

Farok El Dibir - La Chose

Au XV^{ième} siècle, à l'aube de la Camarilla et du Sabbat, un terrible conflit eu lieu en Espagne. Il opposait principalement les jeunes lasombra qui avaient rejoint les rangs des anarchistes et leurs anciens, membres forcés de la jeune Camarilla. Cette guerre sanglante mobilisait toutes les ressources disponibles, humains comme damnés, et les pertes étaient lourdes des deux côtés. C'est dans ce contexte que Farok El Dibir fut vampirisé.

Le Sabbat étant partisan de l'Espagne musulmane, le jeune maure n'eut pas vraiment le choix du camp. Un soir, des assamites *antitribu* vinrent le chercher... A cette époque, les besoins en chair à canon étaient si élevés qu'on ne prenait même pas le temps d'enterrer les candidats. Farok évita ainsi la pénible étape du cercueil. Mais il vécut pendant deux long siècles une vie sans repos et sans autre but que la survie à des batailles incessantes. A la fin du conflit, ceux qui avaient échappé à la mort étaient devenus de véritables bêtes à tuer, combattants hors pair sans aucune morale ni pitié. Farok était de ceux là.

Au XVIII^{ième} siècle, il quitta l'Europe pour soutenir l'implantation du Sabbat dans le nouveau monde. Elite de l'élite, il perfectionna encore son art du combat et devint en 1794 l'un des *templiers*, ces gardes du corps des membres du cercle interne de la secte. Il fut mis au service de Angy McCormack, la *priscus* du Canada. Pendant de longues décennies, Farok tint son rôle à la perfection, agissant peu mais efficacement lorsque la vie de sa maîtresse était en danger. Et plus le temps passait, plus il se savait lié à l'ordre établi, à cette hiérarchie stricte qui régissait le Sabbat.

En 1850, lorsque la guerre civile opposant les loyalistes à l'autorité éclata, il avait choisi son camp : il était ultra-conservateur. Ces maudits anarchistes devaient tous être massacrés pour avoir osé s'élever contre l'Ordre. Plusieurs fois, profitant de son statut, Farok avait essayé d'organiser des actions visant à détruire le mouvement loyaliste. Ses plans étaient bons, il le savait, et si ses maîtres lui avaient laissé le champ libre, la guerre aurait été arrêtée rapidement et les anarchistes complètement écrasés. Mais on l'avait freiné. Le jeu de la politique était plus fin que cela...

Un choix difficile

Le templier rongea donc son frein. Et il sentait monter en lui la colère et le besoin d'agir. Aussi, lorsque la crise se termina sur un statu quo ridicule et que seuls les loyalistes les plus révolutionnaires furent exécutés, il se résolut à tout sacrifier pour sa cause. Lui, Farok El Dibir, anéantirait totalement les rebelles qui vivaient encore. Mais il devait trouver une bonne occasion. Et Farok se mit à attendre...

Il n'attendit pas longtemps. Quelques années après la rédition de ses maîtres face à ces maudits rebelles, il eut vent d'une histoire concernant un loyaliste, Eric Laforêt qui avait échappé à la mort alors que tout son pack d'anarchistes avait été détruit. Le cercle interne voulait savoir qui avait ainsi protégé le jeune brujah *antitribu*. Il voulait remonter jusqu'aux puissants qui se cachaient derrière le mouvement. Un espion de la *Main Noire* devait donc rejoindre le nouveau pack de ce français et l'espionner jusqu'à ce qu'il révèle qui étaient ses protecteurs. Le choix de l'espion s'était arrêté sur un ravnos *antitribu* très capable, surnommé « l'Acrobate ».

Les Rôlistes

C'était l'heure. Farok savait qu'il ne pouvait pas faire confiance à ces moutons de la *Main Noire* et encore moins à un gitan sans honneur. En utilisant Eric, il pensait pouvoir remonter jusqu'aux rênes du mouvement et en finir une bonne fois pour toute avec les loyalistes. Mais pour pouvoir agir, Farok devait disparaître.

Le templier fit donc appel à l'un de ses hommes les plus fidèles, un tzimisce, qui changea complètement son apparence. Bien sûr, pour être totalement en sécurité dans sa sainte croisade, Farok dut éliminer le tzimisce mais sa mort ne serait pas vaine. Il rentra dans la grande histoire du Sabbat.

Ainsi mourut Farok El Dibir... Une fois les remous de sa disparition calmés et l'espion de la *Main Noire* intégré dans le pack d'Eric Laforêt, l'ex-templier put lui même se joindre à eux sous le pseudonyme de **Ahmed Al'Azif**.

Surnommé **la Chose**, il est encore membre de ce groupe que l'on appelle dorénavant Les Rôlistes. En plus de lui même, le pack est actuellement composé de quatre sabbats.

Le Télé Thon est dangereuse, manipulatrice. C'est une vraie lasombra dans l'âme et le vrai leader du pack. C'est donc d'elle que vient le vrai danger et pourtant... elle a beaucoup de charisme, a une autorité sûre et franche. Farok ne comprend pas comment une lasombra, faisant partie du clan qui dirige le Sabbat, a pu devenir loyaliste. L'est-elle vraiment ? Sa façon d'agir avec fermeté mais justesse lui rappelle énormément Angy McCormack. Il est peu croyable que le Télé Thon soit une rebelle et supprimer une telle force de commandement semble impossible aux yeux du templier. Il serait prêt à donner sa vie pour la protéger. Mais il serait aussi prêt à la tuer si elle se montre vraiment loyaliste... **10**

La Flèche est le pire des espions que Farok ait jamais vu. Il savait qu'un ravnos *antitribu* ne pourrait pas réussir dans cette mission. Le rôle que l'espion s'est donné, son jeu sont tellement clairs que Farok ne comprend pas comment il n'a pas encore été démasqué. En plus, on le disait excellent élément de la *Main Noire*, donc complètement endoctriné mais il semble attiré par les idées loyalistes. A moins que ce ne soit qu'un simple jeu de sa part. On ne sait jamais avec ces ravnos. Farok attend donc qu'il commette une erreur pour pouvoir lui régler son compte. D'ici là, il jouera lui aussi le jeu... **3**

Latex Mex constitue une autre énigme. Les tzimisce représentent le cerveau du Sabbat. Ils devraient donc travailler tous ensemble pour maintenir l'ordre établi. Et pourtant Latex est loyaliste. Farok ne comprend pas comment un être si intelligent peut agir contre son propre intérêt. A part ça, le tzimisce est assez proche de l'archétype de son clan. Noir dans sa vision du monde, érudit, et fervent caïniste. Il semble en fait peu intéressé par les principes loyalistes. Que fait-il là ? Méfiance, peut-être a-t-il quelque chose à cacher... **6**

Mio Pater [Eric Laforêt] est vraiment un pauvre brujah *antitribu*. Depuis l'avertissement de la guerre civile, il semble s'être calmé. Un repentir ? Plutôt, une bête aux abois qui se sait observé et qui doit cacher ses véritables motivations. Farok essaye depuis quelque temps de le pousser discrètement à la faute, et Mio Pater se montre très manipulable. Il n'est pas le vrai chef du pack, mais comme les autres il devra payer pour ses crimes. **5**

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.

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 ». Farok 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, justice aura été rendue... Farok, de plus en plus impatient, espère bien que le stress du combat amènera Mio Pater à commettre les erreurs nécessaires à l'achèvement de sa mission...

Clan : Assamite *antitribu*

Nature : Fanatique

Attitude : Traditionaliste

Génération : Huitième

Age apparent : La trentaine

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

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

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

Talents : Vigilance ●●●, Sports ●●, Bagarre ●●●●, Esquive ●●●, Intimidation ●●●●, Connais. Rue ●●●, Subterfuge ●●

Compétences : Pilotage ●●, Etiquette ●●, Furtivité ●●●, Armes à Feu ●●●●, Mêlée ●●●●, Sécurité ●●●●, Fire Walking ●●●, Acrobatics ●●, Blind Fighting ●●●, Fast Draw ●●

Connaissances : Bureaucratie ●, Informatique ●●●, Investigation ●●, Interrogatoire ●●, Langues ●●, Camarilla Lore ●●, Sabbat Lore ●●●, Sewer Lore ●●

Disciplines : Auspex ●, Célérité ●●●, Force d'âme ●●, Puissance ●●, Métamorphose ●●, Quietus ●●●●, Vicissitude ●●, Dissimulation ●●, Domination ●●, Obtenebration ●

Background : Ressources ●●, Sabbat Status ●

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

Path of Enlightenment : Path of Honorable Accord ●●●●●●●●

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Faiblesse de clan : Soif de sang vampirique

Flaws : Vulnérabilité à l'argent