

## ??? - La Flèche

Dans les années 1830, un jeune orphelin fut vendu par les hospices à une troupe de baladins. Le gamin fut élevé comme les autres enfants de la balle et on lui donna rapidement le surnom qui convenait le mieux à ses dons : « L'Acrobate ». Il était en effet très agile et ses talents de contorsionniste lui permirent dès ses 8 ans de ramener de jolies choses dorées au maître des enfants. On ne le frappait pas souvent. La vie d'errance et de larcin que l'Acrobate mena durant toute son enfance lui permit de devenir l'un des meilleurs cambrioleurs de la région parisienne.

Il commençait à se faire une place dans le Paris des bas quartiers, chef d'une belle troupe de brigands et autres faux mendiants lorsque le Sabbat le récupéra. En 1851, le voleur passa le test de recrutement avec succès et commença sa vie de vampire. Entraîné jusqu'en Espagne, on lui expliqua que s'il avait été choisi pour rejoindre les rangs des damnés, c'était avant tout à cause de ses talents d'acrobate et qu'il devait encore faire ses preuves avant d'être considéré comme un vrai sabbat. L'Acrobate s'exécuta pendant quelques années et se montra encore plus doué dans l'art du subterfuge qu'il ne l'était dans celui de la voltige.

La *Main Noire* le recruta pour ces multiples qualités à l'aube du XX<sup>ième</sup> siècle. On lui expliqua qu'avec ses capacités, il ne pouvait être qu'un Scout au sein de l'organisation, que c'était pour lui la place rêvée et qu'il devait dans un premier temps se montrer digne de l'honneur qu'on venait de lui faire.

Après la courte formation martiale qui manquait à sa panoplie d'agent de la *Main*, on l'envoya à Paris. Il y survécut et remplit son rôle d'espion à merveille, jusqu'à l'arrivée des allemands pendant la seconde guerre mondiale. La *Main Noire* le rappela alors en Espagne.

### Une mission importante

Même si au cours de son premier siècle d'existence, on lui avait peu parlé de la guerre civile qui divisait le Sabbat en Amérique, l'Acrobate savait de quoi il retournait et que le statu quo qui avait conclu la crise dans les années 1920 n'était qu'un écran de fumée. Il ne fut donc pas étonné lorsqu'on lui donna les ordres de la mission suivante.

Un loyaliste français très actif pendant la guerre civile, Eric Laforêt avait survécu à son jugement alors que tout son pack avait été exécuté. Ce brujah *antitribu* était sûrement protégé par des puissants qui se terraient dans l'ombre. La *Main Noire* devait savoir qui étaient ces bienfaiteurs et les éliminer. L'organisation avait donc besoin d'un espion pour intégrer le nouveau pack d'Eric Laforêt et découvrir les noms des coupables.

Du fait de ses talents indéniables, l'Acrobate avait été choisi pour cette mission de longue haleine. C'était un grand honneur qu'elle lui échoit et il devrait s'en montrer digne dans les résultats qu'il communiquerait à la *Main*...

## Les Rôlistes

L'Acrobate se retrouva donc mobilisé vers pack du brujah qui se trouvait à l'époque coincé dans les maquis du Sud Ouest de la France. En quelques mois, l'espion réussit à s'intégrer dans le nouveau groupe. Il y est encore et on lui a donné un nouveau surnom, **La Flèche**. En plus de lui même, le pack, qu'on appelle dorénavant Les Rôlistes, est composé de quatre sabbats.

**La Chose** est le bras du pack, un bras fort et sans cervelle comme la plupart des assamites *antitribu*. Mais une chose est sûre : il n'est pas vraiment loyaliste. L'Acrobate se demande parfois comment la Chose a pu atterrir ici. Certainement par hasard. En tout cas, il est pris dans un jeu qui semble le dépasser complètement et qui lui coûtera la vie. Tant pis pour lui. Les faibles doivent mourir pour que le Sabbat reste fort. C'est en tout cas, ce qu'on lui a toujours enseigné... **5**

**Le Télé Thon** est une lasombra belle, arrogante. C'est de loin avec elle que l'Acrobate s'amuse le plus. Il la courtise par jeu mais reste prudent dans ses rapports. Elle est en effet beaucoup plus qu'un simple membre du pack. Elle devrait être officiellement le leader et prêtre des Rôlistes, ce qu'elle est officieusement. Il est indéniable qu'elle est écoutée et qu'elle sait diriger des troupes. Il est d'ailleurs curieux qu'elle ne prenne pas complètement la tête du pack. Elle doit avoir des raisons pour rester en arrière plan. L'Acrobate doit continuer de la surveiller de très près, ce qui lui permettra aussi de rester auprès d'elle... **6**

**Latex Mex** comme tous les tzimisce est bizarre mais il reste assez cool dans l'ensemble. Il sait ajouter la petite note de fantaisie qui fait de leur groupe un pack original. Bon, il est loyaliste, c'est vrai, mais c'est loin d'être un mauvais bougre. Latex s'absente toutes les nuits quelques minutes pour méditer. Il reste un peu plus à l'écart des autres membres et essaye de conserver une identité dans cette masse informe qu'est le Sabbat. L'Acrobate sait apprécier ce trait de caractère. Non, décidément, c'est quelqu'un de cool... **9**

**Mio Pater** [Eric Laforêt] est cool lui aussi, très cool, trop cool ! Il a péché une fois et a failli en mourir. S'il en a réchappé, c'est qu'il a été protégé et non pas qu'il s'est repenti. Il reste un personnage suspect avec des contacts haut placés. Il se sait surveillé de près. Peut être se doute-t-il qu'il y a un espion dans son pack ? Mio Pater doit certainement rester actif dans le mouvement loyaliste mais il est trop prudent et cache parfaitement son jeu. Qui pourrait lui en vouloir. Vis à vis de lui, l'Acrobate peut opter pour deux possibilités. Soit il continue d'attendre et récupérera un jour les noms qu'il cherche. Soit il le coince facilement et l'envoie à la mort. Ce serait aussi la fin des Rôlistes. Et l'Acrobate n'est pas sûr que cela soit ce qu'il veuille vraiment... **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 ». L'Acrobate 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...

Mais la situation est plus critique pour l'Acrobate. Il a reçu des réprimandes ouvertes de la part de ses dirigeants de la Main. On ne lui a laissé la vie sauve que parce qu'il a une mission de la plus haute importance et qu'il doit absolument réussir. Mais il doit réussir vite !

Des rumeurs d'un complot loyaliste ont en effet commencé à circuler dans la secte et l'Acrobate n'a plus qu'un mois pour coincer Eric Laforêt. Ce délai passé, il sera dénoncé comme agent de la Main Noire infiltré et laissé aux bons soins de ses anciens camarades...

L'Acrobate sait qu'il doit agir mais il n'est plus sûr du bon fondement de sa mission. Les idées loyalistes ne sont elles pas les plus aptes à mener le Sabbat vers un avenir meilleur ? Durant toutes les années passées au côté de Mio Pater, il n'a jamais rencontré les révolutionnaires fous que lui décrivait la Main. Où est le vrai dans toute cette histoire, et surtout quel est la bonne voie à suivre ? L'Acrobate ne s'est pas encore décidé mais il devra le faire dans les jours qui suivent...

**Clan** : Ravnos *antitribu*

**Nature** : Solitaire

**Attitude** : Séducteur

**Génération** : 9<sup>ème</sup>

**Age apparent** : La vingtaine

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

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

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

**Talents** : Vigilance ●●●, Sports ●●●●, Bagarre ●●, Esquive ●●●●●, Connais. Rue ●●, Subterfuge ●●●●●, Empathie ●●, Comédie ●●●

**Compétences** : Animaux ●, Pilotage ●●, Furtivité ●●●●, Armes à Feu ●●●, Mêlée ●●, Sécurité ●●●, Fire Walking ●●●●●, Acrobatics ●●●●

**Connaissances** : Bureaucratie ●, Informatique ●●, Investigation ●●●, Langues ●, Finance ●, Droit ●, Politique ●, Camarilla Lore ●●●, Sabbat Lore ●●, Sewer Lore ●, Black Hand Lore ●

**Disciplines** : Animalisme ●●, Force d'âme ●●●, Célérité ●●●●, Dissimulation ●●, Puissance ●, Métamorphose ●●●, Chimerstry ●●●●

**Background** : Alliés ●●●, Contacts ●●, Sabbat Status ●

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

**Path of Enlightenment** : Path of Cathari ●●●●●●●

**Volonté** : ●●●●●●●●

**Réserve de sang / Max par tour** : 14 / 3

**Faiblesse de clan** : Kleptomane

**Flaws** : Over Confident

**Merits** : Double jointed (très agile)