

## **Le cryptogramme templier**

### **synopsis**

Les Pjs sont amenés à enquêter sur un vol particulièrement étrange et spectaculaire ayant eu lieu au Metropolitan Museum of Art à Manhattan : 4 chevaliers en armure médiévale ont fait irruption lors du gala de présentation des oeuvres d'art prêtées par le Vatican. Suivant les maigres pistes laissées par les malfrats, les Pjs vont se retrouver mêlés à une intrigue qui va les plonger au coeur d'un conflit séculaire les amenant à affronter de redoutables adversaires comme la Ligue, l'Ekklesia et un archonte roi... Ils voyageront ainsi de New-York à Bergerac, à la poursuite du leader présumé des voleurs.

Inspiration : « Le dernier templier » de Raymond Khoury

Conseil au Mjs : Trinités est un jeu occulte contemporain faisant la part belle à l'action, ce scénario doit être mené à un rythme soutenu, sans laisser vraiment le temps aux joueurs de se poser, ce n'en sera que plus plaisant, quitte à leur donner de temps à autre un petit coup de pouce pour faire avancer le scénario. Bien entendu, si vos joueurs sont des rois de l'enquête, n'hésitez pas à ralentir le rythme et à diluer d'avantage les pistes.

### **Braquage anachronique au Metropolitan Museum**

Le célèbre Metropolitan Museum de Manhattan(ou le Met') accueille une splendide exposition d'oeuvres d'art du Vatican. La plupart des objets présentés sont inconnus du public car sortis pour la première fois de l'état pontifical. Le lundi 3 avril au soir de l'inauguration de l'exposition, toute la presse est là ainsi que nombre de personnalités et un cordon policier conséquent. Pourtant, à 22h30, alors que le buffet est ouvert, 4 cavaliers habillés comme des chevaliers du moyen-âge arrivent à l'angle de la 85ème rue et de la 5ème avenue. Les quatre individus avancent d'un pas tranquille alors que les caméras des journalistes, croyant à un spectacle monté pour l'occasion, sont braquées sur eux. L'enfer se déchaîne alors qu'ils arrivent au pied des marches de l'entrée principale du Met' : le premier des 4 chevaliers dégainé son épée et décapite d'un revers de lame un policier de faction qui était venu leur demander ce qu'ils faisaient là. La panique éclate alors que la tête roule dans un bruit mat écoeurant au pied des marches. Les chevaliers entrent alors de force à l'intérieur, profitant de l'effet de foule et sortent des pistolets mitrailleurs, tirant en l'air pour augmenter encore la panique. A l'intérieur, ils fracassent des vitrines et emportent dans leurs fontes nombre d'oeuvres d'art inestimables et en détruisent tout autant. Au bout de quelques minutes à peine, les voleurs ressortent en emportant deux otages : la femme du maire de NY et un journaliste imprudent, puis ils disparaissent dans Central Park, sans pouvoir être rattrapés. Les 2 otages seront retrouvés une demi-heure plus tard de l'autre côté du parc, mais des malfrats plus aucune trace.

### **Un plan presque parfait**

Ce cambriolage audacieux est l'oeuvre de deux hommes : Simon Lecker, un trafiquant d'armes international et Edouard De Siorac, un professeur d'archéologie à la santé mentale vacillante. C'est l'archéologue qui a eu l'idée de la mise en place et il a donc fait appel à un individu à la réputation sulfureuse pour la réalisation. A eux deux, ils ont fait appel à trois autres petits truands sans grande envergure que l'appât du gain attirerait probablement. Le deal était le suivant : De Siorac gardait l'étrange machine qu'il convoitait, chacun des trois autres participants gardait la moitié du butin accumulé en prenant soin de ne pas dilapider trop vite le fruit de leur méfait. Ce que l'archéologue ignorait, c'est que Simon Lecker convoitait lui aussi le cryptogramme, parce que non seulement il en avait été l'inventeur, mais qu'en plus il avait été dans le même temps son ancêtre Enguerran de Siorac... L'Archonte Roi y voit là une ironie étonnante qui lui a énormément plu. Après le cambriolage, celui-ci a décidé d'essayer de recruter l'archéologue, voir d'en faire un lige, mais aussi d'éliminer rapidement les trois autres voleurs pour effacer tout lien entre lui et le cryptogramme.

### **Entrée en scène des Pjs**

Sonia Wilson a tout vu ! Cette jeune archéologue spécialiste de la religion et du moyen-âge était là lors de l'inauguration et du vol. Outre son poste de professeur d'archéologie elle est aussi un agent de la Loge, et le lendemain matin du vol elle prend contact avec son mentor : frère Claude qui va

de son côté contacter aussitôt les Pjs afin qu'ils retrouvent cette pièce inestimable qu'est le cryptogramme templier. Ils pourront donc faire le voyage jusque New York dès le mercredi suivant et rencontrer la jeune femme.

Note aux meneurs de jeu : Cette introduction part du principe que Frère Claude (voir Bréviaire III : Millenium Da Vinci) est toujours vivant dans votre campagne et qu'il est en contact avec vos Pjs. Si ce n'était pas le cas, il vous faudra trouver un autre moyen pour mettre vos Pjs et Sonia Wilson en contact, par le biais de leurs relations (un retour d'ascenseur pour service rendu par un contact de réseau ou d'influence par exemple).

### **Le récit de Sonia Wilson**

Sonia était à l'inauguration et, en temps que femme d'action au sang froid remarquable, n'a pas cédé à la panique et au mouvement de foule qui s'en est suivi. Le vol est arrivée au moment où elle-même observait attentivement la vitrine où était exposé le cryptogramme. Lorsque les 4 malfrats sont entrés, semant la panique, pillant et détruisant sans vergogne nombre de trésors du passé, Sonia a compris que l'un d'eux, qui semblait diriger la manoeuvre, avait un comportement différent et presque respectueux. C'est cet homme qui s'est dirigé directement vers la vitrine du cryptogramme, qui paraît pourtant bien anodin aux côtés de chefs d'oeuvre de la renaissance italienne, et qui n'a emporté que l'objet en question, sans se soucier du reste comme si tout n'était, selon Sonia, qu'une gigantesque diversion. Elle a bien entendu fait part de ses soupçons au FBI mais ils ne semblent pas, hormis le seul agent Andrew Fornell, prendre au sérieux cette piste. Sonia connaît la fonction profane du cryptogramme, et elle sait que celui-ci a également une autre fonction plus mystique mais ne sait pas laquelle.

Toute la scène du cambriolage fait bien entendu les gros titres des journaux et a été filmée par de nombreuses chaînes de télévision. Sonia a enregistré l'un des reportages et peut le faire visionner aux personnages s'ils le lui demandent. Un jet d'Empathie/0 réussi permet de comprendre que Sonia a bien raison, l'un des 4 chevaliers n'est visiblement pas à son aise au milieu du tumulte ambiant et surtout, il fait très attention à ne rien briser de délicat, peut-être par respect. D'autre part, un personnage sachant monter à cheval (pilotage / équitation) et réussissant un test d'Intellect/0 (ou Intellect/-6 pour ceux qui ne savent pas monter) comprendra que les chevaux utilisés pour cette opération ne sont pas de simple chevaux de selle mais des montures entraînées, en effet, malgré la foule en panique ils restaient calmes alors que les voleurs ne semblaient pas non plus être des cavaliers exceptionnels.

### **Le cryptogramme templier**

Mais quel est donc cet objet ? En 1199, un siècle après la première croisade, un Deva incarné connu sous le nom de Enguerran de Siorac a mis au point, avec l'aide de membres de la Loge (des templiers) un appareil étrange ressemblant à une petite horloge dotée d'un mécanisme alphabétique complexe. La fonction première de cet appareil dont le Deva a fait don aux templiers est de coder et décoder les billets à ordre des templiers, ce qui leur permettait de prêter ou de conserver les fortunes de pèlerins en partance ou en retour de Terre Sainte. D'autre part, Enguerran a également fait de cet appareil une sorte d'automate divinatoire ; en effet, au moyen de réglages très précis, le cryptogramme peut entrer en phase avec le cosme et le karma d'un individu en possédant (lui-même ou un objet qu'il porte), lui accordant alors des dons limités de voyance.

Pour se servir du cryptogramme, il faut comprendre son fonctionnement, cela nécessite un test d'Artisan (mécanique)/-3 ou d'Histoire secrète/0. Il est également possible de chercher des documents anciens à ce sujet : Documentation/-6 ou Erudition (histoire)/-3.

Comment ça marche ? Une personne voulant utiliser la fonction occulte du cryptogramme doit d'abord le placer sous une pierre-angle (cf. Bréviaire VIII : les compagnons de l'oblat) puis réussir un jet d'Astrologie/+3 ou de Artisanat (mécanique)/0. Ensuite il faut dépenser un point de Karma (peu importe qu'il soit lumière ou ténèbre). L'utilisateur peut alors obtenir un des effets parmi les suivants (un seul effet par 24h et par utilisateur) :

- Intuition : l'utilisateur n'est pas sensible aux effets de la surprise pendant 24h.
- Prescience : durant tous ses combats des prochaines 24h, l'utilisateur pressent les actions des combattants impliqués ; au début de chaque round son initiative prend la valeur de la plus haute initiative des personnages dans le feu de l'action.

- Précognition : durant tous ses combats des prochaines 24h, l'utilisateur connaît la liste de tous les événements liés à un champ de bataille et il est mis au courant par le MJ le round précédant si un événement est sur le point de se produire.

Le cryptogramme est resté aux mains des Templiers et de la Loge jusqu'à leur éradication par le roi de France Philippe le Bel. A ce moment là, c'est la Ligue, éternel ennemi de la Loge, qui s'en est emparé et l'a enfermé bien à l'abri dans les caves du Vatican pendant des siècles, jusqu'à ce qu'il sorte de l'oubli pour l'exposition au Metropolitan Museum of Art...

### **Chronologie des événements**

Voici la liste indicative des événements, tels qu'ils se dérouleront si les PJs n'interviennent pas (bien entendu, vous avez aussi la possibilité de resserrer cette chronologie) :

- J : Cambriolage au Metropolitan Museum
- J+1 : Sonia contacte frère Claude, qui contacte les Pjs. Il leur explique l'histoire brièvement
- J+2 : Arrivée des Pjs à New York le matin. Gus Chase contacte son receleur pour revendre sa part de butin. Mort de Franck Jefferson, tué par les sbires de Lecker.
- J+3 : Fuite d'Edouard de Siorac en France, il prend un hôtel à Bergerac. Gus Chase revend certains objets à Harold Langley. Il est pris en filature par le FBI puis blessé et arrêté.
- J+4 : Mort de John Hockins, il est tué en fin d'après midi dans les toilettes de l'aéroport. Départ de Simon pour la France, sur les traces d'Edouard De Siorac.
- J+6 : Mort de Gus Chase, il est assassiné, malgré la surveillance policière dans l'hôpital où il est soigné.
- J+8 : Bascule d'Edouard qui a définitivement perdu la raison sous l'influence de Lecker et va devenir son lige, et récupération du cryptogramme par l'Archonte Roi.

### **L'enquête du FBI à New York**

La première piste qui se présente aux Pjs est l'agent Andrew Fornell. En effet, celui-ci est une personne agréable à l'esprit ouvert (et qui n'est pas insensible au charme désarmant de Sonia Wilson) qui pourra être d'une aide précieuse aux joueurs en leur révélant certains éléments de l'enquête. Voilà ce qu'Andrew peut révéler aux Pjs si bien entendu ils le questionnent :

- Les chevaux utilisés par les voleurs sont probablement d'anciens chevaux de la police montée new-yorkaise, la seule adresse possible est une écurie proche de Central Park, dont il pourra donner l'adresse. Le palefrenier principal, Franck Jefferson a déjà été interrogé.
- L'organisateur de l'expédition, l'évêque Fransisco DiRocca, se montre particulièrement attentif au déroulement de l'enquête et a insisté pour être tenu informé de toutes les nouvelles. Il semble prendre cette affaire très à coeur.
- Des receleurs connus sont surveillés, afin de vérifier si certains trésors du Vatican ne sont pas revendus rapidement.
- Il peut communiquer aux Pjs la liste de tous les objets volés (une vingtaine au total, principalement des objets en or et/ou recouvert de pierres précieuses).

Suivant la manière dont les Pjs agissent avec Fornell, celui ci peut très bien vous permettre de relancer le scénario si les joueurs piétinent, ou au contraire vous servir à leur mettre des bâtons dans les roues s'ils ont été désagréables avec lui.

Les Pjs auront probablement envie de rendre eux aussi une petite visite à Franck Jefferson, le palefrenier. Lorsqu'ils arriveront sur place il sera trop tard. En effet le palefrenier est mort et l'écurie est en flammes (si les joueurs se rendent là bas le jour de leur arrivée bien sûr, autrement ils ne pourront qu'avoir le compte rendu d'Andrew).

Visiblement, un incendie s'est déclaré dans l'un des box de l'écurie et Franck est vraisemblablement mort renversé et piétiné par les chevaux affolés en tentant de les calmer. En réalité il a bel et bien été assassiné par deux sbires de Simon Lecker qui ont tenté de faire passer ça pour un accident. Les Pjs peuvent se rendre compte de la supercherie en examinant le corps et en réussissant un test de Soins/-3 : des traces de liens sont visibles sur ses poignets (dont l'un est fracturé), il porte également des lésions mineures aux doigts comme s'il s'était battu. En examinant les alentours et en réussissant un test de Vigilance/-3 on peut également trouver un petit pendentif en or représentant une roue astologique dont le signe des gémeaux est placé en haut, avec les

lettres SL gravées au dos. Un test facile d'Astrologie/-3 permet de reconnaître l'ordre occulte des signes astrologique. Une longue et difficile recherche informatique (Documentation/-6) permet de découvrir Enfin, un autre test de Vigilance/0 permet de remarquer les traces d'une voiture partie précipitamment il y a peu de temps.

Si l'on enquête un peu sur Franck Jefferson, on peut découvrir un passé plutôt louche, et qu'il a décroché cet emploi grâce à John Hockins, un ex-flic de la police montée de New-York, remercié pour une affaire de pôt de vin, qui travaille à présent comme personnel d'entretien à JFK.

Ce qui s'est passé : Simon Lecker commence à effacer les traces qui pourraient faire remonter jusqu'à lui. Il a donc envoyé trois de ses tueurs éliminer Franck Jefferson, l'un des voleurs du Met' vous l'aurez compris, en faisant passer grossièrement cela pour un accident afin de retarder le FBI. Quelques jours plus tard, les autorités retrouveront d'ailleurs une partie du butin caché dans le congélateur de l'appartement de Franck.

### **Sur la piste des receleurs**

En faisant jouer leurs contacts (influence ou réseau dans les milieux criminels, journalistiques , policiers ou artisitiques) les Pjs peuvent apprendre que le propriétaire d'un magasin d'antiquités plutôt « select » a été contacté par un voleurs cherchant à revendre des objets rares et précieux de la renaissance italienne. En se rendant chez ce receleur, Harold Langley, les Pjs peuvent se trouver devant deux cas de figure : ou ils arrivent après l'échange (dans ce cas il sera trop tard) ou bien ils arrivent avant.

Harold Langley est un homme chauve au physique ingrat de vautour. Il est aussi mielleux, sournois et lâche qu'il est laid, c'est ce sur quoi vont devoir jouer les Pjs. Au prix de quelques manoeuvres d'intimidation (commandement/0) ou de corruption (Harold ne crache pas le morceau à moins de \$300) nos héros devraient pouvoir tirer quelques informations du receleur. Celui-ci connaît bien Gus Chase pour avoir déjà travaillé avec lui par le passé. Il ne l'aime pas car selon lui Gus est un individu brutal et sans scrupule avec lequel il ne faut pas plaisanter. Gus est venu le trouver mercredi pour lui dire qu'il avait quelques pièces à lui proposer et, à la description de certaines, Harold a aussitôt compris qu'il s'agissait d'oeuvres dérobées au Met'. Il a donc rendez vous avec le voleur jeudi soir à 20h. Après de longues discussions, le receleur accepte de coopérer avec les Pjs s'ils veulent tendre un piège à Gus. Celui-ci, méfiant, arrive une heure avant l'heure prévue, en toute discrétion avec un gros sac de sport contenant sa part de butin du Met'. Si les Pjs ne sont pas spécialement discrets ils les repèrera aussitôt car sqa méfiance frise la paranoia depuis qu'il a appris la mort de Franck Jefferson. Pour s'enfuir, Gus, armé d'un automatique de gros calibre, tentera de prendre quelqu'un en otage et volera une voiture. L'idéal pour le MJ, d'un point de vue scène à gros budget, est de mettre en scène une course poursuite en voiture avec Gus qui devrait finir dans un magasin de souvenirs. Faites attention à ne pas faire mourir le malfrat trop vite, il risque d'être la seule source d'information des Pjs. Il est difficile de faire parler la brute, même blessé c'est un entêté (commandement/-3) et c'est d'ailleurs lui le responsable de la décapitation au Met'. Il connaît bien entendu les trois autres participants au vol : Franck Jefferson, c'est lui qui a fournit les chevaux et les a fait disparaître aussitôt après ; John Hockins, un ex-flic qui a mal tourné et qui travaille comme personnel d'entretien à l'aéroport JFK ; Edouard, un français bizarre, le cerveau de l'opération dont il ne sait rien mais qui ne semble pas être un habitué des casses. Lors de l'une des réunions de préparation, ils ont également vu le commanditaire du hold up, un certain mister Smith qui était accompagné de deux hommes de main taciturnes. Mister Smith n'a parlé qu'avec Edouard.

### **Du grabuge à JFK**

Les Pjs voudront probablement suivre à présent la piste du troisième homme : John Hockins, l'ancien flic reconverti en truand. Celui-ci travaille à présent à l'entretien des toilettes de l'aéroport JFK, et c'est là que les Pjs pourront le trouver, en effet, depuis la mort de Franck Jefferson il n'habite plus chez lui mais squatte un hangard abandonné près de l'aéroport. Le seul endroit où les joueurs pourront l'intercepter sera vraiment l'intérieur des toilettes publiques. Lorsque qu'ils l'approcheront, ce sera le moment qu'ont choisi les sbire de Simon Lecker pour éliminer ce deuxième témoin. Il y a autant de sbires que de joueurs + 1. Ils sont armés pour moitié de petits révolvers à silencieux, et pour moitié de barres de fer ou couteaux.

Champ de bataille : Les toilettes publiques

Par Amaranth, paru sur le SDEN en 2010

#### Tactiques

- Se déplacer : En raison d'un carrelage détrempe, tous les tests de déplacement sont automatiquement assortis de la Pénalité Risque (chute).

#### Déplacements

- Grimper sur les lavabos : Athlétisme/0

#### Positions avantageuses

- Sur les lavabos : une position en hauteur
- Dans une cabine individuelle : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler

#### Armement

-

#### Dégâts collatéraux

- Porte d'une cabine individuelle : 4 points de vie, bois
- Faire écrouler les parois des cabines individuelles : Force/-3. En cas de réussites, les parois s'effondrent avec un effet domino et la personne se trouvant au bout de la rangée doit réussir un test d'Esquive/-3 ou encaisser 1 point de dégâts et se retrouver immobilisée. Une personne immobilisée ainsi peut tenter (action simple) un test de Force/0 pour se dégager.
- Briser un urinoir : 4 points de vie, émail. L'eau gicle alors avec force, infligeant un malus supplémentaire de -1 à tous les tests de déplacement.
- Miroir des lavabos : 2 points de vie, verre

#### Evènements

- Arrivée du personnel d'entretien : leur premier réflexe est de s'enfuir pour donner l'alerte

Si John Hockins est encore vivant et interrogé, il se mettra à table sans vraiment poser de difficulté (Commandement/0). Il connaît, tout comme Gus, l'identité des autres voleurs, mais surtout il s'est renseigné sur Edouard et sait que son vrai nom est De Siorac, qu'il effectivement français et originaire de la ville de Bergerac, mais qu'il enseigne depuis des années l'archéologie dans le Midwest. De Mr Smith il n'en sait pas beaucoup si ce n'est qu'il lui trouvait un étrange air de famille avec le français.

### **Complications**

Si vous le souhaitez, vous pouvez introduire des complications dans l'enquête des Pjs. L'évêque Fransisco DiRocca est membre de l'Ekklesia et a appris trop tard, alors qu'il était déjà exposé, la provenance et la fonction du cryptogramme. Il met donc tout en oeuvre pour récupérer ce précieux trésor qu'il ignorait déjà lui appartenir. Comme c'est un envoyé officiel du Vatican, le FBI partage donc, de mauvaise grâce, ses informations avec lui. Monseigneur DiRocca enverra donc ses propres équipes d'investigation sur la piste des quatre chevaliers. DiRocca a la soixantaine et un passé de conspirateur derrière lui, il ne tardera donc pas à découvrir l'implication des Pjs dans cette histoire, voir même à deviner leur nature s'ils se montrent trop imprudents, et ne manquera donc pas d'agir en conséquence. C'est un homme dur, impitoyable, au caractère et au physique trempé dans de l'acier.

### **Un allié inattendu**

Si vos joueurs ont du mal à faire face à l'adversité, vous pouvez introduire le personnage d'Alexander Lackman : c'est une Trinités qui s'est juré de combattre avec acharnement les Ténèbres jusqu'au jour du jugement dernier. Grand et puissamment charpenté, Alexander est l'archétype du Bélier et pourtant il est également compatissant et généreux quand il le faut. Il pourra rencontrer les Pjs au détour d'un combat qui tourne en leur défaveur car il est actuellement sur la piste de Simon Lecker qu'il compte bien éliminer.

### **Retour aux sources**

Il ne sera pas trop difficile, une fois son nom connu, de découvrir qu'Edouard de Siorac a pris la fuite vers la France le jeudi qui a suivi le cambriolage. L'archéologue s'est réfugié dans sa ville natale à Bergerac en plein Périgord. Lui mettre la main dessus ne sera pas chose facile car il n'a pas laissé d'adresse. En réalité plutôt que le soulager, la possession du cryptogramme templier a quasiment achevé de lui faire perdre la raison et il se sent investi d'une sorte de mission

supérieure. Il est inconsciemment attiré par le château de Beynac (lieu où se trouve la plus proche Pierre-Angle de Bergerac), qui domine la vallée de la Dordogne à quelques dizaines de kilomètres. Les seuls indices permettant de trouver sa trace seront une enquête dans les hôtels de Bergerac : les Pjs pourront apprendre qu'il a résidé là une journée et une nuit et qu'il a laissé une somme conséquente de prospectus divers sur le château de Beynac. En amadouant le maître d'hôtel les Pjs peuvent consulter les papiers qu'a laissés « cet homme au comportement étrange », en réussissant un test de Documentation/0 ou Intellect/-3, ils découvriront que ce qui intéresse l'archéologue c'est surtout la salle principale de la chapelle seigneuriale située tout en haut du château (là où se trouve la Pierre-Angle).

C'est évidemment lorsque les Pjs choisiront de se rendre à Beynac que Simon Lecker et 10 de ses sbires investiront eux aussi le château de Beynac à la recherche d'Edouard de Siorac. Orchestrez un combat épique et terrible (utilisez pour cela le champ de bataille « une basilique » dans le livre de base).

Si Edouard de Siorac survit à l'affrontement, il sera néanmoins bon pour l'asile, toute trace de raison l'ayant définitivement quitté, et les Pjs pourront garder le cryptogramme à moins qu'il ait été détruit au cours de la bataille.

### Les PNJs

**Edouard de Siorac** : A la quarantaine bien tassée, le cheveu poivre et sel, Edouard est un homme énergique d'un tempérament volontaire et noble qui pourtant ne reculera devant aucun sacrifice pour récupérer le cryptogramme, qu'il considère comme son héritage, tant son obsession confine à la folie. Edouard est en effet le descendant lointain du fabricant de cet objet et il a découvert, voilà dix ans, son existence même s'il n'en connaît pas toutes les fonctions. Il a donc monté le coup du Met' en faisant appel à un certain Mr Smith qu'il prenait pour un simple trafiquant

Archétype / Ascendants / Descendants : Balance / Gémeaux, Poisson / Bélier, Taureau, Lion

Métier : archéologue

Compétences clés : Athlétisme 6, Commandement 6, Documentation 10, Erudition 10, Histoire Secrète 3, Intellect 12, Langues 10, Mêlée 8, Pilotage 2, Sciences 7, Tir 3, Volonté 8

**Les 3 autres voleurs du Met'** : Malfrats recrutés ça et là par Edouard par l'intermédiaire de Simon Lecker, ce sont des brutes sans grande envergure ni intelligence supérieure.

Archétype / Ascendants / Descendants : Taureau / Bélier, Capricorne / Lion, Balance, Sagittaire

Métier : truand

Compétences clés : Athlétisme 6, Corps à corps 6, Commandement 2, Endurance 8, Esquive 5, Force 10, Mêlée 6, Pilotage 7, Rapidité 6, Tactique 4, Tir 8, Vigilance 8, Volonté 2

**Simon Lecker « Mr Smith »** : Archonte Roi indépendant, réincarnation d'Enguerran de Siorac, Simon a eu l'occasion d'échapper aux griffes du Tigre et s'est réfugié aux Etats Unis. Trafiquant d'oeuvres d'Art, c'est un puit de savoir, mais toutes ses connaissances ne sont utilisées que pour son profit personnel, sans se soucier de qui que ce soit d'autre. Il a récemment découvert des documents anciens parlant du cryptogramme, et a appris par Edouard de Siorac que cet objet allait être exposé au Met'... Simon est à la fois amusé et intrigué par la coïncidence qui l'a rapproché de son ancien oeuvre et de son descendant.

Archétype / Ascendants / Descendants : Gémeaux / Scorpion, Poisson / Lion, Bélier, Capricorne

Légion : Adôn

Karma Ténèbres : 12

Auras : Gémeaux, Scorpion

Versets : Celui que je désire, Dans son dos, Répartition des demeures, Il les maudit, Courroux et Colère

Liges : Antoine Soupier (comédien et gangster), Dexter Braddy (flic corrompu)

Métier : Trafiquant d'oeuvres d'art

Compétences clés : Art 12, Astrologie 6, Commandement 6, Documentation 5, Empathie 10, Erudition 8, Histoire secrète 5, Intrusion 9, Langues 8, Mêlée 9, Séduction 14, Stratégie 6, Subterfuge 10, Tir 6, Volonté 8

**Les sbires de Simon Lecker** : Payés, souvent fanatisés, parfois drogués, ils obéissent au doigt et

Par Amaranth, paru sur le SDEN en 2010

à l'oeil à l'Archonte-Roi et sont quasiment prêts à tout pour lui

Archétype / Ascendants / Descendants : Bélier / Taureau, Capricorne / Sagittaire, Balance, Cancer

Métier : hommes de main

Compétences clés : Athlétisme 8, Corps à corps 8, Commandement 2, Discrétion 3, Force 8, Mêlée 10, Rapidité 7, Tactique 2, Tir 6, Vigilance 4, Volonté 2

note : si vous introduisez les sbires de l'Ekklesia de Fransisco DiRocca, prenez les même caractéristiques et inversez Tir et Mêlée.

**Lord Alexander Lackman** : Trinité solitaire, ce lord anglais au physique aussi avantageux que le compte en banque a décidé de mettre de côté ses frasques passées pour se consacrer entièrement à la lutte contre les Ténèbres. Malgré son caractère hautain et ses manières parfois désagréables, c'est un homme profondément bon qui se concentre actuellement sur sa traque de Simon Lecker qu'il a entrepris d'éliminer. C'est par ailleurs un bretteur exceptionnel.

Archétype / Ascendants / Descendants : Bélier / Capricorne, Scorpion / Gémeaux, Taureau, Cancer

Karma Lumière / Ténèbres : 5 / 5

Auras : Bélier

Versets : Oracle, Ombre, J'arracherai les mauvaises herbes, Dans son dos

Atouts : Cercle, Eclair, Flamme, Immatérielle, Miroir, Secousse, Vague, Vigueur

Messager : Mickha'Il. Lord Lackman est au deuxième décan et connaît le Sommeil du dragon.

Compétences clés : Clairvoyance 3, Empathie 8, Discrétion 6, Intellect 6, Langues 3, Mêlée 15, Rapidité 8, Tactique 9, Vigilance 4