

Nom : Isaac / Jezabel Abravanel
Concept : Apothicaire
Clan : Tremere

Nature : Pédagogue
Attitude :
Génération : 9^e

FORCE : 2
DEXTERITE : 2
VIGUEUR : 2

CHARISME : 2
MANIPULATION : 3
APPARENCE : 3

PERCEPTION : 3
INTELLIGENCE : 4
ASTUCE : 3

Initiative :

Vigilance 2
Athlétisme 2
Bagarre 2
Empathie 2
Subterfuge 2

Commerce 2
Étiquette 1
Représentation 1
Furtivité 1

Érudition 2
Sagesse Populaire 3
Investigation 1
Linguistique 2
Médecine 2
Occulte 3

Discipline :

Auspex – 2
Domination – 1
Thaumaturgie – 2
VOIE de l'Humanité 7
VOLONTE : 9

Historiques :

Ressources 2
Génération 3

Conscience 4

Maitrise de soi 3
Courage 3

Point de Sang Maximum : 14
Sang / Tour : 2

ARME

Poing, dégâts 2C
Pied, dégâts 3C, Diff 7

ARMURE



HISTORIQUE

Vous êtes né en 1187 au sein d'une famille de médecin juif. Vous avez continué la tradition familiale en reprenant l'affaire de votre père. Votre connaissance de l'alchimie et des potions vous a mis en relation avec des Mages de la Maison Tremere. Vous avez fait partie d'une Alliance (regroupement de mages) mais un soir, un confrère de Transylvanie est venu vous voir.

Ce Tremere était en fait un Vampire qui vous a Étreint. Il est resté avec vous 2 ans et est parti en vous laissant la tâche de surveiller les intérêts du clan en Espagne.

Aujourd'hui en septembre 1229, le ventru Nastasio (qui combat les Maures) et à qui vous devez une faveur, vous a envoyé dans la ville de Tarragone (sur la cote catalane), à la cathédrale Sainte-Thècle, pour y rencontrer son agent. Cet agent vous donnera une mission que vous devrez accomplir.

Thaumaturgie – Voie du Sang – Gout du Sang : en dépensant 1 pt de sang, en gouttant le sang et effectuant un test de Volonté (Diff 4), le vampire peut apprendre des secrets sur la cible (Génération, Disciplines, Diablerie, etc...)

Thaumaturgie – Voie du Sang – Rage Sanguinaire : pour 1 point de Sang et un test de Volonté (Diff 5), le vampire qui touche un autre vampire, peut obliger ce dernier à dépenser son sang pour augmenter ses attributs, régénérer une blessure, par succès. Chaque succès augmente de 1 la difficulté pour le vampire pour résister à la Frénésie.

Thaumaturgie – Rego Elementum – Force de la Terre : le vampire reste en contact avec la terre et fait un test de Volonté (Diff 4). Le nombre de succès détermine pendant combien de tour dure les effets. Il alloue 3 points à ajoutez en Force ou Vigueur. Cela s'ajoute à d'éventuelles augmentations de sang.

Thaumaturgie – Rituel – Défense du Refuge Sacré : en dépensant 1 point de sang et après une heure de rituel, le vampire protège un lieu clos de toute intrusion du soleil.

Thaumaturgie – Rituel – Masque des Ombres : le rituel rend le vampire translucide et sa forme sombre et vaporeuse. Le vampire peut faire bénéficier ce rituel à 2 autres cibles (5 minutes de rituel par cible). Pour détecter les Ombres, les observateurs doivent réussir des jets de Perception + Vigilance, (diff 6). Le rituel dure 1 heure par succès.

VOIE DE L'HUMANITE

L'existence d'un vampire est l'antithèse de l'Humanité. Ce n'est pas parce qu'un vampire suit la Voie de l'Humanité qu'il est amical ou bon. Les vampires sont des prédateurs, et l'Humanité leur permet seulement de prétendre le contraire. C'est une énigme intérieure qui protège le vampire de lui même, tout comme la Mascarade le protège des mortels.

Humanité 7 : Score de la plupart des humains. Le perso peut donc facilement passer pour un mortel. L'éthique à ce niveau est 'normal' : il est inacceptable de tuer, ce n'est pas bien de voler les autres, etc.

- | | |
|---|--|
| 7 | Vol |
| 6 | Violation involontaire (vider accidentellement un mortel de son sang) |
| 5 | Dégradation délibérée des biens d'autrui |
| 4 | Violation avec circonstances atténuantes (homicide involontaire, tuer un calice lors d'une frénésie) |
| 3 | Violation avec préméditation (meurtre caractérisé, prendre du plaisir à une exsanguination) |
| 2 | Violation par plaisir (meurtre sans mobile, boire en étant repu) |
| 1 | Perversion totales, actes abominables |

Pédagogue : vous regagnez de la volonté lorsque vous voyez quelqu'un qui survivre à une grande menace grâce à l'érudition que vous lui avez apportée ou si vous parvenez à rendre un point d'instruction obligatoire, abolissant pour de bon cette ignorance particulière.

Ressources : commerce des plantes et des potions

Auspex – Sens Intensifiés : la difficulté des jets de Perception + Vigilance est abaissée d' point.

Auspex – Perception de l'Aura : Perception + Empathie, Diff 8, pour lire l'aura d'une personne.

Domination – Observation d'un ordre : Manipulation + Intimidation (Diff Volonté de la Cible). Le vampire peut donner un ordre qui se compose d'un mot et qui doit être impératif.