



Valefor

PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Humaniste, manipulateur, humoriste

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Bonne question. Votre personnage est complexe, alors accrochez-vous.

Vous apparaissez dans cette soirée sous l'identité de Valefor, Prince Démon des Voleurs, un des Princes Démons les plus puissants des Forces du Mal et membre permanent du conseil de l'Enfer. Tous vos collègues, les autres Princes Démons, vous respectent, savent que vous faites de l'excellent travail en tant que Prince des Voleurs... même si vous avez la réputation d'être un personnage mystérieux, complexe, et pas souvent présent : vous êtes très occupé...

Et pour cause.

C'est qu'en vérité vous n'êtes pas un Prince Démon. Vous êtes un Archange. Vous vous appelez Janus, Archange des Vents, et œuvrez à la droite de Dieu depuis la création de l'univers. Vous faisiez votre travail d'Archange avec cœur (vous étiez responsable des intrigues et de la manipulation). Et puis un jour, quelque part au XIV^e siècle, vous avez commencé à vous ennuyer. C'est que le Paradis, c'est bien... mais il faut avouer que ce n'est pas tous les jours la fiesta. On y rigole guère, et les cantiques comme seule musique d'ambiance, ça finit par lasser.

*... "Le Bien, le Mal,
vous savez, tout n'est
qu'une question de
point de vue.
Comme disait
Kant"...*

Alors, comme vous êtes muni d'un sens de l'humour que certains disent déplorable, vous avez décidé de faire une carrière parallèle en tant que Prince Démon. Attention : sans abandonner votre rôle d'Archange, auquel vous croyez toujours. Non, en plus, comme un «second job». Et évidemment dans le secret le plus absolu. Parce qu'un Archange qui soit aussi un Prince Démon, ce serait pour Dieu (et pour Lucifer, et pour les autres Archanges, et pour les autres Princes Démons) un blasphème absolu. Si vous étiez pris, vous seriez déchu de vos titres, envoyé rôtir en Enfer avec traitement spécial, voir annihilé.

Pourtant vous vous êtes lancé. et vous avez réussi. Pendant vos heures de liberté, vous vous êtes déguisé en Démon de classe inférieure et avez commencé à travailler en Enfer. Vous vous êtes vite fait remarquer par votre intelligence, votre sens de l'initiative, bref votre potentiel. Et peu à peu vous avez fait carrière... pour être finalement nommé Prince Démon : Valefor, Prince des Voleurs.



Halefor

Depuis cette époque, vous menez vos deux identités et deux jobs de front, sans que personne n'en sache rien. Un peu comme un cadre supérieur dans une grande banque qui serait drag-queen la nuit (*N'y aurait-il pas d'ailleurs un film récent sur le sujet ?*). La dissimulation vous demande beaucoup d'efforts, et vous faites très attention à ne laisser aucun indice, à ne soulever aucun soupçon — comme nous le disions, votre existence est sans doute secrète.

Voilà ! En tant que Prince Démon majeur, c'est Valefor qui a été invité au conseil spécial qui fait l'objet de la soirée. Heureusement que Janus, Archange des Vents ne l'a pas été aussi, parce que vous auriez été bien embêté.

VOTRE CARACTÈRE

On vous considère souvent comme secret, mystérieux, un peu hautain. Ce n'est pas tellement vrai — est surtout que vu vos deux existences, vous n'avez guère le temps de socialiser. En vérité vous êtes... un humaniste. Vous savez : le genre voleur au grand cœur, proche d'Arsène Lupin, auquel on vous a souvent comparé.

Malgré votre identité de Prince Démon, vous êtes plutôt... quelqu'un de gentil. Vous aimez la terre, vous aimez les humains, et vous êtes non violent. Vous adorez les manipulations et les intrigues (c'est d'ailleurs votre boulot, aussi bien en tant qu'Archange qu'en tant que Prince Démon) mais vous les considérez plutôt comme un art, que vous pratiquez pour le plaisir, pour la gloire de tromper le monde plutôt que pour faire le mal ou monter les gens les uns contre les autres. C'est là votre différence principale avec votre collègue Malphas, Prince Démon de la Discorde, qui lui aime faire le Mal pour le Mal.

A part ça vous êtes cultivé, artiste, sensible... et adorez l'humour et les paradoxes. Votre existence en est d'ailleurs la preuve ! Vous n'êtes pas très porté à respecter les règles, et si vous apprenez des choses choquantes sur vos collègues Archanges ou Princes Démons, elles risquent plutôt de vous faire rire que de vous scandaliser !

VOTRE PROBLÈME

Depuis un certain temps, une inquiétude vous taraude. Vous avez l'impression — à des petits riens, à des rumeurs — que votre double identité est peut être en danger. Un secret ne reste pas toujours secret pendant des siècles...

Or, dans ce contexte, la mort de Dieu tombe extrêmement mal.

Explications. Vous n'êtes pour rien dans la mort de Dieu. Vous ne vous êtes pas approché de cette fameuse manette, et pour autant que vous en sachiez, toute cette histoire n'est qu'un horrible accident. Mais... mais vous savez comment les gens réagissent. Imaginez que demain quelqu'un (un Archange ou un Prince Démon) apprenne la vérité sur votre double identité. Et qu'il fasse le lien avec la mort de Dieu... Il y a toutes les chances qu'il se dise que Dieu avait ou allait découvrir la vérité à votre sujet, qu'il allait vous punir (vous annihiler, par exemple) et que pour éviter ça... vous l'avez tué. Que vous avez baissé la manette.

Répétons-le, c'est faux. Vous aimiez bien le Big Boss, et vous ne l'auriez tué pour rien au monde. C'est vrai que Dieu a fait quelques erreurs de gestion — il n'y a qu'à voir l'état de la terre en ce moment — mais, mince, c'est quand même lui qui a créé tout le schmilblick. Il méritait le respect.

Hélas, allez convaincre de ça un Archange ou un Prince Démon soupçonneux...

Aussi allez-vous tout faire pour garder le secret de votre double existence.

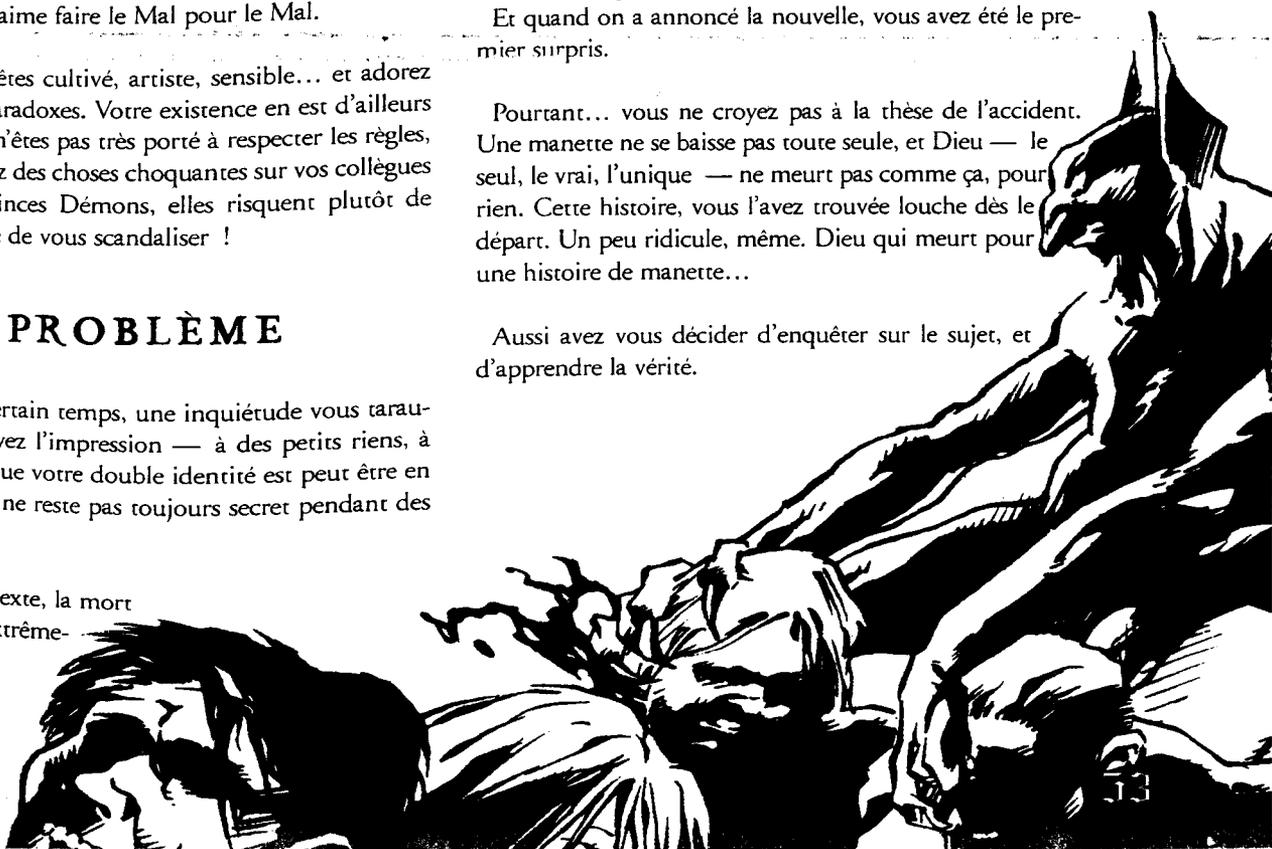
QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Vous étiez au Paradis en tant que Janus, Archange des Vents au moment où la manette s'est baissée... Pour tout dire, vous étiez à la cafétéria — il y en a une en Enfer et une au Paradis. De toute la journée, vous ne vous êtes pas approché de la tour d'argent où Dieu menait ses expériences.

Et quand on a annoncé la nouvelle, vous avez été le premier surpris.

Pourtant... vous ne croyez pas à la thèse de l'accident. Une manette ne se baisse pas toute seule, et Dieu — le seul, le vrai, l'unique — ne meurt pas comme ça, pour rien. Cette histoire, vous l'avez trouvée louche dès le départ. Un peu ridicule, même. Dieu qui meurt pour une histoire de manette...

Aussi avez vous décidé d'enquêter sur le sujet, et d'apprendre la vérité.



Cela pour trois raisons :

La première — la plus noble — est que vous aimez Dieu et que vous ne voulez pas que ce crime demeure impuni.

La seconde, c'est la curiosité. Vous êtes spécialiste des intrigues... vous ne voudriez pas qu'il en y ait qui vous passent sous le nez !

La troisième... c'est que si on vous accuse, il va vous falloir une solution de recours, et vite. Quelle meilleure solution de recours que d'avoir découvert le véritable coupable ?

S'il y en a un, bien sûr.

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Le fils du Big Boss. Sympa, un peu mou. Il s'incarne aussi bien dans des corps de filles que de garçons — comme vous tous — mais pour Jésus, cela peut surprendre !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Le plus intelligent et le plus subtil des Archanges. Son rayon est la connaissance. Vous l'admirez, tout en vous méfiant un peu de lui. Vous avez beaucoup de choses à cacher et vous n'aimeriez pas qu'Yves (Yvonne) mette son nez dedans...

Yves (Yvonne) ignore que c'est vous qui avez volé dans sa bibliothèque la clé de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis. Voir paragraphe suivant : «La clé».

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Le plus puissant des Archanges des Forces du Bien. Intégriste, efficace, violent, il est sans nuances et sans pitié. Pour lui, une faute est un blasphème, et un blasphème mérite la mort. Pour situer, il suffit de dire que c'est lui qui est responsable de la destruction de Sodome et

Gomorre, des Croisades, de l'Inquisition. Autant dire que vous n'aimeriez pas qu'il en apprenne trop sur vous.

BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Assez désagréable, mais humaniste. Ses opinions et les vôtres (sur la Terre, sur les humains) coïncident souvent. Mais attention : pendant cette soirée, vous êtes un Prince Démon et Blandine (Blandin) ne les supporte pas !

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

A votre avis le plus dangereux et le plus intelligent des Princes Démons. Subtil, efficace, pervers. Comme vous il est spécialiste des intrigues, mais il s'en sert pour la discorde et la haine. Normal, c'est son boulot ! Vous l'avez cependant bien eu, récemment... Voir paragraphe suivant : «La clé».

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons. Intégriste, efficace, violent (comme Dominique mais pour la cause opposée !) il ne pense qu'à la guerre, aux batailles, à l'odeur du sang. Pas très malin, mais un leader hors pair.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Un rigolo, du genre blagueur. Il est souvent méprisé par les autres Princes Démons... pas par vous. Vous pensez que son côté clown n'est qu'une façade qu'il maintient pour qu'on le sous-estime. Il est peut-être, en dessous, aussi manipulateur que les autres.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Un Prince aussi efficace que Malphas, dans un autre genre. Andréalphus a comme domaine le sexe et vous pensez qu'il s'agit là d'une force aussi importante que la discorde ou la violence... Cela dit Andréalphus est, sous ses apparences parfois vulgaires, un être cultivé avec lequel vous aimez bien discuter.

*...le Paradis,
c'est bien...
mais il faut
avouer que ce
n'est pas tous
les jours la fies-
ta. On y rigole
guère, et les
cantiques
comme seule
musique d'am-
biance, ça finit
par lasser.*

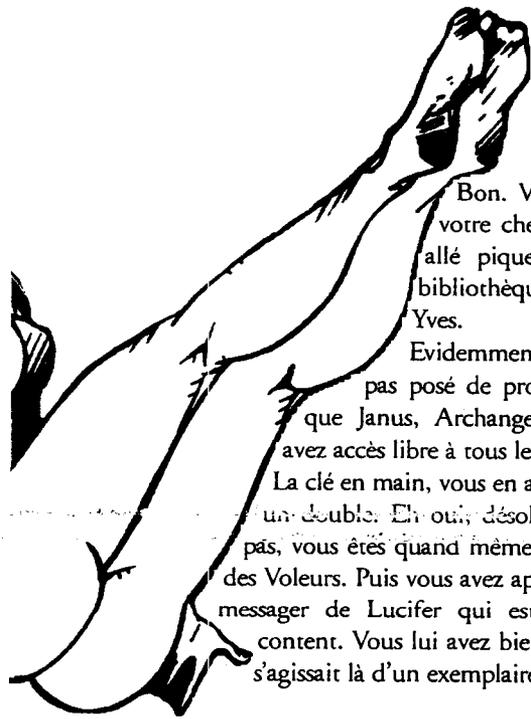


LA CLÉ

L'histoire de la clé est une aventure qui vous est arrivée récemment... et vous vous demandez si elle n'a pas un rapport avec la mort de Dieu.

Vous étiez en Enfer, à travailler tranquillement, quand un Démon est arrivé avec un parchemin signé de Lucifer. Le parchemin vous ordonnait de voler à l'Archange Yves la clé de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis.

En effet, les Princes Démon n'ont pas accès au Paradis... comme les Archanges n'ont pas accès à l'Enfer. Seule exception : vous ! Qui en tant qu'Archange et Prince Démon pouvez vous balader partout. Cette clé que Lucifer vous demandait de voler permettrait à son possesseur d'ouvrir la porte de l'escalier, donc d'accéder au Paradis... même s'il était Démon ou Prince Démon.



Bon. Vous devez obéir à votre chef, donc vous êtes allé piquer la clé dans la bibliothèque de l'Archange Yves.

Evidemment, cela ne vous a pas posé de problème... En tant que Janus, Archange des Vents, vous avez accès libre à tous les coins du Paradis. La clé en main, vous en avez aussitôt... fait un double. Eh oui, désolé, on ne se refait pas, vous êtes quand même le Prince Démon des Voleurs. Puis vous avez apporté l'original au messager de Lucifer qui est parti avec, très content. Vous lui avez bien sûr affirmé qu'il s'agissait là d'un exemplaire unique.

Et votre double ? Eh bien, vous l'avez vendu à Malphas, Prince Démon de la Discorde. En lui affirmant, bien sûr, qu'il s'agissait là d'un exemplaire unique. Le prix de cette clé : un service. Vous ne savez pas encore ce que vous allez lui demander, ou quand, mais Malphas a donné sa parole de Prince Démon qu'il vous le rendrait dès que vous lui demanderiez. Et cette parole, il ne peut la reprendre sous peine d'être privé instantanément de tous ses pouvoirs.

Après cette petite transaction, vous êtes parti, très content de votre journée.

Et ce n'est que le lendemain que vous avez appris que Lucifer n'avait jamais envoyé de messager.

Quelqu'un avait imité sa signature. Bref, vous vous êtes fait avoir... et quelqu'un a pris votre clé, gratuitement, alors que vous vous étiez échiné pour la voler ! Bon... au

bout de quelques jours, vous vous êtes calmé. D'abord, vous ne vous étiez pas échiné tant que ça, et puis après tout, quel que soit l'individu qui vous a escroqué, vous l'avez un peu escroqué aussi puisqu'il est persuadé d'avoir un exemplaire unique de la clé. Vous avez donc oublié cette histoire... Jusqu'à la mort de Dieu, ou vous avez commencé à réfléchir.

Considérons, pour le raisonnement, que quelqu'un ait poussé cette satanée manette. Il ne pourrait s'agir, à première vue, que d'un habitant du Paradis puisque les habitants de l'Enfer — les Princes Démon, par exemple — ne peuvent y pénétrer. Vous, vous savez (et vous devez être le seul à savoir) que cette assertion est fautive. Au moins trois habitants de l'Enfer ont pu, ce jour là, monter au Paradis sans être inquiétés. Le premier c'est Malphas, auquel vous avez vendu la clé. Le second, c'est le mystérieux inconnu, celui qui a récupéré la clé en se faisant passer pour un messager de Lucifer. Le troisième... c'est vous, Prince Démon et Archange, qui avez accès partout.

Vous savez que ce n'est pas vous l'assassin. Serait-ce Malphas... Ou le mystérieux inconnu ?

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

C'est votre proposition et vous la trouvez tout simplement géniale. Vous vous battez pour qu'elle soit adoptée.

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

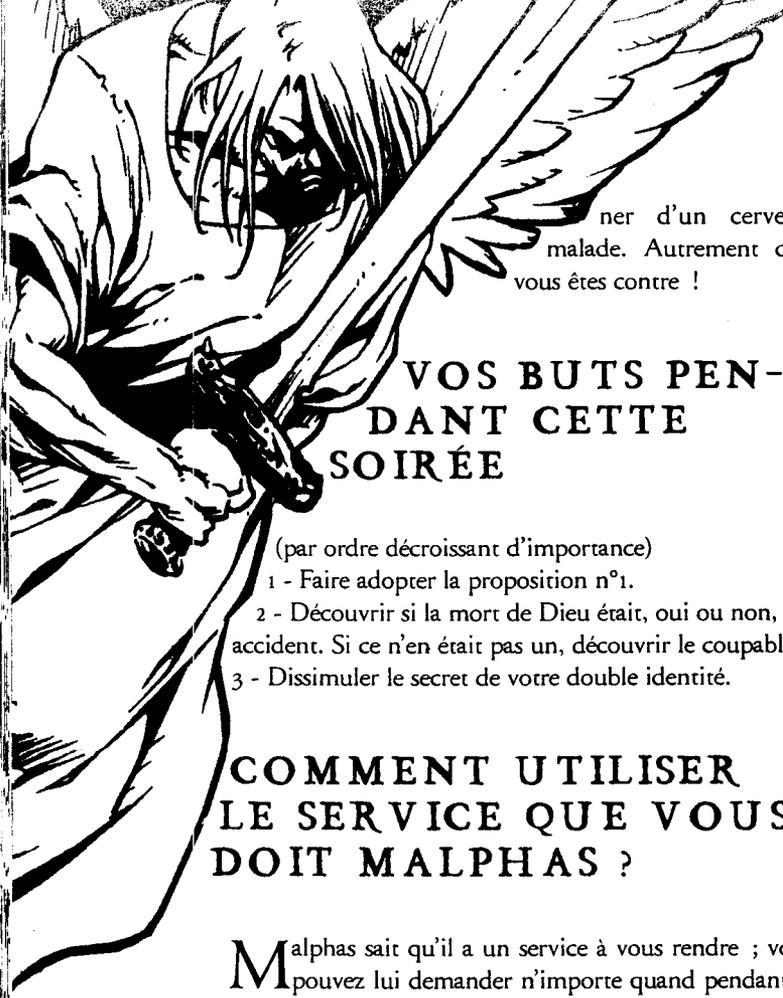
Révéler aux humains la présence des Anges et des Démon sur terre.

Une idée intéressante... si elle ne dégénère pas en guerre ouverte. Vous trouvez que ce serait faire confiance aux humains que de leur dire la vérité. Ainsi, ils choisiraient en toute liberté.

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice
Guerre nucléaire totale

Non. Quelle horreur... Cette proposition ne pouvait venir que d'un intégriste psychopathe comme Dominique. Tuer des milliards d'humains, peut-être même sacrifier l'humanité entière dans le maigre espoir de relancer la foi est à votre avis un projet monstrueux, qui ne peut qu'éma-



ner d'un cerveau
malade. Autrement dit,
vous êtes contre !

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Faire adopter la proposition n°1.
- 2 - Découvrir si la mort de Dieu était, oui ou non, un accident. Si ce n'en était pas un, découvrir le coupable.
- 3 - Dissimuler le secret de votre double identité.

COMMENT UTILISER LE SERVICE QUE VOUS DOIT MALPHAS ?

Malphas sait qu'il a un service à vous rendre ; vous pouvez lui demander n'importe quand pendant la soirée. (Faites-le, étant donné que le jeu ne dure que quelques heures, il est inutile de le garder pour «après» !).

Le service doit correspondre à l'ambiance de la soirée. Vous pouvez donc lui demander :

- de vous donner (gratuitement) une information.
 - d'aller en demander une pour vous à un autre participant.
 - d'aller raconter un mensonge à quelqu'un... pour une raison ou une autre.
 - de voter (une fois et pour une proposition) comme vous le voulez vous et pas comme il le veut lui.
 - de vous dire la vérité sur un point précis.
- Vous ne pouvez pas lui demander :
- de faire quoi que ce soit de physique.
 - de vous donner des points de pouvoirs.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Que vous soyez homme ou femme, vous avez deux manières de vous habiller :

- comme un escroc de haut vol, c'est à dire avec «claaâsse» — costume impeccable pour les hommes et superbe tailleur ou robe du soir, pour les dames.
- comme un voleur de banlieue, c'est à dire jean, baskets et tee-shirt. C'est moins joli mais on se méfiera sans doute moins de vous...

Soyez un peu hautain, bien que galant (si vous êtes un garçon) et agréable (si vous êtes une fille). Votre langage est châtié, il peut s'émailler de citations littéraires ou d'allusions à des expositions que vous avez vues. Vous connaissez beaucoup de personnalités de la politique ou du spectacle, n'hésitez pas à les glisser dans la conversation.

Ce côté un peu superficiel et mondain n'est cependant qu'une façade — dessous, vous savez ce que vous voulez et vous faites ce qu'il faut pour l'obtenir.

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Comme me disait Jack Lang hier soir...
- Oui, je connaissais très bien Picasso. Un a—mour.
- Cher ami, auriez-vous l'obligeance de m'amener un autre verre de champagne ?
- Votre robe, ma chère, est de toute beauté.
- Le Bien, le Mal, vous savez, tout n'est qu'une question de point de vue. Comme disait Kant...
- Calmez-vous. Nous pouvons discuter de ce sujet en personnes civilisées.

Mais aussi :

- Vraiment ? Je serais ravi d'en savoir plus sur ce point. Pouvons-nous... échanger quelques informations ?

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que l'Archange Yves avait récemment mené des expériences scientifiques. (Enquête B)
- Vous avez entendu dire qu'un scientifique américain connu avait récemment entendu des voix divines. (Enquête F)
- Une petite fille se promène actuellement au Paradis en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démons des informations croustillantes. (Enquête I)
- Vous avez entendu dire qu'un incident violent était arrivé près de l'escalier reliant le Paradis et l'Enfer. (Enquête L)

A noter : en tant qu'Archange et Prince Démon, vous êtes un peu plus puissant que vos collègues. Vous commencerez donc la partie avec un point de pouvoir en plus.
