

Introduction au monde de Château Falkenstein

Le monde de Château Falkenstein est centré sur la Nouvelle-Europe, une version alternative de notre Europe Victorienne : les personnages romanesques qui ont pris chair, la magie, les inventions fantastiques dignes de Jules Verne, ainsi que la présence de Faeries, de Nains et de Dragons ajoutent du piment à la saveur victorienne.

Dans ce monde, on peut rencontrer les personnages fameux des livres de l'époque, on peut engager Sherlock Holmes pour lutter contre Moriarty, ou affronter l'Homme Invisible dans des affaires d'espionnage, à moins que l'on ne soit menacé par Dracula lui-même.

Les Dragons se sont pour la plupart réfugiés dans des régions reculées, où ils se consacrent à leurs collections rares pour garder un lien avec leur passé. Parfois, ils prennent forme humaine pour se mêler à la bonne société. Avec leur puissance magique, il vaut mieux les avoir de son côté !

La magie, appelée Thaumaturgie, est pratiquée par des ordres secrets, comme la Maléfique Loge de Râ, et des sociétés publiques comme les Templiers ou les Druides. Des tomes mystiques apprennent aux rares élus comment ils peuvent utiliser l'énergie thaumique pour créer des sortilèges selon leurs besoins. Bien sûr, lancer un sort puissant prend du temps, et les retours de sort ne sont pas rares. Un thaumaturge ne fait pas toujours le poids contre un bon réciprocatteur, capable de tirer des décharges à la puissance de feu considérable, s'ils ne s'enrayent pas, du moins.

Car bien sûr, la présence des Nains et leur maîtrise des métaux a permis des avancées technologiques qui font de Château Falkenstein un monde où la vapeur règne. Les canons des Français, inventés par le Ministre de la Science, Jules Verne lui-même, tiennent en échec la menace des forteresses mobiles des Prussiens : grâce à des calculateurs fonctionnant à la vapeur, ils disposent d'une puissance de calcul leur permettant de menacer Berlin. Des espions tentent, à l'aide de gadgets dignes de James Bond, de se procurer les plans des forteresses volantes propulsées par l'énergie thaumique, et inventées par les Bavarois.

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. 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.

Malgré ce Grand Jeu politique, l'homme de la rue s'émerveille devant les prouesses technologiques des savants, les puissants participent à des bals flamboyants, les élégantes choisissent leurs robes chez Worth.

Pendant ce temps-là, les Faës continuent leurs jeux immémoriaux. Ces créatures ont traversé le Voile féérique pour s'installer en Nouvelle-Europe. Au-delà du Voile existent des Royaumes Faës où tout est possible. Ces Royaumes se situent vraisemblablement dans d'autres dimensions, selon les spécialistes de ces matières.

Les Faës, regroupés en deux Cours, celle des Seelies, nommée la Cour de Lumière, et celle des Unseelies, la Cour Sombre, s'affrontent depuis des millénaires pour décider du sort de l'espèce humaine. Elles ne peuvent que manipuler les humains, puisqu'elles sont toutes deux liées par un Pacte qui les empêche de s'en prendre directement à ceux-ci, grâce à Auberon, le roi de la Cour de Lumière. On murmure même que l'Adversaire, le dirigeant de la Cour Sombre, sert de conseiller à Bismarck, alors qu'Auberon a été un des créateurs du Second Pacte, réunissant la France, la Bavière et l'Autriche et quelques sociétés secrètes, ainsi que les Nains et les Dragons. Ce pacte est destiné à empêcher la main-mise de la Prusse sur la Nouvelle Europe. S'il n'y avait pas le fer, et encore plus le Fer Froid, mortel pour ces créatures, les humains ne seraient sans doute que des jouets entre les mains de ces créatures.

Certains Faës ne font partie d'aucune des deux Cours, et ne se préoccupent que de leurs affaires.