



Encore le roi Ludwig...

des choses qui me laissent penser que, par le passé, le roi a été beaucoup plus lunatique que maintenant. Tout ceci ne fait que corroborer la théorie de Morrolan. Peut-être qu'Aubéron l'a guéri et l'a rendu à nouveau sain d'esprit. Le saura-t-on jamais ?

### OTTO ET LES AUTRES

Otto, le frère de Ludwig, est en revanche *complètement* fou. Je veux dire par là qu'il aime se promener nu en aboyant comme un chien. Son père semble assez sain d'esprit, mais Lola Montez, une danseuse exotique, lui a fait perdre la tête. Peut-être que la « malédiction des Wittlesbach » existe vraiment. Mais rien n'est moins sûr car, dans la famille, il existe aussi un grand nombre

de gens pragmatiques et normaux jusqu'à l'ennui, comme l'oncle Max. De plus, pour mieux comprendre Ludwig, il peut être utile de s'intéresser à sa plus proche cousine, l'impératrice Élisabeth d'Autriche, qu'il surnomme affectueusement sa « cousine Sissi ». Elle partage les principaux traits de caractère de Ludwig : la haine des lois et des règlements trop contraignants, l'amour des grands espaces, un rejet des cours et des salons, et enfin un attachement passionné à sa vie privée. Elle marque de son empreinte si typiquement Wittlesbach toute la Nouvelle-Europe, qu'elle parcourt de long en large, aussi bien pour s'amuser que pour vivre des aventures incroyables. Elle s'est, par exemple, attachée au mât de son bateau pendant une tempête, a mené des expéditions en Inde et a étudié le mysticisme oriental. Un tel comportement peut paraître étrange de la part d'une impératrice, mais il est courant dans cette famille de rois rêveurs et philosophes. Il

n'est pas surprenant que, parmi tous les proches de Ludwig, c'est bien « Sissi » qui le comprenne le mieux. Cependant, j'ai trouvé plutôt inquiétant de l'entendre dire, la première fois qu'elle l'a revu : « Tu as changé... Je ne sais pas comment... Peut-être as-tu grandi. »

Encore aujourd'hui, je me demande ce qu'elle entendait par là.

Ludwig est toujours un oiseau de nuit, reclus et secret, passionné par l'architecture et ses mystères. Mais, au moins jusqu'à présent, les étranges obsessions et habitudes du Ludwig « historique » n'ont pas refait surface. Et dans le monde de Falkenstein, il est vraiment devenu un roi admirable.

## QUI EST CET HOMME QUE TOUS SES VOISINS HAÏSSENT ?

QUI EST VRAIMENT OTTO VON BISMARCK ? Pour certains, il est le cerveau de l'invasion prussienne, un brillant stratège et un fin tacticien politique, voire le Metternich de cette ère. Peut-être n'est-il, tout simplement, que le maléfique maître absolu de ce nouvel état germanique à la pointe de l'industrie, la Prusse ?

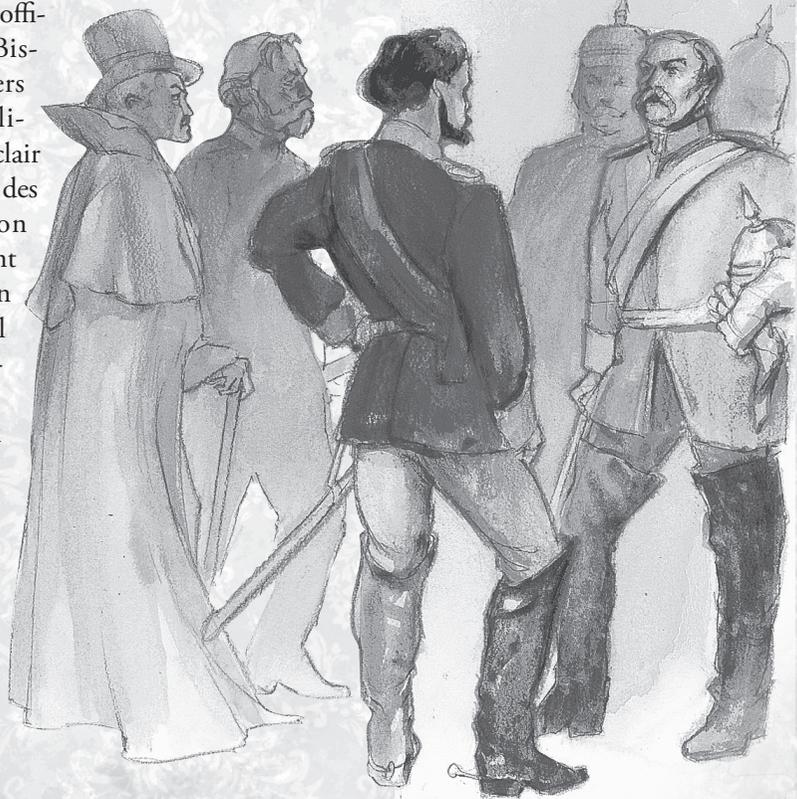
Mettons les choses au clair : Otto von Bismarck n'est pas le Mal incarné. Il est certes impitoyable, perfide et extrêmement dangereux, mais il n'est pas le Mal incarné. Je le sais parce que j'ai déjà rencontré ce dernier en la personne de l'Adversaire unseelie. Otto, c'est juste un type qui a un plan pour unifier toute l'Europe centrale, et qui ne laissera rien ni personne se mettre en travers de son chemin.

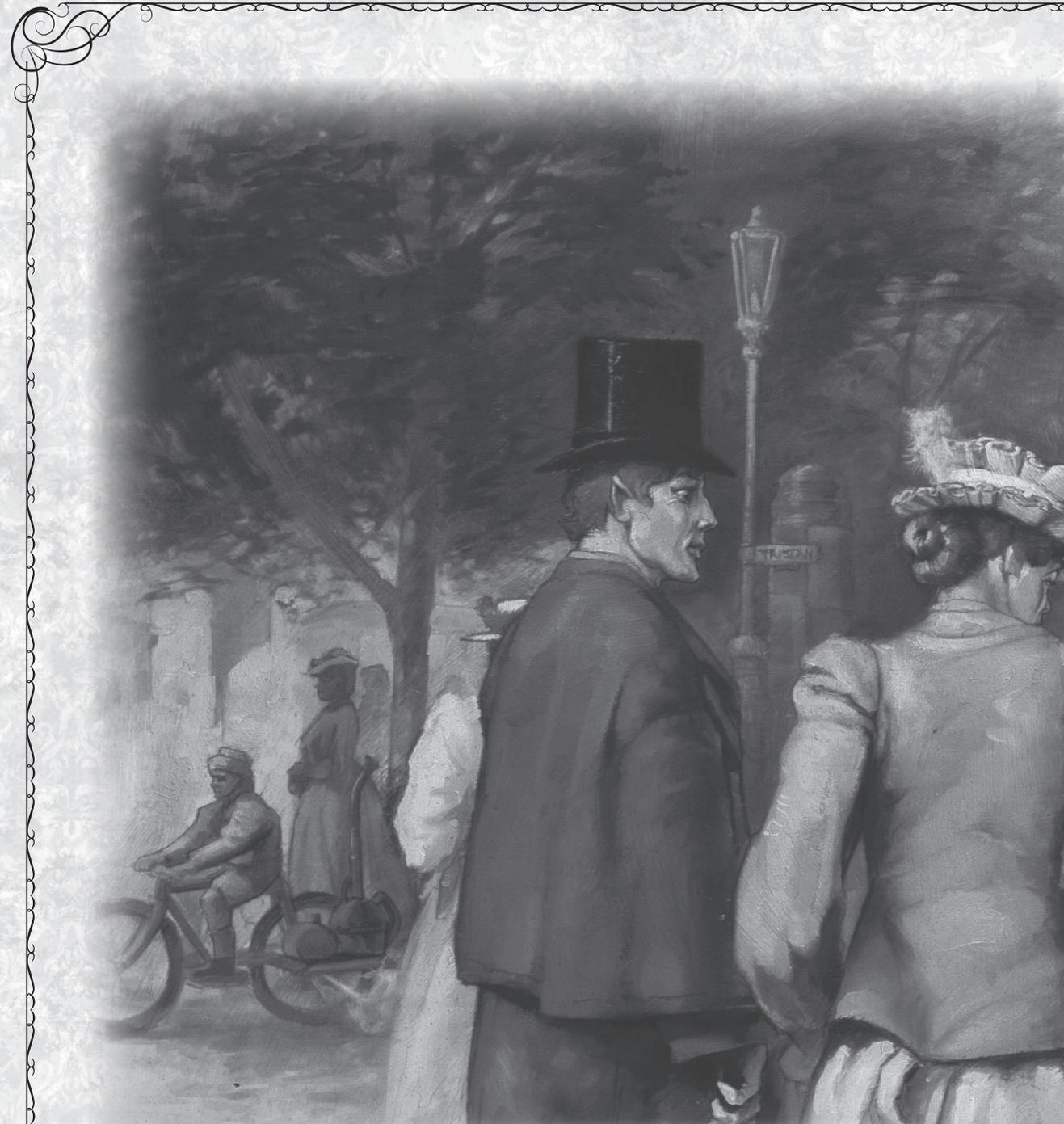
### LE JEUNE BISMARCK

Bismarck est issu des rangs des *junkers*, la noblesse allemande intermédiaire. En tant que membre de la classe dirigeante d'une société militariste, il a appris que la force permet d'avoir toujours raison, et qu'encore plus de force vous donnera encore plus raison. Depuis, c'est un précepte qu'il applique soigneusement dans toutes ses actions.

Rebuté par la vie austère d'officier de carrière, le jeune Bismarck se dirigea plutôt vers l'administration et la politique, mais il passa le plus clair de son temps à s'adonner à des beuveries et des duels. Non seulement ce comportement n'était pas indigne pour un étudiant prussien, mais il lui permit de gagner le surnom de *der tolle Bismarck*, autrement dit « Bismarck l'Enragé ». Il réussit néanmoins ses examens sans difficulté et gravit les échelons d'une carrière diplomatique, jusqu'à ce que l'ennui revienne. Il retourna alors dans le domaine familial, où il se languit pendant quelques années.

*La rencontre du roi  
et de Bismarck  
lors du couronnement  
de Ludwig. Au  
moins, ils sont restés  
courtois... Bon,  
disons qu'ils ne se  
sont pas déclaré la  
guerre sur-le-champ.*





## UNE BALADE EN NOUVELLE-EUROPE

UN APRÈS-MIDI TYPIQUE dans une grande ville de Nouvelle-Europe. Des hommes charmants et des femmes élégantes déambulent le long des larges boulevards pavés, ou s'arrêtent pour bavarder devant les cafés ou les magasins bondés. Un Dragon discute des derniers événements avec un officier des hussards, tandis que des automotives et des vélocipèdes à vapeur remontent ou descendent l'avenue avec leur sifflement caractéristique. Un enfant poursuit son oiseau mécanique à vapeur. Et que font ce mystérieux Haut-Seigneur faë et la dame qui l'accompagne, au premier plan ? Se promènent-ils innocemment ou s'agit-il d'un rendez-vous secret ?



instrument extrêmement rare et utilisé uniquement par les militaires et les agences de presse.

**Forteresse d'assaut** : c'est un bloc blindé de douze mètres de haut, avec de lourdes parois latérales inclinées et monté sur d'immenses chenilles. Elle est hérissée de grosses cheminées, de meurtrières pour les fusils et de tourelles mobiles. Les forteresses d'assaut sont une invention récente. Ces monstres d'acier sont la terreur de la Nouvelle-Europe, et même les Français les craignent car ils ne peuvent pas pointer leurs canons Verne sur ces béhémots modernes.

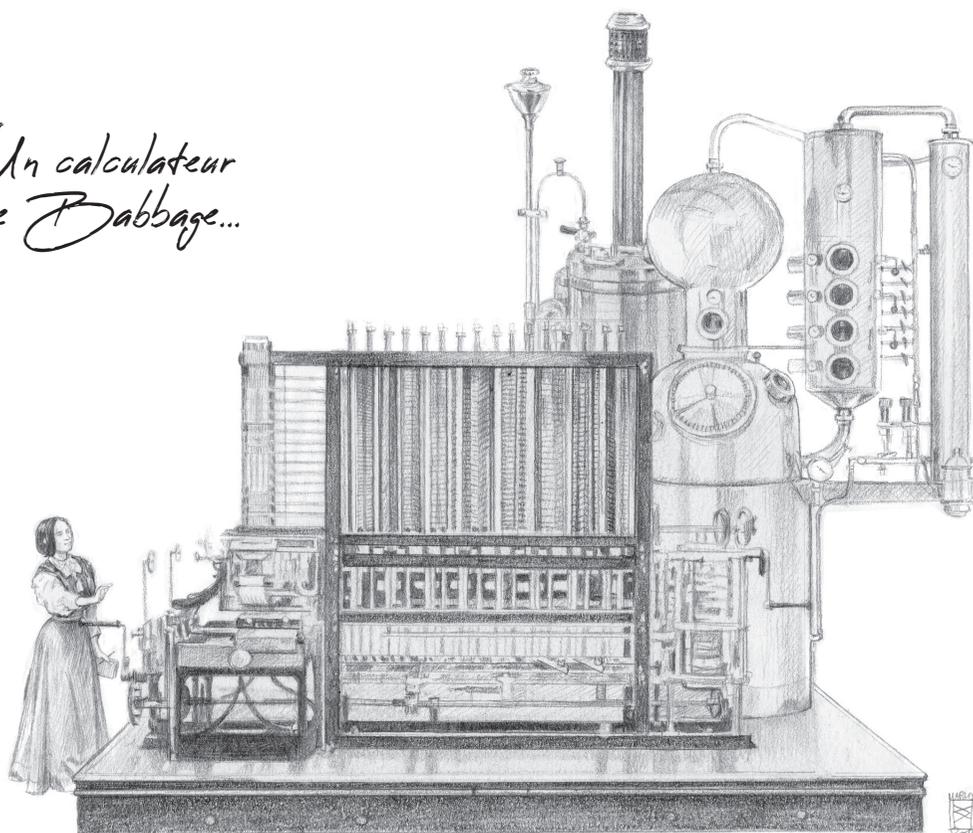
**Horlojeu** : un jeu vidéo des années 1870 ! C'est une boîte en métal avec un mécanisme d'horlogerie. À l'intérieur, un disque fait tourner des scènes avec leurs décors et laisse apparaître des silhouettes peintes, animées et articulées. Derrière celles-ci sont disposées des centaines de petites aiguilles. Le disque tourne devant une glace en verre, et une boule en acier actionnée par un ressort tire sur les cibles mouvantes. Une sonnerie retentit quand une des cibles est touchée et le score s'affiche sur

un cadran. Il en existe des milliers, et les nouveaux « disques de jeu » se répandent comme de la mauvaise herbe. Le succès du moment est *Pugiliste de rue 2*, dans lequel le joueur affronte des boxeurs hauts en couleur venant d'Angleterre, de France, de Prusse ou de Russie.

**Prothèse mécanique** : après que les guerres napoléoniennes eurent laissé un grand nombre de soldats amputés, un inventeur nain entreprenant conçut des prothèses actionnées par des moteurs à ressorts. Remontez le levier de votre bras mécanique breveté, et vous pourrez ouvrir et fermer votre poing de métal une centaine de fois. Une jambe mécanique brevetée possède des compartiments secrets et peut plier le genou comme une vraie jambe. Bien que l'on soit encore loin de la technologie cybernétique, je m'attends à ce qu'un jour un petit malin avec un bras mécanique breveté se rende chez le gadgétier de son quartier pour y faire installer quelques améliorations.

*Pour plus de détails sur la technovapeur, voir page 297.*

*Un calculateur  
de Babbage...*



## UN MONDE MORTELLEMENT DANGEREUX

EN RELISANT L'ENSEMBLE de mes notes, je me rends compte que j'ai dû donner l'impression que ce monde ressemblait à une sorte de Disneyland victorien. Mais il n'en est rien. Le monde de Falkenstein peut être aussi mortellement sérieux, surtout lorsque vous êtes mêlé à des affaires de la plus haute importance, ou pouvant menacer le destin d'un empire.

Par exemple, juste après mon arrivée, je fus précipité dans une vertigineuse course contre la montre pour rétablir sur son trône un prince disparu depuis longtemps, tout en évitant les hordes d'assassins lancées à nos trousses. En dehors d'une partie de *paintball* occasionnelle, je n'avais aucune expérience des fusillades, et encore moins les moyens de m'en tirer face à quelqu'un qui essaie obstinément de me couper la tête avec un sabre tranchant comme un rasoir. Tout ce que je peux dire, c'est que j'ai eu de la chance d'avoir Marianne et le colonel Tarlenheim pour couvrir mes arrières pendant que j'essayais d'esquiver les balles. Je ne compte plus les fois où, si j'avais eu le temps de réfléchir à ce qui était en train de se passer, j'aurais été paralysé par la peur. Ce ne fut qu'au moment où je reçus une balle destinée au roi que je compris que tout ce qui m'arrivait était réel.

D'un autre côté, j'ai survécu. Donc, à un moment où à un autre, j'ai bien dû faire ce qu'il fallait.

*La bataille du palais. Marianne, Tarlenheim et moi-même attaquant les gardes du régent, au cours de notre combat pour faire couronner Ludwig.*



## LES FAËS MINEURS

**L**ES FAËS MINEURS sont des créatures au pouvoir limité qui vivent dans les demeures humaines, les champs, les mines ou les usines. Ils peuvent aider ou gêner les humains qu'ils rencontrent.

### ANIMAUX FAËS

Arkans sonney, Chiens noirs, Grims d'église, Boobries, Cait Siths, Bétail faë, Cu Siths et Pattes-Feutrées.

Ces Faës adorent prendre la forme d'animaux communs et se délectent de farces dangereuses. Les Cait Siths et les Cu Siths sont d'énormes chats et chiens faës qui se comportent comme les protecteurs ou les alliés de ceux avec qui ils sympathisent. L'Arkan sonney est un petit cochon blanc qui porte chance. Les Grims d'église, les Chiens noirs et les Pattes-Feutrées sont d'énormes canidés. Les premiers gardent les presbytères des ecclésiastiques qu'ils considèrent comme des amis, alors que les autres guettent les voyageurs isolés pour leur jouer de mauvais tours. Il existe même quelques cas d'agression réelle. Les Boobries sont des oiseaux géants qui enlèvent le bétail et les chèvres, tandis que le Bétail faë emmène souvent les troupeaux des fermiers de l'autre côté du Voile.

### BOGUELINS

Bogons, Diablotins, Noblots, Fauchards, Bonnets-Rouges, Bigles, Awd goggies, Korrigans, Gobelins.

Ces petits gobelinoïdes font entre 12 et 25 centimètres de haut et ont une forme plus ou moins humaine, mais sont dotés de traits bizarres : yeux exorbités, serres ou griffes, petites ailes et queues, etc. D'habitude curieux, la plupart des Boguelins sont hostiles envers les mortels. En fait, les Bonnets-Rouges vont jusqu'à les tuer et à teindre leurs chapeaux pointus dans leur sang. Les Boguelins constituent la masse des soldats de la Cour unseelie, et sont chargés de la majeure partie de missions comme l'espionnage, les enlèvements et les mauvais tours d'une façon générale. On les a aussi vus se regrouper en meutes pour traquer des humains et les mettre en pièces. Mon conseil : si vous voyez un Boguelin, descendez-le.



### FOUGRES

Brag et Bougganes.

Bien que tous les Faës aient la capacité de changer de forme à volonté, ceux-ci sont particulièrement forts à ce petit jeu et prennent souvent l'apparence de chevaux, de chiens, d'humains et de taureaux (rassurez-vous, jusqu'à présent, je n'ai encore jamais rencontré de lapin de deux mètres). Les Fougres sont très semblables aux Invisibles car ils aiment s'attacher à une personne, mais ils le font en revêtant une forme matérielle. Les Fougres et les Bougganes se contentent généralement de faire des farces ou d'observer « leur » mortel, et les Brags cherchent plutôt à le tuer ou à le blesser en lui jouant des tours fatals. Si vous êtes subitement devenu l'heureux possesseur d'un cheval ou d'un chien errant, ou même d'un lapin de deux mètres, faites-lui tâter un peu de Fer froid, histoire de vérifier que c'est bien un vrai.

## INVISIBLES

Horlas, Doppelgangers, Fylgiars.

Ces Faës invisibles s'attachent aux mortels pour des raisons inconnues. La plupart du temps, leur compagnie est bénéfique, car ils protègent la victime de leur choix des autres Faës et des ennuis en général. En fait, les gens qui ont l'air d'être incroyablement chanceux ont souvent un Invisible à leurs côtés. Les Fylgiars prennent la forme d'animaux invisibles. Les Doppelgangers, les Horlas et les Invisibles ne peuvent être vus quand leur hôte mortel est présent, et reprennent leur forme physique dès qu'il est absent. Bénéficier de la compagnie d'une telle créature est une excellente chose, si vous acceptez que quelqu'un vous observe en permanence sans que vous ne puissiez jamais le voir.

## KOBOLDS

Frappeurs, Bonnets-Bleus, Wichtleins et Coblyneas.

Ces Faës des mines sont serviables avec les mortels, mais caractériels. Ce sont tous des fanatiques du percement de tunnels, de la prospection de minerais et de pierres précieuses. De plus, ils préviennent les mortels qu'ils affectionnent des blocages dus à l'affaissement des mines. Les Frappe, par exemple, tirent leur nom du son caractéristique qu'ils utilisent pour avertir les humains, comme s'ils frappaient contre la roche. Les Kobolds conduisent également les mortels jusqu'à de riches veines de minerai, ou consolident des tunnels. En fait, en Bavière et au Pays de Galles, les Kobolds sortent au grand jour et se joignent aux mineurs pour le déjeuner.

## LEPRECHAUNS

Cluraillons.

Ce Faë irlandais est spécialisé dans la fabrication de chaussures, les farces et l'ingurgitation de whisky (à tel point qu'un Leprechaun soûlé est appelé un Cluraillon). Les Leprechauns descendent probablement des Kobolds irlandais qui, déçus par l'absence de mines intéressantes sur l'île d'Émeraude, se rabattirent sur la cordonnerie. Même s'il est faux que tous les Leprechauns possèdent des chaudrons d'or,

sans doute les restes de leur héritage kobold, ils peuvent tous vous dire où *trouver* énormément d'or. Mais il vous restera encore à le déterrer.

## LUTINS

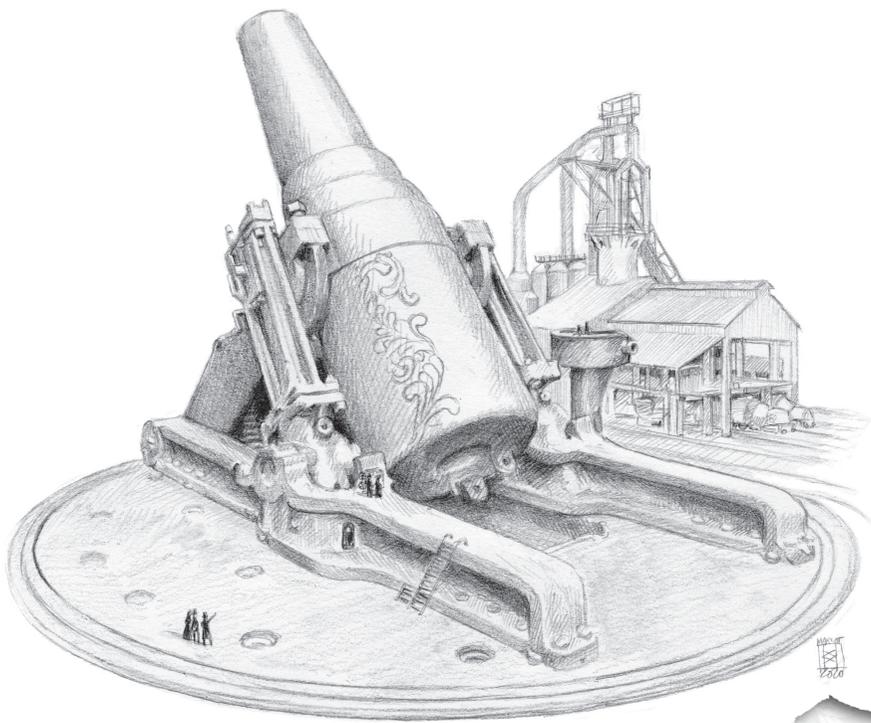
Glésines, Trows, Dobins, Farfadets, Bwcas, Perchevins, Tue-Mouches, Gnomes.

Ces êtres ressemblent à de petits humains de moins de 25 centimètres de haut, aux oreilles pointues et aux yeux fins. Ils adorent travailler en secret à proximité de notre espèce, et faire des farces. Les Bwcas (prononcer Boukas), Lutins et Perchevins vous aideront à coudre, nettoyer, traire le bétail et nourrir les animaux pour un bol de lait et du fromage. Ils trouvent souvent du travail dans les villes comme domestiques invisibles. Les Tue-Mouches, célèbres pour leur énorme nez, sont passés maîtres dans l'art de moudre et se sont même mis aux travaux d'usine. Les Gnomes sont de bons artisans et sont très adroits quand il s'agit de créer de petits objets bien pensés, ainsi que pour dresser les animaux. D'une façon générale, les Lutins sont de merveilleux compagnons de travail, mais ils sont susceptibles. Quoi que vous fassiez, ne leur offrez jamais d'argent ou de vêtements neufs. Ils se sentiraient obligés de se venger.

## NYPHES

Naïades, Dryades et Néréïdes.

Ces petits esprits de la nature se présentent toujours sous des formes féminines vaporeuses et séduisantes. Les Nymphes sont liées à des éléments naturels particuliers, dont elles ne peuvent pas s'éloigner. Les Dryades protègent un arbre, les Naïades un ruisseau ou une rivière, et les Néréïdes une plage spécifique. Attrayantes pour les hommes, elles ont la réputation de séduire leurs amants et de les enchaîner au lieu de leur choix, jusqu'à ce qu'ils se dessèchent et dépérissent. Toutefois, nombre d'unions entre Nymphes et humains ont été fécondes. Petit détail intéressant, j'ai récemment rencontré une Dryade au beau milieu de la ville de Vienne : son arbre avait été coupé et transformé en secrétaire style Beidemeyer. Elle l'avait donc suivi jusque-là !

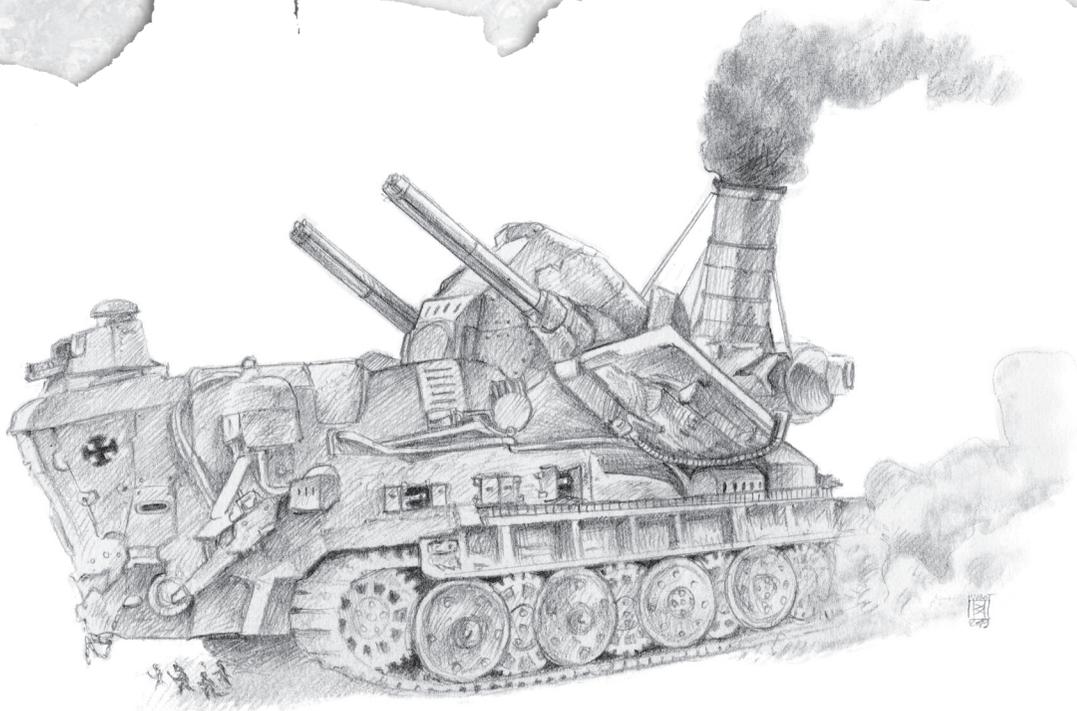


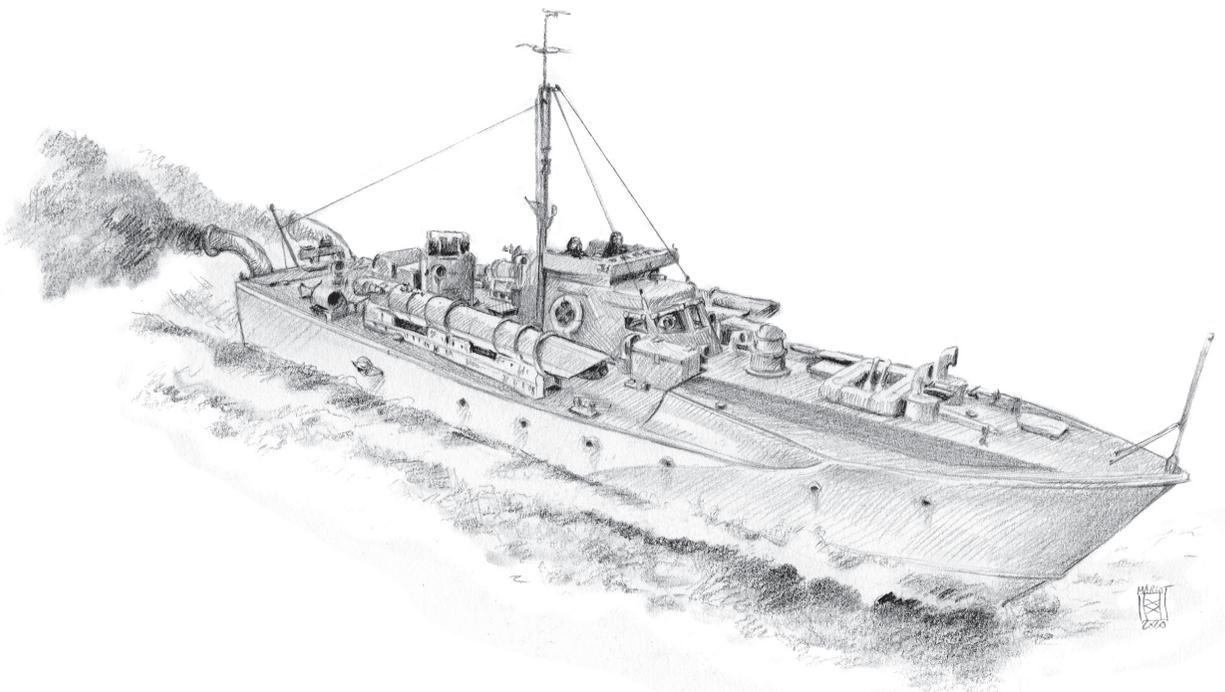
### **Canon Verne**

Capables de tirer des obus de plusieurs tonnes à des milliers de kilomètres.  
L'équivalent des missiles balistiques intercontinentaux de la Nouvelle-Europe.

### **Forteresse d'assaut prussienne**

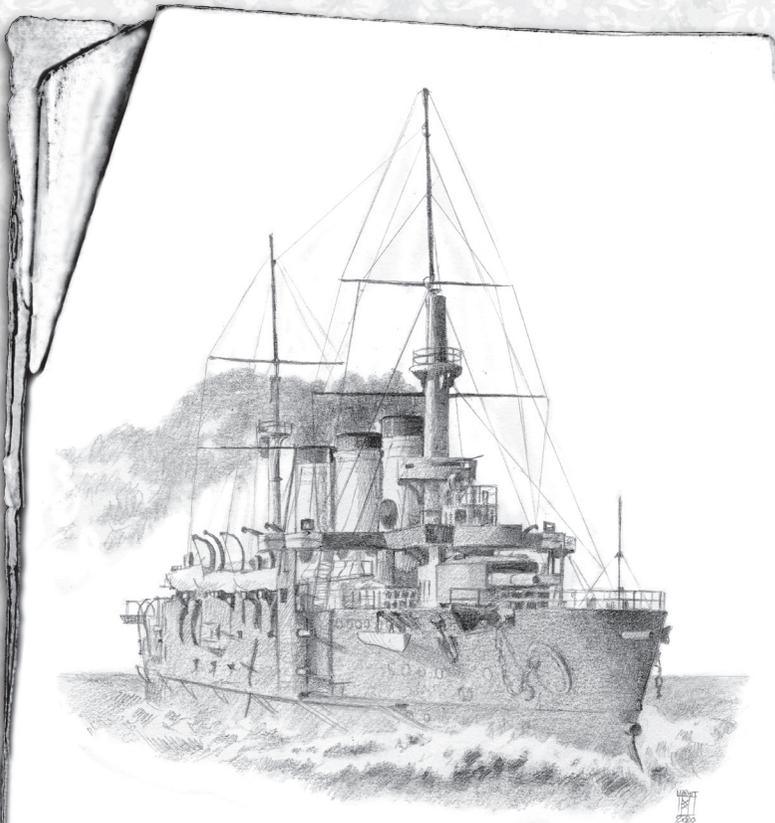
Une forteresse mobile, armée de canons et d'obusiers, très lourdement blindée.  
La terreur de la Nouvelle-Europe.





### Torpilleur à éperon

Des navires très rapides propulsés par des turbines à vapeur, armés de torpilles explosives et mortelles.



### Dreadnought à turbines

Le plus puissant de tous les vaisseaux de guerre du monde, protégé par un blindage inégalé et armé de canons à fût rayé montés en tourelles.

L'épine dorsale de la marine britannique, et maître incontesté des Huit Mers.

L'**héroïne déchu**e est une femme trompée, qui a été traitée de façon odieuse ou qui porte en elle un passé scandaleux : un divorce, un amant ou éventuellement un fils illégitime. Malgré l'opprobre de la société ou les médisances qui se murmurent derrière son dos, elle continue à agir selon ses principes et faire ce qu'elle pense être juste. Comme le héros imparfait, elle cherche à se racheter socialement. Elle veut être acceptée à nouveau au sein de la société après avoir été lavée des affronts qu'elle a subis. La comtesse Olenska du *Temps de l'innocence* ou celle de *Sherlock Holmes attaque l'Orient-Express* sont de bons exemples de ce genre d'héroïnes.

## LES MÉCHANTS

Les Méchants. Les types avec des chapeaux noirs. Les scélérats moustachus qui sont l'incarnation même du Mal. Dans le monde manichéen de la littérature de l'Ère de la vapeur, les méchants existent pour être combattus et punis par les héros dès qu'ils montrent leurs têtes d'affreux. Bouh ! Crapules ! Arrière !

Mais tous les scélérats victoriens ne sont pas des méchants d'opérette ricanants, exigeant avec une délectation malsaine que le loyer leur soit payé immédiatement, ou attachant l'héroïne sur une voie ferrée. La plupart sont des hommes du monde, des individus extrêmement dangereux ayant une volonté implacable et des ambitions immenses, qui visent beaucoup plus loin que de s'emparer du titre de propriété de la ferme familiale. Ils peuvent même être séduisants, comme seul le Mal sait l'être parfois.

Il existe deux catégories distinctes de méchants.

Un **méchant honorable** est aussi dangereux qu'un méchant sans honneur, mais il a quelques principes moraux. Il cherchera toujours à épouser ou à créer une relation durable avec une héroïne qu'il menace d'un destin pire que la mort. Il ne tuera jamais un héros par surprise ou quand il est inconscient, préférant le capturer et le retenir prisonnier dans sa forteresse dont personne ne s'est jamais échappé. Il ne s'abaissera pas à le torturer et évitera le plus possible de tuer des innocents, au moins tant qu'il est convaincu qu'ils sont vraiment sans reproches. Ses mobiles sont rarement pécuniaires. Il cherche généralement le pouvoir ou la vengeance, quitte à ce que le monde entier en paye les conséquences. Un méchant honorable peut s'amender si quelqu'un lui montre son erreur. Le capitaine Nemo,



Une  
héroïne  
astucieuse...

Robur le Conquérant, le comte von Bismarck et le duc Michael du *Prisonnier de Zenda* sont des méchants honorables.

Les **méchants sans honneur** ne s'embarrassent pas de ce genre de scrupules. Ils tortureront ou tueront un héros sans défense. Ils prendront les pires libertés avec les héroïnes à leur merci. Ils ne se soucieront pas des innocents. Leurs motivations sont généralement vénales et parfois accompagnées d'un plaisir sadique dans l'accomplissement de leur dessein ou de leur vengeance. Ils ne peuvent pas se racheter. Ils doivent malheureusement être anéantis ou emprisonnés. Fu Manchu, le professeur Moriarty, son associé le colonel Moran, le sorcier Aleister Crowley ou le comte Dracula sont de bons exemples de méchants sans honneur.

## LES SECONDS RÔLES

Les seconds rôles sont tous les autres personnages qui interviennent dans une scène. Ce sont les commerçants à qui vous achetez du matériel, le policier en faction au coin de la rue, les bandits qui agressent les héros dans une ruelle sombre et, plus généralement, tous les personnages qui peuplent le décor d'une histoire.

Le **bras droit** ou le **lieutenant** est un apprenti méchant qui fait ses classes. Il travaille pour ou avec le vrai méchant mais a ses propres objectifs, et peut éventuellement le trahir pour arriver à ses fins. Le bras droit est rarement honorable et encore moins amendable. Rupert von Hentzau du *Prisonnier de Zenda* en est un bon exemple.

L'**innocent**, comme l'héroïne correspondante, est une personne fondamentalement bonne, menacée par un complot diabolique ou un péril insidieux. Les innocents existent pour aiguillonner la droiture morale des héros et les motiver dans leur chasse aux scélérats, afin de les faire payer pour leurs crimes.

L'**ami vaillant** est loyal, sincère, mais jamais très malin. Il est toujours prêt à donner un coup de main en cas de danger, mais est rarement dégourdi avec un pistolet dans les mains. Le docteur Watson en est l'exemple typique.

Les **serviteurs, commerçants et domestiques** se trouvent derrière les coulisses de la vie quotidienne

de l'Ère de la vapeur : marchands, femmes de chambre et autres majordomes s'occupent de la bonne marche des choses.

Les **forces de l'ordre** sont incarnées par le gendarme, le garde ou le bobby du coin de la rue, et représentent officiellement la loi et la justice. Il existe des détectives obstinés et intelligents pour débusquer les malfaiteurs, des policiers courageux et vigoureux pour les traîner devant la justice, et des juges sévères pour décider de leur sentence.

La **demoiselle en détresse** est une femme innocente, menacée par un chantage, ou pire. Pièce maîtresse du genre victorien, elle a constamment besoin qu'on la sauve des mains des esclavagistes, des malheureux rendus fous par la drogue, des Génies du crime et des malfrats.

La **femme mystérieuse** a un sombre secret que vous ne pourrez pas découvrir sans effort. Elle dissimule bien son passé, et cette révélation pourrait bien vous coûter la vie. Un bon exemple, bien qu'un peu tardif, est Mata Hari.

Les **bandes de bandits et diverses engeances criminelles** sont les assistants du bras droit ou du méchant ou, tout simplement, des hommes ou des femmes avec peu de morale et un penchant pour la violence. Ce sont des durs : vivant dans les taudis de la Nouvelle-Europe et armés de réciprocatours, ils brûlent d'envie de s'en servir pour perpétrer leurs crimes.

Vous avez saisi le tableau ? Parfait, parce que maintenant il est temps de passer à l'étape suivante : la création d'un personnage !

« Je ne tue jamais qui j'ai embrassé... »

**Attribué à Rupert von Hentzau**

« Vous m'avez vaincue ! Je suis perdue ! »

**Lady Cecilia Ashburton**

« Ce n'est pas le froid qui me fait frissonner. C'est la peur, M. Holmes. C'est la terreur. »

**Helen Stoner  
dans *Le Ruban moucheté***



Une  
Ingénieure  
de calcul

## INVENTEUR

En tant qu'inventeur professionnel ou amateur, vous savez que la personne qui améliorera significativement le concept de piège à nuisibles se verra offrir des ponts d'or ! Et vous avez justement une petite idée en tête à ce sujet ! Bien sûr, cela a pris des mois de privations et de travail acharné, voire des années, mais vous avez presque fini votre dernière invention. Il ne vous reste qu'un petit effort à fournir avant de la présenter au monde, qui pourra la découvrir avec émerveillement et gratitude. Bien sûr, un peu plus de crédits vous faciliteraient la tâche, car même avec les sommes gagnées grâce à vos

premiers brevets, vous n'avez pas pu financer tout l'équipement dont vous avez besoin.

**Vos spécialités :** Bricolage, Instruction, Perception.

**Vos biens :** une grande sacoche avec une panoplie d'outils et d'équipement divers, un carnet épais et usé avec les plans détaillés de l'invention sur laquelle vous travaillez en ce moment, et des formulaires de dépôt de brevets partiellement remplis.

**Dans votre journal :** des notes sur votre invention, des listes de choses dont vous avez besoin pour la terminer, des formules complexes et incompréhensibles qui vous sont venues à l'esprit pendant la nuit.

**Pourquoi vous êtes là :** pour terminer votre invention, vous avez besoin d'argent. Peut-être que l'une de ces personnes bien nées se laissera convaincre et vous avancera les fonds nécessaires. Peut-être que l'une

d'elles voudra devenir votre associée et vous aidera à placer votre future merveille sur le marché ! C'est peut-être elle-même une collègue avec laquelle vous pourriez travailler !

## JOURNALISTE

L'histoire avant tout ! Et quand il y en a une dans l'air, personne ne sait mieux la trouver et l'exploiter que vous ! Des repaires de la haute société, comme Marienbad ou Cowes, aux ruelles sombres de Berlin ou de Soho, vous êtes toujours sur la brèche, dénichant les secrets les plus obscurs pour les apporter le plus vite possible à votre journal, et les faire connaître à tous. Bien sûr, vos histoires sur les mœurs légères des grands de ce monde ne vous rendent

pas très populaire auprès de ces derniers, mais leur conduite scandaleuse mérite bien de subir quelques déconfitures. Et vous aimez penser que vos exposés sur les personnages officiels du gouvernement et les questions de société sont une façon de s'opposer à l'injustice et à la corruption généralisées. Votre travail est de tenir le public informé et, Seigneur, vous le ferez jusqu'au bout, quoi que vos détracteurs puissent vous lancer à la figure !

**Vos spécialités :** Discrétion, Perception, Relations.

**Vos biens :** un assommoir ou une canne, un tube d'écoute, un enregistreur automatique d'Abercrombie (voir pages 71 et 298) et un appareil photo compact.

**Dans votre journal :** des notes sur des informateurs, des ragots, des histoires, des notes pour le-roman-inachevé-qui-vous-rendra-riche.

**Pourquoi vous êtes là :** les informations sont là où vous les suscitez. Avec une troupe hétéroclite comme celle-ci, vous êtes sûr de trouver un événement croustillant ! Peut-être que l'un de vos compagnons fera un bon sujet pour une histoire, ou même pour votre roman. Ou peut-être avez-vous entendu des rumeurs alléchantes sur l'un d'eux, et vous voulez tirer cela au clair.

## LUTIN (VOIR AUSSI P. 245)

Un Lutin qui s'amuse toute la journée aux champs est un Lutin content. Mais la vie est faite pour accomplir de grands travaux, imaginer d'énormes farces et s'assurer que tout se passe au mieux dans les maisons et les fermes. Et ce, en coulisse, bien sûr. Comment pourriez-vous réaliser vos miracles avec un de ces grands dadais d'humains collés à vos basques ? Et puis après, quoi ? Bientôt, ils vous laisseront de l'argent plutôt qu'un morceau de fromage et un bol de lait !

**Vos spécialités :** Discrétion, Perception, Tir (avec des flèches elfiques).

**Votre pouvoir faërique :** Accomplir une grande tâche. Cette capacité vous permet d'accomplir le labeur de plusieurs hommes en une seule nuit. Le nombre d'hommes est fonction du niveau de votre Talent, et la tâche doit être accomplie entre le coucher et le lever du soleil. C'est la tradition !

**Vos biens :** un costume en fourrure de rat, en écorce de bouleau ou en feuilles, un arc à votre taille. Si vous tenez plus du Lutin des villes que du Lutin des champs, vous pouvez avoir un costume fait de vêtements de poupée que vous avez volés, une fronde et un sac plein de munitions (des pointes de flèches elfiques).

**Dans votre journal :** des tonnes de devinettes compliquées, des blagues et des histoires bêtes. Écrire n'est pas votre truc : vous ne mesurez que 30 centimètres de haut et, souvent, les stylos sont plus gros que vous.

**Pourquoi vous êtes là :** les humains sont beaucoup plus rigolos que les majestueux Seigneurs faës. Vous pouvez leur jouer des tours sans qu'ils essayent de vous réduire à l'état d'atomes. Peut-être avez-vous décidé d'aider un membre du groupe ou d'en faire votre souffre-douleur. Peut-être avez-vous choisi de traîner un peu et de causer des ennuis aux gens que le groupe rencontrera. Mais dans tous les cas, vous resterez discret, bien entendu.

## MÉDECIN

Armé de votre sacoche de médecin et le serment d'Hippocrate bien ancré dans votre esprit, vous avez choisi de consacrer votre existence à soigner les infirmes et les malades, en utilisant la technologie la plus avancée possible. En tant que médecin moderne, vous savez que vous vivez à l'époque des miracles scientifiques. Le phénol et le chloroforme sont à l'origine d'une véritable révolution de la médecine dans le monde civilisé, et les nouvelles théories de Pasteur sur les microbes feront bientôt des maladies infectieuses un souvenir du passé.

**Vos spécialités :** Instruction, Médecine, Perception.

**Vos biens :** votre vieux revolver d'officier, une sacoche médicale complète comprenant une scie pour des amputations, des scalpels, des bandages, du phénol et du chloroforme, plusieurs exemplaires récents de la revue médicale *The Lancet*.

**Dans votre journal :** des listes de rendez-vous et des adresses de malades, les noms de collègues que vous devez consulter, des notes sur des diagnostics et des cas épineux et, s'il vous arrive

des membres du groupe. Peut-être vous êtes-vous mêlé de la vie sentimentale d'un des personnages, ou que vous cherchez simplement à vous en faire un ami (à l'agacer ?) parce qu'il vous paraît digne d'intérêt.

### SAVANT

Les méthodes d'expérimentations indisciplinées d'un Savant fou ne sont pas pour vous. En tant que membre respectable de l'Académie des sciences, vous savez estimer à leur juste valeur la recherche, l'étude et la réflexion sobre au détriment des théories échevelées. Vos articles sont des contributions précieuses pour les journaux scientifiques les plus sérieux, et vous pensez avoir participé de façon significative à la recherche dans votre domaine de prédilection. En marge de ces activités, vous sacrifiez un peu de votre temps pour enseigner et encadrer des travaux universitaires, qui n'ont pas leur pareil pour encourager les jeunes têtes influençables à suivre la démarche scientifique la plus rigoureuse. Vous savez que la connaissance demande de la patience, de la discipline et surtout de la méthode !

**Vos spécialités** : Bricolage, Instruction, Perception.

**Vos biens** : une canne ou un bâton de marche, des lentilles de microscope, un manteau avec plusieurs poches pour pouvoir ranger des spécimens et des instruments.

**Dans votre journal** : des notes sur vos recherches en cours, des observations récentes sur des phénomènes physiques ou biologiques, des extraits des publications de vos anciens collaborateurs ou de vos rivaux, tous généreusement annotés.

**Pourquoi vous êtes là** : comment des personnes si différentes ont-elles pu se rassembler ? Vous mêler à elles est peut-être une bonne occasion de continuer vos études sur la nature humaine, voire d'aller sur le terrain. Peut-être que l'un de vos étudiants ou de vos collègues a fait de mauvaises rencontres ? Peut-être qu'un ami ou un parent a besoin d'aide ?

### SAVANT FOU

Ils vous ont traité de *fou* à l'université, uniquement parce que vous avez décidé de remettre en question les conceptions étroites de vos pairs !

Ils vous ont dit qu'il y avait des choses que l'homme-devrait-ignorer. Mais vous, vous savez qu'il n'y a pas d'endroit qui ne puisse être éclairé par la lumière aveuglante de l'intelligence ! Vous seul osez avancer jusqu'aux ultimes frontières de la science : créer la vie, maîtriser l'invisibilité, libérer la dualité qui sommeille en chacun de nous ! Il n'existe pas de frontières interdites : la Science est *Tout* !

**Vos spécialités** : Bricolage, Instruction, Perception.

**Vos biens** : un revolver ou une canne-épée, une blouse de laboratoire, un épais carnet cadencé avec des notes sur les expériences que vous menez pour mettre au point votre nouvelle création.

**Dans votre journal** : des notes sur le moyen de se procurer des substances chimiques et du matériel, des extraits d'ouvrages consultés à la Bibliothèque royale des sciences, des idées griffonnées concernant votre projet actuel, des passages des essais scientifiques de vos rivaux, avec les réfutations imparables que vous y avez gribouillées d'un trait rageur.

**Pourquoi vous êtes là** : pour poursuivre votre œuvre, vous avez besoin d'aide, et notamment de celle de personnes ayant de l'argent, des relations, ou qui portent de l'intérêt à votre discipline. Peut-être que l'un des membres du groupe a été votre camarade d'université, ou une aventure amoureuse. Ou peut-être que ce groupe est un dangereux concurrent, et que vous voulez savoir ce qu'il est en train de tramer !

### SEIGNEUR DRAGON (VOIR AUSSI P. 242)

Vos yeux sont félins, vous êtes svelte et vous avez une stature formidable. Pendant des siècles, vous êtes régulièrement descendu de votre montagne pour vous mêler aux humains en imitant leur apparence, que vous avez l'habitude de prendre en de telles occasions. Quelquefois, votre but est d'acquérir des objets pour votre collection et vous consacrer ainsi à la principale préoccupation de la vie d'un Dragon : agrandir et entretenir son musée d'artefacts et de merveilles. D'autres fois, c'est pour chercher une compagne. Il est beaucoup plus facile, de nos jours, de trouver et de séduire une vierge humaine consentante

qu'au temps où vous étiez obligé de brûler un village pour obtenir un tribut féminin convenable. Et puis, vous avez pris goût aux vins fins et aux mets délicats, et les matelas de plumes sont bien plus confortables que le sol des cavernes. Et comme vous n'oubliez jamais rien, vous avez appris à apprécier vos amis humains et les expériences que vous avez connues en leur compagnie, même si leur vie est bien plus courte.

**Vos spécialités :** Perception, Physique, Sorcellerie.

**Votre pouvoir draconique :** Jet de flammes. Sous forme draconique, vous avez la possibilité de cracher à votre gré d'énormes jets de flammes. Le feu est bien évidemment un sortilège, il ne nécessite pas de combustible et ne touche même pas votre corps. Vous êtes aussi capable de passer de votre forme ptérodactylienne à votre forme humaine à volonté.

**Vos biens :** des vêtements de très bonne facture coupés pour s'ajuster à votre grande taille, des capes et de longs manteaux pour cacher vos métamorphoses, une malle de cabine pour emporter les objets que vous avez rassemblés au cours des dernières années pour agrandir votre collection.

**Dans votre journal :** une liste des objets que vous devez réunir pour votre collection, des notes sur des compagnes humaines potentielles, des sorts que vous avez appris grâce à d'autres magiciens et des observations sur les gens que vous avez rencontrés, des notes sur la qualité des restaurants et des hôtels que vous avez fréquentés au cours vos voyages.

**Pourquoi vous êtes là :** en tant que Dragon, vous voulez améliorer votre collection. Plus elle sera complète, et plus votre prestige vis-à-vis de vos pairs grandira. Si le groupe compte un Gentleman cambrioleur, une Aventurière ou un Arnaqueur, peut-être que vous pourrez louer leurs services pour de nouvelles « acquisitions ». Vous êtes aussi fasciné par le comportement humain : il est



Un  
Seigneur  
dragon

si illogique. Peut-être voyagez-vous au sein de ce groupe pour observer ses membres ? Est-ce que cette femelle ne ferait pas une compagne idéale ?



## JUSQUE-LÀ, D'ACCORD. ET MAINTENANT ?

**M**AINTENANT que vous avez choisi ou créé un personnage, il est temps de le personnaliser. La prochaine étape est donc d'écrire son journal intime ou son carnet de bord, selon le nom que vous préférez lui donner. Ce document vous sert à noter tout ce qui a trait à sa vie dans le monde de *Falkenstein*. D'une certaine façon, c'est un roman dont il est le personnage principal.

Vous n'avez besoin de rien de particulier pour faire un tel carnet, à moins, bien sûr, que vous en ayez vraiment envie. Vous pouvez vous contenter de simples feuilles de classeur. Il est vrai que de ce côté du Voile faërique, tout le monde a un journal et que la plupart des gens utilisent des carnets qui ressemblent à ces livres à pages blanches que vous trouverez dans le commerce. Vous pouvez suivre leur exemple si vous le souhaitez, mais l'essentiel est que la solution que vous avez choisie pour écrire l'histoire de votre personnage vous convienne !

En vérité je vous le dis, milord, aucun secret n'est à l'abri ! Aucun endroit n'est hors de sa portée ! Ses espions sont partout et il ne reculera devant rien. Il a même utilisé les légions des non-vivants afin d'enlever des innocents et de les transformer en agents dont il contrôle l'esprit par la simple force de sa volonté.

**Lady Elanora Haversham**

## À QUOI VA ME SERVIR MON JOURNAL ?

**L**A PRÉPARATION DU JOURNAL INTIME d'un personnage de *Château Falkenstein* est une des étapes les plus importantes de sa création. En premier lieu, c'est le point de départ de son histoire. Vous y décrivez son apparence et ses Talents, ce qu'il a fait jusqu'à ce jour et quels sont ses projets. En deuxième lieu, il peut être utilisé par les joueurs ou les hôtes afin de décrire tous les événements qui se passent en coulisses entre deux aventures. Enfin, il sert à noter les

objectifs du personnage et ce qu'il a accompli pour les atteindre. C'est donc une sorte de registre où son expérience est consignée. Prenez donc ce que vous avez choisi comme support pour votre journal, des crayons et réunissez quelques amis. Il est temps de donner vie à votre personnage.

## LES QUESTIONS DU JOURNAL

**L**A PREMIÈRE ÉTAPE de la création de votre journal consiste à poser quelques questions importantes. Celles-ci s'adressent à votre personnage, et non à vous-même. Une fois ceci fait, vous vous servirez de toutes les réponses pour créer une histoire et un vécu à votre *alter ego*. Vous pouvez faire cela seul, mais il est plus amusant de réunir tous les futurs participants et de lire ensemble les réponses de chacun. Ce premier rendez-vous peut se terminer par un rapide scénario de « première rencontre », qui permettra à tous les personnages de faire connaissance.

### MON NOM EST...

**Quel est votre nom ?** Rappelez-vous que votre nom doit refléter votre pays d'origine et son histoire. Si vous êtes né en France, des prénoms comme Honoré, Jacques, Henri ou Lucette pourraient convenir. Les Prussiens et les Bavarois préfèrent des prénoms comme Gustaf, Hans ou Helga. Naturellement, votre nom de famille a lui aussi une histoire et il convient de le choisir avec le même soin. Toutefois, beaucoup de gens préfèrent sauter cette étape tant qu'ils n'ont pas d'abord répondu à toutes les autres questions. Pour eux, le nom est la clef de voûte du personnage, et il ne peut être trouvé que quand ils sauront exactement qui ils vont incarner. Cette option reste, bien sûr, tout à fait envisageable.

### D'OÙ VENEZ-VOUS ?

**Où êtes-vous né et où vivez-vous maintenant ?** Dans le monde de *Falkenstein*, les origines nationales sont bien plus importantes que dans notre

George  
Sand



forme humaine. Les Pixies et les Lutins ne dépassent jamais 25 centimètres de haut. De même, il n'existe pas de Naines en Nouvelle-Europe, et il vous est donc impossible d'en créer une. Enfin, vous avez certainement remarqué que certains archétypes sont décrits comme plus proches d'un sexe que de l'autre. Cela ne veut pas dire *qu'il n'y a pas* de femmes Hussards ni de Demi-mondains par exemple, mais ce sont des cas plutôt rares qui peuvent nécessiter quelques ex-

xx<sup>e</sup> siècle. Consultez mes notes (de la page 38 à la page 46) pour vous faire une idée des principales nations de l'Ère de la vapeur. Si celle qui vous intéresse n'y figure pas, parlez-en à votre hôte et trouvez ensemble une origine qui vous convienne.

### PHYSIONOMIE ET APPARENCE PHYSIQUE

**À quoi ressemblez-vous ?** Quels sont votre sexe, votre âge, votre taille et vos autres signes particuliers, comme la couleur de vos yeux et de vos cheveux ? Bien que vous puissiez répondre à ces questions très librement, il peut arriver que vous soyez confronté à quelques restrictions pour respecter la cohérence du monde de *Falkenstein*. Par exemple, si vous êtes un Nain, votre taille ne peut pas dépasser les 1,50 mètre. Au contraire, si vous êtes un Dragon, vous ne pouvez faire moins de 1,90 mètre sous votre

applications lorsque vous détaillerez le vécu de votre personnage.

### COMMENT SE SONT PASSÉES VOTRE ENFANCE ET VOTRE JEUNESSE ?

**Décrivez votre enfance et votre éducation.** Avez-vous eu des frères et des sœurs ? Combien ? De quel sexe ? Êtes-vous un enfant légitime ou « naturel » (ce qui, sachez-le, fait de vous un cliché des fictions victoriennes) ? Que faisaient vos parents ? Vous entendiez-vous avec eux ? Quels sont vos rapports, maintenant que vous êtes adulte ? Étiez-vous riche, pauvre ou bourgeois ? Êtes-vous allé à l'école et, si oui, de quel type d'école s'agissait-il (publique, privée, militaire ou université) ? Y a-t-il eu des événements importants ou traumatisants dans votre famille qui ont contribué à façonner votre personnalité ?



*Un Ingénieur nain*

\* **Les Nains sont totalement insensibles au feu.**

Vous pouvez brûler leurs vêtements, carboniser leurs bottes, fondre leurs outils, vous n'obtiendrez qu'un Nain sans outils, nu de la tête aux pieds et fou de rage. Cela vaut aussi pour la chaleur. Ils peuvent rôtir ou tomber dans un puits de lave, mais ils en sortiront vivants et seront probablement furieux de cette expérience.

\* **Les Nains sont spécialement résistants à la thaumaturgie**, à tel point que les sorts ne font que ricocher sur leurs dos musculeux. En fait, échafauder un sort qui puisse affecter un Nain est une des dépenses les plus élevées de toute la sorcellerie (avec un niveau thaumique de 16 points!).

\* **Il n'existe pas de personnages nains féminins**, exactement de la même façon qu'il n'y a pas de femmes leprechauns, de roussalkis mâles et ainsi de suite. Pour les Faës, le sexe et la forme corporelle ne sont qu'un choix optionnel n'ayant que

peu de rapport avec la reproduction. La plupart choisissent celui qui leur convient le mieux sur le moment et reviennent à leur ancien moi plus tard. Les Nains poussent cette logique plus loin. Leur espèce ne compte pas d'individus féminins, mais étant mortels, ils s'accouplent avec les Faës femelles des espèces qu'ils trouvent les plus attirantes. Généralement, les Naïades, les Nymphes et les Dames des lacs figurent en bonne place.

\* Les Nains ont généralement un seul nom et doivent en gagner un second en lien avec leurs Talents. **Les joueurs commencent toujours avec des personnages nains sans second nom.** Cet élément leur donne une motivation pour courir le monde et partir à l'aventure.

## L'AMOUR DU MÉTAL

Quand les Nains renoncèrent à leur héritage faërique, ils le firent en échange de la possibilité

de travailler le Fer froid, que les autres Faës craignent tant. Ce désir de maîtriser cette matière se transforma peu à peu en une passion pour tous les métaux. Ce véritable amour du métal est si profond qu'il les inspire et leur permet de fabriquer des choses surprenantes.

L'Amour du métal est une affinité spéciale des Nains pour ce type de matériau, qui leur permet de le travailler et d'en fabriquer des objets. Le Talent de Bricolage d'un Nain augmente automatiquement de deux niveaux quand il travaille sur une pièce ou un objet métallique. C'est d'autant plus vrai en ce qui concerne les machines : les Nains sont fous de technovapeur et y excellent tellement qu'ils sont reconnus pour être les meilleurs ingénieurs de notre monde. Ils aiment le métal à un tel point qu'ils peuvent en sentir tous les types, exactement comme vous pouvez sentir la nourriture, et ce à des centaines de mètres à la ronde.

## INCARNER UN FAË

QU'ILS VIENNENT de la Cour seelie ou de la Horde unseelie, les Faës sont les personnages non humains les plus difficiles à intégrer dans le jeu après les Dragons.

La règle que j'ai mise en place pour *mes* parties est de permettre aux joueurs de créer des personnages faës, mais uniquement seelie. Et même parmi ces derniers, je restreins le choix aux Lutins, aux Pixies et aux Seigneurs et Dames faës (Daoine Sidhe). Cependant, si vous le désirez, vous êtes libre de permettre à vos joueurs d'écrire l'histoire d'un Seelie appartenant à d'autres espèces. Après tout, ce sont vos parties, donc votre problème. Rappelez-vous juste que ce n'est pas moi qui devrai en assumer les conséquences et que là où je suis, bien à l'abri de l'autre côté du Voile faërique, je ne reçois pas les lettres de réclamation.

De manière générale, il est plus facile de considérer un Faë comme un thaumaturge qui disposerait uniquement de trois sorts. C'est une créature puissante, mais pas toute-puissante. L'utilisation judicieuse du fer et de la sorcellerie permet de canaliser les ardeurs des personnages faës sans avoir à recourir à des méthodes plus draconiennes. En outre, comme ils ont accès à trois pouvoirs, tous importants et utiles, ils doivent répartir leurs Talents dans une liste un peu plus longue que leurs camarades humains, ce qui a tendance à les rendre un peu plus faibles dans les autres domaines, comme le combat ou l'Instruction.

### LA RÈGLE DU FER

La première et la plus importante chose à savoir sur les Faës est qu'ils sont extrêmement vulnérables au fer.

**L'acier** les met mal à l'aise et ils cherchent toujours à l'éviter. Il faut qu'un Faë ait au moins un Courage moyen pour s'approcher d'une quantité importante d'acier (supérieure à 5 kilos), et un bon niveau dans ce même Talent pour rester à proximité de cette matière plus de quelques minutes ;

**Le fer** leur est encore plus douloureux. Un bon niveau de Courage est nécessaire pour s'approcher

d'une quantité importante de fer, et un niveau excellent pour rester à proximité plus de quelques minutes. Quelques Faës peuvent toutefois séjourner sur des navires de guerre ou autres masses de fer importantes. Toutefois, cela leur inflige en permanence un effet similaire à celui d'une migraine. C'est la raison pour laquelle les Hauts-Faës ne sont plus aussi nombreux dans les marines de Nouvelle-Europe qu'ils l'étaient autrefois ;

**Le Fer froid** est l'*anathème* des Faës. Rester proche de ce métal (à moins de 30 centimètres), leur inflige une perte de 2 points de Santé pour chaque minute écoulée, quelle que soit la quantité de Fer froid en question. Ce métal est, en fait, du fer météorique, un matériau rare et très magnétique venu de l'espace. Les hôtes sont encouragés à l'utiliser comme l'équivalent d'une arme magique et à s'en servir avec beaucoup de précautions ;

**Les Faës blessés par des armes en acier ou en fer encaissent automatiquement 2 blessures supplémentaires. Ce chiffre passe à 6 dans le cas de Fer froid.** Sans surprise, les Faës préfèrent utiliser des armes fabriquées dans d'autres matériaux, comme les fameuses flèches elfiques, des flèches empoisonnées infligeant des dommages très importants, ou des épées d'argent ou d'or faëriques, spécialement travaillées et aussi résistantes que l'acier.

### ENTRER DANS LE MONDE FAËRIQUE

Seuls les Faës ou un thaumaturge usant des sorts appropriés peuvent traverser le Voile faërique. L'entrée peut se situer au milieu d'un cercle de pierres dressées, d'un anneau formé par des fleurs sauvages, dans un étang, un lac, un arbre ou même un placard si ce dernier a été préalablement décrit comme un portail par l'hôte. Les personnages faës ne peuvent pas créer leurs propres passages vers le monde des mortels. Seuls leurs rois, comme Aubéron et l'Adversaire, en sont capables.

### UTILISER LES POUVOIRS FAËRIQUES

À l'exception notable d'Aubéron et de quelques Tuatha, aucun personnage faë ne peut utiliser