

# Le Pacte des Quatre

Une aide de jeu Château Falkenstein  
Par Jérôme Darmont

## La genèse

1866. À la bataille de Königseig, les forces du Second Pacte repoussent l'assaut de la Prusse. Le sort du monde en est durablement altéré. Mais le Chancelier de Fer n'est pas homme à abandonner toute ambition à la suite d'un revers. Dès lors, l'impressionnante armada d'espions à la solde de la Prusse met en œuvre tout son savoir-faire pour déstabiliser l'équilibre politique de la Nouvelle Europe. Mais cela suffira-t-il face à des agents du Second Pacte bien coordonnés : bavarois, français, autrichiens, illuminati et autres sorciers, faës de la Cour de Lumière, nains et même dragons ?

En 1870, sous l'impulsion de Bismarck, est donc fondé un contre-pacte occulte dont l'objectif est de miner secrètement les racines même du Second Pacte et de redonner à la Prusse et ses alliés leur ascendant sur les autres nations européennes. Cette organisation est à la fois réduite, pour d'évidentes raisons de discrétion, et tentaculaire par ses contacts et ses moyens d'action directs ou indirects. Elle est dirigée par les représentants des quatre factions qui la constituent : la Prusse, la Cour d'Ombre, les Seigneurs de la Vapeur britanniques et le sinistre ordre sorcier de la Golden Dawn. C'est de là qu'elle tire son nom, le Pacte des Quatre.

Les chefs du Pacte des Quatre ont des objectifs distincts, mais complémentaires et ils sont constamment en communication les uns avec les autres afin de coordonner leurs actions et collaborer sur des sujets précis. Par soucis de discrétion, ils utilisent divers codes dans leurs plis et télégrammes et font usage de pseudonymes. Leurs troupes et certains de leurs contacts les connaissent sous les noms de Roi de Pique, Cœur, Carreau et Trèfle, ou les prénoms associés à ces cartes, pour les plus privilégiés. Le symbole et le signe de reconnaissance des agents du Pacte des Quatre est la lettre V, à la fois initiale de « victoire » et de « vier » (quatre en allemand).



## Capitaine Rütger von Krankhaus, Hussard

*Faction* : Prusse.

*Pseudonyme* : Alexandre, le Roi de Trèfle.

*Fonction* : Fournir et coordonner les « muscles » du Pacte des Quatre. Krankhaus dispose de nombreux contacts dans les armées prussienne et britannique. Il est capable de rassembler un groupe de combat en quelques jours quasiment n'importe où en Nouvelle Europe. Ses missions habituelles incluent le sabotage, le kidnapping et la protection des installations du Pacte des Quatre.

*Résidence* : Berlin.

*Talents* : Agilité [BON], Attraction [FAI], Barreur [FAI], Charisme [FAI], Commandement [EXC], Conduite [FAI], Courage [EXC], Équitation [EXC], Escrime [EXP], Mêlée [BON], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC], Santé [7].

*Histoire* : Krankhaus est issu du Junker (petite noblesse). C'est d'ailleurs en partie pour cela que le Chancelier lui fait confiance : ils sont de la même origine sociale. Placé très jeune dans une académie militaire, il a la particularité de n'avoir perdu qu'un seul des nombreux duels que les jeunes prussiens affectionnent tant. Mais c'est un souvenir amer. Par loyauté, cette seule fois, il laissa son adversaire et meilleur ami de l'époque l'emporter. Ce dernier en profita traîtreusement et lui balafrâ cruellement le visage. Il manqua de perdre un œil et se retrouva défiguré, le visage à jamais barré d'une cicatrice enflammée qui ne se referma jamais tout à fait complètement. Depuis ce jour, Krankhaus ne croit plus en l'amitié et évite le moindre contact social. Pour lui, le monde n'est que supérieurs, subordonnés et adversaires, un trait de caractère également apprécié par Bismarck, car il le tient éloigné de toute influence politique néfaste. Malgré sa blessure, Krankhaus intégra le régiment des Gardes du Corps, y excella et devint le plus jeune capitaine du régiment avant d'être remarqué par le Chancelier en quête d'un homme de confiance. Il en affectionne d'ailleurs toujours l'uniforme bleu à col rouge, les pantalons noirs et le casque à pointe !

*Motivation* : Loyauté.

*Faiblesse* : Les chevaux. Krankhaus les aime tellement qu'il ne s'est jamais fait à ces véhicules modernes puants et tellement moins maniables.

*Fidèle compagnon* : Lancelot est le cheval de Krankhaus. C'est un magnifique étalon noir, mais ce n'est pas que cela. Il est en fait un phooka (CF 175, MAF 97), cadeau du Roi de Pique. Des adversaires très observateurs pourraient d'ailleurs remarquer que Krankhaus utilise des étriers et des éperons en argent, une coquetterie bien étrange pour un homme aussi austère d'apparence ! Agilité [EXC], Charme [FAI], Discrétion [BON], Escrime [FAI], Ethérété [FAI], Forme animale [EXP], Instruction [FAI], Invention [FAI], Mêlée [EXP], Métamorphose [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [FAI], Santé [7].

*Équipement spécial* : Krankhaus dispose d'un fusil de précision spécialement fabriqué pour lui par la maison Mauser. Portée : 600/1200, Munitions : 6, Discrétion : N, Dégâts : 5/6/7 (D).

*Serviteurs* : Les troupes de Krankhaus sont constituées de soldats de métier loyaux, efficaces, bien armés et équipés de nombreux gadgets. Agilité [BON], Courage [BON], Escrime [EXC], Interprétation [FAI], Mêlée [BON], Tir [BON], Santé [6].

## Meléri, Vampire

*Faction* : Cour d'Ombre.

*Pseudonyme* : David, le Roi de Pique.

*Fonction* : Si le Pacte des Quatre avait un chef nominal, et bien que le Roi de Trèfle ait l'illusion de l'être en tant que représentant de la Prusse, ce chef serait en fait Meléri, qui dirige subtilement la conjuration pour le compte de l'Adversaire. Son rôle officiel est de suggérer au Roi de Carreau de nouvelles idées pour ses inventions anachrologiques et de recruter divers monstres affiliés à la Cour d'Ombre pour contrer le Second Pacte. Les actions de manipulation sont également sa spécialité.

*Résidence* : Paris.

*Talents* : Agilité [EXC], Allure [EXC], Bricolage [FAI], Charme [BON], Conduite [FAI], Discrétion [EXP], Don de créativité [EXC], Escrime [FAI], Ethéréité [FAI], Finances [BON], Forme animale [FAI], Mêlée [BON], Métamorphose [EXC], Physique [BON], Tir [FAI], Santé [6].

*Histoire* : Meleri est une vampire, plus précisément une Leanan-Sidhe (CF 175, MAF 105-107). D'origine écossaise, elle est depuis fort longtemps une des représentantes les plus cruelles de la Cour d'Ombre. Après avoir provoqué la fortune et la ruine de plusieurs artistes à Édimbourg, puis Londres, elle s'est finalement récemment installée à Paris, où elle est la nouvelle muse du jeune peintre Aristide Ogier... jusqu'à ce qu'elle se lasse de lui et le fasse sombrer dans la déchéance ou pire. Habituellement, elle se présente sous l'apparence d'une Daoine Sidhe tout à fait charmante et ne laisse entrevoir sa véritable nature que très rarement. Lorsqu'elle œuvre pour le Pacte des Quatre, elle prend l'apparence d'un Seigneur Sombre et se fait appeler Morien. Aucun des autres chefs de la conjuration ne soupçonne qu'elle pourrait être une femme.

*Motivation* : Cruauté.

*Faiblesse* : L'art fascine Meleri. En tant que faë, elle n'a pas la faculté de créer et en est immensément frustrée. Elle possède une collection d'œuvres diverses (peintures, sculptures, symphonies...) digne d'un dragon et ne manque jamais d'en « sauver » de nouvelles avant la destruction de l'humanité.

*Fidèle compagnon* : Il y a encore à peine un an, Aristide Ogier était un artiste-peintre éternellement débutant qui ne parvenait pas à percer. Mais depuis sa rencontre avec Meleri, il est inspiré comme jamais et son talent a brusquement éclaté au grand jour (fait remarquable pour tout amateur d'art). C'est bien simple, il ne quitte plus sa muse et lui est dévoué corps et âme. Charisme [EXC], Discrétion [FAI], Escrime [BON], Interprétation [BON], Perception [BON], Relations [BON], Santé [5].

*Équipement spécial* : Meleri dispose d'un pendentif d'or et d'ivoire qu'elle porte en permanence. Si elle le serre dans sa main gauche et se concentre, elle est immédiatement transportée à travers le Voile Féérique jusque dans ses Highlands natales. L'Adversaire peut également la rappeler à lui à tout moment grâce à cet objet.

*Serviteurs* : Les serviteurs et gardes du corps de Meleri sont des Bonnets Rouges (CF 174, MAF 50-56). Quand Meleri est sous la forme d'une Dame Faë, elle leur donne l'apparence illusoire d'innocents lutins laquais. Agilité [BON], Charme [MOY], Ethéréité [FAI], Instruction [FAI], Mauvais œil [BON], Mêlée [EXC], Métamorphose [MOY], Physique [EXC], Santé [7].

## Jonathan Gordon-Smythe, Inventeur

*Faction* : Seigneurs de la Vapeur.

*Pseudonyme* : César, le Roi de Carreau.

*Fonction* : Gordon-Smythe est chargé, sur les conseils du Roi de Pique, de concevoir des inventions anachro-technologiques, principalement des armes. Il travaille également avec le Roi de Cœur, qui lui a enseigné la magie, à des recherches sur l'ingénierie thaumaturgique, de manière à rattraper le retard accumulé par rapport aux bavarois. Finalement, il fournit aussi de nombreux gadgets aux soldats du Roi de Trèfle.

*Résidence* : Londres.

*Talents* : Bricolage [BON], Escrime [FAI], Finances [BON], Ingénierie magique [BON], Instruction [EXC], Invention [EXC], Mêlée [FAI], Perception [FAI], Physique [FAI], Relations [EXC], Sorcellerie [BON], Santé [4]. En matière de sorcellerie, Gordon-Smythe connaît tous les tours et les sauvegardes (CiF 95), ainsi que les sortilèges contenus dans le Livre des Invocations (CF 201).

*Histoire* : Jonathan Gordon-Smythe est le fils de Sir William Gordon-Smythe, le propriétaire et directeur de la compagnie Wellington Steel & Fabrication, un homme immensément riche, un des principaux Seigneurs de la Vapeur britanniques. Le jeune Jonathan (tout juste vingt et un ans) nourrit un sentiment ambivalent vis-à-vis de son père. D'un côté, il l'admire, lui et sa réussite. Il est fasciné par le pouvoir qu'elle lui confère. Mais de l'autre, il déteste ce père absent et dur qui ne lui a jamais pardonné la mort de sa mère (en couches). Tenu à l'écart par son père de la direction de la compagnie, ce garçon pourtant brillant attend avec impatience le jour où il héritera de son EXTRAordinaire fortune. C'est aussi pour prouver sa valeur à son géniteur (et contre son gré) qu'il a accepté de représenter les Seigneurs de la Vapeur au sein du Pacte des Quatre. Jusqu'à présent, Bismarck n'a qu'à se féliciter de Jonathan Gordon-Smythe, bien qu'il ait craint au début que sa grande jeunesse ne joue contre lui. Sa principale contribution au Pacte des Quatre, une machine permettant de coder et décoder les messages échangés par les quatre Rois (et baptisée Riddle), a levé tous ses doutes.

*Motivation* : Besoin de reconnaissance.

*Faiblesse* : Jonathan Gordon-Smythe n'a jamais eu beaucoup de chance avec les femmes. D'une part, il vit un peu comme un reclus dans son laboratoire, ce qui ne facilite pas les contacts, et d'autre part, son allure malingre, presque malade, ne joue pas en sa faveur. Si une femme lui montrait un tant soit peu d'intérêt, il ne saurait lui résister. Mais gare à sa réaction s'il était trompé !

*Fidèle compagnon* : À défaut d'une compagne de chair et de sang, Gordon-Smythe a conçu un automate d'apparence féminine nommé Rachel. Bien que de conversation un peu mécanique, cette merveille d'horlogerie est un serviteur et un garde du corps parfaitement efficace. Aisance sociale [BON], Bricolage [BON], Conduite [BON], Discrétion [FAI], Mêlée [EXC], Physique [BON], Santé [8].

*Équipement spécial* : Jonathan Gordon-Smythe s'est fait offrir par Bismarck un Zeppelin à vapeur (AV 36) qu'il a déjà commencé à modifier pour s'approcher des performances d'une aérovette bavaroise (AV 42). Son premier prototype de moteur thaumaturgique lui a déjà permis de quadrupler l'autonomie de l'engin (jusqu'à 24 h) et il ne désespère pas de l'améliorer grandement. Il a également en projet de trouver un alliage équivalent au métal nain pour le blindage.

*Serviteurs* : Gordon-Smythe est un inventeur, un théoricien. Son talent de Bricolage n'est pas EXcellent. Aussi fait-il appel à des techniciens, certes frustrés, mais compétents, pour l'aider à réaliser ses projets. Ces derniers sont de surcroît formés au pilotage de nombreux véhicules et sont parfois employés pour des missions sur le terrain. Aisance sociale [FAI], Barreur [BON], Bricolage [EXC], Conduite [BON], Perception [BON], Tir [BON], Santé [5].

## Friedrich Ravenhau, Sorcier

*Faction* : Ordre Hermétique de la Golden Dawn.

*Pseudonyme* : Charles, le Roi de Cœur.

*Fonction* : Ravenhau et la Golden Dawn qu'il représente sont sensés combattre au sein du Pacte des Quatre les Illuminés de Bavière, leurs ennemis de toujours, afin de rétablir l'équilibre entre les forces occultes des deux camps. Ravenhau collabore également avec le Roi de Carreau, à qui il a enseigné de solides rudiments de l'art de la sorcellerie, afin de concevoir des machines thaumaturgiques susceptibles de rivaliser avec celles de Rhyme Maître-ingénieur.

*Résidence* : Hambourg.

*Talents* : Agilité [FAI], Courage [BON], Escrime [FAI], Finances [BON], Instruction [BON], Mêlée [FAI], Perception [BON], Relations [BON], Sciences naturelles [BON], Sorcellerie [EXP], Santé [6]. Ravenhau est un sorcier accompli qui, outre tous les tours, les sauvegardes (CiF 95) et les sortilèges de son Ordre (le Livre des Invocations et le Livre Noir de la Nécromancie — CF 201), a également appris dans de troubles circonstances la sinistre magie du Carrefour de la Tour Rouge (le Manuscrit de Samedi et le Grimoire des Crânes — BoS 89) et volé les secrets du Manuscriptum Mentallis (CF 201) à ses ennemis de la Fraternité des Illuminés de Bavière.

*Histoire* : Depuis sa prime jeunesse, Friedrich Ravenhau est consumé par une ambition dévorante. À l'école, déjà, il voulait être le premier de la classe. Quand ses dons de sorciers se sont révélés, son orgueil a encore enflé jusqu'à devenir démesuré quand, des années plus tard, il a obtenu le statut de Maître et la présidence du Chapitre de Hambourg. Et c'est toujours l'ambition qui le motive à l'heure actuelle, car au travers de son implication dans le Pacte des Quatre, il vise le statut de Grand Maître. C'est un homme que les scrupules n'étouffent guère et d'aucuns affirment qu'il n'a jamais eu de sentiments que pour une jeune apprentie qui était entrée en même temps que lui au Chapitre de Hambourg. Mais les mêmes mauvaises langues persiflent que, seule élève à le surpasser, elle a malheureusement été victime d'un accident vers la fin de son apprentissage...

*Motivation* : Ambition.

*Faiblesse* : Judith, son apprentie, est aussi sa fille. Lui seul est au courant car si ses ennemis le savaient, ils pourraient se servir de cette information contre lui. Même Judith ignore son lien de parenté avec son maître. Sa mère était l'apprentie avec qui était lié Ravenhau dans sa jeunesse. Il l'aimait, mais s'est néanmoins débarrassé habilement de cette talentueuse concurrente. Rongé par le remord, il tente actuellement de se racheter en étant, à défaut d'un père qu'il ne peut se permettre d'être, un bon guide pour sa fille.

*Fidèle compagnon* : Le Roi de Carreau n'est qu'une parenthèse dans la tâche de mentor de Ravenhau. Sa véritable disciple est la magnifique (et dangereuse !) Judith Bergham. Cette dernière a toute confiance en son maître. Elle sent qu'il lui voue une amitié toute particulière, sans savoir pourquoi, mais ayant passé son enfance dans un orphelinat, cela lui réchauffe le cœur. Elle n'hésiterait pas à se détramer pour Ravenhau. Attraction [EXP], Courage [BON], Instruction [BON], Physique [FAI], Sorcellerie [BON], Santé [5]. Judith connaît tous les tours, les sauvegardes (CiF 95) et les sortilèges de son Ordre (le Livre des Invocations et le Livre Noir de la Nécromancie — CF 201).

*Équipement spécial* : Ravenhau, depuis un fâcheux accident magique, boite de la jambe gauche (d'où sa FAIBLE agilité). Il s'appuie donc sur une canne ou plutôt un bâton de bois gravé se terminant par une main noueuse qui enserre une sphère de cristal et qui ne le quitte jamais. Et pour cause : c'est un artefact, la Main du Mystère Noir (Valet de ♠ — CF 206) !

*Serviteurs* : En bon nécromant, Ravenhau fait accomplir ses bases besognes par des zombis (BoS 90). Instruction [FAI], Mêlée [EXC], Perception [FAI], Physique [EXC], Santé [7]. Les armes contondantes, pointues ou tranchantes occasionnent un rang de dégâts de moins aux

zombis ; seul le feu est totalement efficace pour les combattre. Les zombis sont de surcroît capables de détecter un être vivant dans un rayon de trente mètres.

## Jouer le Pacte des Quatre

Introduire le Pacte des Quatre ne peut sans doute se faire que dans le cadre d'une campagne. Il faut certainement faire prendre conscience très progressivement aux personnages de l'existence de cette conspiration, peut-être leur faire contrer un plan d'un des Rois presque par hasard. Ensuite, ils pourront affronter l'un des dirigeants avant de se rendre compte de quoi il retourne exactement. Il sera alors sans doute temps pour eux de se positionner par rapport au Second Pacte, si ce n'est déjà fait. Le sort de l'humanité est en jeu ! Il faut agir ! Peut-être qu'une telle campagne naîtra sous ma plume, qui sait ? Mais pour l'instant, tout cela reste à vos bons soins... Bienvenue dans le Grand Jeu !

## C(h)ampagne !

Cinq ans après avoir conçu cette aide de jeu, je trouve enfin l'occasion de jouer une campagne axée autour du Pacte des Quatre et de vous la proposer. J'en suis d'autant plus heureux que mon travail a entre temps inspiré un autre rôliste, Thibaut Hair, qui a développé trois excellents scénarios sur ce thème. Mais bien que je les apprécie beaucoup, tous ne collent pas avec les personnages de mes joueurs et certaines idées que j'avais *a priori*. Mais qu'à cela ne tienne ! Voilà de la diversité pour vous, hôtes lecteurs. Et pour vous aider à vous y retrouver, voici un petit schéma qui donne un enchaînement possible des scénarios. Vous êtes bien entendu libres de le mettre sens dessus dessous pour faire votre propre sauce, mais il aura au moins le mérite de récapituler les histoires qui tournent autour du Pacte des Quatre. Les scénarios de Thibaut Hair et moi-même y sont étiquetés par nos initiales respectives.

