

Armand Delatour - Latex Mex

Armand Delatour naquit à Bordeaux en l'an de grâce 1753. De famille protestante et bourgeoise, il fut élevé dans la tradition religieuse la plus stricte, cours en latin et martinet. Il en retint un goût certain pour la lecture et une haine féroce envers ses parents. Fils aîné de la famille, il était destiné à reprendre l'affaire de tapissier de son père. Mais Armand devait prendre une toute autre voie.

Lorsqu'en 1770, on apprit que la jeune Marianne Ponsigny était enceinte et que le père n'était autre que le petit Delatour, on fixa promptement une date de mariage. Armand ne voyait cependant pas la chose de cet œil. Marianne était jolie, c'est vrai, mais de là à passer sa vie avec cette petite oie, il n'en était pas question ! Du haut de ses 17 ans, le jeune bordelais décida qu'il était temps de quitter ce carcan étouffant.

A la nuit tombée, il monta dans la chambre de ses parents, les éventra lentement et avec application, vola les économies de la famille et s'embarqua dans le premier bateau en partance pour le Nouveau Monde. Pendant tout le voyage il se remémora le plaisir intense qu'il avait eu à tuer ses parents...

Les Amériques offraient à cette époque de nombreuses possibilités d'enrichissement. Armand n'eut pas de mal à trouver sa voie. Choissant en Nouvelle Angleterre un village de pauvres immigrants incultes et pratiquant un peu trop le mariage congénital, il s'installa et devint rapidement le maître des lieux. Il se mit à « étudier » le corps humain et ses aptitudes de résistance à la douleur. Jouant sur les croyances superstitieuses de ses ouailles, il piochait dans son cheptel les victimes de ses expériences.

C'est ce qui attira l'attention d'un pack nomade du Sabbat. Ils observèrent pendant quelque temps et avec attention le jeune humain et ses jeux. C'était un candidat parfait pour la fraternité de démonistes qu'ils étaient. Et c'est ainsi qu'Armand Delatour rejoint les forces des damnés. Mais il s'agissait bien de damnés, car ces sabbats étaient de fervents pratiquants du *Path of Evil Revelation*. Bien sûr, Armand dut lui aussi choisir un démon avec lequel pactiser, mais les perspectives que lui offraient sa nouvelle existence étaient telles ! Il était enfin devenu le Mal incarné. La nuit de cette révélation vit la triste disparition d'un village entier, perdu dans les sombres forêts de la Nouvelle Angleterre...

Les Rôlistes

Depuis ce jour, Armand perfectionna son art, pervertissant un nombre impressionnant de sabbats et rentrant dans les faveurs des forces démoniaques. Il erra ainsi de décennies en décennies, de pack sédentaire en pack nomade, répandant lentement mais sûrement les germes du mal qu'il sert.

La guerre civile qui fit rage au sein du Sabbat pendant le XIX^{ième} siècle lui permit de monter encore dans les faveurs des Puissances. Le démoniste utilisa à merveille le terrain propice de la crise et suivit le mouvement jusqu'en Europe où une guerre mondiale se préparait. Lorsque le conflit se calma, il s'ancra dans le premier pack croisé. Celui-ci était mené par un certain Eric Laforêt et semblait un groupe assez hétérogène pour que le mal puisse y trouver son compte.

Armand, surnommé **Latex Mex**, est toujours dans ce pack qu'on appelle dorénavant Les Rôlistes. En plus de sa personne, il est actuellement composé de quatre sabbats.

La Chose est droit, honnête, loyal au groupe. Le parfait exemple du petit assamite *antitribu*, brave toutou du Sabbat. Il pourrait être si facilement corrompu que cela en est touchant. Ce bon soldat ne vit que sur des illusions. Les briser, et il s'écroule lamentablement. La Chose semble en plus cacher un lourd secret. Il doit sûrement avoir commis une faute qu'il doit maintenant assumer, un acte répréhensible vis à vis de la secte. Si seulement Armand pouvait savoir de quoi il s'agit ! La Chose ne semble pas un vrai loyaliste. Il se montrerait même assez opposé aux idées du mouvement. Il ne semble pas avoir compris que tous les régimes sont identiques et qu'ils sont tous rongés de l'intérieur... **8**

La Flèche perd toujours son temps en paroles inutiles. Il parle sans arrêt pour ne rien dire. Par contre, il reste très ouvert d'esprit et pourrait sombrer vers son côté mauvais si quelqu'un l'aidait un peu. Ce ravnos *antitribu* semble manquer d'un but dans sa vie, d'un modèle qui lui permettrait de suivre une voie. Pourquoi pas la voie du *Path of Evil Revelation* ? Enfin, rien ne presse. Tout vient à point à qui sait attendre comme le répétait si bien le père Delatour. Et rien n'est jamais sûr avec un ravnos... **5**

Lorsqu'Armand observe **le Télé Thon**, il comprend aisément pourquoi les lasombra dirigent si bien le Sabbat. Ces vampires sont doués pour le commandement. Et le Télé Thon ne fait pas exception à la règle. Elle aime donner des ordres, et elle en donne toujours de judicieux. Elle est écoutée par le pack, beaucoup plus que Mio Pater qui s'en remet d'ailleurs de plus en plus à elle pour prendre les décisions importantes. Cependant, elle reste une lasombra, et elle ne comprend rien à l'érudition. Et quel peut bien être son intérêt dans le pack ? En fin de compte, elle est assez louche et se montre de plus en plus manipulable. **4**

Mio Pater est un loyaliste de la première heure. D'après ce qu'en sait Armand, il a failli être tué pendant la guerre civile et en a réchappé de justesse grâce à certaines relations haut placées dans la hiérarchie de la secte. C'est un perdant, une preuve vivante du passé honteux de la secte, un déchet, un paria sans intérêt. Ça plaît bien à Armand. Même s'il sait qu'il n'est pas possible de l'entraîner vers le Mal, le simple fait de vivre à côté de cette bête à l'affût est un réel plaisir. De plus, c'est lui même un érudit et il respecte les lettres... **6**

Description du Pack

Depuis leur union dans les années 1940, les sabbats du groupe ont développé quelques spécificités qui leur ont valu ce surnom de « Rôlistes ». En effet, de tous les jeux pratiqués par la secte, le pack s'est spécialisé dans l'un d'entre eux, les parties de jeu de Rôle. Ces parties consistent principalement à se créer un petit donjon, à le remplir de quelques humains qui feront office de monstres errants et à jouer aux pauvres aventuriers devant lutter pour leur survie contre les abominables monstres qui peuplent l'endroit...

Les Rôlistes ont sophistiqué le principe, utilisant au mieux leurs possibilités : ainsi, **Latex Mex** sculpte les humains que le pack utilise et leur donne des formes plus proches des créatures qu'ils sont censés être, tandis que **le Télé Thon** les conditionne mentalement pour en faire de terribles et féroces monstres, se jetant à vue sur les pauvres joueurs sans défense. Citons dans les préférences du groupe, les abominables kobolds bavant et ne pouvant s'exprimer que par borborygmes, les orcs hirsutes et verts de peau, les impressionnants

vampires et leur cape naturelle (**Latex Mex** leur prolonge la peau du dos pour en faire un somptueux vêtement), ...

Chaque membre du pack s'est aussi vu attribué un rôle spécifique dans le groupe d'aventuriers téméraires. Ainsi,

La Chose est un paladin qui ne jure que par son épée sainte à deux mains,

La Flèche est le voleur du groupe, partant en éclaireur à chaque croisement,

Le Télé Thon est une magicienne, spécialisée dans la manipulation des ombres,

Latex Mex est le prêtre qui absout les monstres de leurs crimes passés,

Mio Pater est un barde, relatant les hauts faits d'armes du groupe à la lueur du feu de camp après les aventures.

Le Path of Evil Revelation

Officiellement, Armand suit le Path Of Caïne, celui des érudits. C'est la voie la plus logique pour un tzimisce et procure un excellent écran vis à vis de ses camarades.

Armand a pactisé avec une succube, **Fauris Harn**. Depuis maintenant plus de deux siècles, elle lui offre ses services et quelques pouvoirs en échange d'un sacrifice humain par semaine. Le prix convient parfaitement au démoniste. Il profite des parties de jeu de rôle pour ajouter quelques morts au quota exigé par Fauris ce qui a toujours ravi la succube.

Récemment néanmoins, Fauris a commencé à se montrer plus gourmande. Elle demande de plus en plus de sacrifices et Armand ne voit pas trop comment il pourrait la contenir...

Path of Evil Revelation 7

Le pacte lui a donné les pouvoirs suivants :

- Magic portal (1 point de sang)
- Walk the Walls
- Kiss of Hadès

Un petit faux pas...

Les Rôlistes s'octroient au moins une aventure par mois, ce qui a toujours été regardé d'un mauvais œil par les autres sabbats. Ne voulant pas quitter la France, le pack semble en effet laisser un peu trop de victimes derrière lui. On a craint des représailles de la Camarilla qui ne sont heureusement jamais venues...

Jusqu'au mois dernier. En Octobre 1996, les Rôlistes ont en effet organisé leur rôle du mois. Ils avaient décidé de se faire une petite aventure Space Opéra et avaient « recruté » vingt méchants klingons et la cerise sur le gâteau, un terrible vampire de l'espace. Si ce n'est que le vampire était un vrai caïnite, un jeune ventrue de Marseille que le pack avait attrapé par hasard. Ils ne pouvaient pas savoir que c'était un fils du marquis Villeneuve, le prince de la cité phocéenne. En plein milieu de leur aventure les sabbats avaient vu débarquer une troupe de la Camarilla venue secourir leur frère. L'histoire se termina dans un bain de sang qui ne laissa pas indifférents les journaux du coin.

C'en était trop pour le Sabbat. Le pack fut sévèrement réprimandé et envoyé aux USA dans une ville assiégée, Providence « le temps que l'affaire marseillaise se tasse ». Armand sait très bien ce que veut dire un tel déplacement. La secte leur laisse une chance en les envoyant à une mort certaine. S'ils s'en sortent, tant mieux pour eux. Sinon, la justice aura été rendue... De toute façon, où qu'il se trouve, le démoniste pourra continuer son œuvre. Et un climat de guerre est toujours favorable à la perversion des sabbats...

Clan : Tzimisce

Nature : Déviant

Attitude : Solitaire

Génération : 8^{ème}

Age apparent : La trentaine

Physique : Force ●●●, Dextérité ●●●, Vigueur ●●●

Social : Charisme ●●●●, Manipulation ●●●●, Apparence ●●●●

Mental : Perception ●●●●, Intelligence ●●●●, Astuce ●●●●

Talents : Bagarre ●●, Connais. Rue ●●, Subterfuge ●●●●, Empathie ●●●, Comédie ●●●●

Compétences : Etiquette ●●●●, Armes à feu ●, Mêlée ●●●, Sécurité ●●, Furtivité ●●●, Charme Serpent ●●, Fire Walking ●●●

Connaissances : Droit ●, Occultisme ●●●●, Alchimie ●●, Archéologie ●●, Astrologie ●●, Camarilla Lore ●, Sabbat Lore ●●●, Mage Lore ●,

Disciplines : Auspex ●●●●, Dark Thaumaturgy ●●●, Thaumaturgy ●●●●, Présence ●●●●, Métamorphose ●, Vicissitude ●●●●

Voies de Thaumaturgy : Télékinésie ●●●, Contrôle du temps ●●, Goût du sang ●

Voies de Dark Thaumaturgy : Path of Pestilence ●●, Fires of Inferno ●●

Rituels : Will o' the wisp, Blood Rush, Machine Blitz, Recure of the Homeland, Rotten Wood, Fire Walker

Background : Alliés ●●●, Contacts ●●, Influence ●●, Ressources ●●●●, Sabbat Status ●

Vertus : Callousness ●●●, Instincts ●●●, Morale ●●

Path of Enlightenment : Officiel : Path of Caine ●●●●●

Volonté : ●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Faiblesse de clan : Besoin d'un peu de sa terre natale