour les talents faibles et extraordinaires ou tout le monde est logé à la même enseigne c'est à dire qu'on prend le score le plus bas ; d'un autre côté des sous-fifres ayant un score d'extraordinaire dans un Talent, à Falkenstein j'ai jamais vu ça).

*Après adaptation, les talents de tir et d'escrime d'Armand deviennent respectivement des VA de 15 en arts martiaux et de 13 en armes à feu. Un anonyme ayant les mêmes talents aurait respectivement des Va de 14 et 12 (ce qui est beaucoup pour un sous-fifre). En revanche avec son faible talent de bricolage Armand se retrouve avec un score de 0 en Retaper et en démolition.*

Là je sens venir les adeptes de Feng-shui de loin... Et les shticks, où qu'ils sont hein ? Ne vous inquiétez point, guerriers du secret tout est prévu (ou presque parce que pour l'arcanotech...).

Pour les shticks c'est simple, on applique le tableau suivant

Valeur du Talent	Nombre de shticks
Faible	0
Moyen	0
Bon	2
Excellent	3
Exceptionnel	4
Extraordinaire	5



Le Talent de Tir donne accès aux shticks d'armes à feu, les talents d'escrime et de bagarre donnent accès aux shticks de Kung fu, le Talent de thaumaturgie donne accès aux shticks de Sorcellerie, les Talents de Métamorphose, Etherité, pouvoirs de créatures, dragon etc... donnent accès à des shticks de créature.

*Armand possède un score d'Exceptionnel en Escrime. Cela lui fait donc une Va de 15 en arts martiaux (c'est un personnage nommé) et 4 shticks de Kung Fu.*

J'attire votre attention sur le fait d'essayer de conserver une certaine cohérence d'un système à l'autre, notamment pour les pouvoirs des créatures. N'hésitez pas à créer un nouveau shtick pour retranscrire un pouvoir plutôt que de chercher vainement un shtick existant déjà, mais pas forcément très adéquat.

Cas spécial : l'escrime et la bagarre :

Pour l'escrime on considère que le premier shtick gagné est toujours celui de la voie du maître exigeant. Pour la bagarre, le premier shtick doit obligatoirement être la griffe du Tigre. En dehors de cela, la règle n'est pas affectée outre mesure.

*Armand, doit obligatoirement prendre la voie du maître exigeant comme premier shtick de kung fu.*

Attention : seul le talent le plus fort est utilisé pour déterminer les shticks (si les talents sont égaux par exemple Escrime et Tir, c'est au joueur de choisir dans quelle catégorie il choisit ses shticks). Ceci afin de poser un plafond aux personnages très physiques dans Falkenstein.

*S'il n'était pas limité par le plafond, Armand aurait 4 shticks de Kung-fu (incluant celui de la voie du maître exigeant) ainsi que 3 shticks d'armes à feu. Evidemment ça fait beaucoup par rapport à un personnage plus modeste comme un humble détective. Heureusement Armand est limité par le*

*plafond, il n'a donc que 4 Shticks de Kung Fu.*

Cependant un joueur peut remplacer un shtick tiré de son talent le plus fort par un shtick d'une autre catégorie, pour peu qu'il soit au minimum Bon dans le talent équivalent à ce deuxième Shtick.

*Armand décide de ne prendre que 3 Shticks de Fu et de remplacer son 4ème shtick par un shtick d'armes à feu. Comme il est excellent en tir, cela ne pose aucun problème.*

De plus le joueur n'est pas obligé de choisir des shticks associés à son talent le plus fort. Il peut très bien choisir un talent moins élevé pour ses shticks.

*Armand trouve le Kung-fu peu approprié pour un hussard (même pour un hussard de films d'action)... Il choisit son Talent de tir comme source des ses shticks, ce qui lui donne 3 shticks d'arme à feu (Tir Excellent) en lieu et place des 4 shticks de Kung Fu (Escrime exceptionnel).*

#### Remarques finales :

A vue de nez, les guerriers du secret me paraissent avantagés par rapport aux Néo-européens en combat, dans les deux systèmes, principalement parce qu'ils sont plus spécialisés. Les caractéristiques principales d'un guerrier du secret c'est sa VA d'action (armes à feu, Arts martiaux Sorcellerie etc...). Les Néo-européens, sont quand à eux plus polyvalents, et privilégient certains talents sociaux (Aisance Sociale, Finances etc...). Je pense en tout objectivité que c'est une des principales limites de cette adaptation. L'aisance sociale dans Feng-shui se limite à sortir une réplique cool après avoir descendu 4 ninjas noirs qui étaient planqués sur le toit...

Pour conclure cet exposé déjà très long, je ne donnerais qu'une seule citation pour rappeler la difficulté de cet exercice auquel je me suis essayé :

« Nous n'avons pas les mêmes valeurs ».