

## ARTAK, Grade II de Baal, Prince de la Guerre

### HISTOIRE ET PROMOTION :

Vous avez longtemps arpenté la Terre en compagnie de deux autres démons de Baal. Le premier maniait la hache avec une violence n'ayant d'égale que sa corpulence, en un mot : monstrueuse. Le second n'avait pas son pareil dans le maniement du marteau de guerre. On vous appelait les « chasseurs de plumes », car vous aviez fait de la traque des Anges votre spécialité. Les humains avaient depuis longtemps cessé de vous amuser, car beaucoup trop fragiles.



Des siècles durant, vous avez parcouru l'Amérique du sud, multipliant les affrontements avec les Anges assez stupides pour tomber dans vos pièges. En effet, vous aviez pour habitude de faire de l'un de vous un « appât » sur lequel se jetaient les Anges trop confiants, puis les deux autres intervenaient pour régler le compte de ces emplumés. Inutile de dire que les abrutis d'Anges de Daniel constituaient votre gibier favori non seulement parce qu'ils tombaient dans le panneau avec une facilité déconcertante, mais surtout parce qu'ils duraient plus longtemps. Vous jouiez généralement le rôle de l'appât, votre physique courtaud trompant plus facilement les Anges. Ho, bien sûr, vous avez eu chaud une fois ou deux, lorsque certain emplumés s'avéraient plus futés que prévus, mais vous vous en êtes toujours sorti. Les chasseurs de plumes étaient extrêmement efficaces, et Baal vous accorda à tous le grade II le jour où vous renvoyâtes en haut un Ange de la garde personnelle de Laurent.

Pourtant, ce n'est pas par un Ange que vos deux comparses furent éliminés, mais par un groupe de démons renégats. L'un de vos compagnons ayant été charmé, vous n'eûtes d'autre choix que d'abattre votre propre frère d'arme, tandis que votre autre compagnon tombait sous les coups de deux démons de Bifrons.

Vous parvîntes à en réchapper, au prix d'un déshonneur cuisant : celui de fuir devant l'ennemi. Vous avez mis près d'un demi-siècle à retrouver chacun des responsables du carnage, et les avez exécutés les uns après les autres, à une exception près : le démon de Bifrons qui a achevé votre collègue n'a jamais refait surface... Votre colère envers les renégats est désormais sans bornes. Vous gardez également une aversion malade envers les mort-vivants et leur vue seule suffit à vous mettre dans une colère noire. Vous avez d'ailleurs frôlé la correctionnelle après vous en être pris à une section de morts-vivants au service d'un démon de Bifrons. Vous ne devez votre salut qu'à l'intervention d'Andromalius lui-même, qui a su calmer le Prince-démon de la mort.

Car, face à tant de détermination et d'efficacité (il est tout sauf simple de retrouver la trace d'un renégat et c'est pourtant ce que vous fîtes en retrouvant les auteurs du carnage), Andromalius vous proposa d'intégrer l'une de ses sections d'enquête d'élite : la section GERB (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 un peu 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. Pathétique.

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 incarné dans le corps de José Sanchez, un mexicain exécuté en 1878 au Texas, à la veille de ses 30 ans.. Votre peau est mate. Vos cheveux noirs, coupés court, se prolongent en une barbe d'une semaine que vous arborez en permanence. Vous portez le plus souvent un jean sale et délavé, ainsi qu'un vieux débardeur élimé. Votre physique trapu, votre taille plutôt inférieure à la moyenne, n'enlèvent rien à votre charisme et au charme que vous exercez sur le sexe opposé. Votre côté « bad-boy » n'y est sans doute pas étrange. Un gigantesque tatouage couvre votre épaule et parcourt votre bras droit pour s'achever au niveau du poignet. Vous êtes amateur de ces petits cigarillos puants et en avez en permanence un à la bouche. Vous aimez faire craquer vos articulations, surtout quand vous commencez à perdre patience.

**SON RÔLE AU SEIN DE GERB** : Vous êtes, avec Fexal, le « bras armé » du groupe. Adeptes du corps à corps, et plus particulièrement de l'épée à deux mains crantée, vous vous chargez autant de l'immobilisation des renégats lors de leur « interpellation » que de l'application de la sentence prononcée par Andromalius ou, selon le cas et la gravité, par Althezar. Vous adorez ce rôle de brute épaisse et aimez laisser croire que vous n'êtes intéressé que par le combat (ce qui est tout de même un peu le cas). Appartenir à la GER-B vous donnera sûrement l'occasion de participer à de grosses batailles et vous laisse surtout l'espoir de retrouver le dernier démon de Bifrons que vous n'avez jamais réussi à attraper. **Vos coéquipiers vous surnomment souvent « Bulldog », même vous vous apparentez plus à un pit-bull.**

**COMPORTEMENT** : Comme tout démon de Baal qui se respecte, vous êtes cool...tant qu'on vous fait pas chier. Bon public, vous appréciez l'ambiance du groupe, même si vous ne les connaissez pas encore très bien. Pourtant, derrière cette attitude relaxée, vous gardez une haine profonde contre les renégats. Malgré l'extermination des responsables de la mort de vos anciens compagnons, vous désirez toujours autant traquer ceux que vous estimez être « des sous-merdes valant à peine mieux qu'un youyou ». La vue de mort-vivants vous est également très pénible, car elle vous rappelle votre cuisant échec lors de l'élimination de votre ancien groupe. Vous devez d'ailleurs tenter de vous maîtriser pour ne pas « rentrer dans le tas ».

### **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 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 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 a paraît-il le droit de juger certains des renégats que l'on rattrape. Elle coordonne les actions du groupe, avec une méticulosité que vous trouvez maladive. Elle réfléchit trop et c'est se creuser la tête pour trois fois rien. Elle déclare vous laisser volontiers sa place lorsqu'il s'agit de confrontation physique, et ça vaut mieux. Pour un serviteur d'Andromalius, vous la trouvez plutôt tranquille, même si elle est parfois un peu trop stricte.
- **RIP** : Son physique est plutôt rebutant, mais il a d'autres qualités. Ses connaissances scientifiques sont très impressionnantes. Il risque de souvent vous sauver la mise grâce à ses talents de chimistes, pouvant composer en quelques instants les substances les plus utiles. En plus, il sait se servir d'un flingue, ce qui ne gâche rien.
- **Gavroche** : Vous le trouvez bien fun, ce démon de Valefor, en tout cas il vous fait bien marrer. Il est toujours en train de tchatcher, enfin presque toujours... Parce que lorsqu'il s'agit d'être furtif, c'est une autre histoire. C'est un peu le passe-partout de l'équipe. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous avez l'impression que vos talents de discrétion ne lui conviennent pas vraiment. Il a réussi à pénétrer dans la chambre d'hôtel de notre première prise alors que celui-ci dormait. A cause de lui, il n'y a pas eu de combat, et ça vous fout un peu les boules...
- **Napalm** : Ce gars là vous rappelle parfois vos compagnons d'autrefois... Vous ignorez d'où il sort autant de haine pour les Anges mais ça a au moins le mérite d'être utile quand vous croisez un you-you. Vous avouez qu'il est particulièrement efficace en combat, même si vos méthodes diffèrent : il utilise des produits un peu bizarres parfois...

### **CITATIONS TYPIQUES :**

« Laissez-le-moi, mais laissez-le-moi ! », « On avait dis pas de témoin... Comment ça ils dormaient ? », « Ho, vous allez pas chipoter pour quelques flics...ouais, quinze, ben c'est quelques-uns quoi ! »

Nom :	ARTAK	Taille :	1,70 m
Supérieur :	Baal	Poids :	82 kg
Couverture :	José Sanchez	Cheveux :	Noir
Joueur :		Yeux :	Noir



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

Grades	Pouvoirs liés aux grades
Chevalier de l'ordre noir	Permet de voir si un être à la volonté de combattre
Capitaine des armées infernales	Permet de localiser toute créature sous ses ordres

Talents	Niveau	Points de force
Arme de contact lourde	4	[5]
Corps à corps	3	
Esquive	3	
Stratégie	3	
Voiture	3	
		Points de pouvoir
		[23]

Pouvoirs	Niveau	Type	Coût	Portée	Réussite	Défense
Télépathie	1	Mental	1	100 km	auto	aucune
Non détection	1	Mental	0	perso	auto	aucune
Art de combat	2	Physique	0/1	perso	auto	aucune
Griffes	3	Physique	2	perso	auto	variable
Jet d'énergie	3	Physique	1	5 m	43/43	esquive
Armure corporelle	2	Physique	0	perso	auto	aucune
Régénération	2	Permanent	0	perso	auto	aucune
Augmentat° perm. de FO	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Haine des morts vivants	1	Permanent	0	perso	auto	aucune
Peur des enfants	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 :	
Treillis militaire	Discretion augmentée de 1 en milieu végétal
Puissance	
Epée à deux main	Précision Portée Talent
	Arme de Contact
3	-1 contact lourde

## **DESCRIPTION DES POUVOIRS :**

*Vous récupérez +1PP par adversaire tués (le massacre d'innocents ne compte pas)*

**Télépathie**: vous permet d'envoyer un message mental de 20 mots à une personne, qui peut y répondre avec le même nombre de mots.

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

**Art de combat** : permet de procéder à 2 attaques par tour de combat au lieu d'une seule. Ces attaques doivent être physiques et provenir de deux armes différentes (coup d'épée puis jet d'acide par exemple)

**Griffes**: vous permet de faire apparaître des griffes occasionnant plus de dégâts au corps à corps.

Vous pouvez faire apparaître au choix :

- de petites griffes (5 cm) Précision +1 Puissance : +1
- de grandes griffes (20 cm) Précision +1 Puissance : +1

Sortir ces griffes est une action physique

**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*

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

**Régénération**: vous permet de récupérer un point de force toutes les heures et non toutes les 24 h

**Haine des mort-vivants**: vous devez réussir un jet de VO « très difficile » pour ne pas vous ruer sur un mort-vivant que vous croisez