

## **B.A.S: Dossier d'informations confidentielles**

### **Dossier secret**

Les légendes ont toujours un fond de vérité, et celles qui entourent la famille Dawnhive ne font pas exception. La lignée principale est en effet depuis des générations composée de sorciers et spécialistes en occultisme, ce qui lui a permis de s'imposer face aux rivalités, autant internes qu'extérieures, et d'écrire dans le sang l'histoire de sa gloire. Si ceux-ci n'ont jamais été des mystiques dotés de pouvoirs innés spectaculaires, la demeure familiale dont a hérité Scarlett comprend ainsi une bibliothèque ésotérique d'une valeur inestimable, qu'elle emploie à bon escient.

Mais ce qui différencie essentiellement la branche dominante de la famille, ce sont les pactes démoniaques qu'elle a passé tout au long de son existence: chaque chef de la lignée avait un accord avec un démon puissant, qui devait le protéger durant sa vie et emporter son âme à sa mort. Pour Scarlett, ce "gardien" est l'énigmatique Mikahil Curtis, dont elle est la seule à connaître la véritable nature. Il est le plus ancien des démons à avoir servi les Dawnhive, et est entré à son service dès son enfance. C'est lui qui la protégea lors de l'accident d'avion qui coûta la vie à ses parents, lui qui évita les tentatives d'empoisonnement et lui qui permit dans l'ombre à la fillette de renforcer sa position, à coups de poignards s'il le fallait. Malgré tous ses talents et son obstination, Scarlett doit sa survie à cet homme avant tout.

Mikahil est au service de la famille Dawnhive depuis de nombreuses générations, à tel point qu'il en a oublié ses origines ainsi qu'une bonne partie de ses "vies" passés, et seuls les plus puissants sorciers de la famille, tels que le père de Scarlett, ont le pouvoir de le tirer de sa torpeur et de le lier à un enfant. Depuis, le pacte qui le lie à Scarlett est clair: il doit aider celle-ci et protéger sa vie de son mieux, et obtiendra son âme lorsque son heure sera venue. C'est en vertu de ce pacte qu'il est le confident, le majordome, le garde du corps et l'assassin au service de cette dernière depuis trente ans, changeant régulièrement d'identité pour ne pas éveiller les soupçons sur sa fabuleuse longévité.

Sa seule action n'a pas suffi pour que Scarlett prenne la tête de l'empire familial, et c'est Ethan Dawnhive, l'oncle de Scarlett qui a repris la gestion de celui-ci. Le poste au conseil d'administration de Scarlett n'est qu'une façade, et ses pouvoirs sont en réalité très réduits par rapport à l'omnipotence de son oncle sur les affaires familiales. Ce dernier n'a eu de cesse de tenter de discréditer ou même de nuire physiquement à sa nièce, et le conflit entre les deux est vif. Pendant des années, la jeune héritière s'est intéressée aux affaires criminelles et à l'occultisme dans le seul but de remonter la piste des agissements d'Ethan, et Mikahil l'a suivie et s'est montré redoutable quelle qu'ait été sa mission. Scarlett a ainsi été approchée par l'organisation secrète Renaissance, rassemblant des personnalités influentes du monde politique et économique dans le but d'éviter les conflits par des jeux d'influence subtils, et est devenue secrètement un agent à son service, tentant d'éliminer les pratiquants néfastes d'arts occultes pour le compte de la paix, rôle qu'elle apprécie profondément. Mikahil, lui, partage son enthousiasme pour d'autres raisons, car il aime combattre les humains qui se croient capables d'employer le pouvoir des démons.

Grâce au travail de Mikahil, tous deux ont découvert qu'Ethan cherche des mystiques de tous horizons, et que nombre d'entre eux ont disparu de la circulation après avoir été en contact avec lui d'une manière ou d'une autre. Le démon sait pertinemment que le pouvoir des mystiques est un outil fabuleux, et s'y intéresse pour cette seule raison, tandis que sa maîtresse veut tenter de protéger les victimes potentielles. Elle s'emploie donc à trouver les mystiques que son oncle approche, et à les payer ou les effrayer pour les éloigner de ce dernier, leur sauvant probablement la vie.

Les sens de Mikahil, même sous son incarnation humaine, sont plus sensibles au surnaturel que la normale. Scarlett C'est ainsi qu'il a repéré Eirika Heartfell, une jeune medium prisée dans la haute société, qu'Ethan Dawnhive invitait fréquemment à des dîners mondains. Sentant le fabuleux pouvoir que cette dernière cache, il convainc Scarlett de la rencontrer et de mettre en scène une attaque de démons pour tester sa puissance. Depuis ce soir là, le démon se montre assez fasciné par le pouvoir de la jeune femme.

Mikahil Curtis est un démon incarné, ce qui signifie que son corps et ses besoins physiologiques sont humains, malgré sa Force d'âme élevée. S'il est tué, il disparaîtra du monde matériel jusqu'à être invoqué à nouveau, mais en revanche sa véritable nature est quasiment imperceptible, même par des moyens surnaturels.

### **Pouvoir mystique: Pacte de sang**

Puissant pouvoir, le Pacte de sang est l'art utilisé par les esprits pour s'assurer de la parole d'autrui. L'utilisateur d'un tel pouvoir a la possibilité de conclure des contrats dont la rupture provoque des effets désastreux.

Ce pouvoir peut s'utiliser dans deux situations. Tout d'abord, il permet de passer un accord entre une ou plusieurs personnes (l'utilisateur de ce pouvoir pouvant être extérieur à la transaction). Toutes doivent être pleinement au courant de leurs obligations réciproques, de tous les termes du contrat passé, ainsi que des effets potentiels du Pacte de sang, et ce dernier peut alors être conclu, à moins que l'une des clauses amène nécessairement la mort de l'un des participants (que ce soit de manière directe ou indirecte). Pour cela, il faut le consentement libre de chacune des parties. Une fois le contrat conclu, le pacte doit être respecté comme prévu, et chaque partie doit s'en acquitter sous peine de subir la sanction prévue au moment de la conclusion du pacte.

Celle-ci prend la forme d'un Handicap, dont le niveau maximal est égal au niveau de ce pouvoir. Par exemple, un personnage possédant le Pacte de sang au niveau 3 pourra imposer les effets d'une Malchance ou d'un Dérangement à 3 points à ceux qui rompent le pacte. Il est toujours possible de préférer une sanction plus faible, et il est possible de prévoir une sanction différente pour chaque partie. Mais une fois celle-ci décidée, il n'est plus possible de revenir en arrière.

Dans un deuxième cas de figure, le personnage peut imposer un Pacte de sang a une personne qui est à sa merci et incapable de se défendre. Dans ce cas, il n'est pas obligé de requérir l'autorisation de sa cible, ni même de s'imposer une obligation quelconque: il dicte un code de conduite à sa victime que celle-ci devra suivre sous peine de subir l'effet de sa malédiction. Si celui-ci est clairement suicidaire, le pacte restera cependant sans effet.

Le pacte a une durée indéterminée, mais les différents signataires peuvent y intégrer une clause qui y mettra fin, ou choisir de l'annuler d'un commun accord. A noter que si l'utilisateur de ce pouvoir n'est pas partie prenante au Pacte, il n'a aucun droit de l'annuler. Bien entendu, une personne à laquelle un pacte a été imposé n'a pas cette option, et dépend du bon vouloir de l'utilisateur, mais les effets du pacte disparaissent au bout d'un an.

Un personnage contrevenant aux règles fixées par le pacte subit de plein fouet les effets néfastes prévus, mais ceux-ci disparaissent s'il respecte à nouveau ses obligations (si cela est possible).

Les personnes liées par un pacte de sang arborent un tatouage rouge à un endroit qu'ils choisissent, marque de leur engagement.

## Motivations

**Loyauté (principal)** : Mikahil met un point d'honneur à respecter les pactes qui le lie. Bien qu'il se permette de la provoquer régulièrement, sa loyauté envers Scarlett est sans égale. Il est également capable de beaucoup pour les autres humains qui forcent son respect.

**Curiosité** : Il adore découvrir de nouvelles choses, relever des défis et témoigne d'une vraie curiosité et d'une vraie soif d'apprentissage.

**Humanité** : Mikahil n'a plus rien d'un démon froid et distant après ces années passées auprès d'eux, et de Scarlett en particulier. Il a un comportement humain normal, et bien que certaines émotions le laissent de marbre, il se lie réellement d'affection, et expérimente des dilemmes moraux (notamment sur le destin qui attend Scarlett en vertu de leur pacte).

## Handicap: Amnésie

Mikahil est un démon ancien, mais il souffre d'un mal qu'aucun de ses compagnons ne peut comprendre. Il a oublié une bonne partie des anciennes incarnations qu'il a connu, ainsi que la plupart de ses souvenirs sur ses origines. Tant et si bien qu'il n'avait plus vraiment d'identité au moment où il a été lié à Scarlett, et c'est grâce à elle qu'il s'est forgé une personnalité et ne s'est pas limité à être une machine dénuée de sentiments.

Pour autant, le passé de Mikahil est susceptible de refaire surface, car il ignore comment il s'est retrouvé à servir la famille Dawnhive. De plus, des situations qu'il a déjà vécues sont susceptibles de resurgir à tous moments, lui causant des moments d'absence: un son, une odeur sentie il y a des siècles, autant de choses qui peuvent éveiller des fragments de sa mémoire perdue. Une fois par séance, à un moment propice, le Conteur peut au cours d'une scène imposer un tel souvenir à Mikahil, et ce dernier reste alors absorbé dans ses pensées jusqu'à ce qu'on le sorte de sa rêverie ou qu'un évènement violent lui arrive. S'il est attaqué, il se contente de se défendre pendant un round complet. Dans tous les cas, son état psychologique augmente d'un cran pour la durée de la scène. S'il atteint l'état *en crise* ou y est déjà, il plonge dans une rêverie hallucinatoire profonde.

En terme de jeu, ce handicap est considéré comme une Amnésie et un Dérangement à la fois.

### **Handicap: Malédiction**

Le pouvoir de Mikahil est impressionnant, ses capacités nombreuses et il est sans doute le membre le plus compétent du bureau. Néanmoins, il est lié par un pacte puissant à Scarlett Dawnhive, et les termes de celui-ci impliquent qu'il doit lui obéir de son mieux tant qu'elle est en vie, et la protéger. S'il manque de manière importante à son obligation, sa récompense promise lui échappe, ses pouvoirs mystiques disparaissent immédiatement, et il est considéré comme ayant un état psychologique en permanence, sans espoir de rémission. Autant dire qu'il prend le respect de son pacte très au sérieux, mais cela implique qu'il ne peut pas aller contre les volontés de Scarlett.

Néanmoins, le pacte stipule également que l'humain qui en bénéficie ne doit pas attenter à la vie du démon, directement ou indirectement, ni lui nuire d'une quelconque manière, sous peine de voir le pacte rompu immédiatement (tout en continuant à devoir son âme au démon à sa mort), ce qui garantit la protection du démon lié.

Note: Cette malédiction ne signifie pas que le démon est tenu d'accepter n'importe quel traitement. Les relations entre les contractants sont en réalité toujours tendues et ambivalentes, et l'humain n'a pas le droit de prendre des décisions qui nuiraient gratuitement à son serviteur.

### **Handicap: Sombre secret**

La véritable nature de Mikahil est un secret bien gardé. Il ne peut être détecté par des moyens mystiques, s'est soigneusement construit un passé, mais trente ans passés à servir Scarlett sous différentes identités ont pu laisser des soupçons (notamment car il ne vieillit pas). De plus, les usages de la famille Dawnhive et leurs archives décrivant les rituels qui lient les démons sont des menaces pour son secret, mais même si elles sont à portée de main, le pacte qu'il a conclu lui en interdit ironiquement l'accès.

Si d'aventure le secret de Mikahil était révélé, les chasseurs de démons ne le laisseraient plus en paix, et menaceraient également la vie de Scarlett, ce qui est à ses yeux encore plus grave. Non qu'il tienne à elle plus qu'à sa propre vie, mais pour un esprit comme lui, manquer au contrat qu'il a signé est la plus grande des humiliations.