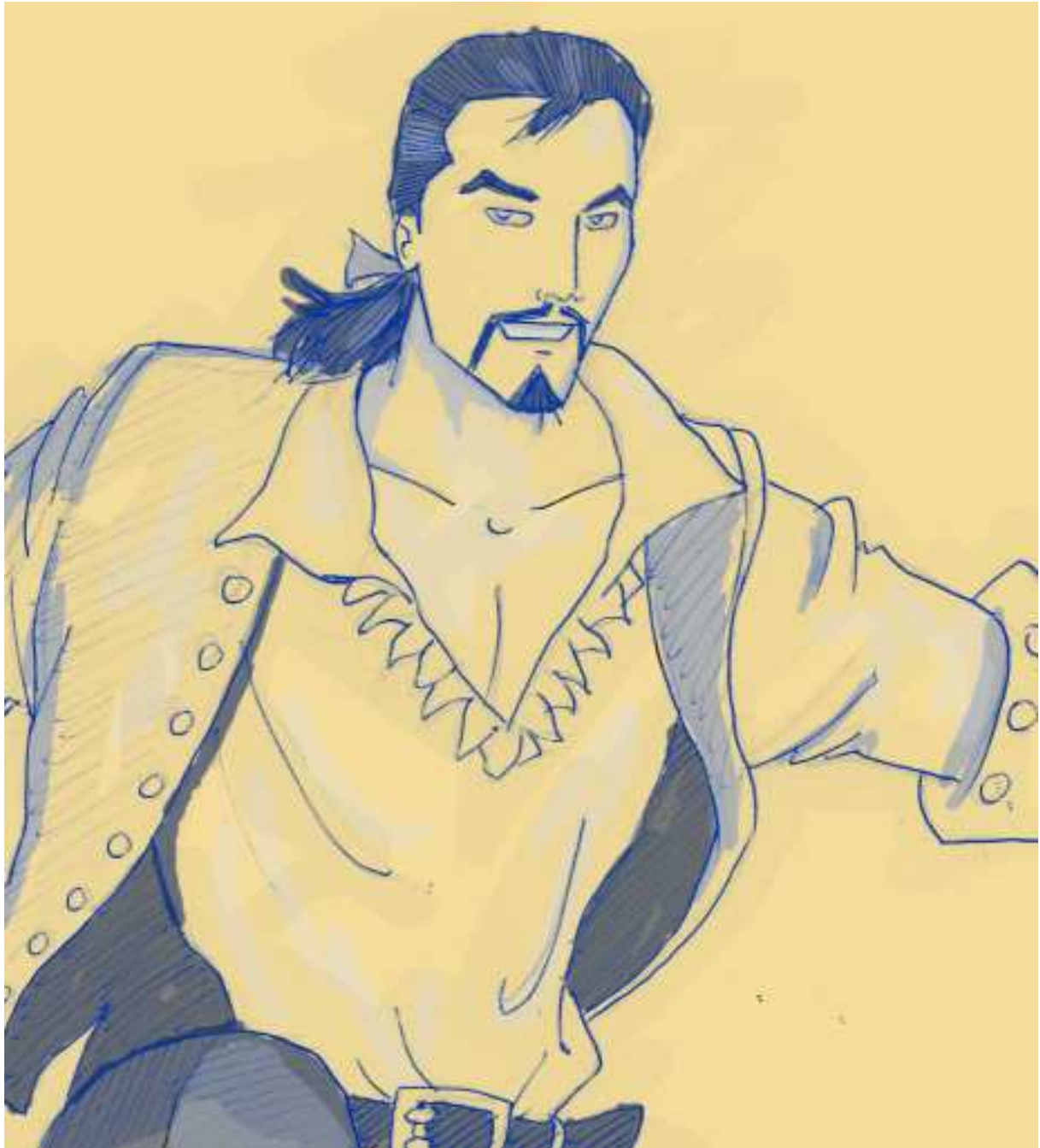


Armando

Nom : Armando Catalano

Âge : 23 ans

Profession : aventurier



Histoire personnelle

Il aime la vie, le rire, la beauté. Son sourire fait craquer les femmes et son épée blêmir les hommes. Pourtant il est maudit. De sa mère morte sur le bûcher des sorcières, ne lui reste qu'une chose : un scorpion imprimé sur son épaule droite, marque d'infamie ou marque du diable qui lui interdit, croit-il, tout espoir de vie éternelle.

Armando est né en 1623 à Rome et est directement placé dans un orphelinat. Il n'a jamais connu ses parents : sa mère, Maria Catalano, a été brûlée vive juste après sa naissance. Quant à son père, il n'a jamais pu connaître son identité.

Armando a dû rapidement apprendre à se débrouiller seul. Fort heureusement, sa capacité d'adaptation et sa ténacité lui ont permis de survivre dans un monde où il n'était qu'un exclu et un marginal. Au fil du temps, Armando est devenu un bel homme aux innombrables talents : bretteur, séducteur et aventurier. Il comprend rapidement que l'argent est monopolisé par les puissants et que le meilleur moyen d'avoir sa part du gâteau est de leur proposer quelque chose qu'ils n'ont pas et qu'ils seraient prêts à acheter à tout prix.

Or la foi n'a pas de prix... Armando réalise bien vite que l'Église et la Noblesse sont prêtes à proposer des sommes astronomiques pour récupérer des anciens artefacts chrétiens. Il passe alors quelques années à arpenter les sous-sols secrets de Rome pour dénicher les reliques de martyrs, ces ossements des saints de l'antiquité et du Moyen-Âge que princes et évêques sont prêts à payer des fortunes. Fortunes qu'il dépense en se saoulant de beautés froides ou brûlantes. Les premières sont les statues d'or et d'albâtre de l'Égypte ancienne, les vases grecs et les mosaïques romaines qu'il collectionne avec amour. Les secondes sont les femmes qu'il ne caresse jamais qu'une seule nuit. Car un maudit ne peut s'attacher.

Le 29 juillet 1644, le pape Urbain VIII décède. Si cela marque le début du pontificat d'Innocent X, Armando y voit surtout une excellente opportunité pour ses affaires. Il pénètre discrètement au Vatican, se glisse dans le bureau de l'ancien pape pour y récupérer des objets de valeur et des effets personnels d'Urbain VIII et tombe par hasard sur un petit paquet d'enveloppes contenant certaines correspondances de ce dernier. Par réflexe, il les récupère pensant trouver quelques informations intéressantes – les informations valent parfois un bon prix pour qui sait les vendre.

De retour chez lui, il prend le temps d'examiner ces lettres qui se révèlent pour la plupart sans intérêt. Sur le point de tout jeter au feu, son regard se pose finalement sur une enveloppe légèrement différente des autres. Marquée d'un

sceau atypique, cette lettre restera à jamais gravée dans la mémoire d'Armando. Ce dernier y apprend en effet que l'expéditeur remercie et félicite le pape d'avoir « fait le nécessaire » concernant Maria Catalano, sa propre mère !

Le pape étant désormais mort et son secret enterré dans sa tombe, Armando décide de retrouver coûte que coûte la personne qui se cache derrière ce sceau et peut-être le commanditaire de la mort de sa mère. Tout en continuant ses recherches de reliques, il se renseigne en parallèle sur les personnes susceptibles de correspondre avec le Vatican. Pendant 2 ans, il essaie en vain d'identifier le sceau et l'expéditeur de cette lettre que ce soit à Rome ou dans toute l'Italie.

Il y a quelques semaines, Armando a trouvé lors d'une de ses expéditions un ancien objet chrétien qui ressemble à s'y méprendre au Saint Graal. Qu'il s'agisse ou non du mythique Saint Graal lui importe peu du moment qu'il en tire un bon prix. Le soit disant véritable Saint Calice est conservé à la cathédrale de Valence depuis 1437. Les religieux ne verront donc pas d'un bon œil l'arrivée de cette relique et seront prêts à tout pour la racheter.

Armando envoie donc un message de Rome à son ami Aristote pour qu'il lui prépare le terrain. Aristote, surnommé « le Hussard », est le meilleur ami d'Armando. Ils se connaissent depuis leur enfance qu'ils ont passée ensemble à Rome dans un orphelinat. Il tient une taverne à Paris, le « Vieux Chaudron », et partage avec Armando la passion de la bonne chère, de l'alcool et des femmes. Mais surtout, il n'a pas son pareil pour revendre et marchander les reliques. C'est un habile négociateur dont le réseau de contacts s'avère très utile.

Le plan d'Armando est simple : faire courir la rumeur à Paris de la découverte d'un artefact chrétien d'une valeur inestimable, effectuer une vente officielle avec le plus gros enchérisseur puis récupérer le pactole. Avec ce coup-là, il n'aura sans doute plus besoin de continuer à arpenter les sous-sols et pourra profiter à loisir des plaisirs de la vie.

Hier soir

Armando arrive tard dans la nuit à Paris. Il entre dans le Vieux Chaudron à 23 heures et y retrouve le Hussard. Outre le tavernier, plusieurs personnes sont présentes dans l'auberge à ce moment-là : un client qui est en train d'écrire frénétiquement, 3 hommes en train de boire à une autre table, 2 serveuses et une femme habillée comme un garçon. Le hussard accueille Armando comme il se doit et l'invite à discuter dans son bureau, à l'abri des oreilles indiscrètes.

Les 2 hommes discutent pendant près d'une heure de leurs dernières aventures, de leurs conquêtes et des souvenirs du temps passé. Quelques chopines plus tard, Armando sort de son sac la coupe qu'il a ramenée de Rome

et la donne à Aristote. Ce dernier écarquille les yeux en voyant la relique. Il ne fait aucun doute pour le Hussard que le prix de cette relique devrait leur permettre de devenir riches. Ce dernier cache le calice dans son bureau et précise à Armando que de nombreux acquéreurs officieux se sont manifestés. L'un d'entre eux doit d'ailleurs venir demain pour faire une proposition.

Les deux hommes, à court d'alcool, décident alors de revenir dans la salle principale de l'auberge. À minuit passé, il ne reste plus grand monde. La plupart des clients sont partis. L'homme qui écrivait frénétiquement tout à l'heure s'est endormi sur sa table. Il reste juste une serveuse et une ravissante bohémienne.

Armando s'invite d'ailleurs à la table de cette dernière pour converser. La serveuse - Constance -, visiblement à la recherche d'un client pour la nuit, interrompt toutefois cette conversation pour faire un peu de charme à Armando. Ce dernier, amusé, se dit que deux femmes valent mieux qu'une et qu'il ne serait pas contre une nuit de débauche à Paris. Pourtant, après quelques verres, le regard d'Armando se pose plus fréquemment sur la bohémienne et il doit reconnaître que cette dernière a un charme exotique très envoûtant. Ses yeux, sa bouche, ses formes... Tout en elle inspire le désir et le plaisir. Habituellement séducteur, Armando a du mal à trouver ses mots et se laisse bercer par les paroles de Méjaï, la bohémienne. Déjà, ses oreilles ne l'écoutent plus et ses yeux fixent ses lèvres, des lèvres qui sont la promesse d'une nuit torride.

Quand Méjaï se lève et lui propose de monter à l'étage pour se détendre un peu, il la suit sans hésiter. Constance n'a pas l'air d'apprécier la manœuvre et reproche vivement à Méjaï de lui piquer ses clients. 2 écus suffisent heureusement à la faire taire et à récupérer une chambre pour la nuit. À peine entré, Armando se jette sur Méjaï et la déshabille prestement. Ses mains se montrent habiles et expertes. Les étreintes qui suivent sont fougueuses et bestiales : Armando se montre un excellent amant. Méjaï ne peut retenir ses gémissements et lui griffe sauvagement le dos. Puis Méjaï offre à son tour à Armando toute l'étendue de ses talents : elle lui attache les mains au bord du lit et lui fait connaître des plaisirs exotiques et pervers. Au bout de deux heures d'ébats enflammés, ce dernier s'endort, enfin rassasié.

Ce matin

Armando dort comme un loir. Il faut dire que sa nuit l'a épuisé. Il commencera d'ailleurs le GN endormi.

Renseignements complémentaires

Religion

Armando est un maudit. Il croit que sa marque lui interdit tout salut et il vit donc au jour le jour, profitant des plaisirs de la vie avec insouciance.

Même s'il s'estime « abandonné de Dieu », Armando a une très bonne connaissance des affaires religieuses. Vivant à Rome, explorant sans cesse ses sous-sols, chassant les reliques et les revendant à certains représentants de l'Église.

Armando sait notamment que le nouveau pape, Innocent X, a été élu en 1644 grâce à l'appui du clan français qui refusait tout candidat pro-espagnol (la France ayant déclaré la guerre à l'Espagne en 1635).

Il sait également qu'il existe un trafic d'artefacts chrétiens en Europe. Des faussaires sans scrupule n'hésitent pas à faire commerce de copies sans valeur, ce qui ne facilite pas son commerce de reliques.

Amours (accès aux enveloppes « Tendre », « Fougueux » et « Raffiné »)

Armando est un bel homme et il le sait. Son charme, son côté aventurier et ses jolis discours suffisent en général à séduire les femmes qui lui plaisent. Vivant au jour le jour, Armando est un adepte des relations d'un soir. Pas question pour lui de s'attacher. D'ailleurs comment une femme pourrait s'attacher à un maudit ?

Hier pourtant, dans les bras de Méjaï, Armando s'est abandonné comme rarement auparavant. Il n'avait jamais connu ce mélange de fascination, d'excitation et d'exotisme. Les sentiments qu'il ressent à son égard l'enthousiasment et le gênent à la fois. Cette nuit l'a profondément marqué. Même si une partie de lui souhaite en rester là, il aura du mal à résister au charme envoûtant de la belle bohémienne. En terme de jeu, Armando ne pourra pas résister aux demandes de Méjaï (fricotage). L'alcool aidant, cette attirance prendra d'ailleurs le dessus et il sera alors enclin à lui faire des avances.

Politique

Armando sait qu'une famille influente d'Italie s'est récemment exilée en France suite à la découverte de certains détournements de fonds qu'elle avait commis. Apparemment, leurs exactions avaient été couvertes par l'ancien pape, Urbain VIII, ce qui a fortement déplu au nouveau pape, Innocent X.

Arts

Tiberio Fiorelli connaît actuellement un énorme succès en Europe avec Scaramouche, un personnage-type de la commedia dell'arte, dont le nom signifie « petit batailleur ».

Tout de noir vêtu, à la mode espagnole, et porteur d'une longue rapière, il s'annonce comme étant pour le moins prince ou duc, mais il remplit au besoin des rôles plus modestes comme un valet gourmand et ivrogne, doué d'une agilité de gymnaste, ou encore un serviteur intrigant, menteur et bel esprit. Vantard, fanfaron et peureux, il finit toujours par fuir ou être battu.

Après de nombreuses représentations en Italie, Scaramouche est arrivé à Paris sous le règne de Louis XIII. Il effectue depuis de nombreuses représentations pour la cour de France.

Combat : 4 sans arme, 9 avec une dague, 14 avec une rapière

Armando est un bretteur très doué. Il doit d'ailleurs sa vie à son talent pour l'escrime, son petit commerce l'ayant souvent conduit à de nombreux affrontements.

Botte secrète : piqure du scorpion

Armando peut utiliser cette botte secrète une seule fois par adversaire. Cela lui confère +2 à son score de combat avec une rapière uniquement.

Costume et accessoires

Chemise blanche ample, pantalon, bottes (des vêtements fonctionnels de bretteur)

Une rapière

La lettre trouvée au Vatican

10 écus

Une marque en forme de scorpion sur l'épaule droite

Objectifs

- Vendre la relique et en tirer le meilleur prix possible
- En savoir plus sur Méjaï et prendre une décision au sujet de cette relation
- Découvrir qui est l'expéditeur de la mystérieuse lettre trouvée au Vatican et pourquoi Maria a été tuée
- Trouver l'identité du père d'Armando

Compétences

- Charme : Armando peut se montrer très persuasif avec les femmes. Après avoir séduit quelqu'un, il pourra l'inciter à monter se détendre à l'étage, sans possibilité de refus. Utilisable 3 fois sauf sur Méjaï (certains autres personnages peuvent résister à cette compétence)
- Armando est bien entendu immunisé aux tentatives de charme (mais pas de confessions sur l'oreiller).
- Armando est immunisé à la compétence « confiance sur le comptoir » d'Aristote, le connaissant trop bien et le voyant venir de loin !
- Chasseur de reliques : Armando est un expert en reliques et artefacts chrétiens. Il est capable de déterminer si un objet est véritablement une relique ancienne ou une simple imitation. En terme de jeu, si un objet a une pastille avec la lettre R sur lui, cela signifie qu'il s'agit bien d'une relique ancienne. La coupe qu'Armando a ramenée de Rome possède bien entendu une pastille avec cette lettre. À noter que cette compétence ne permet toutefois pas de déterminer la nature exacte de la relique.
- Italien : Armando sait parfaitement lire et parler l'italien.