

Nom : Garik
Concept : mendiant
Clan : Nosferatu

Nature : Barbare
Attitude :
Génération : 7^e

FORCE : 5
DEXTERITE : 2
VIGUEUR : 2

CHARISME : 2
MANIPULATION : 3
APPARENCE : 0

PERCEPTION : 2
INTELLIGENCE : 2
ASTUCE : 4

Initiative : 4

Vigilance 3
Athlétisme 3
Bagarre 5
Esquive 3
Passe-passe 1

Animaux 3
Tir à l'arc 3
Furtivité 3

Sagesse Populaire 3
Linguistique 2

Discipline :

Animalisme – 1
Occultation – 2
Puissance – 2

Historiques :

Contact 4
Génération 5

Conscience 1

Maitrise de soi 4
Courage 5

VOIE de l'humanité 5

VOLONTE : 5

Point de Sang Maximum : 20
Sang / tour : 5

ARME

Hache de guerre, Dégâts 11L (+2 auto), dissimulation N
Arc court, Dégâts 2L, 55 m

ARMURE

Légère : +1C / +2L
rechargement rapide : pour tirer à chaque tour, Dex +
Arc, Diff 7, Gr 3, puis le Tir à Gr 2



HISTORIQUE :

Vous êtes né à la fin du 7^e siècle alors que l'Espagne était sous domination wisigothique. Lorsque les Arabes ont envahi l'Espagne en 711, vous les avez combattus mais vous avez dû reculer sous leur assaut.

Vous vous êtes réfugié dans les montagnes de Galice où vous avez mené une guérilla contre les Maures. Votre ténacité vous a valu l'Étreinte par le clan Nosferatu, très impliqué dans la lutte contre l'envahisseur.

Lors d'une attaque nocturne, dans les montagnes vous avez trébuché dans une crevasse. Protégé de la lumière du jour, vous n'avez cependant jamais pu en ressortir.

Vous avez alterné les phases de Torpeur et d'éveil pendant des siècles jusqu'à ce qu'enfin, un berger vous a entendu et aidé à remonter. Affamé vous l'avez tué Vous êtes revenu à la civilisation en l'an 1202. Le clan Nosferatu vous a réintégré dans ses rangs et vous luttez toujours contre les Maures.

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

Barbare : Vous regagnez de la volonté lorsque vous l'emportez dans une compétition « civilisée » grâce à vos vertus barbares.

Contact : le nosferatu connaît de nombreuses personnes à travers l'Espagne continentale catholiques ou musulmans et sur les différents archipels.

- un prédicateur, Lope de Vega, franciscain qui vagabonde en Espagne
- un Iman, Abd al-Mumin, Almohade (secte fondamentaliste)
- Al-Hakam, seigneur sur l'archipel des Baléares
- Jacob, rabbin de Barcelone.

Animalisme – Parole de Fauve : regardant dans les yeux d'un animal, le vampire peut converser avec lui en imitant le cri de l'animal. Pour obtenir des informations, il peut effectuer un test Manipulation + Animaux, Diff 6.

Occultation – Cape d'Ombre : Alors que le personnage est immobile et caché, les gens autour de lui ne le remarquent pas. Cependant, ce pouvoir ne peut pas leurrer Auspex et ne résiste pas à une fouille minutieuse.

Occultation – Présence Invisible : le vampire peut se déplacer sans que d'autres ne l'aperçoivent. Si des personnes le recherchent activement, il peut effectuer un Test d'Astuce + Furtivité (Diff 7).

Puissance : le vampire ajoute son niveau de puissance (2) en tant que succès automatiques à tous ses tests de Force (soulèvement, dégâts, saut).

VOIE DE L'HUMANITE

L'existence d'un vampire est l'antithèse de l'Humanité. Ce n'est pas parce qu'un vampire suit la Voie de l'Humanité qu'il est amical ou bon. Les vampires sont des prédateurs, et l'Humanité leur permet seulement de prétendre le contraire. C'est une énigme intérieure qui protège le vampire de lui-même, tout comme la Mascarade le protège des mortels.

Humanité 6 à 5 :

Le perso est en dessous de la norme assume ses besoins en sang pour vivre et fait ce qu'il faut pour l'obtenir. Il ne détruit pas toujours volontairement les biens ou la vie de sa victime, mais accepte que ce soit le destin de certaines.

- | | |
|---|--|
| 5 | Dégradation délibérée des biens d'autrui |
| 4 | Violation avec circonstances atténuantes (homicide involontaire, tuer un calice lors d'une frénésie) |
| 3 | Violation avec préméditation (meurtre caractérisé, prendre du plaisir à une exsanguination) |
| 2 | Violation par plaisir (meurtre sans mobile, boire en étant repu) |
| 1 | Perversion totales, actes abominables |