

Nom : Juan Blanco de Paz
Concept : prêtre
Clan : Lasombra

Nature : Pénitent
Attitude :
Génération : 11^e

FORCE : 2
DEXTERITE : 2
VIGUEUR : 2

CHARISME : 2
MANIPULATION : 5
APPARENCE : 2

PERCEPTION : 2
INTELLIGENCE : 3
ASTUCE : 3

Initiative :

Empathie 3
Intimidation 3
Commandement 3

Étiquette 2
Mêlée 2
Représentation 2

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

Discipline :

Domination – 2
Obténébration – 2
Puissance – 1
VOIE des Cieux : 6
VOLONTE : 8

Historiques :

Influence 2
Ressources 3
Génération 1

Conscience 4

Maitrise de soi 2
Courage 3

Point de Sang Maximal : 12
Sang / tour : 1

ARME

Dague, Dégâts 2L, Diff 5

ARMURE



HISTORIQUE :

Vous êtes né en 1154, orphelin, déposé sur les marches d'un monastère en Galice. Élevé parmi les moines, c'est bien évidemment que vous êtes entré dans les ordres. Vous avez appris à lire et à écrire, ainsi que les Saintes Écritures et l'intendance du cloître.

Votre efficacité à gérer les revenus du domaine et votre ambition, on fait de vous un abbé très puissant et très influent. Vous avez la goule d'un vampire du clan Lasombra qui vous a Étreint pour vous récompenser pour des dizaines d'années de bons et loyaux services.

Vous êtes resté l'abbé de votre monastère et vous avez vécu des années dans l'ombre jusqu'à maintenant.

Aujourd'hui en septembre 1229, Monçada, le dirigeant des Lasombra chrétien, vous a envoyé dans la ville de Tarragone (sur la cote catalane) cathédrale Sainte-Thècle, pour y rencontrer un agent de Nastasio (Ventrue chevalier très engagé dans la guerre contre les Maures). Cet agent vous donnera une mission que vous devrez accomplir.

Pénitent : vous regagnez de la volonté lorsque vous faites un sacrifice substantiel pour expier une récente violation de votre hiérarchie de votre hiérarchie des péchés. Plus grand est le péché, plus le sacrifice doit être durable.

Ressources : revenu de son abbaye

Influence : le vampire a une influence auprès des moines de l'ordre des Dominicains de l'archipel des Baléares.

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.

Domination – Murmure de la fausse volonté : Manipulation + Commandement (diff Volonté de la cible), le vampire implante un ordre qui peut être exécuté à l'instant ou plus tard et qui est une action longue.

Obténébration – Jeux d'Ombre : le vampire dépense 1 point de sang et doit se concentrer. Pour le reste de la scène, +1 en Intimidation et en Furtivité car le vampire déplace les ombres à sa convenance. Les mortels doivent effectuer un jet de Courage (Diff 7) ou subir -1 dé aux groupements sociaux pendant une scène.

Obténébration – Nocturne : Manipulation + Occulte (Diff 7), le vampire crée un nuage d'encre d'environ 3 mètres de diamètre par succès. S'il désire créer ce nuage à distance (50 mètres maximum) et sans lien visuel direct, il faut dépenser 1 point de sang et Diff 9.

Dans ce nuage, tous les groupements de dés liés à la Perception sont réduits de 5 (avec Métamorphose ou Auspex, -2 dés). Toutes les actions non sensorielles se font à -2 et la froideur des ténèbres enlèvent 2 dés aux jets de Vigueur.

Les Animaux font un test de Volonté, les Mortels de Courage, si échec, -1 dé aux groupements sociaux pendant une scène.

Puissance : le vampire ajoute son niveau de puissance (1) en tant que succès automatiques à tous ses tests de Force (soulèvement, dégâts, saut).

VOIE DES CIEUX

Luttant pour être en accord avec leur condition de mort vivant, se demandant pourquoi Dieu aurait voulu créer des créatures comme eux mêmes, certains vampires arrivent à une conclusion ou une autre. Soit ils dévouent leur existence au Diable et le servent, soit ils font partie du plan de Dieu et ils doivent le servir.

La plupart de ceux qui appartiennent à ce dernier groupe, cherchant les bons côtés de leurs pouvoirs bestiaux, suivent la Via Caeli. Ils croient que les vampires sont créés par Dieu pour devenir Ses anges vengeurs. Pécheurs, meurtriers, folles sorcières et créatures inhumaines : tous doivent être prêts à mourir des mains des enfants de Caïn.

- | | |
|----------|--|
| 6 | Causer des dommages à une personne vertueuse et pieuse. |
| 5 | Se nourrir sur un innocent sans sa permission. |
| 4 | Actes blasphématoires ou hérétiques. |
| 3 | Permettre qu'un crime ou qu'un péché majeur ne soit pas puni. |
| 2 | Meurtre d'un innocent (pas d'un pécheur ou d'un criminel) sans raison valable. |
| 1 | Aider un démon, un Sataniste, un Setite, ou autre serviteur surnaturel du Malin. |