

## Château Falkenstein

Critique de la gamme par Cédric Chaillou

*Imaginez la deuxième moitié du XIXème siècle telle qu'elle est décrite dans les romans de Jules Verne, Bram Stoker ou encore Conan Doyle : machines à vapeur, génies du crime et héros victoriens. Ajoutez à ce monde de la magie et des êtres féeriques, et vous obtenez le monde Château Falkenstein.*

### UN UNIVERS « STEAMPUNK-FANTASY »

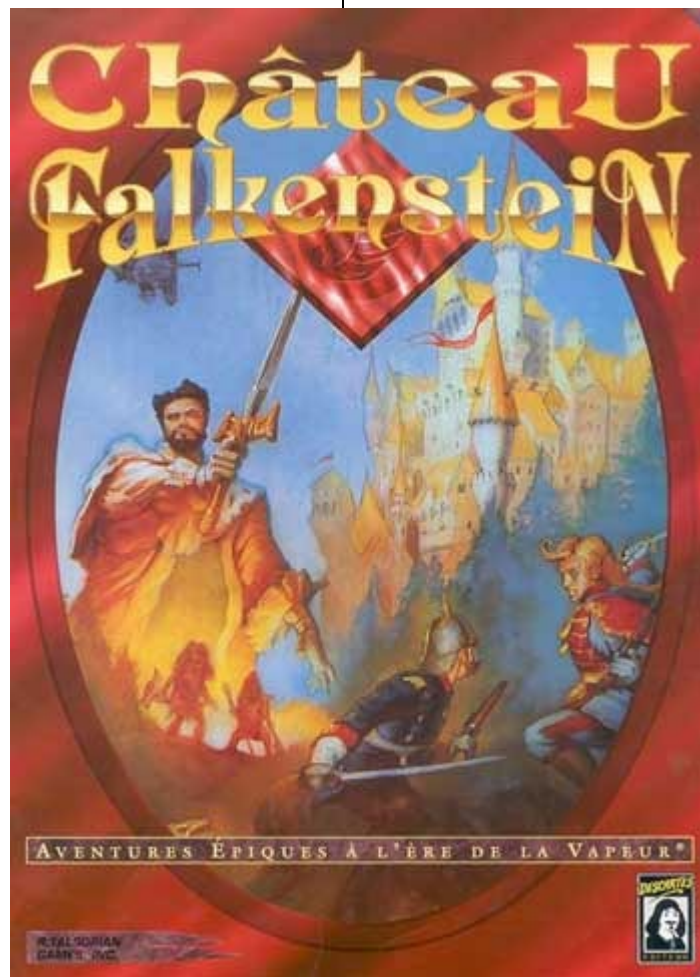
Voilà un résumé qui ramène à peu de choses toute la richesse du monde créé par R. Talsorian Games. Une richesse qui apparaît dès la couverture et les premières pages du livre de base (voir en particulier l'illustration des p36-37, qui résume l'esprit du jeu). Ce dernier se présente en deux parties : la première, en couleurs, décrit le monde, et la seconde présente les règles, sur lesquelles nous reviendrons plus tard. Les auteurs font découvrir l'univers au lecteur à travers une nouvelle fragmentée, dont le personnage principal est un de nos contemporains, issu de notre version du monde, quelqu'un comme vous et moi. Chaque épisode dévoile un nouveau pan de la société et du fonctionnement de la « Nouvelle Europe », version alternative de notre Europe victorienne. Des encarts complètent et précisent ce qui n'est pas dit dans le récit. Les personnages, bien que rapidement brossés, sont assez attachants, et le récit est assez bien écrit et traduit. Tout cela rend cette partie, agrémentée de fort belles illustrations, très agréable à lire et à assimiler.

Le monde de Château Falkenstein est donc centré sur la Nouvelle Europe. Dans cette Europe cependant, la magie a été maîtrisée par les hommes, la présence d'êtres féeriques (appelés « Faës », tels que les pixies, les

Daoine Sidhe, les sirènes, les korriganes, ...), de Nains et de Dragons s'intègre de façon très naturelle à l'ambiance steampunk créée par les machines infernales et autres inventions fantastiques dignes de Jules Verne. Les personnages romanesques ont également pris chair, on peut ainsi croiser le Dr Jekyll, affronter l'Homme Invisible dans une affaire d'espionnage, poursuivre Frankenstein, ou Dracula, à travers la Nouvelle Europe... A moins que l'on ne préfère voyager jusqu'à la Lune ou bien encore affronter les envahisseurs Martiens dans une « guerre des Mondes » !

Le parti pris de mêler, dans un même univers, les éléments de féerie avec la « technologie de la vapeur », amène une extrême richesse au monde, donnant une grande liberté au meneur de jeu et à ses personnages. Dans le même temps, les auteurs ont réussi à conserver une unité à ce jeu aux multiples facettes : jamais on n'a le sentiment de changer d'univers, et on passe tout naturellement d'un complot mettant en

jeu la machine infernale d'un « cerveau du crime » tel Moriarty, à une intrigue plutôt centrée sur la magie et les Faës, quand les deux éléments ne sont pas allègrement mêlés dans la création, par exemple, d'une machine propulsée par la magie. L'ambiance victorienne, enfin, la





bonne société, et les intrigues auxquelles elle donne lieu, achèvent de nous séduire.

Ce monde intègre bien sûr également des éléments de politique, et le récit du livre de base est centrée autour des manœuvres prussiennes pour unifier les états germaniques sous sa domination, et de la résistance qui y est opposée à travers la Nouvelle Europe. Pas de confusion toutefois : l'univers du jeu est une uchronie, et l'histoire ne se termine pas comme la nôtre... Mais il y a suffisamment de possibilités ouvertes aux joueurs pour être des agents ou des diplomates des grandes puissances de la Nouvelle Europe, comme par exemple la Prusse, le Second Empire français, l'Empire Ottoman, la Bavière ou l'Empire Britannique. Le reste du monde, en revanche, est décrit de façon trop succincte : quelques allusions au sud-est asiatique dirigé par des Dragons et, si on sait que les puissances européennes ont des empires coloniaux, on ignore quasiment tout sur ceux-ci, malgré leur importance dans l'imaginaire victorien (pensez à Burton, à Tarzan, aux révoltes des Boxers...). L'Amérique n'est pas abordée dans le livre de base, mais un supplément lui est consacré.

## UN SYSTEME DE JEU ORIGINAL MAIS PERFECTIBLE

Les règles participent elles-mêmes à l'ambiance du jeu. Ainsi les concepteurs ont-ils préféré baser la résolution des actions sur des cartes à jouer car, dans la bonne société victorienne, aucune personne convenable ne jouerait avec des dés ! Ce système permet une gestion assez fluide à travers une résolution rapide des actions, et se prend en main assez facilement.

Chaque personnage a un ensemble de compétences innées ou acquises (incluant ce qui serait ailleurs considéré comme des caractéristiques et des pouvoirs), qui se mesurent sur six niveaux, nommés « Faible », « Moyen » (normal), « Bon », « Excellent », « Exceptionnel » et « Extraordinaire ». La méthode de répartition des compétences est expliquée assez clairement, et le supplément intitulé *Comme Il Faut* propose une méthode alternative. La méthode de création des personnages se base sur un journal intime, contenant l'historique du personnage (on retiendra particulièrement le suggestion de se donner une Némésis, un ennemi juré), son caractère, son comportement, ses buts... Tenir pour son personnage un journal intime est un

excellent moyen de se plonger dans l'atmosphère victorienne du jeu.

Chaque joueur dispose d'une main de quatre cartes. Pour la résolution des actions, le meneur de jeu attribue une difficulté à la tâche dans une compétence donnée, parmi les six niveaux définis plus haut. Si le personnage a un niveau égal ou supérieur à la difficulté dans cette compétence, il réussira. Sinon, il peut ajouter une ou plusieurs cartes à son action pour réussir celle-ci. S'il s'agit d'un affrontement, on confronte simplement les compétences correspondantes des adversaires, augmentées ou non de cartes. Cependant chaque type d'action correspond à une des quatre couleurs du jeu de cartes (pique pour le physique, carreau pour l'esprit, trèfle pour les actions « sociales », et cœur pour celles à composante émotionnelle), et une carte utilisée pour un type d'action auquel elle ne correspond pas a moins de valeur...

Les mains des personnages sont complétées à quatre cartes régulièrement. La fréquence en est bien sûr décidée par le meneur de jeu, qui a là un moyen assez simple de contrôler le niveau d'héroïsme de son jeu, et donc l'ambiance de la partie (plutôt Hercule Poirot ou plutôt Alain Quatermain...) en distribuant les cartes plus ou moins souvent. Ce problème du renouvellement des mains est important et n'est pas très clair dans les règles ; il sera un des principaux problèmes auxquels sera confronté le meneur abordant ce jeu. Le supplément *Comme Il Faut* répond à ce problème. Il propose également un système de règles alternatif utilisant un tableau à deux entrées (difficulté et niveau de compétence) pour la résolution.

Le hasard simulé par le jeu de cartes est, on l'a vu, contrôlé par les joueurs. En effet, s'ils ne peuvent pas changer leurs mains, ils peuvent au moins décider du moment où ils emploient leurs cartes. Cependant, le système des couleurs énoncé plus haut peut, dans certains cas, avoir tendance à orienter le jeu du personnage en fonction de sa main. Par exemple, si on ne dispose que de trèfles, on peut être plus enclin à user de la force alors qu'elle n'est pas toujours absolument nécessaire... Un moyen simple de contourner cela est de ne conserver le système des couleurs que pour les cartes les plus fortes, les autres ayant la même valeur pour tout type d'action. Christophe Osswald propose dans ce numéro une adaptation des règles visant à éliminer ce petit défaut ainsi que quelques autres. Il est disponible à la section Château Falkenstein du Site de l'Elfe Noir.

## DEUX FORMES DE MAGIE

Deux types de magie coexistent dans le monde de Château Falkenstein. Le premier type est celui pratiqué par les Faës. Il s'agit en fait de pouvoirs, communs à tous ou spécifiques à chaque races de Faës : illusions, métamorphose, charmes d'amour, le tout à des degrés divers. Du point de vue de la mécanique de jeu, leur utilisation est semblable à celle de n'importe quelle autre compétence. Ces pouvoirs peuvent se révéler puissants, et pour éviter tout déséquilibre dans le groupe, le processus de création des personnages en tient compte, avec plus ou moins de succès suivant les races de Faës. De plus, ceux-ci sont sensibles au fer et ont un certains nombres d'interdits (le sel, les lieux saints, l'eau bénite, les vêtements portés à l'envers, et autres issus des contes de fées).

Un des désavantages des Faës, destiné à contrebalancer leur relative puissance, est leur total manque d'affinités avec la magie humaine. Celle-ci, au contraire de la magie faë, est particulièrement bien délimitée. Les thaumaturges, dans une ambiance très victorienne, sont regroupés en « loges », en sociétés secrètes. On retrouvera donc, entre autres, des sociétés « célèbres » comme les Franc-Maçons, ou l'Aube Dorée, sans oublier les inévitables Templiers... Bien sûr chaque loge est jalouse de ses secrets et donc chacune possède ses recueils de connaissances occultes, ce qui en termes de jeu se traduit par des sorts disponibles uniquement selon l'obédience.

Ces sorts, que chaque loge garde jalousement, correspondent en quelque sorte à l'artillerie lourde. Le supplément *Comme Il Faut* comble un grand manque du livre de base en apportant, entre autres choses, une série de mini-sortilèges « de tous les jours » (des tours utiles : allumer une bougie, boutonner, ou déboutonner, un

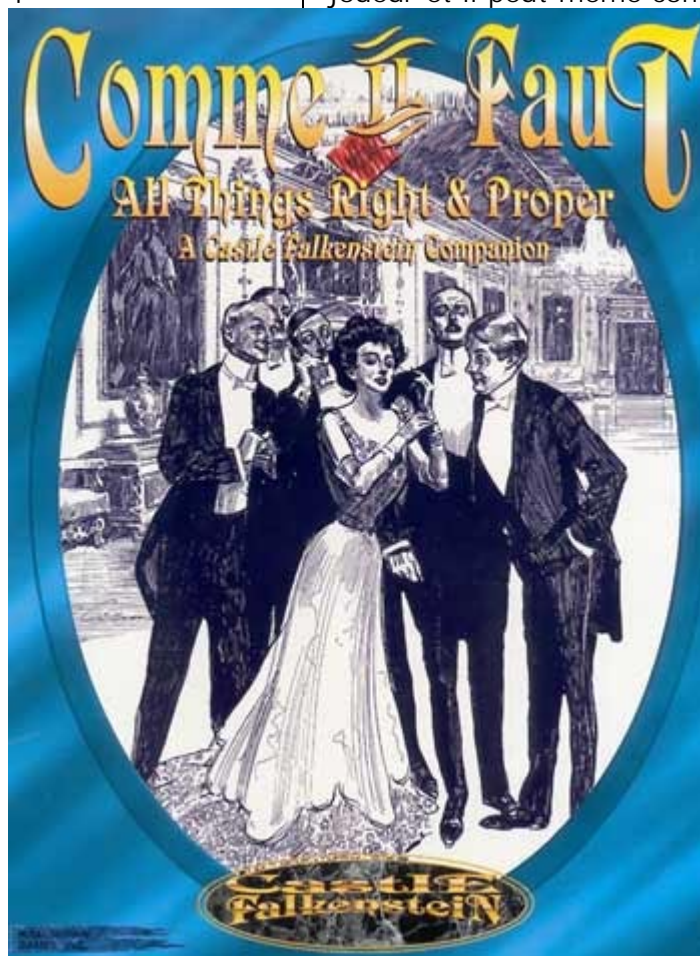
vêtement...), connus de toutes les obédiences. Cet apport équilibre beaucoup le jeu en matière de magie.

Une approche « scientifique » de la magie semble tout à fait normale pour ce jeu et l'ambiance qu'il dégage. Cependant l'aspect « livre de sorts » pourra déranger certains, d'autant plus que les sorts attribués à chaque loge, s'ils sont regroupés par sujet, ne correspondent pas toujours très bien avec l'idée qui se dégage de la loge et de ses buts (par exemple les Templiers, qui maîtrisent des sorts sur la métamorphose et la lévitation). Cependant les sorts proposés ne sont pas figés : il s'agit à chaque fois d'une base de départ sur laquelle le thaumaturge construit son sort en définissant divers paramètres telles que, par exemple, la durée d'effet du sort, le ou les éléments utilisés, la distance, ou la « cible » (un dragon résiste mieux à un sort qu'un humain, ...) Toutes ces variables sont définies par le joueur et il peut même combiner plusieurs sorts

s'il le veut, se voyant donc offrir une grande liberté. Bien sûr, plus le sort est complexe, plus il sera difficile à lancer car il faudra rassembler plus d'énergie magique pour cela.

Au niveau du système de jeu, s'il existe bien une compétence de thaumaturgie, celle-ci s'emploie différemment des autres : suivant la complexité du sort et d'autres variables, le thaumaturge doit réunir une certaine quantité d'énergie magique pour lancer son sort. Il en dispose lui-même par sa

compétence de thaumaturge, qui lui fournit une base de départ, mais il doit ensuite réunir le reste en puisant dans l'énergie magique environnante. Le joueur tire donc à intervalles réguliers dans un deuxième jeu de cartes





représentant cette énergie. Attention cependant car ici une fois encore les couleurs des cartes, appelées pour l'occasion « harmoniques », entrent en ligne de compte suivant le sort qu'on lance, et il peut être dangereux pour le thaumaturge d'utiliser la mauvaise couleur, c'est-à-dire une magie non-alignée avec le sort qu'il vaut lancer, car cette magie non-alignée induit des effets secondaires étranges, suivant la ou les harmoniques en surplus. Mais le thaumaturge n'est jamais obligé de conserver la carte qu'il tire : il peut rejeter la magie qu'il vient de saisir et décider d'attendre encore un peu avant de lancer son sort : la décision de prendre ou non un risque est sienne. De plus, si l'urgence est vraiment grande, le thaumaturge a également la possibilité de puiser de l'énergie en lui-même, voire dans les êtres vivants l'environnant. Ce procédé, appelé « détramage », est condamné et interdit par toutes les loges, mais...

A l'usage, ces règles de magie fonctionnent assez bien, mais sont expliquées plus clairement dans *Comme Il Faut* que dans le livre de base. Cependant un des principaux problèmes est la vitesse à laquelle le mage puise dans l'énergie magique environnante : une carte toutes les deux minutes en temps du jeu. Cela est lent, très lent, et peut avoir tendance à frustrer le joueur, sans compter les problèmes de jouabilité : le mage ne peut quasiment rien faire d'autre tant qu'il rassemble de l'énergie magique.

## UNE GAMME RESTREINTE

Château Falkenstein est un excellent jeu pour des scénarios dits « one-shots », une histoire isolée avec un groupe de personnages particuliers, format idéal pour une aventure victorienne épique. Mais le jeu est également fait pour être joué en campagne : les explorations victorienes, la Némésis récurrente, les intrigues politiques et amoureuses, le jeu des relations sociales, tout cela prend une autre dimension dans les développements d'une campagne. Mais pour faire une campagne, le livre de base ne suffit pas toujours...

Examinons donc la gamme. Une chose à noter est le parti pris de présenter la plupart des supplément sur le mode « in-character ». Comme pour le livre de base, on est plongé dans l'univers et c'est un personnage qui raconte son histoire et nous fait découvrir de nouveaux aspects du monde. Toutefois cette technique, très bien exploitée dans le livre de

base, est employée avec plus ou moins de bonheur au fil des suppléments. Les deux exceptions à cette présentation particulières sont *L'ère de la vapeur* et *Comme Il Faut* (bien que ce supplément soit présenté comme une collection de notes prises par le narrateur du livre de base).

Commençons par le seul supplément à avoir été traduit : *L'ère de la vapeur*, qui présente les diverses machines, infernales ou non, qu'on peut trouver dans le monde de Château Falkenstein. Du monocycle à vapeur au calculateur de Babbage, en passant par l'aérostat de Robur le Conquérant, ce supplément nous fait découvrir toute la « techno-vapeur » de cette ère victorienne parallèle. Un supplément qui ne se contente pas d'être un catalogue, puisqu'il nous présente aussi des personnages, inventeurs, comme le capitaine Nemo... Bien construit, il se révèle utile comme source d'inspiration directe aussi bien qu'indirecte si le meneur souhaite créer sa propre machine infernale. La version française offre en bonus un scénario assez sympathique que l'on ne trouve pas dans la version originale.

La gamme n'a plus été traduite hors le livre de base et ce dernier supplément, abandonnée par Jeux Descartes. Dommage à double titre : tout d'abord, le travail de traduction est très bon, tant sur le livre de base que sur *L'ère de la vapeur*. En particulier le glossaire, les termes victoriens, ont été très bien traduits, et, cerise sur le gâteau, la bibliographie proposée en fin de livre a été retravaillée pour s'adapter au public francophone. De plus, cela laisse de côté le meilleur supplément, intitulé *Comme il faut*. Comme son nom ne l'indique pas, il est donc en anglais, mais quel supplément ! Tout ce que vous avez besoin de savoir sur la société victorienne se trouve là : la mode masculine et féminine, la Saison, les voyages, comment faire la cour à une dame... En sus, on trouve quelques règles additionnelles, des précisions importantes sur des points de règles et sur la magie. Enfin, différents thèmes possibles de ce jeu sont abordés : votre campagne sera-t-elle à consonance militaire, mystérieuse, romantique ? Ou alors mettra-t-elle plutôt en jeu des agents secrets, ou des éléments de science-fiction ? La plupart des thèmes sont abordés avec un éclairage et des conseils pertinents. En bref, s'il n'y a qu'un supplément à avoir c'est celui-ci. Et j'ajouterais qu'il est utile pour tous les jeux victoriens et pas seulement

*Château Falkenstein (Maléfices, Cthulhu by Gaslight...).*

Au contraire, **Six Guns & Sorcery** est loin d'être indispensable, à moins de vouloir à tout prix jouer dans le Nouveau Monde. Il s'agit en effet du supplément qui présente l'Amérique du Nord. Le supplément est articulé autour travers une nouvelle, là encore. Mais, contrairement au livre de base où elle était très bien faite, celle-ci, par le fait qu'il faille visiter tout le continent pour le présenter, semble artificielle, et l'histoire n'est pas passionnante. Le continent ne ressemble que de loin à ce qu'il était dans notre XIXème siècle et, entre les Etats-Unis, les états de le Nouvelle-Orléans, les Territoires Indiens, le Texas et la Californie, tous indépendants les uns des autres, l'ensemble paraît finalement incohérent et ne donne pas véritablement envie de jouer là-bas, même si on a envie de quitter le vieux continent après avoir vu un épisode des Mystères de l'Ouest...

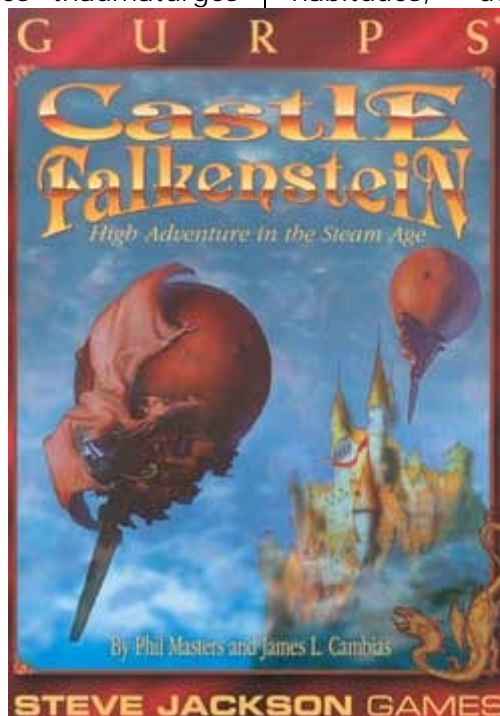
**The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci** présente le mariage de la techno-vapeur et de la magie à travers les machines thaumaturges : des machines à vapeur qui créent et maintiennent des sorts. Le supplément est bien fait et intéressant à lire, présenté sous forme de journal intime du célèbre inventeur, bien réalisé, et les « carnets perdus » occupent une place importante dans l'univers de Château Falkenstein. Cependant il est difficile d'en intégrer des éléments dans une campagne ou un scénario, car les machines thaumaturges

sont censés constituer un secret d'Etat et donc être extrêmement rares (on en a peu d'exemples hors les forteresses volantes de la Bavière). Si cela peut bien sûr mener à des intrigues d'espionnage intéressantes, son intérêt, académique, reste donc extrêmement limité en termes de jeu.

Plus utile est le supplément intitulé **The Book of Sigils**, qui traite de la magie et des loges de thaumaturges. Il offre principalement de nouvelles loges (30 !) et de nouveaux livres de connaissances occultes, et donc de nouveaux sorts. Bien que

cela constitue des informations intéressantes, on aurait cependant sûrement préféré avoir moins de nouvelles loges et plus de détails sur les ordres existants et décrits trop succinctement dans le livre de base et dans ce supplément. Les informations sont certes utiles, mais trop superficielles car on assiste plus à un éclatement du « background » qu'à un travail en profondeur sur ce qui avait révélé dans le livre de base. L'absence d'index ne facilite pas non plus la recherche des informations dispersées à travers le supplément... Ce supplément sur la magie est présenté, lui aussi, à travers une nouvelle. Celle-ci est malheureusement ratée, l'histoire (un thaumaturge qui fait le tour du monde des loges et apprend leurs secrets) n'étant absolument pas crédible. Malgré cela, on obtient de précieuses informations sur le fonctionnement de la société des thaumaturges, celui d'une loge, l'apprentissage et le compagnonnage, et les relations inter-ordres.

Pour terminer, le sixième supplément, **The Memoirs of Auberon of Faerie**, dit tout ce qu'il faut savoir sur les Faës : leur histoire, les différentes familles de Faës (leurs pouvoirs, leurs interdits), leur société, la Cour Lumineuse et la Cour Sombre. La partie historique ne présente qu'un intérêt, ses éléments étant de plus très difficiles à intégrer à tout scénario. Les notes sur la société faë et sa politique interne, et surtout, surtout, la classification des familles faës, avec une description complète des habitudes, des interdits, des pouvoirs spécifiques à chaque type de Faë, ont un bien plus grand intérêt et ce supplément apporte beaucoup au jeu.



CHATEAU	FALKENSTEIN
AUJOURD'HUI	

Tout cela fait de Château Falkenstein une gamme encore incomplète. On aurait aimé voir un supplément pour chaque nation d'Europe, ce qui n'a pas été fait par R. Talsorian Games.

Malgré tout, Château Falkenstein reste un jeu magique : son ambiance qui permet de mêler harmonieusement les bals où les joutes verbales se dissimulent sous des sourires



et des courbettes, les duels au petit matin, le jeu de séduction permanent, l'Aventure avec un A majuscule, l'Héroïsme, l'Avenir Radieux que nous offre la science si elle ne tombe pas aux mains de l'Ennemi, tout cela contribue à créer un charme particulier, qui rend ce jeu cher aux cœurs de ceux qui l'ont essayé.

Pour conclure, signalons que le jeu continue à vivre puisque Steve Jackson Games a sorti récemment un supplément **GURPS Castle Falkenstein**. Celui-ci est plus explicite sur de nombreux pays importants, qui ne sont même

pas évoqués dans l'original, comme l'Italie, l'Espagne ou le Japon.

On trouvera également quantité d'informations utiles sur le net. Citons notamment la section Château Falkenstein du site de l'Elfe Noir : [www.sden.org](http://www.sden.org), ou la page personnelle de Jérôme Darmont : [darmont.free.fr/falkenstein/](http://darmont.free.fr/falkenstein/). Enfin, les joueurs francophones se sont regroupés en une liste de diffusion qui ne demande qu'à accueillir de nouveaux abonnés : [www.egroups.fr/group/Comme\\_il\\_faut/](http://www.egroups.fr/group/Comme_il_faut/).