

Clelia Spazzini - Le Télé Thon

Lorsque la petite Clelia Spazzini naquit dans les bas-fonds de la cité de Naples, elle n'était qu'une enfant de la rue parmi tant d'autres, vouée à la petite délinquance ou pire. Il y avait peu d'espoir pour les pauvres en cette année 1756. Mais la jeune napolitaine était promise à un destin plus noble.

Dès ses cinq ans, elle fut remarquée pour la beauté de ses traits et son charme naturel. Une vieille mère maquerele l'acheta à ses parents afin de faire son éducation et de la former à son futur métier : courtisane. Elle reçut un enseignement religieux, apprit le latin, le grec, le français, l'étiquette ... A quinze ans, elle était prête.

Durant cinq ans, elle gravit les échelons de cette société parallèle, jouant de ses charmes, perfectionnant l'art subtil de la manipulation, écartant ses rivales par tous les moyens dont elle disposait, meurtre, désaveu, fausses rumeurs... pour aboutir finalement à la place convoitée de première courtisane de la très Sainte Cour de Séville.

C'est là qu'elle rencontra son père, Inigo de la Ranja. Le lasombra avait suivi la fulgurante progression de la jeune femme dès son arrivée en Andalousie. Elle correspondait parfaitement aux exigences du clan qui avait fort besoin de nouvelles recrues.

Le 22 juin 1776, Clelia Spazzini rejoint les rangs du Sabbat. Elle fut la première des cinquante sélectionnés à se frayer un chemin hors de sa tombe. Sur les trente et un qui franchirent cette étape, seuls dix survécurent au premier siècle d'existence. Les autres furent happés par la guerre civile qui faisait rage entre les lasombra du Sabbat et leurs aînés de la Camarilla, ou simplement éliminés par leurs camarades plus forts. Clelia fut elle-même responsable de la disparition de dix de ses frères de sang.

Tout allait pour le mieux. L'ancienne napolitaine établissait peu à peu sa place dans cet univers, s'intégrant parfaitement dans les schémas qui le régissaient.

La fin d'un rêve

Et pourtant... pourtant lorsque le vingtième siècle fêta sa première décennie, Clelia se rendit compte qu'elle n'accéderait jamais au véritable pouvoir. Elle n'avait en effet toujours pas été présentée aux *Amies Noirs*, cette société qui regroupait l'élite du clan Lasombra. Tous ses compagnons avaient rejoint le groupe. Pas elle...

Si elle voulait continuer à s'élever dans la hiérarchie, elle devait chercher une autre voie. Elle la trouva dans la guerre civile qui avait commencé au sein du Sabbat dans les années 1850. Le mouvement loyaliste offrait un puissant potentiel de revanche sur ces maîtres lasombra qui l'avaient dédaignée. Si la guerre était remportée par le partie rebelle, l'affaire était jouée. En effet, même si ces derniers prônaient la liberté totale et l'anarchie, Clelia savait qu'ils auraient besoin de leaders, de gourous, pour leur montrer le chemin. Elle serait de ceux là...

Les Rôlistes

Clelia attendit le dénouement de la crise. Lorsque celle ci aboutit au Statu Quo dans les années 1920, elle repéra les éléments qui lui seraient le plus favorables dans le jeu qu'elle s'appêtait à mener. Son choix se porta sur un jeune pack nomade qui était en train de se constituer. Français, il était dirigé par un certain Eric Laforêt...

La lasombra s'intégra sans peine dans le groupe. Ses membres correspondaient exactement à ce dont elle avait besoin. Loyalistes par affinité sans être révolutionnaires, ils serviraient de couverture pendant qu'elle placerait ses pions.

Clelia, surnommée **le Télé Thon**, est toujours dans le pack qu'on appelle dorénavant Les Rôlistes. En plus d'elle même, le groupe est actuellement composé de quatre sabbats.

La Chose est un assamite *antitribu* très puissant. Il est fort et représente le meilleur atout du pack lors des challenges organisés par la secte. Même s'il est un peu carré dans ses choix, voire un peu ... brute, Clelia se sent très fortement attachée à lui. Elle sait bien qu'elle est une lasombra et que La Chose ne peut être qu'un jouet dans ses mains, qu'elle ne doit pas s'encombrer, pourtant... Connaissant le principe du Vinculum, elle sait qu'elle serait prête à de lourds sacrifices pour lui. La mort ultime ?... **9**

La Flèche est joueur, il la taquine, la courtise, se montre arrogant avec l'autorité du Sabbat et est souvent irresponsable. C'est somme toute un ravnos *antitribu* plus raffiné que ce qu'elle imaginait de ce sous-clan. Par gentillesse, et parfois même avec plaisir, Clelia rentre dans son jeu de séduction mais garde toujours ses distances. La Flèche est décidément trop obséquieux pour être honnête... **6**

Latex Mex est le parfait exemplaire de tzimisce. Erudit jusqu'au bout de ses longs ongles extensibles, il se comporte généralement comme un grand enfant, surtout dès qu'il s'agit de prendre une décision. Solitaire comme tous les intellectuels, Latex Mex est tellement manipulable et manipulé que Clelia se pose parfois des questions à son sujet. Ce tzimisce est décidément trop honnête pour être honnête... **6**

Mio Pater, le leader et prêtre du pack, est un écran parfait pour les activités de Clelia. Elle sait qu'Eric Laforêt a été pendant la guerre civile un fervent loyaliste, membre d'un pack qui a été jugé à la fin de la crise. De tous ses frères, il est le seul à avoir échappé à une exécution sommaire. Ce brujah *antitribu* doit donc avoir des soutiens haut placés dans la hiérarchie du Sabbat. Il est en ce sens un bon tremplin et est le plus menacé en cas de représailles de l'autorité. Homme du passé, Mio Pater a échoué une fois. C'est une fois de trop... Clelia ne lui laisse que l'illusion du pouvoir pour mieux agir dans l'ombre. Elle a de toute façon bien conscience d'être la vraie leader du pack... **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 ». Clelia 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... Heureusement Clelia sait aussi qu'elle pourra se protéger derrière son pack, surtout derrière La Chose. Elle devrait se sortir indemne de cette étape probatoire.

Avant son départ pour les états unis, elle a reçu un pli fermé signé d'un certain *Lutin*. En quelques phrases laconiques, on lui fixait un rendez-vous le Mardi 29 Octobre à 22h30 au Sax Saphos Bar, 50 George Street, Providence. Se pourrait-il qu'elle ait enfin ouvert une voie vers les dirigeants du mouvement loyaliste ? Son avenir proche le lui dira certainement...

Clan : Lasombra

Nature : Dirigeant

Attitude : Visionnaire

Génération : 10^{ème}

Age apparent : La vingtaine

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

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

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

Talents : Bagarre ●●, Connais. Rue ●●, Subterfuge ●●●●●, Empathie ●●●, Comédie ●●, Commandement ●●●, Fast Talk ●●●●

Compétences : Etiquette ●●●, Armes à feu ●●, Mêlée ●●●, Diplomatie ●●●●, Intrigue ●●●, Fire Walking ●●

Connaissances : Corruption ●●, Psychologie ●●●, Bureaucratie ●●●●, Langues ●, Science ●●, Camarilla Lore ●●

Disciplines : Auspex ●●, Domination ●●●●, Force d'âme ●, Obtenebration ●●●, Puissance ●●, Présence ●●●

Background : Clan Prestige ●, Contacts ●●, Influence ●●, Ressources ●●●, Sabbat Status ●

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

Path of Enlightenment : Path of Power & Inner Voice ●●●●●●

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 13 / 2

Faiblesse de clan : Ne peut pas se voir dans une surface réfléchissante

Merits : Natural Leader, Enchanting Voice