

KROX, Grade II de Valefor, Prince-démon des Voleurs

HISTOIRE ET PROMOTION :

Vous parcourez l'Europe depuis plus de 6 siècles, et votre longévité n'a d'égale que votre discrétion. Longtemps affecté au vol d'œuvres d'art, vous vous êtes spécialisé dans « l'intervention » en milieu à haut risque. Les plus grands collectionneurs vous craignent comme la peste, même s'ils ignorent que c'est un gosse de 14 ans qui leur dérobe leurs biens les plus précieux. Une bonne partie des pièces que vous avez récupérées proviennent aussi d'églises ou de lieux Saints. C'est tellement plus amusant de voler les you-yous... et puis au moins, il y a du vrai challenge. Car vous êtes joueur, enfin façon de parler. Vous aimez le défi, ça vous motive. Ho, bien sûr, il faut parfois avoir recours à des moyens plus « musclés » mais vous êtes habile et un poignard, manié par vos soins, est presque aussi dangereux qu'une hache entre les mains d'un démon de Baal (j'ai bien dit presque).



Plus récemment, il y a 5 ans en l'occurrence, et alors que vous cherchiez à voler une série de reprographies anciennes représentant les apôtres (pour qu'un pote à vous, démon de Nybbas, en fasse des photomontages érotiques et qu'il les balance sur le Net), vous avez mis la main sur un parchemin passablement usagé. L'étude du parchemin révéla l'identité secrète de plusieurs Anges d'Emmanuel, l'Archange du double-jeu. Les Anges en question, infiltrés dans divers services démoniaques, purent être éliminés après avoir livré de précieuses informations. Le démantèlement d'un tel réseau d'infiltration vous a valu d'être promu grade II.

Vous vous êtes alors vu offrir la possibilité d'intégrer une des sections d'enquêtes d'élite d'Andromalius : la section GER-A (Groupe d'Eradication des Renégats équipe A). Vous avez accepté du bout des lèvres (on ne dit pas facilement non à Andromalius), et vous ne l'avez pas regretté. Pendant près de 5 ans, vous avez traqué les renégats les plus puissants, et en avez alpagué un gros paquet. Vous vous êtes surpris à adorer ça, même si de temps à autres vous commettiez un larcin de haut vol pour vous dégourdir. Mais il y a deux mois, alors que vous traquiez un démon de Bélial renégat, votre groupe est tombé dans un piège. Poursuivre le démon dans cette ruelle, puis dans cette petite cours, et enfin dans cette arrière salle, n'était pas une bonne idée tout compte fait. Ces enfoirés d'Anges de Daniel vous sont tombés dessus comme la misère sur le monde et ne vous ont laissé aucune chance. Seuls vos dons de discrétion et d'acrobatie vous ont permis d'en réchapper.

Le démon de Bélial a ensuite été retrouvé par celle qui est à la tête de la GER-B (le nouveau groupe d'enquête, monté il y a un mois) que vous avez voulu réintégrer. Vous en êtes plutôt content mais maudissez celle qui l'a retrouvé, réussissant là où vous avez échoué. Le pire, c'est que cette opportuniste est désormais leader de la GER-B, ce qui a le don de vous horripiler. Composée de 5 membres, tous de grade II, votre section est le cauchemar des démons renégats.

Cette nouvelle section vient de résoudre sa première affaire. Vous êtes un plutôt content... 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. Et

c'est un peu grâce à vous, vous l'avez surpris dans son sommeil, ne lui laissant aucune chance.

Nous sommes lundi 2 avril, il est 6h00 du matin. Vous et les autres membres de la section GER-B 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 fonctionnaient avec la GER-A...

COUVERTURE : Vous vous êtes incarné dans le corps de Gaël Mouflin, un gosse de rue abattu par un soldat lors de la révolution française. Après avoir tranché la gorge du soldat ébahi de voir le gamin se relever, vous vous êtes fondu dans le milieu populaire, y trouvant l'anonymat idéal pour un démon de votre style. Vous conservez depuis le goût des vêtements sales et élimés. Vos cheveux bruns, crasseux et emmêlés, masquent presque entièrement vos yeux verts foncé. Vous portez également, sous vos vêtements trop larges, une tenue près du corps, idéale pour le camouflage en milieu urbain.

SON RÔLE AU SEIN DE GERB : Vous êtes le voleur par excellence et vous mettez tous vos talents de discrétion et de crochetage au service du groupe. Spécialiste des systèmes de sécurité, vous partez souvent en éclaireur pour observer les lieux et désactiver les alarmes et autres détecteurs. Vous jouez parfois le rôle d'assassin, aidé en cela par des talents dignes d'un félin.

COMPORTEMENT : Si vous êtes calme et silencieux comme une tombe lorsque le besoin s'en fait sentir, vous n'en demeurez pas moins volubile et déconneur le reste du temps. Vous adorez parler et semblez toujours surexcité. Justifiant le fait de vouloir disposer d'une couverture efficace, vous vous comportez en société comme le sale gosse que vous êtes, odieux et grossier. La disparition de votre équipe ne vous a pas ennuyé tant que ça, même si ne pas avoir hérité du rôle de leader vous agace profondément. Vous adorez raconter ce que la GER-A a fait auparavant. Vous êtes d'ailleurs assez mythomane, et en faites toujours des tonnes.

RELATIONS AVEC LES AUTRES MEMBRES DE LA GERB :

La GER-B n'existe que depuis un mois. 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 grand rouquin aux allures de militaire, surnommé **Napalm**. C'est un grade 2 de Bélial (Prince du feu), spécialiste des armes à feu, du corps à corps et adepte des explosifs

- **La fouine:** c'est la leader du groupe. Elle jugera parfois les renégats que vous retrouvez. Elle se charge de tous les contacts avec la hiérarchie et c'est au moins ça que vous n'avez pas à faire. Elle coordonne les actions du groupe, avec une méticulosité malade, mais une efficacité dont vous doutez. Elle laisse volontiers sa place lorsqu'il s'agit de confrontation physique. C'est une arriviste, qui devra faire ses preuves avant que vous n'obéissiez à ses ordres.
- **RIP :** Plutôt étrange et pas vraiment engageant, ce démon de Vapula. Vous le connaissez assez peu et il est étrange : toujours en train de concocter des produits bizarres. Ses connaissances scientifiques sont très impressionnantes, parfois même inquiétantes. Il risque de souvent vous sauver la mise grâce à ses talents de chimistes, pouvant composer en quelques instants les substances les plus utiles.
- **Bulldog :** C'est toujours sympa d'avoir une brute comme lui à ses côtés, juste au cas où il y aurait un pépin. Ce gars là, c'est une vraie machine de guerre, vous ne voudriez pas qu'il passe ses nerfs sur vous. Reste que lorsqu'il s'agit de se faire discret, il est beaucoup moins performant, et il a risque de vous griller plus d'une fois, avec ses gros sabots. Mais bon, à part ça, il est cool...
- **Napalm :** Ce type est aussi chaleureux qu'un iceberg : ça la fout mal pour un démon de Bélial. Vous ne savez pas d'où il sort autant de haine pour les anges mais ça a au moins le mérite d'être utile lorsque vous croisez un you-you. Vous avouez qu'il a l'air particulièrement efficace en combat, mais bon, avec les démons de Bélial, faut pas s'attendre à autre chose.

CITATIONS TYPIQUES :

« Ton portefeuille ? pas vu... » « Mais puisque je te dis que c'est pas moi qui l'ai, ton portefeuille ! », « Okay, okay, j'te rends ton larfeuille, mais t'as qu'à pas le laissé traîner n'importe où aussi... » « Ca me rappelle une histoire : je... ferme ma gueule, d'accord... »

Nom :	KROX	Taille :	1,45 m	
Supérieur :	Valefor	Poids :	41 kg	
Couverture :	Gaël Mouflin	Cheveux :	Brun	
Joueur :		Yeux :	Marron	

Force (FO)	2	Agilité (AG)	5	Apparence (AP)	2
Volonté (VO)	3	Perception (PE)	3	Précision (PR)	4

Grades	Pouvoirs liés aux grades
Chevalier des larcins	Permet de parler par geste avec les autres Valefor
Capitaine des brigands	Permet de connaître la valeur approchée d'un objet

Talents	Niveau	Points de force
Baratin	3	[2]
Discretion	4	
Manipulation	3	
Arme de poing	3	
Acrobatie	3	
		Points de pouvoir
		[22]

Pouvoirs	Niveau	Type	Coût	Portée	Réussite	Défense
Téléportation	2	Physique	3	2 km	62	aucune
Charme	3	Mental	4	3 m	24	AP
Non détection	1	Mental	0	perso	auto	aucune
Dialogue multiple	2	Mental	4 / min	2 km	62	aucune
Choc électrique	2	Physique	2	contact	24	FO
Ouverture	3	Permanent	0	contact	auto	aucune
Contact : avocat	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Immunité: sommeil	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Augmentat° perm. de PE	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Mythomane	1	Permanent	0	perso	auto	aucune

Difficulté	Niveau																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très Difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Equipement :								
Combinaison camouflage			Protection +1 / Encombrement -1					
Glock 17	Puissance	Précision	Portée	Talent	Calibre	Action	Coups	Catégorie
	1	0	15	Arme de poing	9 mm	semi-auto	17	4

DESCRIPTION DES POUVOIRS :

Vous gagnez +1PP pour 150 euros d'objets volés

Téléportation : permet de vous téléporter dans un lieu que vous avez déjà vu, la précision de l'arrivée augmentant avec la distance. La distance maximum est de 2 kilomètres

Charme : permet de prendre sous votre contrôle une créature, pour RU minutes qui devra vous obéir aveuglément (sans toutefois risquer une mort certaine), tout en étant consciente de ce qu'elle fera (et elle s'en souviendra)

Non détection : vous immunise contre tout pouvoir de détection psychique (détection du mal, des ennemis...) mais ne vous protège pas des attaques psychiques

Dialogue multiple : vous permet de discuter mentalement à volonté avec 2 personnes de votre choix, à une distance maximum de 2 km

Choc électrique : permet de dégager une décharge électrique qui ajoute RU+2 points de dégâts. Un jet de Corps à corps doit être réussi pour utiliser ce pouvoir

Ouverture : vous permet d'ouvrir instantanément tout système de sécurité allant jusqu'à la serrure mécanique complexe. Ne fonctionne pas sur les systèmes électroniques

Contact Avocat : Maître Verges vous a parfois sorti de situations délicates, mais vous le payez bien assez cher pour cela

Immunité au sommeil : le pouvoir de sommeil n'a aucun effet sur vous