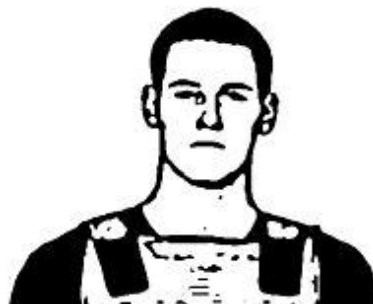


## **FEXAL, Grade II de Bélial, Prince du feu**

### **HISTOIRE ET PROMOTION :**

Vous vous appelez en réalité Félix, et avez longtemps servit Emmanuel, Archange du double-jeu. Durant des siècles, vous avez infiltré les forces du mal, dans le seul but de servir Dieu. Vous avez maintes fois mis votre existence en péril pour permettre aux Anges de connaître à l'avance les plans des cornus.



Vous avez vécu des siècles durant au cœur du péché, témoin des pires atrocités que les démons puissent accomplir. Pourtant, Léa, une Ange de Novalis, a toujours été là pour vous préserver du mal. Lors de vos périodes de doute, elle était là, avec son amitié comme dernier soutien dans l'adversité. C'était jusqu'à ce que les services de Dominique ne l'accuse à tort d'avoir trahi les règles du Grand Jeu. Elle a été condamnée et renvoyée la-haut, loin de vous.

Sans elle, les années passés au cœur des forces démoniaques, de leur débauche, de leurs vices, ont eu raison de votre foi. Vous avez fini par admettre l'impensable : vous preniez plaisir à faire le mal, cela vous faisait oublier celle qui incarne à vos yeux le seul visage du Bien ! Par dessus tout, toute la violence, l'intolérance dont ont fait preuve certains Anges vous ont ouvert les yeux. L'humanité est corrompue ; les Anges sont corrompus ; le mal est partout, et Satan a déjà gagné le Grand Jeu, ça ne fait aucun doute dans votre esprit.

Reniant tout ce en quoi vous aviez cru jusqu'alors, vous décidâmes de basculer dans le camp adverse. Puisque le mal est en chacun des êtres vivants, autant lui laisser libre cours. Mais le nombre de « transfuge » (ces Anges ayant retourné leur veste) est encore limité. La plupart sont éliminés, leur nature maléfique n'étant pas assez profonde. Pour sauver votre vie et prouver votre loyauté envers Satan, il vous a donc fallu révéler aux services démoniaques le nom de nombreux anges infiltrés qui étaient autrefois sous vos ordres. Mais ce n'était qu'un début. Andromalius exigea alors que vous éliminiez vous-même vos anciens serviteurs, ce que vous fîtes sans le moindre remord. Un a un, ils tombèrent sous vos coups, pétrifiés d'horreur et d'incompréhension. Dans votre esprit, plus de place pour le doute, juste la haine, grandissante.

Devant tant de fureur et de barbarie, Andromalius accepta votre demande et vous fit donc remplir le fameux « formulaire de transfert », sachant à l'avance ou ce dernier vous enverrai. Comme il l'avait prévu, c'est aux ordres de Bélial que vous fûtes affecté. Votre connaissance des forces angéliques, votre haine tenace face à vos anciens compagnons et votre violence à leur égard firent de vous un chasseur de tête reconnu, et ce malgré vos origines. Sachez tout de même que peu de démon connaissent votre nature : les Princes-démon, bien sûr, ainsi que certains hauts gradés d'Andromalius et de Bélial.

Après des siècles de combats, et un grand nombre d'Anges éliminés, vous vous vîtes offrir la possibilité d'intégrer une section d'enquête d'élite d'Andromalius : la section GER-B (Groupe d'Eradication des Renégats équipe B). Bien que l'idée de ne plus traquer les Anges ne vous plût que moyennement, vous n'eûtes pas le choix, sachant bien que votre statut de transféré serait pour toujours un fardeau.

Composée de 5 membres, tous de grade II, la section GER-B est le cauchemar des démons renégats. Créée il y a un mois, elle vient de résoudre sa première affaire. Fexal est déçu : 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. Vous n'avez même pas eu la chance de croiser de youyou.

Nous sommes lundi 2 avril, il est 6h00 du matin. Fexal et les autres membres de la section GERB patientent 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 incarné il y a 16 ans dans le corps de Stuart Mac Enzy, un jeune activiste irlandais tué par la bombe qu'il était en train de confectionner. Grand, athlétique, vous exercez sur les femmes un charme dont vous vous préoccupez bien peu. Habitué aux tenues de combat et de camouflage, vous rechignez à les laisser de côté pour endosser des vêtements moins voyants, ce que vous êtes pourtant obligé de faire, compte tenu de la nature des missions confiées à la GERB.

**SON RÔLE AU SEIN DE GERB :** Vous êtes un combattant exceptionnel, et ceci est d'autant plus vrai que vous alliez des capacités divines à une violence et une cruauté effrayante. Grand amateur d'explosifs, vous constituez, avec Artak, la force de frappe du groupe. Vos connaissances en matière d'organisation angélique permettent aussi à la GER-B d'éviter de trop nombreux contacts avec les forces du bien (même si ça n'est jamais pour vous déplaire). **Vos coéquipiers vous surnomment souvent « Napalm » pour votre goût immodéré pour les explosifs et autres produits incendiaires.**

**COMPORTEMENT :** Votre caractère ombrageux est souvent la cause de violentes joutes verbales, et d'inévitables rixes. Très sensible sur votre caractère de « transféré », vous ne supportez pas qu'on vous le rappelle, d'autant que ce statut vous prive de tout espoir d'accéder un jour au grade II. Vous êtes d'ailleurs heureux que les membres du groupe ne soient pas au courant de vos véritables origines. En combat, il vous arrive de ne plus vous contrôler, surtout quand vous avez à faire à des Anges. Le reste du temps, vous parlez de façon plus que directe, sans aucune diplomatie, allant toujours à l'essentiel. Vous ne parviendrez sans doute jamais à oublier Léa.

### **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'une jeune asiatique, surnommée **La fouine**. C'est une grade 2 d'Andromalius (Prince du Jugement) qui mène le groupe et dispose des renseignements et du soutien logistique des services d'Andromalius
- 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 gosse de rue, surnommé **Gavroche**. C'est un grade 2 de Valefor (Prince des Voleurs), spécialiste de l'infiltration et des systèmes de sécurité

- **LA fouine** : c'est la leader du groupe. Elle se charge de tous les contacts avec la hiérarchie, et elle juge certains des renégats que vous et votre groupe capturez. Elle coordonne les actions du groupe, avec une méticulosité que vous jugez excessive. Vous trouvez qu'elle réfléchit trop et que c'est se creuser la tête pour trois fois rien. Elle vous laisse volontiers sa place lorsqu'il s'agit de confrontation physique, et ça vaut mieux.

- **RIP** : Vous appréciez ce démon de Vapula. Ses connaissances scientifiques sont très impressionnantes, et se sont déjà avérées très utiles. Il est capable de vous concocter des explosifs surpuissants et adaptés à chaque situation. Ses acides sont aussi particulièrement efficaces. Vous n'avez pas encore utilisé ceux-ci en mission mais les démonstrations en laboratoire sont assez claires...

- **Bulldog** : C'est un sacré combattant, que vous auriez beaucoup de mal à abattre. Il partage votre goût pour le combat et manie l'épée à deux mains comme peu d'Anges de Laurent savent le faire. C'est un peu votre frère d'arme, et c'est celui avec qui vous vous entendez le mieux. Rien ne vous réglera autant que de le voir abattre des Anges.

- **Gavroche** : Quel bavard, ce démon de Valefor ! Toujours en train de la ramener. Enfin, vous lui reconnaissez beaucoup de talent lorsqu'il s'agit de se faire discret (même si vous n'en voyez pas toujours l'utilité) et ses dons de crochetage vous ouvrent toutes les portes. Il a d'ailleurs réussi à pénétrer dans la chambre d'hôtel de notre première prise alors que celui-ci dormait. Sans son intervention, vous auriez peut être tué un démon, ce qui ne vous est encore jamais arrivé...

### **CITATIONS TYPIQUES :**

« Meurt ! », « Les seuls Anges valables sont les Anges morts », « J'adore les églises... vides. »



## **DESCRIPTION DES POUVOIRS :**

*Vous gagnez : - +1PP par adversaire tué (toute créature affrontée lors d'un combat)*

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

**Conversion mentale** : victime d'une attaque psychique, vous pouvez, sous réserve de réussir un jet de VO, récupérer une nombre de PP égal à celui dépensé par l'attaquant.

**Incendie** : permet de déclencher un feu dans un rayon de 6 mètre autour de vous. Le feu en lui même ne fait pas de dégâts, par contre tout ce qui s'enflamme est susceptible d'en occasionner (explosion, gaz toxiques)

**Polymorphie** : permet de modifier votre visage durant 2 heures, et modifier votre taille de 30 cm.. Vous pouvez modifier votre apparence de 1 point.

**Jet de flamme** : permet de projeter des flammes par les mains ou la bouche  
*Portée : 5 mètres - Précision : - Puissance : +3 - Attaque groupée (2/+2)*

**Armure corporelle** : fait apparaître sur la totalité de votre corps une couche protectrice, constituée de chitine et procurant une protection de 3 points

**Vitesse** : Vous permet de vous déplacer 4 fois plus vite que la normale, soit 44 m/s (160 km/h)

**Immunité au feu** : le feu ne vous fait rien, mais vous êtes sensible aux gaz dégagés par un incendie.

**Phobie des croix** : elles sont le symbole de votre vie « d'avant » et vous rappellent votre passé. Vous subissez un malus de 2 colonnes en leur présence.

**Haine des Anges** : ils sont ce que vous haïssez le plus au monde, car ils vous ont trahi. En leur présence, vous devez réussir un jet de VO très difficile pour ne devenir berserk.