

TENEBRAE

IDENTITE : Adriel Fernandez de Ribera

MENTOR : YAQOV

ARME DE DOCTEUR :
Rempart divin

DEGATS : 4
(protection 1)

POSSESSIONS :

Masque de docteur (+1 en discrétion, animus imperceptible, immunité à la divination)

Buffletin (protection 1), Trousse de soins (+1 en soins)
Fronde (dégâts 2), Codex daemon (+1 en démonologie)

EXPERIENCE :

ATTRIBUTS

CHARNELS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Energie

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Endurance

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Diplomatie

BLANCS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Foi

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Pacifisme

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Empathie

NOIRS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Fanatisme

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Orgueil

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Ruse

ANIMUS BLANC

5

1

ANIMUS NOIR

TALENTS

Adamique / Bâton / Hébreu / Soins / Démonologie / Lire et écrire

LOIS

LOI SACRÉE

Tu traqueras et détruiras tout démon qui croîsera ton chemin.

LOIS MAJEURES

Tu traqueras et détruiras tout monstre qui croîsera ton chemin.

Tu châtieras tout homme commerçant avec les monstres ou les démons.

LOIS MINEURES

Tu apporteras ton aide à quiconque la requerra.

Tu seras bienveillant envers les faibles et attentif à leur détresse.

Tu ne mentiras pas.

A. est un médecin humaniste séfarade. Il parcourut longtemps la péninsule ibérique combattant les affres de la peste de ville en ville avant de s'intéresser aux origines de la maladie. Il découvrit qu'un démon nommé Miasme ayant l'apparence d'une flamme bleue était à l'origine de certains foyers de pestilence. Il lutta contre lui avant de rejoindre la multitude de Makpéla mais ne réussit jamais à abattre la créature.

TENEBRAE

IDENTITE : Danielle Waldjäger

MENTOR : SARA

ARME DE DOCTEUR :
Feu groupé

DEGATS : 3
(ou déchargement 1+1d6,
chargeur 7)

POSSESSIONS :

Masque de docteur (+1 en discrétion, animus imperceptible, immunité à la divination)
Chemise de mailles (protection 2, -1 en discrétion)
Trousse de mécanique (+1 en mécanique)
Epée bâtarde (dégâts 3 à 1 main, 4 à 2 mains)

EXPERIENCE :

ATTRIBUTS

CHARNELS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Fougue

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Vigilance

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Pragmatisme

BLANCS

ACTIF Intelligence
(ce dont je tire ma force)

RÉACTIF Réflexion
(ce qui me protège)

SOCIAL Argumentation
(ce avec quoi j'influence les autres)

NOIRS

Froide logique
ACTIF
(ce dont je tire ma force)

Mépris
RÉACTIF
(ce qui me protège)

Sophisme
SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)

ANIMUS BLANC

5

1

ANIMUS NOIR

TALENTS

Adamique / Pistolet / Allemand / Mécanique / Esquive / Lire et écrire

LOIS

LOI SACRÉE

Tu traqueras et détruiras tout démon qui croquera ton chemin.

LOIS MAJEURES

Tu traqueras et détruiras tout monstre qui croquera ton chemin.

Tu châtieras tout homme commerçant avec les monstres ou les démons.

LOIS MINEURES

Tu régleras tes dettes et respecteras tes engagements.

Tu mèneras à son terme toute entreprise que tu as commencée.

Tu préserveras la connaissance et faciliteras sa transmission.

D. est la fille rebelle d'un célèbre horloger de Fribourg. Alors qu'elle était enfant, sa mère fut assassinée puis dévorée par une goule qui prit son apparence. Sara qui traquait le monstre la sauva de justesse puis garda un œil sur la jeune fille. Une fois adulte D. s'engagea dans une compagnie de mercenaires, se faisant passer pour un garçon, avant d'être enfin recrutée par Sara.

TENEBRAE

IDENTITE : Chevalier Edric Delatour

MENTOR : ADAM

ARME DE DOCTEUR :
Lame sacrée

DEGATS : 4
5 (monstres) / 6 (démons)

POSSESSIONS :

Masque de docteur (+1 en discrétion, animus imperceptible, immunité à la divination)
Armure à plaques (protection 3, -1 en mouvement)
Ecu (+1 en défense), Dague (dégâts 2)

EXPERIENCE :

ATTRIBUTS

CHARNELS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Force

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Robustesse

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Courage

BLANCS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Volonté

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Honneur

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Honnêteté

NOIRS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)
Etroit d'esprit

RÉACTIF
(ce qui me protège)
Lâcheté

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)
Colère

ANIMUS BLANC

5

1

ANIMUS NOIR

TALENTS

Adamique / Epée / Latin / Endurance / Bouclier / Equitation

LOIS

LOI SACRÉE

Tu traqueras et détruiras tout démon qui croisera ton chemin.

LOIS MAJEURES

Tu traqueras et détruiras tout monstre qui croisera ton chemin.

Tu châtieras tout homme commerçant avec les monstres ou les démons.

LOIS MINEURES

Tu ne reculeras pas au combat.

Tu ne donneras pas le coup de grâce à un homme sans lui offrir une chance de rédemption.

Tu ne demanderas ni faveur ni rétribution pour tes actes.

Chevalier franc au grand cœur, E. s'engagea dans la lutte contre le mal quand il n'était encore qu'écuyer, lorsque son maître périt en affrontant une vouivre. Des années après, une fois docteur, il revint terrasser le monstre dont il fit son blason. Il fit généreusement don du trésor de la vouivre à plusieurs abbayes et orphelinats.

TENEBRAE

IDENTITE : Karim Ibn Faradim

MENTOR : ISHAQ

ARME DE DOCTEUR :
Lames vives

DEGATS : 3
(dégainer sans action,
lames faciles à cacher)

POSSESSIONS :

Masque de docteur (+1 en discrétion, animus imperceptible, immunité à la divination)
Bufflein (protection 1), Trousse de déguisement (+1 en déguisement), Main gauche (+1 en défense)
2 Pistolets (dégâts 2)

EXPERIENCE :

ATTRIBUTS

CHARNELS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)

Rapidité

RÉACTIF
(ce qui me protège)

Agilité

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)

Intelligence

BLANCS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)

Ruse

RÉACTIF
(ce qui me protège)

Vigilance

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)

Instinct

NOIRS

ACTIF
(ce dont je tire ma force)

Sournoiserie

RÉACTIF
(ce qui me protège)

Paranoïa

SOCIAL
(ce avec quoi j'influence les autres)

Mensonge

ANIMUS BLANC

6

ANIMUS NOIR

TALENTS

Adamique / Poignard / Arabe / Discrétion / Déguisement / Esquive

LOIS

LOI SACRÉE

Tu traqueras et détruiras tout démon qui croquera ton chemin.

LOIS MAJEURES

Tu traqueras et détruiras tout monstre qui croquera ton chemin.

Tu châtieras tout homme commerçant avec les monstres ou les démons.

LOIS MINEURES

Tu ne laisseras impunie aucune offense contre Dieu, la Multitude de Makpéla, un mentor ou un Docteur.

Tu ne conserveras que les biens que tu peux porter par toi-même et donneras les autres aux nécessiteux.

Tu ne seras pas guidé par le confort ou la facilité.

K. est le plus jeune fils d'un noble stambouliote. Il fut longtemps un agent du puissant empire Ottoman affecté dans la région des Carpates. En visite dans la sombre demeure d'un voïvode, il découvrit que celui-ci était un vampire et décida de débarrasser le monde d'un tel monstre. Après un combat épique K. fut gravement blessé. Aux abois après avoir assassiné un allié de son maître, il trouva refuge auprès d'un docteur. Depuis sa tête est mise à prix par les turques.