

MERLACH, Grade II de Vapula, Prince de la Technologie

HISTOIRE ET PROMOTION :

Vous avez longtemps œuvré dans l'ombre ou plutôt dans les ténèbres. Vous n'êtes sur Terre que depuis un demi-siècle car la majorité de votre travail, c'est en enfer que vous l'avez accompli. Expert en chimie, vous avez par exemple réussi à mettre au point un sérum permettant de décupler la force des zombies de Bifrons (mais ces derniers ont beaucoup mais alors beaucoup de mal à s'en remettre). Vous êtes également à l'origine de nombreux acides destructeurs que vous fournissez aux humains de temps à autre. C'est un vrai régal de les voir détruire leur planète à grandes doses de pluies acides. Vous êtes d'ailleurs très lié à quelques démons d'Uphir, le Prince de la Pollution, qui trouvent dans vos produits le moyen idéal de détruire des forêts entières. Ho, bien sûr, nul n'est à l'abri d'un accident, surtout quand on n'est pas habitué à incarner un être humain.



Quelques temps après votre réincarnation, vous avez fais preuve d'une négligence qui a marqué le corps que vous occupez d'une marque indélébile : l'acide sur lequel vous travailliez vous a giclé au visage, transperçant même votre combinaison. Depuis, votre peau est en décomposition perpétuelle, et même la régénération surnaturelle ne parvient pas à vous redonner votre aspect « normal ».

Ce n'est qu'un accros et vos talents multiples, ainsi que les nombreux produits que vous avez inventés, vous ont permis d'être promu grade II et de vous voir confier un laboratoire spécialisé dans la recherche de nouveaux sérums démoniaques. Ce laboratoire, situé à Paris, est l'un des plus perfectionné dont dispose les forces de Satan sur le territoire français. Là, durant 50 ans, vous avez développé des drogues de combats très puissantes mais extrêmement dangereuses à consommer (vous vous gardez bien d'en informer l'utilisateur ; après tout, c'est un risque nécessaire).

Mais, depuis quelques années, vous vous êtes aperçu que le terrain, ce n'est pas si mal. Et vous supportiez de moins en moins l'inactivité de votre laboratoire. Il faut dire que vous ne faisiez que cela depuis près de mille ans. Aussi, le mois dernier, quand Andromalius vous a proposé d'intégrer l'une de ses sections d'enquête d'élite, vous avez sauté sur l'occasion, mettant de coté, pour quelques temps seulement, vos activités de recherche. : la section GER-B (Groupe d'Eradication des Renégats, section B), ce qu'il a accepté. Composée de 5 membres, tous de grade II, cette section est destinée à être 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, même si vous n'avez pas encore fais montre de vos talents.

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 fonctionnent paraît-il...

COUVERTURE : Vous vous êtes incarné dans le corps de Philippe Degilliez, un sexagénaire emporté par la grippe espagnole il y a près de 20 ans. Vous portez désormais les marques d'une expérience ayant mal tournée, cherchant avec peine à dissimuler votre état cadavérique. Vos cheveux et votre barbe grisonnants vous vieillissent encore d'avantage, tout comme les grandes gabardines noires que vous portez en permanence. Ganté de noir en permanence, vous vous appuyez sur une canne dont vous n'avez en réalité aucun besoin. Vous passez ainsi pour un vieil homme malade, ce qui vous permet de mener vos activités dans le plus grand anonymat.

SON RÔLE AU SEIN DE LA GER-B : Vous intervenez dès que des recherches et des analyses sont nécessaires. Vous disposez d'un équipement de pointe fournis par les services de Vapula, et pouvez en un instant composer un explosif dévastateur ou un acide capable d'attaquer n'importe quel acier. Vos contacts en matière de piratage informatique sont également les bienvenus. **Vos coéquipiers vous surnomment souvent « RIP » en raison de votre état de décomposition avancée.**

COMPORTEMENT : Vous êtes constamment en train de réfléchir, et pouvez parfois sembler un peu à la masse. Vous analysez tout et cherchez des raisonnements même là où il n'y en a pas. En fait, vous êtes complètement fou mais pas suffisamment pour ignorer ce qui est bon pour vous et ce qui ne l'est pas. Vous vous contentez donc de faire votre job, essayant à l'occasion l'un ou l'autre des derniers produits que vous concoctez (sans en avertir les cobayes ni en maîtriser les conséquences). Vous avez aussi une passion « dévorante » pour les acides. Vous détestez profondément les humains. Ils sont tout juste bons à servir de cobayes pour vos expériences. Parfois, vous vous demandez à quoi rime ce Grand Jeu qu'il vous faut respecter, les humains n'en valent pas la peine. Vous vous gardez toutefois bien de le crier trop fort, conscient des problèmes qui pourraient en résulter.

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 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 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 se charge de tous les contacts avec la hiérarchie, et Elle jugera parfois les renégats retrouvés. Elle est très intelligente, et vous appréciez son sérieux. Elle laisse volontiers sa place lorsqu'il s'agit de confrontation physique, et vous n'allez pas lui jeter la pierre.

- **Gavroche** : Ce démon de Valefor est un véritable moulin à parole, difficile à arrêter quand il est lancé. Mais vous devez lui reconnaître du talent lorsqu'il est question d'agir dans la plus grande discrétion. Vous auriez vous-même du mal à retrouver ses traces, c'est dire. Son pouvoir d'ouverture est également très utile, même si un bon acide peut toujours arranger les choses... 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.
- **Bulldog** : Cette boule de muscle n'a pas le centième de son poids dans la cervelle, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande. Il sait frapper vite et fort, et c'est ce qui compte. Après tout, il faut bien faire entendre raison aux renégats que vous retrouvez. Et puis, ses méthodes de persuasions sont aussi efficaces que les miennes. Vous l'avez senti aigri de ne pas avoir eu à cogner lors de votre première mission. Il ferait un excellent cobaye pour vos nouvelles drogues de combat...
- **Napalm** : Ce gars adore que vous lui prépariez des explosifs, et vous êtes souvent surpris par l'imagination dont il fait preuve lorsqu'il s'en sert. Pour lui, il n'y a jamais assez de flammes, jamais assez de fumée. Il lui arrive de perdre les pédales et de foncer tête baissée malgré les explosions, mais vous avouer que cela vous amuse follement. Il faut dire qu'il a le physique de l'emploi : vous n'avez pas souvent vu quelqu'un encaisser aussi bien...

CITATIONS TYPIQUES :

« Vous voyez, c'est très simple : il suffit de mélanger ce concentré à cette dose d'acide pour obtenir des effets impressionnants ! Lesquels ? heu...buvez, faites-moi confiance », « Vous êtes sûrs que vous ne voulez pas qu'on y ajoute un peu d'acide ? », « Non, parce qu'avec un peu d'ac... très bien, faites ce que vous voulez, je vous aurai prévenu...»



Grades	Pouvoirs liés aux grades
Chevalier du moteur à explosion	Permet de connaître le mode emploi de tout objet
Capitaine du béton armé	Permet de déterminer une défaillance technologique

Pouvoirs	Niveau	Type	Coût	Portée	Réussite	Défense
Multiplication	2	Mental	1 / sec	perso	auto	aucune
Invention	1	Unique	0	perso	auto	aucune
Régénération	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Téléportation	1	Physique	3	2 km	auto	aucune
Jet d'énergie	3	Physique	1	5 m	66	esquive
Champs de force	2	Physique	1 / sec	perso	auto	aucune
Talent scientifique	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Détection de l'invisible	2	Permanent	0	contact	auto	aucune
Contact : hacker	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Propriété: Laboratoire	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Augmentat° perm. de FO	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Allure cadavérique	1	Permanent	0	perso	auto	aucune

Equipement :								
Gilet Kevlar		Protection +2 / Encombrement -2						
Desert	Puissance	Précision	Portée	Talent	Calibre	Action	Coups	Catégorie
Eagle	2	-1	15	Arme de poing	.50 AE	semi-auto	7	4
10 doses d'acide de potentiel 5 (efficace contre tout acier usuel sauf blindage lourd)								
2 doses d'acide de potentiel 10 (efficace contre tout type de matière)								
5 doses de nitroglycérine neutralisée (nécessitant un additif pour exploser)								
1 ordinateur portable avec liaison satellite								
1 dose de drogue BSK pour augmenter les capacités physiques (+1 à tout ce qui dépend de la FO)								
1 dose de drogue DSK pour augmenter les capacités mentales (+1 à tout ce qui dépend de la VO)								
1 dose de drogue ASK pour restaurer l'état de santé (restaure les points de vie)								

DESCRIPTION DES POUVOIRS :

*Vous gagnez : - +1PP pour 6 heures passées dans un laboratoire ou une usine
- +1PP pour 3 heures de repos dans un laboratoire ou une usine*

Multiplication : permet de créer un deuxième esprit distinct,. Toute attaque psychique a 50% de chance d'échouer.

Invention : Votre montre est en fait un appareil technologique aux capacités surnaturelles, qui possède les deux pouvoir suivant : Régénération et Téléportation. Elle dispose de 5PP qui se renouvellent par 24h

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

Régénération : permet de récupérer un Point de Force par heure.

Jet d 'énergie : permet de projeter par les mains une puissante charge d'énergie, ressemblant à un laser.

Portée : 15 mètres Précision : +1 Puissance : +3

Champs de force : permet de créer un champ de force autour de vous, qui offre une protection contre toutes les attaques physiques (armes blanches, balles, glace, acide)

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

Contact Hackeur: Raph, petit étudiant, est aussi un accro aux piratage informatique. Ses talents peuvent vous être très utiles.

Propriété Labo : c'est le laboratoire parisien que vous dirigiez avant de rejoindre la GERB. Vous pouvez leur demander n'importe quelle étude et obtenir des résultats en un temps record