

## Face au Pacte !

Un scénario pour Château Falkenstein  
Par Thibaut Hair

*Ce scénario a été conçu pour servir d'introduction à une mini-campagne au cours de laquelle les joueurs prendront progressivement conscience de la menace que représente le Pacte des Quatre avant de se trouver amenés à le combattre plus directement.*

### PROLOGUE

*Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment...*

Après des années à oeuvrer dans l'ombre et le secret le plus absolu, le Pacte des Quatre est résolu désormais à frapper un grand coup contre ses adversaires. Les conjurés ont en effet projeté de profiter de la venue du roi Ludwig de Bavière à Paris dans les prochains jours pour porter un coup fatal au Second Pacte et à ses membres.

Leur plan est simple : un sorcier de la Golden Dawn, Franz von Eisenbach, aux ordres du roi de cœur, va servir d'intermédiaire entre un jeune peintre prometteur et Napoléon III qui cherche un présent susceptible d'honorer son allié, le roi de Bavière. Le tableau qui lui sera remis à cette occasion sera sous l'emprise d'un puissant sortilège et le souverain finira par succomber aux effets d'une terrible malédiction, sa mort entraînant l'affaiblissement du Second Pacte, et peut-être même sa disparition !

### CHAPITRE 1

*Où nos héros volent au secours d'une demoiselle en détresse...*

Paris, novembre 1874. Passant devant un luxueux hôtel particulier de la capitale, les Personnages sont témoins d'une scène qui devrait les faire réagir (ou alors, l'esprit chevaleresque n'est plus ce qu'il était...) : une jeune femme est repoussée plutôt violemment à l'extérieur du bâtiment par un homme à l'air peu commode qui, sitôt sa besogne accomplie, rentre dans la demeure sans un regard pour sa "victime". Celle-ci est visiblement dans un état de grande détresse et éclatera en sanglots si on cherche à l'aborder...

Une fois un peu calmée, elle pourra s'expliquer et racontera aux Personnages l'histoire suivante : elle s'appelle Élise Ogier et son frère est un peintre qui commence à connaître un certain succès dans les milieux artistiques parisiens (le nom d'Aristide Ogier ne sera peut-être pas inconnu aux Personnages d'ailleurs). Cependant, alors qu'ils se sont toujours très bien entendus, depuis peu il semble vouloir couper tout contact et refuse de la voir malgré ses tentatives de lui parler. Elle pense que cet étrange changement de comportement est dû à l'influence qu'a pris sur lui la femme qui lui sert de mécène, une Daoine Sidhe du nom de Meleri qui l'a recueilli chez elle...

Désespérée par ses échecs successifs pour voir son frère, Élise demandera l'assistance des Personnages et elle leur confiera une lettre à remettre si possible en main propre à son frère. Elle leur donnera rendez-vous dans la soirée à l'opéra (où elle est danseuse) pour savoir s'ils ont réussi.

Il ne reste donc plus aux Personnages qu'à aller frapper à la porte de la mystérieuse Meleri...

### CHAPITRE 2

*Où nos héros rencontrent un adversaire à leur mesure...*

Celle-ci les recevra aimablement et, autant Élise aura pu leur paraître hystérique, autant Meleri leur paraîtra calme et sensée. Elle prétendra que la jeune femme harcèle son frère, l'empêchant de travailler et de se consacrer à son art, tout ceci uniquement depuis qu'il a commencé à connaître une certaine notoriété. Il refuse donc de la voir, ce qu'elle ne veut pas accepter... Tout cela ne serait donc

qu'une sombre affaire de jalousie : Meleri n'hésitera d'ailleurs pas à utiliser tous les arguments qui lui paraîtront utiles pour convaincre les Personnages de sa bonne foi...

Si les Personnages insistent pour voir le peintre, Meleri acceptera volontiers et les conduira jusqu'à un atelier situé dans le grenier de la maison. A la vue des toiles présentes, pas de doute : son talent est indéniable ! Aristide cherchera à écourter la conversation avec les gêneurs, pressé visiblement de reprendre son travail (l'œuvre à laquelle il s'est attelé représente un paysage dans lequel semble se dérouler une scène de bataille à l'arrière-plan : les personnages y reconnaîtront peut-être une vue de la bataille de Königgrätz).

Convaincus ou non, les Personnages ne pourront de toute façon pas s'éterniser là et il ne leur restera plus qu'à prendre congé et à retrouver Élise pour lui faire part des derniers événements.

La jeune femme n'aura cependant pas trop de temps pour accepter les nouvelles qu'on lui apporte car une terrible menace pèse sur elle...

### CHAPITRE 3

*Où nos héros affrontent le fantôme de l'Opéra...*

En effet, le Pacte des Quatre, ne souhaitant laisser aucun obstacle potentiel gêner d'une quelconque façon le déroulement de son plan, a envoyé sur les traces de la danseuse un dangereux automate tueur. Celui-ci fera irruption au milieu de la conversation qu'ont les Personnages avec Élise et tentera d'éliminer cette dernière et tous ceux qui pourraient se mettre sur son chemin... Quasiment indestructible et doué d'une force prodigieuse, il s'agit d'un adversaire redoutable. Les Personnages n'auront sans doute pas d'autre choix que de fuir devant l'assassin mécanique et, de couloirs en escaliers, finiront par aboutir dans les combles de l'opéra, puis sur les toits du bâtiment... où ils seront rattrapés par leur poursuivant !

Après une dernière lutte désespérée, ils parviendront néanmoins à le faire chuter dans le vide et le verront s'écraser au sol plusieurs mètres plus bas... Cependant, lorsqu'ils iront voir sur place il ne restera rien de l'automate à part une de ses mains mécaniques qui s'est détachée sous le choc et qu'il a abandonné derrière lui, et une partie de son masque de cire...

Une prouesse de MÉDECINE réussie ou l'avis d'un spécialiste pourra indiquer aux Personnages qu'il s'agit d'une cire particulière utilisée en particulier par les embaumeurs pour confectionner des masques mortuaires...

Trouver le fabriquant de ce masque risque de leur prendre du temps, mais ils finiront après bien des recherches infructueuses par trouver un entrepreneur de pompes funèbres qui se rappellera bien ce client à l'accent étranger qui lui a commandé plusieurs masques sans fournir de corps... Il pourra leur donner la description et le nom de von Eisenbach et même, s'ils insistent un peu et se montrent persuasifs, l'adresse à laquelle sa commande a été livrée.

### CHAPITRE 4

*Où nos héros trouvent un bien étrange message...*

Sur place, les Personnages auront sans doute l'impression que le bâtiment est inoccupé : volets fermés, aucune lumière... Mais cela ne les empêchera certainement pas d'aller jeter un coup d'œil à l'intérieur !

L'exploration des différences pièces du rez-de-chaussée et de l'étage ne présente pas de réel intérêt mais il n'en va pas ainsi de la cave... Une partie du local a été aménagée en atelier et l'assassin mécanique s'y trouve... en partie démonté et heureusement inactif car sa réparation dépasse les compétences du sorcier de la Golden Dawn (et certainement celles de la plupart des Personnages). Le reste du sous-sol est occupé par plusieurs tableaux visiblement de la main d'Aristide Ogier et par une table encombrée de papiers. Il s'agit des notes prises par von Eisenbach au sujet des différents essais qu'il a effectué pour ensorceler les toiles (n'importe quel ordre de thaumaturges sera extrêmement intéressé

par le résultat de ces recherches...). Il indique également que le seul moyen de lever le sort est de détruire le tableau maudit.

Les Personnages pourront aussi mettre la main sur une lettre codée, qui a été adressée de Hambourg quelques jours plus tôt au sorcier par le Roi de cœur :

HL AS CR RH HH CS  
 CR CL  
 CH CC RC HH CL AR CL  
 CC AR AR HH RC CL AR CC  
 HE CC AR CR HH  
 AH AR AC CA HC CC HH HS  
 AL AC RR CL RL  
 AH AR CL AE  
 CC  
 HL AS HH  
 AC CE CE AR HH AR  
 HL CL  
 AE CC CH HL CL CC AS  
 CC AS  
 CA AC AS AR AL  
 CR CL  
 HL CC  
 AR CL CA CL AH AE HH AC HS

CHARLES

**Messages codés du Pacte des Quatre :**

Les quatre chefs du Pacte utilisent un code particulier, basé sur chacun de leurs noms pour communiquer avec leurs agents. Pour décoder de tels messages, il faut placer les lettres de l'alphabet dans une grille dont chaque ligne et chaque colonne correspondent à une lettre du nom de l'auteur du texte.

Ainsi, dans un message rédigé par le roi de cœur, la lettre A sera transcrite sous la forme CC, B deviendra CH, et ainsi de suite.

|          |          |          |          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|          | <b>C</b> | <b>H</b> | <b>A</b> | <b>R</b> | <b>L</b> | <b>E</b> | <b>S</b> |
| <b>C</b> | A        | B        | C        | D        | E        | F        | G        |
| <b>H</b> | H        | I        | J        | K        | L        | M        | N        |
| <b>A</b> | O        | P        | Q        | R        | S        | T        | U        |
| <b>R</b> | V        | W        | X        | Y        | Z        | o        | 1        |
| <b>L</b> | 2        | 3        | 4        | 5        | 6        | 7        | 8        |
| <b>E</b> | 9        |          |          |          |          |          |          |
| <b>S</b> |          |          |          |          |          |          |          |

Le message adressé à von Eisenbach pourra donc être traduit comme ceci : *Ludwig de Bavière arrivera mardi prochain. Soyez prêt à lui offrir le tableau au cours de la réception.*

Au moment où les Personnages remonteront de la cave, ils auront la mauvaise surprise de tomber nez à nez avec von Eisenbach qui vient d'arriver ! Celui-ci, alors en position de faiblesse, cherchera à s'enfuir... Une poursuite s'engagera avec les Personnages qui les mènera jusqu'à un cimetière proche où le sorcier ira chercher refuge et se cacher. Tandis que ses adversaires le cherchent parmi les tombes, von Eisenbach profitera de ce répit momentané pour lancer un sort d'*Animation des morts* qui sera particulièrement efficace dans un tel lieu et éprouvant pour les nerfs de nos héros... Il profitera ensuite de la confusion pour disparaître !

**CHAPITRE 5**

*Où nos héros sauvent la situation...*

Les Personnages ont désormais toutes les pièces du puzzle en main... Ou presque ! Se renseigner sur la venue du roi de Bavière à Paris se fera sans difficulté et ils pourront apprendre qu'il est attendu pour le lendemain soir et qu'il sera reçu par l'Empereur en personne lors d'une grande réception officielle. Il leur faudra donc trouver un moyen pour s'y faire inviter ou y pénétrer discrètement et pouvoir faire ainsi échouer le complot...

Une fois sur place, ils pourront apercevoir un moment dans la foule von Eisenbach mais ne pourront pas mettre la main dessus immédiatement... De plus, il n'y a aucun signe de la présence de Meleri ou du peintre mais les Personnages ne devraient pas avoir trop le temps de s'en inquiéter car les événements vont se précipiter : Ludwig arrive et après quelques discours de bienvenue, il s'apprête à recevoir le tableau maudit des mains du ministre des Arts...

Les Personnages peuvent agir comme ils le souhaitent pour empêcher le roi d'être victime du sortilège mais le seul moyen absolument sûr reste la destruction de la toile (ce qui risque de causer un joli scandale s'ils le font avant d'avoir pu s'expliquer...).

Son plan ayant échoué, von Eisenbach tentera de quitter les lieux rapidement, ce qui pourra être l'occasion d'une dernière poursuite à travers les rues de Paris et à un duel final devant, en toute logique, se conclure par la mort du sorcier qui fera tout son possible pour ne pas être capturé vivant.

Quant à Aristide Ogier et à sa maléfique inspiratrice, ils auront eu le temps de disparaître et si les Personnages retournent au domicile de celle-ci, ils trouveront porte close (et éventuellement un ultime affrontement avec ses serviteurs Bonnets Rouges restés sur place s'ils n'ont pas eu assez d'action jusqu'ici). Les Personnages pourront néanmoins apprendre auprès des voisins que la Daoine Sidhe et son protégé sont partis pour Vienne quelques heures plus tôt.

Élise, toujours inquiète pour son frère, insistera pour suivre celui-ci et tenter de le sauver du danger qu'il court certainement... Peut-être que les Personnages accepteront de l'accompagner ?

Mais ceci est une autre histoire...

## Dramatis Personae

FRANZ VON EISENBACH, sorcier de la Golden Dawn et agent du Pacte des Quatre :

DISCRÉTION [BON] ESCRIME [BON] INSTRUCTION [EXC] MESMÉRISME [BON]  
SORCELLERIE [EXC]

*Santé : 5*

ÉLISE OGIER, danseuse étoile :

AGILITÉ [EXP] ATTRACTION [BON] CHARISME [BON] PHYSIQUE [FAI]

*Santé : 4*

ASSASSIN MÉCANIQUE :

*Taille : Petite [solidité : 40].*

*Source d'énergie : des mécanismes d'horlogerie complexes et intriqués.*

*Autonomie : jusqu'à 24 heures.*

*Moyen de contrôle : des cartes perforées de calculateur de Babbage.*

*Se déplace à l'aide de : jambes articulées métalliques.*

*Armement : mains métalliques et force surhumaine [dégâts 4/5/6] mais peut utiliser tous types d'armes.*

L'assassin mécanique est une variante du soldat mécanique [cf. *l'Ère de la Vapeur*, p.83], construit cependant avec un alliage plus léger, ce qui explique sa solidité moindre mais lui permet une plus grande mobilité. Portant des vêtements amples et le visage recouvert d'un masque de cire très réaliste il arrive à passer à peu près inaperçu tant qu'il se tient dans des zones d'ombres et n'attire pas l'attention sur lui...