

Secte, sex and sun

Un scénario pour Magna Veritas v1.0 par **G. E. Ranne**

Parution dans Plasma n°3 (janvier - février 1991)

Illustrations par **Guillaume Sorel** (injoignable pour l'autorisation)

Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **G. E. Ranne** et **Croc**

Un scénario avec beaucoup de secte, un peu de sexe et pas beaucoup de sun.

Note pour le maître de jeu : attention, une partie de ce scénario reprend une idée déjà utilisée par Croc dans son scénario *Les maîtres du métal*, pour In Nomine Satanis. Cette idée, l'Ange de Janus protégé par Valefor, est ici transposée pour Magna Veritas. Ce scénario s'adresse aussi bien à des débutants qu'à des joueurs confirmés. N'étant pas très dépayçant, il peut être utilisé comme scénario d'introduction pour le monde de Magna Veritas.

L'histoire

Frédéric d'Haleth, un escroc talentueux, fonde début 1988 une association, *La Logique de la béatitude*. Par un enseignement ésotérique flou amenant soi-disant à retrouver son équilibre au sein de l'univers, il escroque de riches gogos et mène une vie dorée. Il prend pour maîtresse une jolie femme, cliente de l'association, Jessica Less. Jessica, sculptrice, est en fait un démon de Morax, et n'est là que par intérêt, comptant détourner à son profit l'argent ramassé par *La Logique de la béatitude*. Elle a prévu d'assassiner Annie Vinetti, une riche vieille dame ayant fait un testament en faveur de l'association. Jessica considère qu'il n'y a que peu de chances qu'elle soit soupçonnée, n'ayant pas de lien juridique avec l'association. Une fois le meurtre oublié, son but est de se faire nommer cogérante, d'assassiner Frédéric d'Haleth pour avoir seule la signature et de disparaître en Argentine avec le magot.

Introduction

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci leur donne pour mission d'enquêter sur une secte à succès, *La Logique de la béatitude*. Les joueurs devront se faire passer pour des membres de la secte et juger par eux-mêmes le danger qu'elle représente. Si elle est inoffensive, laisser faire ; si elle est dangereuse, la faire tomber par des moyens juridiques ou autres ; si des éléments démoniaques sont à l'œuvre... l'élimination de ces éléments et la dissolution de la secte est requise. Les joueurs seront parrainés par Jean-Luc d'Alby, un membre de la secte qui a bien voulu rendre ce service au contact des joueurs. Les Anges sont invités à une matinée d'initiation à 11 heures le lendemain, au 3 rue Jacob (Paris, 6^{ème}). Le contact donne aussi à chacun des joueurs une invitation à l'Automobile Club, pour le soir même. Ils sont invités par un certain Prince Sernine. Les invitations sont arrivées par voie officielle, mais le contact n'en sait pas plus.

À l'Automobile Club

Dans l'immeuble ultrachic de l'Automobile Club, les Anges seront introduits dans un salon privé, où une table est dressée. Ils y seront accueillis par un homme très smart, accompagné d'une très belle jeune femme. L'homme, en se levant, se présentera : « Bonjour Messieurs. Je suis l'Archange Janus. » Après un excellent dîner, où il mettra un point d'honneur à ne pas parler

« travail », Janus leur demandera un service personnel. Il désire que les Anges protègent et initient au boulot classique d'un Ange la jeune femme assise à côté de lui, dont le nom est Laurène Malières. Il expliquera, l'air parfaitement à son aise, que Laurène est une humaine « au courant de tout ». Il veut en faire un Soldat de Dieu spécialement attaché à sa protection, la première d'une sorte de garde personnelle. Pendant toutes ces explications, Laurène a l'air assez gênée. Son embarras disparaîtra cependant peu à peu, surtout si les Anges sont aimables avec elle. À la fin du dîner, quand Janus s'en ira (dans une Excalibur blanche) en leur laissant Laurène, elle devrait être tout à fait souriante et enjouée, couvant du regard les plus beaux mâles du groupe, s'il y en a.

C'est pas joli joli, tout ça...

Seul le maître de Jeu sait, hou le privilégié, que Janus a menti. Laurène Malières est en réalité un démon aux ordres de Valefor, le Prince Démon des Voleurs. Laurène, relativement nouvelle dans le boulot, s'aperçut vite que ce boulot, justement, ne lui plaisait pas trop. Elle accomplit erreur sur erreur, la dernière et la plus grosse étant de faire échouer une mission importante en se rangeant finalement du côté de la victime désignée tout en empochant quand même le contenu du coffre-fort, on ne se refait pas. Convoquée à un jugement par les Démons d'Andromalius, elle ne s'y rendit pas et se retrouva donc renégate. Recherchée par ses anciens amis Démons, à bout de souffle et d'idées, elle invoqua sans trop y croire son supérieur, Valefor. Par on ne sait quel miracle (vous savez peut-être en fait lequel si vous avez lu le complément d'information sur Janus et Valefor) ce n'est pas Valefor qui apparut, mais l'Archange Janus. Celui-ci expliqua qu'il se sentait touché par sa situation, et qu'il lui proposait de la prendre sous sa protection, ce que Laurène accepta aussitôt. Janus étant un Archange occupé et ne pouvant personnellement protéger Laurène, il décida de la confier à un groupe d'Anges, pour la protéger des éventuels Démons à sa poursuite, et pour qu'elle s'imprègne de la philosophie et des expressions angéliques. Le but de Janus, que toute cette histoire amuse beaucoup, étant en effet de la faire passer pour un Soldat de Dieu. Laurène, malgré qu'elle soit un Démon, est donc tout à fait sincèrement du côté des joueurs, qu'elle aidera au mieux de ses possibilités.

Il faut cependant noter que : Laurène n'entrera sous aucun prétexte dans une église. Elle essaiera cependant de trouver une explication logique, style : « Je fais le guet pour voir si personne ne nous suit » Elle ne sait bien entendu pas parler Angélique et a une aura démoniaque. Si, obligée de combattre, elle se sert de ses pouvoirs, elle se repliera sur l'histoire que lui a conseillée Janus : « Je vous ai menti, je suis en fait un Ange au service de Mathias (ce qui explique l'éventuelle utilisation de pouvoirs démoniaques. »

Avec Frédéric, je positive !

Le siège social de l'association, et le siège des réunions, est un grand appartement bien meublé au 4^{ème} étage du 3 rue Jacob. Jean Luc d'Alby a pris rendez-vous pour les Anges, les présentant

comme des riches oisifs intéressés par la doctrine de *La Logique de la béatitude*. L'appartement est richement décoré et trois statues sont mises en valeur, une d'elle étant un buste de Frédéric. Ces trois statues ont été faites par Jessica. Frédéric d'Haleth est un grand blond, carré et barbu, habillé en jean et en grand tee-shirt noir, avec une boucle d'oreille en forme d'ankh. Il est toujours très aimable. Il présente aux Anges les deux autres participantes à la séance : Christine De Lène, une jeune fille blonde de 16 ans, BCBG et timide, et une dame d'une cinquantaine d'années, Victoire Lemoine, bavarde et surexcitée. Du thé, des petits gâteaux et de délicieux minisandwichs sont servis. C'est la première séance pour tous les participants, aussi Frédéric fait-il un petit speech de présentation. Son ton est doux, sa voix un peu rauque, mais très envoûtante. Il explique en substance que l'association est sans but lucratif, et que toutes les participations sont utilisées pour les frais d'organisation et de réunion.

Il ne parlera du prix exact que si on lui pose la question, ou bien sûr, après la séance au moment où la petite participation est exigée. Celle-ci est de 250€ par personne, et cette somme ne correspond qu'à la première séance, le prix évoluant au fur et à mesure de l'évolution spirituelle des participants. Au moment de commencer la séance, Frédéric fermera les rideaux et éteindra les lumières. Il fera allonger les participants et, assis en tailleur, commencera à parler doucement. Le discours est long, lénifiant et peu original. Il est composé de trois parties : la première où il demande à l'assistance de s'imaginer flottant au-dessus de l'océan, avec force détails et description, la deuxième où il leur demande de décharger toutes leurs pensées négatives et de les enfouir dans l'océan et la troisième où il leur demande de se mettre en phase avec le karma de l'Univers. Car le karma de l'Univers pulse, bien sûr. En se relevant, dit Frédéric, vous allez vous sentir ressourcés de l'intérieur. Et en effet, les joueurs, du moins ceux qui ont bu du thé, se sentent légèrement planants. Il faut dire qu'il y avait de l'euphorisant dans le thé. Frédéric prendra les « participations », puis invitera tous les participants à la « soirée de fraternisation » qui se déroulera dans l'appartement le soir même. L'association n'étant qu'une grande famille, il faut que tous les membres fassent connaissance pour pouvoir sublimer leur potentiel.

L'appartement de Frédéric d'Haleth

Si les joueurs ont un Q.I normal, ils vont peut-être vouloir faire une petite enquête avant de se lancer à corps perdu -ha, ha- dans la soirée de fraternisation. Voici donc les renseignements qu'ils pourront glaner : l'appartement qui sert de salle de réunion est un ancien appartement tout à fait normal, avec cuisine, salle de bains, etc. À part les statues de Jessica, il ne renferme rien d'intéressant, sauf une commode Louis XVI où Frédéric range le butin de la journée, une machine à calculer, et quelques affaires personnelles dont des cartes de visite, au nom de l'association et au nom de Frédéric. L'adresse est la même. Si l'adresse est la même, c'est que Frédéric habite à l'étage au dessus. Son appartement est meublé plus simplement. S'y trouvent aussi des statues de Jessica. Dans le bureau de Frédéric, on trouve les statuts et les comptes de l'association. Tout est en règle. En tant qu'association, il n'y a pas de distributions de bénéfices. Par contre Frédéric se verse à lui-même un généreux salaire de 17.250€, plus le remboursement de divers frais. L'association a de nombreux comptes bien fournis (plus de 450.000€ en tout). L'association comprend 443 membres, classés en plusieurs rangs (Novices, Apprentis, Artisans, Initiés, Maître). Un seul maître : Frédéric. Deux initiés : Annie Vinetti et Jessica Less. Dans la salle de bain de Frédéric, on peut trouver une dizaine de boîtes d'Euphyrose. Il s'agit d'un euphorisant léger.

La soirée de fraternisation

Les premiers participants arriveront vers 23 heures. Une cinquantaine de membres de l'association sont présents, tous habillés d'une manière très classe. Des rafraîchissements au champagne seront servis (avec euphorisant) ainsi qu'un délicieux

buffet. L'animation est grande, la bonne humeur règne, les gens ayant l'air de bien se connaître. Frédéric lui-même, habillé d'un pantalon bouffant et d'une chemise rouge, est assis sur un pouf tunisien et règne, enchanté. À peu près trois quarts d'heure après le début de la soirée, il montera sur le pouf, enlèvera sa chemise et enlacera amoureusement la petite Christine, qui était assise à côté de lui. Ce sera le signal. La soirée commencera doucement à basculer... les premiers participants enlèveront leurs vêtements sous les rires et les applaudissements, tandis que certains couples occuperont les divans. Bref, la soirée de fraternisation n'est qu'une partouze en règle. Que se passera-t-il d'intéressant au niveau des joueurs ? Trois choses :

- Les Anges ne pourront manquer de remarquer deux femmes, pourtant très différentes l'une de l'autre. La première est Annie Vinetti. C'est une femme d'une soixantaine d'années, couverte de bijoux et ayant bu visiblement plus d'un coup de trop. Elle fait des avances à tous les hommes, et de grands discours avinés si elle est rejetée. La deuxième est une superbe jeune femme blonde, au visage aussi pur que Grace Kelly. C'est Jessica Less. Elle est entourée d'une véritable cour, et prendra son temps avant de choisir le plus beau mâle de la soirée. Si un des Anges masculins à quatre ou plus d'Apparence, elle s'intéressera à lui.

- Christine, la petite jeune fille de seize ans, est très mal à son aise, Frédéric l'a d'office mise à côté de lui et elle ne sait que faire. Quand celui-ci commencera à l'entreprendre, elle essaiera d'abord de refuser. Mais Frédéric insistera tellement, qu'en larmes elle finira, si personne n'intervient, par se laisser faire. Il sera intéressant de voir la réaction des joueurs devant ce viol, puisque s'en est un. Laisseront-ils faire ou s'y opposeront-ils au risque de mettre à mal leur couverture ?

- Le plus important événement de la soirée passera peut-être inaperçu des joueurs, et pourtant ! Laurène appréciera beaucoup la soirée. Amusée, elle se mêlera à la foule et se retrouvera rapidement entièrement déshabillée (mais contrairement à Christine, parfaitement consentante et gardant le contrôle d'elle-même). Elle a un tatouage d'araignée d'une dizaine de centimètres sur l'épaule.

Au cours de la soirée, Jessica aura soudain une réaction d'étonnement. Si les joueurs regardent dans la même direction qu'elle, ils ne verront rien d'intéressant : juste les couples en train de fraterniser. En vérité, Jessica vient de voir Laurène.

Or Jessica connaît bien un Démon d'Andromalius qui lui a récemment raconté qu'une jeune femme, Démon de Valefor, était passée de l'autre côté. Le signe distinctif de cette jeune femme était qu'elle avait un large tatouage d'araignée sur l'épaule.

La leçon du lendemain

À 11 heures le lendemain matin, les mêmes participants sont là : Frédéric bien sûr, Christine et Victoire. Il y a en plus, assis dans un coin et silencieux, un petit garçon d'une dizaine d'années. Victoire est en pleurs. Frédéric la console poliment, style : « Elle a maintenant trouvé sa place dans le rythme de l'univers. » De qui parle Victoire ? De sa grande amie, Annie Vinetti, qu'on a retrouvée morte ce matin dans son appartement. Les autorités concluent pour l'instant à un suicide. Victoire doit être fatiguée, car ce qu'elle ajoute n'est pas très clair : Annie Vinetti se serait griffée à mort ? Frédéric lui propose de reprendre du gâteau. Le petit garçon s'approche alors, prend le plateau, et sans rien dire, en propose à tout le monde. Laurène est la dernière de laquelle il s'approche. Laurène prend une part de gâteau et le remercie gentiment. Le petit garçon la dévisage froidement. Un étrange sourire naît sur son visage. Il regarde Laurène dans les yeux, dit « Tu es jugée ! » et se téléporte hors de la pièce. Laurène s'écroule, terrorisée. Victoire et Christine hurlent, et Frédéric fixe le mur sans comprendre. Personne ne sait d'où sort le petit garçon, chacun croyant qu'il était entré avec l'autre. La leçon sera annulée.

La première attaque

Vous l'avez sans doute compris, il faut dire « Merci Jessica ! » pour ce petit intermède. Celle-ci a prévenu Florent, le petit garçon, Démon d'Andromalius. Celui-ci a ressorti le dossier de Laurène, une photo, et est allé vérifier que c'était bien elle. C'était elle. L'attaque se fera aussitôt, pour ne pas laisser aux joueurs le temps de réfléchir. Ou dans l'escalier même de l'immeuble s'il n'y a personne, ou dans une rue déserte dès qu'ils sortiront. Florent est accompagné de quatre zombies, et c'est tout. En effet, il ne croit avoir à faire qu'à Laurène et n'a aucune raison de savoir que les joueurs sont des Anges. Florent attaquera par surprise, bondissant sur Laurène, son épée à la main, en hurlant quelques mots en démoniaque (style : « Tu vas mourir, traîtresse ! »). Laurène réagira instinctivement et deviendra invisible. Dès que les joueurs feront usage d'un pouvoir angélique, Florent s'arrêtera de combattre, regardera les joueurs d'un air étonné... et se carapatera à toute vitesse, se téléportant loin de là. Il laissera ses zombies se faire massacrer. Si les Anges interrogent Laurène, elle sortira son histoire d'Ange de Mathias. Si les joueurs se demandent pourquoi on en veut à elle, elle dira que c'est sans doute en représailles d'une mission qu'elle aurait effectuée under cover chez les Démons. Enfin de toute manière, Janus a demandé qu'on la protège, oui ou non ?

Et encore un petit peu d'enquête...

Les Anges auront sans doute envie d'enquêter sur Annie Vinetti ou/et sur Jessica Less. Donc : Annie Vinetti, divorcée d'un comte italien habitait dans un riche appartement au 5 Bd Saint Germain, maintenant sous scellés par la police. Tous les papiers personnels d'Annie, dont son testament, sont au commissariat. L'appartement était fermé à clé de l'intérieur, et il est normalement impossible d'y accéder par les fenêtres. Sur le parquet du salon se trouve la trace à la craie du cadavre. Au milieu de nombreuses autres œuvres d'art, deux statues de Jessica : un buste d'Annie et une pleureuse, longs cheveux épars, tête renversée, se griffant les joues avec ses ongles. C'est cette statue qui, dotée du pouvoir Folie +2 (152), est responsable du suicide. Jessica lui avait offert il y a trois mois, et elle faisait peu à peu son effet. Après la soirée de fraternisation, Annie est rentrée complètement saoule. L'effet de la statue sur son cerveau embrumé par l'alcool lui a été fatal. Les Anges pourront obtenir au commissariat de police, ou tout simplement dans les journaux le lendemain matin les renseignements suivants : Annie Vinetti s'est suicidée sous l'emprise de l'alcool. Elle laisse une fortune de 1,2 million d'euros plus trois appartements à son légataire universel, l'association *La Logique de la béatitude*. L'appartement de Jessica, Place Furstenberg, dans le 6^{ème} arrondissement est lui aussi très riche, mais décoré avec plus de goût. On y trouve rien d'intéressant, sauf l'adresse de sa galerie. La galerie de Jessica, rue Dauphine, toujours dans le 6^{ème}, est composée de la partie exposition, que le public visite - il y a là une trentaine de statues, dont les prix s'échelonnent entre 7.000 et 20.000 euros - et de son atelier, dans une grande pièce fermée à clé. Glaise, table de travail, tout paraît normal. Trois statues sont sur une étagère, deux d'entre elles sont sans danger, la troisième est alliée, comme celle d'Annie Vinetti, au pouvoir Folie +2, (152). Il s'agit d'un Saint Sébastien agonisant, que Jessica destinait à Frédéric.

Partie de chasse en Sologne

« Destinait » à Frédéric, car Jessica commence à comprendre qu'il faut accélérer ses plans. Que Florent soit rentré vivant ou non pour lui raconter sa confrontation, il est clair qu'il s'est frotté à une opposition plus forte que prévu. Donc, puisque Laurène est passée de l'autre côté, à des Anges. Jessica ne sait pas s'ils sont là pour elle ou s'il s'agit d'un hasard. Mais ce n'est pas le genre de femme à prendre des risques. Le lendemain matin, Frédéric

passera un coup de fil à tous les membres de la secte, dont les Anges, pour les inviter à une journée de chasse en Sologne, tous frais payés par l'association. L'idée a été soufflée à Frédéric par Jessica. Elle a donné un argument tout à fait valable, celui de changer les idées de tout le monde après le suicide d'Annie Vinetti. À peu près 80 membres de la secte ont accepté l'invitation. La réception est tenue dans un ancien et magnifique pavillon de chasse. Le programme est le suivant :

Arrivée en TGV puis car privé à 17 heures.

Temps libre.

20h : Dîner chasseur.

22h : Cocktail et danse.

Le lendemain matin, lever 6 heures pour une matinée de chasse.

13h : Déjeuner et annonce spéciale.

16h30 : Retour en car puis TGV.

Jessica ne fait pas partie du voyage. Pendant le dîner, Frédéric prend la parole : « Je vais maintenant annoncer une nouvelle importante pour l'association. » Et en termes choisis, il explique que « pour bons et loyaux services », Jessica Less est nommée cogérante de l'association. La nuit se passe calmement. Au matin, réveil et petit déjeuner. Ce dernier est copieux et tout le monde est de bonne humeur.

La deuxième attaque

Dans la cour du petit pavillon de chasse, Frédéric sépare les chasseurs en petits groupes, et donne à chacun un itinéraire. Les Anges (plus Laurène) se retrouvent, comme par hasard, formant un groupe.

C'est Jessica qui a préparé l'organisation de la matinée de chasse... uniquement pour aider Frédéric, bien entendu. Après la défaite de Florent, Jessica a appelé la grosse artillerie à son aide. Celle-ci est composé de : Colchique, Démon de Baal au feeling Predator (voir fiche), de ses deux gangsters et de son familier sanglier. Ils seront accompagnés de Florent si celui-ci est encore vivant. Leur but sera cette fois-ci de tuer tout le monde, et pas seulement Laurène. L'attaque se fera une heure après le début de la chasse, dans la forêt, de manière à ce que les groupes soient assez éloignés les uns des autres et que le bruit de l'attaque n'alarme personne. Si les joueurs (ou une partie d'entre eux) reviennent vivants au pavillon de chasse, tout est bien entendu normal. Certains chasseurs, fatigués, sont déjà rentrés et prennent le café. Un d'entre eux annoncera en souriant aux Anges que Frédéric a dû rentrer précipitamment à Paris.

[NdF : Un dessin de Guillaume Sorel devrait être montré aux joueurs pour cette scène ; malheureusement, n'ayant toujours pas réussi à rentrer en contact avec le célèbre dessinateur, je ne peux inclure le dessin. Reste votre talent de compteur et les aventures du gouverneur de Californie et de Danny Glover]

Dîner aux chandelles

Malgré les apparences qui l'accablent, ce pauvre Frédéric est innocent. C'est Jessica qui l'a fait rentrer sous un faux prétexte. Jessica ne veut en effet pas perdre de temps. Elle considère que les Anges et Laurène doivent être morts, faisant toute confiance à Colchique. Mais suivant le sage précepte : « Un Ange n'arrive jamais seul », Jessica se doute que d'autres Anges seront envoyés pour enquêter sur la mort des premiers. La statue qu'elle comptait offrir à Frédéric, pour ensuite attendre un éventuel suicide est un moyen bien trop long et hasardeux. Jessica a donc décidé d'inviter le soir même Frédéric à un petit dîner intime, pendant lequel elle compte le tuer d'un coup de revolver. Les moyens les plus primaires sont parfois les plus efficaces. Le dîner se passera dans l'appartement de Frédéric, de 20 heures à 22 heures. Si les joueurs n'interviennent pas, Jessica tuera Frédéric à 22 heures. Les joueurs

auront alors 24 heures, pendant lesquelles Jessica fera le tour des banques pour vider les comptes bancaires de l'association, se servant de son pouvoir Charme pour décider les banquiers trop scrupuleux et surtout pour décider le notaire d'Annie Vinetti, dont l'héritage n'avait pas encore été versé, à lui faire un énorme chèque. Elle rentrera ensuite chez elle prendre ses valises, et à 22 heures 30, grimpera dans le premier avion pour Buenos-Aires. Ciao ciao, Coccinella...

Les récompenses (Oh oui, oh oui !)

Frédéric d'Halsen mort : -30
 Jessica en fuite avec le magot : -30
 Jessica en fuite sans le magot : +40
 Jessica morte : +60

60 : Victoire totale.
 30 à 59 : Victoire normale
 10 à 29 : Victoire marginale
 Moins de 10 : Echec

NB : L'affaire « Christine », n'étant pas connue des supérieurs des joueurs reste entre leur conscience et eux. Le fait que Laurène soit morte ou vivante n'est pas non plus prise en compte pour déterminer le type de victoire. Mais :

Si Laurène est morte, tuée par les Démons, Janus gardera une rancune moyennement forte contre les joueurs. A utiliser dans les prochains scénarios selon le bon vouloir du Maître de Jeu. S'il y a un Ange au service de Janus dans l'équipe, celui-ci écoperait d'une limitation... Même s'il a déjà été récompensé auparavant !

Si Laurène est morte tuée par les Anges eux-mêmes, ou si elle a été dénoncée par eux, Janus gardera une rancune extrêmement forte contre les joueurs. À moins qu'il se soit violemment opposé aux autres joueurs, l'Ange de Janus écoperait d'une limitation et de l'impossibilité totale d'invoquer son Archange pendant les prochains scénarios. Quoiqu'il arrive, Janus ne viendra pas.

Si Laurène va bien, Janus gardera une certaine amitié pour les joueurs, amitié qui pourra servir dans les prochaines aventures, selon le bon vouloir de Maître de Jeu. Tout Ange à son service bénéficiera d'un pouvoir choisi par le Maître de Jeu, même s'il a déjà été récompensé auparavant.

Hou... mais que voilà de jolis PNJ !

Laurène Malières, Démon renégat au service de Valefor, maintenant au service de Janus.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	4	3	4	4	14

Talents : Acrobatie +2, Esquive +2, Discrétion +3, Crochetage +1, Manipulation +0, Arme de Poing +1.
 Pouvoirs: Absorption d'énergie sexuelle +0 (143), Onde de choc +1 (144), Non détection (222), Invisibilité +1 (261), Bond +1 (333), Talent de ruse (345), Ouverture +1 (spécial).

Laurène est une fille de bon naturel, trop bon pour qu'elle puisse faire un bon Démon. Pas d'exagération cependant: elle n'est ni naïve, ni bête, et peut parfaitement tuer si la situation l'exige. Laurène est belle, et a un vice : le shopping haute couture. Elle est très agréable à fréquenter, et fait en général preuve d'un grand sens de l'humour.

Frédéric d'Haleth, humain de base.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	2	2	2	3	-

Talents : Baratin +2, Discussion +2, Parler en public +2, Séduction +1, Psychologie +2, Ésotérisme de bazar +1, Comptabilité +1.

Frédéric est un escroc sans scrupules, et cela depuis déjà longtemps. Ce n'est pas la première secte qu'il monte, mais pour éviter d'avoir des ennuis avec la police ou les journalistes, il ne les garde jamais plus de quatre ans. Frédéric reste toujours aux franges de la loi, de manière à ne pas se faire remarquer. Malgré le testament, il ne prendrait jamais le risque de tuer Annie Vinetti, non par scrupules, mais simplement parce que ce serait beaucoup trop dangereux. Frédéric est aussi très fier de lui même, et s'il ne soupçonne pas un instant les agissements de Jessica, c'est qu'il est beaucoup trop mégalomane pour supposer que quelqu'un puisse le manipuler.

Jessica Less, Démon au service de Morax (Grade 2).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	2	3	4	4	23

Talents : Sculpture +3, Danse +2, Séduction +1, Baratin +0, Savoir-faire +1, Esquive +2, Corps à corps +1, Arme de poing +1.
 Pouvoirs : Energie +1 (123), Charme +0 (131), Folie +2 (154), Volonté supra normale +1 (221), Boomerang +1 (224), Champ de force +1 (251), Conversion +0 (256), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +0 (322), Talent artistique (342), Augmentation de précision (352), Œuvre d'art +0 (Spécial).

Jessica a beau être une artiste, exceller en sculpture, vouer un culte à la création et la beauté, cela ne l'empêche pas d'être méchante comme une teigne et d'aimer l'argent. Elle est cependant intelligente et sait, en temps normal, prendre son temps. Elle se défendra durement et efficacement contre une attaque, tuant sans hésiter. Si elle est trop gravement blessée, elle essaiera de fuir et disparaîtra alors de la circulation, ne cherchant pas -ce serait trop dangereux- à se venger. Elle reprendra alors le même type d'activités ailleurs. Le pouvoir Folie lié aux statuettes qu'elle fait n'amène pas forcément au suicide. Il a fallu la conjonction de la fatigue et de l'alcool, et sans doute des tendances suicidaires inconscientes pour qu'Annie Vinetti en arrive à cette extrémité. Tendances que Frédéric n'a pas. Jessica se serait donc rapidement aperçue que la statue n'avait pas l'effet escompté, et aurait de toute manière dû recourir un jour à des méthodes plus expéditives.

Florent Tharaud, Démon au service d'Andromalius (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	2	5	2	3	16

Talents : Esquive +1, Arme de contact +1, Discussion +1, Baratin +0, Droit +1.
 Pouvoirs : Peur +0 (134), Armure +1 (211), Détection de la vérité +1 (316), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +1 (331), Arme de contact maudite (411), Épée

Florent a le corps d'un petit garçon de dix ans. Brun aux yeux bruns, il est charmant quand il ne sourit pas. Quand il le fait, le contraste entre son sourire adulte et haineux, et son visage enfantin est difficilement soutenable. Florent se bat, parle et raisonne comme un homme de 30 ans, dont il a la maturité et le cerveau. Les cinq zombies qui suivent sont à ses ordres.

Zombies (5)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	1	1	2	4

Talents : Corps à corps +1, Esquive +1
Pouvoir : Griffes+2 (113)

Maurice Colchique, dit Predator, Démon au service de Baal (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	3	3	1	19

Talents : Esquive +2, Arc +3, Survie en jungle +1, Discrétion +2, Acrobatie +1.

Pouvoirs: Griffes +2 (113), Feu +1 (121), Acide +2 (126), Caméléon +2 (262), Bond +1 (333), Talent de combat (346), Arme à distance maudite (arc) (412), Art de combat +1 (Spécial).

Maurice est un grand homme carré et musclé de race noire. Il a une passion, l'arc. Il ne tue pas pour le plaisir, mais pour l'art et pour réussir de beaux coups. Il aime la forêt et les grands espaces, et cette chasse à l'Ange en Sologne lui convient tout à fait. Sa technique vous rappellera celle d'un film connu : Maurice utilise son pouvoir de caméléon pour se fondre avec les arbres, sautant de branche en branche pour trouver le meilleur angle pour tirer. Il évite en général de se servir de ses pouvoirs d'acide et de feu, qu'il trouve primaires, mais ces beaux principes ne tiendront pas s'il se trouve en danger grave.

Riquet, le sanglier familial.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	2	3	2	1	5

Talents : Chercher les truffes +2 (Perception), Grognement +1 (Force), Charge +1, Corps à corps +1
Pouvoirs : Pattes +1 (114), Cornes +0 (115)

Riquet est le familier de Maurice. Sa philosophie dans la vie est simple : charger.

Érik et Jean-Claude, humains de base.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	2	1	-

Talents : Arc +2, Arme de poing +2, Pipe +0, Crachat +0.

Érik et Jean-Claude sont deux petits gangsters que Maurice a engagés pour ce boulot parce qu'ils savaient tirer à l'arc. Il leur a d'ailleurs interdit d'emmener leurs armes, pour que la partie soit égale. Évidemment, Érik et Jean-Claude les ont emmenées quand même. Ils ne savent pas du tout à quoi ils vont être confrontés (Maurice compte les tuer après le combat, car ils auront vu trop de choses...) et à la moindre vision de surnaturel, ils lâcheront leurs arcs et sortiront leurs flingues.

Complément d'information

Docteur Janus et Monsieur Valefor

Le serveur sortit de la salle, les dents serrées. A la cuisine, il fut accueilli par des regards impatients.

- Alors ?
- Qu'est ce qu'ils ont fait ?
- Rien de très spécial. Simplement, quand je suis passé devant les saucisses, certains m'ont regardé en rigolant, enfin, pas tout à fait en rigolant... Je ne sais pas, ils ont un drôle d'air.

L'homme en complet veston strict se retourna vers le maître d'hôtel.

- Treize ! Dit-il en faisant un sourire curieux. Nous avons eu des désistements. Oui, nous serons treize.

Le maître d'hôtel avala sa salive.

- Nous avons ce qu'il faut, M. Kobalski. Nous vous installerons à la grande table.
- Parfait ! Dit l'homme. Cela fera une très belle scène. Et il partit d'un rire hystérique.

- Je n'ai pas très bien compris, raconta ensuite le maître d'hôtel dans la cuisine. Il m'a demandé s'il y aurait du pain et du vin, et il a redoublé de rire. Je crois qu'ils sont tous un peu bizarres. Sauf Monsieur Strogoff, ajouta-t-il après avoir réfléchi. C'est celui qui a organisé la réunion. Il a payé rubis sur l'ongle, et tout d'avance. Il m'a expliqué qu'il comptait se souvenir longtemps de cette journée. Vladimir Strogoff, alias Valefor, se retourna vers Malphas.

- Il faudrait que nous passions à table, je pense. Les soufflés de crevettes n'attendent pas. Ce serait dommage de les laisser perdre. Malphas eut un petit rire aigu.

- Je crains que vous ne prêchiez la gastronomie à des porcs, mon pauvre ami. Il n'y en a que peu ici qui sauront apprécier la bonne chère.
- Oh, mais je compte bien faire évoluer les mentalités, répondit Valefor, souriant. Vous verrez, je vous réserve des surprises !

C'est Morax qui lança le premier toast. Le dessert, un assortiment sublime de glaces et de fruits exotiques, était accompagné de champagne. Tout s'était passé à peu près calmement, comme si l'ambiance huppée que voulait donner Valefor à sa soirée avait inconsciemment influencé les convives. Les restes du serveur qui, après avoir renversé la purée de navet, s'était soudain, mû par on ne sait quelle impulsion, enfermé dans le micro-ondes avaient été rapidement nettoyés et celui qui avait essayé de s'enfuir quand Belial avait réchauffé lui-même les saucisses avait vite été mis hors d'état de gêner l'ambiance. Le personnel n'avait plus l'air vraiment à l'aise, mais c'était le pris à payer pour la tranquillité dans un dîner de ce type, Morax leva sa coupe.

- A la santé du nouveau Prince-Démon ! Puisse-t-il régner longtemps sur les cohortes infernales !

Les Princes, du moins la plupart, reprirent le toast en chœur.

- A la santé de Valefor !

Les verres furent rapidement re-remplis et d'autres toasts furent lancés. Valefor jeta un coup d'œil appréciateur autour de la table. Sa petite réunion s'était bien passée. Ses souvenirs revinrent quelques centaines d'années en arrière, à une cérémonie semblable.

Son intronisation en tant que Janus, Archange des Vents, ressemblait un peu à cela. Les mêmes histoires de combats, les mêmes jalousies. Celles-ci s'exprimaient au grand jour, c'est tout. Il croisa soudain le regard d'Andromalius.

Il leva son verre et lui sourit. « Un Archange passé Prince-Démon devant ton nez. La plus belle affaire de ta carrière, si tu savais. Mais c'est trop énorme pour que, même toi, tu te doutes de quelque chose. »

Andromalius lui rendit son sourire. Il fallait surveiller ce nouveau Prince. Quelque chose lui titillait le creux de l'oreille, et son intuition ne l'avait jamais trompé.

Historique

Vous l'avez sans doute compris à la lecture de cette nouvelle, la rumeur qui courait depuis un certain temps est enfin confirmée : l'Archange Janus et le Prince-Démon Valefor ne font qu'un. Comment cela est-il possible ? Comment Dominique et Andromalius supportent-ils cette situation ? Les réponses à ces questions essentielles suivent.

Janus, avant d'être Archange, était, il y a fort longtemps, un Ange comme tant d'autres. Il était au service de Mathias, Archange de la Confusion. Il faisait parfaitement son travail, et commença par se faire connaître dans les milieux démoniaques comme un petit Démon de Morax, Prince des Dons Artistiques. Étant naturellement très porté sur la vie huppée et sur l'art, ce deuxième personnage lui allait comme un gant. Janus fit une carrière exemplaire sous l'Archange Mathias, carrière qui le marqua, car il garda toujours, comme son ancien supérieur, un goût pour le déguisement, une nature irrespectueuse et pour tout dire, une bonne tendance à se moquer du monde. Il passa grade 2, puis grade 3, toujours sous les ordres de Mathias. Ses capacités à se faire passer pour un Démon, ainsi que la qualité de son Aura démoniaque (pouvoir lié à Mathias) augmentaient au fur et à mesure de ses grades. Grâce à un exploit qui sera peut-être narré autre part plus en détail (il s'agirait, d'après les rumeurs, d'un vol qu'il aurait effectué sous le nez du Prince Kronos lui-même), Janus devint Archange, créant son propre pouvoir privilégié : *Ouverture*. Tout ceci se passait il y a des centaines d'années.

Plus récemment, Janus, qui s'ennuyait, décida de reprendre sa carrière de Démon aux ordres de Morax. Ce personnage, appelé Valefor, était alors Grade 2. Janus vit à l'occasion de la plus belle mystification de sa carrière, le vol ultime, si on peut dire. De plus, cette idée correspondait tellement bien à sa nature profonde... Il décida de devenir Prince-Démon. Morax était parfaitement choisi pour cela. Ce n'était pas un Prince-Démon important, et ses serviteurs n'étaient donc pas spécialement sous la surveillance des autres Princes. Morax lui-même n'était pas un violent, et réfléchirait sans doute avant d'assassiner un éventuel rival. Il passa Grade 3, et fit aussitôt savoir qu'il ne convoitait absolument pas la place de son supérieur, ce qui plut beaucoup à Morax. Il se conduisit parfaitement, et après une action d'éclat (d'après les rumeurs, il s'agirait d'un vol effectué sous le nez de l'Archange Yves lui-même), se fit proposer une place parmi les Princes. C'est lui qui choisit sa spécialité, Prince des Voleurs, et son pouvoir privilégié... *Ouverture*. Pourquoi Dominique et Andromalius ne font-ils rien ? La réponse est simple, ils ne sont pas au courant. Janus/Valefor joue parfaitement son jeu. Et il a suffisamment d'intelligence pour résister aux recherches en tous genres et aux pièges que lui tendent l'Archange et le Prince-Démon.

Quant à Dieu, non seulement il rigole bien, mais en plus il est content. Janus/Valefor correspond bien au symbole de la dualité de l'homme, et laisse même peut-être présager un espoir de réconciliation, un jour... s'il changeait d'avis et se lassait de son grand jeu.

Quelque part, un peu plus haut, l'Archange Dominique relisait pour la centième fois le dossier Janus. Les irrégularités, les conduites anormales, les pensées irrespectueuses et frôlant l'hérésie. Tu as beau être couvert mon petit, un jour, je t'aurais, un jour je trouverai la faille...

Dans la salle la plus haute de la Tour d'Ebène, Janus/Valefor se resservit un peu de champagne. Devant lui, Asmodée essayait de convaincre Belial de parier avec lui à propos d'une chasse à un animal, paraissait-il très précieux, le dahu.

Valefor poussa un soupir de contentement. De toute manière, se dit-il. Dieu sait tout. Alors, si je suis encore là, c'est que quelque part il doit bien rigoler.

Quelques détails

En termes de jeu, en quoi cela se traduit-il ? Le maître de jeu devra d'abord noter que sur les fiches respectives de Janus et de Valefor les nouvelles sont les mêmes, les pouvoirs et les caractéristiques correspondent, et, bien sûr, les pouvoirs privilégiés sont identiques. Valefor est le plus jeune des Princes, ce qui peut se vérifier sur ses points de pouvoir. Janus participe au conseil des Archanges le lundi, et Valefor aux conseils démoniaques le soir. Il est donc très occupé. D'ailleurs, ses possibilités d'interventions sont faibles. Le maître de jeu pourra rajouter des malus s'il le désire pendant les horaires des conseils. Janus/Valefor se sent aussi à l'aise d'un côté que de l'autre. Il fait bien son travail dans les deux camps, et protège autant ses serviteurs, qu'ils soient Démons ou Anges. Si un Démon de Valefor et un Ange de Janus invoquaient en même temps leur supérieur, et réussissaient tous les deux leur jet de dé, le maître de jeu aurait plusieurs possibilités :

- 1) Il décide de ne faire intervenir ni Janus, ni Valefor. Et hop !
- 2) Janus ou Valefor n'apparaît pas, mais il se passe quelque chose (Téléportation, remontée des points de Force, etc.) qui sauve l'Ange, le Démon ou les deux, d'un danger de mort immédiat.
- 3) Seul un des deux, Janus ou Valefor apparaît, il aidera son serviteur, mais de manière à ne pas mettre en danger l'autre. Il peut même aider les deux sans que cela ne se voie.

D'un point de vue éthique, Janus et Valefor sont plutôt modérés. Ils apprécient que leurs serviteurs soient de même. Mais néanmoins, un Ange au service de Janus reste un Ange, qui peut avoir des défauts caractéristiques des Anges. De même pour un Démon. Même si on est plus cool que les autres Démons, lorsqu'on est Démon aux ordres de Valefor, on n'est pas un Ange pour autant. Les joueurs, enfin. La meilleure manière est de ne pas dire aux joueurs la vérité. C'est tout à fait « roleplaying », puisque, de fait, personne ne connaît la vérité. Cela permet, et c'est le but de ce complément, de créer des scénarios en jouant sur cette double identité.

Exemple de scénarios : Un Démon de Valefor voulant passer de l'autre côté, ou vice versa: une mission donnée qui contredit les buts « de l'autre côté » de Janus ou de Valefor et à laquelle il s'oppose, etc. Les possibilités sont infinies.

Il peut arriver qu'un joueur devine la situation, ou qu'il ait tout simplement lu l'extension. Deux solutions : ou il fait semblant de ne pas savoir, ou, mais seulement s'il joue un Ange de Janus ou un Démon de Valefor, il décide, en accord avec le maître de jeu, de « savoir » en effet, l'ayant déduit de pleins de petits détails. Le maître de jeu peut alors jouer sur la situation difficile où se trouve le personnage, obligé de ne trahir ni son supérieur ni sa foi, qu'elle soit en Dieu ou en Diable.