

ALTEZHAR, Grade II d'Andromalius, Prince du Jugement.

HISTOIRE ET PROMOTION :

Vous êtes depuis très longtemps sur Terre. Vous pouvez d'ailleurs vous targuer de n'être retournée que quelques fois en bas. Spécialisée dans la traque des démons renégats, vous avez toujours su rester discrète mais attentive à tous les détails. Votre activité favorite a longtemps consisté à fureter là où personne ne cherche, et à réfléchir comme un renégat. C'est d'ailleurs ainsi que vous en avez piégés un grand nombre.

Il y a 6 mois, au terme d'une traque qui agaçaient Andromalius lui-même depuis des décennies, vous avez par hasard et surtout par chance réussi à débusquer Thierry Tarba, un démon renégat haut gradé de Bélial. Par le plus grand des hasards, vous tombâtes sur le familier de Thierry Tarba, en fuite depuis quelques années. Vous lui avez proposé de lui laisser la vie sauve en échange d'informations au sujet de son maître. Cela aurait été impensable pour tout démon d'Andromalius qui se respecte, mais vous en avez pris le risque, sans en parler à personne. Vous ne le regrettez pas. Les informations se révélèrent exactes et vous avez pu retrouver la piste de Tarba, qui fut éliminé quelques temps plus tard.

C'est une chance car le Prince-démon du jugement avait mis le paquet pour retrouver ce renégat en mettant sur ses traces sa toute nouvelle équipe d'enquête, la GER-A. Mais le démon en question, particulièrement puissant et fourbe, avait réussi à mener la section GER-A tout droit dans la gueule du loup, en l'occurrence dans l'arrière salle d'un bar de supporters du PSG. Inutile de dire que se fut une véritable boucherie à l'intérieur, et la quasi-totalité des membres fut éradiquée. Seul un démon de Valefor, un dénommé Gaël Mouflin, parvint à s'en sortir. Il est d'ailleurs toujours membre de la GER puisqu'il fait partie de la seconde section fondée il y a peu, la GER-B.

Réussissant là où de nombreux enquêteurs avaient échoué, vous fûtes promu grade II. Dans le même temps, Bélial, furieux contre son ancien serviteur, le réincarna comme familier sous la forme d'un Fiat Multipla (quelle cruauté) qu'il vous offrit en guise de récompense (le Prince-démon vous garde aujourd'hui encore en estime).

Ayant trouvé en vous un serviteur digne de confiance, Andromalius vous confia alors la responsabilité de sa nouvelle section d'enquêtes d'élite : la section GER-B (Groupe d'Eradication des Renégats, équipe B). Composée de 5 membres, tous de grade II, cette section est le cauchemar des démons renégats. Créée il y a un mois, elle vient de résoudre sa première affaire. Vous êtes satisfait : retrouver le renégat (Paul Porich, un démon de Mammon lassé des contraintes de la hiérarchie démoniaque) n'a pas été bien difficile, et il a accepté de se rendre sans même combattre. Un succès.

Nous sommes lundi 2 avril, il est 6h00 du matin. Vous et les autres membres de la section GERB patientez dans l'une des pièces d'un sous-sol parisien. Ligoté sur une chaise au centre de la pièce, Paul reste muet. Dans moins de cinq minutes, Monsieur Anderson, l'interlocuteur habituel d'Andromalius, devrait faire son apparition et prononcer la sentence. C'est comme ça que les choses fonctionnent paraît-il...

COUVERTURE : Vous vous êtes incarnée dans le corps de Lucy Phong, une jeune immigrée chinoise de 19 ans morte d'overdose lors d'une soirée avec son petit ami. Pour rester le plus discret possible, vous n'avez pas tué vous-même le petit ami en question, se contentant de

rompre et d'envoyer un démon de Bifrons lui régler son compte à votre place. Vous êtes assez petite et maigrichonne. Vous avez les cheveux noirs et raides, dans un style typiquement asiatique. Vous portez des vêtements semblables à ceux portés par la plupart des adolescentes de votre âge.

SON RÔLE AU SEIN DE GERB : Vous êtes plus ou moins le leader du groupe, même si chacun a son mot à dire. Vous représentez l'autorité d'Andromalius, et on vous a promis que vous jugeriez parfois les renégats que la GER-B traque. Vous vous chargez de tous les contacts avec la hiérarchie. Vous avez également accès à la totalité (ou presque) des archives et données des services de renseignement démoniaques. Fin stratège, vous coordonnez les actions du groupe mais laissez volonté la place à vos coéquipiers plus musclés lorsqu'il s'agit de confrontation physique. **Vos coéquipiers vous surnomment souvent « la fouine » car vous fourrez volontiers votre nez n'importe où.**

COMPORTEMENT : Vous êtes quelqu'un de patient, de très patient... Froide et calculatrice, vous savez que la manière ne compte pas, seul le résultat est important. Perfectionniste, vous mettez tout en œuvre pour mener à bien chaque mission qui vous est confiée. Comme la fin justifie les moyens, en cas de gros problème, vous n'hésitez pas longtemps entre la mission et une (très) légère entorse aux principes démoniaques ... Car si vous êtes au service de votre prince et que vous ne le trahirez jamais, vous savez également que trop de rigidité peut nuire à l'efficacité. C'est d'ailleurs pour cela que vous réussissez aussi bien : vous ne vous comportez pas comme un parfait démon d'Andromalius, et les renégats sont souvent surpris par vos réactions et vos méthodes. Mieux vaut tout de même qu'Andromalius continue à ignorer ce genre de « détails »...

RELATIONS AVEC LES AUTRES MEMBRES DE LA GERB :

La GER-B n'existe que depuis un mois. Vous ne connaissiez aucun des membres avant de les rencontrer. Vous ne les connaissez pas encore très bien mais votre première mission vous a permis d'en savoir un peu plus.

Elle est composée succinctement :

- D'un gosse de rue, surnommé **Gavroche**. C'est un grade 2 de Valefor (Prince des Voleurs), spécialiste de l'infiltration et des systèmes de sécurité
- D'un vieil homme d'aspect malade, surnommé **RIP** (Rest In Peace). C'est un grade 2 de Vapula (Prince de la technologie), expert en chimie, biologie, mécanique, informatique et raffolant des acides et des drogues.
- D'un petit mexicain trapu, surnommé **Bulldog**. C'est un grade 2 de Baal (Prince de la guerre), formidable combattant maniant l'épée à deux mains comme personne.
- D'un grand rouquin aux allures de militaire, surnommé **Napalm**. C'est un grade 2 de Béliar (Prince du feu), spécialiste des armes à feu, du corps à corps et adepte des explosifs

• **Gavroche :** Ce démon de Valefor est un peu trop bavard à votre goût. Il parle beaucoup pour ne rien dire même si ses propos ont surtout pour but de détendre l'atmosphère. Il est parfois sarcastique voir caustique à votre égard mais cela vous importe peu. Vous devez lui reconnaître du talent lorsqu'il est question d'agir dans la plus grande discrétion. Un véritable Félin ! La dernière fois, il vous a permis d'éviter l'usage de la violence et vous ne vous en plaignez pas. Son pouvoir d'ouverture est également très utile... Il a d'ailleurs réussi à pénétrer dans la chambre d'hôtel de notre première prise alors que celui-ci dormait... grâce à lui, il n'y a pas eu de combat, et c'est tant mieux.

- **RIP :** Son physique mis à part, c'est quelqu'un de sympathique et de très intelligent. Ses connaissances scientifiques sont très impressionnantes, parfois même inquiétantes. Il pourrait bien vous sauver la mise grâce à ses talents de chimistes, pouvant composer en quelques instants les substances les plus utiles. Son matériel peut également fournir des analyses de tout et n'importe quoi, ce qui peut s'avérer très utile.
- **Bulldog :** Pas très finaud, ce démon de Baal, mais quand il s'agit de taper, il répondra toujours présent (un peu trop même). Vous ne l'avez vu à l'œuvre qu'à l'entraînement mais c'est une vraie machine de guerre, qu'il vaut mieux avoir à ses côtés que comme ennemi. Vous devez cependant veiller à tempérer ses ardeurs, car la violence doit rester l'ultime recours. Il est un peu frustré de ne pas avoir pu se battre la dernière fois, mais c'est le cadet de vos soucis.
- **Napalm :** Les serviteurs de Bélial sont hargneux, vous en savez quelque chose, et Napalm ne déroge pas à la règle. Sa violence et son agressivité n'ont d'égales que sa haine pour les Anges. Quoi de plus normal pour un Ange qui a changé de bord ? Vous êtes le seul du groupe à savoir ce qu'il est en réalité, lui-même ignore que vous êtes au courant. Même si son comportement est jusqu'à présent exemplaire, vous continuez à le surveiller du coin de l'œil. Quant à savoir pourquoi Andromalius lui a offert une place dans cette équipe, vous n'en savez rien. Vous supposez qu'il s'agit là d'une manière de l'avoir à l'œil d'encore plus près...

CITATIONS TYPIQUES :

« Conformez-vous au plan et tout se passera bien », « Mon cher Bulldog, était-il nécessaire de les tuer ? Tous les quinze ? », « J'adore qu'un plan se déroule sans accros (je déconne) »

Grades	Pouvoirs liés aux grades
Chevalier du jugement	Permet d'inspirer confiance aux humains normaux
Capitaine des légions salvatrices	Permet de connaître les sentiments cachés d'un humain normal

Pouvoirs	Niveau	Type	Coût	Portée	Réussite	Défense
Lecture des pensées	3	Mental	3/min	perso	66	VO
Non détection	1	Mental	0	perso	auto	aucune
Invisibilité	2	Mental	3/6 sec	perso	auto	aucune
Tourbillon de feu	1	Physique	2/sec	perso	auto	aucune
Contact : prince-démon	1	Physique	1/min	perso	auto	aucune
Humanité	3	Permanent	0	perso	auto	aucune
Arme à distance maudite	1	Permanent	2	perso	auto	aucune
Familier : Voiture	2	Permanent	0	perso	auto	aucune
Augmentat° perm. de VO	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Sous l'oeuil d'Andromalius	1	Permanent	0	perso	auto	aucune

Equipement :								
Gilet Kevlar	Protection +2 / Encombrement -2							
Beretta M92	Puissance	Précision	Portée	Talent	Calibre	Action	Coups	Catégorie
	4 (1+3)	0	15	Arme de poing	9 mm	semi-auto	15	4
Téléphone cellulaire satellite								

DESCRIPTION DES POUVOIRS :

Vous gagnez +1 PP toutes les 24 heures (en plus de la récupération normale) et +5PP par démon renégat débusqué

Lecture des pensées : permet de lire les pensées superficielles d'une cible qui a le droit de résister par un conflit psychique.

Non détection : permet de ne pas être détectés par quelque moyen psychique que ce soit.

Invisibilité : vous rend invisible, mais vous pouvez être identifiés par d'autres moyens (lecture thermique, odorat des animaux....)

Tourbillon de feu : vous transforme en torche humaine, vous protégeant des attaques physiques, mais les attaques de glace font deux fois plus de dégâts.

Contact Prince-démon : Béliar vous a dans ses petits papiers depuis que vous avez mis la main sur le renégat qui a exterminé la GERA. Il vous connaît et apprécie votre travail, ainsi que votre discrétion en ce qui concerne Napalm et ses origines

Humanité : permet de passer pour un être humain au yeux des êtres surnaturels et de ne pas pouvoir être détectés psychiquement

Arme à distance maudite : : votre Beretta est un puissant artefact qui se trouve en temps normal sur une marche intermédiaire. La faire apparaître ou disparaître coûte 2PP (comptant comme action mentale). Elle ne nécessite aucune munition et est indestructible.

Détection de l'invisible : vous permet de voir toute créature invisible. N'est pas permanente et doit être activée

Familier voiture : Thierry Tharba est à présent un hideux Fiat Multipla entièrement à votre service.

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
4	3	3	1	2	1	6
Talents : voiture (3), corps à corps (1), esquive (1)						
Pouvoirs : vitesse (1), jet de glace (1), champs magnétique (1)						

Sous l'œil d'Andromalius : Votre patron garde de temps à autre un œil sur votre groupe, car il tient à ce que la GERB ne subisse pas le même sort que l'équipe précédente. Mais inutile de devenir parano, il n'a pas que ça à faire quand même...