



# Le trésor de Jacques Coeur

Un scénario Magna Veritas 4ème édition

<http://tervalaka.free.fr>

© Laurent Valicous



# Le trésor de Jacques Coeur

Évangile de Jésus Christ selon saint Matthieu (27 : 3-5)

Alors Judas, qui l'avait livré, voyant qu'il était condamné, se repentit, et rapporta les trente pièces d'argent aux principaux sacrificateurs et aux anciens, en disant : « J'ai péché, en livrant le sang innocent. » Ils répondirent : « Que nous importe ? Cela te regarde. » Judas jeta les pièces d'argent dans le temple, se retira, et alla se pendre.

## Scénario Magna Veritas

Un scénario simple et sans prétention où tous les grands archétypes d'Ange pourront trouver leur compte et faire valoir leur compétence.

Y sont introduits quelques anciens éléments de INS/MV comme le club 406 mais le scénario est résolument en quatrième édition.

Relativement linéaire, il s'agit d'une course au trésor durant laquelle les Anges pourront se faire des amis précieux mais aussi avoir l'opportunité pour quelques instants de commander une compagnie entière de Soldats de Dieu et de tutoyer la célébrité.



## PROFIL

**Les joueurs** n'ont pas à être très expérimentés, il serait cependant préférable qu'ils connaissent les Archanges et les Princes-Démons, en particulier les petites affaires de Mammon et Marc.

**Les personnages** pourront eux aussi débiter. Des personnages charismatiques aimant les responsabilités et sachant rebondir seront tout à fait à leur aise.

**Le meneur** peut être débutant, mais doit être l'heureux propriétaire de *Fire & Ice 2* pour les règles de combat de masse.

Action		Combat		Réflexion		Jeu de rôle		Longueur	

**Résumé** : par un heureux hasard, les forces du Bien retrouvent la trace de plusieurs pièces d'argent ayant payé Judas pour sa trahison. Au-delà de leur valeur hautement symbolique, ces pièces disposent de puissants pouvoirs qui attirent beaucoup de convoitises. Les personnages vont devoir mettre la main sur le trésor et, pour ce faire, seront contraints d'affronter un Prince-Démon en personne.

Évangile de Jésus Christ selon saint Matthieu (22 : 15-21)

Alors, les Pharisiens allèrent se concerter en vue de le surprendre en parole. Ils lui envoyèrent leurs disciples, accompagnés des Hérodiens, pour lui dire : « Maître, nous savons que tu es franc et que tu enseignes la voie de Dieu avec franchise, sans te préoccuper de qui que ce soit, car tu ne regardes pas au rang des personnes. Dis-nous donc ton avis : est-il permis ou non de payer l'impôt à César ? » Jésus connaissant leur perversité, riposta : « Hypocrites ! Pourquoi me tendez-vous un piège ? Faites-moi voir l'argent de l'impôt. » Ils lui présentèrent un denier. Jésus leur dit : « De qui est l'effigie que voici, et sa légende ? » - « De César », répondent-ils. Alors il leur dit : « Rendez donc à César ce qui est à César, et à Dieu ce qui est à Dieu. » À ces mots, ils furent tout surpris et, le laissant, ils s'en allèrent.

# Introduction

Le baiser de Judas Iscariote, l'obsession de manucure de Ponce Pilate, le Golgotha, ça doit vous rappeler quelque chose. Et c'est toute cette histoire qui est à l'origine de cette aventure.

Rongé par le remords après sa trahison et les répercussions vaguement connues qui en découleront, Judas s'en retourne auprès de ceux qui l'ont acheté pour leur rendre le prix de sa duplicité. Ces derniers le renvoient dédaigneusement à sa culpabilité et Judas, de rage, jette dans le temple les trente pièces d'argent qui ont acheté le Christ. Son ultime geste sera alors de se suicider en se pendant.

Si les théologiens ont du mal à s'accorder sur la destination de l'âme de Judas et l'importance de sa faute, tout le monde s'est toujours éperdument foutu du sort de ces trente pièces d'argent qui ont tout de même joué plus que leur part dans une petite histoire qui va transformer la planète. On n'achète pas impunément le fils de Dieu et ces pièces ont acquis une exceptionnelle puissance divine dans le processus. Prix de la trahison et instruments de la Rédemption de l'humanité, les morceaux de métal précieux ne sont accordés ni sur le Bien ni sur le Mal et sont des outils que leur propriétaire utilise selon son bon vouloir.

Mais revenons au temple après la sortie fracassante de Judas. Aucun des protagonistes ne peut s'abaisser, au sens propre comme au figuré, dans cette situation pour récupérer quelques piécettes. Tous n'auront pas le même scrupule une fois l'assemblée égaillée et plusieurs personnes font leur bonne fortune de cette journée.

Les trente pièces sont donc immédiatement dispersées et commencent leur long périple à travers l'Histoire, passant de main en main, faisant et dé faisant les fortunes. C'est dans leur unité qu'elles ont été marquées et les pièces ne présentent que des pouvoirs mineurs pour ceux qui n'en possèdent qu'une. L'immense majorité de ces propriétaires ne s'aperçoivent donc pas du potentiel de leur bien. Ils leur accordent cependant invariablement une valeur d'amulette porte-bonheur qui leur évite d'être refondues ou trop facilement troquées. Parfois cependant, au bout de siècles d'échanges, de disparition, de pertes, de transactions, plusieurs pièces se retrouvent réunies. Les plus célèbres exemples de l'histoire furent à l'origine de la fortune des Pauvres Chevaliers du Christ, de celle du Grand Argentier Jacques Cœur et du Surintendant Fouquet. Tous connaîtront un sort tragique et les pièces seront à nouveau séparées.

Quelques érudits du monde occulte ont recoupé les renseignements et sont arrivés à comprendre la nature du pouvoir du trésor. Forts de ces déductions, ils sont tout de même en but à un sérieux problème. Les pièces utilisées dans la Judée romaine étaient d'origine variées, aussi trouve-t-on parmi ces trente pièces, diverses monnaies, des deniers romains frappés de l'effigie de Tibère, de César et d'Auguste, des drachmes de Rhodes et même deux sicles perses. Par conséquent, les individus voulant mettre la main sur le trésor ne peuvent s'appuyer sur une description unique des pièces. D'autant que malgré leur pouvoir, elles sont désespérément banales et ne présentent aucune particularité visible.

Ce sont les expéditions et recherches des Anges qui ont été les plus couronnées de succès : une douzaine de ces pièces reposent maintenant dans les caves du Vatican, une poignée d'entre elles ont disparu, perdues au fond des mers ou enfouies six pieds sous terre. Les autres circulent encore.

L'une d'entre elles a refait surface sans que personne ne s'en aperçoive au cours d'une liquidation judiciaire et son heureux acquéreur numismate possédait l'une de ses sœurs dans sa collection personnelle.

Inconsciemment attiré par le pouvoir des deniers, il les examine, les compare pour enfin les réunir et activer leur pouvoir conjoint.

D'abord inquiet pour sa santé mentale, Léo Maurinot, va se convaincre de ce qu'il a sous les yeux et dans les mains. Grisé par l'avenir qui s'ouvre à lui, il va attirer l'attention des toujours vigilantes forces du Bien, décidées à recouvrer ce qui n'aurait jamais dû lui appartenir.

## Les pièces de Judas

*Ces pièces sont dotées d'un pouvoir qui croît avec leur nombre.*

*Une pièce donne à son propriétaire l'équivalent du pouvoir de grade de niveau 1 en finances. Autrement dit la capacité de détecter l'argent et les métaux précieux.*

*Deux pièces accordent le niveau 2 et donc la capacité de créer des pièces ou billets qui s'évaporeront au bout de deux heures mais sembleront parfaitement authentiques jusque-là. Les pouvoirs de tentation et de sermon sont également disponibles, mais plus rarement utilisés par les humains dont les motivations et le comportement sont moins marqués par le manichéisme des êtres surnaturels.*

*Quatre pièces donnent le niveau 3.*

*Sept pièces accordent le niveau 4, permettant entre autres, de créer de manière permanente de l'argent.*

*Dix pièces donnent le niveau 5.*

*Quinze octroient le niveau 6.*

*Et enfin, 25 d'entre elles ouvrent les portes du niveau 7.*



## Prologue

Les personnages mènent leur petit train-train avec insouciance et, pour une fois, rien ne viendra le perturber. En relevant le courrier, ils s'apercevront tous qu'une invitation, qui n'a rien d'un message officiel, les convient à une réception donnée à Courchevel le 10 février pour un séminaire de quatre jours sur « La possibilité de concilier capitalisme et commerce équitable ».

A priori, rien qui puisse échapper à la corbeille, mais les joueurs étant des curieux invétérés, il y a fort à parier qu'ils vont se précipiter dans les Alpes.

# 1) Le séminaire

## Vacances à la neige

Soyons tout de suite clairs, ce séminaire n'est pour ses organisateurs qu'un prétexte. Le programme est excessivement léger et comprend 2 séances d'une heure et quelques par jour. Les interventions seront de qualité, mais parfaitement consensuelles sur le capitalisme et le bien-être des humains... « je voulais dire, des masses » se reprendront les intervenants avec un sourire entendu. Car les 50 invités au séminaire sont tous des Anges, de grade 1 pour la plupart. Mais quid des organisateurs ? Eh bien, il s'agit d'un trio de serveurs de Marc emmené par Grâce de Pessac, une ambitieuse petite demoiselle qui voudrait bien intégrer le club 406.

Elle a donc eu une idée simple, démarcher d'autres Anges pour les amener à s'affilier à la Très Sainte Banque des Cieus. Elle espère recruter suffisamment de sociétaires pour mériter son entrée dans le club. Il s'agit d'une grosse débauche de moyens, mais Grâce a trouvé un parrain potentiel au sein du Club 406 qui a accepté de l'aider à mettre son projet à exécution aussi bien du point de vue matériel que de l'aval officiel. La première étape est donc d'établir un lien privilégié avec certains agents de Notre-Dame. C'est l'objectif de ce séminaire à Courchevel.

### NOTA BENE

*Le Club 406 n'est pas une société secrète, mais un cercle où se retrouvent les meilleurs Anges de Marc. On y accède, on y reste, grâce à sa fortune, mais aussi à son inventivité, son carnet d'adresses et son dynamisme. Pour de plus amples renseignements sur la TSBC, reportez-vous à son aide de jeu sur le site.*

Grâce et ses amis ont tout prévu et ont bénéficié des largesses de leur mécène qui n'a malheureusement pas pu se libérer au dernier moment. Ils ont donc mis les petits plats dans les grands. Le Chamois est un bel hôtel à la capacité modeste, mais au service irréprochable. Il a été entièrement réservé pour le séminaire tout comme le restaurant, le bar et la piscine intérieure qui seront donc uniquement fréquentés par des Anges durant quatre jours.

Les participants au séminaire se décontractent très vite et les intervenants qui ne sont autres que Grâce, Gérald et Damien se présenteront sans chichi comme des Anges de Marc. Ils sont très coulants quant aux horaires et distribuent à tous une petite mallette dans laquelle se trouve un DVD-Rom et des rapports reprenant l'intégralité du contenu des exposés, « Au cas où le programme serait trop chargé. » diront-ils sans aucune ironie.

Pour tout dire, dès le premier soir, le séminaire prend des allures de camp de vacances. La petite invitation a été acheminée rapidement et tout le monde assure qu'il n'y a aucune chance que les forces d'en bas aient intercepté le message. Et quand bien même ? S'attaqueraient-ils à un tel rassemblement d'Anges au milieu d'une station de sports d'hiver bondée ? Cerise sur le gâteau, Grâce ne cesse de répéter que la hiérarchie est au courant du séminaire et qu'elle a donné son accord.

La première soirée débute donc dans l'allégresse autour d'une raclette gargantuesque. Dès le lendemain, la réunion part totalement en vrille, les Anges de Daniel se servent de leur pouvoir de grade pour décrocher les plaques de neige du toit sur leurs petits camarades pendant les innombrables pauses, on entonne des chants en angélique à la gloire du Seigneur pendant le déjeuner entre deux passages du serveur et la maturité moyenne s'effondre dans la plus grande et satisfaite indifférence.

Quelques figures emblématiques du séminaire :

**Grâce**, la Grande Organisatrice, est une petite blonde au teint de pêche et au sourire éclatant, très joli brin de fille, elle est aussi ambitieuse qu'elle est douce. Éminemment sympathique, elle semble très posée tout en étant partout à la fois. Grâce peut devenir le principal allié des joueurs pour ce scénario, autant la rendre accessible et agréable.

**Gérald** est un suiveur, pas un pantin. Il fait un excellent lieutenant et a tout du cadre exécutif compétent. C'est sans complexe qu'il fait ses rapports et vient prendre ses ordres auprès de Grâce. Officiellement étudiant à HEC, Gérald a une vingtaine d'années et n'apparaîtra jamais sans une cravate de soie et un gilet bariolé, un tantinet trop coloré.

**Damien** est un peu plus retors. Il a lui aussi de l'ambition, mais si pour Grâce il s'agit d'un moteur pour Damien cela tourne parfois à l'obsession et génère de l'envie et de la jalousie. Si son interlocuteur n'est pas un concurrent, Damien sera agréable bien qu'un peu obsédé par son envie de plaire. Dans tous les cas, si un client plus intéressant ou un supérieur passe dans le coin, Damien pose là la personne avec laquelle il avait une conversation amicale l'instant d'avant. Damien a un look très étudié et sophistiqué, un tantinet dandy avec piercing en saphir, épilation impeccable et une demi-heure de coiffure deux fois par jour.

**Claude** est le tartarin du groupe, avec un accent de Gascogne et une nette propension à mélanger français et patois, il est parfois à la limite de l'intelligible. Ange de Laurent cordial et généreux, cette grande gueule fort sympathique semble avoir une cinquantaine d'années, une masse de cheveux bouclés aussi fournis et gris que sa moustache. Un peu dégingandé, il est pourtant redoutable en combat même s'il préfère à un duel à l'épée, une bonne bagarre à mains nues dans un style mélangeant pancrace et freestyle qui n'appartient qu'à lui. Il en fera d'ailleurs des démonstrations d'autant plus tonitruantes que l'heure sera avancée.

**Frédéric**, garagiste dans le civil, est toqué des gadgets inutiles comme le ventilateur de poche ou le porte-cléf siffleur. Ses grosses pattes présentent toujours un résidu de cambouis, mais gardent une extraordinaire précision. Il sera capable de transformer un minibus en radiateur ou encore de faire sonner tous les téléphones de l'hôtel simultanément en bidouillant le standard et il ne s'en privera pas.

**Siméon** arrivera au séminaire avec un costume mao, une barbe bien taillée et ses longs cheveux tirés en queue de cheval. Mais même ce style soigné a du mal à cacher sa ressemblance avec le fils du patron. Après un ou deux jours, la boisson aidant, Siméon se déplacera dans l'hôtel en peignoir ou drapé dans un couvre-lit en lévitant grâce à son pouvoir de Vol, un air béat et un peu benêt peint sur le visage, ce qui fera mourir de rire les autres Anges, eux aussi éméchés. Il sera également à l'origine de la séance de poses sur le thème des peintres italiens de la Renaissance. Chacun sera prié de déclencher son aura pour coller au plus près du tableau même si les auréoles n'impressionnent pas la pellicule. La série de photographies prises à cette occasion circulera sous le manteau pendant des années parmi les petites mains de Notre-Dame, comme une bonne blague, et vaudra aux modèles une certaine sympathie de la part des exécutants du centre angélique.

Le meneur ne devra pas hésiter à mettre en scène des Anges qui se lâchent en faisant des concours de tir à la cible, appelant par le pouvoir de Jordi toutes les marmottes du coin ou en donnant des ordres loufoques aux serveurs du Chamois par Voix impérieuse. Les joueurs profiteront de l'occasion bien qu'ils s'attendent sans doute à une catastrophe venant saborder la fête.

## Bataille dans les Alpes

Chaque soir, une promenade est organisée dans la station pour de petits groupes de séminaristes accompagnés d'un organisateur devant leur présenter l'offre évoquée plus haut. Grosso modo, Grâce se propose d'effectuer la demande pour les Anges et de leur ouvrir un compte à la TSBC. Exceptionnellement, l'ouverture de compte sera gratuite, c'est-à-dire, sans investissement initial de PA si les personnages s'engagent durant le séminaire. Si l'intégration de la TSBC vous pose problème, transformez simplement l'offre en phase finale d'une étude de marché pour ladite banque. Dans tous les cas, c'est pendant cette petite promenade alors que Grâce joue de tout son charme pour obtenir un accord de principe des

personnages que vous prendrez votre air le plus sinistre en assénant brutalement un « Et tout à coup... » attendu par vos joueurs et qui sera salué par les gloussements reconnaissables entre tous du joueur qui comprend que, selon l'expression consacrée, « ça va lasser ».

Et tout à coup... une boule de neige éclate en plein milieu de la figure du personnage de votre choix.

Une bande de joyeux gamins a pris pour cible le groupe de promeneurs. Certains sont des touristes plutôt malhabiles, mais les enfants de la station sont de vrais lanceurs d'élite.

Cette petite échauffourée détendra les joueurs, leur fera lancer des dés et finira de les déconcerter devant une introduction plutôt étrange.

C'est bon de désorienter les joueurs, oh oui...

## 2) La bataille de boules de neige

Les enfants crieront au groupe qu'une personne ayant reçu 5 boules de neige est « gelée », autrement dit, ne peut plus jouer. Les règles sont assez simples :

- La compétence utilisée pour le lancer de boule de neige est le Tir.
- On peut tirer une boule par tour (à moins de vouloir utiliser des subtilités du livre des règles).
- Avant de lancer une boule, il faut la fabriquer, on peut fabriquer 2 boules par tour inactif où l'on fait une cible de choix (sans Défense donc).
- Une boule de neige standard a un malus de -3 pour la précision. -2 si elle est très compactée, mais cela peut être un peu viril à l'impact, surtout sur un gosse.
- Une grosse boule de neige a un malus de -4 et ne présente que l'avantage d'être plus jolie quand elle éclate.
- Une boule mega-jumbo ne fait pas plus mal qu'une boule classique, mais est grosse comme une tête de veau. Elle est lancée à -6 et la victime, si elle est touchée doit se considérer comme gelée.
- À partir du moment où un tir aboutit, une fois les calculs effectués, un résultat positif ou nul indique que la victime est touchée.
- Il fait nuit, mais l'éclairage de la station est suffisant pour que le malus dû à l'obscurité ne soit que de 1 point.

- Se déplacer dans la neige est une action difficile. Le déplacement est donc limité à un hexagone par point de force par tour.
- Durant les déplacements, les tirs sur une personne se font à +1 du fait de la lenteur et de la balourdise de la cible empêtrée dans son anorak, avec ses moon boots dans 1 mètre de neige.
- Les zones grisées sur la carte représentent des congères derrière lesquelles un belligérant peut se baisser pour se mettre à l'abri des tirs pour fabriquer quelques munitions par exemple.
- Les zones bleutées représentent des zones abritées par un auvent ou une terrasse. Les tirs sur une cible dans la pénombre ont un malus additionnel de -1. Mais un pan de la neige accumulée sur la protection peut se décrocher.
- Pour se faire il faut viser le toit est obtenir des dégâts d'au moins 3 points (sachant que les dommages de base d'une boule de neige sont de -9 et que, exceptionnellement, le bonus de force s'applique). En cas de réussite, la victime est « gelée » et, accessoirement, ensevelie sous la neige.
- Les étoiles rouges correspondent aux emplacements initiaux possibles pour les joueurs, à eux de se les répartir, les étoiles vertes aux gosses de la station (Spécialisation en tir, Boule de neige à 3+) et les étoiles bleues, aux gamins touristes (Lancer de boule de neige à 1+).

### Voir plan en pièce jointe

A l'issue de la bataille, Grâce pourra avoir une opinion différente des joueurs, s'ils ont joué le jeu et ont tout fait pour prendre du bon temps et amuser les gamins, elle n'aura que de la sympathie pour eux. Cela pourrait bien leur servir s'ils appellent à l'aide plus tard. Une fois la bataille réglée, les joueurs retournent à l'hôtel pour une dernière soirée qui se passe dans la même ambiance surchauffée, mais déjà un tantinet mélancolique. Les

séparations du lendemain se feront avec regrets et pas mal d'amitiés se seront nouées durant le séjour alpin.

Les personnages retournent chez eux, le carnet d'adresses plein, les joueurs commencent à se demander s'ils n'ont pas raté un truc et vous aurez à cœur d'entretenir ce soupçon en prenant à l'occasion un air de conspirateur contrarié en vous plongeant dans vos notes.

### 3) La mission, la vraie

Le 15 février, le lendemain de leur retour, les joueurs seront alertés par de grands coups d'avertisseur donnés en bas de chez eux. Un bus de visite touristique bloque en effet la circulation. On est venu les chercher pour un rendez-vous à Notre-Dame comme le prouvera le prospectus-message officiel faisant apparaître l'heure de la convocation et leur nom en dessous des horaires de l'office. Le ramassage scolaire passe chez tous les Anges, quel que soit le lieu de leur résidence.

Toute l'équipe est débarquée en temps et en heure devant la cathédrale. S'ensuit l'habituel passage par le confessionnal ascenseur, la déambulation dans des couloirs interminables qui ne semblent jamais avoir exactement la même configuration et l'arrivée dans la salle de réunion.

Une femme d'une quarantaine d'années, maigre et très apprêtée, les recevra. Elle ne leur confiera aucun dossier et leur demandera de prendre des notes. Il s'agit de repérer une personne qui pourrait bien être un Démon ayant été localisé à la suite de plusieurs échanges monétaires suspects. L'affaire a été levée par un membre de la police nationale. Appelée pour une banale accusation de vol dans la caisse par le gérant d'un magasin, le lieutenant et serviteur de Dieu faisait tranquillement son travail de routine quand plusieurs commerçants du quartier

vinrent à sa rencontre. Après recoupements, il déduisit qu'il avait affaire à une disparition d'argent au sens littéral du terme et appela un supérieur angélique qui, une fois sur les lieux, confirma le soupçon à coups de Détection de la



vérité, innocentant tous les vendeurs et les propriétaires. L'incident a eu lieu la veille dans la rue de Sèvres, dans le 6<sup>ème</sup> arrondissement. Les joueurs doivent aller sur place, essayer de glaner quelques renseignements et attendre les instructions. On suspecte en effet un Démon récemment incarné particulièrement imprudent. Les agents angéliques au sein de la police sont à l'affût d'un autre incident de la même nature et préviendront les personnages. La mission est d'identifier une éventuelle présence démoniaque et le cas échéant de l'éliminer.

Aucun frais de mission, aucun papier officiel n'a été mis en place pour cette mission. Nicole, l'administrative, leur donnera néanmoins sa ligne directe pour la tenir au courant des suites de la mission.

### 4) La monnaie de singe

Il n'y a pas grand-chose à tirer des commerçants ayant constaté la disparition d'argent. Au mieux, si les joueurs usent de finesse, ils pourront obtenir la certitude d'un des gérants que ce sont des billets neufs, sortant probablement du distributeur qui ont disparu. Les boutiques concernées n'ont pas de rapport entre elles, il y a deux magasins d'habillement, une chocolaterie, un magasin de jouets et un restaurant.

Les personnages seront en faction durant le reste de la journée après leur entretien, mais rien ne se passera. Dès le lendemain cependant, ils recevront un appel sur un de leur portable leur indiquant que la chocolaterie, Le Pralin, a eu encore le même problème. C'est la caissière qui a pris sur elle d'appeler la police cette fois. Les personnages ne doivent pas être loin et ils arrivent alors que deux policiers en uniforme sont en train d'interroger la jeune femme. Ce sont deux soldats de Dieu et ils présenteront les personnages comme des membres de la BAC. Toute à son affaire, la demoiselle ne trouvera pas étonnante cette débauche d'effectif pour un éventuel larcin mineur. Elle répétera qu'elle a scrupuleusement compté et recompté sa caisse à chaque achat et qu'aux alentours de 11h, elle s'est aperçue de la disparition d'un peu plus de 40 euros. Si les personnages pensent à lui demander si cette somme correspond à une transaction particulière, elle reprendra le rouleau des tickets de caisse pour trouver un montant identique à celui de la somme disparue, enregistrée à l'ouverture.

Des joueurs connaissant trop bien le livre des règles pourront d'ailleurs en déduire que si l'argent a été versé à 9h et qu'il s'est évaporé à 11, c'est qu'ils ont affaire avec un démon ayant le niveau 2 en pouvoir de grade sur les finances. Il est évidemment inutile de leur donner cette information s'ils n'ont pas les éléments pour la déduire et ce sera sans doute un soulagement pour vous de savoir que vos joueurs sont sains d'esprit et n'ont pas appris le bouquin de base d'INS/MV4 par cœur.

La demoiselle se souvient de l'homme. Il s'agit d'un monsieur qu'une quarantaine d'années qui lui achète des douceurs depuis qu'elle a été embauchée dans la

boutique, il y a trois ans. Elle ne le connaît pas très bien cependant puisque ces achats sont très espacés, en général une fois par mois. Si les joueurs lui demandent si ce client est passé hier, elle répondra par l'affirmative.

Les personnages devraient se demander pourquoi le Démon qu'ils traquent s'est mis soudainement à se comporter comme un imbécile alors qu'il vient depuis plusieurs années dans la confiserie.

Quoi qu'il en soit, deux autres appels signaleront un cas identique dans la journée, un à la Fnac, le responsable des caisses voulant foutre la trouille à ses employés après des erreurs de caisse quotidiennes depuis une semaine. Du fait de la masse de clients, aucun renseignement ne pourra être obtenu ici.

Le deuxième établissement est un tout petit restaurant, La table d'Huguette. La somme manquante correspond à un menu du jour, mais reste identifiable. En effet, l'établissement est confidentiel, tenu par un couple de retraités et extrêmement mal situé dans une cour intérieure. Seuls trois clients sont venus à midi et parmi eux se trouve la même personne que le client de la chocolaterie, aisément reconnaissable. Les restaurateurs et la caissière pourront en effet décrire un homme effacé, un peu dégarni, les cheveux coupés très courts et portant un manteau noir, un complet marron, un chandail vert et une cravate. Les restaurateurs savent que leur client s'appelle Léo, mais ne connaissent pas son nom de famille. Ils refuseront de croire que l'argent manquant peut être son fait. Il ne vient que rarement au restaurant, mais est d'une extrême gentillesse même s'il est très timide. Ils savent qu'il tient un commerce dans le quartier, mais ne connaissent ni son activité ni son adresse.

Les personnages n'ont plus qu'à s'embusquer à proximité de la chocolaterie ou du restaurant pour serrer le suspect qui viendra le lendemain à la confiserie à l'ouverture et se rendra au restaurant pour déjeuner.

Espérons que les joueurs l'interrogent avant de le pulvériser.

## 5) Mon préccciiiiieuuuuxxx

### Scène d'exposition

Léo est un homme tout à fait charmant qui tient une boutique numismatique de quelques mètres carrés dans le 6<sup>ème</sup> arrondissement. Véritable passionné, il possède lui-même une impressionnante collection de pièces antiques qui maintient son niveau de vie à un train plus que modeste. Léo est un grand calme introverti qui n'a pas su mettre sa passion après ses relations sociales, il ne fréquente donc que des numismates et sa vie amoureuse est aussi intense que la lecture de l'annuaire de Saône et Loire.

Toujours sur le qui-vive, Léo rate rarement une occasion d'approvisionner son magasin et sa jolie collection privée. Il était d'ailleurs sans le savoir l'heureux propriétaire d'un denier de Tibère très spécial depuis bien longtemps quand il participa à une liquidation judiciaire le 9 février.

### Quand la bulle crève

Un certain monsieur Laurent Delpont a eu l'extrême imprudence d'investir dans les nouvelles technologies sans prendre de disposition pour protéger ses biens personnels. Sa petite société de conception de sites de vente en ligne a tenu le coup depuis 1999 avant de se gaufrir magistralement au dernier semestre. Après de multiples rebondissements, comme toujours dans les malheureuses affaires de faillite, un liquidateur judiciaire a été mandaté pour régler les factures de M. Delpont. Malheureusement pour lui, une partie de son patrimoine personnel a également été saisie et le liquidateur a confié à un petit commissaire priseur le soin de s'occuper des biens du malheureux entrepreneur. Parmi ceux-ci se trouvait une collection de pièces grecques et romaines de son arrière-grand-père qui valait une petite fortune. L'entrepreneur a été fort surpris de l'expertise et s'est séparé sans douleur de la collection répartie en lots.

Léo s'est tissé un réseau efficace d'informateurs chez les commissaires priseurs et a été averti de l'occasion à saisir. Il a fait le déplacement et un denier de Tibère faisant la paire avec son collègue, déjà propriété de Léo, tomba dans son escarcelle.

### Les deux font la paire

Très logiquement, le numismate bichonna ses nouvelles acquisitions et les compara. Un denier dans chaque main, il se sentit pris d'un vertige et ronchonna sur sa santé déplorable en morigénant ses pièces. Il murmura à haute voix que s'il ne dépensait pas presque tout pour sa collection, il pourrait avoir une vie plus saine. « Si seulement, j'avais de l'argent pour faire du sport, vous n' imaginez..... » Léo se tut quand il s'aperçut qu'une petite liasse d'euros était apparue sur la table juste entre ses mains tenant les deniers. L'étonnement, qu'on imagine, passé, le numismate fila se mettre au lit avec une petite aspirine et un excitant catalogue de monnaies gallo-romaines. Ne pouvant dormir, il retourna au milieu de la nuit sur son établi à reluire et constata la disparition ou, plutôt, l'inexistence de la liasse. Maugréant, mais rasséréné, il se recoucha et dormit du sommeil du juste. Dès le lendemain matin, il reprit son nettoyage méticuleux et, comme une plaisanterie, réessaya ses pièces magiques. Une petite somme apparut. Se refusant à ne pas croire ce qu'il avait sous les yeux, Léo hurla de joie et se précipita dehors pour dépenser sans compter. Sa vie austère l'ayant néanmoins conditionné, il se contenta de quelques vêtements, d'un robot pour son filleul, d'un repas

dans le petit restaurant calme qu'il affectionne et d'un de ces chocolats noirs qu'il adore.

Léo ne sait pas que l'argent a disparu et, bien entendu, les commerçants ne font pas étalage de leurs petits malheurs devant leur client. Par conséquent, le manège aurait pu durer longtemps puisque, au moment où il change de main, l'argent est bien réel.

### Arrestation ou exécution ?

Léo est un homme gentil ne concevant pas qu'on puisse faire du mal à son prochain, mais si les joueurs lui sautent sur le paletot une fois la petite enquête préliminaire bouclée, ils ne le sauront jamais. N'aidez pas les joueurs, s'ils tuent Léo, puisqu'une baffe du bourrin du groupe a toutes les chances d'aboutir à une partie d'osselets, ils se trouveront Gros-Jean comme devant. Ils sont sur une enquête officielle même si ce n'est pas une mission stricto sensu et pourront difficilement expliquer la disparition du suspect sans passer pour des incapables. Et que feront-ils du cadavre ? A priori donc, ils se feront serrés et auront droit à un gros savon, passé, non pas par Nicole mais par un Ange de Dominique dont c'est le métier. Pour faire bonne mesure, ils auront droit à un avertissement qui ne sera levé que s'ils rattrapent la sauce. Au-delà des sanctions, insistez sur le fait que les Anges ne sont pas sur Terre pour tuer des innocents et essayez de travailler leur culpabilité. L'Ange de Dominique leur imposera par exemple de remplacer les fossoyeurs à l'enterrement de Léo ; ils devront donc porter le cercueil et creuser la tombe. Il sera plus difficile de remonter la piste jusqu'à Picherande mais une analyse des pièces récentes posées sur l'établi ainsi qu'un bon de retrait et une facture portant sur les acquisitions de Léo en Auvergne pourront remettre le groupe sur les rails.

Mais a priori, si les joueurs ne sont pas gonflés aux stéroïdes, ils devraient faire une petite vérification avant la décapitation du serviteur du Malin supposé. L'énorme avantage de la situation est que Léo a manipulé des forces magiques et qu'il est bon pour un erase-rewind d'un Ange de Blandine. L'interrogatoire pourra donc être subtil, mais n'aura pas à essayer d'éviter le sujet du surnaturel.

Léo expliquera comment il a constaté le pouvoir des pièces et ne fera pas de mystère sur l'acquisition de son dernier denier de Tibère. Il sera abasourdi par ce qui lui arrive et assez choqué. Il faudra donc y aller avec des pincettes pour que sa confusion ne se transforme pas en panique. Il ne se souvient pas de la manière dont il a acquis le premier denier, après tout, la transaction de monnaie ancienne, c'est son métier et cela implique des milliers d'échanges depuis l'ouverture de sa boutique.

Il est fort probable que les joueurs veuillent récupérer les deniers. Dans le principe, cela ne gêne pas Léo mais il marquera un temps d'arrêt puisque sa collection, sa vie donc, se trouve amputée. Il donnera donc les deux deniers, mais il serait sympathique de lui offrir une compensation.

La dernière pensée de Léo à la fin de l'interrogatoire sera de rembourser les commerçants. Il est donc temps de passer un coup de fil à l'oniropsychiatre et de partir pour le Massif central.

### Une récompense en milieu de scénario ? ? ?

Un petit bilan à Notre-Dame clôturera cette enquête préliminaire ; avant que les joueurs ne poursuivent leur investigation s'ils sont du genre réactif et dotés d'un beau sens de l'initiative. Elle se fera en présence de Nicole mais aussi du contact habituel des

joueurs et d'une petite assemblée. Si vous n'avez pas encore donné à votre équipe un agent de contact spécifique, c'est le moment idéal pour le faire. Si vous ne le souhaitez pas, vous pouvez vous servir de Philippe Collin, présenté dans la section *Aides de jeu* du site.

Les joueurs ont donc mis la main non pas sur un démon ou un damné, mais sur une fraction d'un des plus extraordinaires trésors de la chrétienté.

Les joueurs pourront raconter leur enquête devant Nicole, leur contact et quelques responsables de Notre-Dame qui resteront très vagues quant à leur affectation. Il s'agit de cadres administratifs qui suivent les affaires étalées dans le temps (c'est le moins que l'on puisse dire !) et non les missions classiques. Si les joueurs arrivent à sentir que l'ambiance générale est plutôt à l'autosatisfaction et qu'ils se mettent en avant, la récompense sera d'autant plus intéressante. Ces pontes bouclent rarement un dossier et voir une avancée aussi significative : 2 pièces supplémentaires sur 30 qui tombent dans l'escarcelle des forces du Bien, ça se fête ! Ils en profiteront bien entendu pour exposer aux joueurs la vraie nature des pièces et leur origine.

En conséquence, chaque joueur se verra octroyer 3 PA. Vous pourrez même aller jusqu'à 4 si les joueurs sont subtils autant dans l'humilité que dans l'étalage de leur extraordinaire sens de la déduction.

## 6) Picherande, son... sa...

Les personnages vont donc se rendre en Auvergne pour suivre la seule piste qu'ils ont : la liquidation durant laquelle Léo a obtenu son deuxième denier.

Picherande est un petit village sans aucun intérêt du Puy de dôme à la frontière du Cantal. Une rue principale, une dizaine de chalets aux abords du bourg et quelques départs de pistes de ski de fond et de randonnée sont les éléments permettant de planter le décor. Pas de gare, bien entendu, et les joueurs devront se débrouiller pour arriver dans un village assez reculé et difficile d'accès par ce bel hiver. Ils vont donc débarquer dans ce riant coin de France, toits d'ardoise grise, murs de pierre volcanique noire et bitume sous la neige. On n'est pas loin du blizzard, il est difficile de se déplacer et les signaux des portables ne passent pas.

La maison de Laurent Delpont est reliée par satellite au réseau des réseaux et il gérât tout depuis son domicile dans lequel il avait tout de même aménagé un bureau pour un stagiaire en secrétariat et un autre pour lui. La collection n'a pas été la seule chose dont il a dû se séparer et la maison est plutôt vide. Delpont est encore un peu perturbé par le sale coup qui vient de lui arriver et il est terrifié dès que la sonnette résonne bien qu'il ait réglé toutes ses dettes.

Les joueurs peuvent employer toutes les méthodes, de l'inspection clandestine des archives à l'intimidation, Delpont ne sait pratiquement rien et il est surtout très fragile. Il se remet doucement, mais un interrogatoire musclé est tout ce qu'il faut pour qu'il pète les plombs et commette l'irréparable.

Il n'a pas assisté à la vente et n'a aucune idée sur l'identité des « vautours », selon ses termes, qui sont repartis avec ses affaires. Il pourra en revanche expliquer

### NOTA BENE

*Cette récompense peut paraître disproportionnée, mais n'oublions pas que les PA reflètent la satisfaction de l'administration angélique pas forcément l'efficacité réelle des agents. En conséquence, une mission difficile et périlleuse réussie peut ne pas valoir grand-chose si l'autorité supérieure ne l'entend pas ainsi pour des raisons allant du secret gênant ébruité à un trop petit impact sur le Grand Jeu (cf. Un cœur gros comme ça !) et vice-versa.*

*À vous de voir.*

Évidemment, il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin. En conséquence, les joueurs se voient confier une nouvelle mission : remonter la trace des pièces pour s'assurer qu'il n'y a pas d'autres deniers à récupérer.

que la collection appartenait à son arrière-grand-père et qu'elle était dans la famille depuis longtemps. Lui-même n'a jamais eu un grand intérêt pour la numismatique, mais son oncle Ferdinand, avec lequel il est brouillé, cherche depuis bien longtemps à la lui racheter.

Deux pistes sont exploitables, celle de l'oncle qui n'est pas une fausse piste contrairement à ce que vos joueurs pourront croire, elle sera exposée au chapitre 7, et celle des autres acheteurs.

### Les témoins de la liquidation

Peu de gens du village diront qu'ils ont assisté à la vente en curieux et surtout pas à des étrangers. Mais une bonne dizaine d'entre eux l'ont fait, bien qu'un seul se soit porté acquéreur d'une partie des biens de Delpont. Il faudra être insistants sans être brusques et traîner tranquillement ses guêtres dans l'un des cafés du village. La tournée générale ne marchera pas, c'est bon pour les saloons ça, pas dans les bars où la monnaie d'échange est « le canon ». En prenant son temps, un investigateur pourra apprendre qu'il y avait quelques étrangers peut-être 5 ou 6 qui ont acheté à eux seuls ce qu'il y avait à vendre. Une description ou une photographie de Léo Maurinot permettra à un autochtone de confirmer sa présence. Pour les autres, pas de souvenirs exploitables mis à part le fait que la plupart des acheteurs semblaient rodés à l'exercice et étaient venus avec un camion ou une fourgonnette pour immédiatement repartir avec leur butin. Si les joueurs précisent leurs questions sur les acquéreurs de la collection, le vieux Foulques se souviendra que « les gars qui venaient d'Aurillac ou de Clermont avec leur benne achetaient un peu tout sans faire monter les prix, mais les deux Parigots qui voulaient seulement les louis se sont battus comme des chiffonniers pour les prix. » Il est bon de préciser que pour Foulques, tout ce qui n'est pas auvergnat est forcément parisien et que les monnaies anciennes sont toutes des louis. En tous les cas, les acheteurs qui ont fait le déplacement en cette saison difficile étaient tous des récupérateurs professionnels allant de liquidation en saisie. Léo était l'un des deux autres et ne dut qu'au retard de son adversaire aux enchères d'avoir obtenu le denier de Tibère. Il pourra d'ailleurs l'expliquer aux joueurs si ceux-ci

reviennent vers lui et qu'ils n'ont pas demandé un effacement total de cette acquisition de la mémoire du numismate.

### Le commissaire-priseur

Le commissaire priseur qui s'est occupé de la vente, Arthur Dourd, est installé à Aurillac. Il ne donnera aucun renseignement précis sur les acheteurs, la profession apprécie la discrétion et même ce petit représentant de province ne donnera pas facilement de renseignements. Secoué, charmé, espionné, il ne s'avérera pas très utile de toute façon. Les joueurs auront la confirmation que les liquidations se font souvent vers des sociétés, voire des particuliers, spécialisés dans le domaine et parfois avec des avocats, souvent les premiers au courant de ce genre de tractation. Mais s'il est obligatoire d'avoir un avocat pour faire un achat immobilier de cette nature, pour les biens mobiliers, chacun peut se mettre sur les rangs. Il pourra donner les adresses des acheteurs de la région, qu'il connaît bien. Pour les autres il a pris les renseignements obligatoires, en particulier ceux de Léo Maurinot, l'autre enchérisseur a donné un document d'identité étranger et a prétendu être en voyage d'affaires. Cela aurait dû rendre les acquisitions un peu plus compliquées, mais notre brave Arthur, vu les sommes engagées par l'acquéreur, a préféré être coulant. Les joueurs pourront donc obtenir au moins le nom de Pawel Mazowska.

### Central Hotel

Par recoupement avec les informations des indigènes ou par simple déduction, les joueurs pourront se pencher sur le cas de l'hébergement. Seules deux personnes ont dormi sur place, et qui plus est dans le même hôtel, le seul de Picherande : *Central Hotel*. Ils ne s'y sont pas croisés et ignoraient la présence de l'autre. C'est sans doute le lieu où les joueurs vont d'ailleurs résider le temps de l'enquête. La place est tenue par le fils de la famille pour l'instant. Émile est un jeune homme de 20 ans qui passe son bac agricole et espère reprendre l'affaire de son cousin. Il sert de réceptionniste à ses parents pendant les vacances ou quand ceux-ci sont en déplacement

## 7) Jacques qui ?

### Jacques Cœur, sa vie, son oeuvre

Un peu d'histoire pour ouvrir ce chapitre : Jacques Cœur est né à Bourges en 1400. Très jeune, il gère un des douze changes de la ville. Il devient un commerçant prospère et développe à une échelle inégalée toutes sortes d'activités lucratives. Marchand, mais aussi banquier, armateur, industriel, maître de mines dans le Forez, il est le contemporain de Jeanne d'Arc, de Gilles de Rais, et le confident d'Agnès Sorel. Il établit des routes commerciales, installe des comptoirs pour faire commerce avec les infidèles, lance une flotte de navires. Il cumule également les charges : Receveur des taxes sur le sel, Commissaire aux États du Languedoc, maître des Monnaies et enfin Grand Argentier du Roi.

Appliquant des principes qui seront découverts bien des siècles plus tard, il joue par exemple sur la valeur des métaux précieux, exportant de l'argent vers le Levant où il est rare et l'échangeant contre de l'or dont le cours en Europe est bien plus élevé qu'en Orient.

Génial administrateur, des missions diplomatiques au plus haut niveau finissent par lui échoir et Jacques Cœur est anobli en 1441. Deux ans plus tard, il acquiert un terrain, pour y construire une « grant'maison », son palais,

comme c'est le cas actuellement. Il ne faudra pas beaucoup forcer pour avoir accès au registre. Jouer le mystère et laisser l'imagination du jeune homme faire le reste marchera très bien. Figurent pour la nuit du 9 au 10 février un Léo Maurinot et un Paul Mase. Si les joueurs cuisinent Émile, il confiera avoir noté ces noms, mais que le second était un patronyme étranger à consonance russe qu'il a francisé pour l'inscrire. Il reste un indice important que les joueurs obtiendront en demandant la liste des appels de la chambre de ce Paul Mase. Le 10 au matin, il a en effet passé un appel à Clermont-Ferrand. En faisant une recherche, on peut remonter à une agence de location de voitures, l'agence Diligence. Ils pourront également apprendre qu'il a reçu un appel de l'extérieur, mais Émile ne se souvient de rien à ce sujet si ce n'est que c'est une femme qui appelait.

### Agence Diligence

L'agence se situe avenue de l'URSS, près de son rival, Hertz. Il s'agit d'une petite société très dynamique qui casse les prix. Elle a loué un gros 4X4 à un homme qui n'en avait pas trouvé chez leur concurrent. Pawel a eu le 10 février un souci mécanique qui venait d'une mauvaise manipulation des rapports et a appelé l'agence pour se plaindre. Ils l'ont aidé par téléphone et il a pu repartir. Le gérant est un tantinet soupçonneux. Il a photocopié le permis de conduire de son client et a pris une empreinte de sa carte de crédit sur une machine à sabot, prétextant un problème avec l'appareil à cartes bleues. Il prend toujours ce type de précaution quand il a une suspicion et le nom fleurant bon la datcha de ce client, malgré sa nationalité française, l'a incité à prendre des garanties. Les joueurs pourront obtenir un accès au dossier du gérant s'ils prétextent avoir eu un problème avec l'homme en question. Ils pourront alors obtenir son nom, Pawel Mazowska, son numéro de carte bleue et l'adresse figurant sur le permis de conduire.

Le cas de Pawel est exposé chapitre 8.

Les joueurs ont donc deux possibilités, retrouver le deuxième acquéreur ou remonter l'arbre généalogique de Delpont. Commençons par là.

à Bourges. Les travaux vont commencer assez vite, mais les difficultés techniques apparaissent, car la construction se fait sur une partie du rempart gallo-romain.

Jacques Cœur est arrêté sur l'ordre du roi Charles VII le 31 juillet 1451. Il est emprisonné pour une dizaine de motifs plus ou moins sérieux et, sous la torture, avoue tout ce que veulent ses juges. Il est condamné le 23 mai 1453.

Mais en homme plein de ressources, il s'évade et rejoint Rome et le Pape, affrète une flotte au nom de son illustre hôte, et s'en va combattre les infidèles. Il meurt le 25 novembre 1456 dans l'île de Chio, sans doute à la suite d'un combat naval avec les Turcs.

### Vous prendrez bien un peu de Magna sur votre Histoire ?

Jacques Cœur avait sans aucun doute la bosse des affaires, mais il avait un autre atout d'importance. Durant ses jeunes années, alors qu'il pratiquait l'usure, mais surtout le change, le jeune homme se retrouva en possession de deux drachmes de Rhodes qui avaient un fabuleux pouvoir quand elles étaient réunies.

Jacques était un homme honnête et ne profita pas de cet argent éphémère. Il vit cependant un signe divin

dans ce don du ciel. En effet, au Moyen-Âge des théologiens s'étaient déjà penchés sur la question des deniers qui avaient acheté le Christ et avaient fini par conclure qu'il devait s'agir des pièces que nous reconnaissons comme des drachmes rhodiennes. En effet, ces pièces ont été frappées à l'effigie d'Hélios et la face du dieu solaire auréolée de ses rayons peut présenter une analogie avec le visage du Christ et sa couronne d'épines.

Jacques découvrit cette théorie et se crut chargé de la mission divine de les rassembler. Il se mit en quatre et découvrit que de nombreuses monnaies antiques avaient été saisies par la couronne après le procès des Templiers un peu plus d'un siècle plus tôt en 1309. Il arriva à retrouver la trace d'une toute petite partie des biens du Temple et acquit deux autres drachmes. Sans le savoir, il récupéra également un denier de Tibère et un autre d'Auguste qui font partie du trésor de Judas.

Il comprit rapidement les pouvoirs de ses quatre drachmes et poursuivit sa vertigineuse ascension.

Un Démon de Malphas cultivé s'était glissé parmi les conseillers du roi et y mit un frein. Il comprit vite qu'il fallait neutraliser Jacques, un homme puissant, riche et influent, ami du Pape et chrétien méritant. Il manigança et réussit à faire emprisonner le nanti. Sa fortune fut saisie, mais Jacques eut le temps de donner ses instructions pour que chacun de ses 4 fils se voit remettre une drachme, sa fille unique, Perette, reçut, sur une initiative de l'assistant à qui la mission avait été confiée, le reste des pièces antiques du Grand Argentier destitué.

### Héritage familial

Les drachmes se sont perdues dans les limbes de l'histoire. Le denier en revanche est passé de main en main jusqu'à arriver à Raymond Drassin, l'arrière-grand-père de l'entrepreneur dont les biens ont été saisis. Ferdinand Drassin quant à lui a toujours été passionné par l'occultisme et la généalogie. La fortune de son père l'a mis à l'abri des pénibles contingences matérielles comme le travail, mais il n'en est pas resté oisif pour autant, il a beaucoup étudié et après être devenu un expert en histoire de l'art, il s'est penché sur le surnaturel. De fil en aiguille, il est arrivé à concevoir de vagues soupçons sur la véritable nature du monde qui l'entoure. Aucune de ses hypothèses ne le convainc totalement, mais il est devenu passablement paranoïaque, persuadé que des êtres non humains évoluent dans la société. Ses enquêtes historiques lui ont également permis de remonter sa ligne généalogique jusqu'à Jacques Cœur et sa fille Perette. Beaucoup d'effets personnels du grand homme ne sont pas sortis de la famille même s'ils ont été dispersés au gré des mariages et des expatriations. Ferdinand a regroupé une belle part de ces biens, mais, à son grand dam, son idiot de neveu a toujours refusé de lui vendre les objets qu'ils possèdent. Tout cela remonte à une sale histoire de famille et à une certaine jalousie du beau-frère de Ferdinand, le père de Laurent, prenant son origine dans la répartition plus qu'inégale de la fortune familiale entre Ferdinand et sa sœur, la mère de Laurent. Malgré toutes ses tentatives, Ferdinand n'a jamais pu mettre la main sur la collection de Raymond Drassin alors qu'il a acquis la quasi-certitude que certaines pièces de la collection pourraient receler un pouvoir magique. Paradoxalement, sa frustration lui procure également un certain plaisir inconscient. L'objet de sa convoitise restant inaccessible, mais à portée de main, il n'a pas à affronter la déception de découvrir des pièces parfaitement banales et peut donc continuer à fantasmer.

### Rencontre avec un vieil original

Laurent Delpont pourra parler de Ferdinand si on lui demande si quelqu'un semblait intéressé par la collection. Laurent pourra même dire que ce n'était pas

intéressant, mais une vraie obsession qu'avait son oncle pour les pièces. Ferdinand a une ancienne maison près du beffroi de Besse-en-chandesse un bourg relativement prospère d'Auvergne. Sa maison est un vrai capharnaüm d'objets hétéroclites illustrant son goût pour l'art et l'ethnographie. Le tout ne rend pourtant pas la demeure sombre plus chaleureuse pour autant. Ferdinand vit tranquillement sans avoir beaucoup de contacts avec l'extérieur, mais sans être un ermite non plus. Personne ne sait exactement ce que fait ou ce qu'a fait le bonhomme dans sa Vie, mais il est connu, si l'on peut dire, pour avoir participé à la rédaction d'un ouvrage sur le village et aux pages Internet reprenant le patrimoine historique de la région.

Il ne sera pas très enclin à tailler le bout de gras avec des étrangers, mais pourra se laisser tenter si l'un de ses interlocuteurs semble un minimum instruit. Un jet de talent résiste en Culture générale rendra compte de la passe d'armes érudites entre les beaux discoureurs. Par ailleurs, en cas d'échec du joueur, si celui dispose d'un talent de 3 au moins ou d'une spécialisation à 6, Ferdinand sera satisfait de l'échange et invitera le groupe à un thé. A fortiori, si le joueur fait montre d'une érudition supérieure à celle de Ferdinand, celui-ci sera charmé et invitera immédiatement ses hôtes à entrer.

Après une phase d'approche initiale sans les banalités d'usage, mais axée sur l'histoire, l'anthropologie ou toute autre science humaine, le soir tombant et la lumière dansante du feu de cheminée créeront l'atmosphère idéale pour une conversation dépassant le cadre du naturel et du visible. Ferdinand, s'il se sent en confiance, pourra lancer quelques phrases sibyllines pour évaluer quelle est la réceptivité de ses interlocuteurs sur la question du paranormal. Il ne croit pas si bien tomber. Vous aurez à cœur de jouer cette conversation sans que les joueurs puissent réellement aboutir à une conclusion sur Ferdinand. S'agit-il d'un sorcier ? D'un renégat ? D'un membre de la troisième force ? Faites-lui prononcer quelques secrets du monde de Magna (des Anges et des Démons marchent parmi les hommes en respectant les règles du Grand Jeu, ils s'associent même parfois au sein d'un Bureau pour éliminer les Renégats, etc.) mais aussi quelques énormités venant de croyances populaires infondées (chaque humain dispose d'un ange gardien).

Une fois la confiance installée, le vieil original pourra exposer ses théories et il ne faudra pas être spécialement doué pour l'orienter sur l'histoire de l'héritage de Jacques Cœur. Il donnera alors les grandes lignes de la biographie du Grand Argentier de France et par sa bouche vous pourrez donc donner quelques éléments quant au parcours des pièces.

### NOTA BENE

*Petit résumé de la lignée Drassin-Delpont :*

*Raymond Drassin : arrière-grand-père de Laurent Delpont et descendant de Perrette Cœur*

*Ferdinand Drassin : frère de Josiane, mère de Laurent Delpont*

*Josiane Delpont née Drassin : sœur de Ferdinand et mère de Laurent*

*Edouard Delpont : père de Laurent Delpont et beau-frère de Ferdinand Drassin*

*Laurent Delpont : neveu de Ferdinand Delpont et arrière-petit-fils de Raymond Drassin*

### Chou gris à Bourges ?

Les joueurs n'ont donc rien de tangible, mais ont obtenu suffisamment d'informations pour retracer l'itinéraire des pièces. Des joueurs survoltés pourraient se précipiter à Bourges. Après tout, il n'ont qu'une très vague raison d'y

aller pour l'instant, mais cela pourrait arriver. Les laisser patiner quelque temps à Bourges, en essayant par exemple de s'introduire dans les archives municipales, les ruines de la demeure de Jacques Cœur pourrait servir plus tard en rebondissant sur cette circonvolution pour enchaîner sur la Tour Jean sans Peur.

Bien entendu, il y a toujours la possibilité qu'il satellise Ferdinand, reprenez alors les éléments exposés pour l'éventuelle élimination de Léo. Mais, a priori, les

joueurs obtiendront des informations qui semblent intéressantes, mais tout de même assez anecdotiques.

Ils pourront peut-être se convaincre que cela peut intéresser N-D mais les joueurs sont ainsi faits qu'ils préfèrent agir plutôt que de transmettre. Allez savoir pourquoi... L'objet de cette étape est bien de donner au joueur une information-clé : les pièces ont appartenu à Jacques Cœur. Cela pourrait bien leur servir entre les chapitres 8 et 9...

## 8) L'enquêteur de Mammon et le carré de Polybe

### **Pawel a.k.a. Dunariän**

Pawel Mazowsza est un capitaine de Mammon apprécié de son supérieur. Solitaire sociopathe, il participe assez peu aux enquêtes instruites par l'administration infernale. Il passe la majeure partie de son temps aux petites affaires de son Prince-Démon. Il espionne, recueille des informations. Si elle ne lui fait pas peur la violence ne le fascine pas et il préfère laisser assassiner et élimination à des collègues plus enthousiastes pour la chose. Une de ses nombreuses prérogatives lui a été confiée il y a bien longtemps par son Prince.

Mammon n'accorda pas même une valeur sentimentale aux pièces ayant acheté le Christ mais quand il vit que les Cieux voulaient les récupérer, il se lança à son tour dans la collecte. Il fut largement distancé au départ de la course et il ne possède qu'une poignée de pièces. Sans que cela soit prioritaire, il a chargé Pawel de pister les monnaies d'argent sur son temps libre.

Ce dernier s'est attelé à la tâche et a fini par retrouver la trace de plusieurs d'entre elles. Il utilise la logique de recoupement d'une investigation classique, mais aussi la méthode du doigt mouillé comme pour cette liquidation en Auvergne. Quand il a du temps libre, Pawel écume ainsi ventes aux enchères et brocantes pour mettre la main sur des monnaies anciennes. Il a tout à fait conscience que la chance de tomber sur ce qu'il cherche de cette manière est infinitésimale, mais il s'est convaincu qu'en tant qu'immortel, il a tout le temps du monde pour rassembler ces pièces. Ce qu'il ne s'avoue pas, c'est qu'il a finalement pris goût à chiner et que ce petit travers très humain l'inquiète inconsciemment.

Pour en revenir à sa virée à Picherande, il en est revenu frustré en tant que collectionneur, mais pas en tant que démon en mission. Rappelons que Pawel du fait de son retard à l'ouverture des enchères n'a pas pu acquérir les premières fractions de la collection numismatique de Delpont et que c'est incidemment Léo Marinot qui a remporté la mise pour le denier de Tibère. Par la suite, si les enchères pour les dernières pièces ont été acharnées, c'est Pawel qui a tout raflé. Il n'a donc pas poussé plus avant pour récupérer les pièces de son concurrent. Il a bien essayé de glaner quelques renseignements sur l'acheteur l'ayant coiffé au poteau, mais il s'y est pris comme un manche avec les indigènes et a abandonné le morceau quand il a reçu un appel à l'hôtel lui confirmant ce qu'il attendait depuis pas mal de temps.

Pawel a en effet une piste sérieuse pour la récupération d'une autre pièce.

### **Son antre**

Si les joueurs se sont bien débrouillés, ils ont maintenant le nom et les coordonnées de Pawel. Ils vont sans doute lui rendre une petite visite à son logis parisien.

Pawel habite dans le 18<sup>ème</sup> un très beau duplex décoré avec goût. L'endroit est bien rangé et propre.

Tout respire le luxe, le plus petit ustensile, le plus insignifiant bibelot est design ou griffé. Si à première vue l'appartement semble luxueux, un œil exercé s'apercevra vite que son propriétaire doit être extrêmement fortuné. En plus des éléments modernes, on peut remarquer dans tout l'appartement des bronzes, des horloges et des tableaux de valeur indiquant la passion du maître des lieux pour les antiquités. Un joli bien qu'immense meuble ressemblant à un présentoir de cartes anciennes avec de multiples tiroirs très fins occupe une partie du salon. Pawel y entropose toutes ses acquisitions numismatiques. En effet, à force d'enchérir « dans le doute » sur des pièces anciennes, il s'est retrouvé à la tête d'une collection superbe.

Pour les éléments plus personnels, il est difficile de déduire de cet espace l'occupation de Pawel. Pas d'ordinateur, pas de répondeur, bien peu de choses dans lesquels fouiller.

Un joueur attentif pourra même s'étonner que l'appartement semble effectivement occupé, le réfrigérateur est plein, la bibliothèque conséquente, mais on ne trouve aucun papier personnel, pas de factures d'électricité, pas d'agenda, rien. Et pour cause.

Pawel est un nanti et il prend la vie du bon côté. Il est également très snob et il a décidé que toutes ces petites contingences matérielles ennuyeuses qui occupent le commun des mortels n'étaient pas dignes de lui faire perdre son temps. Quiconque a déjà rempli un formulaire de la CAF pourra difficilement trouver le jugement illégitime. Mais Pawel, lui, a les moyens de ses envies et il a « engagé » un secrétaire particulier qui s'occupe de réserver ses billets d'avion ou ses places à l'opéra comme de payer sa taxe d'habitation.

### **Aballigar**

Ce familier est sans doute le plus heureux et le plus verni de la caste des démons mineurs. Après avoir mijoté durant de longs siècles en Enfer, il a enfin obtenu l'insigne honneur de devenir familier et de revenir sur Terre. Comble de la chance, il est tombé sur un supérieur exceptionnel. Pawel ne lui a jamais demandé de s'habiller en cuir clouté, de lui ramener le cœur d'une vierge ou de passer la nuit dans le congélateur. Il le traite avec le plus parfait mépris, mais beaucoup d'humains aimeraient déjà avoir une place comme celle d'Aballigar. Celui-ci à l'apparence d'un trentenaire soigné et bien fait de sa personne. Brun aux yeux noisette, Aballigar, Jean-Luc Risier pour l'état civil, ne joue pas de son charme, car il a bien appris son rôle de sous-fifre. Il se contente donc de rester prudemment en retrait, même quand son patron n'est pas là et s'efforce de ne jamais attirer l'attention de qui que ce soit. Il ne se déplace jamais sans son portable et son pocket PC qui lui permettent d'organiser la vie de Pawel sans que celui-ci ait d'autres choses à faire qu'à formuler ses désirs.

Il loge dans un petit F1 au dernier étage du même immeuble que celui du duplex de son patron.

Comme Pawel se fait même appeler l'ascenseur par son secrétaire particulier, celui-ci doit toujours être à proximité. Pawel s'est cependant fixé comme règle de ne jamais emmener son familier en mission, si Aballigar ne serait pas totalement désemparé, il n'est tout de même pas de taille à épauler, son patron qui a finalement beaucoup plus besoin de lui au quotidien que dans une fusillade.

Assez logiquement, le premier et seul numéro enregistré sur le téléphone fixe de Pawel est donc le portable d'Aballigar. Si les joueurs ont l'audace de presser le bouton, Aballigar répondra dans la seconde par un « Maître ? Vous êtes déjà rentré ? Je croyais que vous ne deviez revenir qu'après avoir rencontré le Prince. » Si les joueurs ont la bonne idée de ne pas répondre ou d'être subtils et brefs Aballigar lancera un « J'arrive tout de suite. », s'ensuivra une cavalcade dans les escaliers et Aballigar frappera à la porte.

Si les joueurs le cueillent comme cela devrait logiquement se passer, Aballigar se défendra. Espérons que les joueurs ne tapent pas trop fort pour pouvoir l'interroger. Le familier ne craquera et ne débarrera son sac que dans un cas bien précis, tout le reste, torture, menaces, douceur, rien n'y fera. Si les Anges lui font valoir qu'il pourrait bien le renvoyer en Enfer pour croupir comme damné lambda pour quelques siècles, Aballigar flippera un maximum en se souvenant des souffrances des puits infernaux. Il trahira alors très facilement son protecteur.

### Mille et une manières d'accommoder un familier

Aballigar ne sait pas grand-chose intéressant les personnages bien qu'il puisse en dire beaucoup sur son maître. Celui-ci lui a d'ailleurs fait part de la petite histoire des deniers du Christ. Aballigar pourra donc tout de même expliquer l'origine des pièces et l'intérêt tout particulier de Mammon pour elle si cet élément est encore un peu flou pour les joueurs. S'il est suffisamment ébranlé, il pourra aussi parler des messages qu'il doit parfois transmettre au nom de son maître. Celui-ci rédige en effet parfois des notes et Aballigar doit les porter à la bibliothèque de France. Là, il abandonne le message dans un ouvrage précis et s'en retourne chez lui. Il suppose que c'est un message adressé directement au Prince étant donné les nombreuses recommandations que Pawel fait à son familier quand il emporte le document. Et c'est bien le cas. Le livre en question, en consultation sur place, est un tome obscur de droit fiscal et, accessoirement, un ouvrage maudit, même pas un familier. Il téléporte les messages qu'on introduit dans ses pages à Mammon en personne. Les joueurs pourront donc remonter la piste, éventuellement détruire le bouquin, ce qui ennuiera d'ailleurs beaucoup certains démons voulant correspondre avec leur patron, mais cela ne les mènera pas plus loin. Cependant, Aballigar a justement un message que Pawel lui a demandé de transmettre le lendemain à 17h précises. Pawel veut en effet se ménager une petite avance sur la bonne nouvelle pour que son patron le contacte alors qu'il a déjà suivi la piste qu'il lui annonce.

Comme Pawel est tout de même assez prudent, les messages sont codés. Aballigar ne connaît pas la clef, mais sait que Pawel utilise le système de Polybe. Ce sera l'ultime confession qu'il voudra bien faire s'il est bien travaillé au corps.

Par ailleurs, les joueurs pourront facilement déduire qu'au vu des précautions prises, mais aussi du fait que les messages soient rares (on ne dérange pas Mammon pour lui envoyer sa note de blanchisserie), c'est sans aucun doute le sommet de la chaîne alimentaire qui réceptionne le message.

### Le carré de Polybe

Le système d'encodage du carré de Polybe est plutôt facile à craquer, mais

possède l'avantage d'être facilement utilisable. Son concept repose sur la substitution d'une lettre par deux chiffres.

Voici un exemple :

	1	2	3	4	5
1	a	b	c	d	e
2	f	g	h	i	j
3	k	l	m	n	o
4	p	q	r	s	t
5	u	v	x	y	z

Ainsi, avec ce carré, un « a » sera encodé par « 11 ». « Asmodée » donnerait donc « 11443335141515 ». On notera généralement l'absence du « w » dans un carré de Polybe « à la française », les anglo-saxons, eux, adjoindront dans la même case le « i » et le « j ».

Lors de la dernière étape du codage, on groupera les chiffres en paquets pour éviter de donner la longueur des mots. Ainsi, l'encodage de « Asmodée est en colère. » en paquets de 6 donnera « 114433 351415 151544 451534 133532 154315 ».

Évidemment, le carré de Polybe n'est pas fixe. La concordance n'est pas constante et les lettres sont disposées dans le tableau selon une succession établie à l'avance par l'expéditeur et le destinataire. Ce système de cryptage est cependant cassable par la technique de l'analyse de fréquences. Le code ne fluctuant pas, il suffit de connaître un mot en se basant sur sa probabilité d'occurrence pour découvrir un petit nombre de lettres et donc de diminuer considérablement le nombre des possibilités pour le reste des paires chiffrées.

### NOTA BENE

*Soit, soit, ce petit subterfuge est un tantinet capilotracté, mais depuis combien de temps vos joueurs ne se sont-ils pas frottés à une petite énigme à Magna ? Cela dit, cet intermède est tout à fait facultatif. L'encodage du message peut être réglé par quelques jets de dés bien sentis. À mon sens, une bonne séance de remue-ménages est néanmoins plus amusante et le craquage du code fera éprouver une grande satisfaction aux joueurs.*

*Attention ! Si vous choisissez cette dernière option, assurez-vous de donner cette petite énigme au bon moment. La fin d'une séance serait idéale pour que les joueurs puissent y travailler avant la prochaine partie. Ne la refourgez surtout pas alors que les joueurs sont fatigués, cela ne relèvera plus du défi, mais de la frustration et sera totalement contre-productif.*

Après ce petit exposé sur la cryptographie, revenons à notre message de Pawel. Comment les joueurs peuvent-ils le craquer ? En utilisant ce principe d'analyse de fréquence, c'est-à-dire en se demandant par exemple « Quels peuvent logiquement être les premiers et les derniers mots de ce courrier ? ». Avec un peu de déduction on peut se dire que Pawel code ces notes, mais ne transmet généralement pas de messages ultrasensibles. A priori, il utilisera donc des formules classiques des conventions épistolaires.

Mais avant d'aller plus loin, il est nécessaire de donner les bons outils aux joueurs. Si aucun de vos joueurs ne travaille pour le Renseignement, ils ne connaîtront pas,

a priori, le carré de Polybe et, a fortiori, ses faiblesses. A cela une seule solution : Internet ! En leur donnant le message codé en fin de session, vous pourrez leur dire qu'ils sont libres de farfouiller sur le réseau. Armés du message encrypté et de l'information clef livrée par Aballigar : le code utilisé est celui du carré de Polybe, ils pourront surfer comme des fous et vous ramener en remuant la queue et le poil brillant le message décodé à la prochaine séance.

<http://www.apprendre-en-ligne.net/crypto/subst/polybe.html> est un site exceptionnellement bien fait qui dispose d'un petit programme flash de cryptage et décryptage automatique qui facilitera considérablement le travail de vos joueurs. Vous pourrez leur donner l'URL ou leur laisser le soin de la découvrir.

Pour en revenir au message de Pawel, le voici :

*Mon Prince,*

*C'est avec beaucoup de plaisir que je puis vous annoncer que j'ai une nouvelle piste concernant les deniers de Judas. Comme vous le savez, j'ai récemment acquis la certitude que l'habitant de Bourges qui a failli nous causer si grand tort il y a bien longtemps avait en sa possession plusieurs de vos pièces.*

*Après d'infructueuses recherches dans sa ville d'origine, j'ai fortuitement découvert en visitant le dernier vestige du palais parisien des ducs de Bourgogne qu'il y avait peut-être une piste à remonter dans la capitale même.*

*Au moment où vous recevrez ce message, je dois rencontrer une femme qui pourrait bien me permettre de vous offrir un témoignage de mon respect et de ma soumission.*

*Je ne manquerai pas de vous tenir informé dans les plus brefs délais.*

*Votre dévoué,  
Pawel.*

Le carré qu'utilise Pawel pour ses transmissions est le suivant :

	1	2	3	4	5
1	e	i, y	n	d	p
2	q	c	o	m	r
3	b	s	f	z	v
4	j	k	l	x	g
5	t	h	u	a	w

Le i et y sont donc codés par la même paire. Pawel ne voudrait pas avoir à mutiler son prénom en faisant disparaître le « w » de la grille.

Codé, le message donne donc :

242313 152512 132211 221132 515435 112231 115453  
 222353 151411 154354 123212 252153 114111 155312  
 323523 533254 131323 132211 252153 114154 125313  
 111323 533511 434311 151232 511122 231322 112513  
 541351 431132 141113 121125 321411 415314 543222  
 232424 113523 533243 113254 351134 415412 251122  
 112424 111351 542221 531232 435422 112551 125153  
 141121 531143 525431 125154 135114 113123 532545  
 113221 531254 335412 434312 132353 322254 533211  
 253212 452554 131451 232551 124355 543112 111343  
 231345 511124 153254 355412 511113 325415 233232  
 113232 122313 154353 321211 532532 141135 233215

121122 113254 152511 321412 133325 532251 531153  
 321132 251122 521125 225211 321454 133232 543512  
 434311 142325 124512 131141 541233 232551 531251  
 112411 135114 112223 533511 255111 133512 321251  
 541351 431114 112513 121125 351132 511245 111453  
 155443 541232 155425 123212 111314 113214 532232  
 141131 235325 452345 131121 531243 555435 541251  
 151153 511151 251153 131115 123251 115425 112423  
 135111 251454 133243 542254 151251 544311 241124  
 115453 242324 111351 235335 235332 251122 113525  
 113422 112411 323254 451141 111423 123225 111322  
 231351 251125 531311 331124 441121 531215 235325  
 255412 513112 111324 111511 252411 515125 111411  
 352353 322333 332512 255313 511124 231245 135445  
 111411 242313 251132 151122 511151 141124 543223  
 532412 323212 231341 111311 245413 215311 255412  
 155432 141135 235332 511113 122512 133323 252411  
 145413 324311 321543 533231 251133 321411 435412  
 323523 512511 141135 235311 155455 1143

Voici un petit exposé point par point de la manière dont pourraient procéder vos joueurs.

- A priori, il y a fort à parier que le message est signé. Sinon, comment Mammon pourrait-il savoir qui lui a écrit ? On peut exclure le nom de démon de Pawel que celui-ci n'écritait sous aucun prétexte. Il peut donc avoir signé Pawel Mazowska ou simplement Pawel.

- D'autre part, un courrier commence toujours par le destinataire. Les forces sataniques sont loin d'avoir la structure normée et rigide d'une armée. A priori donc pas de numéro de matricule ou de code de mission. De plus, le message est une transmission directe entre un capitaine et son prince-démon, il n'est donc pas destiné à l'administration. Une raison de plus pour penser que le message doit débiter par une formule classique. Quand on écrit, disons à Paulot, par quoi commence la lettre ? « Paulot », « Mon cher Paulot » ou encore « Mon pote ». Bon, mais quand on s'adresse à son supérieur quand on est une raclure infernale, va-t-on dire « Mon cher Mammon » ? A priori non, sauf si on veut finir sa vie comme gardien de fosse à vouloir avoir été trop familier (elle est bonne !) avec son Prince.

- Admettons que les joueurs essayent de casser le code en supputant que Pawel est le dernier mot. Ils vont donc prendre les 10 derniers chiffres du message sans se soucier des espaces. 155455 1143 correspondraient donc à Pawel, autrement dit 15 pour le « p », 54 pour le « a », 55 pour le « w », 11 pour le « e » et 43 pour le « l ». Ils auront alors une partie du code qui leur permettra d'arriver pour la première ligne de chiffres à ceci :

242313 P2512 1322E 22E32 51A35 EC31 EA53

- Il faut reconnaître que 3 lettres suivies par un mot de 5 lettres commençant par P et finissant par E, ce n'est pas trop dur à trouver dans ce contexte.

- Avec la certitude que cela commence par « Mon Prince », les premiers fragments du code donneront :

**MON PRINCE C'E32T A35EC 31EA53CO53P**

Ça commence à devenir clair, non ?

Clair à ce stade, mais pas limpide non plus, en session de jeu, il ne vaut mieux pas torturer les joueurs trop longtemps. S'ils s'éclatent, il faut les laisser faire, si l'exercice devient ennuyeux, donnez-leur un petit indice, mais laissez-les finaliser par eux-mêmes.

Un élément de plus dépend des joueurs : que vont-ils faire du message ? S'ils le détruisent, Mammon n'est pas prévenu de la bonne nouvelle que voulait lui annoncer Pawel, cela peut bouleverser la conclusion du scénario.

## Le palais parisien des ducs de Bourgogne

Une fois que les joueurs grâce à leurs cellules grises ou à quelques jets de dés (ou encore à un savant mélange des deux) auront le message décodé, ils devront encore faire des recherches. Internet pourra être d'une grande utilité aux joueurs à moins que ce ne soit un personnage à l'aide d'un petit jet en Culture générale qui leur permette d'apprendre que le dernier vestige du palais parisien des ducs de Bourgogne est la tour Jean sans Peur, une tour médiévale dans le deuxième arrondissement de Paris.



Si vous habitez Paris, le fin du fin, que nous pourrions ranger dans la catégorie « Cultive-toi avec Magna » serait

## 9) L'hôtel particulier de Marie Coeur

### Une école, un gardien, un fouineur

En se rendant sur place, les personnages découvriront sans doute avec une certaine surprise que l'hôtel particulier dit de Jacques Cœur, sis 38-42 rue des Archives dans le 4<sup>ème</sup> arrondissement, est une très jolie école primaire. Mais nos vaillants investigateurs ne se laisseront sans doute pas démonter d'autant que l'horloge tourne. Pawel a bien spécifié dans son message qu'il allait rencontrer le lendemain une femme qui pourrait l'amener à une nouvelle pièce. Galvanisés (paniqués ?) par la course contre la montre, les joueurs vont sans aucun doute vouloir visiter l'école et interroger le personnel.



Inutile de rappeler qu'en ces temps troublés, pénétrer et poser des questions est sans doute plus périlleux dans une école que dans un consulat.

En fait les joueurs ne sont sans doute même pas sûrs de ce qu'ils doivent chercher. Cependant, les joueurs auront sans doute compris que c'est sur l'illustre constructeur de l'édifice et sur l'histoire du bâtiment qu'il faut se concentrer. Les interrogatoires peuvent partir dans tous les sens, mais seront de toutes les façons parfaitement stériles avec l'ensemble du personnel éducatif ou technique. Seul Pierre, le concierge-factotum, peut donner une information intéressante, et pour cause, il est le seul à avoir assisté aux travaux de rénovation du bâtiment de 1971. A l'époque, des travaux mettent à jour la façade du XV<sup>ème</sup> siècle, seul vestige de l'hôtel original.

Pawel est déjà venu rôder dans le coin et a subtilement interrogé pas mal de monde. Les gens pourront d'ailleurs se souvenir du personnage. Il s'est présenté comme un enseignant en histoire de l'art voulant se renseigner sur l'architecture du bâtiment. Le bobard est

d'envoyer un ou plusieurs joueurs visiter le susdit édifice pour glaner des informations et récupérer la documentation. Sur la brochure (dont une copie numérique se trouve dans le fichier zippé que vous avez téléchargé si vous n'êtes, comme moi, qu'un pauvre provincial) et sur l'un des fanions de la première salle, les joueurs pourront lire une allusion faite à un hôtel particulier dit « de Jacques Cœur » dans le 4<sup>ème</sup> arrondissement. Bingo !

Encore faut-il que les joueurs se souviennent de leur entrevue avec Ferdinand Drassin si tant est qu'elle ait eu lieu. En effet, les joueurs pourront avoir sauté sur la piste du second enchérisseur sans se soucier de l'origine des pièces même. Sans le nom de Jacques Cœur, les joueurs pourront patiner un moment. Laissez-leur un peu de temps, mais s'ils ne comprennent pas qu'il faut revenir en arrière pour avoir toutes les pièces du puzzle, soyez magnanime et demandez-leur simplement s'ils sont bien sûrs de ne pas avoir laissé d'indices derrière eux.

bien passé et Pawel a finalement été orienté vers Pierre. Ce dernier a une mémoire d'éléphant et il a pu donner des renseignements de valeur au démon. Ce dernier a pu récupérer quelques détails supplémentaires grâce à son pouvoir Rêve, bien que ses tentatives, de pure forme, pour effacer les souvenirs intéressants de la mémoire du gardien n'ont été que peu couronnées de succès du fait de leur ancienneté.

### Historique et rénovation

L'hôtel particulier dit de Jacques Cœur ne lui a en fait jamais appartenu et a été construit par le fils du Grand Argentier, Geoffroy. Celui-ci reçut comme ses frères, selon la volonté de son père avant la saisie de ses biens par les hommes du roi, une drachme que Jacques Cœur avait identifiée comme un denier de Judas. Ne connaissant pas la raison pour laquelle son père avait absolument tenu à lui transmettre cette pièce, Geoffroy lui attribua une valeur de porte-bonheur familial. Il déposa la pièce dans un écrin d'argent et d'émail et fit enchâsser la boîte dans le cintre de la fenêtre principale de son logis. A sa mort en 1488, sa fille hérita du bâtiment et, involontairement, de la drachme rhodienne qui fut donc emmurée jusqu'en 1971.

### NOTA BENE

*Un tout petit nota bene pour les meneurs faisant des recherches sur Internet et qui peuvent être désorientés par la filiation de la famille Coeur. Il est en effet indiqué sur deux sites parisiens faisant mention de l'hôtel particulier que Marie était la fille de Jacques Cœur, or celui-ci n'a eu selon ses spécialistes que 5 enfants : Jean, Henri, Ravant, Geoffroy et Perrette. Marie est la fille de Geoffroy, pas celle de Jacques. On en apprend des choses en écrivant un scénario quand même...*

Pour reprendre, Jacques Cœur avait donc en sa possession 6 pièces de Judas (ou de Jésus selon les perspectives), mais ne connaissait la nature que de 4 d'entre elles, 4 drachmes rhodiennes qu'il voulut répartir entre ses 4 fils. Comme on l'a vu plus haut, l'homme de confiance chargé d'effectuer la répartition s'exécuta, mais embarrassé par le reste de la cassette de monnaies anciennes, il décida de donner le reliquat, sans doute de moindre valeur puisque Jacques Cœur ne l'avait pas même

mentionné, à Perette. La drachme de Geoffroy fut insérée dans la maçonnerie de son hôtel et fut redécouverte en 1971, nous allons y revenir. Le denier de Tibère passa quant à lui les générations pour arriver dans les mains de Laurent Delpont, très lointain descendant de Perette Cœur.

Retour en 1971 : durant la rénovation, les ouvriers découvrent dans une faiblesse de l'arc d'une fenêtre une petite boîte noircie. Le contremaître passant par là récupère l'objet et descend l'examiner au pied du bâtiment. Surpris par Pierre, il ne peut cacher sa découverte. Il propose maladroitement à ce dernier d'oublier de signaler la chose. Le gardien, en bon titi

parisien, ne voit pas de raison de moucharder, d'autant que le contremaître promet une caisse d'un excellent vin de sa région. Pierre accepte le marché à condition de pouvoir lui aussi regarder le butin à son aise. Il manipule donc le denier durant quelques minutes dans sa loge en compagnie de Jean-René Parlebeuf, le contremaître.

Pierre est un sexagénaire bon pied bon œil qui, s'il n'a pas inventé la poudre, a toute sa tête. Il se souvient d'ailleurs que le pinard était plutôt une piquette, mais il ne regrette pas, après tout, « Qu'est-ce que ça peut bien valoir une vieille pièce toute pourrie ? ».

A priori donc, les joueurs doivent retrouver M. Parlebeuf.

## 10) Le bijou de Mlle Parlebeuf

### Fortune familiale

La chose n'est finalement pas si difficile. Les Parlebeuf ne sont pas légion en France ou à Paris. Le pater familias a pris sa retraite du métier de la construction depuis quelques années pour se consacrer à l'investissement immobilier. Il a d'ailleurs bien réussi. Si le denier de Tibère lui a sans aucun doute donné un coup de main, c'est aussi à son travail et à sa dureté en affaires qu'il doit sa réussite.

La société Parlebeuf (quelle originalité !) figure tout simplement dans le bottin. Jean-René est en permanence dans ces locaux. Les joueurs pourront donc l'aborder par le biais de son entreprise. Évidemment, l'interroger sur un petit larcin mineur vieux de trente ans, mais dont il n'a pas à être fier ne sera pas facile. Tout dépend de la manière dont les joueurs s'y prennent. Le plus efficace est de déformer l'histoire pour la présenter sans l'aspect tout de même un peu mesquin du pillage de site archéologique ou de la subtilisation du butin aux subalternes. Avancer en feignant d'ignorer cet aspect est le plus simple. Une approche plus brutale n'amènera qu'un blocage total et un énervement tonitruant du bonhomme.

Une autre tactique est plus personnelle, c'est d'ailleurs celle qu'a choisie Pawel. Rappelons au passage que celui-ci a de nombreux jours d'avance sur les joueurs et qu'il a pu tout à sa guise prendre son temps et agir avec subtilité. Plutôt que de s'attaquer à l'entreprise, Pawel a ciblé la famille. Rien de brutal cependant dans cette offensive, Pawel a tout simplement repéré le domicile de la famille Parlebeuf et a jeté son dévolu sur Mathilde, la fille de Jean-René.

Cette demoiselle va résolument sur ses trente ans et sans être sotte, ne fait pas non plus partie des grands penseurs de notre temps. Elle vit encore chez papa maman après des études laborieuses et inachevées de comptabilité. Réagissant avec à peine plus de maturité qu'une adolescente, elle n'est pourtant pas à blâmer. Ses parents sont très clairement les responsables du comportement de Mathilde. Elle est choyée, cajolée, comblée et s'accommode fort bien de cet état de fait.

Pawel s'est très justement dit que le plus simple pour retrouver la trace de la pièce était de s'intégrer à la famille pour pouvoir entrer physiquement dans la demeure en toute quiétude. De plus, en cas d'échec d'un repérage dans le logis, en devenant familier si ce n'est intime avec la famille, il pensait pouvoir cuisiner ses membres à loisir.

Pour le coup, la chance sourit à Pawel. N'ayant pas besoin d'utiliser toutes les capacités de sa malice, il tira facilement les vers du nez de Mathilde. C'est en effet elle qui est maintenant la gardienne du trésor de Judas. Ça fait peur.

Son père lui a bel et bien offert la pièce qu'il considère comme son porte-bonheur le jour de ses dix-huit ans. Le denier a été enchâssé dans un joli collier d'argent que Mathilde trouve un peu lourd et voyant, mais qu'elle

aime à porter de temps à autre.

Pawel a commencé à faire la cour à Mathilde. Il ne tient pas à ce que le subterfuge dure plus que de raison, mais il veut mettre toutes les chances de son côté. Son plan est assez simple. Au moment où les joueurs ont retrouvé la trace de Pawel et cuisiné Aballigar, le patron de ce dernier a été convié à une grande sauterie dans le sud-ouest de la France. Jean-René n'a pas vraiment le profil du parvenu, pas plus que sa femme d'ailleurs, mais en raison de leur fortune et de transactions réussies les ayant amenés à fréquenter la bourgeoisie, ils leur arrivent de recevoir des invitations à des soirées ou des bals. Ils acceptent de temps à autre autant pour renforcer les liens commerciaux que pour sortir un peu. Ils viennent justement de recevoir un nouveau bristol et c'est l'occasion que Pawel évoque dans son message à son prince.

Mathilde a proposé au capitaine de Mammon de lui servir de cavalier lors d'une réception dans un petit château pas très loin d'Auch. Celui-ci lui a très innocemment demandé s'il pourrait voir à cette occasion le bijou que son père lui a offert. Elle a évidemment accepté. Pawel compte subtiliser le collier lors de cette soirée. Il a pris dans sa collection un grand nombre de deniers, de drachmes et autres monnaies anciennes. Il escompte récupérer discrètement le collier après avoir endormi Mathilde, faire sauter la pièce (dont il ne connaît pas l'aspect) du collier, réveiller la demoiselle et prétendre avoir trouvé le collier et la pièce à ses pieds. Il compte sur sa vaste collection pour lui permettre de trouver une pièce suffisamment ressemblante pour que la famille Parlebeuf ne s'aperçoive pas de l'échange. Par la suite, Pawel projette de prendre progressivement ses distances avec Mathilde pour ne laisser derrière lui qu'un cœur fêlé, ce qui laisse beaucoup moins de traces qu'un meurtre, un suicide ou un drame qui a une chance, même infime, d'attirer l'attention des emplumés.

### La réception

Il faudra ici bousculer un peu la chronologie dans le cas où vos joueurs ont été trop rapides ou trop lents. Ils ont normalement quelque chose comme 48 heures entre l'interrogatoire d'Aballigar et la réception. Cela devrait être juste, mais ils ont eu, espérons-le, assez de temps pour craquer le code du message, visiter la tour Jean sans Peur, cuisiner le personnel de l'École rue des Archives et retrouver la piste des Parlebeuf.

A priori, ces derniers doivent être sur la route quand les joueurs acquièrent la certitude que la pièce est chez les Parlebeuf. S'ils fouillent l'appartement, ils pourront trouver un écrin de collier. Mais cette découverte n'apportera pas grand-chose au contraire de l'interrogatoire de la jeune bonne marocaine qui travaille au noir dans la famille depuis 6 mois. Salima est une jeune femme très curieuse, un peu trop même, et observatrice. Elle pourra donc facilement confirmer aux joueurs que les Parlebeuf

possèdent bien une vieille pièce en argent puisqu'elle est actuellement au cou de mademoiselle Mathilde. Salima pourra également confier la destination des Parlebeuf. Elle saura ne rien oublier et tenir sa langue par la suite si on lui glisse une jolie rétribution.

Les joueurs vont vraisemblablement filer ventre à terre en Midi-Pyrénées. La réception à laquelle la famille a été conviée se déroule dans une belle demeure bourgeoise des environs d'Auch. Cette petite soirée suit les règles de ce genre d'événements parisiens et provinciaux où des gens de classes aisées essaient de se convaincre mutuellement qu'ils font partie du gotha. Poses bien plus affectées et discours considérablement plus oiseux que dans l'aristocratie, voilà à quoi les joueurs vont être confrontés. Le filtrage à l'entrée se veut très strict, mais comme personne ne tient à se faufiler généralement dans ce genre de soirée, il ne sera pas si difficile d'entrer. Les possibilités sont multiples, mais a priori les plus évidentes sont la supercherie et l'entrée de service. Se faire passer pour un membre de la famille, un étourdi ayant oublié son invitation ou une personnalité de passage pourra fonctionner à condition de ne pas être habillé comme l'as de pique. Survêt' + basket = échec. La seconde option est de se faire passer pour un extra ou un photographe, l'entrée sera alors assez facile, mais une fois le premier obstacle passé, il sera plus difficile d'approcher Mathilde. Les joueurs ne devraient néanmoins pas trouver la difficulté insurmontable.

Une fois à l'intérieur, ils pourront traîner dans les différents salons et finalement trouver Mathilde. S'ils ont été peu subtils dans leur approche initiale de Jean-René, il serait amusant de mettre en scène un petit vaudeville : des joueurs planqués sous la table du buffet ou derrière un ficus maigrichon, ça mérite une petite mise en scène. Quoi qu'il en soit, les joueurs découvriront rapidement la jeune femme accompagnée. A priori, les joueurs ont déjà au moins une description de Pawel si ce n'est sa photo (celle de la photographie du permis de conduire par exemple).

Au milieu de cette foule, il est difficile d'agir. Les joueurs pourront néanmoins s'engager par exemple dans une joute qui aura toutes les apparences d'un concours de prétendants. Vous pourrez faire durer la situation à l'envi, il sera sans doute amusant d'opposer des Anges et un Démon connaissant la nature de leur interlocuteur sans qu'aucune partie ne puisse réagir comme elle le voudrait. En fait, les joueurs ont tout intérêt à garder le couple et le collier sous étroite surveillance. Pawel est prudent, mais si les joueurs sont discrets, ils pourront l'acculer. Le capitaine de Mammon va faire plusieurs tentatives pour se retrouver dans un petit coin discret avec Mathilde. S'il repère les joueurs, il évitera néanmoins les espaces trop sombres préférant un balcon devant un salon ou une banquette derrière un imposant bronze. Il essaiera de mettre à exécution le plan détaillé plus haut.

### Une fuite, oui mais où ?

Petit retour sur l'assistant de Pawel. Si les joueurs ont tué Aballigar, celui-ci a bien entendu fait son rapport en arrivant au sous-sol. Il va sans dire que les gardiens des portes infernales ont beaucoup ri en voyant ce familier faire un rapport post-mortem. Celui-ci a cependant un patron suffisamment proche d'un Prince-Démon pour que les cerbères se soient donné la peine de contacter la hiérarchie de Mammon. Si Aballigar a été exécuté, son Prince va donc prendre contact avec son capitaine. De la même manière si les joueurs, pour ne rien faire qui puisse signaler leur présence et leur enquête, ont envoyé le message codé, Mammon s'enquerra de cette surprise que Pawel lui réserve. Dans ces deux cas de figure donc, le téléphone portable du capitaine sonnera, c'est son Prince en personne qui l'appelle. Si c'est pour lui annoncer la mort de son secrétaire, celui-ci passe immédiatement à

l'exécution sans fioritures de son plan. Quoi qu'il en soit, Mammon, mis au courant, invite son sbire à le rejoindre dans son palais albigeois.

En revanche, si les joueurs ont emprisonné Aballigar ou l'ont laissé libre et n'ont pas envoyé le message, Pawel n'aura pas de forteresse où se réfugier.

Le but de la scène du bal est d'amener les joueurs, qui ont l'avantage numérique, à tresser les mailles d'un filet sans avoir recours à des pouvoirs trop visuels ou voyants. Il est difficile de décrire toutes les possibilités tant elles sont nombreuses. Passons donc aux conclusions possibles de cette guerre des nerfs.

Si Pawel est alerté par son prince ou le comportement des personnages, il fera comme il a prévu en précipitant cependant son départ, au pire en emmenant Mathilde comme gage de sécurité. En revanche s'ils mettent la pression, le démon sera un peu plus direct. Il arrachera purement et simplement le collier de Mathilde et prendra la clef des champs. Si les joueurs sont des ninjas, Pawel partira gentiment avec la famille pour rentrer sur Paris.

Pour résumer les options à la fin de la soirée :

1. Mammon contacte Pawel / Pawel repère les PJ :
  - Pawel prend le large et sème totalement les PJ.
  - Pawel prend le large, les joueurs le traquent mais ne le rattrapent qu'au palais de Mammon.
  - Pawel prend le large et les PJ le rattrapent.
2. Pawel ignore la présence des PJ :
  - Pawel s'en retourne tranquillement à Paris dans la voiture des Parlebeuf

Pawel n'est pas né de la dernière pluie, s'il fuit avec succès, les joueurs ne le retrouveront plus jamais. Échec de la mission.

S'ils l'acculent, Pawel invoquera son supérieur sans se soucier des humains, l'affaire est suffisamment importante pour qu'on enfrenne le principe de discrétion et il le sait. En fonction de la situation, la confrontation finale peut aller de l'explosion d'un démon isolé à la bataille rangée, mais étant donné l'enjeu, il serait dommage qu'un bête 111 sur un trait de lumière carbonise la voiture du fuyard et son occupant.

### Le palais de Mammon

Mammon dispose évidemment à travers la France d'un grand nombre de riches demeures et de signes extérieurs de richesse. Il possède aux abords d'Albi un très beau château en briques typique de la région. La bâtisse est bordée d'un vaste parc arboré. Elle sert de base arrière au Prince dans la région et il dispose d'une petite garnison de mercenaires qui peuvent épauler une équipe en cas de coup dur. Ils n'ont en aucun cas la valeur de Soldats de Dieu mais peuvent donner du fil à retordre à un groupe de personnages. Les personnages ont réalisé depuis la récompense généreuse qu'ils ont eue que leur mission, si elle ne change pas la face du monde, est de la plus haute importance. Il faudra que vous ayez suffisamment insisté pour que ce soit toujours présent à leur esprit.

Ils pourront donc éventuellement avoir une tentation que les joueurs ont rarement : appeler à l'aide. Il serait étonnant qu'il l'ait fait longtemps avant la bataille, mais quand les choses commenceront à sentir le roussi, il est fondamental qu'il sonne le cor du Gondor. S'ils ne le font pas, considérez, ce qui est parfaitement cohérent et logique, que leur mission a suffisamment d'importance pour qu'on leur ait adjoint une équipe de Soldats de Dieu / anges gardiens. Il serait néanmoins plus gratifiant pour les joueurs qu'ils gardent le contrôle et le fasse eux-mêmes. Les amis que les personnages auront pu se faire au début du scénario constitueraient également un soutien non officiel, mais de choix.

## 11) De sang et de fureur

### Mal barrés

Si les joueurs ont perdu la trace de Pawel, vous pouvez directement passer à la conclusion et aux sévices corporels pour vos joueurs.

S'ils le rattrapent, il y a deux cas de figure : soit ils le coincent sur la route, soit ils aboutissent au palais albigeois de Mammon.

La description suivante correspond à la deuxième option, il suffit de retirer les mercenaires motorisés de Mammon pour transposer la situation où l'interception a lieu. Si vous voulez absolument une fin en technicolor, vous pouvez aussi considérer que les mercenaires ont été envoyés par Mammon aux troussees des joueurs et arrivent durant la bataille.

Reprenons : une fois acculé, Pawel n'a plus guère d'autre choix que de s'en remettre à son Prince pour sauver la situation et la pièce en sa possession. Il lance donc une invocation désespérée que son supérieur entend d'autant plus facilement que le motif de celle-ci lui tient particulièrement à cœur.

Le plus spectaculaire est sans doute de planter le décor sur le perron du manoir. Alors que Pawel hurle en langage démoniaque avec des modulations qui ont tout du rituel, un silence surnaturel s'abat sur le manoir et son parc. On entend alors des pas qui résonnent sèchement dans le hall du château. Un homme de haute stature et d'une présence écrasante apparaît dans l'encadrement de la porte monumentale qui semble bizarrement à peine assez grande pour ce personnage pourtant de taille humaine.

Très sobrement vêtu d'une chemise rouge sang et d'un costume noir, Mammon s'adresse aux joueurs, qu'ils soient ou non visibles.

« Insignifiants volatiles, vous croyez pouvoir défier un Prince de l'Enfer ? Vous croyez pouvoir prendre à Mammon ce qu'il convoite ? Votre impudence n'a d'égale que votre bêtise. »

Mammon se tasse sur lui même et commence une incantation qui va crescendo jusqu'à ce que d'horribles hurlements inhumains atteignent le paroxysme de leur violence. Un brouillard sombre à l'odeur méphitique se déverse depuis le manoir sur le perron. La brume est agitée de soubresauts et deux créatures immenses émergent de chaque côté du Prince. Deux monstrueux démons de combat à l'apparence de molosses sataniques encadrent leur maître. Leur épiderme rougeâtre semble à mi-chemin entre le cuir et la peau de reptile, ça et là des protubérances osseuses percent cette couenne ignoble. Une sorte de crinière noire filandreuse et gluante encadre une tête énorme où deux yeux jaunes et mobiles surmontent une mâchoire sans babine. Les gencives et les crocs des créatures sont à nu. Un corps musculeux surmonte des pattes épaisses et puissantes. Ces créatures dépassent les deux mètres au garrot et semblent aussi rapides qu'affamées.

Les molosses sont encore sonnés par leur voyage à travers les marches, ils hument l'air et balancent la tête de droite et de gauche.

Des cris stridents d'oiseaux résonnent alors et une nuée de corbeaux s'abat sur le parc. Ces immondes parodies des volatiles terrestres ne sont pas plus grosses que leurs homologues, mais l'extrémité de leurs pennas est rouge sombre et leur bec comme leurs griffes sont aiguisés et durs comme de la roche.

Alors qu'une porte de l'Enfer semble s'être ouverte pour déverser sur ce petit coin du Tarn maléfices et démons, Pawel se carapate pour appeler à la

rescousse les agents de sécurité qui occupent les anciennes écuries.

Se joignant au concert des croassements insupportables des oiseaux infernaux, des hurlements de moteurs proviennent de l'arrière du manoir. Des deux côtés déboulent alors des quads militaires. Un tireur accompagne le pilote sur la plupart des machines.

Le meneur doit faire entrer en scène chaque adversaire de la bataille à venir en se souciant des réactions des joueurs. Le but est de tarir d'entrée de jeu le flux hormonal du ou des bourrins du groupe en faisant apparaître un Prince-Démon, chaque nouveau type d'ennemi doit un peu plus saborder le moral des joueurs. Il faut cependant être subtil et ne pas sous-entendre ou donner d'espoir aux joueurs, qu'ils se disent qu'ils ont fait une grosse grosse erreur en s'attaquant directement à cette place forte démoniaque. Débrouillez-vous pour que vos joueurs se préparent à tirer de nouveaux personnages.

### Morts ou pas ?

Mais devrez-vous en arriver là ? En gros, il y a 2 possibilités, soit les joueurs ont prévenu leurs supérieurs, un allié comme Grâce ou éventuellement un PNJ de leur connaissance, soit ils sont venus en slip. Dans le deuxième cas, aucun bookmaker sérieux ne mettrait une cote inférieure à 666 contre 1 sur la survie des joueurs. Il reste néanmoins les possibilités de l'invocation de supérieur et de la mansuétude du meneur. Dans la mesure où un Archange répondrait à l'appel, la situation pourrait être sauvée mais il y a fort à parier que même un Archange ne pourra protéger les personnages alors qu'il se bat contre si forte partie. Vous pouvez aussi considérer que les joueurs ont un soutien depuis leur départ de N-D ou de Paris sans le savoir.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à faire mourir un ou plusieurs personnages dans cette bataille dantesque, les joueurs vous en voudront d'autant moins que vous scénariserez une belle fin sur le mode du sacrifice ultime pour ceux qui passeront de vie à trépas.

La seconde option est ouverte pour des joueurs un minimum prévoyants qui auront contacté des alliés, voire leur auront carrément demandé un appui. Cette dernière alternative est la plus intéressante, vous vous serez débrouillé pour retarder encore et encore l'arrivée de ces renforts pour que finalement les joueurs décident d'agir seuls et au moment où tout semble perdu, la cavalerie arrive.

Dans un cas comme dans l'autre, revenons alors à la fin de l'entrée en scène des forces démoniaques : un mouvement à la périphérie du champ de vision d'un joueur attire son attention : un soldat dans une tenue ultra-moderne de combattant s'agenouille et installe sur son épaule ce qui semble bien être un lance-roquette antichar. En quelques secondes, il détermine une solution de tir et fait feu avec son MILAN. La roquette part et atteint sa cible dans une violente détonation. Quand la fumée se dissipe, un molosse gît sur le perron, l'obus l'a atteint à l'épaule et un trou béant en partie cautérisé suppure une humeur verte à la place de l'articulation de la patte avant gauche. La créature se redresse difficilement avant de hurler de douleur et de rage en dévalant les escaliers comme elle peut. C'est le signal de l'hallali. Des bois émergent des soldats portant des fusils d'assaut et des lunettes de vision nocturne. Mammon, qui n'a pas bougé malgré le souffle de l'explosion, hurle vers le ciel et la bataille commence.

### NOTA BENE

Rappelons que la mort d'un personnage peut être salulaire pour un groupe. Tout dépend bien sûr du rythme de jeu, des joueurs et il paraît peu judicieux d'avoir un kill ratio de 75% quand on joue deux fois par an. Mais, sans vouloir être dogmatique, l'élimination d'un personnage n'est pas celle d'un joueur. Ce dernier pourra donc réintégrer le groupe par la suite.

Cela dit, très concrètement, il peut être gênant qu'un copain passe la soirée à s'ennuyer dans la cuisine alors que le reste de la bande s'éclate. Il suffit alors de le faire participer, soit en lui faisant incarner un PNJ prévu à cet effet soit en lui confiant un rôle d'assistant. Le joueur lambda sera trop content de rouler des yeux en faisant de petits signes à ses coéquipiers alors qu'il a été admis dans le saint des saints : derrière le paravent.

Si vous jouez souvent, le risque d'avoir une bande de vétérans immortels est de voir se développer un excès de confiance. Alors, primo le groupe sera tenté d'être plus frontal dans son approche des scénarios tant du point de vue des personnages que des joueurs puisque quoi qu'ils fassent, tout se déroule toujours pour le mieux. Secundo, le petit frisson délicieux du risque s'atténuera. Et ça, ce serait vraiment dommage.

Cette bataille n'est pas un combat classique. Il serait trop long et assez ennuyeux de gérer les duels. D'autre part, étant donné la masse de combattants, il est plus intéressant de mettre en scène des passes d'armes où des adversaires peuvent s'échanger qu'un coup ou un tir avant de devoir se protéger d'une autre menace ou de fondre sur une proie plus adaptée.

La multiplicité des adversaires permet au meneur de paramétrer la menace en fonction des possibilités de chaque personnage ; il n'y a d'ailleurs rien d'illogique à ce que les plus puissants adversaires se concentrent sur ceux qui leur semblent représenter le danger le plus important alors que les corbins se chargent des moins vaillants combattants.

Afin de mettre en scène la bataille, voici une petite table sur laquelle vous pourrez faire des jets pour déterminer les événements relatifs à un belligérant. Le jet se fait grâce à un D66 modifié comme suit : pour chaque round dont le personnage sort vainqueur le résultat suivant sera décalé à la ligne suivante, pour chaque confrontation dont le joueur sort perdant, la ligne du résultat est diminuée d'un cran. Ces modificateurs sont cumulables. Si le résultat correspond à une rencontre avec un mercenaire alors que la bataille ne les implique pas, relancez simplement les dés. Sauf si vous en voulez à vos joueurs, il serait sage de ne pas faire un jet à chaque tour sinon vos Anges vont crouler sous les ennemis. Mieux vaut attendre la résolution d'une passe d'armes (qui peut effectivement ne prendre qu'un tour) avant de déterminer la nouvelle situation. Cependant si une situation s'éternise, par exemple au-delà de 5 tours, on peut rajouter un élément tiré sur la table.

Vainqueur et perdant sont des qualificatifs laissés à l'appréciation du meneur. On pourra considérer qu'un personnage s'étant fait attaquer par une nuée de corbins infernaux sera vainqueur s'il fend la nuée même en prenant quelques coups de bec, alors qu'un personnage sortant indemne de la rencontre en se jetant au sol sera perdant. La notion d'échec ou de victoire influe sur la perception des protagonistes du personnage.

Soyez cinématographique. Tout le monde a vu la scène bien classique du héros se souciant à peine des ennemis qu'ils terrassent au milieu de la bataille sur le chemin qui le mène vers sa némésis et vice-versa. Rejouez-la.

### Table de combat

11 - 13	Un soldat sans chef
14 - 16	Un soldat blessé
21	Un tir de soutien
22	Un tir lourd de soutien
23	Un agent et un soldat au corps à corps
24	Un corbin isolé vient harceler
25-31	Un quad lâche une rafale
32-34	Une nuée de corbins frappe
35	Sniper
36-42	Une nuée de corbins s'acharne
43	Un agent de sécurité seul s'acharne
44-45	Drive-by shooting
46-51	Un quad s'acharne
53	Un quad fonce sur l'Ange
54	Tir de barrage
55	Grenaaaaade !
56	Molosse charge
61	Un arbre se couche
62	Pawel
63	Molosse satanique blessé
64-65	Molosse satanique
66	Mammon

**Un soldat sans chef** : un jeune soldat de Dieu désorienté reconnaît le personnage pour un des siens et décide de le suivre au cœur de la bataille pour l'épauler.

**Un soldat blessé** : un soldat de Dieu gît au sol, il souffre d'une blessure grave.

**Un tir de soutien** : il ne se passe rien durant le tour de jeu mais le joueur bénéficiera au prochain combat d'un tir ajusté (fusil d'assaut) d'un soldat de Dieu posté en soutien.

**Un tir lourd de soutien** : comme précédemment, à la différence près que le tir est une rafale de fusil-mitrailleur, une grenade ou une roquette selon la solution la plus adaptée.

**Un agent et un soldat au corps à corps** : un soldat de Dieu est aux prises avec un agent de sécurité, les deux hommes roulent sur le sol en essayant de s'asséner un coup mortel grâce à leur poignard.

**Un corbin** : un gros corbin infernal s'attaque au personnage et ne le laissera en paix qu'une fois qu'il sera retourné en Enfer.

**Un quad lâche une rafale** : un quad passe en trombe, le tireur lâche une rafale avant que le véhicule roule vers d'autres cibles.

**Une nuée de corbins frappe** : un groupe de corbins fond sur le personnage, le frappe avant de reprendre son envol.

**Sniper** : un sniper installé à une fenêtre du premier étage du manoir ouvre une fois le feu sur le personnage.

**Une nuée de corbins s'acharne** : une nuée de corbins s'attaque au joueur et ne cessera l'assaut qu'après avoir été éliminée.

**Un agent de sécurité** : un agent de sécurité à pied s'attaque au personnage (il ignore la nature angélique de celui-ci et l'affronte donc comme s'il s'agissait d'un humain).

**Drive-by shooting** : 5 quads foncent simultanément sur le personnage et l'arrosent d'un feu nourri avant de poursuivre leur route.

**Un quad s'acharne** : un pilote de quad se met à tourner autour du personnage pour que son tireur le mitraille, ils ne se retireront qu'à l'élimination d'une des deux parties.

**Un quad fonce sur l'Ange** : un mercenaire de Mammon fonce sur l'Ange (il peut aussi s'agir d'un véhicule dont le pilote a été abattu), il faut réussir un jet de Défense avec 3 colonnes de malus pour l'éviter dans le cas contraire, une 1D6+3 points de dégâts sont infligés.

**Tir de barrage** : le personnage se retrouve dans la zone d'un tir de barrage provenant d'un camp indéterminé, il

reçoit deux tirs d'armes automatiques, se retrouve à 3 mètres du point d'explosion d'une grenade et dans un nuage de fumigènes.

**Grenade** : un soldat de Dieu hurle à l'attention de l'Ange pour le prévenir : une grenade vient de rouler à ses pieds.

**Molosse charge** : un molosse satanique charge au milieu de la bataille, l'Ange se prend un coup de patte et une morsure au passage.

**Un arbre se couche** : déchiqueté par le souffle d'une charge explosive ou déraciné par un pouvoir surnaturel, un grand arbre se couche sur le personnage.

**Pawel** : Pawel vient directement en découdre avec un de ses voleurs. L'un des deux restera sur le carreau.

**Molosse satanique blessé** : le molosse à trois pattes se jette sur l'Ange. L'un des deux doit mordre la poussière

**Molosse satanique** : le molosse indemne attaque le personnage. L'un des deux va retourner à son créateur.

**Mammon** : Mammon s'en prend directement à un des joueurs. Le salut est vraisemblablement dans la fuite.

#### Affronter un quad :

- le tir depuis un quad se fait à -1 ;
- le tir sur un quad se fait à -2 (-1 pour la mobilité, -1 pour la couverture fournie par la zone boisée) ;
- si le pilote est aussi le tireur, celui-ci reçoit un malus supplémentaire de 3 colonnes à répartir comme il le souhaite sur la Conduite et/ou le Tir.



**Conduire un quad** : si un joueur décide de récupérer un quad, il pourra le piloter grâce au talent Conduite. La maniabilité de l'engin et sa boîte automatique assurent un bonus de +2 au jet mais le terrain, parsemé de souches, de pierres, de racines impose un jet à chaque tour. Une chute (un échec au jet donc) induit une blessure légère automatique (quelque soit la nature de l'accidenté) voire une blessure plus grave (explosion du véhicule, choc frontal avec un arbre, un mur) en cas d'échec majeur. La mobilité accrue du pilote demandera au meneur d'adapter les résultats de la table de combat et de laisser une plus grande liberté au personnage, par exemple en choisissant ses ennemis.

**Affronter une nuée (remember Alfred)** : une volée de corbins ne s'affronte pas comme un groupe d'oiseaux, mais comme une entité unique.

- Le fait d'être harcelé par une nuée de corbins induit un malus de 3 colonnes à toutes les actions reposant sur la concentration, la coordination ou la perception.
- Le seuil de blessure de la nuée est très élevé, simulant le fait qu'un coup d'épée ou un tir dans une volée d'oiseaux, s'il en élimine un ou deux, ne nuit pas au groupe.
- Cependant, le seuil de blessure est considérablement abaissé dans le cas d'une attaque de zone (sonique, explosif, etc.).
- Les attaques portées par une nuée ne peuvent être esquivées, le talent de Défense de la victime subit donc un malus de 10 colonnes.
- Ces règles peuvent être utilisées pour tous les groupes de petits monstres/animaux (rats, chats, vermines diverses, etc.).

Mais en conclusion, pensez surtout à ne pas vous faire déborder par les règles, si vos joueurs veulent tenter des choses plus ou moins héroïques, extrapolez. Un joueur veut foncer sur un molosse sur un quad avant de se laisser rouler au sol, qu'il le fasse ! Ne bridez surtout pas les initiatives des joueurs, mieux décrivez et donnez-leur les supports et la substance nécessaires pour qu'ils le fassent eux aussi.

#### Casus belli

Deux écoles pour gérer le combat de masse, la théâtrale ou la simulationniste. Si vous ne souhaitez pas gérer le combat, et bien contentez-vous de faire évoluer la bataille autour des Anges comme cela vous semble le plus efficace et esthétique. Si vous voulez plutôt gérer le combat grâce aux règles de *Fire & Ice 2* du combat de masse, voici les éléments :

#### Forces de Mammon :

Mammon : 20  
Molosse indemne : 22  
Molosse blessé : 18  
Pawel : 10  
Homme de main pilote + quad (15) : 5,6  
Homme de main combattant (20) : 3,6  
Sniper (2) : 4,6  
Nuée de corbins (20) : 6,5  
**Total PS : 365,2**

#### Forces angéliques :

Armaël (commandant du groupe de Soldats de Dieu) : ne participe pas à la bataille pour mieux commander ses hommes : Tactique à 5+ plus un bonus de 5 colonnes grâce au PC opérationnel mobile où il reçoit toutes les informations sur la bataille, soit un talent à 8.  
Soldats de Dieu – assaut (35) : 5,7  
Soldats de Dieu – soutien (6) : 6,4  
**Total PS : 237,9**

Les forces angéliques peuvent se voir appuyées par des alliés des personnages, vous trouverez d'ailleurs en annexes du scénario la valeur en PS des Anges du premier chapitre. Leur PS peut sembler faible, mais elle correspond à ces PNJ qui ne sont pas des guerriers (à l'exception de Claude) sans préparation. Il y a peu de chance que Grâce, même si elle n'est pas une combattante, vienne la bouche en cœur et en tailleur à une bataille. A vous de modifier ces valeurs en fonction de l'équipement alloué à ces PNJ.

1. La situation est une situation d'escarmouche.
2. Mammon ne se cantonne pas uniquement à son rôle de commandant durant cette bataille. A vous de déterminer si durant une passe d'armes il combat ou coordonne. Dans le premier cas la MR du jet de savoir militaire est bien entendu de 0. Dans le second, MR est diminué de 3 points pour simuler le fait que Mammon est physiquement plus impliqué qu'il ne devrait et ne peut donc pleinement assurer ses fonctions de commandant.
3. Armaël est au contraire tout à son rôle de commandant et il pourra donc faire un jet de Savoir militaire à chaque passe, c'est-à-dire tous les 10 tours.

Les victoires et défaites des joueurs influent sur la bataille. Ainsi, si l'ange de Michel du groupe (n'essayez même pas de prétendre qu'il n'y en a pas...) élimine un molosse satanique le PS des troupes

maléfiques baissera du chiffre adéquat pour la prochaine passe d'armes entre les commandants.

Vous ferez un jet au tour 1, puis tous les 10 tours, vous connaissez donc les pertes qui seront infligées à chaque camp durant les 10 tours à venir, ne commettez pas l'erreur d'annoncer avec une mollesse mathématique les victimes de chaque camp. A chaque tour, faites une description du combat correspondant au résultat des dés.

Par exemple, si vous obtenez 35 PS de pertes pour Mammon et 42 pour les Anges au premier tour, un Soldat de Dieu se fera dévorer par un molosse (-5,7 PS Anges), au second tour un quad explosera (-5,6 PS Mammon) sous le tir de barrage des Forces du Bien en fonçant sur un Soldat de Dieu qui sera renversé (-5,7 PS Anges), etc. etc. jusqu'à totaliser les PS perdus au tour 11.

## Récompense

A priori, il y a peu d'alternatives sur la conclusion de ce scénario. Les joueurs ont coiffé ou non Mammon au poteau.

En plus de la récompense attribuée à l'issue de l'enquête préliminaire, les joueurs pourront se voir allouer 3 PA supplémentaires s'ils ont vaincu les forces de Mammon et récupérer la pièce sur Pawel.

Cerise sur le gâteau, si les joueurs ont brillé en particulier en suggérant à l'administration de surveiller au plus près un certain tome de droit fiscal qui pourrait bien amener plusieurs serviteurs de Mammon à être découverts, 1 nouveau PA leur sera attribué.

Vous pourrez même, mais c'est à votre discrétion, considérer que si les joueurs ont appelé eux-mêmes la cavalerie sans que celle-ci n'apparaisse de manière fort opportune pour leur sauver la peau lors du combat final que cette appréciation parfaite de la situation prouve une intelligence rare et un sens tactique méritant une promotion : +1 PA.

Rappelons que cette relative générosité vient de la haute valeur symbolique des pièces et de leur récupération.

Si les joueurs ont été défaits, l'administration leur retirera un maximum de 1 PA s'ils ont été vraiment mauvais ou ont été stoppés avant la bataille épique. Elle reconnaît ainsi qu'ils n'étaient pas de taille face à une telle opposition. Sa sympathie ne sera réelle que si au moins un des Anges

Une fois les troupes démoniaques en débâcle, il est temps pour Mammon de tirer sa révérence. Frustré, humilié, il ne manquera pas de disparaître en menaçant les Anges : « Je me souviendrai de vous. »

Le manoir et son parc sont un vrai champ de bataille, des impacts de balle criblent la façade, des cratères ont été creusés par les explosifs, un peu partout des fumigènes se mêlent aux fumées des foyers d'incendie allumés par le combat.

Les Soldats de Dieu, que vous aurez bien pris soin de mettre en valeur par leur courage et leur organisation, s'occupent des leurs.

Le retour à Paris sera sans doute assez rapide pour les personnages.

est retourné auprès du Seigneur. Dans le cas contraire, la punition sera plus lourde (2 à 3 PA en moins chacun).

Enfin, si les joueurs ont eu la bonne idée d'impliquer Grâce ou de contacter Marc, ils se verront gratuitement créditer leur compte TSBC de 2 points.

Un Ange de Marc gagnera automatiquement 3 points de crédit supplémentaires sur sa carte en plus de tous les autres gains énoncés.

De plus, les joueurs vont avoir un insigne honneur...

### NOTA BENE

*Comme beaucoup, je trouve que l'attribution moyenne très chiche de PA proposée dans le livre des règles correspond plutôt à l'espèce en voie de disparition des joueurs acharnés de Magna.*

*Il me semble raisonnable de donner 2 à 3 fois ce qui est recommandé sans que cela déséquilibre pour autant le jeu.*

*Cependant, les propositions faites ici correspondent au canon. À vous d'appliquer le coefficient qui vous convient.*

## Épilogue

Le petit groupe d'Anges n'en menait pas large. C'était déjà assez surprenant de voyager aux frais de l'administration en business class sans ordre de mission. Evidemment leur ego était flatté mais il était question plus que jamais de rester humble aux yeux du Seigneur.

Une fois le voyage international terminé, malgré leurs papiers d'identité, mais surtout leurs accréditations temporaires du plus haut niveau en règle, ils ne coupèrent pas à la batterie complète des barrages, fouilles et contrôles.

Mais tous ces désagréments furent vite oubliés quand son secrétaire particulier les fit entrer.

Avec toute la déférence requise, les Anges s'approchèrent et posèrent un genou à terre en tendant le coffret contenant les 3 précieuses pièces de Judas.

« Allons, allons, relevez-vous » leur dit-il avec un accent un peu guttural en s'emparant de l'écrin.

« Merci Très Saint-Père » répondirent-ils tous en cœur.

« Appelez-moi Benedikt. »

Quelques étages plus bas, le Prince de la Cupidité, Exarque de la Corruption, Seigneur de l'Envie s'adressait à son sous-fifre. Écartelé sur un grand plateau d'obsidienne, celui-ci regardait avec horreur la main griffue de son maître saisir l'énorme anse sur le côté du fourneau.

« J'ai encore du mal à comprendre, explique-moi à nouveau comment cela est arrivé, Dinariän. » susurra Mammon en faisant tourner le gigantesque récipient.

Des hurlements de douleurs comme il y en a peu, même en Enfer, lui répondirent alors que l'or en fusion recouvrait lentement le corps du démon.

Avec, par ordre d'apparition sur votre écran :

Grâce de Fonds de Val (PS : 10)					
Servante des économes					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	3	5	6	3
<b>Talents :</b>					
Conseillère en communication (Métier) 4, Aisance sociale 3, Discussion 3, Combat 2+ , Tir 3, Conduite 2+, Séduction 3, Anglais					
<b>Pouvoirs :</b>					
Contrat divin 5, Esprits multiples 2, Paralysie 3+, Champ de force 2					
<b>Combat :</b>					
9 PP, 8 PF, 6 BL, 12 BG, 18 BF, 24 MS					
<b>Équipement :</b>					
Tailleurs, Pocket PC, téléphone potable dernière génération, Beretta petit calibre					

Gérald (PS : 7)					
Serviteur des économes					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4+	3+	4+	5	4
<b>Talents :</b>					
Conseiller en marketing (métier) 4, Aisance sociale 2+, Culture générale 2 (Macroéconomie 5), Corps à corps 3, Enquête 4, Fouille 3, Art 2 (Guitare 3+)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Augmentation de présence 2, Lueur insoutenable 2+					
<b>Combat :</b>					
7 PF, 6 BL, 12 BG, 18 BF, 24 MS					
<b>Équipement :</b>					
Costume, gilet en kevlar, téléphone portable					

Damien (PS : 7,5)					
Serviteur des économes					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	4	5	5+	3
<b>Talents :</b>					
Aisance sociale 4, Baratin 4, Discussion 3, Discrétion 4, Séduction 3					
<b>Pouvoirs :</b>					
Contrat divin 2, Lire les pensées 2, Trait d'énergie 1+					
<b>Combat :</b>					
8 PP, 9 PF, 7 BL, 14 BG, 21 BF, 28 MS					
<b>Équipement :</b>					
Téléphone mobile, PC portable, costume, collection de pierres précieuses exotiques					

Claude (PS : 18)					
Serviteur des porteurs d'épée					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	5+	2+	4	3	3+
<b>Talents :</b>					
Combat 5 ( Épée 6+), Corps à corps 9, Acrobatie 6, Défense 7, Culture générale 2 (Culture gasconne 4), Cuisine (Hobby) 5					
<b>Pouvoirs :</b>					
Membre blindé 5, Esquive acrobatique 5, Armure corporelle 3					
<b>Combat :</b>					
10 PP, 10 PF, 9 BL, 18 BG, 27 BF, 36 MS					
<b>Équipement :</b>					
Jean, chaussures de chantier, veste de velours, moustaches, cestes (gantelets de cuir plombés)					

Frédéric (PS : 7)					
Serviteur des créateurs					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	5	5	3	3
<b>Talents :</b>					
Technique 5 (Mécanique 8), Science 3 (Physique 5), Intrusion 5, Conduite 3+, Pilotage 2 (biplan 5)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Décharge électrique 4, Innovation 2					
<b>Combat :</b>					
11 PP, 9 PF, 6 BL, 12 BG, 18 BF, 24 MS					
<b>Équipement :</b>					
Bleu de travail, tâches de cambouis, trousse à outils					

Siméon (PS : 8)					
Serviteur des êtres humains					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	3+	5+	3+	2	4
<b>Talents :</b>					
Corps à corps 2+, Défense 4+, Discrétion 2+, Fouille 3+, Médecine 4, Aisance sociale 4, Espagnol, Survie 1+ (Toundra 4), Tir 2 (Arme d'épaule 4)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Abondance 3, Champ magnétique 4, Jeûne					
<b>Combat :</b>					
10 PP, 7 PF, 6 BL, 13 BG, 19 BF, 26 MS					
<b>Équipement :</b>					
Collection complète du guide du routard, fusil à pompe					

Pierrick, Léo, Théo et les autres					
Lanceurs de boule de neige					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2	1+	1+	2
<b>Talents :</b>					
Tir 1 (Lancer 1+, 3+ pour les montagnards), Culture générale 0+ (Dessins animés 2+), Savoir criminel 0+ (échange de Heroclix véreux 2+), Survie 0+ (Préau 2)					
<b>Combat :</b>					
2 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS					
<b>Équipement :</b>					
Écharpe, moufles, parkas.					

Léo Maurinot					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	3	2	1+	2
<b>Talents :</b>					
Métier (numismate) 3+, Conduite 0+, Culture générale 2 (Histoire ancienne 3)					
<b>Combat :</b>					
3 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS					
<b>Équipement :</b>					
Costume dépareillé, pièces, deniers et doublons					

Laurent Delpont					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2+	1+	1+	2+
<b>Talents :</b>					
Métier (start-up) 1+, Conduite 2, Informatique 2, Technique 1 (Électronique 2+)					
<b>Combat :</b>					
3 PF, 3 BL, 6 BG, 9 BF, 12 MS					
<b>Équipement :</b>					
Costume, grosse déprime, matériel de bureau à revendre					

Ferdinand Drassin					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1+	2	3	2+	2+
<b>Talents :</b>					
Dilettante (métier) 3, Culture générale 3 (Questions pour un champion 3+), Discussion 3, Aisance sociale 1+, Ancien français.					
<b>Combat :</b>					
4 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS					
<b>Équipement :</b>					
Robe de chambre moelleuse, charentaises de rêve, bibelots divers et variés, collection de tableaux du cru.					

Pawel Mazowsza / Dunariän					
Capitaine des pots-de-vin					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	5	4+	3
<b>Talents :</b>					
Aisance sociale 4+, Baratin 5, Corps à corps 2+, Culture générale 2 (finances 4), Défense 4+, Jeu 4, Numismatique (hobby) 6, Savoir criminel 2 (escroquerie financière 5), Tir 3 (Arme de poing 5+)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Rêve 3+, Sommeil 4, Lire les pensées 2+, Hurllement démoniaque 4+, Esquive acrobatique 2, Corruption 1+, Arme maudite indépendante tueuse d'Ange					
<b>Combat :</b>					
16 PP, 8 PF, 6 BL, 12 BG, 18 BF, 24 MS					
<b>Équipement :</b>					
Vêtements chics et tendance, pièce en or porte-bonheur, colt King Cobra, sabre d'abordage maudit indépendant tueur d'Ange					

Aballigar					
Familier de Pawel					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	2	2+	3+	2+	3
<b>Talents :</b>					
Secrétaire particulier (Métier) 3+, Aisance sociale 3, Baratin 2, Discussion 2, Séduction 2, Conduite 2+					
<b>Pouvoirs :</b>					
Esprits multiples 2, Lire les pensées 2+					
<b>Combat :</b>					
6 PP, 4 PF, 2 BL, 5 BG, 7 BF, 10 MS					
<b>Équipement :</b>					
Emploi du temps, organisateur de poche, téléphone portable, costumes.					

Molosses sataniques					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	3	4	4	3	2
<b>Talents :</b>					
Athlétisme 7, Intimidation 7, Corps à corps 6, Défense 3, Survie 3 (Enfer 7), Fouille 2+, 6 <sup>ème</sup> sens 5					
<b>Pouvoirs :</b>					
Apparence horripilante 3, Forme de combat 5, Armure corporelle 4, Membre exotique : dents de sabre, Membre exotique : griffes, Détection des créatures invisibles 4+, Détection du Bien 2+, Éventration 3, Immunité contre les maladies et les poisons					
<b>Combat :</b>					
10 PP, 11 PF, 9 BL, 18 BG, 27 BF, 36 MS					
<b>Notes de combat :</b>					
En tant que démon de combat, les 5 premiers pouvoirs des molosses sont permanents et sans coûts. La forme de combat a déjà été comptabilisée. PA : 5					

Corbin infernal					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
0+	4+	5	2+	1+	2+
<b>Talents :</b>					
Corps à corps 2+, Défense 2+, Intimidation 0+, Pickpocket 1+					
<b>Pouvoirs :</b>					
Nécrose 1+					
<b>Combat :</b>					
5PP, 3 PF, 2 BL, 4 BG, 6 BF, 8 MS					
<b>Notes de combat :</b>					
Ergots (+1 PRE -1 PUI), bec (+0 PRE +1 PUI)					

Nuée de corbins infernaux					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
0+	4+	5	2+	1+	2+
<b>Talents :</b>					
Corps à corps 3+, Défense 0+, Intimidation 3,					
<b>Pouvoirs :</b>					
Nécrose 2					
<b>Combat :</b>					
100 PP, 50 PF, 8 BL, 16 BG, 24 BF, 32 MS					
<b>Notes de combat :</b>					
Les seuils de blessures de la nuée de corbins sont abaissés à ceux d'un individu dans le cas d'attaques de zone (explosifs, son, etc.).					
Les dégâts infligés par une nuée de corbins sont égaux à la MR + 4 -1 par BG endurée -2 par BF endurée par la nuée.					
La Défense d'une victime de la nuée est diminuée de 10 colonnes.					

Mercenaires					
Hommes de main de Mammon					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2+	2+	2	2+	2
<b>Talents :</b>					
Acrobatie 1+, Athlétisme 1+, Combat 2 (poignard 2+), Conduite 3, Corps à corps 1+, Défense 2, Intimidation 2+, Survie 1 (Milieu urbain 2+), Tir 2 (spécialité à 2+)					
<b>Combat :</b>					
5 PF, 4 BL, 8 BG, 12 BF, 16 MS					
<b>Équipement :</b>					
Gros calibre OU pistolet mitrailleur OU fusil à lunette pour les snipers, cran d'arrêt OU poing américain, casque à visière					

Armaël					
Ami des troupes du Seigneur					
Commandant de l'escouade d'intervention					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	6	3	4	3	5
<b>Talents :</b>					
Savoir militaire 4 (Tactique 5+), Acrobatie 2+, Athlétisme 3+, Combat 5 (épée 6+), Conduite 4+, Corps à corps 5, Défense 6, Survie 2 (Désert 4+), Tir 5 (pistolet 7)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Régénération 3					
<b>Combat :</b>					
9 PF, 8 BL, 16 BG, 24 BF, 32 MS					
<b>Équipement :</b>					
Tenue militaire, système de communication, PC opérationnel mobile					

Soldat de Dieu - assaut					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	3	3+	2+	2	2+
<b>Talents :</b>					
Acrobatie 2, Athlétisme 3+, Combat 2 (poignard 3), Conduite 2+, Corps à corps 3, Défense 3+, Discrétion 2, Savoir militaire 2, Survie 2, Tir 3 (fusil d'assaut 4)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Champ magnétique 2					
<b>Combat :</b>					
5PP, 6 PF, 5 BL, 9 BG, 13 BF, 18 MS					
<b>Équipement :</b>					
Tenue militaire, arme de poing, poignard, système de communication, arme d'assaut, 3 grenades offensives, 2 fumigènes.					

Soldat de Dieu - soutien					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	3	3+	2+	2	2+
<b>Talents :</b>					
Acrobatie 2, Athlétisme 3+, Combat 2 (poignard 3), Conduite 2+, Corps à corps 2, Défense 3+, Discrétion 3+, Savoir militaire 2, Survie 2 (jungle 3+), Tir 3 (fusil mitrailleur OU lance-grenade OU lance-roquette OU fusil sniper 4)					
<b>Pouvoirs :</b>					
Caméléon 2					
<b>Combat :</b>					
5 PP, 5 PF, 3 BL, 7 BG, 10 BF, 14 MS					
<b>Équipement :</b>					
Tenue militaire, tenue et maquillage de camouflage (+2 colonnes en Discrétion), arme de poing, poignard, système de communication, arme de soutien.					

Quelques noms de PNJ	
Frédéric Marciano Adrien Palot Martial Dumesnil Gwenaël Legennec Jacques-Yves Couziot Fabrice Petit Yannick Néaumet Paul Rago Christian Erlanger Lionel Sellier	Aude Appriou Céline Beurlière Louison Monestier Andrée Raynaud Violette Martin-Feuillé Émilie Tisserand Véronique Vonderbriks Léa Virlogeux Fabienne Bouté Nicole Voxin

Quelques noms de rues	
Rue Réaumur Avenue Jean Moulin Rue Chapon Impasse de Montpensier Rue de Trévise Square Papillon Rue Gambetta Rue des Argentiers Rue Neuve-des-carmélites Rue Moerkeke	Boulevard du Vert-Galant Rue Debelleye Allée des Cheminots Rue de Charenton Impasse des Mûriers Rue du Docteur Dicours Rue du Québec Avenue François Mitterrand Place Bartholdi Rue Baudelaire

### Quelques liens utiles pour finir

<http://perso.wanadoo.fr/frederic.weber/index%20des%20monnaies.htm> Un site très complet sur les monnaies romaines dont le webmestre a eu l'amabilité de répondre à mes questions saugrenues sur les « tributes pennies ».

<http://monnaie-romaine.chez.tiscali.fr/index.php>

<http://jacques-coeur.bourges.net/> Un site extrêmement complet sur l'illustre personnage.

<http://www.apprendre-en-ligne.net/crypto/subst/polybe.html> Un site très bien fait en général et très utile pour ce scénario par sa page sur le carré de Polybe ©

### Remerciements, sources et inspirations :

La muse m'a titillé lors de ma visite de la section monnaies du British Museum. C'est la démonstratrice aimable et érudite dont j'ignore le nom qui m'a fait m'interroger sur la nature des « tribute pennies ». Si elle savait !

Alice, que vous devriez aussi remercier pour ses harcèlements concernant mes retards d'écriture et le retrait des décorations de Noël sur le site en octobre (shame on me !).

Mon petit Léandre pour toutes les fois où il me fait rire, et ça arrive assez souvent !

[Encyclopédie Hachette multimédia](#)  
[La Wikipédia](#)

### Index

Présentation .....	page 02
Introduction .....	page 02
1) Le séminaire .....	page 03
2) La bataille de boules de neige .....	page 05
3) La mission, la vraie .....	page 05
4) La monnaie de singe .....	page 06
5) Mon précciiiiieuuuuxxx .....	page 06
6) Picherande, son... sa... .....	page 07
7) Jacques qui ? .....	page 08
8) L'enquêteur de Mammon .....	page 10
9) L'hôtel particulier de Marie Cœur .....	page 13
10) Le bijou de Mlle Parlebeuf .....	Page 14
11) De sang et de fureur .....	page 16
Récompense .....	page 19
Épilogue .....	page 19
Caractéristiques des PNJ .....	page 20
Noms de PNJ .....	page 23
Noms de rues .....	page 23

© L. Jalicous

C'est pas cool mais : ce site et son contenu sont protégés par les dispositions relatives à la protection des droits de la propriété intellectuelle, en particulier celles relatives à la propriété littéraire et artistique, aux droits d'auteur et à la protection des bases de données. Ainsi, toute reproduction ou distribution non autorisée des textes et images disponibles sur le site, y compris ce scénario et son iconographie, est interdite. Le contenu est réservé à un usage privé et non collectif.

In nomine satanis / Magna veritas© est un jeu Siroz Poductions édité par Asmodée Éditions. Tout droit réservé.