

Les vampires de Bohême

Les Caïnites de Prague :

Ecaterina la Sage, contrôle actuellement la Vieille Ville de Prague à la stupéfaction du prince Rudolf Brandl dont elle ruine systématiquement les affaires. D'une grande intelligence, elle confirme les rumeurs qui disent qu'elle est une survivante de Carthage. Elle soutient plusieurs hérésies, espérant prouver que le prince ne contrôle pas la cité. Le blocus de 1176 qu'elle a appuyé et les concessions du prince ont sévèrement diminué les ressources du Rudolf Brandl et ont entamé la fortune Prémysl. Ecaterina cherche des pions qu'elle pourrait utiliser pour jeter le discrédit sur le prince. Si elle peut amener les Prémysl à croire que Rudolf a menti concernant les concessions et qu'il a utilisé l'argent en trop pour construire la Nouvelle Ville, elle pourrait le renverser et détruire l'influence Ventrue de Bohême.

Apparence : longs cheveux noisettes et aux yeux verts perçants. Le bas de son visage est caché par un voile qui cache une très vilaine cicatrice.

Indication de jeu : elle traite les érudits avec le plus respect, les travailleurs avec une reconnaissance de leur valeur et les nobles avec mépris.

Refuge : crypte de l'université

Secrets : elle sait que Josef est le responsable des nombreuses agressions et morts dans la vieille ville. Elle pourrait lui demander de l'assister dans un plan contre le prince.

Influence : sur les membres de l'université pour répandre sa philosophie, certains marchands et Garinol l'apprécie.

Ecaterina la Sage, infante de Marhuel, **agitatrice de Prague**, du Clan Brujah appartient à la 8^{ème} génération, étreinte en 1150 à l'âge de 16 ans, elle apprend les disciplines Célérité 3, Puissance 3, et Présence 4. Humanité 7 Volonté 7.

Garinol Cappadocius, **abbé du monastère de la colline de Petrin** est un allié du prince, mais remarque à peine les manœuvres et négociations politiques. Il s'intéresse plus à la contemplation et à l'exploration. Il est censé superviser le Petit Côté, mais il le laisse exister à sa guise ; pendant ce temps il joute avec le Nosfératu juif Josef, à la recherche de la possibilité d'extorquer des secrets aux érudits juifs. Il a déjà vu le golem du quartier juif et il est obsédé par l'idée de créer son propre serviteur, un *zombu* durable pour en apprendre plus sur la mort. Mais ses expériences sur les mortels ne lui ont rien révélé. Si Garinol continue ainsi, la pénurie de manœuvriers se remarquera dans les vignes.

Apparence : de taille moyen au vêtement de moine, il a des cheveux noirs et de grands yeux noirs. L'abbé porte une aura de tristesse comme s'il souffrait d'un grand fardeau.

Indication de jeu : adepte de l'hérésie Caïnite, pensant que le fondateur diablerisera Dieu et devenir Dieu. Il doit continuer ses expériences et implorer Dieu de vous pardonner en vous préservant de la destruction.

Refuge : le monastère de la colline de Petrin.

Secrets : Il sait que le Prince n'est qu'un pantin des Prémysl. Il sait que Josef possède un refuge près du cimetière juif dans le Quartier Juif.

Influence : elle s'étend sur les affaires ecclésiastiques de Prague. Prélats et savants le consultent souvent. En cas d'urgence il pourrait faire appel à Ecaterina.

Garinol Cappadocius, infant de Frère Gervaise, **abbé du monastère de la colline de Petrin**, du Clan Cappadocien appartient à la 9^{ème} génération, étreint en 1099 à l'âge de 22 ans, il apprend les disciplines Auspex 4, Endurance 4 et Mortis 4. Paradis 5 Volonté 7.

Josef Zvi reconnaît le titre du prince, il a pourtant acquis un certain statut parmi les Caïnites de la ville en raison de son intérêt pour son propre territoire. Le Nosfératu secret et solitaire n'aime pas que d'autres Caïnites entrent dans le Quartier Juif. Ceux qui si risquent affrontent sa fureur ou le golem de Rabbi ben Judah. Josef protège personnellement le rabbin, pour lequel il a un grand respect. Si des juifs sont maltraités et que Josef en entend parler, il rend visite aux coupables la nuit suivant, leur infligeant le même traitement. Il remarquera si ses coupables sont des Caïnites. Malheureusement Josef est lui même la cause de ces mauvais traitements. Son étreinte l'a affligé d'un désir insurmontable de sang d'enfants et il se nourrit exclusivement des jeunes chrétiens et païens de Prague. Dans certains cas il a tué sa proie et parfois il a été imprudent et certains indices ont relié le meurtrier au ghetto juif. De nombreuses personnes pensent que les juifs du ghetto assassinent des enfants chrétiens pour boire leur sang dans des rites maudits. Josef regrette amèrement la mort des enfants mais il ne peut s'empêcher de s'en nourrir.

Apparence : de taille et de carrure moyenne. Sa tête est écrasée sur le côté gauche et une partie de sa mâchoire manque. Son corps est tordu vers l'avant, sa peau pend et elle est grise. Ses cheveux noirs sont ondulés et ses yeux verts sont translucides. Il porte un long manteau et une capuche.

Indication de jeu : redresseur de torts, protecteur du Quartier Juif, de nobles intentions malgré un penchant pour le sang d'enfants chrétiens. Conscience que les chrétiens commencent à accuser les juifs, il se rassure en se disant que ceux qu'il tue ne grandiront pas pour attaquer son peuple.

Refuge : il se trouve sous le cimetière juif.

Secrets : il sait que Rabbi ben Judah est le créateur du golem qui patrouille dans le Quartier Juif. Il sait comment détruire le golem. Il s'est introduit sans se faire voir dans les parties basses du Vysehrad et il sait qu'un Mathusalem dort quelque part dans le réseau de cavernes.

Influence : Josef a une grande influence dans le ghetto et parmi les enseignants de l'université, il passe de nombreuses heures à écrire de longues lettres aux maîtres ; des lettres où il exprime des théories et discute de la Torah, de la Kabbale et d'autres connaissances ésotériques.

Josef Zvi, infant de Yehuda, **défenseur du ghetto de Prague**, du clan Nosfératu appartient à la 7^{ème} génération, étreint en 1160 à l'âge de 18 ans, il apprend les disciplines Animalisme 4, Occultation 4 et Puissance 4. Humanité 5 Volonté 5.

Rudolf Brandl, prince de Prague gouverne les Caïnites de la région mais son autorité est loin d'être assurée. Dépendant de la bonne volonté des Premysl et affligé d'alliés faibles et inattentifs, Rudolf se trouve de plus en plus poussé dans le rôle d'un pantin sans véritable pouvoir. Il ne peut se permettre de se mettre à dos les Premysl ou les visiteurs Tzimisce. Il ne peut interférer avec les actions de Josef, le Nosfératu qui revendique le Quartier Juif. La Brujah, Ecaterina la Sage, progresse nuit après nuit dans la Vieille Ville, endoctrinant ceux qui passent à l'université. De plus, elle incite les marchands à priver le prince Rudolf de contrats lucratifs. Pour combattre le soutien qu'apporte la Brujah aux sectes hérétiques de Prague, Rudolf ne se contente pas d'appuyer les églises chrétiennes, il a institué le culte de Mithra parmi la soldatesque stationnée dans la Vieille Ville. Il propage le culte du Ventrue appelé Mithra au lieu des rites réels de l'ancienne divinité, ce qui contrarie fortement ceux qui vénèrent le dieu. Rudolf

n'a pas vraiment d'amis, il n'a pas non plus d'influence réelle sur les Caïnites de la cité. Il passe l'essentiel de son temps à contenter les Prémysl. Son règne reste stable tant qu'il peut repousser ses ennemis en présentant une fausse image de pouvoir absolu et d'assurance.

Apparence : cheveux blonds bouclés à la romain, yeux bleu. Il porte les plus beaux habits et fourrures, une armure dans sa chambre. La voix calme et onctueuse sauf envers ses serviteurs qui reçoivent des ordres sur un ton d'une grande autorité.

Indication de jeu : le prince de Prague a une position qui lui permet un grand luxe et une façade de puissance. Il favorise certains marchands grâce à ses accords avec les Prémysl. Il ne tient pas les rênes du pouvoir mais l'illusion lui suffit pour le moment tant que personne ne le détrône.

Refuge : somptueuse demeure sous Château Prague.

Secrets : il sait que les Prémysl cache un ancien Caïnite, sur l'un de leurs ancêtres, quelque part dans Prague. Comme ils ont demandé qu'il décret le Vysehrad interdit aux Caïnites, il se doute que leur ancien est caché là. Il sait aussi que l'Empire désire la Bohême et souhaite l'ajouter à ses territoires.

Influence : l'influence de Brandl se ressent sur le marché, où les marchands allemands reçoivent les contrats les plus lucratifs.

Rudolf Brandl, infant de Baron Hredel, **prince de Prague** du clan Ventrue appartient à la 8ème génération, étreint en 899 à l'âge de 21 ans, il apprend les disciplines Auspex 2, Domination 3 Endurance 3 et Présence 3. Humanité 5 Volonté 4.

Le Mithraïsme et la filière Capadocienne

Le culte de Mithra, dieu soleil perse, avait des adeptes parmi les officiers de l'armée romaine. Son importation en Europe de l'Est eut un effet profond sur le développement religieux de la région. Le Mithraïsme reconnaît la dualité de la lumière et des ténèbres, tout comme les religions païennes. Les croyances mithriaques comprennent la mort rituelle du dieu (symbolisé par un taureau) et l'absorption de son sang pour imprégner ses disciples du pouvoir divin. La proximité du siège du clan Cappadocien avec le culte de Mithra influence sans nul doute les enseignements spirituels de Cappadocius lui-même. De nombreux Cappadocien ont des positions importantes dans les deux églises chrétiennes, mais leurs croyances reflètent également de fortes tendances mithriaques.

Shaagra, Mathusalem de Prague grande déesse mère, chef de guerre et chaman de la tribu slave des Vroï, Shaagra les a poussés vers l'ouest. Elle les a libérés de la servitude d'un clan plus important et a élevé sa petite fille favorite, Libussa, au poste de chef de tribu. La tribu traversa le territoire d'un ancien Tzimisce et s'est arrêtée pour servir un moment ce seigneur. Appréciant l'intelligence et la détermination de Shaagra ainsi que les loyaux services de sa tribu, le Tzimisce l'étreignit, la lia à lui avec un serment de Sang et l'envoya revendiquer de nouveaux territoires en son nom. Shaagra fit de Libussa sa goule afin que la tribu ne manque jamais d'un chef robuste. Les Vroï avancèrent lentement vers l'ouest. Elle aida Libussa à installer la tribu en Bohême. Shaagra sombra dans la torpeur peu après son arrivée et son acclimatation à la région. Bien qu'elle dorme, sa volonté est transmise par Libussa et des membres choisis de la famille Prémysl. Elle s'est récemment nourrie de sang de plusieurs Caïnites inférieurs (en particulier 2 Trémère). Elle ne perçoit que vaguement le monde qui l'entourent mais elle commence seulement à s'éveiller. Comme beaucoup d'autres de ses congénères Tzimisce, le long sommeil de Shaagra dans un sol souillé par le démon Kupala lui a laissé des accès de folie. Quand elle se réveillera, elle serait bien capable de n'importe quoi, du plus vil au plus sublime.

Shaagra, Mathusalem de Prague du clan Tzimisce appartient à la 5^{ème} génération, étreint en 152 à l'âge de 49 ans.

Ardan du Chemin Doré fut renvoyé à Prague où il devait créer une fondation secrète. Elle servirait de conduit principal pour les approvisionnements et les fonds nécessaires aux Trémère de Transylvanie. Sa seconde fonction serait de servir de refuge aux Trémère qui voyageaient dans la région. Ardan acheta une petite maison, près de Château Prague, pour lui servir de fondation. Il a été discret mais sa présence fut remarquée d'une autre fondation de Prague. Quelques mages de la maison Tytalus y vivent. Ardan a bien réussi à envoyer des marchandises et de l'or à Ceoris à intervalles réguliers. Il a ouvert sa fondation à des Trémère en visite presque chaque mois depuis que les niveaux inférieurs ont été construits. Actuellement, Ardan enquête sur la disparition récente de deux visiteurs Trémère.

Apparence : cheveux châtain sombre et des yeux marrons. Beau mais il passe inaperçu dans la foule. Il porte des robes d'alchimiste, mais des robes de mages dans sa fondation.

Indication de jeu : s'il prouve sa valeur dans le soutien de la guerre entre Trémère et Tzimisce alors il sera promu à un poste de grande autorité. Les responsabilités ne l'effrayent pas en fait il apprécie les défis.

Refuge : il possède son refuge dans les niveaux inférieurs creusés sous la fondation cachée du Hradcany.

Secrets : il tente d'en savoir autant que possible sur les Caïnites de Prague. Il sait que le prince est une mauviette et un idiot contrôlé par les Prémysl et il comprend que Josef Zvi et Ecaterina la Sage sont des alliés potentiels beaucoup plus importants.

Influence : il n'a pas d'influence réelle à Prague, car il tente de rester caché et de simplement faire son travail. Il a le respect de beaucoup de marchands dont il achète les produits en grandes quantités pour les envoyer à Céoris.

Ardan du Chemin Doré, infant de Célestyn, du clan Trémère appartient à la 6^{ème} génération, étreint en 1107 à l'âge de 27 ans, il apprend les disciplines Auspex 5, Domination 4 Occultation 4 et Thaumaturgie 5 (Rego Elementum 5, Rego Vitae 4, Rego Tempestas 4, Rego Motus 3). Humanité 8 Volonté 7.

Les mortels de Prague :

Ottokar 1^{er} : le roi Prémysl gouverne depuis Château Prague. Premier roi reconnu des Tchèques, monarque de Bohême et de Prague, les décisions du roi n'affectent pas seulement la ville mais aussi d'autres parties de l'Empire. Les principaux soucis du roi sont de conserver un commerce actif et de se garder de l'avidité de l'Empire qui a tenté de saper l'indépendance de la Bohême. Ottokar est intelligent et bien au fait des résidents nocturnes de la ville. Il tente de minimiser les interventions de Libussa et de sa torpide maîtresse.

Libussa : c'est la servante goule de Shaagra. Très fort après des années à se nourrir sur la Mathusalem. Les luttes entre le roi et Libussa déteignent sur les Prémysl. Libussa se croit capable de tout, même à plusieurs Caïnites. Elle a des cheveux blonds jusqu'au hanche et un visage blanc comme la lune. Elle se déplace le plus souvent la nuit en ville et on peut la trouver n'importe où. Si Shaagra est menacée, Libussa le sait immédiatement. Les féaux Prémysl enlèvent tous les Trémère de la ville pour en nourrir la Mathusalem.

Rabbi Mordecaï ben Judah : chef de communauté dans le Quartier Juif, kabbaliste et mage, il est également le créateur du golem. Il n'est pas affilié à une tradition et il sait que d'autres mages sont en

ville. Mais il a découvert récemment que les Trémère sont devenus des créatures de la nuit. Son souci principal est la sécurité du Quartier Juif et il envisage de s'adresser au roi concernant des vampires. En attendant il a placé de l'ail à sa porte et aux fenêtres et du sel sur les rebords des fenêtres.

Le Grand Prieur Pierre de Varreau : chef français des chevaliers de Saint Jean à Prague, sur la rive gauche. Ces hommes font de l'exercice quotidiennement et ils patrouilles sur le Petit Côté pour maintenir l'ordre. Possédant la Vrai Foi (comme quelques autres sous ses ordres), il a un don pour se montrer partout où se fomentent des troubles.