

Nom : Bilal ibn Rabah  
Concept : Guerrier converti  
Clan : Assamite

Nature : Survivant  
Attitude :  
Génération : 8<sup>e</sup>

FORCE : 3  
DEXTERITE : 4  
VIGUEUR : 3

CHARISME : 2  
MANIPULATION : 2  
APPARENCE : 2

PERCEPTION : 2  
INTELLIGENCE : 2  
ASTUCE : 4

**Initiative : 8**

Vigilance 3  
Athlétisme 4  
Bagarre 3  
Esquive 3  
Passe-passe 1

Tir à l'arc 2  
Mêlée 4  
Furtivité 3  
Survie 1

Sagesse Populaire 2  
Linguistique 1  
Médecine 2

Discipline :  
Célérité - 2  
Dissimulation - 1  
Quiétus - 2  
VOIE du sang : 5  
VOLONTE : 7

Historiques :  
Génération 4  
Ressources 2  
Allié 1

Conviction : 3  
Maîtrise de soi : 2  
Courage : 5

VITAE maximal : 15  
Sang / Tour : 3

**ARME**

Sabre, dégâts 5L, Dissimulation M  
2 Couteaux, Dégâts 4L, Dissimulation P  
Couteau en lancer, 3L, Diff +1

**ARMURE**

Légère : +1C / +2 L  
*Coup double au couteau* : 2 attaques à 5 dés, diff 7  
(impossible en Célérité)



**Historique**

Vous êtes né en 1178 d'un père tisserand. Dès votre plus jeune âge vous avez été entraîné pour combattre l'infidèle chrétien dans une Espagne déchirée par la guerre.

Après votre Étreinte en 1206, vous avez tué de nombreux vampires chrétiens au nord de la péninsule, mais une nuit de 1211, vous avez été capturé par Monçada, le Lasombra qui dirige la faction chrétienne du clan. Après vous avoir arraché vos secrets, il vous à Lié par le Sang.

Sous son ordre, vous vous êtes convertit au Christianisme et vous avez travaillé pour les Lasombra. Les années ont passés et votre fidélité et votre loyauté envers Monçada n'a jamais faiblit (il vous fait régulièrement boire de son sang).

Aujourd'hui en septembre 1229, Monçada 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.

**Survivant** : vous regagnez de la volonté quand vous survivez à une menace sérieuse grâce à votre détermination et votre ténacité ou si vos conseils permettent à d'autres de survivre à une menace qui les aurait détruits sans cela.

**Ressources** : le vampire possède un petit pécule qui est le résultat de ses rapines.

**Allié** : malgré sa conversion, le vampire conserve l'amitié d'un chevalier musulman, Azán Bajá, qui vit dans l'archipel des Baléares.

**Célérité** : le vampire peut dépenser, au début de son tour, un nombre de points de Sang égal à sa Célérité pour bénéficier d'actions supplémentaires. Ces actions supplémentaires sont indivisibles et ne peuvent servir qu'à des actions physiques. On peut dépenser des points de sang pour d'autres actions pendant un round de célérité.

**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.

**Quietus – Silence du Sang Ardent** : pour 1 point de Sang, le vampire crée une zone de silence absolu autour de lui à 6 mètres de rayon. Aucun son produit dans cette zone n'est entendu à l'extérieur. La zone dure 1 heure au maximum

**Quietus – le venin du Serpent** : le vampire dépense un nombre de point qui ne peut dépasser sa Vigueur et teste sa Volonté (Diff 6). Le poison reste actif jusqu'à l'aube ou utilisation. Une victime doit faire un test de Vigueur (+ Endurance, diff 6) et perd 1 pt de Vigueur par point de sang dépensé par l'Assamite moins ses propres succès.

Cette perte dure (selon le jet de Volonté de l'Assamite) :

1 succès = 1 tour

2 succès = 1 heure

3 succès = 1 jour

4 succès = 1 mois

5 succès et plus = permanent

A 0 en Vigueur, un mortel n'a plus aucune résistance aux maladies et un vampire entre en torpeur.

Pour cracher le poison, Vigueur + Athlétisme (Diff 6) et maximum de 2 points de Sang, pour une portée de 9 mètres.

## LA VOIE DU SANG

- Suis les enseignements d'Haqim avec ferveur.
- Les mortels ne sont pas dignes d'attention. Ne t'en nourris qu'en cas de besoin.
- Ne rate aucune occasion de rassasier la Bête avec la vitae d'autres vampires.
- Résiste à la fureur de la Bête. Ne pas se contrôler conduit à des exploits de moindre valeur.
- Recherche le savoir qui peut aider le clan dans sa guerre contre l'engeance maudite de Khayyin.
- Prêche la gloire de la cause d'Haqim aux autres vampires. S'ils la refusent, utilise-les pour ton propre retour dans la grâce de Khayyin.

5	Manquer à la parole d'honneur donnée à un mortel.
4	Manquer de respect aux chefs du clan, ne pas approfondir la grande connaissance des enseignements d'Haqim.
3	Echouer à poursuivre le sang vampirique ou la recherche de la connaissance de Caïn lorsqu'il y a un danger modéré.
2	Succomber à la frénésie.
1	Ignorer l'opportunité d'obtenir du sang d'un vampire de génération antérieure à la vôtre, quel qu'en soit le prix.