



## Créateurs d'univers (4/5) : Falkensraad

lundi 28 août 2006, par [Lyagor](#)

Avant-dernier épisode de notre dossier consacré aux créateurs d'univers : embarquez pour Falkensraad et découvrez les secrets du maître des lieux, Yarrick.

### Présentation

L'univers du Falkensraad se déroule principalement sur la partie occidentale d'un grand continent, et les joueurs y incarnent des aventuriers au sein de ce royaume. Ce continent a connu la guerre, nommé la « Grande Guerre », où le genre humain a été menacé par l'ouverture d'un portail démoniaque d'où ont surgi des hordes de légions du Chaos. Une coalition composée d'hommes de tous royaumes, d'elfes et de nains s'est dressée contre le Chaos. Mais la lourde défaite des plaines de Desivien, suite à la trahison de clans nains, a fait s'effondrer la coalition. La défaite apparaissant inéluctable, la plupart des royaumes humains se sont repliés sur eux-mêmes afin de protéger leurs sujets. Seuls les Elfes et le Royaume du Falkensraad se sont rassemblés et opposés aux hordes démoniaques.

Suite à une manœuvre stratégique audacieuse, le portail a pu être refermé et le culte responsable, anéanti. Les créatures démoniaques et autres monstruosité ont été repoussées dans un no man's land. Le Falkensraad, fort de sa population et de son prestige, a constitué la plus grande force armée de la rive occidentale. Les contacts avec les royaumes humains orientaux ont été coupés par l'immense étendue du no man's land et leur caractère particulièrement hostile font planer le doute sur leur survie. Les tensions avec les orcs du no man's land, nommé le Drasham, se sont progressivement accrues notamment aux frontières du Falkensraad. Le Falkensraad a plaidé pour une nouvelle expédition afin de mater définitivement toute

menace mais le royaume du Sudémor a plaidé contre, estimant que le Falkensraad voulait dicter son emprise sur le continent. Le Falkensraad déçu par cette nouvelle trahison, s'est replié sur lui-même et a entrepris de régler lui-même la question de ses raids. Il a le soutien de quelques royaumes humains, Haidawah, un royaume asiatique riche en objets magiques, le Luménil, cité des mages, qui se sont ralliés au Falkensraad.

La campagne des PJs prend place alors que la monarchie parlementaire prend de plus en plus de liberté à l'égard du régime de Falkensraad. L'accroissement de tensions semble mener à une guerre inéluctable entre ces deux royaumes. L'influence de Pélor se fait ressentir sur le monarque du Falkensraad tandis que les sectes démoniaques gagnent en puissance et sont soupçonnées de chercher à réactiver le portail. Ce monde est soumis aux caprices des personnes de forte personnalité et non celles d'obscur divinités. Cet univers vous invite à incarner des personnages dépassés par les manœuvres politiciennes de chaque royaume en périodes de troubles. Le royaume du Falkensraad recrute des aventuriers pour gérer certains troubles internes par manque de soldats, qui sont eux réquisitionnés pour une future guerre.

### Commentaire

Pourquoi ai je créé cet univers ? Le manque de personnalité de beaucoup d'univers, c'est toujours plus riche de créer son propre univers, avec ses



propres intrigues. Comment ? J'ai défini un plan de campagne du début à la fin dans les grandes lignes, ainsi que la géographie locale et les intrigues locales, puis j'ai élargi mon cadre géographique et étoffer mon plan de campagne en définissant les grands évènements et définissant les hauts PNJs et les organisations. Le jeu est grandement inspiré par Warcraft, Neverwinter Nights , Seigneur des Anneaux, Starship Troopers, Seconde Guerre Mondiale et Seconde Guerre Irakienne.

La spécificité est la grande implication des PJs (sans en faire des figures de premier plan), la géopolitique très présente, et des parallèles fréquents avec l'actualité récente. Il n'y a pas de mal ou de bien, personne n'est tout clair, bien que les alignements restent gérés. Il n'y a pas de divinité omniprésente, une grande liberté des joueurs quant à la campagne, ils peuvent faire les choix qu'ils veulent, servir l'Etat,

devenir mercenaires, travailler pour des organisations, etc, ce qui peut mener parfois à des fin différentes. Un impact conséquent du choix de la classe ou de la race change tout le déroulement du jeu (nains mal vus, demi-elfes font parti de la haute-bourgeoisie).

Pour donner une idée, cet univers a vu défiler près de 40 joueurs, + de 60 PJs. L'univers s'est solidement créé après 40 jours de réflexion et s'est ensuite enrichi progressivement. J'anime actuellement deux équipes dans le même univers. Et après ? Une deuxième campagne sur des îles nouvelles, dépendra aussi de la fin de la première campagne.

Voulez-vous en savoir plus ? Venez nous découvrir sur <http://www.falkensraad.fr.st> et échanger vos avis sur notre avis sur notre forum !