

PERSONNAGES PRE-TIRES

Je vous propose ici quelques Pré-tirés qui tous ont une histoire venant compléter le scénario et enrichir l'ambiance.

Une Coterie dans le monde de Vampire est un groupe de vampires s'étant réunis afin de réaliser un but commun, par affinités ou tout simplement pour survivre. En effet, dans ce monde sombre qu'est le leur, il est souvent difficile aux jeunes vampires (de moins d'un siècle) de trouver leur place et de ne pas subir le joug des plus anciens.

Les personnages de la coterie que je vous propose sont liés par l'affection et à ce titre forment une véritable famille (les vampires nomment eux même leur engeance La famille). C'est le Sire de Lucretia et Philippe qui les a réunis il y a près de 8 ans afin de mieux contrôler ses propres enfants et de leur assurer une meilleure chance de survie. Plus ils vont vieillir et plus ils vont acquérir du pouvoir. Une coterie soudée permet à ce phénomène de gagner en rapidité et en sûreté, l'union fait la force et dans un monde de prédateurs, ceci est d'autant plus vrai. Ainsi, Richard Marquis de Bergerac est tout à la fois le Sire de Lucretia et Philippe, le Mentor de Grégoire le vif et le Protecteur de Bastasar l'érudit.

Ce petit groupe aurait pu subsister encore longtemps s'il n'y avait pas eu un lien de sang entre Lucretia et Bastasar. En effet, Philippe a eu connaissance de l'existence de ce lien, étant amoureux de sa sœur qui feignait de ne pas le savoir, il décida de tenter de rompre ce lien afin que sa sœur change ses sentiments à son égard. Pour se faire, il déroba à son Sire un sceau permettant d'abattre les barrières de protections thaumaturgiques, offert à son Sire par un courtisan proche d'Étienne de Poitou. Puis il alla chercher dans le refuge d'un ancien une capsule alchimique permettant d'annuler les effets d'un lien de sang. Lors du rapt, Philippe égara la sphère portant le sceau de son Sire (Cf: le Sceau de Richard de Bergerac), laissant ainsi la preuve de la culpabilité de Richard de Bergerac. Accusé à tort, Richard fut condamné à la mort ultime tandis que ses enfants furent bannis. C'est ainsi que les Vjs seront expulsés de Clermont-Ferrand. C'est en rejoignant la cours de Toulouse qu'ils arriveront à Tenedir.

Donation particulière, le Sceau de Richard de Bergerac:

- Coût d'utilisation: 2 points de sang minimum par utilisation, mais le coût peut varier en fonction de la puissance de la barrière à dissiper.
- Effets: une fois le sceau appliqué sur la barrière à dissiper et le sang dépensé, il va se former une petite sphère de sang au bout du sceau qui va durcir jusqu'à devenir aussi dur que du plomb. À ce stade, la barrière sera dissipée.

[La sphère permet en fait de réactiver la barrière en d'autres endroits, en dépensant des points de sang et en effectuant la bonne gestuelle au dessus de la sphère. Toutefois, Philippe ne connaît pas la deuxième utilisation de la sphère.]

PHILIPPE:

Image:

Philippe est un jeune homme vigoureux, bien que de petite taille, au regard fureteur. Il porte des vêtements coûteux d'érudit qui contrastent avec l'épée longue qu'il porte au côté.

Interprétation:

Philippe est un homme de science, cultivé et érudit. Passionné par l'architecture et passionné tout court, il est follement amoureux de sa sœur depuis leur plus tendre enfance. Cet amour à sens unique le dévore et le pousse aux actes les plus fous. Le dernier en date a condamné leur Sire et les a poussés à l'exil, depuis il se sent coupable et espère pouvoir un jour se racheter et dissimuler son acte.

Caractéristiques:

Clan: Toréador

Nature: Passionné

Attitude: Pénitent

Génération: 7

Concept: Architecte

Étreinte: 1221

Age apparent: 31

Physique: Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3

Social: Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2

Mental: Perception 4 (Attentif), Intelligence 3, Astuce 3

Talents: Vigilance 2, Athlétisme 1, Bagarre 1, Esquive 1, Empathie 3, Intimidation 1, Larcin 1, Subterfuge 2

Compétences: Artisanat 2, Étiquette 1, Mêlée 3, Équitation 2, Furtivité 2

Connaissances: Érudition 2, Investigation 1, Occultisme 2, Politique 2, Science 3 (Ingénierie)

Disciplines: Auspex 2, Célérité 2, Présence 1

Historiques: Génération 5, Ressources 2

Vertus: Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 3

Voie de l'humanité: 7

Volonté: 4

Atouts: Donation particulière 2 (il a dérobé le sceau de son Sire), Grand Amour 1 (c'est l'amour qu'il porte à sa sœur, mais celui-ci n'est pas réciproque)

Handicaps: Aversion 1 (pour les anciens vampires qui ont condamné son Sire et l'ont forcé, sa sœur, sa coterie et lui à l'exil), Sire infâme 1 (dans le sens où son Sire est en disgrâce chez les autres vampires et que sa disgrâce déteint sur ses enfants), Terrible secret 1 (c'est lui qui a causé la perte de son Sire par le vol du sceau de ce dernier)

Possessions: Une tenue d'érudit de bonne qualité (portée), une épée longue (Difficulté 6, Dégâts force+4, force requise 2), un cheval de bonne qualité, un nécessaire à dessin, des vêtements de rechange de bonne qualité, des bijoux et une bourse bien remplie.

Lucretia:

Image:

Lucretia est une jeune femme frêle, aux longs cheveux noirs et aux traits fins. D'une grande beauté, elle possède la prestance d'une reine et l'esprit d'une enfant gâtée.

Interprétation:

Lucretia était l'infante préférée de Richard de Bergerac. Jeune et gâtée, elle se comporte comme une enfant ingrate. Elle supporte l'amour de son frère uniquement pour mieux le manipuler et arriver à approcher Baltasar dont elle voudrait faire son amant et mari. Ce n'est que depuis peu (environ un an) qu'elle pense éprouver des sentiments pour lui, elle suppose qu'elle est attirée par le froideur du regard et l'attitude hautaine de Baltasar.

Caractéristiques:

Clan: Toréador

Nature: Enfant

Attitude: Séductrice

Génération: 7

Concept: Courtisane

Étreinte: 1222

Age apparent: 24

Physique: Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2

Social: Charisme 4 (Charmeuse), Manipulation 3, Apparence 4 (Séductrice)

Mental: Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3

Talents: Comédie 2, Vigilance 2, Esquive 1, Empathie 2, Intimidation 2, Commandement 2, Subterfuge 2

Compétences: Archerie 1, Artisanat 1, Étiquette 2, Herboristerie 2, Musique 1

Connaissances: Érudition 2, Sagesse populaire 2, Investigation 1, Occultisme 1, Politique 2, Sénéchal 3

Disciplines: Célérité 1, Présence 3

Historiques: Génération 5, Ressources 2

Vertus: Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 4

Voie de l'humanité: 6

Volonté: 6

Atouts: Humeur sanguine 2, Sixième sens 2

Handicaps: Sire infâme 1 (dans le sens où son Sire est en disgrâce chez les autres vampires et que sa disgrâce déteint sur ses enfants)

Elle est également liée au sang une foi avec Baltasar.

Possessions: Une robe simple et chaude de bonne qualité (portée), un arc court (Difficulté 6, Dégâts 2, force requise 2, Portée 60m) et 20 flèches, des bijoux couteux, un nécessaire de couture et de broderie, des robes de bonne qualité, une veste de fourrure, des herbes curatives, une Bible enluminée, un crucifix en bois, un nécessaire de maquillage, et une bourse bien remplie. Elle et Baltasar voyagent dans un luxueux chariot couvert.

Baltasar l'érudit:

Image:

Baltasar est un homme grand et sec. Il porte des vêtements noirs qui renforcent la pâleur de son teint. Sa cape est comme une ombre qui le suit, il est la représentation même de la mort impérieuse.

Interprétation:

Baltasar est lui aussi un érudit et passionné, mais d'un tout autre genre que Philippe. Ce qui le fascine est la Mort dans tous ses aspects. Ambitieux et froid, il est vil et manipulateur comme la mort qui l'a séduit. Ses dons de voyance le détachent chaque jour un peu plus de la réalité. Il pense que c'est un don de l'archange de la mort qui lui permet d'entrevoir la fin avant que celle-ci n'intervienne. Il lia au sang Lucretia il y a un an afin d'asseoir son autorité sur la coterie.

Caractéristiques:

Clan: Capadocien

Nature: Dissident

Attitude: Solitaire

Génération: 8

Concept: Érudit, Voyant

Étreinte: 1216

Age apparent: 46

Physique: Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2

Social: Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 2

Mental: Perception 3, Intelligence 4 (Savant), Astuce 3

Talents: Comédie 1, Vigilance 2, Esquive 1, Empathie 2, Commandement 1, Subterfuge 2

Compétences: Étiquette 1, Herboristerie 1, Mêlée 2, Équitation 1

Connaissances: Érudition 3, Sagesse populaire 2, Investigation 2, Linguistique 2 (Italien et Grec), Médecine 2, Occultisme 2, Politique 1

Disciplines: Auspex 3, Endurance 1, Mortis 2

Historiques: Génération 4, Ressources 1

Vertus: Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 3

Voie de l'humanité: 5

Volonté: 6

Atouts: Voyance 3 (il arrive souvent qu'il entre-aperçoive des moments passés ou futurs, que des rêves guident ses pas et lui permettent de mieux comprendre les éléments qui l'entourent)

handicaps: Odeur de cimetière 1

Possessions: Une tenue sombre de bonne qualité avec cape (portée), une dague (Difficulté 4, Dégâts force+1, Force requise 1), une épée courte (Difficulté 5, Dégâts force+2, Force requise 2), un nécessaire d'écriture, un ouvrage d'occultisme (+1 en occultisme), une tenue chaude de bonne qualité, une lanterne sourde, des bijoux simples, une trousse de médecine (bandages, aiguilles et fil, scie et baumes cicatrisants), et une petite bourse.

Grégoire le vif:

Image:

Grégoire le vif est un homme à fière allure, chevalier de noble vertu, il est grand et fort, aussi souple qu'un chat et vigoureux qu'un ours. Il porte la batarde de sa famille mais il a dû abandonner ses armoiries afin de se fondre dans l'ombre de la nuit.

Interprétation:

Grégoire est l'image même du chevalier tant dans son apparence que par sa personnalité. Il a mal supporté ce qui est arrivé à son mentor et est persuadé que celui-ci s'est fait piéger. Il a juré de venger sa mort et de retrouver celui qui l'a fait tomber. (Voir aussi Voie de la Chevalerie pages 114 et 133)

Caractéristiques:

Clan: Ventrue

Nature: Tyran

Attitude: Défenseur

Génération: 7

Concept: Chevalier

Étreinte: 1219

Age apparent: 30

Physique: Force 3, Dextérité 4 (Réflexes de chat), Vigueur 2

Social: Charisme 3, Manipulation 4 (Rusé), Apparence 3

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2

Talents: Vigilance 2, Athlétisme 2, Bagarre 1, Esquive 2, Empathie 1, Intimidation 2, Commandement 2, Subterfuge 2

Compétences: Étiquette 2, Mêlée 4 (Épée batarde), Équitation 2, Furtivité 1

Connaissances: Érudition 2, Investigation 2, Occultisme 2, Politique 2, Sénéchal 1

Disciplines: Domination 1, Endurance 3

Historiques: Génération 5, Ressources 1

Vertus: Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 5

Voie de la Chevalerie: 6

Volonté: 6

Atouts: Noblesse 1, Sens aiguisés vue 1, ouïe 1

Handicaps: Sommeil lourd 1

Sélectivité des Ventrues: femmes entre 12 et 40 ans

Possessions: Une armure légère (Protection 1, force requise 1) (Portée), une épée batarde (Difficulté 6, Dégâts force+5, force requise 3), une dague (Difficulté 4, Dégâts force+1, force requise 1), une armure de chevalier (Protection 4, Ajustement de Dextérité +2, Ajustement de perception +2, force requise 3), un bouclier de chevalier aux armoiries de Richard de Bergerac (de fantassin, Difficulté +1 pour le toucher en mêlée), un destrier de guerre, des vêtements de qualités, un crucifix en argent en pendentif, un nécessaire d'entretien pour armes, un nécessaire d'entretien pour chevaux, et une petite bourse.