

Jérusalem : présentation rapide

Particularités pour les néophytes

Jouer à Jérusalem c'est :

jouer dans une ville truffée de lieux saints et jalonnée d'événements historiques monumentaux.

jouer au coeur des croisades dans une ville en guerre perpétuelle
jouer dans la ville où est supposée se trouver l'arche d'alliance, le sceau du prophète Mahomet, le trésor des templiers....

jouer dans une ville déjantée totalement paranoïaque, sans maître ni prince, au milieu d'une surpopulation caïnite impressionnante, parmi des quatrièmes et cinquièmes générations qui jouent eux même au grand jeu du « chacun pour soi »

Si tout ceci ne vous convainc pas, inutile d'aller plus loin. Par contre, si tout ceci vous attire, sachez que ce n'est pas parce que le site est riche que l'histoire est belle !

Jouer à Jérusalem, ce n'est pas une mince affaire. Si c'est pour se renseigner sur l'Histoire, les religions, les mystères de cette ville afin de créer une ambiance et une vraie partie, vous avez toqué à la bonne porte. Si l'Histoire vous gonfle et que vous ne comptez pas ne serai-ce que vous renseigner un petit peu, si vos parties ne prennent pas en compte le caractère exceptionnel de cette ville, vous devriez choisir une ville plus simple tout en gardant quelques idées de PNJs.

La ville sainte est sans cesse prise et reprise, et si vous en faites une cité statique où rien ne bouge en dépit de l'Histoire, permettez moi de vous dire que vous avez tout faux !

Jouer en ville

Il est clair que :

les Pjs doivent vivre dans l'angoisse permanente dans cette ville on ne peut pas concevoir une campagne où la moitié du groupe est chrétien ferme et l'autre musulman convaincu. La diversité à ses limites et ce serait vraiment trop trop dangereux pour vos scénarios. Par contre, comme les Pnjs officiels, vous devriez commencer par faire comprendre à vos joueurs qu'ici on croit ! Les athées en ville....hum...j'ai des doutes et ce serait dommage

encore une fois de passer à côté d'une des spécificités de la ville.

Mes conseils pour ne pas se planter

Les Pjs ne doivent jamais savoir ce qui se trouve dans les profondeurs des catacombes et ruines de la cité de David. C'est trop dangereux, trop fréquenté (les assamites, Etheria...) et ça doit rester mystérieux (le truc de la menace cachée quoi !! surtout si elle est imaginaire)

Personnalisez vos Pnjs. Il y en a trop de toutes façons. Ils doivent être identifiables facilement par vos Pjs sinon ils vont passer plus de temps au début à relire leurs notes qu'à jouer. Mandalay par exemple chez moi était totalement lunatique : un coup rigolo et espiègle comme un môme, un coup il a éclaté un Pj juste parce que il l'a coupé quand il parlait.

Ne dévoilez pas tout ! Je n'ai utilisé que la moitié des Pnjs officiels. Les caïnites de la ville sont méfiants, ne vivent pas tous dans la cité, ne sont pas toujours là, ne racontent pas leur vie. Ils n'ont pas que ça à faire que d'attendre que les Pjs les contactent pour leurs scénars !!! Distillez les un par un. Ca doit être intéressant d'essayer de tous les connaître et de se demander « mais combien sont ils ? ».

Cultivez l'ambiance particulière de la ville, identifiez vos quartiers. Le quartier arménien est pauvre, petit, sordide. Le quartier chrétien plutôt paillard et violent. Le quartier musulman est un coupe gorge... Gérez les passages entre ces quartiers (où sont les entrées, qui les gardent, de quel droit je passe de l'un à l'autre..). De plus, en période chrétienne, les portes de la ville sont fermées de nuit. Comment circuler quand on est caïnite ?

Faites des exemples. La ville est dangereuse. Mais lorsque l'on dit ça à un Pj, il a toujours envie de tester. C'est donc lui qui va mourir vite, et si possible sans savoir comment. Si vous laissez vos Pjs déborder dans cette ville, tout s'effondre.

Halte au communautarisme. Ca c'est mon grand défaut ! Les vampires de la ville se connaissent parfois mais ne s'apprécient pas. Ils ne se regroupent pas pour s'entraider. Il y a trop de monde, trop de religions pour cela !

Fear the day ! La guerre, les croisades....comment s'assurer dormir en paix la journée ? C'est un défi. C'est pour cela que les refuges sûrs sont chers et

qu'Etheria est bien vue en ville. Les vampires dorment mal, sont irritables. Il peut tout se passer en une journée, absolument tout.

Pot pourri. Le mélange c'est bien...c'est tentant...mais ça finit toujours en cougne. Ajouter mages et garous, wraiths et changelins et votre bordel de ville se transforme en merdier ingérable. C'est sur, il y a quelques revenants, notamment à la porte d'Hérode (ce sont les massacrés de la semaine sanglante de 1099), mais ont-ils envie de faire causette aux Pjs ?

Géographie

Voici quelques éléments de décor que vous pouvez utiliser.

Les grandes destinations de l'époque sont Antioche, Sidon, Beyrouth, Naplouse, Nazareth, Acre et Tripoli.

A Tripoli : il reste des symboles du Comte de Toulouse (XII ème siècle par le comte Raimond de St Gilles). La citadelle se nomme Sangil. Il faut 3 jours pour faire Tripoli - Jérusalem à cheval, il y a beaucoup de relais. Ils sont nommés caravansérails. Dedans, les femmes font griller des tranches de mouton que les gosses vendent. Près de Tripoli se trouvent d'immenses vergers savamment irrigués (orangers, citronniers, bananiers).

Dans les ports, on voit souvent des groupes de galères byzantines (ils vendent céréales, vin grec, étoffes et chargent du bois de cèdre, fruits, canne à sucre, boiseries de Damas, voiles de Mossoul...).

A Jaffa on trouve beaucoup d'établissements de bains.

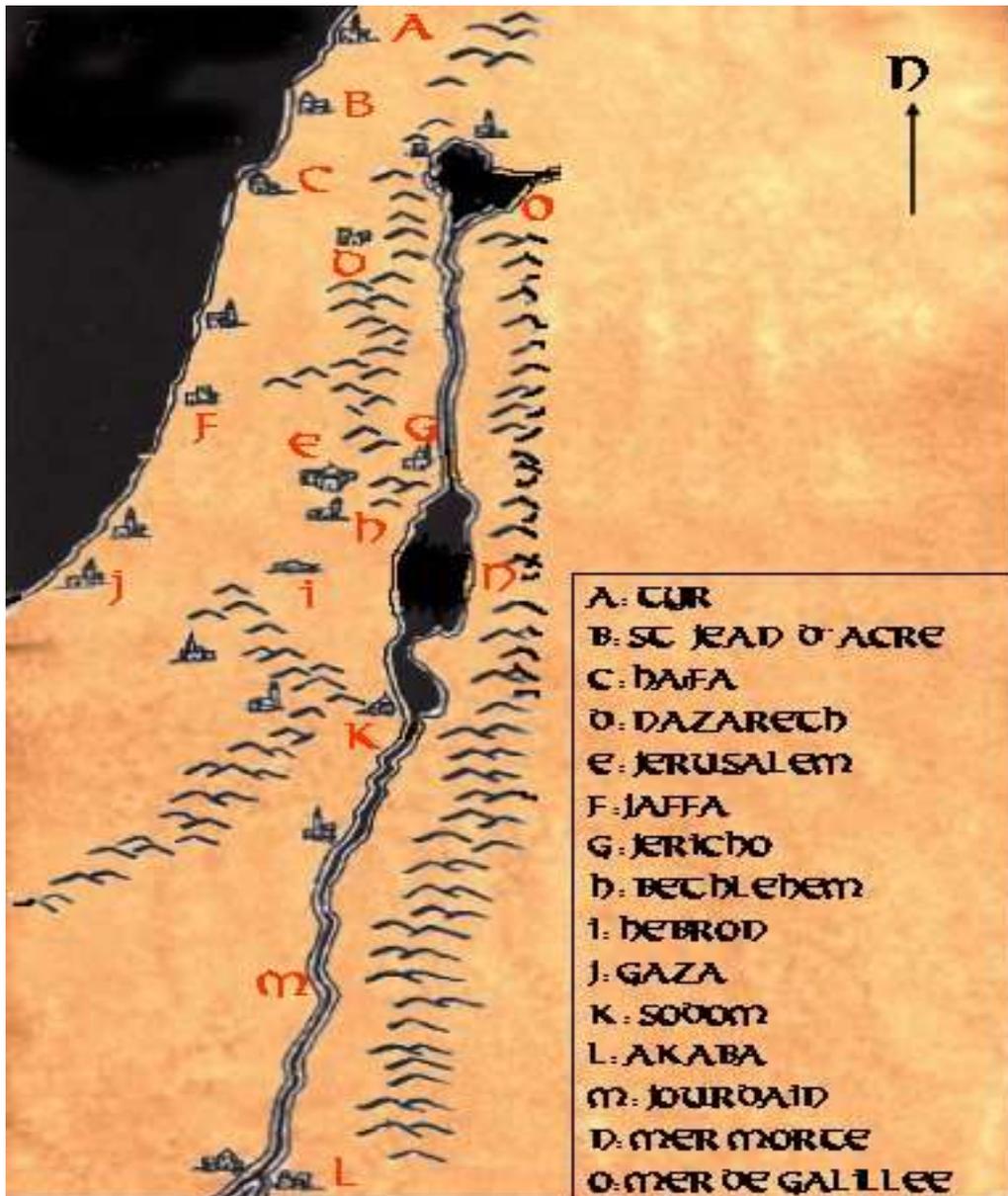
Lac de Tibériade : au Nord, on aperçoit les neiges du mont Hermon. Plus près, la montagne de Hattin s'élève en pente douce, avec au sommet 2 curieux renflements que l'on nommait « les cornes du diable ». On y trouve les vestiges de Capharnaüm. C'est le lieu de la célèbre bataille de Hattin qui vit la déconfiture des troupes croisées.

Dans le Mont Liban et Mont Sanine, au pied des cèdres, dans la fourche des racines, on trouve de la neige même en saison chaude. C'est une denrée de luxe.

Il existe dans la région une secte d'assassins déguisés en lépreux ou mendiants. Ce sont les fameux Ashishins qui ont donné le nom commun d'assassins. Le leader de la secte en effet avait coutume de garder un contrôle sur ses disciples car il leur faisait goûter au paradis : totalement dépendants du hachisch (d'où leur nom), les fidèles avaient hâte d'accomplir leur tâche meurtrière afin de retourner au paradis d'Allah. Totalement imprévisibles et semblant hors de toute manipulation ou arrangement, ils sèment la terreur dans la région. Ils sont shiites. Sinan, leur chef, est le vieux de la montagne : il garde et tient à jour la liste de ceux qui doivent mourir. Près de Massiaf, dans le djebel Summak : une fente s'ouvre du sommet de la montagne jusqu'au pied : elle permet d'entrer dans le massif de la secte. Mais personne ne s'y risque et peu prennent cette secte pour une réalité.

Il y a des prairies herbeuses près de la vallée du Jourdain.

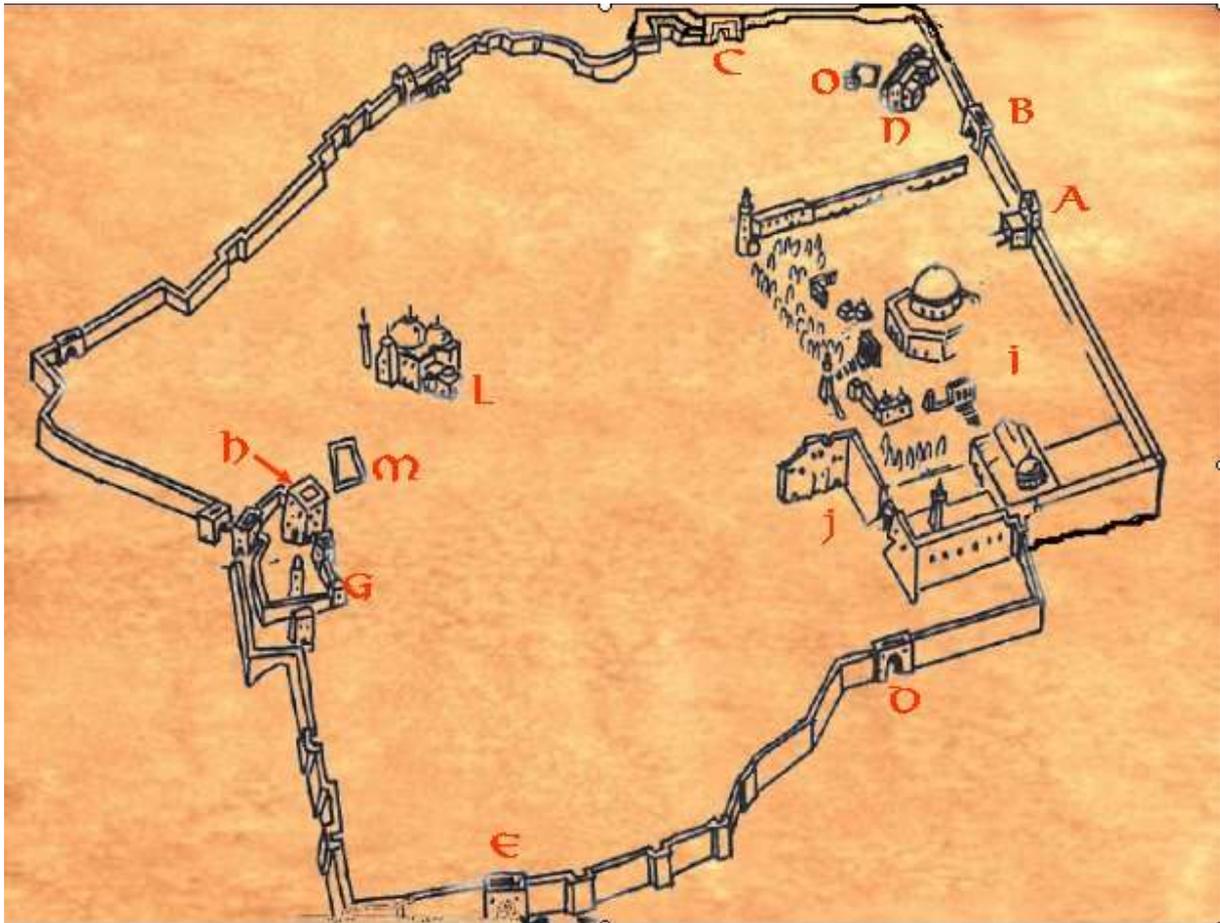
La région de Jérusalem



Géographie locale

Liste des lieux saints et score de vraie foi

La carte ci-dessous représente la localisation de quelques uns des principaux lieux saints de Jérusalem. La via dolorosa n'y figure pas, puisqu'il s'agit du « chemin de croix » qui mène à la crucifixion et dans un second temps à l'enterrement du corps du Christ dans l'église du Saint Sépulcre avant la résurrection.



Lieu

Score de vraie foi

A. Golden gate

3

B. La porte du lion (Lion's gate)

1

C. La porte d'Hérode (Herod's gate)

1

D. Dung gate

E. La porte de Sion (Zion gate)	1	
F. Coenaculum (le lieu de la cène)	2	
G. La tombe de David (David's tomb)		4
H. La tour de David (Tower of David)		5
I. Le mont du Temple et le dôme du rocher (Temple mount and the dome of the rock)		2
J. Le mur des lamentations (Wailing wall)	7	
K. Via dolorosa	7	
L. L'église du St Sépulchre (Church of the holy sepulchre)	5	
M. Les bassins d'Hezekiel (Pool of Hezekiah)	7	
N. L'église Ste Anne (Church of St Hannah)		1
O. Les bains de Bethesda (Pool of Bethesda)	2	
		4

Détails sur quelques lieux

A. Golden gate

Elle mène directement sur le mont du Temple et le Dôme du rocher, deux des plus anciens lieux de la ville.

B. La porte du lion (Lion's gate)

Elle mène directement à la via dolorosa.

C. La porte d'Hérode (Herod's gate)

Beaucoup pensent que cette porte n'est pas que simplement bien défendue mais qu'il existe une « défense spéciale ». La légende veut que quiconque passe cette porte avec l'intention de faire du mal dans la cité mourra dans la nuit.

D. Dung gate

Elle mène aux restes cachés de Silwan, à la cité de David et les chutes de Gihon. La plupart des vampires préfèrent éviter cette entrée bien que peu puissent dire exactement pourquoi ? Certains prétendent qu'elle n'a aucun intérêt pour eux. C'est aussi le lieu de chasse favori des nosfératus.

E. La porte de Sion (Zion gate)

Elle mène au mont Sion, haut lieu religieux du christianisme et du judaïsme. La tombe du roi David est supposée s'y trouver. Le coenaculum se trouve très près. Derrière la porte de Sion se trouve un petit cimetière qui est un point de contentieux : des cas de vandalisme s'y sont produits et des superstitions locales parlent de fantômes. Dans trois cas séparés, ceux qui étaient présumés responsables des vandalismes sont été retrouvés dans un état de décomposition avancé quelques heures ou quelques minutes après avoir été vus vivants. Les caïnites supposent des implications cappadociennes.

F. Coenaculum

C'est le lieu où Jésus et ses disciples se réunirent pour le dernier repas.

H. La tour de David (Tower of David)

C'est un des rares vestiges anciens de la ville, même si cette « citadelle » a été souvent rebâtie par endroits. Aux temps du roi Hérode il y avait trois tours. Le cappadocien Marcus s'est établi dans les soubassements de la tour d'Hérode. Il y aurait entendu des sons venant d'en dessous de la tour de David et en quelques occasions, il a reçu la vision d'un visage prisonnier dans les ténèbres, griffant lentement mais patiemment une barrière rocheuse.

I. Le mont du Temple et le dôme du rocher

C'était le lieu du palais du roi David qui détenait autrefois l'arche d'alliance. Plus tard, Salomon y bâti un grand temple. La mosquée d'Al-Aksa quant à elle est construite sur le roc et fut commencée par le calife ommayade Abdul Malik ibn Marwan en 685. Elle fut reconstruite en 1033 par le calife al-dhahir. A l'époque du roi lépreux Baudouin IV, dans Al Aksa, il y a eu une commanderie templière.

J. Le mur des lamentations (Wailing wall)

C'est tout ce qui reste du Temple, d'où son importance pour la foi judaïque. Il fait plus de 20 mètres de haut pour 30 de longueur. Les constructions les plus proches sont à moins de 5 mètres, ce qui laisse peu de place. Les crevasses du mur sont emplies de bout de papiers (parchemin ?) sur lesquels les pèlerins ont écrit, le sol devant le mur est usé par le passage. Les hommes et les femmes sont séparés : les femmes doivent toujours rester à l'extrême droite du mur selon la coutume juive qui veut que les femmes ne doivent pas prier où les hommes le font. Derrière le mur, dans le sol sous le mont du temple se trouve un labyrinthe noir empli de chambres, de chaussees trappes et de passages qui sont inconnus de la plupart des habitants de la ville. Quelques caïnites pensent que quelque chose de puissant se cache dans ces ténèbres, tandis que bien d'autres envisagent ce lieu comme une chance formidable de trouver un refuge.

K. Via dolorosa

C'est le chemin de croix, la route de la crucifixion. A présent c'est aussi la route où l'on trouve le plus de choses inimaginables à acheter. Boniface st parfois aperçu à proximité et son profond dégoût pour ceux qui vendent des fausses reliques de saints est bien connu.

L. L'église du saint sépulcre

Elle a été détruite et reconstruite de nombreuses fois. Elle rivalise de grandeur avec le mont du Temple. La couronne de Jérusalem est dans un coffre à l'intérieur du saint sépulcre. Le coffre a 3 serrures : le patriarche, le grand maître de l'ordre du temple, le prier des hospitaliers ont chacun une clé. Dans la bâtisse, une fois payée l'aumône dans chaque pilier, les chapelains gravent dans la pierre du mur de l'escalier une petite croix qui témoigne de l'accomplissement du pèlerinage. Les tombes du St Sépulcre et des rois de Jérusalem sont taillées dans le roc du Golgotha.

M. Les bassins d'Hezekiel (Pool of Hezekiah)

Ce bassin peu profond contient de l'eau pure qui proviendrait des tunnels construits par Hezekiel. Certains pensent que les eaux ont des vertus de guérison.

N. L'église Ste Anne (Church of St Hannah)

Érigée par les chrétiens en l'honneur de la mère de la vierge Marie, c'est un chef d'œuvre d'acoustique et les chants grégoriens se répandent sur des grandes distances autour

Les catacombes et les ruines

Aucun supplément que ce soit Jérusalem by night ou Veil of night ne donne d'informations sur les catacombes ou les ruines de la cité de David. C'est donc à chacun de se débrouiller pour savoir ce qu'il veut en faire. Ce qui est sur, c'est qu'une partie de la ville sainte est construite sur les ruines de la cité mythique et que la grande mosquée d'Al-Aksa elle-même est bâtie à l'endroit même où se tenait le Temple de Salomon. De plus, les canalisations d'Hezekiel sont toujours en partie fonctionnelles (elles sont encore visitables à l'heure actuelle !!!). De ce fait, on peut imaginer qu'il subsiste un vaste complexe de chambres et caveaux qui ne sont pas forcément en interconnexion. Les pierres ont de toutes façons réservées aux constructions futures, et une bonne partie des ruines se trouvent enfouies sous le sable du désert. Le reste n'est que conjecture.

Quoi qu'il en soit ces lieux sont hautement secrets et personne ne servira de guide. Ceux qui se sont aventurés à explorer les ruines ont probablement disparus. D'autres zones irradiant de la vraie foi doivent se trouver en dessous.

J'ai personnellement imaginé que seule Etheria connaissait une infime fraction des ruines. Elle y a établi une demi douzaine de refuges sûrs qu'elle « loue » pour la plupart à des anciens en torpeur. La seule zone dans laquelle elle ne s'aventure plus est sous Al-Aksa, qui est habitée par les assamites. En effet, grâce au rituel que seul Tariq peut lancer, les assamites peuvent pénétrer dans les lieux saints sans en subir la foi. Ils logent donc en toute sécurité sous la grande mosquée. Après une période très délicate, un accord de principe a eu lieu entre Etheria et les assamites afin qu'ils délimitent des zones d'interdiction mutuelle.

Le scénario « fountains of bright crimson » laisse présager que le corps en torpeur de Malkav se trouverait sous les ruines, mais la fin du supplément dément (c'est un comble pour Malkav) cette information. Toutefois il n'est pas un caïnite en ville qui ne soit convaincu que « quelque chose de terrible » se trouve « plus bas ».

Présence d'une cabale de mage

L'Ordre d'Hermès tire ses racines depuis les temps immémoriaux dans la cabbale et les significations mystiques des proportions du Temple de Salomon. Etant donné l'importance de ce lieu et ce qu'il pourrait contenir, il est tout à fait possible d'imaginer qu'une puissante cabale de mages soit installée dans les ruines de l'ancien temple, qui subsisterait au moins sous une quelconque forme spirituelle. Mais de là à ce que vos Pjs les rencontrent.... Si personne ne sait ce qui se trouve dans ces ruines, ce n'est pas pour que le premier venu découvre tout !

Les environs proches de la ville

Au sud Ouest de la ville se trouve le mont des oliviers. Sur sa crête, un petit sanctuaire se trouve derrière un rideau de cyprès : c'est un cloître ombragé qui constitue le plus bel observatoire sur Jérusalem.

A l'Est de Jérusalem s'élève une colline sèche et pelée nommée montjoie. Le mont Sion se trouve au Sud de la ville, le mont Scopus au Nord Est.

Histoire

Quelques éléments de décor du temps de la cours franque

Les prisonniers : on les promène dans des cages en fer dans les rues où ils subissent injures et crachats. On jette des seaux d'excréments depuis des fenêtres, les gosses jettent des poignées de paille enflammée.

Les savants arabes qui savent lire et écrire sont appelés Ulémas. Les philosophes grecs n'ont pas été traduits en latin mais l'ont été depuis longtemps en arabe.

Le Conseil de justice en terre sainte (chez les chrétiens) se déroule dans la salle capitulaire : il est composé de la cour des barons, de celle des bourgeois et du haut clergé de l'église romaine et des églises d'orient.

La Lèpre : dès que des signes apparaissent, les voisins, les amis ou parents craignant la contagion dénoncent le présumé malade au tribunal. Traîné devant les juges, on fait venir 2 lépreux encagoulés qui examinent la victime et l'emmenent dans leur exil. Parfois pour se venger, ils déclarent lépreuse une victime innocente. Dans la léproserie il n'y a pas de lumière. On y trouve qu'une

seule porte verrouillée de l'extérieur et une seule salle éclairée par des torches. Un rai de lumière révèle une trappe par laquelle, chaque matin, 2 religieuses descendent au bout d'une corde et d'un crochet des outres d'eau et de la nourriture. Avant de les enfermer, on stérilisait les hommes en leur écrasant les testicules avec une pince. On leur fixe des colliers de grelots. Ils ont leurs coutumes, leurs lois, leurs châtements et même leur roi. De crainte de dire le mot lèpre, on dit de quelqu'un qu'il est messel.

A la cour franque on trouve des physiciens de la cour, des praticiens royaux. Les précepteurs sont souvent des évêques. Il faut un régent en terre sainte si le roi a moins de 15 ans.

Lors d'une mort importante : on jette de la cendre noire dans des baquets d'eau où les pigeons se baignent pour qu'ils « volent en tenue de deuil ». Lors d'une cérémonie mortuaire, ce sont les chevaliers du temple qui portent la litière.

Caïnisme

Correspondance entre les clans européens et leur dénomination arabe

Assamites = Banu Haqim
Brujah = Bay't Mushakis
Cappadocian = Qabilat al Mawt
Lasombra = Qabilat al Khayal
Gangrel = Wah' sheen
Malkavian = Bay't Majnoon
Salubri = Al-Amin
Nosfératu = Bay't Mutasharid
Ravnos = Bay't Mujrim
Sétite = Walid Set
Toréador = Ray' een al Fen

Les ventrués et tremères semblent exempts de dénomination. Les baalis et laibons gardent leur dénomination.

Avertissement sur l'édition officielle

Je me dois de mettre le doigt sur un détail qui m'a particulièrement exaspéré lors de ma lecture sur l'édition officielle Jérusalem by night. Tous les Pnjs de confession chrétienne sont décrits comme droits, intègres, diplomates ou non mais ce sont clairement les gentils. Les Pnjs de confession juive sont effacés et mystérieux : ils sont décrits comme ayant tous une marotte ou un loisir sombre et mystique : c'est clair : ils complotent quelque chose. Ah la bonne vieille thèse antisémite..... On se croirait revenu au temps du Reich ! Quant aux Pnjs de confession musulmane, ils sont tous décrits comme intolérants, fanatiques et très prompts à égorger son prochain. On sait en tout cas de quel pays vient l'auteur ou les auteurs. Alors pitié un peu de bon sens, prenez ça comme du second degré !!!

Liste des membres de la famille présents en ville :

Nom	Clan	Génération	Religion
Gabriel Chavez (Al-Ain)	Assamite	7	Musulmane
Habiba al Sikeen	Assamite	7	Musulmane
Rashid ibn Musafir	Assamite	8	Musulmane
Boniface	Brujah	7	Chrétienne
Azif	Brujah	4	Musulmane
Jared	Brujah	7	Chrétienne
Etheria	Brujah	6	Chrétienne
Yusuf	Brujah	7	Musulmane
Abraham	Cappadocian	5	Juive
Marcus	Cappadocian	7	
Adam	Cappadocian	6	Juive
Canis	Gangrel	6	
Hakkon	Gangrel	7	Chrétienne
Père Paliuro Rustucci	Lasombra	7	Chrétienne
Pacifico Grillati	Lasombra	8	Chrétienne
Magdalena Castelucci	Lasombra	7	Chrétienne
Al Hakim	Malkavian	8	Musulmane
Frère Bernardus	Malkavian	9	Chrétienne
Jeannette d'Avignon	Malkavian	9	Chrétienne
Kothar	Nosfératu	6	Spéciale
Ephraïm	Nosfératu	7	Jadis juive
Hannah	Nosfératu	8	
Varsik	Ravnos	6	Chrétienne
Yasmina	Ravnos	7	Musulmane
Aisha Bint	Salubri	10	Juive
Nahum ben Enoch	Salubri	4	Juive
Shahara al Rashwa	Sétite	10	Musulmane

Abdullah al Sathaïa	Sétite	6	Musulmane
Elsh	Toréador	6	Juive, Chrétienne
Duyal al Malatya	Toréador	12	Musulmane
Mara	Tremère	9	Chrétienne
Vaclav	Tremère	10	Chrétienne
Rusticus	Gargouille	10	
Mandalay	Tzimice	5	
Alexus Simocatta	Tzimice	6	Chrétienne
Lucius trebius Rufus	Ventruë	10	Chrétienne
Leufroy de Provence	Ventruë	11	Chrétienne
Vicelin de Marseille	Ventruë	11	Chrétienne

Les Assamites

Gabriel Chavez (Al ain)

Né à Sitges aux environs de Barcelone en 699, fils bâtard de mère ibérique et de père musulman berbère. Il est venu à rejeter son héritage maternel, quitter sa maison natale et chercha à rejoindre les ommeyyades pour apprendre les vraies voies de l'honneur. Les leaders musulmans qui l'entourèrent décidèrent qu'Allah n'avait pas béni Gabriel du don de la force. Il exprimait au contraire la subtilité et la vigilance du chat, avec la loyauté du chien. Gabriel servit donc d'infiltrateur collectant des informations. Il devint de plus en plus confiant dans ce rôle à mesure que sa voie coranique grandissait : Allah l'avait béni par les pouvoirs de punir les Visigoths et il ne partageait aucune sympathie pour les ibères locaux qui ne savaient profiter des lumières de la civilisation musulmane. Les talents de Gabriel à présent nommé Al Ain attirèrent l'attention de Tariq, un maître assassin du califat de Cordoue.

Huit ans passèrent avant que Gabriel n'eut des preuves de la collusion de son calife avec les goths à des fins d'enrichissement personnel. Il se dit alors que ce qu'il faisait n'avait aucun sens. Ses visions d'occupation musulmane s'effondrèrent. Se sachant à deux doigts d'être découvert, il orchestra sa propre fin lorsqu'il fut approché par Tariq. Ce dernier lui parla d'Allah, de Mahomet et d'Alamut. Avec Tariq, Gabriel voua son avenir au clan tout entier. Tariq l'étreint alors et l'entraîna durant 250 ans.

En 975, des assamites furent requis pour infiltrer le califat fatimide du Caire. C'est là bas qu'il gagna le titre « d'œil d'Alamut ».

Gabriel voyagea ensuite en 1107 à Jérusalem sous le déguisement d'un pèlerin lorsqu'il comprit le risque de la première croisade. Il y échangea des informations sur les croisés avec d'autres caïnites dont il fit la connaissance.

Le défaite des forces croisées par Saladin n'eut pas sur les musulmans l'effet qu'il escomptait : des influences chrétiennes subsistaient. Ainsi Gabriel continua à assumer le rôle de limiter ou chasser les influences lasombras, ventruës et toréadors. Il fit de Don Marco, un scribe italien haut placé, sa goule et à travers lui il obtint de nombreuses informations sur les caïnites chrétiens qui arrivent en ville. Ceci n'a pas échappé au père Paliuro qui lui distille indirectement des informations sur ses propres ennemis. Parmi ces informations, il s'en trouve de nombreuses sur les interactions entre Magdalena la lasombra et les forces croisées.

Gabriel trouve parfois refuge chez Don Marco. A d'autres moments, il rejoint Habiba dans sa cave à l'extérieur de la ville. Il songe à s'allier avec Azif le brujah pour liquider les rues des croisés et restaurer la gloire d'Allah.

Gabriel parviendra à éviter l'inquisition mais sera trahi par les ottomans au début du 16^{ème} siècle, sacrifié par les assamites pour son tempérament de plus en plus insubordonné.

Clan : assamite

Sire : Tariq

Génération : 7

Etreinte : 729

Age apparent : milieu de la vingtaine

Force : 3

Dextérité :

6

Stamina : 5

Charisme : 4

Manipulation : 5

Apparence : 2

Perception :

5

Intelligence : 4

Wits : 6

Acting 3

Alertness 5

Athletics 4

Brawl 3

Dodge 5

Animal ken 2

Subterfuge 4

Archery 4

Melee 4

Etiquette 4

Stealth 4

Survival 3

Academics 3

Investigation 4

Linguistics 4

Occult 2

Politics 4

Auspex 4

Celerity 5

Dominate 4

Fortitude 2

Obfuscate 5

Potence 3

Quietus 5

Alliés 1

Contacts 3

Mentor 3	Influence 2	
	Retainers 1	Status 2
Conviction 4	Self 5	
Road of blood 7	Courage 7	
		Willpower 8

Habiba al Sikkeen

Elle est la preuve que l'étreinte de Shabah, la première femme assamite, ne fut pas une erreur. Les deux utilisent en effet leur grâce féminine pour attirer leurs victimes dans leurs filets. Mais Habiba utilise aussi un autre don attribué souvent aux femmes : la vindicte.

Habiba est une musulmane dévote qui est déterminée à prouver que l'on peut être une femme et un assassin aussi capable que les hommes. Pour ceux qui ne la connaissent pas, cela lui confère une impression d'arrogance et de défiance.

Habiba est née dans une tribu nomade au début du neuvième siècle, en Arabie. Elle était la seule enfant du boucher de la tribu et appris donc rapidement à se servir d'un couteau pour séparer les tendons des os. A mesure que son père vieillissait, elle prit de plus en plus d'importance dans son travail.

Durant une nuit de ramadan dans sa 16 ème année, elle disséquait une carcasse en chantant. La scène amusa un vieil homme qui passait par là et qu'elle ne connaissait pas. Il lui dit en souriant qu'elle ne pourrait jamais attirer un homme s'il la voyait travailler ainsi avec son couteau. La réponse insolente d'Habiba amusa le caïnite et l'impressionna et il se décida à surveiller d'un peu plus près cette tribu.

Habiba devint experte en arme et permit à son groupe de se débarrasser de quelques tentatives de pilliers. C'est lorsque son arme rencontra la gorge d'un homme de sa propre tribu, un misogyne vicieux, que son sire décida qu'elle avait la force et la volonté pour l'étreinte et la voie du sang. A travers son entraînement à Alamut, sa foi demeura inchangée. Après cette période d'apprentissage, elle fut placée à Jérusalem aux environs de 850 ap JC. Depuis ce temps, elle y travaille comme assassin. Elle survécut au massacre de la cité en 1099 par les croisés en plaçant des pièges mortels dans une cave du mont des oliviers et en s'y établissant. Elle a choisi ce lieu car il surplombe la plaine de Al-Sahira où les musulmans se rejoindront lors du jour la résurrection. Elle est l'un des seuls caïnites à n'avoir aucune dette de refuge vis-à-vis d'Etheria. Dans le chaos qui suivit le massacre, Habiba fut blessé et eut besoin d'un allié de circonstance : elle étreignit donc Rashid, un contact local. Qui elle doit tuer lui importe peu, mais elle trouve les contrats sur les membres de l'élite des croisés plus intéressants, particulièrement les ventrués.

Habiba garde ses cheveux noirs plus courts que la plupart des femmes. Elle passe facilement pour un homme dans les rues sombres de la ville.

Secret : elle regrette en de rares occasions de ne pas être plus élégante.

Influence : elle n'en a pas tant que ça.

Destinée : Habiba deviendra un grand assassin. Ses suspicions au sujet d'Etheria se confirmeront : elle aide bien à la venue de caïnites croisés. Dès lors elle se mettra à la traquer et finira par la diabler.

Clan : assamite

Sire : Qusay ibn Namdar

Etreinte : 842

Génération : 7

Age apparent : milieu de la vingtaine.

Force : 2

Dextérité :

4

Stamina : 3

Charisme : 2

Manipulation : 2

Apparence : 2

Perception :

3

Intelligence : 3

Wits : 3

Alertness 3

Intimidation 2

Subterfuge 2

Archery 2

Crafts 1

Herbalism 2

Melee 5

Ride 2

Survival 2

Stealth 4

Academics 2

Investigation 3

Linguistics 1

Occult 2

Sciences 1

Celerity 5

Obfuscate 4

Obtenebration 2

Quietus 5

Potence 2

Allies 1

Ressources 1

Status 1

Conviction 5

Self 4

Courage 4

Road of blood 8

Willpower 6

Rashid Ibn Musafir

Rashid était un jeune fermier natif de Jérusalem quand les croisés conquièrent la cité en 1099. Il se cacha à l'extérieur de la ville tandis que les cris de terreur et de massacres de la « semaine de sang » résonnaient dans la plaine. Sa vie changea alors d'un mode tolérant à une obsession théologique. Une nuit, alors qu'il investiguait la provenance de bruits, il découvrit Habiba blessée à l'extérieur de son refuge du mont des oliviers. Il soigna ses blessures en pensant qu'elle avait été laissée pour morte par des francs en maraude. Les pièges élaborés de son refuge prouvaient qu'il ne s'agissait pas d'une simple paysanne. Quand elle en devint capable, son honneur lui dicta de raconter quelles étaient sa voie et sa mission. Il la laissa boire son sang et devint sa goule, et plus tard son infant. Depuis son étreinte, Rashid a concentré ses efforts pour rendre sang pour sang. Grâce aux informations glanées par Al-Ain, il opère sa vengeance. Il travaille seul ou avec Habiba quand c'est nécessaire, bien qu'il soit également familier avec les voies animalistiques de Canis. Rashid partage également la volonté d'Azif de nettoyer la ville des chrétiens. On prétend qu'il maîtrise protean de par ses contacts nombreux avec Canis. Ils partageraient une vengeance ensemble.

Un de ses plaisirs, celui qui le rend confus au-delà de toute raison, est sa fascination pour Shahara. Bien qu'il partage de nombreuses choses avec Habiba, Shahara est plus attentionnée et indulgente envers lui et elle le dupe avec ses plaisirs bien à elle.

Image : petit avec des cheveux noirs et des yeux verts scintillants. Rashid à une allure assez commune. Il a un instinct solitaire qui incite au dédain.

Refuge : une cave sur la face d'une colline, pas très loin de celle d'Habiba. Récemment, il a toutefois été surpris à rester chez Shahara à l'intérieur de la ville.

Clan : assamite

Sire : Habiba Al Sikkeen

Génération : 8

Etreinte : 1099

Age apparent : début de la vingtaine

Force 5

Dextérité 4

Stamina 4

Charisme 1

Manipulation 2

Apparence 2

Perception 4

Intelligence 1

Wits 3

Alertness 2	Athletics 3	Brawl 4
Dodge 2	Animal ken 2	Archery 2
Herbalism 1	Melee 4	Stealth 4
Survival 4	Hearth wisdom 2	
Medicine 2	Linguistics 1	
Celerity 3	Obfuscate 2	Protean 2
Quietus 4		
Allies 1		Contacts 2
	Herd 2	
Mentor 1	Ressources 2	Retainers 1
Conviction 4	Self 4	
Road of blood 8	Courage 4	
		Willpower 7

Les Brujahs

Etheria

Etheria est née en Espagne d'une lignée hispano-romaine, et fut convertie au christianisme très tôt. Elle choisit de devenir nonne à l'âge de 16 ans plutôt que de se marier à un homme qu'elle trouvait ennuyeux ; et regretta sa décision. Elle trouva vite que la vie de couvent ne convenait pas avec son esprit vagabond, néanmoins, elle fut élue abbesse et peu de temps après, utilisa son influence nouvelle pour s'embarquer en pèlerinage à Jérusalem. Ayant une pleine connaissance des archives historiques, elle écrivit quelques lettres et rédigea un journal des différents rites et rituels qu'elle vit ; décrivant toutes les églises importantes et les lieux saints qu'elle et ses

suiuants visitèrent. En arrivant à Jérusalem, elle décida d'y rester définitivement, inspirée par la récente construction d'une fabuleuse église et les nombreux pèlerins qu'elle attirait. Renvoyant ses compagnons à domicile, elle s'établit dans la ville sainte et vint rapidement à l'attention d'un caïnite qui la trouvait à la fois attirante et intelligente. Etheria fut étreinte vers 395. Au travers des années suivantes, elle changea de position et recréa son influence au sein de l'Eglise. Elle voyagea pour d'importantes affaires de l'Eglise avec l'accord du patriarche, enfantant plusieurs fois (dont Boniface). Après la sortie de celui-ci de torpeur vers 800, elle se retira à Bethléem. Durant le carnage de la première croisade, elle donna refuge à quelques caïnites de Jérusalem qui lui doivent toujours une faveur. Parmi eux se trouve Adam le cappadocien, qui a promis de protéger Boniface dans son conflit avec Azif. Etheria visite la ville sainte quelques jours par an, à la pentecôte et à Pâques. Même durant ces moments, elle est rarement vue. Pendant la première croisade, elle épaula de nombreux vampires des alentours de Bethléem mais de nombreux caïnites chrétiens et musulmans pensent que son influence pourrait avoir inspiré les croisades elles-mêmes.

Apparence :

Etheria est mince, avec des traits romains. Elle est vêtue de façon riche, ce qui trahit l'origine noble de sa vie mortelle par rapport à sa vie religieuse. Son âge apparent est d'une trentaine d'années, et elle est terriblement belle.

Refuge :

Un manoir à proximité de Bethléem ou une cave près de la grotte de Jérémie dans Jérusalem, au Nord de la cité. Mais elle possède de nombreux refuges qu'elle met à disposition des caïnites qu'elle aide.

Destinée : détruite par Habiba pour avoir sauvé trop de catholiques.

Clan : brujah

Sire ?

Nature : survivor

Attitude: innovator

Génération : 6

Etreinte : 395

Age apparent : milieu de la trentaine

Force : 2

Charisme : 4

Perception : 3

Dextérité : 3

Manipulation : 4

Intelligence : 4

Stamina : 3

Apparence : 5

Wits : 3

Talents : acting 3, Alertness 3, dodge 3, Empathy 4, Subterfuge 4

Skills : crafts 3, etiquette 4, melee 1, music 3, ride 2, stealth 2

Knowledges : academics 4, linguistics 3, politics 4, seneschal 3

Background : allies 4, contacts 3, herd 2, influence 4, ressources 4, retainers 2, status 3
Disciplines : auspex 4, celerity 3, dominate 2, fortitude 4, obfuscate 2, potence 3, présence 6
Virtues : conscience 3, self 3, courage 3
Road : humanity 6
Willpower 8

Boniface

Personnage d'origine romaine, né pendant l'invasion des Visigoths (410 CE). Il est laissé au soin du clergé après le sac de Rome, éduqué et envoyé en mission théologique en Europe et en Afrique par le pape Léon. En 451, il est envoyé par ce même pape au concile de Chaldée. Durant cette réunion, il fut attiré par une vieille femme de la cour nommée Etheria. Elle lui dit qu'il pourrait être au service du patriarche de Jérusalem si elle lui en touchait deux mots. Mais Boniface ne répondit pas. De retour, Boniface eu la surprise d'apprendre que le pape avait reçu une étrange lettre et le nommait secrétaire du patriarche de Jérusalem. Installé en Terre Sainte, Boniface et Etheria nouèrent une cordiale relation et se virent toutes les nuits.

A la mort du patriarche, Etheria pensait que son influence suffirait à faire élire Boniface patriarche mais non : ce fût un prêtre d'Antioche qui succéda. A la mort du pape Léon, Boniface se sentit seul. Il finit par accepter l'étreinte d'Etheria en 462.

Il fait une torpeur volontaire jusqu'en 800.

A l'époque des croisades, la position de Boniface ne fait pas l'unanimité : il respecte l'idéal de Saladin et tient à ce que celui-ci reste en vie pour ne pas enflammer la région toute entière.

Boniface défend 4 hôpitaux : St Marie de Sion, l'hôpital provençal, l'hôpital St Marc et l'hôpital St Stéphane : la chasse y est interdite sauf permission de sa part.

Boniface est petit, tonsuré, d'âge apparent fin quarantaine début cinquantaine. Son refuge est une crypte à moitié en ruine dans le quartier des hospitaliers.

Clan : Brujah

Sire : Etheria

Nature : fanatic

Attitude : defender

Génération 7

Etreinte 462

Age apparent fin de la quarantaine, début de la cinquantaine

Force : 4

Dextérité :

2

Stamina : 4

Charisme : 4

Manipulation : 3

Apparence : 2

Perception : 4

Intelligence : 4

Wits : 4

Alertness 4	Athletics 3	Brawl 3
Dodge 4	Intimidation 4	Etiquette 2
Melee 3	Ride 2	
Survival 3	Stealth 2	
Investigation 2	Academics 4	History 4 Linguistics 2
	Politics 4	
Auspex 2	Celerity 5	
Fortitude 4	Obfuscate 2	Dominate 3
Presence 6		Potence 5
Contacts 2	Influence 3	
Ressources 2		Mentor 3
Conscience 3	Status 3	
	Self 4	
Road of heaven 8	Courage 3	
		Willpower 6

Azif

Azif était un riche marchand d'épices vicieux et dévot à Alexandrie lorsqu'il fut étreint aux environs de 230 av J.C. Sachant que sa position confortable lui vaudrait auprès de son sire un lien de sang fort, Azif le diabla, choisissant d'être chassé plutôt que de servir. Sa fuite l'entraîna vers la pauvreté et il revint en Arabie dans sa famille. Il y prit le contrôle des affaires et entrepris de reconstruire sa fortune. Mais sa vie parmi les mortels commença à l'ennuyer. Il devint féru de folklore, collectionneur de fables.

A mesure que les frontières changèrent, il transféra ses opérations du Sud de l'Arabie vers Médine, puis vers la Palestine : tout d'abord en Césarée puis vers les côtes. A l'arrivée des croisées, il déménagea à Damas. Aux environ de 1120, il vint à Jérusalem dans l'intention de trouver une solution pour renvoyer les croisés chez eux et restaurer un état musulman. Il travailla longuement avec Boniface tout en cachant sa vraie loyauté, dans le but d'affaiblir les hospitaliers et les templiers et apporta son soutien logistique aux armées de Saladin durant la célèbre bataille des cornes de Hattin. Bien qu'il partage avec lui un même sang Brujah, Azif trouve Boniface faible. Il a donc cherché à le détruire et Etheria avec, puisqu'il protègent le croisés. Dans ce but, il a infanté plusieurs fois, dont Jared qu'il contrôle totalement par un lien de sang. Image : il a la peau sombre pour un cainite, ses cheveux bouclés sont très courts et il s'habille en noir ou en gris.

Refuge : une chambre taillée dans le roc du mont du Temple.

Clan : Brujah

Sire : inconnu

Génération : 4

Etreinte : 230 av J.C

Age apparent : fin de la trentaine

Force 4

Dextérité 5

Stamina 6

Charisme 4

Manipulation 4

Apparence 3

Perception 3

Intelligence 3

Wits 4

Alertness 3

Brawl 2

Empathy 4

Dodge 2
Leadership 3

Subterfuge 3

Etiquette 3

Melee 4

Ride 2

Stealth 4

Investigation 4
Law 4
Occult 2

Linguistics 4

Politics 4

Auspex 3

Celerity 4

Dominate 3

Fortitude 3

Obfuscate 4

Potence 4

Presence 4		Protean 2
Allies 3	Contacts 4	
Influence 3		Herd 1 Ressources 3
	Status 2	
Conscience 2		Self 2
Road of heaven 4		Courage 3
	Willpower 7	

Jared

Il entre chez les hospitaliers à son jeune âge. Créé par Azif qui voulait un gardien pour le refuge de Boniface. Jared est polyglotte. Il sait que Boniface le déteste à cause de son association avec un ordre militaire mortel et qu'Azif le déteste parce qu'il est chrétien. Au milieu de cette haine, il passe beaucoup de temps à assister les nosfératus à soigner les lépreux. Il chasse sur les voleurs et les assassins. Il porte des habits blancs et la croix noire, ou des habits de cistercien. Il a la fin de trentaine - début de quarantaine d'âge apparent. Son refuge est...une citerne non utilisée dans le cloître de St Jean (Jérusalem est connue pour sa « crise du logement »).

Jared n'a pas d'influence caïnite réelle.

Clan : brujah

Sire : Azif

Nature : rebel

Attitude : caretaker

Génération : 7 (! Azif est 4 ème géné : il y a donc encore un bug dans le supplément officiel)

Etreinte : 1189

Age apparent fin de la trentaine, début de la quarantaine

Force 2		Dextérité 2
	Stamina 3	
Charisme 2		Manipulation 2
	Apparence 2	
Perception 2		Intelligence 4
	Wits 2	

Acting 1		Alertness 2
	Athletics 3	
Brawl 2	Dodge 2	
		Empathy 3 Melee 1
Herbalism 2		
	Ride 3	
Stealth 1		Academics 2
	Linguistics 3	
Medicine 3		
Auspex 1		Celerity 2 Potence 2
Presence 2		
Allies 1		
	Contacts 1 Mentor 1	
Conscience 2		Self 3
	Courage 3	
Road of humanity 3		Willpower 4

Yussuf

C'est un marchand musulman dont le sire est Azif. C'est l'outil primaire dans le contrôle des affaires en Palestine. Il n'est présent à Jérusalem qu'environ une semaine par mois. Il est un peu jaloux qu'Azif ait étreint Jared. Ces derniers temps, Jeanette d'Avignon est tombée sous son influence. Les visions de la malkav concernant la localisation du refuge de certains croisés ventrués et la prédiction de la mort de Saladin l'ont renforcé dans son idée qu'il est béni d'Allah.

Il est petit, de visage perse, portant des anneaux et des babioles qui indiquent son statut. Il aime jouer l'hôte bienveillant auprès des musulmans qui se battent contre les chrétiens. Il déteste les gangrels et les lupins : ils sont tous deux sauvages et mauvais pour les affaires.

Son refuge est un vieux cellier romain près de la porte d'Hérode.

Ces derniers temps, il se demande si Jeanette est aussi malade qu'elle ne le prétend. D'où tient elle ses informations ?

Yussuf a moins d'influence qu'il ne le pense.

Âge apparent : milieu de la quarantaine

Clan : brujah

Sire : Azif

Nature : survivor

Attitude : fanatique

Génération : 7 (! Azif est noté géné 4 !!!)

Etreinte : 1167

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force 2

Charisme 3

Perception 3

Alertness 2

Subterfuge 3

Ride 3

Linguistics 2

Celerity 3

Contacts 3

Ressources 3

Conscience 2

Road of humanity 5

Dextérité 2

Stamina 3

Manipulation 3

Apparence 1

Intelligence 2

Wits 1

dodge 3

empathy 2

archery 2

melee 2

survival 2

law 3

politics 3

potence 3

presence 4

influence 1

mentor 2

self 3

courage 2

willpower 6

Les Cappados

Abraham

Abraham est le plus ancien cappadocien de Jérusalem et il est difficile de dire depuis combien de temps il détient cette distinction. Il est certainement un des plus vieux vampires de la ville puisqu'il est arrivé en 445 av J.C, bien qu'il lui soit arrivé de la quitter pour de longues périodes (entre 602 et 811 ap J.C et entre 1068 et 1125 également).

Abraham est focalisé sur l'étude d'une prétendue « Torah noire », un parchemin écrit à l'encre blanche sur des feuillets noirs et qui contiendrait des révélations du prophète Elijah. Avec le

temps, il devint frustré de la complexité de ce manuscrit et étreint le jeune Adam, un étudiant rabbinique prometteur, pour l'assister dans le décodage des messages qu'il pense se cacher dans le manuscrit.

Sa recherche a consommé 4 siècles de son existence avec l'aide de nombreuses personnes en Europe et en Perse. Le refuge Qu'Abraham et Adam partagent, sous la synagogue de Tif'eret Yisra'el est couvert de feuilles griffonnées, de codes et d'anagrammes.

Abraham est conscient que son élève et les autres qu'il connaît le trouvent fou. Il sait qu'Adam cherche plus le pouvoir que la sagesse et Abraham a donc essayé de détourner les ambitions du jeune dans d'autres directions en lui faisant étudier les textes sacrés et les révélations « classiques ». Bien qu'il y ait des rumeurs d'alliances entre les Ventrues et les Cappadociens en Asie mineure, Abraham ne leur fait pas confiance bien qu'il respecte leur dévotion et leur force. Il rencontre à l'occasion le Ventrue Lucius pour demander une protection sûre aux étudiants lettrés qui transitent autour de lui, en particulier Marcus.

Image : l'ambiance sèche et chaude de sa tombe a rendu le torse d'Abraham momifié. Ses cheveux deviennent ternes et argentés, sa silhouette est fine et hagarde.

Refuge : un ancien complexe de sépultures familiales dans la vallée de Kidron, à l'Ouest de la cité.

Abraham connaît de nombreux secrets théologiques, mais rien de politique.

Clan : Cappadocien

Génération : 5

Sire : inconnu

Etreinte : antérieure à 500 av J.C

Age apparent impossible à déterminer

Force 2

Dextérité 2

Stamina 7

Charisme 2

Manipulation 3

Apparence 0

Perception 4

Intelligence 5

Wits 3

Alertness 4

brawl 1

Herbalism 2

dodge 3

ride 3

Hearth wisdom 3

investigation 6

academics 6

Medicine 3

linguistics 6

occult 6

sciences 3

Mortis 7

auspex 6

celerity 2

Dominate 3		fortitude 6
	obfuscate 4	
Obtenebratio 2	potence 3	
Allies 1		
	contacts 4	
Status 3		ressources 2
Conscience 3		self 4
	courage 3	
Road of heaven 9		willpower 9

Marcus

La dernière fois qu'il a vécu à Jérusalem, c'était en 70 lors de la démolition du Temple. Lors de la révolte, Marcus a été assigné à décimer deux villes, c'est-à-dire crucifier tous les hommes. En 3 semaines, lui et ses hommes ont érigé plus de 2000 croix sur le route de Jaffa à Tyr. Son manque de passion a attiré son créateur Theophilus, qui l'a enterré vivant 3 jours avant son étreinte. La route des deux vampires s'est séparée près d'Athènes en 650. Il a voyagé ensuite dans l'Empire byzantin, en Perse ; chez les tzimices balkaniques où il s'est allié avec eux pour raser des monastères et des églises pendant l'iconoclasme byzantin de 730 ; s'attirant ainsi l'inimitié des ventrués dont Lucius. Il a été intrigué par un grand nombre de philosophies religieuses dont l'Islam et le manichéisme. Il est revenu à Jérusalem, la cité de son étreinte, il y a une vingtaine d'années. Il suspecte qu'Elsh est encore là. Marcus ne prend pas grand cas des études ésotériques d'Abraham et de sa descendance. Il y a 3 ans, une goule de Rustucci l'a amené à travers un passage secret sous le Saint Sépulcre. Rustucci demanda les services du cappadocien dans ses recherches sur la résurrection - reformation. Paliuro a dominé Marcus et l'a perverti à ses fins. Plus d'un cainite a été « touché » par ses rituels.

Âge apparent : la trentaine

Porte une robe de pénitent.

Refuge : une chambre sous les fondations de la citadelle même s'il a une chambre près du Saint Sépulcre.

Clan : cappadocien

Sire : theophilis

Nature : rogue

Attitude : barbare

Génération : 7

Etreinte : 70

Force 4

Dextérité 3

Stamina 4

Charisme 2		Manipulation 3
	Apparence 3	
Perception 3		Intelligence 2
	Wits 4	
Alertness 3		athletics 3
	brawl 4	
Dodge 3		intimidation 3
	leadership 2	
Melee 4		ride 3
		stealth 2
Survival 2		throwing 2
	academics 4	
Linguistics 3		medicine 3
Animalism 3		auspex 4
		celerity 3
Fortitude 5		mortis 5
		obfuscate 3
Potence 4		presence 3
		protean 2
Influence 1		
Conscience 2		self 4
		courage 4
Road of humanity 4		
	willpower 9	

Adam

Etudiant rabbinique prometteur. Il fut étreint par Abraham en 813. Il fut guidé à lui en tant que scribe traducteur sur la voie de la torah noire et d'autres textes. Il a élu refuge à Bethléem durant la première croisade alors qu'il n'avait pu sauver qu'une partie de ses recherches dans sa fuite. Etheria l'a aidé et caché en échange d'un serment de protéger son infant Boniface sur le point de revenir à Jérusalem. De plus, il a une dette envers les brujahs dont il voudrait s'acquitter. A travers ses études, il s'est rendu compte à quel point son sire était impliqué dans les révélations du prophète Elijah et combien de secrets celui-ci avait du progressivement boucler. Il a accru sa force et son pouvoir au travers des recherches d'Abraham en faisant de nombreux contacts avec des anciens. Avec cela, il est devenu paranoïaque au sujet du plus important des textes sacrés : la torah noire.

Son âge apparent est le milieu de la trentaine, ses cheveux et sa barbe sont longs, bouclés, noirs. Le côté droit de son visage est défiguré, résultat d'un incendie accidentel dans ses archives des décennies auparavant. Il se réfugie dans une chambre souterraine profondément enfouie sous la synagogue Tif'eret Yisra'el.

Il suspecte de plus en plus que la torah noire n'existe pas.

Clan : cappadocian

Sire : Abraham

Nature : gallant

Attitude : loner

Génération : 6

Etreinte : 813

Age apparent : milieu de la trentaine

Force 2

Dextérité 2

Stamina 3

Charisme 2

Manipulation 3

Apparence 1

Perception 3

Intelligence 4

Wits 3

Alertness 2

brawl 2

dodge 2

Subterfuge 3

herbalism 2

stealth 2

Academics 5

investigation 3

linguistics 3

Occult 4

Auspex 3

fortitude 4

mortis 2

Obfuscate 2

presence 3

Mentor 2

ressources 2

Conscience 2

Self 3

Courage 2

Road of heaven 5

willpower 4

Les Gangrels

Canis

Canis a vécu dans et à l'extérieur de la ville de Jérusalem depuis son sac durant la première croisade. Elle est toutefois familière avec de nombreux anciens vers l'Est et a vécu en Egypte et dans les territoires du levant depuis les guerres puniques. Beaucoup voudraient la prendre simplement pour une sorte de chien sujet à l'étreinte bien que cela semble impossible. Elle a vécu à Bagdad, Alexandrie, au Caire, à Antioche, Carthage et Babylone et dans toutes les régions autour de ces lieux. A des moments différents de sa vie, elle a servi d'animal de compagnie, de garde, de messenger ou de compagnon à de nombreux vampires d'orient mais aussi de sorciers. Elle ne s'est jamais intéressée à la politique des villes et est toujours restée indépendante. Avec les remous de la ville sainte, il n'y a personne pour en devenir le leader, donc personne pour vouloir lui donner la chasse. Les environs sont donc pour elle un bon refuge où elle peut demeurer sans risquer le courroux d'un prince local. Elle est à la tête d'une meute canine de goules bien qu'elle n'ait jamais développé d'attachement particulier à ses membres.

Ce n'est pas parce que Canis n'assume pas forme humaine qu'elle est moins qu'un cainite. Tandis qu'elle ne puisse ou ne veule communiquer, elle est assez douée dans de nombreuses disciplines. Il est bien connu qu'elle accepte d'enseigner ou d'apprendre des disciplines, de partager du sang ou des faveurs (dans cet ordre de préférence). Ses talents primaires sont ceux d'un éclaireur, bien qu'elle soit un superbe traqueur aguerris par des siècles de pratique. Seuls des cainites très expérimentés et chanceux peuvent duper son odorat lorsqu'elle chasse, que la piste soit froide ou non ou quelque soit leur rapidité de course.

Peut être une ou deux fois par décennie, Canis et sa meute disparaissent vers une contrée inconnue. Bien que personne dans les environs de la ville n'ait jamais fait appel à ses services, elle a pris contact avec la plupart des anciens cainites. Le « gardien de la foi » a donné à Alexis Simocatta, l'espion tzimice, un présent pour demander l'aide de Canis. Ce présent, une petite statuette dorée d'une louve, est le signe de reconnaissance pour elle de la faveur à rendre au tzimice.

Image : Canis est un mélange de chacal, de chien et de loup

Refuge : Canis et sa meute se trouvent dans les ruines d'un monastère qui a brûlé durant le sac de la cité, à environ 15 Km des murs de la ville.

Secrets : si les autres cainites savaient à quel point elle en a, ils se sentiraient plus concernés par sa présence. Bien qu'elle n'y comprenne rien en politique, elle connaît au moins le refuge de la plupart des vampires de la ville et leurs habitudes. Elle sait également deux ou trois choses sur l'énigmatique Mandalay. Peut de temps après l'arrivée de quelqu'un, elle sait déjà presque tout sur lui !

Clan : gangrel

Sire : inconnu

Génération : 6

Etreinte : ?

Age apparent : 6 ans -en années de chien !!!

Force 4

Dextérité 4

Stamina 5

Charisme 1

Manipulation 2

Apparence 2

Perception 5

Intelligence 2

Wits 5

Alertness 4

athletics 4

brawl (bite) 4

Dodge 4		intimidation 5
Stealth 4		leadership 3 survival 5
	investigate 3	
Linguistics 3		
Animalism 6		Auspex 3
	Celerity 5	
Dominate 2		fortitude 7
	obfuscate 4	
Potence 4		presence 2
	protean 6	
Contacts 4		status 3
Conviction 4		instincts 4 courage 5
Road of the beast 9		willpower 9

Hakkon

Peu de temps après l'an 900 tel que le mesure les chrétiens, un homme tomba amoureux d'une femme. L'homme se nommait Hakkon Arnulfson, fils d'un roi et la femme Thoralla, une walkyrie et l'une des infantes de la mathusalem connue comme la « Toute grande ». Les deux se rencontrèrent à Trondheim. Elle lui confessa son statut non vivant et lui détailla ses services auprès de la « Toute grande ». Hakkon accepta l'étreinte de Thoralla. Mais elle lui demanda de fuir pour que la « Toute grande » ne le retrouve pas. Heureusement, il avait appris la métamorphose lupine et il put s'enfuir loin...loin. Il voyagea vers Byzance où un de ses cousins servait dans les gardes varangues. Mais lorsqu'il arriva sur place, il trouva son cousin emprisonné et la cité grouillante de caïnites. Ainsi poussa t il son voyage vers le Sud et les terres musulmanes : d'abord à Alexandrie puis à Jérusalem. A travers les ages, il a combattu dans de nombreux camps. Ses griffes ont tâté du sétite et de l'assamite et même du brujah fatimide. Il devint mercenaire (avec ses hommes) pour les européens croisés et assista au sac de la cité tout en restant sagement à l'extérieur durant les semaines de folie. Il vécu ensuite assez confortablement en servant de garde pour les riches. Lorsque la ville redevint musulmane, il servit s'escorte aux pèlerins. Ils préférèrent en effet rester au contact de la communauté mortelle que de la politique caïnite.

Récemment, il a entendu de la bouche d'un marchand suédois l'incendie de la ville d'Uppsala. Depuis, il se désespère d'avoir de plus amples nouvelles. La possible chute de la « Toute grande » lui a donné l'envie de retourner chez lui retrouver son amour perdu. Depuis quelques années, il met les bouchées doubles pour posséder suffisamment de fonds afin de prendre un navire et voyager

au Nord. Tout cainite qui peut lui fournir des informations sur la « Toute grande » ou sa ville natale gagnera l'amitié éternelle d'Hakkon.

Image : il est costaud d'épaules, avec des cheveux roux brillants (l'héritage d'une mère capturée en Irlande). Sa peau est couverte de cicatrices et de coupures. Il semble un homme qui se remettrait d'une longue maladie.

Clan : gangrel

Sire : Thoralla

Génération : 6

Etreinte : 905

Age apparent : fin de la vingtaine

Force 4

Dextérité 3

Stamina 4

Charisme 3

Manipulation 2

Apparence 3

Perception 3

Intelligence 2

Wits 4

Alertness 4

athletics 3

brawl 3

Dodge 3

intimidation 3

leadership 4

Archery 2

melee 4

stealth 2

Survival 3

hearth wisdom 2

linguistics 2

Animalism 2

celerity 3

fortitude 4

Potence 3

protean 4

Allies 2

ressouces 3

retainers 4

Status 2

Conviction 3

self 4

Raod of the einherjar 8

courage 4

willpower 7

Les Lasombras

Magdalena Castelucci Borcelino

Elle était la seule fille du mariage qui réunissait deux grandes familles de marchands vénitiens : la maison des Castelucci et celle des Borcelino et fils. Elle fut éduquée à la musique et aux langues. Elle apprit aussi à suivre les conversations de repas qui traitaient de voyages et d'échanges marchands. Par ce biais et de façon non intentionnelle, elle développa des dons dans la politique d'autres pays, le marchandage et la valeur des marchandises. Son magnétisme, son amabilité et son éducation devinrent causes de spéculations parmi les notables vénitiens. Elle attira ainsi l'attention de Narses, qui la courtisa de façon de plus en plus sincère mais sans qu'il ne lui fasse d'avances. Elle était enchantée mais frustrée des refus du cainite et se maria à un autre. Quand des combats éclatèrent entre des marchands de Venise en 933, elle fut kidnappée et rançonnée. Son entourage fut victime d'une embuscade et massacré par des assassins d'une maison rivale. Elle fut alors capturée par ce groupe qui eu maille à partir avec un « spectre vengeur ». Un des assassins fut frappé par les ombres, un autre molesté. Dans la mêlée qui s'en suivit, la gorge de Magdalena fut tranchée et son sang gicla.

Elle s'éveilla en trouva Narses à ses côtés. Il lui expliqua le prix à payer pour sa nouvelle condition. Narses a à présent envoyé sa protégée en pèlerinage à Jérusalem car Dieu a créé leur lignée cainite pour « célébrer la beauté, punir l'impur et apporter la richesse à leur famille ». Sa mission en outre est de surveiller Pacifico et Paliuro et découvrir quelle influence ils ont.

Magdalena en est venue à la conclusion que Paliuro perd pied avec la réalité encore plus rapidement que Narses ne se l'était imaginé. Le statut de Pacifico dans cette histoire de saint Sépulcre est difficile à déterminer : elle ne sait pas si il est si loyal que ça à Paliuro. Le ventrue Leufriy l'amuse également beaucoup. Ne serait il pas amusant d'avoir un ventrue lié à un lasombra dans cette ville ?

Magdalena a les cheveux noirs avec une coiffure très élaborée. Elle porte des vêtements qui vont avec son statut et ses richesses et à pour habitude de porter une fine broderie près de ses mains.

Refuge : près de la porte de Damas, protégée par des goules.

Destinée : retourne en Italie pour faire de la politique. Entre dans le sabbat ?

Secrets : son sire pratique l'hérésie cainite mais elle ne le sait pas : cela pourrait faire s'écrouler son « monde »

Clan : lasombra

Sire : Narses of Venice

Nature : survivor

Attitude : autocrate

Etreinte : 933

Génération 7

Age apparent : milieu de la trentaine

Force : 2

Charisme : 4

Perception : 4

Dextérité : 4

Manipulation : 4

Intelligence : 4

Stamina : 3

Apparence : 5

Wits : 4

Talents : acting 4, empathy 3, alertness 3, intimidation 4, leadership 4, subterfuge 3

Skills : crafts 3, etiquette 4, herbalism 2, ride 2, stealth 2
Knowledges : academics 1, earth wisdom 1, linguistics 2, politics 3
Disciplines : auspex 2, dominate 4, obtenebrate 4, presence 4, obfuscate 3
Background : allies 5, contacts 4, influence 2, ressources 4, retainers 5
Virtues : conscience 2, self 4, courage 3
Road of heaven 5
Willpower 6

Pacifico grillati

Il a passé sa jeunesse en tant que traducteur à l'hôpital al Bismaristan al Salahi dans le quartier des tanneurs, à collecter des informations à obtenir des droits de chasse de la part d'autres caïnites. Il se sent un peu à l'écart de la politique de la ville, c'est pourquoi il essaye de réagir. Mais la folie de Paliuro l'entraîne dans la spirale de la frustration.

Pacifico vient d'une puissante famille d'une petite ville près de Rome, assez proche en tout cas pour s'intéresser à ses manœuvres politiques, mais trop loin pour en jouer un rôle précis. Après la mort de son père, le jeune homme fut admiré puis étreint par Paliuro. Pacifico trouva dans les familles rivales des preuves d'hérésie et il mena une grande purge dans sa région. Ce que Paliuro savait et que Pacifico ignorait, est que l'un de ses rivaux était un gangrel.

Durant les années qu'ils passèrent, Paliuro gardait toujours Pacifico très près de lui, et ce dernier finit par en devenir l'émissaire. Afin de l'assurer que le jeune arrogant serait loyal, Pacifico fut nourri au sang de Paliuro qui le traita bien mais fermement pour cimenter ce lien de sang naissant. Lorsque l'appel pour les croisades survint, il n'y avait pas d'autre place pour les deux lasombras possible. Durant les années d'occupation catholique, Pacifico apprécia les fonds apportés par les pèlerins et son style de vie devint davantage celui d'un noble : il avait sa propre demeure et entretenait une partie du clergé. Toutefois, avec la reprise de la ville, il a dû abandonner une bonne partie de ses richesses. Il s'est intéressé de moins en moins à la politique mortelle. Plus pragmatique et moins idéaliste que Paliuro, Pacifico ressent à présent davantage les obsessions de son sire et l'amitié croissante avec le Ravnos Varsik.

Pacifico est sur le point de songer sérieusement à construire sa propre base de pouvoir. S'il se mettait à étreindre parmi les arabes de renom ou de grand savoir, il serait peut-être sur le point d'avoir un peu plus de contrôle sur la région. La faiblesse de son plan est son extrême sympathie pour la salubri Aisha. Sa profondeur d'âme et sa compassion, ainsi que son dévouement à une grande cause sont quelque chose qui a toujours été absent de la vie de Pacifico. Leurs entrevues régulières pourraient brider son agressivité et ses ambitions.

Refuge : une chambre dans le dortoir de l'hôpital, entourée d'ombres de la mort

Destinée : retourne à Gênes et entre dans le sabbat

Clan : lasombra

Sire : Rustucci

Génération : 8

Nature : Rebel

Attitude : defender

Etreinte : 980

Age apparent : fin de la trentaine

Force : 1

Charisme : 3

Perception : 3

Dextérité : 2

Manipulation : 3

Intelligence : 2

Stamina : 1

Apparence : 2

Wits : 2

Talents : acting 2, alertness 2, leadership 3, subterfuge 2

Skills : crafts 1, etiquette 3, herbalism 2, survival 2, stealth 2

Knowledges : academics 2, investigation 2, linguistics 2, medicine 2, law 1, occult 3, politics 3

Disciplines : auspex 1, dominate 2, obtenebrate 3, potence 2, presence 1

Background : allies 2, contacts 1, influence 1, status 1

Virtues : conscience 2, self 3, courage 2

Road of humanity 4

Willpower 6

Père Paliuro Rustucci

Le père Paliuro Rustucci est né à Gênes en 683, fils hautain d'une famille de nobles marchands. Il fut envoyé à un âge précoce étudier la prêtrise et apprendre les vertus de l'humilité. Son esprit organisé et aiguisé mais sa langue acérée cachée derrière sa contenance béatifique ne le rendit pas populaire auprès des anciens. Le jeune Paliuro se retirait dans les bibliothèques la nuit et dévorait les tomes d'histoire de la religion et des doctrines à un tel point qu'il devint convaincu que sa perspicacité au sujet de la foi rivalisait avec celle de ses maîtres. Ce n'est que par son charisme et grâce à son influence grandissante parmi les jeunes pensionnaires qu'il survécut à son insolence.

Durant ses études nocturnes, Paliuro ingurgitait beaucoup de philosophie catholique moderne, y compris les histoires de l'Empereur Constantin et de ses critiques idéologiques sur la construction des églises de Jérusalem. La présence et la foi en l'Eglise était là pour encourager le communautarisme et la civilisation, fournissant des lieux de vie à tous, du plus petit paysan au patriarche (Constantin était transcendé par la vision que ceci était réellement possible). Paliuro enrageait que les infidèles occupent la Ville Sainte, restreignant le flux de pèlerins et de croyants en leur imposant des taxes oppressives, et ses convictions idéalistes combinées à une maîtrise des doctrines de l'Eglise donnaient à ses sermons une intensité ardente.

L'influence croissante de Paliuro au sein des étudiants genevois et des marchands militaires attira rapidement l'attention d'Enrico, le second du prince Lasombra de Gênes (Paliuro ferait un très bon allié de par son background et ses convictions). Enrico commença à conseiller le jeune prêtre et lui transmis sa propre connaissance intime de l'histoire de l'Eglise et sa quête de gloire. Enrico rendit visite à Paliuro durant des mois, engageant des discussions allant de la force de la hiérarchie de l'Eglise romaine et la responsabilité des cardinaux jusqu'à la moralité de la conversion forcée et le salut des païens. Ce fut au cours d'un dialogue sur l'immortalité que Paliuro exprima le profond désir de voir un jour Jérusalem retourner à des mains catholiques. Le sire de Paliuro lui offrit

l'immortalité pour prêcher en ce sens : voir la Terre Sainte retourner sous le contrôle des vrais croyants.

L'influence de Paliuro grandit avec l'accession au pouvoir d'Enrico en 797 et la conversion de Charlemagne comme empereur catholique en 800. Toutefois, sa frustration grandit avec la politique de l'Eglise et avec les décennies de luttes entre les lasombras et les ventrués. Après une poussée amère théologique devant les représentants du patriarche de Pise, Enrico calma le jeu en suggérant que les passions de son protégé pourraient être calmées par le pèlerinage.

Paliuro passa les quelques années suivantes à voyager avec les marchands génois et d'autres capitaines. Sa présence sombre et ses sermons magnétiques pouvaient provoquer la terreur chez les mortels non croyants et leurs supplications étaient rapidement converties en tributs qui remplirent les coffres des navires.

Il parvint à Jérusalem en tant que noble pèlerin en 820, escorté par une suite somptueuse et élaborée. Bien que Jérusalem soit prospère, civilisée et ouverte en permanence, il s'irrita de la taxe musulmane et des outrageuses rumeurs qui voulaient que les chrétiens devaient se tatouer leur nom sur la main. Il supplia le patriarche et fit des contributions considérables pour la rénovation de l'Eglise du Saint Sépulcre (supervisée par Elsh). Paliuro quitta Jérusalem peu de temps après avoir vu ses donations qui devaient être utilisées dans la réparation être pour la plupart lapidées en taxes.

Il passa un autre siècle à poursuivre ses campagnes de conversion avec peu de réussite mais en solidifiant son influence et même le respect tandis que son tempérament se stabilisait. Il reçut finalement le privilège d'êtreindre en 980, choisissant Pacifico comme allié vicieux et puissant, liant le jeune agressif par le sang pour s'assurer de sa loyauté. La paire et leurs suivants retournèrent à Gênes en 990 et travaillèrent à renforcer la position de la famille lasombra à travers les années de schisme catholique.

Tout cela changea avec l'appel du pape Urbain II pour la première croisade de 1095. Paliuro supplia son sire d'avoir la permission de rejoindre Robert de Flandres et ses forces : la destruction de l'Eglise du Saint Sépulcre était un affront qu'il prenait pour personnel. Avec la reprise en main de la cité, les forces croisées avaient besoin immédiatement que l'Eglise soit guidée et organisée. Enrico saisit l'opportunité de contrôler le catholicisme de Jérusalem au détriment de l'Eglise byzantine.

Au fil des mois, Paliuro voyagea avec son chevalier goule Sébastien de Gênes et son dévoué Pacifico à travers la Grèce et l'Empire byzantin avec les forces principales croisées. A cette époque, Paliuro échangea faveur contre faveur, combinant son influence cléricale avec les militaires ventrués. Ses ambitions étaient de réaliser les volontés du pape : il voulait voir de ses propres yeux la Ville Sainte capturée, mettre en place son propre patriarche loyal et prier le Seigneur dans l'Eglise du St Sépulcre.

La libération momentanée de Jérusalem eu finalement lieu en 1099, lorsque le mur Nord chuta et que les armées envahirent la cité. Inspirée par une frénésie violente à la vue du massacre de milliers de personnes, et drainant combattant après combattant, l'esprit de Paliuro fut « cautérisé » par la vraie foi et sa vraie destination : l'Eglise du St Sépulcre. Depuis cette nuit, il a des rêves d'agonie extatique de sa propre rédemption démente.

Toutefois, la douleur et le désir de sang qui tourmentent Paliuro le rendent plus fort et plus vicieux dans ses échanges avec les autres cainites de la ville. Dans les années précédant la reprise

de la ville par Saladin, il assumait le rôle de prince et utilisa Pacifico, Varsik et d'autres vampires croisés afin de restaurer l'influence catholique dans la ville. Les infidèles arabes et les juifs conspiraient à présent pour contrôler la ville et les territoires environnants. L'afflux continu de marchands apporte à Paliuro des ressources, mais il lui est de plus en plus difficile de distinguer ses alliés des traîtres. Avec la menace constante de diablerie de ces lâches d'assamites, Paliuro trouva un refuge sûr dans laquelle un assassin n'oserait entrer.

Avec l'assistance de Marcus le cappadocien, Paliuro se purifie par la douleur, réalisant des rites sous les catacombes du Saint sépulcre. L'Église et les environs qu'il clame comme étant son domaine ne se rendra jamais aux forces musulmanes pas plus qu'aux libéraux et faibles grecs orthodoxes. La mémoire délicate du massacre de 1099 et la foi en ses inspirations divines lui donnent la force d'endurer.

Notes : Paliuro est réellement cinglé mais logique dans sa folie. Il s'est mis en tête de constituer avec Marcus le cappadocien et Pacifico une étude sur la résurrection au sein même du Saint Sépulcre. Il capturent donc des pauvres hères, les tuent, et font des « tests » pour voir s'il va revenir à la vie. Leurs tests vont même jusqu'à comparer cette éventuelle résurrection avec l'étreinte : le phénomène est-il similaire ? Si on tue un jeune cainite et qu'on le place au St Sépulcre, va-t-il resurgir ? Je vous laisse deviner comment tout cela va finir !!!

Refuge : des catacombes près du Saint Sépulcre. Se purifie par la douleur avec Marcus.

Clan : lasombra

Sire : Enrico

Nature : autocrate

Attitude : fanatique

Génération : 7

Etreinte : 717

Age apparent : fin de la trentaine

Force : 2

Charisme : 5

Perception : 5

Dextérité : 2

Manipulation : 3

Intelligence : 5

Stamina : 3

Apparence : 3

Wits : 4

Talents : acting 4, empathy 3, intimidation 4, larceny 3, leadership 5, subterfuge 3

Skills : etiquette 5, herbalism 2, ride 3, stealth 2

Knowledges : academics 6, investigation 3, linguistics 5, occult 4, politics 5

Disciplines : dominate 5, fortitude 4, obtenebrate 6, potence 4, presence 2

Background : contacts 4, influence 4, ressources 3, retainers 3, status 5

Virtues : conscience 5, self 5, courage 4

Road of heaven : 10

Willpower : 9

Les Malkies

Al Hakim le lézard

Al Hakim a toujours essayé d'unifier les deux moitiés de son héritage en un tout. Il est le fils d'un père musulman qui était si important et croyant qu'il devint calife du Caire, et d'une mère chrétienne. Son père mourut alors qu'il était encore mineur et il fut propulsé au rang de calife soudainement. Evidemment, il ne fut pas un bon calife. Toutefois il fut la goule d'Hassan abu khalid qui demeurait intéressé par garder un certain contrôle sur cette région.

Al Hakim ordonna rapidement que les églises et synagogues soient détruites sur toutes les terres sur lesquelles il avait de l'influence. Lorsque les musulmans objectèrent que ces lieux étaient protégés, il ordonna que les mosquées soient également détruites. Mais dans un élan envers ses coreligionnaires, il redonna leurs terres aux juifs et aux chrétiens, mais pas au point qu'ils puissent reconstruire leurs lieux saints. C'est à ce moment qu'Al Hakim réalisa qu'il était la réincarnation d'Allah pas vraiment mortelle et qu'il était de retour sur Terre pour communiquer une nouvelle forme de sagesse. Et parce qu'il était Allah, il ordonna que son nom soit remplacé dans toutes les prières de son domaine. Tandis que les musulmans se rebellaient, lui errait au Caire, intouchable, invisible.

Son sire, Hassan abu Khalid, qui était rarement lucide lui-même, l'étreint alors. Il avait l'intention de la remercier pour son travail de goule au califat du Caire lorsque Al Hakim totalement fou trouva sa gorge et le diabla. Puis il crée des goules parmi ses suivants afin qu'ils le suivent sur sa voie divine.

Al Hakim n'a plus réellement aucun intérêt dans le califat du Caire ou dans les pièges de la politique mortelle. Jérusalem est à présent son unique obsession. Après tout c'est une ville bénie par Allah, Yahweh et Dieu. Qu'un dieu puisse porter trois noms pour s'adresser à trois communautés différentes a du sens pour le lézard : il peut ainsi garder un pied partout en ville.

Il y a toutefois un problème avec son « état semi divin » : tandis que ses obsessions sont exacerbées par le sétite Abdullah al Sathaja, il commence à être sous l'oeil de plus en plus scrutateur des ventrués et lasombras chrétiens, qui réalisent que c'est lui qui est responsable de la destruction du Saint Sépulcre en 1099. Toutefois, s'ils se mettent en chasse contre lui, ils risquent de se frotter aux caïnites et mortels musulmans unifiés.

Image : Il a le port et la dignité d'un calife.

Influence : avec l'aide du sétite, il a réunit une petite troupe d'illuminés.

Refuge : près de la mosquée d'Al Aksa (il a tout de même des visées dessus)

Destinée : se croyant de plus en plus la réincarnation d'Allah, il voudra en avoir le cœur net en se mettant au soleil.

Clan : malkavian

Sire : Hassan abu khalid

Nature : autocrate

Attitude : juge

Génération 8

Etreinte 1021

Age apparent : début de la cinquantaine

Force : 2

Charisme : 4

Perception : 2

Dextérité : 3

Manipulation : 5

Intelligence : 3

Stamina : 4

Apparence : 2

Wits : 3

Talents : alertness 2, brawl 2, intimidation 3, leadership 4, subterfuge 3

Skills : etiquette 2, melee1, stealth 1, survival 2

Knowledges : law 1, linguistics 2, occult 2, politics 3

Disciplines : auspex 2, dementation 4, dominate 2, obfuscate 2, presence 2

Background : contacts 2, retainers 3

Virtues : conscience 3, self 2, courage 2

Road of heaven 8

Willpower 4

Frère Bernardus

Le pauvre frère Bernardus est un homme grand et chauve qui généralement à l'air perdu et confus. Il n'est pas sur de venir de Dorset, à moins que ce ne soit Dorestadt. Il n'est pas sur non plus de savoir depuis combien de temps il foule la terre. A un moment de sa vie il rejoignit un groupe de moines chrétiens à l'époque où il a la certitude d'être lui-même affilié à l'Eglise. Toutefois il n'est pas sur que celle-ci ait choisit d'être encore affiliée à lui. Il fut renvoyé du monastère après avoir perdu son calme en dépit de nombreuses réprimandes et se plaignait auprès de ses frères quand il n'était pas assez puni pour les pêchés qu'il avait commis.

Le frère Bernardus est toutefois quelqu'un d'une profonde spiritualité (à sa manière). Il pense que le saint esprit l'a béni d'un don qu'il nomme glossolalia est qui est le don des langues. Il peut ainsi parler avec le langage de tous les enfants de Dieu. Son « don » le conduit à prêcher et à tenter de convertir à tour de bras.

Bernardus ne se souvient pas avoir été étreint, et il n'est pas bien sur de savoir depuis quand il est venu à Jérusalem. Ce dont il est sur est qu'il est venu avec d'autres âmes, la plupart ayant une préférence pour des chapeaux de métal sculptés. Est il est sur de cela !

Il est également attentif à la bête qu'il sait exister au fond de lui. Les enseignements de l'Eglise lui ont appris que prendre le sang des autres est mal mais ceci est en perpétuel conflit avec sa condition. Il a également la fâcheuse tendance à perdre son calme lorsqu'on ne comprend pas que des âmes doivent être sauvées contre les caïnites.

Le temps passé à l'hôpital semble être l'unique raison de vivre du malkavian. Il semble ne pas être perturbé par les cris d'agonie des mourants et on le trouve souvent assis à leur côté à les reconforter. Bernardus dit comprendre ce que les malades disent dans leurs cris. La salubri Aisha bint Wahiba dit que les patients semblent réellement calmés par sa présence.

Bernardus garde un œil sur les jeunes vampires qui pourraient être tentés par la bête, particulièrement Yasmina la jeune ravnos ainsi qu'Annah la nosfératu. Il souhaiterait avoir des pouvoirs de guérison afin d'aider ces deux jeunes, mais pour l'heure il essaye de s'assurer qu'elle sont saines et sauvées alors qu'elle parcourent les rues de la ville.

Bernardus trouve les animaux moins confus que les Hommes et il est également capable de les calmer. Il pense que prendre soin des animaux est une autre façon de trouver la paix intérieure.

Image : Bernardus ne prête pas attention à son apparence. Ses pieds sont calleux et ses vêtements ne sont jamais de saison.

Refuge : Bernardus réside dans les étables qui étaient jadis entretenus par les chevaliers du temple.

Secrets : s'il en connaissait, il les aurait déjà oublié depuis belle lurette !!!

Influence : aucune.

Destin : il ne retrouvera jamais sa santé mentale. Il sera détruit plusieurs siècles plus tard par un couple de Ravnos qui sera fatigué de l'entendre parler à leurs chevaux !!!

Clan : malkavian

Sire ?

Nature : pénitent

Attitude : fanatique

Génération : 9

Etreinte ?

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force 4

Dextérité 1

Stamina 4

Charisme 4

Manipulation 2

Apparence 1

Perception 2

Intelligence 3

Wits 1

Brawl 4

empathy 2
intimidation 1

Politics 1

theology 2

Animalism 2

auspex 4
dementation 4
obfuscate 2
potence 2

Fortitude 2

Allies 2

herd 2

retainers 2

Conscience 4

self 1

Road of heaven 9

courage 3

willpower 2

Jeannette d'Avignon

Elle est née dans une famille marchande en Avignon en 1125. Elle passa le plus clair de son temps à vivre dans son univers fantasmagorique et imaginaire. Son allure et son attitude excitante enflammèrent les passions d'un homme local qui la prit pour femme. Il l'emmena ensuite dans une église et lui commanda de cesser d'écouter ses voix intérieures.

Le couple eut une fille et cette nouvelle responsabilité aida Jeannette à se stabiliser un peu et vivre respectablement. Mais ses visions continuaient à s'exprimer dans son sommeil. Une nuit elle s'éveilla en hurlant : elle avait vu sa fille Lise âgée de trois ans morte emportée par les eaux. Quelques jours plus tard tandis que Jeannette était occupée à tenir sa maison, Lise tomba dans le Rhône.

Jeannette perdit alors totalement l'esprit, incapable de surmonter cette épreuve. Elle porte avec elle une poupée à qui elle parle, qu'elle lave et traite comme sa fillette et se comporte comme une petite fille elle-même. Sa moitié adulte se souvient qu'elle pensait que la vie en Avignon était devenue insupportable. Elle collecta des fonds de son mari et quitta Avignon. C'est son « enfant » qui décida qu'il serait excitant de voyager vers le Sud à la recherche des pèlerins qui aidaient à la recapture de la Ville Sainte. C'est le chef de ces hommes qui lui demanda de rejoindre la bande. Depuis ce jour elle refuse de se nourrir du sang des pèlerins. C'est en allant vers Jérusalem qu'elle rencontra d'autres caïnites. Elle trouva les ravnos particulièrement sympathiques. Elle les suivit avec leur caravane et apprit à se nourrir vraiment. Son influence parmi les suivants de Varsik lui fait prendre conscience que sa folie doit être surveillée de près. Récemment, c'est plutôt parmi les caravanes de Yusuf qu'elle erre.

Image : selon la personnalité qui s'impose (l'enfant ou l'adulte), Jeannette semble appartenir au clan Ravnos plutôt qu'au clan Malkavian : vêtements coloré et flamboyants, clochettes aux pieds, tenue de danseuse du ventre....Ses cheveux sont bouclés et bruns, ses yeux verts flashent d'amusement.

Refuge : Jeannette reste souvent dans le camp Ravnos à l'extérieur de la ville, mais elle a également trouvé un refuge dans les catacombes sous le mont du Temple, à un endroit connu sous le nom des écuries de Salomon.

Clan : Malkavian

Génération : 9

Étreinte : 1147

Age apparent : milieu de la vingtaine

Sire ? Elle-même ne sait rien de son étreinte.

Force 1

Dextérité 2

Stamina 2

Charisme 2

Manipulation 2

Apparence 3

Perception 4

Intelligence 2

Wits 2

Acting 4

Alertness 2

Dodge 2

athletics 2

intimidation 2

larceny 2

Subterfuge 3		music 2
		stealth 4
Hearth wisdom 2	linguistics 2	occult 4
Auspex 2		dementation 4
	obfuscate 2	
Contacts 2		generation 3
	ressources 3	
Conscience 2		self 2
		courage 4
Road of humanity 6		
	willpower 5	

Les Nosfératus

Kothar

Né 50 ans avant que David ne conquiert Jérusalem, Kothar voyagea entre les campements de la rivière de la vallée du Jourdain comme artisan itinérant. Il portait le nom du Dieu cananéen des métiers manuels et prit plaisir à son travail. Mais il devint maudit par la lèpre et commença à perdre le contrôle fin des ses doigts, finissant par perdre la plupart de ceux-ci. Ceux qu'il a aidés l'exilèrent dans la vallée de Hinnon où les lépreux se rassemblent depuis des temps immémoriaux. Kothar accepta ce bannissement avec foi et dignité. Il travailla à enseigner son art aux moins défigurés, construisant lentement sa propre communauté « d'artisans détruits ». Pour les lépreux de Hinnon, la conquête juive signifiait bien peu : tous les dirigeants veulent que les lépreux restent à distance. Mais une nuit, un prophète vint parler aux parias. D'autres étaient venus avant, avec des messages d'espoirs ou de jugements, mais celui-ci était différent. Comme son auditoire, il était lépreux. Mais il était aussi maudit par le sang qu'il décrivit comme la marque de Dieu placée sur le premier meurtrier. Les lépreux, dit le prophète, sont les élus de Dieu, souffrant des péchés du monde et destinés à être le fondement d'un nouvel ordre quand le monde s'effondrera dans les flammes. Kothar devint le disciple du prophète, et il reçut l'étreinte. Après le départ de l'homme, Kothar ne le revit ou ne l'entendit jamais, et il n'a jamais appris son nom. Au travers des siècles, Kothar devint le chuchoteur des paroles de Dieu, et au travers de celles-ci, du monde de l'au-delà. Très très peu de personnes de l'extérieur ont noté que quelque chose d'inhabituel se passait dans la communauté lépreuse : il continua à travailler avec ceux qui conservaient des aptitudes physiques pour couvrir les besoins de tous. Kothar lui-même n'adopta pas le christianisme, mais quelques uns de ses disciples le firent ou adoptèrent l'Islam. Toutefois, toutes les religions

attirent les pèlerins dans la ville sainte, et le savoir de Kothar grandit considérablement au fil des siècles tandis que la cité devenait le centre de beaucoup de voyageurs et de guerriers.

Kothar choisit ses infants soigneusement. Il n'en créa pas beaucoup et seulement quelques uns ont habité à Hinon au même moment. Une demi douzaine des ses infants se sont établis ailleurs, se plongeant des les secrets de cités allant de Rome à Delhi. L'intensif réseau d'informations et de messagers développé apporte des savoirs de tous bords à Kothar, qui se souvient de tout et trie en attendant le jugement qu'il sait proche. Le peu d'étrangers qui se hasardent parmi les lépreux, tels que les vieux caïnites Abraham et Elsh, moissonnent de riches récoltes de connaissances via ce réseau.

Kothar se nourrit principalement sur deux types d'individus : les lépreux et les autres parias qui ont atteint le point où ils songent au suicide. Kothar punit ses infants s'ils se nourrissent trop souvent sur d'autres proies, mais son contrôle est plus faible qu'il ne l'imagine.

Ceux qui rencontrent le nosfératu pour la première fois se demandent comment il tient en un seul morceau : sa chair est flétrie et son corps fané, avec des os dépouillés et visibles à plusieurs endroits. Il peut rassembler assez de souffle pour une voix audible. Des nuages sont le reste de ses yeux. S'il n'était mu par le pouvoir de la vitae, il serait complètement incapacité.

Secrets : Kothar connaît au moins quelque chose sur les activités de tous les autres clans de la ville. Il en est de même pour la vaste majorité des travailleurs civils et religieux de la région ! Quiconque continue de parler avec ses amis ou ses collègues tandis qu'il fait une donation à un des mendiants de Kothar est un lien inattendu pour la grande chaîne d'observation de Kothar

Refuge : petite cave dans la vallée de Hinnon, lieu de culte de Lilith.

Disciple d'un prophète lépreux. Attend l'apocalypse.

Connaît tous les clans représentés en ville

Destinée : tombe en torpeur pendant la peste noire du 14 ème siècle.

Clan : nosfératu

Sire ?

Nature : fanatic

Attitude : Caretaker

Génération : 6

Etreinte : 1000 av J.C !

Age apparent : ancien

Force : 4

Charisme : 3

Perception : 5

Dextérité : 3

Manipulation : 5

Intelligence : 4

Stamina : 5

Apparence : 0

Wits : 3

Talents : acting 5, alertness 5, athletics 1, brawl 3, dodge 3, empathy 5, intimidation 3, larceny 3, leadership 5, subterfuge 5

Skills : animal ken 4, crafts 3, herbalism 3, stealth 5, survival 5

Knowledge : earth wisdom 4, investigation5, linguistics 3, occult 3, politics 4

Disciplines : animalism 6, auspex 3, celerity 4, dominate 4, fortitude 5, mortis 2, obfuscate 6, potence 6, presence 3, protean3

Background : allies 3, contacts 5, herd 4, ressources 2, retainers 5

Virtues : conscience 4, self 4, courage 3

Road of heaven 8

Willpower 8

Ephraïm

Ephraïm fut le premier mortel que Kothar a étreint, peu de temps avant la conquête assyrienne. C'était un tailleur avant d'être atteint par la lèpre. Une fois exilé à Hinnon, il servit Kothar et ses suivants lépreux en essayant d'ignorer son propre mal en aidant ceux qui sont plus atteints que lui. Lorsque Jérusalem tomba aux mains des assyriens et que le temple de Salomon fut détruit, Ephraïm perdit l'espoir en cette société et le sien également. Kothar essaya de lui expliquer que la destruction n'est rien de plus qu'une part de la création, qu'une nouvelle cité renâtrait des cendres de la précédente. Lorsque Kothar réalisa qu' Ephraïm était sur le point de mourir de chagrin, l'étreinte suivit et pour les trois siècles suivants le jeune nosfératu se demanda encore si l'existence vampirique valait le coût.

Lorsque la reconstruction de la ville débuta sous les ordres de Cyrius, Ephraïm retrouva l'espoir. En dépit de moments de doute occasionnels, il ne perdit pas la foi en cela des siècles durant.

Ephraïm est plus doué pour cacher des déformités que Kothar (N.D.T : ah bon 6 d'obfuscate c'est pas assez !!!), il devint donc son observateur privilégié. Tous les 10 ans Ephraïm se construit une nouvelle identité comme nouveau résident en ville, s'intègre dans un groupe de la société et disparaît de lèpre ou d'une autre fin tragique. C'est à travers Ephraïm que Kothar construit son idée de la pauvreté et de la richesse, de qui a besoin de quoi

En 1195, Ephraïm vit sous l'identité d'un marchand nommé Michael ben David spécialisé dans tout ce dont les prêtres et les observateurs religieux peuvent avoir besoin. Il explique son impossibilité de voir le jour par une malédiction lancé par une sorcière maléfique et prétend la rechercher pour la punir.

Ephraïm a rencontré beaucoup des anciens cainites de cité bien qu'il ait choisi de ne maintenir des contacts réguliers avec aucun d'entre eux. Il respecte la coopération de son sire avec Elsh ou Abraham.

Image : lorsqu'il est dans la communauté lépreuse de Hinnon, Ephraïm apparaît plus difforme que son sire. Sa malédiction se manifeste surtout par des brisures le long de ses bras et jambes. En dehors de Hinnon, il utilise obfuscate pour prendre une apparence convenable et il fait assez attention à son image.

Refuge : soit dans une cave proche de celle de Kothar à Hinnon, soit n'importe quelle demeure appropriée lorsqu'il est en infiltration. Actuellement, il s'agit d'une demeure modeste dans le quartier du temple.

Secrets : depuis les croisades, il s'est focalisé sur la vie religieuse de la cité et connaît les tenants et les aboutissants des différentes communautés.

Influence : ses connections marchandes parmi les clergés commencent à s'étendre.

Destin : il continuera d'opérer jusqu'à la fin des temps, en choisissant une activité qui le garde proche du tombeau de Kothar : archéologue... Au cours du 20 ème siècle, il opère en tant qu' Ephraïm Goldstein, immigrant américain qui étudie l'histoire de la médecine et qui réalise des fouilles à Hinnon.

Clan : nosfératu

Sire : Kothar
 Nature : Martyr
 Attitude : Celebrant
 Génération : 7
 Etrainte : 722 av J.C
 Age apparent : fin de la quarantaine

Force 2		Dextérité 3
		stamina 5
Charisme 5		manipulation 5
		Apparence 0
Perception 5		Intelligence 4
		Wits 3
Acting 4		Alertness 3
		Brawl 2
Dodge 3		Empathy 2
		Subterfuge 4
Craft 3		
	Etiquette 3	
	Stealth 3	
Investigation 2	law 2	
		linguistics 3
Politics 2		
Animalism 3		auspex 4
		Celerity 3
Dominate 4		fortitude 6
		obfuscate 3
Obtenebation 2	potence 4	
	protean 3	
Quietus 1		
Allies 2		
	contacts 2	
	ressources 2	
Conscience 3		self 3
	courage 2	
Road of heaven 7		
		willpower 6

Hannah

La plus récente descendance d'Ephraïm. Il voulait l'étreindre pendant son enfance mais Kothar l'a dissuadé et incité à attendre. Etreinte il y a une vingtaine d'années, elle n'est pas très reconnaissante de son nouvel état, à la surprise des nosfératus. Elle a eu une vie dure et mauvaise

et devrait prendre cette nouvelle vie comme un nouveau départ, mais non...Elle ne fut jamais lépreuse, mais vit en compagnie des mendiants. Elle et Yasmine errent dans les rues, parfois en compagnie du malkavien. Elle se querelle avec les cappadocien au sujet des responsabilités caïnites auprès de ceux qui souffrent ou qui sont proches de la mort.

La colonne vertébrale d'Hannah est déformée, la rendant incapable de se tenir réellement debout. Elle est vêtue modestement, fondue dans le paysage local où qu'elle aille. Son but est de rencontrer d'autres caïnites pour confronter leurs visions et celle de Kothar. Elle change de refuge tous les deux ou trois ans. Elle n'a pas encore pénétré dans les profondeurs des machinations des anciens mais elle en connaît quelque chose sur leurs descendants.

Clan : nosfératu

Sire : Ephraïm

Nature : loner

Attitude : judge

Génération : 8

Etreinte : 1180

Age apparent : milieu de l'adolescence

Force 2

Dextérité 1

Stamina 3

Charisme 2

Manipulation 2

Apparence 0

Perception 4

Intelligence 2

Wits 2

Alertness 3

brawl 2

dodge 2

Empathy 3

search 3

subterfuge 3

Stealth 3

hearth wisdom 2

linguistics 2

Animalism 2

obfuscate 4

potence 3

Contacts 2

status 1

Conscience 3

self 3

courage 2

Road of heaven 5

willpower 4

Les Ravnos

Varsik

Varsik a été étreint en tant que l'un des sept enfants de Bashir, et l'un des deux seuls survivants en 1197. Né chrétien arménien au sixième siècle, il fut engagé par des étudiants et conquérants arabes et devint un marchand. Au travers des années de voyage en caravane, il développa un sens aiguisé de compassion pour ceux qui voyageaient toute leur vie. Il vint à s'établir à Damas. Cette cité servit pour Varsik de centre d'échange durant de nombreuses années, et il y devint un marchand bien connu.

Alors que les années passaient, Varsik tenait secrets les rênes de ses affaires, choisissant l'honneur de commercer lui-même avec d'importants clients, souvent lors de repas traditionnels arabes. La force de sa personnalité et ses récits embellis de voyages lui firent gagner de nombreux alliés et des échanges profitables. Ce fut lors d'une astucieuse vente d'épées de Damas qu'il attira l'attention de Bashir, un Ravnos d'ancienne lignée. L'héritage de voyages, le talent avec lequel Varsik parlait et sa maîtrise des tours de passe passe impressionnèrent le caïnite qui sentait en l'arménien une âme d'un membre de la Famille.

Après l'étreinte, Varsik voyagea avec Bashir, apprenant de nouvelles langues et de nouvelles histoires anciennes et nouvelles. Il devint un des plus ardents partisans de Bashir, le sauvant par une sombre nuit lorsque trois autres enfants l'avaient trahi pour un ventrue vindicatif, et les sacrifia ensemble à l'aube. Depuis cette nuit, Bashir et de nombreux membres de sa lignée ont fusionnés avec les inclinaisons de la voie du paradoxe, revenant à Damas pour y prendre le contrôle des commerces, influençant et observant le levant et attendant les signes de la prophétie.

A travers les siècles d'observation, Varsik eu le temps de revoir ses idées et ses instincts se rebellaient contre les enseignements de son sire. Après l'assassinat d'un autre des enfants de Varsik durant la première croisade, Il vint à Jérusalem en 1101 pour prendre sa place et venger personnellement cette trahison. En réalité, il croyait que Jérusalem était le centre des futurs grands combats et influences et ses yeux s'étaient déjà portés vers cette ville avec intérêt.

Avec son héritage chrétien et commerçant, Varsik et ses marchands furent acceptés dans la ville sainte à leur arrivée. Avec les années passant, il fut impliqué avec les affaires de Paliuro le lasombra, échangeant de petites faveurs telles que modifier son image contre une protection. Il divertissait également Paliuro avec ses histoires de miracles et de rédemptions spirituelles que ce dernier pouvait utiliser dans ses sermons. En fait, les deux caïnites se trouvaient utiles l'un pour l'autre. Avec la descente dans la paranoïa et la folie du lasombra toutefois, leur relation devint rapidement un fardeau et Varsik cherche à présent à contacter l'assamite Gabriel pour y mettre fin.

Varsik est également en contact avec un ancien Ravnos de Damas et sert de contact à ce dernier auprès des sétites et assamites. Pour les assamites, Varsik est à la fois un marchand de valeur et un allié, mais un dangereux manipulateur. Ils comprennent que la disparition de Varsik rameuterait encore plus de Ravnos dans la ville, dans une ville qui contient encore beaucoup d'objets saints qui peuvent être volés ou détruits. Ils cherchent alors seulement à le limiter. Varsik est actuellement plus en soucis avec les sétites, mais a trouvé Abdullah al Sathaja particulièrement facile à manipuler.

Varsik a de nombreux contacts dans toutes les sectes de la ville, et ses errances nocturnes l'ont amené à rencontrer des natifs et des voyageurs de toutes catégories sociales. Il apprécie particulièrement les pèlerins les moins pieux, échangeant avec eux des récits. Il collecte des informations par Yasmina, une infante qu'il a étreinte et qui utilise son innocence et son regard blessé pour cela.

Varsik a établi ses quartiers dans une maison de la zone arménienne dans laquelle quelques autres caïnites peuvent aisément voyager (tous les étrangers sont évités ici et les grecs orthodoxes sont haïs). Son habileté rare à faire un échange qui ravit les deux parties en fait un marchand diplomate, mais en réalité il cherche à profiter de ce lieu au maximum avant le prochain cycle de dévastation qui arrivera inévitablement.

Varsik n'est pas particulièrement puissant au corps à corps : sa force dérive de ses contacts politiques et de ses connaissances. Il est toutefois terriblement charismatique et ses dons oratoires combinés avec sa maîtrise de chimestry peuvent rameuter les foules facilement. Il pourrait demander la faveur de la foule dans des situations particulières.

Varsik est fin sans être squelettique, et il se comporte avec un mélange de modestie désarmante et de confiance. Il a les cheveux noirs et ses yeux sont capables de briller avec une surprenante intensité.

Refuge : terrain vague à L'ouest de la ville, entre le territoire de Cannis le gangrel et celui supposé de Mandalay.

Croit qu'un futur grand combat va se dérouler ici. Manipule un caïnite du nom d'Abdulhah (sétite 8 ème généré)

Destinée : les bashirites le trahissent.

Clan : Ravnos

Sire : Bashir

Nature : jester

Attitude : gallant

Etreinte : 610

Génération : 6

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force : 2

Charisme : 5

Perception : 3

Dextérité : 3

Manipulation : 6

Intelligence : 4

Stamina : 3

Apparence : 3

Wits : 4

Talents : acting 3, artistic expression 3, athletics 3, brawl 2, larceny 3, subterfuge 4

Skills : animal ken 2, crafts 4, melee 4, music 3, ride 2

Knowledge : academics 4, investigation 3, linguistics 5, occult 2, politics 4, theology 2

Disciplines : auspex 3, chimerstry 7, dominate 4, fortitude 3, presence 4

Backgrounds : allies 2, contacts 5, herd 4, influence 2, mentor 4, ressources 4, retainers 3

Virtues : conviction 4, self 3, courage 3

Road of paradox 6

Willpower 8

Yasmina

Yasmina a été étreinte par Varsik lors d'une des ses excursions en ville. Il avait repéré la jeune fille depuis des mois : elle était une mendicante particulière car elle arrivait à attirer l'attention des passants par la sympathie qu'elle provoquait de par sa faiblesse. Une nuit alors qu'il l'observait, un cheval s'emballa et avant que son cavalier n'en reprenne le contrôle, la bête avait fortement blessée Yasmina ainsi que deux autres personnes. Varsik la prit dans ses bras et l'étreignit dès qu'il eut trouvé un coin sûr pour le faire. Yasmina à présent alterne entre rester avec Varsik et continuer d'errer dans les rues. Elle utilise ses talents pour se souvenir de qui elle a rencontré et ce qu'il lui a dit et utilise son sens aiguisé de l'observation pour faire son rapport précis à son sire. La seule chose dont elle n'ait parlé à Varsik est sa rencontre avec une autre femme qui zone dans les rues, une malade nommée Hannah, qui est devenue son amie.

Yasmina est l'outil de Varsik : elle n'est ni son jouet ni sa collègue. Son innocence et sa naïveté plaisent à son sire. Elle est contente de lui rendre service et de voyager de quartier en quartier. Parfois on l'invite à la maison ou dans un hôpital et elle trouve toujours un petit quelque chose à ramener à Varsik. Toutefois son statu de prédateur l'effraye. Yasmina est heureuse que Varsik l'ait sauvée, mais elle réalise parfois ce que peut signifier l'éternité.

Yasmina est également surveillé et appréciée par Bernardus qui veille à ce qu'elle soit en sécurité, bien qu'elle ne pense pas être en réel danger. Jeannette semble penser que Yasmina est sa fille, ce qui rend la jeune Ravnos mal à l'aise.

Image : Elle s'habille comme un enfant, a de grand yeux sombres et des cheveux bouclés noirs. Ses vêtements sont à la fois assez bien pour évoquer la sympathie et assez pauvres pour pouvoir quémander quelques piécettes aux pèlerins. Elle est rapide et alerte.

Refuge : avec Varsik dans la quartier arménien.

Influence et secrets : aucun

Destin : il est mêlé à celui de son sire. Dès lors qu'il sera fini, elle en ressentira les dommages collatéraux.

Clan : Ravnos

Sire : Varsik

Nature : jester

Attitude : child

Génération : 7

Etreinte : 1143

Age apparent : pas loin de 10 ans

Force 1

Dextérité 4

Stamina 1

Charisme 4

Manipulation 4

Apparence 3

Acting 4

Alertness 2

empathy 2

Larceny 4

subterfuge 1

animal ken 2

Etiquette 2

ride 1

stealth 4

Hearth wisdom 2

investigation 2
linguistics 2

Animalism 1

chimerstry 2
fortitude 2

Allies 1

contacts 2

Conviction 2

mentor 2
self 3

Road of paradox 6

courage 3

willpower 5

Les Salubris

Nahum Ben Enoch.

Il commença sa carrière en tant qu'étudiant talmudique, passant son temps à la Yeshiva à étudier et discuter des points de détails de la loi juive. Un soir, alors qu'il se dirigeait vers chez lui, il se surprit à regretter d'approcher si rapidement de la mort. Le grand âge l'avait pris et il se lamentait de tout le savoir qu'il n'aurait plus le temps d'acquérir. C'est Saulot qui « l'entendit » et l'étreignit.

Nahum passa les siècles suivants à apprendre et transmettre son savoir. Tandis qu'il désespérait de concilier la prohibition de sang juive et son caïnisme, il se réconcilia avec le fait que les plans de Yahvé étaient au-delà de sa maigre compréhension mortelle. Quoiqu'il se nourrissant de sang, Nahum ne pouvait pas imaginer son existence comme guerrier salubri, donc il choisit la voie du soin.

Nahum utilisa sa nature inquisitrice pour être dévoué aux études de la Torah, et pour étudier les pactes démoniaques également. Que sont exactement les démons ? Pourquoi Yahvé leur permet-il encore d'exister ? Quels buts servent-ils ? Est-il possible de les contrôler ? Les caïnites eux-mêmes se trompent-ils en croyant qu'il est possible de les contrôler ? Etudiant de considérable réputation, Nahum en a fait son métier de siècles en siècles. Il est toutefois grandement en détresse en rapport avec les événements des 50 dernières années de son existence et a des difficultés avec le manque de leadership de son clan.

Il y a quelques années, il entendit parler qu'Aïsha Bint Wahiba fournissait des services pour d'autres salubris, transmettant des messages et conduisant des salubris à des refuges sûrs. Il commença à envisager la possibilité de voyager à Jérusalem pour la rencontrer. S'il y a des successeurs de Saulot, peut-être qu'Aïsha saura où ? Une autre motivation d'aller dans la ville sainte vient du fait que Maïmonides, un étudiant de la Torah de réputation internationale, y réside et sert de médecin à Saladin. Malheureusement, le temps que Nahum atteigne Jérusalem, Saladin était mort et le médecin juif avait quitté la ville. Nahum regrettait de n'avoir pu discuter des

démons avec lui : il avait espéré que son savoir l'aurait sorti de sa perplexité. Cela ne devait pas être...

Aïsha Bint Wahiba voudrait que Nahum reste et l'aide à l'hôpital (même si Bernardus le malkavian semble possédé), mais celui-ci pense qu'il va s'en retourner au Nord. Si les chrétiens sont à Jérusalem, alors cela doit être sécurisant de s'y trouver. Nahum va donc juste passer dans la ville sainte. Il ne va pas rester, sauf si quelque chose de fort arrive et le fasse changer d'avis.

Il a entendu des rumeurs sur un cappado, Abraham, qui a en sa possession un ancien parchemin religieux. Nahum a récemment contacté Adam, l'infant d'Abraham, pour en savoir plus. Adam vit en Nahum un autre mentor potentiel dans des aspects plus puissants et pratiques du mysticisme, et voudrait prendre le risque de voyager avec le Salubri.

Nahum apparaît comme un vieil homme inoffensif, vêtu de robes de voyage et portant un bâton de marche. Ses cheveux et sa barbe sont assez blancs. Il emprunte auprès d'Aïsha une chambre dans l'hôpital « Al bimaristan al Salahi ».

Nahum est fatigué. Il voudrait être plus enthousiaste et aider à la reconstruction du clan, mais il est fatigué...Depuis la diablerie de Saulot, il a perdu la plupart de ses forces vives. Il commence à penser à la torpeur comme un compromis possible : peut être que les choses iront mieux dans une paire de siècles ?

Refuge : il vit dans le quartier chrétien, sous le Saint Sépulcre, au cœur des locaux du culte de Lilith. C'est lui qui par son pouvoir d'obfuscate 6 cache l'entrée des locaux au public et aux indiscrets. Il n'en sort quasiment pas : c'est un mystique théologien barbant.

Voudrait reconstruire un clan fort mais n'en a pas la volonté : il est fatigué de vivre (ne dites pas ça à vos joueurs je vous en prie !)

Clan : salubri

Sire : Saulot (vous comprenez mieux mon trouble ?)

Nature : juge

Attitude : caretaker

Génération : 4

Etreinte : 216

Age apparent : milieu de la soixantaine

Force : 1

Charisme : 3

Perception : 4

Dextérité : 2

Manipulation : 3

Intelligence : 5

Stamina : 3

Apparence : 2

Wits : 4

Talents, skills, knowledges : trop !

Disciplines : auspex 6, fortitude 3, obfuscate 6, presence 4, potence 2, valeren 8 (les deux voies)

Background : contacts 4, influence 4, ressources 3, retainers 3, status 5

Road of chivalry 10

Aisha Bint Wahiba

Elle vivait une vie paisible à Antioche lorsqu'Achmet le rêveur vint dans sa région. Il reconnu son talent de soigneuse et l'étreint. Sa vie ainsi brisée, Aisha quitta sa demeure et voyagea avec lui une bonne partie de siècle. Sa relation avec lui changea nettement en 1133 lorsque Tremere diabla Saulot, ce qui questionna Achmet sur sa propre existence et sur ses méthodes. Toutefois ils continuèrent à voyager jusqu'en 1140 quand il décida de retourner à Constantinople. Là bas il demeure, rêvant tandis qu'il recherche Golconda.

Aisha pense qu'il a trahi l'appel de Dieu et plus tard, elle se mit à penser qu'il avait trahi son propre clan en rejetant ses explorations de la voie de la rédemption. Qu'est ce que le rêve peut bien apporter aux cäinites ? Ce n'est qu'une fuite, une façon de refuser de comprendre la malédiction de Caïn. Sa fuite ne sert aucun but. Il doit y avoir une bonne raison pour que Dieu accepte que les cäinites maudissent les mortels, une raison différente de ce rêve de Golconda.

Aisha a donc rompu les liens avec Achmet et pris sa propre route qui la mena à Jérusalem. Avec la récente réduction de population salubri, elle a supplié un lasombra de loger dans l'hôpital al Bimaristan al Salahi. Pacifico a accepté tant qu'elle l'aide à obtenir des informations de la part des pèlerins. Mais sa situation est précaire : elle n'est pas sûre que le sire de pacifico sait qu'elle réside ici, et elle survit, se nourrit et soigne les autres. Le lasombra se sert d'elle pour éviter que ses bons contacts ne tombent malades et permet ainsi qu'au moins un lieu de soin ne soit sous le contrôle de Boniface. L'un dans l'autre, tout le monde se contente de cette situation.

Aisha est mal à l'aise en présence de Bernardus qui s'arrête de temps à autres à l'hôpital. Mais il semble parvenir à calmer les patients. Nahum Ben Enoch, un salubri qu'Aisha tente de convaincre de rester auprès d'elle, se retire loin dans l'hôpital lorsque le malkavian est là.

Image : assez belle, elle semble toutefois davantage maternelle que vraiment magnifique. Elle irradie une aura de calme qui la rend agréable partout où elle va. Ses atours sont modestes, sans soins particuliers

Secrets : le lasombra pense qu'il est charitable avec elle, mais elle l'utilise aussi puisqu'elle essaye d'établir ici un point de survie pour son clan. Elle prépare un refuge pour salubris en fournissant des informations et en faisant transiter des messages.

Influence : elle est inconnue par la plupart des cäinites de la ville, et c'est exactement ce dont elle a besoin pour ses plans.

Destin : En 1216 les tremeres la trouvent, après qu'elle ait permit à de nombreux membres de son clan de leur échapper. (N.D.T : le scénario officiel « fountains of bright crimson » la décrit diablée par un groupe de tremeres)

Clan : Salubri

Sire : Achmet le rêveur

Nature : caretaker

Demeanor : celebrant

Génération : 8

Etreinte : 1024

Age apparent : fin de la vingtaine

Force 2

dextérité 3

stamina 2

Charisme 2		manipulation 1
Perception 3		Apparence 2 intelligence 4 wits 4
Alertness 2		dodge 2 empathy 2
Leadership 1		subterfuge 2 crafts 2
Etiquette 1		herbalism 4 ride 2
Stealth 2		survival 3 academics 1
Hearth wisdom 3	investigation 2 linguistics 2	
Medecine 4		occult 4 politics 2
Auspex 3		fortitude 3 obtenebration 2
Valeren 4		
Allies 3	contacts 3 status 2	
Conscience 4		Self 3
Road of chivalry 9	courage 3	
		willpower 6

Les Sétites

Shahara al Rashwa, courtisane

Elle possède une caractéristique rare en ville : elle y est née, sous l'occupation musulmane. Elle se trouvait à l'extérieur de la ville lorsque les croisés massacèrent tout le monde en 1099. L'odeur du sang portée par les vents provoqua une frénésie en elle. Les semaines qui suivirent furent si confuses que personne ne remarqua son retour. Après l'installation des croisés comme leader de la ville, elle n'eut aucun mal à convaincre les gardes qu'elle était chrétienne et put ainsi entrer dans la cité.

Elle fut étreinte par un rabatteur sétite qui cherchait des prostituées pour accroître son influence et sa richesse. Elle était jolie, pas magnifique ; elle fut donc entraînée à séduire avec les mots et les actes plutôt qu'avec ses atours. Elle apprit rapidement comment amener un homme dans les profondeurs de ses tourments personnels.

Shahara est devenue récemment intriguée par Rashid l'assamite, qui est de retour en ville. En dépit des rivalités de leurs clans, Rashid est délicieux avec elle et heureux de trouver quelqu'un qui a eu le même vécu que lui. Il se pourrait toutefois qu'il sache quelque chose qui pourrait lui être utile et il est sur le point de laisser tomber sa formation pour se donner entièrement à elle.

Shahara a fait également plusieurs avances à Pacifico Grillati avec peu de réussite. Le toréador Doyal al Malatya et le ventru Vicelin toutefois se montrent prometteurs : ils semblent vouloir accroître leur influence en ville et elle les y encourage. Shahara est totalement désintéressée par les caïnites femmes.

Image : elle est prenante, bien que pas réellement jolie. Elle a un air sensuel et mystérieux, s'habille de façon provocante et absolument pas respectable.

Refuge : Prés de la porte de Sion, près des marchands et pèlerins, ce qui lui donne un accès facile à l'extérieur de la ville.

Secrets : elle les collectionne !!!

Influence : elle marche sur le fil du rasoir entre pouvoir et conquêtes. A n'importe quel moment tout peut s'effondrer.

Destin : Rashid parviendra à se sortir de sa toile et elle fuira de peur pour sa vie. Elle passera les siècles suivants à bouger de lieu en lieu en évitant les assamites. Au milieu du 20^{ème} siècle, elle s'installe à Rio où elle devient un caïnite majeur.

Clan : sétite

Sire : Jezebel

Nature : survivor

Attitude : rogue

Génération : 10

Etreinte : 980

Age apparent : fin de l'adolescence

Force : 2

Charisme 4

Perception 3

Acting 3

Subterfuge 5

Stealth 3

Law 1

Politics 1

Obfuscate 4

Dextérité : 4

Stamina 3

Manipulation 2

Apparence 3

Intelligence 2

Wits 2

Expression 4

Dodge 1

Etiquette 4

Music 2

Survival 1

Hearth wisdom 3

linguistics 4

occult 3

Presence 3

Serpentis 4

Allies 2

Contacts 2

Mentor 1

Conviction 3

instinct 4

courage 3

Road of typhon 6

willpower 4

Abdullah al Satahaja

Comment peut on amener un fou à la tentation ? Abdullah, récemment arrivé en ville, essaye de la savoir. Abdullah (qui signifie l'esclave d'Allah) appréciait sa vie de marchand pêcheur sur les docks du Nil, au Caire. Il menait une vie honnête et respectable jusqu'à ce qu'il soit impliqué avec une femme qui avait dédié sa vie aux plaisirs et aux sacrifices. Son négoce perdu, sa famille anéantie, sa vie était détruite. Il se tourna donc vers la femme, Nagat, qui était dévouée à Set. Après l'étreinte, Nagat le lia lui et sa coterie au sang. Il la servit en lui prodiguant des plaisirs, devenant son gardien durant le règne d'Al Hakim. Tandis que les rivalités entre les sétites et le lézard grandissaient, Al Hakim décida d'en finir une fois pour toute. Il s'en suivit une nuit de trahisons dont l'apogée fut la fin de Nagat, décapitée rituellement par un assassin, son serpent favori démembré devant elle.

Abdullah pria Set de lui accorder la vengeance sur le calife qui faisait régner la terreur et se prenait pour la réincarnation divine. Il suivit le départ d'Al Hakim du Caire et essaya de contacter des assamites ou d'éliminer le calife lui-même. Mais chacune de ses actions était contrée. Abdullah décida donc de changer de tactique et de fournir au lézard ce qu'il souhaitait exactement : des dévots. Il instruisit des goules pour servir le calife et pour lui être soumises. Elles s'infiltrèrent ensuite parmi les fidèles du malkavian et tentent de les convertir à Set.

Tandis qu'il réalise des progrès dans la corruption des troupes d'Al Hakim, Abdullah se demande qui d'autre serait susceptible de suivre La Voie. Le ventrue Vicelin est potentiellement une proie. Mais le sétite reste très prudent et évite se trouver près de Gabriel Chavez qui est connu pour avoir chassé et diable de nombreux sétites au Caire.

Image : il semble inoffensif et même plaisant. Il apparaît plutôt ordinaire.

Refuge : une petite maison à la gauche du camp d'Al Hakim.

Secrets : Abdullah sait que Varsik essaye de lui sous tirer des renseignements. Le sétite sait qu'il ne vaut pas grand-chose, mais il préfère entretenir l'illusion qu'il détient cette information afin de garder le Ravnos proche de lui.

Influence : aucune en ville, pas encore... Cela fait seulement 3 ans qu'il est là !

Destin : Il trouvera une fin ignoble en 1234. Al Hakim deviendra suspicieux à son égard, le pieutera et le laissera sur le mur est de la ville avant le lever du soleil.

Clan : sétite

Sire : Nagat

Nature : monster

Attitude : fanatique

Génération 8

Etreinte : 930

Age apparent : milieu de la trentaine

Force 2		Dextérité 3
		Stamina 3
Charisme 4		Manipulation 5
		Apparence 3
Perception 2		Intelligence 2
		Wits 3
Acting 5		Athletics 1
		Alertness 2
Empathy 3		Intimidation 2
		Leadership 3
Subterfuge 2		Crafts 1
		Etiquette 3
Herbalism 2		Ride 2
	Stealth 2	
Survival 2		investigation 3
		Linguistics 2
Occult 2		
Auspex 2		Dominate 2
	obfuscate 2	
Presence 3		Serpentis 4
Contacts 1		Herd 1
	influence 2	
Retainers 3		
Conviction 2		instinct 2
	courage 3	
Road of typhon 6		
	Willpower 6	

Les Torés

Elsh (Zaaru-Heyan)

A Tyr, aux environs du 12 ème siècle av J.C, Zaaru Heyan avait gagné la réputation d'être un des plus grands constructeurs de temples du monde connu. Les lieux sacrés qu'il construisit, dit on, plaisait plus aux Dieux que les travaux de n'importe quel Homme O Tyr et au-delà. Il faisait des structures évoquant l'esprit même des Dieux dans leurs formes et caractères. Les dons fleurissaient librement dans les coffres de ses temples ; les prières et les sacrifices emplissaient

l'air. Zaaru-Heyan lui-même honorait chaque divinité auquel il construisit des temples, gagnant l'admiration des prêtres, amassant de généreux paiements.

Tandis qu'il était encore dans sa quarantaine, il succomba à une mystérieuse maladie. Il perdit sa force et sa clarté d'esprit qui étaient les pierres angulaires de son succès. Recherchant la paix finale, il se résolut à marcher vers la mer pour rencontrer Elat, déesse des océans, la seule à qui il n'avait pas construit de temples. Il laissa une brève inscription expliquant ses objectifs, et ses traces de pas ont pu être observées sur une plage au Nord de Tyr le matin suivant. Toutefois son affliction n'était pas une maladie mais une marque d'attention enthousiaste d'un toréador qui tomba amoureux de son travail et essaya de drainer une part de sa créativité. Quand le toréador réalisa que Zaaru-Heyan était au bord de la mort, le constructeur de temples reçut l'étreinte. Repentant, son sire l'aida à feindre la mort, arrangée selon les instructions d'un autre toréador de Tyr, et parti...Zaaru-Heyan ne le revit jamais, malgré la rumeur voulant qu'il reçoive une lettre de lui et des notes architecturales tous les siècles ou deux. Quand Salomon chercha à Tyr des ouvriers pour aider à la construction du nouveau temple de Jérusalem, Zaaru reçut la permission de son senior toréador de s'y rendre. Il adopta le nom d'Elsh et se joint à la procession des architectes, ouvriers et artisans se dirigeant vers Israël. Il ne prit pas le risque d'attirer l'attention en jouant un rôle majeur, mais à travers les générations, il contribua de plusieurs façons à des projets proéminents et quelque fois servit de designer pour les entreprises mineures. Elsh n'a jamais été capable de rassembler les fois du judaïsme ou les religions qui en découlent, et fut petit à petit pris d'un état de doute et de tranquillité. Toutefois, il cherche toujours à offrir des lieux de croyance aux mortels, même si il ne partage pas leurs dévotions. Après quelques siècles à la limite de la torpeur, il regagna un intérêt dans son travail avec la construction d'églises pour les pèlerins pénitents, et dans les siècles récents, il fut plus actif qu'à son habitude à Jérusalem et dans les communautés avoisinantes.

Au côté de Kothar, Elsh est l'un des plus vieux caïnites de la ville. Ses connaissances étendues de l'architecture de la ville et de ses lieux saints, et la stricte neutralité qu'il affiche dans les conflits religieux, lui ont permis de gagner le respect des vampires de la ville. Beaucoup, incluant le lasombra Paliuro, ont des dettes en rapport avec des faveurs qu'il a dispensé par le passé. Elsh a une connaissance intime de tous les sites de la vraie foi, des murs de la cité ainsi que des lieux cachés et des catacombes mêmes perdues depuis des siècles. Il a aussi prit le jeune illuminé Duyal al Malatya sous son aile.

Elsh s'est toujours nourrit sur des ouvriers des temples au fil des siècles. Au début, il se sentait coupable, mais au fur et à mesure que son athéisme grandissait, il décida qu'un peu d'euphorie dans son travail ne gênerait pas. Il utilisa les fidèles de plusieurs églises de la ville comme troupeau, malgré qu'il soit attentif de ne jamais les influencer contre d'autres caïnites. Il est également lié à un intensif réseau de goules parmi les ouvriers de la cité et quelquefois s'en sert pour prétendre être lui-même de jour et visiter la progression des travaux.

A présent, Elsh n'a pas d'infants. Il en créa plusieurs dans les premiers siècles après J.C, mais tous sont tombés. Il est devenu patient, contemplatif et apolitique en étant lui-même libre des obligations qu'apportent les infants. Il n'y a ni beauté ni inspiration à infanter à Jérusalem, du moins telle qu'elle est actuellement.

Image :

Elsh est phénicien. Il est plus petit que la plupart des habitants de Jérusalem, et son teint sombre et ses cheveux noirs ne choquent pas. Il a les doigts extrêmement puissants et fins. Il peut tailler des pierres et peindre avec la même aisance. Il est vêtu simplement mais correctement, habituellement dans des tons ternes qui attirent moins l'attention.

Refuge :

La maison d'une de ses goules orfèvre.

Secrets :

Ce qu'Elsh ignore, c'est qu'il y a quelques caïnites qui ne sont pas satisfaits de ses efforts : en créant des lieux de vraie foi, il scella des zones entières de la ville aux caïnites. Il en est qui sont prêts à l'empêcher de poursuivre.

Destin :

Au 16 ème siècle, Elsh se fera tout simplement diabler par ses goules

Clan : toréador

Nature : innovator

Attitude : autocrate

Génération : 6

Etreinte : 1079 Av JC

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force : 5

Charisme : 5

Perception : 5

Dextérité : 5

Manipulation : 5

Intelligence : 6

Stamina : 5

Apparence : 3

Wits : 2

Talents : acting 2, alertness 3, brawl 2, dodge 2, intimidation 3, leadership 4, sculpture 6

Skills : crafts 6, etiquette 4, herbalism 2, melee 2, ride 3, stealth 3, survival 2

Knowledges : academics 6, investigation 3, law 2, linguistics 2, medicine 2, occult 3, politics 4, sciences 5

Disciplines : auspex 6, celerity 4, dominate 5, fortitude 6, obfuscate 5, potence 5, presence 6

Special powers : faveur du diplomate (presence 5, auspex 3) et double vue (presence 6, auspex 3)

Backgrounds : herd 5, influence 3, ressources 3, retainers 4

Virtues : conscience 5, self 3, courage 5

Road of humanity 7

Willpower 7

Duyal Al Malatya

C'est le seul survivant de la peste des années 1130 qui parcourut son village d'Asie mineure. Il fut recueilli par un moine de retour de pèlerinage de Jérusalem alors qu'il avait 8 ans et fut ramené en Sicile où il reçut une éducation monastique et se découvrit un réel talent pour les illuminations et la calligraphie. Il se convertit au christianisme. Toutefois en 1150 il devint un des assistants du naturaliste islamique Idrisi. A la mort de celui-ci en 1166, il décida qu'il serait plus en sécurité ailleurs qu'en Sicile où il rédigeait un ouvrage naturaliste pour le roi Roger. Au Portugal, sa calligraphie attira l'attention du toréador Nasawi qui l'étreint et le tuteura.

En 1192, les deux vampires entraient dans Jérusalem après avoir entendu parler du modus vivendi de Saladin. Il attira l'attention d'Elsh quelques mois plus tard et passa de longues soirées de discussion avec lui à parler de leur art. A l'occasion, ils chassaient ensemble. Duyal passa beaucoup de temps à rendre visite au cappadocien Abraham et à écouter ses interprétations. Récemment, il

a entendu la rumeur qu'un ancien cappado destructeur du Temple était revenu en ville. Il recherche donc Marcus activement et souhaite prendre des mesures contre lui. Duyal est vêtu simplement de robes décorées. Il est souvent peu dynamique, sauf lorsqu'il travaille ou qu'il discute inspiration. Ses appartements sont dans les environs de la ville.

Clan : toréador
 Sire : Nasawi
 Nature : celebrant
 Attitude : innovator
 Génération : 12
 Etreinte : 1175
 Age apparent : fin de la trentaine

Force 3		Dextérité 3
		Stamina 2
Charisme 2		Manipulation 2
		Apparence 2
Perception 2		Intelligence 3
		Wits 2
Alertness 3		brawl 1
	dodge 2	
Leadership 2		crafts 4
		etiquette 2
Herbalism 1		ride 2
	stealth 2	
Academics 4		hearth wisdom 2
	investigation 1	
Occult 1		
Auspex 1		celerity 2
		presence 1
Influence 2		ressources 2
Conscience 4		self 2
	courage 5	
Road of humanity 6		willpower 5

Les Tremères

Mara

Mara était une ambitieuse étudiante en mysticisme et en magie dans une chantry des marches ouest de Latvia au 11^{ème} siècle lorsqu'elle découvrit le refuge de son mentor et la vraie nature de sa maison. Sa beauté, ses talents attirèrent l'attention du maître des lieux qui choisit de l'étreindre. La chantry tomba sous les griffes d'un tzimice biélorusse et le concile des tremeres décida de transférer Mara à un poste important mais dangereux : Jérusalem. Depuis 1194, elle est donc régente officielle des opérations tremeres dans cette ville. Elle essaye d'établir depuis des contacts avec des marchands baltes afin de bâtir de solides fonds commerciaux dans la région et pouvoir construire une chantry locale. Mais telle n'est pas la mission principale de la tremere : sa présence à pour but de chercher des informations sur un caïnite connu sous le nom de Mandalay. Elle doit vérifier si il est de la descendance de Saulot, et si c'est le cas, le détruire (elle n'a d'ailleurs aucune directive sur la manière de procéder : seul le résultat compte). Mais pour l'heure elle n'a rien de concret et ne sait même pas par où commencer réellement.

Pour cette tâche, Mara est accompagnée d'une gargouille relativement expérimentée : Rusticus. Il lui est interdit d'étreindre ou de se révéler à d'éventuels mages locaux.

Mara sait bien que son poste est à la fois une opportunité de briller et à la fois un exil.

Mara est petite, fine avec un visage rond assez attirant. Elle était déjà pâle dans sa vie mortelle et la mort l'a rendu un peu comme un idéal de la beauté médiéval, avec des lèvres carmin et des cheveux couleur neige. Ses cheveux et ses yeux sont noirs comme le charbon. Ses pupilles et ses iris semblent ne faire qu'un. Mara s'habille souvent avec une tenue musulmane pieuse.

Refuge : Mara et le reste de sa « chantry » ont leur refuge dans un petit village à l'extérieur de la cité. L'abus de domination dans celui-ci entraîne un étrange comportement des habitants qui commence à attirer l'attention.

Secrets : Durant son enquête, Mara a entendu des rumeurs sur la présence d'un ancien scribe cappado et de son infant qui étudieraient des textes mystiques. Elle est très intriguée par cela : offrir ces textes à son clan lui permettrait peut être de monter dans la hiérarchie ?

Influence : à travers ses goules, Mara dispose d'une influence marchande significative, bien qu'elle soit limitée par la présence des marchands vénitiens.

Destinée : Mara réussira à bâtir sa chantry et sera rappelée en Europe centrale. Elle sera détruite lors d'une opération contre une alliance de plusieurs tzimices lords.

Clan : tremere

Sire : randeux

2treinte : 1072

Génération : 9

Age apparent : milieu de la vingtaine

Force 2

Dextérité 2

Stamina 2

Charisme 3

Manipulation 4

Apparence 3

Perception 3

Intelligence 2

Wits 2

Acting 2

alertness 3

dodge 2

Empathy 2

intimidation 2

leadership 2

Subterfuge 2		animal ken 1 crafts 2 ride 2
Etiquette 3		
	stealth 3	
Survival 1		academics 2 investigation 2
Law 1		
	occult 3 politics 3	
Auspex 3		Dominate 4 thaumaturgy 4
Rego vitae 4		creo ignem 3 rego mutos 3
Influence 1		ressources 3 retainers 2
Conscience 4	self 3	
	courage 4	
Road of humanity 6		willpower 7

Vaclav

Vaclav a été l'apprenti de Mara durant plusieurs années avant de devenir son infant en 1099. Elle gagna en effet la permission de l'étreindre lorsqu'il avait 24 ans et il termina donc les trois dernières années de son apprentissage comme cainite. Depuis, il lui sert de subordonné. Heureusement, Vaclav et Rusticus ont une personnalité compatible qui rend l'ambiance dans la chantry plus vivable. Ils sont même devenus amis. Depuis quelques temps, Vaclav apprend la thaumaturgie à la gargouille en échange de leçons de combat de défense, et ceci en secret car ils ne savent pas si Mara apprécierait. Quand il ne fait pas cet apprentissage, Vaclav passe des heures à effectuer des rituels de défense du refuge. Il espère vivement que d'autres tremères vont arriver rapidement et que Mara sera rappelée en Europe. Il sait pertinemment qu'il n'a aucune chance de pouvoir monter une rébellion contre Mara.

Vaclav s'habille convenablement, son visage est assez attirant et reconnaissable à une petite tâche noire. Son regard est en permanence celui d'un homme blessé.

Secret : il n'en a absolument aucun et ne connaît pas grand-chose sur son clan.

Destinée : le conseil des 7 le condamnera à la mort ultime en 1873 lorsqu'il aura la preuve de 200 années d'inferralisme de la part de Vaclav.

Clan : tremère

Sire : Mara

Génération : 10

Etreinte : 1189

Age apparent : milieu de la vingtaine

Force 2		Dextérité 4
Charisme 1		Stamina 2
Perception 3		Manipulation 2
		Apparence 2
		Intelligence 2
		Wits 2
Alertness 2		brawl 2
	dodge 2	
Empathy 1		leadership 2
Archery 1		animal ken 1
		etiquette 2
		melee 2
Ride 2		
	stealth 3	
	survival 1	
Academics 2		investigation 1
		law 1
Occult 1		politics 1
		senschal 2
Auspex 3		dominate 4
		thaumaturgy 4
Rego vitae 3		
Allies 2		
	influence 1	
	ressources 2	
Conscience 4		self 3
	courage 3	
Road of humanity 5		
		willpower 6

Rusticus

Rusticus n'a que de vagues souvenirs de l'époque où il n'était pas cainite. Il se souvient avoir été soldat. Après, il se souvient de son réveil dans une chantry tremère en Hongrie. Loyal à ses maîtres, Rusticus est fier de servir dans les Terres Saintes. Comme son compagnon Vaclav, Rusticus est généralement cantonné dans la chantry à garantir sa sécurité et à effectuer des tâches manuelles. Au début, cela lui demandait beaucoup de temps mais à mesure que leurs rituels se perfectionnaient, ils avaient du temps pour d'autres choses. C'est ainsi qu'il apprit à jouer aux échecs, ou à lire et à écrire. Cela lui permit d'acquérir les bases nécessaires à l'apprentissage de

la thaumaturgie. En dehors de son travail Rusticus est agréable. Mais celui qui n'est pas invité à entrer dans la chantry se retrouve rapidement incinéré en sous sol. Rusticus n'est pas particulièrement malin : lorsqu'il ne doit pas manger ou travailler, il dort la plupart du temps. Bien qu'il ne soit pas troublé par son existence perdue, il lui arrive d'imaginer ce qu'il a pu être, mais sans jamais vouloir retrouver cette condition.

Image : Rusticus est un ancien tzimice devenu gargouille. Son visage est un travail d'art : il n'a rien à voir avec celui d'une « gargouille de cathédrale ».

Destinée : il survivra à l'expédition qui voit Mara rencontrer la mort ultime, mais mourra des mains de l'inquisition espagnole en 156 en essayant de couvrir la fuite de plusieurs tremères.

Clan : gargouille, initialement Tzimice

Sire : inconnu

Génération : 10

Etreinte : inconnue

Age apparent : indéfinissable.

Force 5		Dextérité 4
		Stamina 5
Charisme 3		Manipulation 2
		Apparence 1
Perception 3		Intelligence 3
		Wits 4
Alertness 4		brawl 3
	dodge 3	
Empathy 1		intimidation 4
		crafts 2
Etiquette 1		herbalism 2
		melee 4
Stealth 3		survival 2
		academics 1
Hearth wisdom 2	investigation 2	
	linguistics 1	
Occult 1		
Fortitude 2		gargoyle flight 4
	potence 3	
Visceratika 4		
Allies 2		
Conviction 5		instinct 4
		courage 4
Road of the beast 6		
		willpower 8

Les Tzimices

Mandalay

Historique :

Mandalay est venu de l'Est, de Perse, au temps du règne de Nabuchodonosor. Tel un démon de poussière porté par les vents de la nuit, il a choisi d'accompagner et de tourmenter les milliers de réfugiés qui retournaient à Jérusalem en -538, du temps de Cyrus. Mandalay parlait peu et on ne le rencontrait que rarement : certains le qualifiaient de démon, d'autres le prenaient pour un monstre. Les plus sages rabbins disaient qu'il était maudit par le sang de Caïn, et les bien informés laissaient la bête discrète à ses propres pratiques. Il se nourrissait seulement sur les plus faibles réfugiés de Babylone. Le peu de tentatives faites pour trouver son lieu de sommeil durant le jour furent infructueuses, car durant la nuit, sa forme fut parfois vue à l'extérieur du camp telle une ombre marchant au milieu des tentes, signe qu'il était encore présent. Mandalay vint dans les ruines de Jérusalem avec les pèlerins qui ne le virent jamais, forme ombreuse chevauchant dans le crépuscule. Quelques corps furent retrouvés à des points isolés des ruines, et rapidement ces lieux furent évités de nuit. En fut-il même pour les maladies et les morts accidentelles qui frappaient les païens qui vivaient au-delà des murs de la cité déchue ? Peut-être ne fut-ce pas seulement par colère de leur exclusion des rites de la foi que les habitants locaux jetèrent des pierres aux habitants de Jérusalem de retour dans la ville ? Quoi qu'il en soit, ce ne fut pas un geste délibéré mais incité.

Depuis la reconstruction des murs, il fut ombre parmi les ombres, une légende parmi les légendes. Peut-être le plus vieux caïnite de la ville, il est un mythe craint, même parmi les autres créatures de la nuit.

Par deux fois d'autres enfants de Caïn ont tenté de chasser Mandalay pour son sang. Le premier fut un brujah carthaginois désespéré de pouvoir, qui voulait aider sa cité dans son combat contre Rome. Elle chassa Mandalay trois nuits et ne fut jamais revue.

Au moins trois siècles plus tard, peu de temps après la naissance de l'Empire, un lasombra romain vint avec l'armée de Titus pour réclamer son sang. Sous la forme d'un grand monstre sauvage, Mandalay se tenait devant lui parmi les ruines des batailles. Dans un combat qui comptait d'autres caïnites comme témoins, Mandalay déchira le lasombra en pièces, et dispersa les morceaux aux quatre vents...puis il disparu...

Certains disent que Mandalay est moins mystérieux qu'il n'y paraît. Il est des textes qui ont survécus de Babylone, et qui disent qu'il possède le troisième œil et est l'infant et l'élève de Saulot. La majorité des caïnites qui ont fait de l'étude de cette légende leur passion, croient qu'il fut autrefois Keres, un cinquième génération descendant de Tzimice. Quelques goules prétendent avoir vu la forme de Mandalay debout sur les murailles de la ville au crépuscule, lorsque le vent souffle en tempête. D'autres disent qu'ils l'ont vu marchant parmi les lépreux avec le nosfératu Kothar dans la vallée de Hinnon. La réalité de telles rumeurs n'a jamais été vérifiée. Pour l'heure, Mandalay est l'une des plus terrifiantes énigmes de Jérusalem.

Image :

Mandalay est fin, à la figure poussiéreuse, soit façonnée par vicissitude, soit usée par le poids des années en une face momifiée desséchée et asexuée. Démesurément adroit et gracieux, il semble vaciller de place en place plutôt que de marcher. Il porte habituellement une djellabah sale mais a été occasionnellement vu marchant nu. Comme le veut la rumeur, il possède un troisième œil qu'il cache. Sa voix est comme un soupir de poussière sur des os qui auraient été polis.

Refuge :

Habitant parmi les tombes, il passe ses jours à dormir dans le sol d'un cimetière de la ville. Il n'a pas de refuge permanent bien qu'il ait accès à de l'argent ou d'autres biens. Il doit avoir de nombreuses caches secrètes en ville.

Secrets :

Mandalay vit isolé du reste de la population vampirique. Tandis qu'il connaît la mission d'Alexus et la localisation de la tanière de Cannis, ainsi que le refuge de nombreux vampires en ville, il est aveugle à la politique. Il a quelques idées sur le fait que la trémère Mara est en ville sur ordre de la chasser, mais il n'a vu aucun préparatif en ce sens.

Influence :

Mandalay n'a pas de réelle influence sur la ville, mis à part un contrôle jamais remis en cause de quelques lieux de sépulture.

Statistiques :

Clan : Tzimice

Sire : inconnu

Génération : 5 ème

Etreinte : date inconnue

Age apparent : incroyablement ancien

Force : 5

Charisme : 2

Perception : 5

Dextérité : 4

Manipulation : 4

Intelligence : 5

Vigueur : 6

Apparence : 0

Astuce : 4

Acting : 2, Alterness : 5, Athletics : 4, Brawl : 4, Dodge : 3, Empathy : 2, Intimidation : 5, Subterfuge : 4, Animal ken : 2, Melee: 4, Ride : 1, Stealth : 5, Survival : 4, Investigation : 3, Linguistics : 4, Occult : 4

Auspex 4, Celerité 6, Fortitude 5, Mortis 2, Potence 5, Valeren 5, Vicissitude 6

Conviction 5, instinct 4, Courage 5

Road of bones 8

Willpower 10.

Alexus Simocatta

Talentueux jeune écolier séculier pendant le règne byzantin de Basil II le tueur de bulgares, la position de sa famille a été affaiblie pendant la controverse iconoclaste. Il s'est illustré en tant qu'illustrateur dans des chapelles et villas. Il est un grand croyant est s'est

refreiné d'entrer dans les ordres uniquement parce qu'il savait que son talent était ailleurs. A l'âge de 31 ans, il était au sommet de son art et s'est marié à la fille de 23 ans d'un général d'Empire. Mais pendant la réfection une bâtisse, une partie du transept s'effondra et il tomba 30 pieds plus bas. Son corps brisé fut emmené à un chirurgien mais même lui savait qu'il n' y avait plus rien à espérer.

Il fut enterré mais quitta sa maison au moment où on enterra son corps officiellement. Depuis combien de temps planifiait il tout cela ? Seul l'énigmatique Tzimisce byzantin « gardien de la foi » le savait. Après sa disparition, il fut éduqué par plusieurs personnes et entraîné à travailler dans la bibliothèque de l'oubli. Il devint évident que son potentiel était sous utilisé en ce lieu. Il fut donc envoyé à Jérusalem où il devait agir comme les yeux du gardien de la foi, et à travers lui au nom du mystérieux caïnite connu sous le nom de Dracon. Alexis utilisait plusieurs méthodes pour rester en contact avec le gardien, du messenger maritime à la « goule pigeon modifiée par vicissitude pour être plus endurante » (note perso : ah ces tzimices !). Chaque messenger était envoyé avec un trajet différent de manière à ce que s'il était intercepté, Dracon ou le gardien n'étaient pas « déconnectés ».

Alexis a gardé des couleurs au visage, il est bien musclé, mais avec un peu d'observation son dos est légèrement tordu. Ses mains sont souvent tâchées par les encres et les pigments. Il reste aimable tant qu'on le traite avec respect. Il a passé les 60 dernières années à Jérusalem dont il connaît bien la population. Il connaît et respecte Cannis et Varsik. Il possède quelques refuges en ville : un silo à grain, un vieux puits...Dracon s'intéresse à la vie mortelle autant qu'à la vie caïnite, peu de choses échappent donc à Alexis : il est en cela aidé d'un réseau de goules adaptées au terrain. Son influence est politique, marchande, militaire, il évite les influences cléricales.

Clan : Tzimice

Sire : gardien des secrets

Nature : survivor

Attitude : gallant

Génération : 6

Etreinte : 1018

Age apparent : début de la trentaine

Force 3

Dextérité 2

Stamina 2

Charisme 2

Manipulation 4

Apparence 2

Perception 4

Intelligence 3

Wits 2

Acting 3

alertness 2

brawl 2

Dodge 2

empathy 2

intimidation 3

Larceny 1

leadership 2

subterfuge 3

Crafts 4		etiquette 3
	melee 2	
Stealth 2		survival 2
	academics 3	
Investigation 2	law 1	
Animalism 4		Auspex 2
	potence 2	
Vicissitude 5		
Allies 2		
	contacts 2	
Mentor 5		influence 3 ressources 3
Conscience 2		Self 4
		courage 4
Road of heaven 7		
	willpower 8	

Les Ventrues

Lucius trebius Rufus

Il est issu d'une famille mineure de l'aristocratie du Sud de l'Italie. Il préférait l'action qu'une vie bien établie, et ses proches arrangèrent l'obtention d'un poste de commandement militaire le long de la frontière libyenne en 57 av JC. Ce la lui apporta peu d'opportunités de gloire mais un grand nombre de combats contre les rebelles tels que les nomades qui avaient refusés de se soumettre à la loi romaine ainsi qu'à une myriade de brigands indépendants. Durant les périodes de trêve relative, Lucius développa progressivement un intérêt pour le christianisme professé par quelques voyageurs, bien que sa foi fut davantage contemplative que dévote.

Après une carrière militaire brillante, Lucius fut promu à un poste administratif et revint dans sa région natale près d'Herculanum. La retraite fut de courte durée : le volcan Vésuve entra en éruption deux ans plus tard. Durant le chaos qui s'en suivit, son sens de l'organisation et du commandement lui permit de sauver de nombreuses vies, y compris dans sa famille et dans la demeure d'un ventrue qui possédait une villa voisine. Durant les semaines qui suivirent, Lucius et la caïnite parlèrent de courage, de sacrifice, et peu de temps après, le ventrue offrit l'étreinte au romain déjà âgé.

Progressivement, la famille Trebius déclina et au deuxième siècle Lucius s'établit plus au Nord pour établir un nouvel empire familial. L'instabilité de l'Empire conduisit Lucius à chercher un principe pour guider sa vie et il revint au christianisme qui l'avait tant intrigué plus jeune. Après

avoir étreint son propre enfant, le pieu Leufroy, il choisit de croire en Dieu et en l'Eglise. Il ne détenait pas d'influence particulière dans son clan, et quand le pape appela la première croisade, il rejoignit en personne le mouvement en tant que le comte français Remi de Provence. La réalité lui parut plus difficile à gérer : il était délicat d'entendre l'esprit de Dieu dans les méandres de la politique locale. Lucius joua un rôle significatif dans la restauration de l'Eglise du Saint Sépulcre des mains des grecs orthodoxes. Il attend à présent patiemment les renforts et l'effondrement de l'influence de Paliuro. Lucius espère alors pouvoir chasser tous les infidèles mortels et cainites. Lucius est sous estimé par les autres vampires de la cité. Ils le voient comme un croisé défait par Saladin et empêtré dans les affaires militaires mortelles. Mais il cherche à concentrer ses forces pour éliminer Varsik et les assamites qui ont sûrement infiltrés ses garde, et il a demandé à son enfant Leufroy d'exacerber les différents qui lient Azif et Boniface. Lucius attend aussi la fin du traité de paix entre chrétiens et musulmans.

Image : il est rouge de visage (comme le laisse présager son prénom) avec des yeux bleus clairs. Il est vêtu d'affaires fines avec des motifs romains.

Refuge : un manoir avec une vue sur le Temple

Secrets : Lucius a de nombreux amis dans les ordres militaires religieux : chez les templiers et les hospitaliers. Il dispose d'un petit réseau de goules là bas, notamment chez les français et chez les italiens

Influence : à travers ses goules il exerce une influence sur les décisions françaises dans les royaumes francs.

Destin : L'enfant de Lucius, Vicelin, sera un supporter précoce de la révolte du Sabbat. Lucius et son premier enfant Leufroy seront diablés.

Clan : ventrue

Sire : Gaius Cassius

Nature : fanatique

Attitude : Tyran

Génération : 10

Etreinte : 79 av JC

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force 4

Dextérité 5

Stamina 5

Charisme 2

Manipulation 3

Apparence 3

Perception 4

Intelligence 3

Wits 4

Acting 3

Alertness 4

Athletics 3

Brawl 3

Dodge 3

Empathy 2

Intimidation 4

Leadership 3

Subterfuge 2

Animal ken 2

Archery 2

Crafts 1

Etiquette 3		Melee 4
		Ride 4
Stealth 2		Survival 3
		Academics 3
Investigation 2	Law 2	
		Occult 1
Politics 2		
Auspex 4		Celerity 4
		Dominate 7
Fortitude 5		Potence 5
		Presence 6
Allies 2		
	Contacts 3	
	influence 3	
Ressources 3		Status 1
Conscience 5		Self 3
	Courage 4	
Road of heaven 7		
		Willpower 8

Leufroy de Provence

Leufroy vint à l'attention de Lucius durant le règne de Sigebert, un siècle après que Lucius ne revint en Italie. Son sens des valeurs combiné à sa foi inébranlable intrigua le caïnite. Après une longue délibération, Lucius l'étreint et créa ainsi un compagnon qui serait à ses côtés plus d'une génération. C'est Leufroy qui entraîna son sire à prendre contact avec des membres de son clan et à préparer la croisade.

Tandis qu'il escortait des vivres le long d'une importante route militaire entre Jérusalem et Acre, il fut frappé par une vision d'une autre croisade sainte, qui permettrait la capture de Jérusalem par le Sud après la prise de l'Égypte. Avec l'aide de son sire, Leufroy conspire contre Azif et contre les autres caïnites musulmans.

Image : Leufroy est de taille moyenne et bien bâti, avec des cheveux blonds mal coupés et des yeux bleus. Il se moque de son apparence, préférant la Présence à une tenue élaborée.

Refuge : dans le manoir de Lucius

Influence : il a le respect des ordres militaire religieux bien que ne se mêlant pas à eux. Il dispose comme son sire de quelques contacts parmi eux.

Destin : comme son sire il sera diablé durant la révolte du sabbat

Clan : ventrue

Génération : 11

Sire ; Lucius

Nature : fanatique

Attitude ; juge

Etreinte : 570

Age apparent : fin de la vingtaine

Force 3

Charisme 4

Perception 3

Acting 2

Dodge 2

Subterfuge 2

Crafts 1

Ride 2

Academics 4

Occult 1

Dominate 4

Presence 3

Allies 2

Ressources 2

Conscience 3

Road of heaven 6

Dextérité 2

Stamina 3

Manipulation 3

Apparence 2

Intelligence 4

Wits 3

Alertness 2

Brawl 1

Empathy 2

intimidation 3

Animal ken 2

Archery 1

Etiquette 3

Melee 2

Stealth 2

Survival 2

investigation 2

law 1

politics 2

seneschal 2

Fortitude 4

Potence 3

Contacts 2

Influence 2

Self 4

Courage 4

willpower 8

Vicelin de Marseille

Il vint à l'attention de Leufroy de Provence dans les années 1190. Lucius choisit de l'étreindre personnellement au grand déplaisir de Leufroy. Pour compenser, il lui promit le droit de créer bientôt des infants. Vicelin est un avocat des croisades et de la chasse aux doctrines hérétiques. Ce que son sire et les autres ne réalisent pas, est que Vicelin est totalement amoral. Il

pratique la cruauté et recherche dans son existence à s'insérer dans des institutions qui lui offraient l'opportunité de recourir à son vice. Il choisit l'Eglise lorsqu'il suspecta l'existence des vampires et tenta de se rendre attractif à eux.

Vicelin est l'image du chevalier héroïque avec sa tonsure monastique et son armure qui montre les traces de nombreuses batailles dangereuses. Il parle calmement sauf quand il se bat ou se nourrit. Il aime que l'on sache qui est le supérieur de l'inférieur.

Son refuge est une simple maison près du manoir de Lucius. Beaucoup de croisés le respectent, ceux qui perçoivent sa véritable nature se sentent inconfortables en sa présence. Il est respecté parmi les Ventrues comme un bon planificateur qui possède une bonne emprise sur les faiblesses de ses ennemis.

Clan : ventrue

Sire : Lucius

Nature : monster

Attitude : judge

Génération : 11

Etreinte : 1092

Age apparent : milieu de la vingtaine

Force 4

Dextérité 3

Stamina 3

Charisme 3

Manipulation 2

Apparence 3

Perception 2

Intelligence 2

Wits 3

Acting 3

alertness 3

athletics 2

Brawl 2

dodge 2

intimidation 3

Larceny 1

subterfuge 2

animal ken 2

Archery 2

crafts 1

etiquette 1

Melee 4

ride 2

stealth 3

Survival 2

academics 2

investigation 2

Law 1

politics 2

Dominate 4

fortitude 3

presence 3

Allies 2

contacts 1

influence 1

Mentor 3

ressources 2
status 1

Conviction 3

instinct 4
courage 4

Road of the beast 8

willpower 8

Les absents ont toujours tort.

On remarquera l'absence de baalis. C'est peu étonnant vu la nature sainte de la ville et les gerbes de vraie foi qui émanent d'un peu partout. Mais le défi mérite d'être relevé.

Le supplément ne décrit aucun laibon (mais l'édition est antérieure à leur description ...), ce qui est sans doute un détail à combler. Jérusalem est le carrefour entre l'Europe, l'Asie, l'Afrique et un incroyable mélange culturel et historique.

Organisation sociale

Il n'y a pas de prince ou de chef à Jérusalem. De prime abord, cela pourrait paraître étonnant. En effet cette ville a toujours attiré la convoitise et les regards, mais si on y regarde d'un peu plus près, il faut bien reconnaître qu'elle est tout simplement ingérable.

Premièrement à cause de sa surpopulation caïnite : pas moins de 43 vampires permanents dans la ville et ses environs. Certains dorment même dans des citernes et réservoirs d'eau potable tant la place manque.

Deuxièmement de par les guerres : la ville ne connaît que très rarement dans son histoire des périodes de paix de plusieurs dizaines d'années, qui sont nécessaires à l'installation d'une autorité stable et efficace.

Troisièmement de par les conflits religieux. Jérusalem est un haut lieu spirituel pour trois religions : le christianisme tout d'abord avec l'Eglise du Saint Sépulcre, la via dolorosa..., l'Islam avec la grande mosquée d'Al-Aksa (troisième lieu saint de cette religion après la Mecque et Médine), et enfin le judaïsme avec le mur des lamentations et les ruines de la cité de David. Il est peu de caïnite qui ne soit impliqué dans la vie religieuse de la cité, ce qui entraîne d'énormes tensions entre les différentes factions. Les croisades et contre croisades n'ont

bien entendu qu'amplifiées le phénomène. Qui peut donc prétendre unifier et régner sur une telle population ?

Enfin, et ce n'est pas le moindre argument qui explique l'absence de structure politique en ville, il ne faut pas oublier les individualités. Deux vampires sont de la quatrième génération, dont un descendant de Saulot lui-même, pas moins de 12 vampires sont de génération 6 ou moins, certains vivent depuis des millénaires et sont quasi des légendes. Comment unifier et mettre au pas de tels monstres ?

Cela fait donc de la ville un vaste territoire où l'on s'observe, on attend l'erreur de l'autre. Certains comme Habiba clament des petits territoires au sein de la ville comme étant leur domaine et chassent quiconque y pénètre ; mais la plupart ne disposent que de leur refuge (quand ils en ont un à peu près sûr) comme domaine. Il n'y a pas de réelle cohésion, même au sein des factions religieuses. A Jérusalem, c'est chacun pour soi et Dieu pour tous ! Il ne faut s'attendre à aucune gentillesse gratuite, aucun service rendu sans une lourde contrepartie, et héberger un visiteur ou même lui permettre de passer d'un quartier à un autre en toute sécurité est un commerce lucratif.

Le néophyte tout ancien qu'il puisse être est en danger permanent. S'il tente de se débrouiller seul en ville, il risque fort d'être retrouvé éparpillé aux quatre points cardinaux le lendemain. Il n'y a aucun signe d'avertissement, personne qui puisse gratuitement annoncer au visiteur les lieux qu'il ne doit surtout pas fréquenter. Le mot survie en milieu urbain prend ici tout son sens. Quand on pense au nombre de Lieux Saints qui jalonnent la ville, on imagine ce qui se trouve sous les ruines des l'ancienne cité de David.

Références et aides

Aides en ligne :

Les templiers

Histoire de Jérusalem et du Temple

Dynasties musulmanes

Les croisades

Les ordres monastiques, religieux et mendiants du moyen age

Livres :

La conjuration (D. BAUDIS). Livre de poche.

Les chevaliers (J. BENZONI) : Thibaut ou la croix perdue, Renaud ou la malédiction, Olivier ou les trésors des templiers. Livres de poche. Le premier volume est tout simplement extraordinaire !

Le mot de la fin

Voilà, vous avez une bonne base pour jouer. Désolé mais les stats des Pnjs sont en partie en anglais, d'une part parce que j'ai la flemme de les convertir, et d'autre part parce que je ne connais pas toujours leur équivalent.

Aidez moi à devenir meilleur, indiquez moi les nombreuses coquilles que j'ai laissé.

darksacoche@yahoo.fr

Ah j'oubliai, utilisez la fonction « explorateur de documents » pour aller plus vite aux bonnes infos. Bon jeu à présent,

Belgarath