 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

TOREADORS

François Villon

L'histoire du Prince se confond avec l'histoire de Paris , aussi nous vous recommandons de d'abord lire la chronologie avant de lire sa fiche . Il sera fait ici juste un bref récapitulatif des informations parsemant le PBN 1 (les informations les plus « sensibles » sur Villon vous seront devoilées dans le numéro trois de Kaotic) et nous discuterons donc surtout de la personnalité du Prince. Il va sans dire que les informations datant de la vie de Villon sont rigoureusement authentiques d'un point de vue historique (mise à part les dates), les citations sont toutes d'époque également , aussi étranges qu'elles puissent paraître.

« *Tous aux tavernes et aux filles* » (François Villon)
François Villon est né à Paris , non pas comme beaucoup le pense au cours du 15eme siècle , mais en plein moyen âge. Etant plutôt d'un naturel oisif et appréciant la fête , c'est tout naturellement qu'il se tourna vers le crime, et plus particulièrement la mise à sac des maisons de bourgeois , avec les pieds dudit bourgeois finissant dans la cheminée en cas de refus d'obtempérer. Tout ce passait plutôt bien pour Villon jusqu'à une bagarre de bar malencontreuse où se dernier tua par « accident » une personne plus influente que les autres ce qui lui value de devenir « persona non gratta » sur Paris. Il dut donc prendre le large le plus vite possible . S'ensuivit une vie pour la moins active en temps que bandit de grand chemin . Lors de ses nombreux passages en prison , il découvre qu'il dispose d'une plume plutôt facile et se mettra à écrire de façon systématique à chacun de ses enfermements intempestifs.

« *Villon rime avec couillon* »(François Villon)

Au bout de quelques années de vie sur les routes, il lui prend l'envie de revoir sa ville natale et retourne à Paris où la situation dégénère à nouveau très rapidement. Après avoir tué un homme dans une taverne, il est à nouveau contraint de partir rapidement de la capitale. Pendant sa fuite, François fait la connaissance d'une ravissante jeune femme prénommée Hélène qu'il tente bien évidemment de séduire. Cette dernière , pour une raison inconnue (cf. partie 3) décide d'étreindre le jeune homme puis, alors qu'il se trouve encore dans les affres de la transformation, perd subitement tout intérêt dans ce jeune homme et passe son chemin , laissant un nouveau Toréador de basse génération certes, mais sans aucune expérience aux prises avec la dure réalité de la (non) vie vampirique . Villon n'aurait certainement jamais survécu s'il n'avait pas par le plus grand des hasards croisé la route de la caravane de gitans menés par le Duc ; Ce dernier, prend, contre tout attente le jeune homme en pitié (certainement du à sa vulnérabilité d'alors) et au lieu de l'exterminer comme à son habitude, lui offre l'hospitalité dans ses rangs. Le jeune Toréador passe ainsi plus de cinquante ans en temps que bateleur à écumer les routes lorsque la nostalgie de Paris lui reprend. Il rentre alors à la capitale , avec le secret espoir de rencontrer d'autres vampires avec qui socialiser, et surtout d'autres membres de son clan .Le reste appartient à l'histoire (voir chronologie).

« *Qui meurt à le droit de tout dire* » (François Villon)
L'ascension fulgurante de Villon, jusqu'à devenir Prince de Paris, cristallisa les haines les plus diverses contre sa personne. Comme en politique ou dans sa non vie intime, il y réagit avec légèreté et passion.

Sire :Hélène
Clan :Toréador
Nature :brute
Attitude :bon vivant
Génération :5^{e}
Etreinte:1230 (né en 1197)
Age apparent :au alentour de la trentaine
Physique : Force 4, Dextérité 7, Endurance 6

Social : Charisme 8, Manipulation 8, Apparence 7
Mental : Perception 4, Intelligence 5, Astuce 7
Talents : Bagarre 5, Intimidation 4, Chant 4, Conn de la rue 7, Subterfuge 8, Commandement 6, Grâce 5, Comédie 7, Interrogation 5, Intuition 7, Mascarade 8, Style 5, Lancer 3, Diplomatie 4, Négociation 8, Chercher 4, Esquive 6
Compétences : Etiquette 7, mêlée 6, Performance 6, Discrétion 5, Acrobaties 5, Lecture sur les lèvres 2, Equitation 3, Pickpocket 2, Chasse 4
Connaissances : Histoire de l'art 7, Histoire de France 6, Langues 6, Occulte 3, Conn de la Camarilla 4, Conn des Anarchs 3, Politique 7, Ordinateur 1, Loi 2, Economie 4, Psychologie 5, Conn toréador 7, Conn Ravnos 3, Conn Nosferatu 4, Conn de paris 6, Conn des égouts 2
Disciplines : Auspex 7, Célérité 6, Chimerie 4, Puissance d'Ame 5, Occultation 6, Présence 7, Animalisme 2, Visceratika 3, Domination 5, Puissance 4
Historique : Statut 7, Suivants 5, Troupeau 4, Ressources 7, Alliés 7, Contacts 8, Influences 6, Renommé 1, Statut d'Ancien 2
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Humanité :6
Volonté :8
Notes : les habitués de VAMPIRE reconnaîtrons ici une version modifiée des caractéristiques du Prince de Paris que l'on pouvait trouver dans le supplément WORLD OF DARKNESS 1ere édition celui-ci étant désormais considéré comme *has been* et toutes les informations contenues à l'intérieur ayant été soi reprises soi modifiées voir annulées, nous nous sommes permis de modifier Villon afin de le "réaligner" avec des suppléments plus récents et toujours d'actualité (Giovanni Chronicles, Camarilla Most Wanted, Midnight Circus) et de lui donner une prestance digne du Prince de Paris.
Cela dit, la plupart des Vampires parisiens ne sont au courant que de bribes d'informations sur le passé de leur Prince. La plupart savent qu'il a été vaguement Anarch dans sa jeunesse mais n'ont jamais entendu parler de son alliance avec les Ravnos, encore moins de son rôle dans la libération des Gargouilles parisiennes du joug Tremere, et tout le monde sait que Villon ne supporte pas les Nosferatu. Pour la grande majorité des Ancillas et des Neonates, le Prince reste toutefois une figure vue avec révérence. Simplement il n'est vu que comme un Prince politique. Quant aux Anciens se rappelant sont statut d'exécuteur des basses œuvres de la Princesse Béatrix, Ils ne sont qu'une poignée et la plupart n'ont aucun intérêt à en informer leurs congénères.
Les seuls témoignages de la vie de Villon se trouve dans ce qu'il va lui même écrire, il y a de cela cinq siècles. Cette "biographie officielle" contournait la Mascarade (qui venait alors d'être crée) en replaçant les faits, qui dataient déjà de plus de quatre siècles, à l'époque de l'écriture (la ballade des pendus fut donc bel et bien écrit alors que son auteur appartenait au monde des non-morts.)
Image : Un caucasien au teint halé, aux yeux marrons et à la chevelure d'un noir de jais. Ses costumes sont toujours impeccables et provenant de chez les plus grands couturiers. Si par inadvertance quelqu'un venait à l'apercevoir sans chemise, il découvrirait certainement avec surprise que l'enfant chéri du clan de la Rose possède un physique sec et musculeux qu'envierai plus d'un Assamite, et plus de cicatrices que sur tout un gang de Brujahs iconoclastes. La plus récente et l'une des plus impressionnante provient du résultat d'un contrat Assamite dont le Prince serait curieux de connaître le commanditaire (même s'il possède quelques doutes).
Conseils d'interprétations :
Ne donnez jamais d'ordres mais demandez des faveurs ou émettez des suggestions (les résultats sont identiques mais la formulation est très importante pour vous). Profiter pleinement de l'impact que vous produisez sur vos congénères en allant discuter directement avec eux (plus d'un jeune Vampire s'est retrouvé sans voix lorsque après une remarque émise de leur part, le Prince est descendu de son trône pour demander la raison de leur mécontentement)
La rébellion des jeunes Vampires ne vous dérange pas tant qu'elle ne vient pas perturber vos intérêts ou ne vous tourne pas en ridicule et vous avez tendance à leur laisser passer bien plus que bon nombre de Princes américains (qui plus est la plupart préfèrent voir Villon au Pouvoir, l'alternative la plus probable étant représenté par De Pompignan que le Prince n'hésite pas à brandir tel un croque-mitaine)

Votre dégoût pour tout ce qui est inesthétique est bien entendu feint, cependant c'est un des secrets les mieux gardé de Paris et vos diatribes enflammées sur le sort que mérite les Nosferatus sont renommées dans le monde entier.
Votre façon d'envisager la politique est purement instinctive et fonctionne bien plus sur des coups de génie exécutés dans l'heure que dans des plans préparés sur des siècles (une des raisons principales selon vous de votre survie jusqu'à nos jours).
Si quelques choses vous plaît, il faut que vous le possédiez. Et si la plupart du temps vous y mettez les formes, passant par la politique et votre puissance sociale, se salir les mains ne vous a jamais fait peur. Simplement, c'est un atout que vous préférez garder en votre possession plutôt que le galvauder à la moindre contrariété. Basiquement, et ce, malgré tout les atours dont vous vous parez désormais, vous êtes toujours le jeune Vampire bateleur et truand de vos débuts, simplement, vous avez maintenant les moyens d'arriver à vos fins. Si seulement vous pouviez vous décider sur la marche à suivre désormais.
Secret : A
Villon est au courant de toutes les intrigues de Paris, du moins c'est ce qu'il croit, le Primogène Nosferatu ayant pris bien soin de ne livrer aucune information au Prince sur « les quatre » ou sur la guerre occulte qui fait rage en ce moment sur Paris. Combien de temps encore Jéhovah pourra tenir le Prince ignorant alors que les différentes factions redoublent de violence (cf. partie trois) ? Nul ne le sait encore.
Influence : La plupart des Anciens pense que Villon est un Prince faible, incapable d'empêcher n'importe quel Vampire un tant soit peu influent de faire comme bon lui semble au sein de la Ville-Lumière. Les preuves étant données par son incapacité à arracher le sous-sol aux mains du Primogène Nosferatu qu'il déteste pourtant tant, et par le fait que la plupart des clans indépendants soit aussi peu inquiétés, même lorsqu'ils empêchent les Bourgmestres de faire correctement respecter les lois de la Camarilla (comme les Ravnos du 18eme). Ce sont généralement les mêmes personnes qui parlent avec tristesse de Prince comme Lodin qui savait se faire respecter. En réalité Villon est certainement un des Princes les plus puissants de la Camarilla, pas parce qu'il possède un génie de la politique comme Vitel ou la puissance brute que pouvait détenir un Mithras, mais parce qu'il est libre.
Regardez bien la structure du Pouvoir parisien, il n'y a pas de Primogène contrôlant le Prince, pas de Mathusalem lui dictant ses actions (quoique le Prince soit persuadé du contraire), les actions de Villon ont toujours été de son propre fait ce qui en fait donc un des Anciens les plus dangereux de la Camarilla car un des plus imprévisibles.
De plus il dispose de lieutenants efficaces, d'une police forte et d'Anarchs qui préfèrent persécuter son rival. Son contrôle est donc, s'il est loin d'être parfait, bien moins parasité que dans bon nombre de capitale. (pour plus d'information, voir *la structure du Pouvoir)*
Préoccupations actuelles : Villon se retrouve dans un cas unique dans l'histoire vampirique, après avoir réussi à accumuler un pouvoir impressionnant au fil des siècles, il ne sait plus exactement dans quel but il avait désiré ce pouvoir à la base. Au jour d'aujourd'hui il hésite entre préparer sa ville et lui-même à la Géhenne imminente, tenter de contrôler l'Europe naissante ou simplement partir. La seule question plus importante aux yeux du Prince que ces considérations philosophiques est son éternelle phobie du contrôle, qui le pousse à payer très chère toute information susceptible de lui fournir une piste. Villon est également toujours dans une guerre feutrée avec le Primogène Ventrue et est toujours intéressé par de nouveaux alliés contre le vieux soldat.

Kerrida

La vie fut toujours facile pour Antonino, remarqué très tôt pour sa voix d'ange par un archevêque de passage dans l'église ou l'enfant faisait les chœurs, ce dernier le prit sous son aile et, non comptant de faire jouer ses influences pour l'inscrire dans la plus prestigieuse école de castrat d'Espagne, donna au garçon sa première leçon de conduite qui pourrait ce résumer à « rien n'est hors de portée, pourvue que l'on soit assez gentil en le demandant ». Cette première expérience allait préfigurer une vie tout entière sous le signe de l'excès. En effet, plus la gloire du castrat prenait de l'ampleur, plus ce dernier tombait dans les pires débauches imaginables, qui se soldaient fréquemment par la disparition d'un /e ou deux

servant/es dans les villes où Antonino donnait des représentations. Qu'il y a t'il en effet de plus drôle qu'un pathétique sous homme (car sans titre ni argent) pleurant pour sa survie ? Et qui irait soupçonner le jeune androgyne à la constitution délicate d'être d'une quelconque responsabilité quant aux cadavres atrocement mutilés retrouvés dans le fleuve. Un soir que le Castrat donnait une représentation à Paris, on lui fit parvenir une invitation de ce qui semblait être un riche mécène ayant particulièrement apprécié la représentation, et souhaitant vivement le rencontrer. Antonino (que le mot 'riche' avait toujours rendu aimable) accepta et se retrouva le soir même à discuter avec le généreux donateur dans le plus grand restaurant de la capitale. Ce dernier, Calabris Infant de Villon, cherchait depuis longtemps à étreindre, mais ne trouvait aucun candidat qui satisfasse ses critères artistiques et ludiques. Une brève lecture d'aura lui annonça qu'il venait de trouver un candidat parfait.
Le plaisir qu'Antonino retira de sa vampirisation est difficilement imaginable pour toute personne ayant un quelconques respects pour la vie humaine, il suffit de dire que Sire et Infant partageaient énormément de points communs et que le Néonate apprit beaucoup plus que les Traditions lors de son séjour avec l'ancien Toréador. Celui-ci fut cependant de courte durée car, suite à quelques indiscrétions et aux manœuvres politiques de Pierre-Emmanuel, l'étendue des dépravations du couple fut révélée au grand jour. Kerrida (le nom prit par le néonate lors de son passage à la non-vie) n'ayant jamais exprimé de loyauté envers quiconque à part lui-même, fit à la cour un numéro de remords plutôt convaincant dans lequel il expliqua en pleurs qu'il avait été contraint par son sire à commettre de telles horreurs et évita ainsi l'exil qui fut le lot de son Sire, au grand dam de De Pompignan qui avait toujours détesté cette « aberration de la nature » et n'a jamais manqué de l'humilier en public.
Depuis ce jour, Kerrida mène des nuits paisibles à assouvir le moindre de ses désirs en prenant soin de se mêler le moins possible de la politique (si ennuyeuse) vampirique. A la moindre guerre, il court se réfugier dans un pays neutre. Ses deux seules constantes semble être sa haine viscérale du Primogène Ventrue dont il convoite le sang et son amour de l'opéra qui le conduit souvent à improviser pour ses invités (qui ont intérêt à aimer de tout leur cœur).
Clan : Toréador
Sire : Constance de St André (Calabris)
Nature : Rogue
Attitude : Dabbler
Génération : 7e
Etreinte : 1750 (né en 1730)
Age Apparent : voir image
Physique : Force 2, Dextérité 4, Endurance 3
Social : Charisme 6, Manipulation 5, Apparence 6
Mental : Perception 5, Intelligence 4, Astuce 4
Talents : Chant 6, Esquive 3, Vigilance 2, Intimidation 3, Subterfuge 4, Séduction 6
Compétences : Etiquette 3, Mêlé (Fouet) 4, Musique 2, Lire sur les lèvres 3, Danse 3, Torture 4
Connaissances : Politique 4, Occultisme 5, Conn. Paris 4, Conn. Toréador 3, Linguistique 2, Conn. Art 5, Finance 2
Disciplines : Présence 6, Auspex 3, Domination 2, Célérité 2, Melponnée 3
Historique : Ressources 6, Contacts 5, Alliés 4, Statut 4, Influence 6, Troupeaux 5, Statut Toréador 2
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 5, Courage 2
Humanité : 1
Volonté : 9
Image : Une figure androgyne de plus d'un mètre quatre vingt, habillée dans des tenus improbables et ne renseignant aucunement quant à son sexe. Kerrida affectionne bijoux et ornements à caractères sado masochiste (bague rasoir etc. …).
Conseil d'interprétation : Cherchez le contact avec les personnages, ne donnez aucune indication quant à vos sexes, clans, âge ou toute autre facette de votre personnalité, soyez aimable avec tout le monde avec une légère pointe d'arrogance et n'hésitez pas entre deux tirades sur l'art à faire des allusions à connotations sexuelles à toute personne piquant votre curiosité (y compris Gargouille, Samedi et autre Nosferatu). La plupart des choses qui paraissent importantes aux autres Vampires vous laissent

totalement indifférent et vous n'hésitez pas à leur dire : « mais ma chérie qui de nos jours s'occupe du Sabbat ? ».
Havre : Une multitude dont les principaux sont L'opéra et son club privé.
Secrets : B
Influence : Kerrida ayant tendance à se désintéresser très vite de tout, elle/il se retrouve avec une influence, qui, si elle est tenu, affecte cependant pratiquement toutes les facettes de la société parisienne.
De plus, bien qu'elle/il ne dispose d'aucuns postes officiel au sein de la Camarilla Parisienne, l'Elyseum de l'Opéra est sous sa responsabilité, deux des ses infants sont Bourgmestres et c'est une Harpie reconnue.
Préoccupations actuelles : Les deux seules choses qui restent constantes chez Kerrida sont son amour de l'Opéra et sa haine de Pierre Emmanuel. Il/elle tente donc pour l'instant de reprendre le contrôle de l'aristocratie et de découvrir de nouveaux talents qui sont souvent présentés à la Cour.
Kerrida a bien d'autres centres d'intérêts mais la plupart n'arrivent pas à l'amuser plus de deux semaines : les joueurs peuvent réussir à le/la convaincre du bien fondé d'une action pour se rendre compte que le lendemain, il / elle en a perdu tout intérêt.

Armand de la Tour

Armand est né aux alentours de 1785, dans les faubourgs de Paris d'une famille de roturiers. Son enfance fut celle de nombreux petits garçons issus du peuple parisien de cette époque, à la différence près que ses rêves de folles chevauchées et d'actes héroïques continuèrent à être au centre de son existence bien après qu'il eut atteint l'âge adulte. Très tôt orphelin, il sert dans les armées révolutionnaires en tant que petit tambour et porteur de missives, intègrant par la suite tour à tour l'infanterie, l'artillerie puis la cavalerie. Sa bravoure au combat et son génie tactique retenurent d'ailleurs l'attention d'un jeune officier supérieur du nom de Bonaparte, qui le prit auprès de lui dès 1796 dans l'armée d'Italie. Il finit avec un grade équivalent à celui de colonel dans la garde impériale vers 1806 et sera dès lors aux côtés de l'empereur et de toutes les campagnes jusqu'à Waterloo. Déjà celle qui va devenir son sire l'a remarqué et a décidé d'en faire son Infant : Diane le perçoit comme un héros romantique, plein de grâce et de tristesse, dont le sens du devoir et du sacrifice sont plus fort que son dégoût pour les boucheries inutiles, ce qui ferait de lui un nouveau-né remarqué au sein d'un clan ayant, à cette époque, perdu beaucoup de son originalité. C'est donc déguisée en grognard et entourée de ses goules que l'Ancienne met en scène l'Etreinte du colonel Armand de La Tour, (Titre de noblesse d'empire qui lui fut attribué par Napoléon quelques années auparavant.) Sur le champ de bataille de Waterloo, le 18 juin 1815, lui épargnant ainsi involontairement d'entendre la phrase tant redoutée par lui : »La garde recule ! ».
Accueilli comme un phénomène de foire à la Cour, il devient vite un Caïnite taciturne, ne trouvant son plaisir que dans le service du prévôt de l'époque : un Brujah qui se retournera contre le Prince en 1848.Le jeune Toréador exécutera lui même le traître sur ordre de François Villon et sera ensuite nommé à son poste, poste qu'il assume depuis à la perfection.
L'âge aidant, il a de plus en plus le sentiment que le Prince ne lui laisse qu'une marge de manœuvre illusoire. Par voie de conséquence il commence à questionner les décisions de Villon (pour le moment il n'a fait part de ses doutes et de ses réflexions à personne…). Parallèlement, sa considération pour l'humanité ainsi que pour la famille va décroissante. La désillusion et l'amertume aidant, il se réfugie déjà depuis longtemps dans ses relations privilégiées avec les animaux et la nature. Selon lui, un animal n'a ni bien ni mal en lui, il se contente d'exister en harmonie avec son environnement. Sa vision du vampirisme lui a attiré le mépris poli de son clan (Surtout que son sire n'est plus là pour le défendre contre les Harpies depuis longtemps et que de toutes les façons il s'en moque éperdument…) et de la plupart des Vampires de Cour. En revanche son attitude lui a attiré très tôt la sympathie des Gangrels, dont le soutient lui est acquis en toutes circonstances. Le clan des animaux quittant la Camarilla, Armand se voit actuellement tiraillé entre sa fidélité au Prince et son attirance pour cette attitude de défi vis à vis d'une organisation décadente et corrompue, vivant perpétuellement dans le mensonge.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Clan : Toréador
Sire : Diane de Poitiers
Nature : Survivant
Attitude : Juge
Génération : 8ème
Etreinte : 1815
Age apparent : La trentaine
Physique : force 4, dexterité 5, vigueur 4
Social : charisme 4, manipulation 3, apparence 3
Mental : perception 4, intelligence 3, astuce 4
Talents : vigilance 3, sports 4, bagarre 3, esquive 3, empathie1, intimidation3, commandement 4, conn de la rue 2, subterfuge 1
Compétences : animaux 5, etiquette 2, armes à feu 4, melée 4, musique militaire 4, survie 4, équitation 5, artillerie 3
Connaissances : bureaucratie 2, finances 1, investigation 3, droit 2, linguistique 3, médecine 1, occultisme 2, politique 1, sciences 2, stratégie 3, jeux de réflexion 3, connaissance de la Camarilla 3
Disciplines : Présence 5, Auspex 3, Célérité 3, Protéisme 3, Animalisme 2, Puissance 2, Endurance 2
Historiques : Ressources 4, Statut 3, Contacts 4, Influence 4
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Humanité : 5
Volonté : 8
Notes : Armand est le prévôt de l'Elyseum de Paris. Il prend son rôle très à cœur et dès que le besoin s'en fait sentir, n'hésite pas à démontrer sa force de façon suffisamment brutale et rapide pour que toute tentative de rébellion au sein de l'Elyseum soit brisée dans l'œuf : un mélange «subtil » ? entre le pistolet, le sabre de cavalerie et un regard qui en dit long sur ses intentions, sont ses armes favorites. Ses relations avec le Prince sont excellentes comme de bien entendu…En revanche, les Archons lui posent un sérieux problème, la tension en découlant est, par voie de conséquence, bien réelle et palpable. On peut retrouver son empreinte dès que l'on a affaire à l'armée Française ou à la gendarmerie, de nombreuses actions allants dans le sens de la préservation de la Mascarade sont inspirées d'une façon ou d'une autre aux autorités par l'Ancien Toréador.
Image : Un homme trapu, pas très grand, aux yeux noirs comme l'ébène, enfoncés derrière de lourdes paupières, borgne de l'œil droit. De multiples cicatrices couvrent son corps et son visage, témoignant de son passé dans la grande armée. Il porte en général un uniforme de colonel de l'armée de terre et une vielle capote militaire datant du temps ou il était grognard, un bandeau devant l'orbite mort de son œil droit. Tous ses traits sont marqués par la violence de sa vie. Il semble extrêmement bien campé sur ses deux jambes.
Conseils d'interprétation : Soyez omniprésent lorsque le Prince est là, sa sécurité et la paix au sein de l'Elyseum sont vos priorités. Parlez peu mais avec force. Lorsque sa majesté ne requiert point votre présence vous vous détendez un peu, un sourire triste parcourt parfois votre visage fatigué de vieux soldat.
Havre : L'Ecole Militaire (Le cadre noir de Saumur lorsqu'il se retire en province.)
Secrets : C+
Armand connaît approximativement l'étendu de l'influence militaire de Pierre-Emmanuel et se rend compte du fait que ce dernier est en train de rassembler ses forces. Il a noté l'arrivée sur Paris d'un Ancien Assamite, ainsi que sa disparition immédiate. Ayant eut l'occasion à de nombreuses reprises de travailler avec les Archons, il s'est rendu compte que leur comportement et leur unité n'avait rien de logique par rapport à ses expériences précédentes. Starman est celui qui l'inquiète le plus, d'autant qu'il a été l'un des rares témoins de sa maîtrise d'un pouvoir qu'il croyait réservé aux Assamites : Quietus. Il s'intéresse beaucoup à l'idéologie du groupe et cherche qui est derrière, pour le moment il a fait chou blanc…
Influence : Le prévôt exerce un contrôle énorme sur l'armée française, par l'intermédiaire d'un certain nombre de ses cadres les plus capables et dirige indirectement la plupart des patrouilles conjointes entre

l'armée et la gendarmerie sur Paris (Plan Vigipirate). Il maintient en outre une identité d'aide de camp du chef d'état-major de l'armée française, ce qui lui fournit un levier puissant dans les hautes sphères de la défense nationale.
Intérêts actuels : Veiller à l'ordre établi, en premier lieu. Ensuite, découvrir ce qui se cache derrière l'attitude des Archons et voir ce qu'il faut en faire…Et pour finir, décider si son avenir reste lié à celui du Prince ou si ses amis Gangrels ont définitivement raison et qu'il est temps de quitter la cité décadente avant qu'il ne soit trop tard…

Marie Mezaud

Issue d'une famille de musiciens modestes, Marie Mezaud jouait entre autres instruments, du violon, avec un grand talent. Consacrant les trente premières années de sa vie à la pratique de son art, elle se soucia fort peu des événements post révolutionnaires qui survinrent en France, de la chute de l'Empire à la Restauration. Très religieuse cependant, ces convictions personnelles penchaient plutôt en faveur des royalistes que des libéraux.
Elle fut finalement remarquée par le Toréador Emilien de Bault, qui associant plaisir et politique, l'envoya se faire remarquer du côté de chez le vieux Charles X.
Le roi, goule du Ventrue Pierre Emmanuel de Pompignan, touché par le talent et la beauté de Marie Mezaud, la garda dans son entourage très proche.
Peu de temps après, survenue la Révolution de juillet 1830. Le 26, les affrontements grondaient dans la capitale et un groupe de Brujahs iconoclastes décida d'en profiter pour faire *Tabula Rasa* d'un certain nombre de pions des Ventrues. Toutefois Charles X réussit à s'enfuir et les Brujahs - peu enclins à faire dans le détails- massacrèrent les suivants du roi alors présents.
Emilien, dépêché par le Prince, se précipita aux nouvelles. Sur place, il découvrit avec horreur Marie Mézaud, qui, jetée par une fenêtre s'était empalée trois étages plus bas sur les grilles de l'entrée.
Emilien voyant Marie agonisante dans une si mauvaise posture, se reprocha d'avoir sacrifié un tel talent à de vulgaires affres politiques. Il décida alors sur le champs, de l'arracher d'une mort irrémédiable par l'Etreinte.
Amenant, Marie dans son Havre, il l'a soigna les semaines suivantes avec la plus grande des attentions, afin d'adoucir son passage à la non-vie.
Mais quand enfin il la présenta à la Cour, et que chacun sut dans quelles conditions l'Etreinte était survenue, Emilien fut victime de telles railleries de la part des Harpies, qu'il renia sur le champs son Infant.
Marie accueillie par de vulgaires slogans, du genre « Marie facile » ou encore « Mariviole du pic », amplifiant une souffrance psychologique encore très proche, passa une de ses plus odieuses nuits de non-vivante. Le Prince cependant, amusé par ces tragiques facéties, choisit de garder Marie à la Cour et fut satisfait de ses talents de musiciennes.
Cette entrée dans la société vampirique reste toutefois un souvenir cuisant pour Marie. Il est à l'origine du comportement agressif et revanchard dont elle est encore empreinte à l'heure actuelle.
Elle adopta durant les quarante années suivantes un profil bas, se contentant de jouer lorsqu'on lui demandait et de tyranniser les serviteurs goules dés qu'elle en avait l'occasion.
Puis vint la sombre crise de la Commune où les Ventrues constatèrent les très bonnes dispositions idéologiques qu'elle nourrissait à leur égard (amplifié par le fait d'avoir été défenestrée par des Brujahs). Dés lors, elle reçut leur soutient et pu gagner son entrée dans certains salons. Par ailleurs, sa fidélité non feinte envers le Prince (sans qui elle aurait finit au ban de la société vampirique), associée à ses dons musicaux finirent par la faire accepter par son clan. Ces deux séries de conjonctures l'aidèrent à gagner enfin sa place à la Cour.
Elle consacra une grande partie du 20e siècle à remettre au goût du jour des instruments délaissés tel que la Viole de Gambe, ce qui lui évita de se compromettre politiquement. Son autorité au sein du clan s'imposa ainsi avec l'aide du temps et elle eut tout le loisir de reproduire sur les Néonates, les affres dont elle avait pu souffrir.
De plus, le soutient des Ventrues l'aida à conquérir le poste de Bourgmestre du 5e et 6e arrondissements lorsqu'il fallut remplacer le Brujah qui s'était par trop impliqué dans les évènements de 1968.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Cependant en 170 ans de vie de Cour, la place qu'elle s'y est taillée reste relativement modeste, toujours dans l'ombre de Vampires plus brillants qu'elle.
Elle souffre de ne pas avoir meilleur réputation eu égard à toute l'énergie qu'elle dépense pour y parvenir. Ce sentiment est aussi en relation avec la volonté de Marie d'imposer l'art classique comme seul modèle de référence . Comme elle est impuissante à le faire, avec le reste de la faction des Toréadors classiques, elle enrage contre le Prince de tolérer de telles dépravations artistiques.
Les dispositions actuelles de Marie sont peu être dû à l'influence d'on ont disposé très tôt sur elle les Anciens Ventrues. Toujours est-il, qu'elle est plus proche d'eux que des Toréadors, et participe secrètement aux distractions sanglantes de la Coterie du Lys.

Clan : Toréador
Sire : Emilien de Bault
Nature : Autocrate
Attitude : Battante
Génération : 9e
Etreinte : 1830 (né en 1800)
Age Apparent : la quarantaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Comédie 3, Subterfuge 1, Intimidation 3, Vigilance 1
Compétences : Musique : Violon 5, Viole de Gambe 4, Etiquette 3, Mêlée 2, Bamboche 2, Conduite 2, Chant 2
Connaissances : Histoire de la Musique 4, Occultisme 1, Bureaucratie 1, Politique 1
Disciplines : Célérité 4, Présence 3, Auspex 1, Nécromancie 1
Historique : Servants 2, Troupeau 3, Statut 1
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de Soi 2, Courage 2
Humanité : 4
Volonté : 7
Notes : Récemment, le Primogène Brujah, oubliant son érudition universitaire, a remis au goût du jour une petite comptine qui s'intitule «Mariviole du Pic ». Etrangement, cette histoire circule parmi les Anarchs et semble les faire beaucoup rire.
Image : Une femme de quarante ans aux formes généreuses, dotée d'une tendance naturelle à l'embonpoint, aux robes et à la coiffure luxueux et un peu démodés.
Conseil d'interprétation : Vous regardez votre interlocuteur d'un œil suspicieux et vous n'avez de cesse de lui couper la parole. Vous parlez fort et sur un ton haut surtout pour émettre des critiques ou des avis négatifs (ce qui vous arrive souvent). Certains événements, tels la venue du Prince ou l'écoute d'un concert de musique classique, vous met dans un état de transe ou de quasi-hystérie (selon).
Havre : Elle s'est installée dans les sous-sols du palais du Luxembourg, car elle affectionne particulièrement les promenades nocturnes « au jardin ». Cependant elle exerce son office de Bourgmestre dans un appartement situé en face du palais.
Secrets : D
Influences : A la cour, elle est une autorité parmi les Toréadors classiques. D'autre part, ses bonnes relations avec les Ventrues, lui permettent d'obtenir d'eux certains services.
Quant à ses prérogatives de Bourgmestre, elles sont souvent court-circuitées par l'ancien détenteur du poste.
Intérêts actuels : La musique classique et écorcher vif la plupart des Toréadors postmodernes.

Isabelle des Termes (« Isa »)

Elle était une courtisane de la Renaissance à la beauté exceptionnelle.

Dans l'ombre des grands, elle avait acquis une grande habileté pour les intrigues de cour. Ceci lui permit de se hisser dans la hiérarchie sociale et de tenir sa place face à de nombreuses autres concurrentes.
Fille de la Renaissance, elle nourrissait un certain engouement pour la splendeur des arts nouveaux, ce qui associé, à sa beauté et ses aptitudes relationnelles, séduisit Villon.
En tant qu'humaine, Isabelle fut une de ses grandes passions crépusculaires qui lui fit presque oublier sa non - humanité.
Mais l'Etreinte changea cet aspect de leur relation, sans doute parce que Villon fut trop empressé de faire d'Isabelle un instrument à son service.
S'adaptant parfaitement à la Cour, elle excella dans les intrigues vampiriques, manœuvrant contre les Toréadors concurrents de son ancien amant.
Au cours des siècles, elle tailla ainsi sa place de Harpie, agissant toujours dans le sens de Villon. D'abord elle le fit pour lui, puis parce que cela devint une nécessité pour survivre et conserver sa place.
Sa sensibilité artistique critique se développa ainsi au contact des Toréadors, conditionnée par la volonté d'Isabelle de devenir en la matière une autorité au sein du clan.
Elle devint, ainsi, exactement ce que désirait Villon, jusqu'à se hisser au rang de Primogène Toréadors au cours du 20e siècle.
A l'heure actuelle, elle reste un fidèle lieutenant du Prince, menant les affaires du clan comme il lui plaît.
Elle sait composer, quand il faut, entre les différentes factions afin de désamorcer les velléités contestatrices.
Isabelle reste pour Villon un outil politique d'autant plus efficace qu'il lui a imposé un lien de sang à la veille de la Révolution française.
A jamais elle nourrira donc une profonde passion à l'égard du Prince, liée à la nostalgie du temps où elle était humaine.
Mais ce sentiment, amplifié par le lien, l'amène sur le sentier de la jalousie et de la haine, car Villon, indifférent à son charme, la traite comme un simple serviteur.
Cette situ ation est d'autant plus difficile à supporter, qu'en société, le Prince, pour conserver les apparences (dû au statut de Primogène d'Isabelle), fait preuve d'une grande courtoisie à son égard.
Les Toréadors pensent ainsi, qu'elle a un poids politique affranchi de la volonté du Prince, alors qu'en privé, il se contente de lui dicter froidement ses ordres.
De cette manière, Isabelle, à la Cour, joue le rôle que Villon lui a imposé, animé d'un comportement artificiel qui masque sa profonde mélancolie.
n privée, elle s'y abandonne complètement, canalisant son humeur par la pratique de la sculpture et de la peinture.
Son œuvre, violente et prolifique, dénote un réel talent artistique.
Si un membre de la Cour venait à pénétrer dans l'atelier secret d'Isabelle, il comprendrait sans doute la nature de la relation qui s'est tissée entre le Prince et la Primogène Toréador.
Quant à elle, sa passion pourrait l'amener à monter bien des complots contre le Prince qu'elle n'aurait jamais la volonté de mettre en pratique.
Mais par une telle position, ne pourrait-elle pas être victime d'un manipulateur averti ?

Clan: Toréador
Sire: François Villon
Nature: Idéaliste
Attitude: Séductrice
Génération : 6e
Etreinte: 1600 (né en 1574)
Age Apparent: La trentaine
Physique: Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3
Social: Charisme 7, Manipulation 4, Apparence 5
Mental: Perception 5, Intelligence 4, Astuce 4
Talents: Comédie 5, Empathie 5, Subterfuge 4, Commandement 2, Séduction 5, Expression 4
Compétences: Etiquette 5, Conn. Paris 4, Danse 4, Peinture 3, Sculpture 3, Conduite 2, Furtivité 2, Organiser des réceptions 5, Sourires mondains 4

Connaissances: Bureaucratie 2, Droit 2, Politique 2, Occultisme 3, Histoire de l'Art 5
Disciplines: Présence 6, Célérité 4, Domination 4
Historique: Contacts 2, Troupeau 4, Servants 5, Ressources 4, Statut 4, Investigation 2
Vertus: Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 2
Humanité: 6
Volonté: 6
Notes: Rares sont les Toréadors qui peuvent objectivement la haïr, car elle fait beaucoup pour que chacun puisse présenter ses performances artistiques à la Cour.
Les expériences post surréalistes de son salon, *le Ludwig Tombal,* sont de plus, très appréciés des Toréadors modernes. Ce salon est une des rares activités de Cour qui enthousiasme encore Isa.
Image: Une femme très belle aux toilettes somptueuses et raffinées en société, l'exacte inverse lorsqu'elle est seule (mais jamais personne n'a l'occasion de la voir ainsi).
Conseil d'interprétation: Vous arborez des sourires sensuels et langoureux, très attentive à votre entourage, comme si vous existiez uniquement pour le servir. Vos exclamations et vos remarques sont si éminemment mondaines, que derrière votre fond de teint on pourrait penser qu'il y a juste un grand vide.
Havre: Un somptueux hôtel particulier dans l'île de la Cité. Les réceptions privées de son salon dérange la quiétude des Gargouilles, voisins d'Isa.
Secrets: C
Influences: Sept goules d'Isabelles sont des hauts fonctionnaires qui lui permettent d'avoir un ascendant conséquent sur les services publiques.
Elle reste d'autre part une autorité de référence à la Cour et parmi de nombreux Toréadors.
Mais en tant que lieutenant du Prince, elle utilise uniquement ses influences pour le servir.
Préoccupations Actuelles: relativement utopique, dans la mesure où elle n'aspire qu'à faire souffrir Villon autant qu'elle.

D.J Wildblood

Le cas de Lucille André est tristement représentatif d'un des aspects les plus sombres de la vie parisienne, "louée" dès l'âge de 6 ans par ses parents à divers réseaux pédophiles, elle vécut plus d'horreurs en sept ans que beaucoup de gens n'en subissent toute leur vie. Lorsque la police, lors d'une des premières opérations contre ces types de crimes l'arracha des mains du sénateur à qui elle avait été vendue (le suicide inexpliqué du notable fit grand bruit à l'époque) le mal était déjà fait, Lucille souffrait d'un retrait émotionnel total.
Si les années suivantes virent la jeune métis rattraper à une vitesse fulgurante son retard scolaire, l'incapacité à communiquer ses sentiments continuait et plaçait une barrière entre elle et les autres dont Lucille était la première à souffrir. Rien ne semblait pouvoir en venir à bout et l'adolescente, en pleine dépression, se réfugia dans les milieux alternatifs, traînant sa déprime de bars en salles de concerts jusqu'au moment où le hasard l'amena dans une des premières soirées de musique analogique de la capitale. Le coup de foudre fut immédiat et dès le lendemain elle dépensait toutes ses économies dans une table de mixage. Elle maîtrisa très rapidement le matériel et commença à jouer dans différents sound system. Par le biais de sa musique, elle exprimait ses émotions et s'ouvrait au monde, la psychothérapie de Lucille (désormais DJ wildgirl) fut digitale.
Un soir où elle venait de se produire, elle fut accostée dans la rue par un homme d'une quarantaine d'années qui, après lui avoir exprimer combien il admirait son travail, commença avec elle une discussion sur l'impact des nouvelles musiques, démontrant de sa part une érudition qu'elle ne s'attendait pas à trouver chez un homme de son âge. Intriguée, elle accepta un rendez-vous de sa part et le duo commença à se voir de façon régulière sous le prétexte de parler de musicologie. Lucille était désormais courtisée par Armand Gaudard des Marais, Toréador et Bourgmestre de la Cour de son état, considéré comme un des Vampires les plus populaire et respecté à avoir jamais foulé le sol de la capitale. Celui-ci ne mit que très peu de temps à informer la musicienne de sa condition, et à lui proposer de le rejoindre dans la non-vie. Passé le choc initial, la jeune femme n'ayant rien la rattachant à l'existence mortelle, accepta et devint et l'Infant et la maîtresse de l'Ancien Toréador.

Lucille commençait donc à trouver un équilibre (même si elle n'est toujours pas à l'aise avec l'idée de boire du sang et préfère se nourrir sur des animaux) lorsque la tragédie survint. Un beau jour, la goule préférée d'Armand saisi semble-t-il d'une crise de jalousie à son égard, pieuta l'Ancien Toréador, et lui fit goûter la lumière du jour avant de se suicider. Le choc laissa la Néonate catatonique pendant plusieurs nuits, jusqu'au moment où Villon sollicita sa présence lors de l'investiture du nouveau Bourgmestre de la Cour.
Là, il expliqua devant un parterre de Vampires abasourdis qu'il nommait en mémoire de son vieil ami disparu sa Néonate à la tête du bourg. Après que la majorité des Toréadors classiques (qui espéraient bien évidemment récupérer le titre pour l'un des leur), le Prince investit Lucille dans ses fonctions et partit vaquer à ses occupations laissant la pauvre Néonate avec le cadeau le plus empoisonné de Paris (qui pourtant en regorge).
A la surprise de tous, y compris d'elle-même, Dj Wildblood c'est cependant jusqu'alors bien débrouillée dans la gestion du domaine. Son tempérament calme et sa faculté d'écoute lui ont même gagné quelques Vampires alliés à sa cause, et intéressés dans sa survie qui, il est vrai, semble bien compromise.

Clan: Toréador
Sire : Etienne Godard des Marais
Nature : Survivante
Attitude : Médiatrice
Génération ; 8e
Etreinte : 1982 (né en 1958)
Age apparent: Une vingtaine d'année
Physique : Force 2, Dextérité 5, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 2,Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 5,Astuce 5
Talents : Vigilance 2, Empathie 3, Intimidation 1, Commandement 1, Conn. Rue 4, Subterfuge 2
Compétences : Étiquette 2, Pilotage 1, Arme à Feu 2, Musique (platine) 5
Connaissances : Informatique 3, Linguistique 2, Conn. Paris 3
Disciplines Présence 2, Auspex 2, Célérité 1
Historique Renommée 2, Ressources 3, Statut 3, Statut Toréador 1, Contacts 2,Alliés 3, Influence 1
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 7
Volonté : 9

Image: une jeune fille métisse, paraissant plus jeune que son âge et portant une multitude de Piercings et tatouages. Elle porte des Dreads locks et s'habille la plupart du temps de façons Street Wear, faisant cependant des efforts lorsqu'elle se rend à la Cotir.
Interprétation : ne parlez pas tant que personne ne vous demande activement votre avis, et dans ce cas répondez, avec une voix à peine plus haute qu'un murmure, d'une manière cynique. Vous êtes la plupart du temps légèrement en retrait de la foule, en position d'observatrice.
Havre : l'hôtel particulier de son ancien sire, reconverti en studio d'enregistrement, dans le marais.
Secrets : C
Influence : désignée de manière politique par Villon au statut de Bourgmestre afin d'empêcher l'accession (les Ventrues à cette fonction, Wild Blood a étonné la communauté vampirique en s'adaptant avec une aisance remarquable au poste. Certains commencent même à la considérer réellement comme le Bourgmestre du Marais. De plus, sa façon de traiter les problèmes par la dédramatisation et son tempérament calme lui ont permis de se retrouver avec une Coterie d'alliés, dont la plupart tic sont même pas en contact entre elle, qui veille à empêcher la mort plus que prévisible de la Néonate dans les mois à venir.
Le Bourgmestre est également une figure relativement connue du milieu Techno parisien et commence à y étendre son influence.
Intérêts Actuels : d'abord garder sa non-vie. Par ailleurs, alors que le poste lui semblait plus que désagréable de prime abord, l'idée de pouvoir faire bouger le milieu parisien la séduit de plus en plus.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Paulo Mercõn

Né dans la petite bourgeoisie de Buenos Aires, en 1899, Paulo mène une existence facile, découvrant les multiples plaisirs de la capitale Argentine. Excellent danseur, chouchou de ces dames, il fréquente à l'époque tous les lieux en vue de la ville ainsi que la jeunesse dorée. C'est au début des années vingt que tout bascule : à la suite d'un mauvais investissement, sa famille se retrouve ruinée, finie la belle vie. Il se met alors à fréquenter des endroits nettement plus sordides et après quelques rencontres peu recommandables, il décide d'utiliser ses talents physiques à des fins moins « nobles » que la danse…C'est au cours d'un cambriolage dans les quartiers chics, qu'une maison présumée vide se révèle en réalité habitée… par un Vampire ! Le monte en l'air se change en proie paniquée d'un vieux Caïnite rendu fou furieux par le fait qu'un misérable humain ait osé violer son sanctuaire, et finit son existence après avoir été projeté du second étage par ce dernier. Le propriétaire, au bord de la Frénésie, dans un élan de cynisme, choisit d'étreindre le danseur, alors que celui ci a la jambe droite brisée. La suite de son histoire est celle d'un nouveau-né dont le sire est le pire ennemi, obligé de fuir vers le nord, de voler pour survivre et de tout apprendre par lui-même sur sa nouvelle existence tout en évitant les multiples embûches se dressant sur son parcours. Son errance prend fin au début des années quatre vingt dix lorsqu'il arrive sur Paris et qu'il fait la connaissance de celui qui deviendra son mentor : Laurent, et ce au cours…d'un cambriolage dans une belle demeure Montmartroise. Peu de temps après, sur l'instigation de Laurent, le poste de Bourgmestre du XVIIIème et XIXème arrondissement, libéré récemment (Pour cause de mort finale du précédent détenteur…) lui est proposé par Villon. Paulo voit immédiatement dans cette charge la fin de son errance, sa reconnaissance au sein de la famille et une sécurité contre les machinations de son sire. Peut-être a-t-il raison…Peut-être…

Sire : Primogène Toréador de Buenos Aires
Génération : 9ème
Nature : Galant
Attitude : Médiateur
Etreinte : 1922
Age Apparent : Une vingtaine d'année
Physique : Force 2, Dextérité 5, Vigueur 2
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Expression 2, Vigilance 3, Sports 4, Esquive 2, Empathie 2, Connaissance de la rue 1, Subterfuge 2, Dénichage 3
Compétences : Conduite 2, Etiquette 3, Musique 2, Sécurité 4, Furtivité 4, Survie 2, Acrobatie 4, Danse 5, Natation 3
Connaissances : Finances 2, Investigation 1, Droit 2, Linguistique 3, Sciences 1, Histoire de l'art 3
Disciplines : Présence 3, Auspex 1, Célérité 3, Occultation 3
Historiques : Ressources 4, Contacts 4, Alliés 3, Domestiques 1, Mentor 3, Statut 3
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Humanité : 6
Volonté : 5
Notes : Le seul pouvoir réellement détenu par Mercon est le contact privilégié qu'il entretient avec les deux réelles puissances du Bourg. Les contrevenants à la Camarilla ne craignent rien de sa part mais auront en contrepartie à survivre à la justice du Duc

Image : Un beau latino aux cheveux gominés, lissés en arrière, à la moustache fine et se déplaçant avec grâce. Il est en général habillé comme un dandy des années vingt. Il fait environ un mètre soixante quinze et se tient toujours extrêmement droit.
Interprétation : Soyez amical avec tout le monde, courtois, galant avec les femmes, n'accordez toutefois pas plus d'importance à l'un qu'à l'autre. Toutefois, vous devenez soucieux si quelqu'un mentionne l'Amérique, et plus proche si l'un des PJ a des problèmes avec son sire.
Havre : Un Studio sous les toits à Montmartre.
Secrets : D
Influence : A part sa fonction de Bourgmestre, aucune.
Intérêts actuels : S'intégrer du mieux possible, aplanir les problèmes pouvant survenir entre deux ou plusieurs individus dans les limites du territoire qu'il s'est vu confié par le Prince, assurer son bien être.

Angélique et Gabriel du Terdy

Durant les années folles , les Du Terdy représentaient le summum de la jeunesse dépravée de la capitale , avec beaucoup trop d'argent (leurs parents étaient de riches propriétaires fonciers) et de temps pour le dépenser. A la longue, ils s'ennuyaient et recherchaient des plaisirs *différents* . Faux jumeaux très proches (les mauvaises langues diraient trop proche) , ils furent bientôt renommés pour leurs soirées très en vogue ou le tout Paris venaient se vautrer dans la luxure. Les jumeaux n'hésitaient ensuite pas à recourir au chantage auprès de notables de la ville ayant reçus des services particuliers lors de ces soirées, plus pour l'amusement que pour l'argent et le pouvoir. Un tel comportement ne pouvait que tôt ou tard attirer l'attention de Kerrida qui cherchait alors un nouveau candidat à l'étreinte séduit/e par le comportement des jeunes gens qui lui rappelait ses débuts , elle demanda alors au Prince la permission de les étreindre tout les deux . Sachant pertinemment que tout nouvel infant de son petit fils serait une épine dans le pied de Pierre-Emmanuel , Villon accepta de bon cœur, et la semaine suivante, au cours d'une soirée mémorable qui vit la consommation de l'acte entre le frère et la sœur et leur lien par le sang à Kerrida , ce/cette dernière les étreignit . Tirant, comme à son habitude , jusqu'au bout , elle ne les libéra qu'après la guerre de son joug . Villon qui cherchait alors quelqu'un d'assez volontaire (ou suicidaire) pour diriger le bourg du Havre (situé à la lisière du territoire de De Pompignan et traditionnellement revenant à un membres de sa lignée) le proposa à Kerrida que l'idée séduisait mais qui ne désirait pas s'occuper de toutes les tâches administratives . Elle/il proposa alors au Prince de confier la tache à ses infants sous sa supervisation ce qui fut immédiatement accepter. Depuis , les jumeaux s'occupent de leurs quartiers avec un mérite certain , les seuls problèmes survenant lorsque Kerrida à une nouvelle lubie qu'elle/ il souhaite tester sur le bourg . Dans ce cas Angelique et Gabriel gardent généralement un profil bas (ils sont toujours liés par le sang à leur sire) et tentent ensuite désespérément de sauver les meubles. Ils ont récemment brigué, et obtenu, le titre de Harpies et leur salon est un rendez vous à la mode pour les ancillas respectables de la ville . Ils ont également élaboré un jeu qui consiste à tenter de séduire les nouveaux arrivants à la cour (le sexe des victimes n'a, bien évidemment, aucune importance) chacun valant un point et leur fournissant un nombre appréciable de liens de sang et de dettes . Bref, si leur Sire venait à disparaître, leur bonheur serait complet.

Clan :Toreador
Sire : Kerrida
Nature : (A)deviant, (G)Conformist
Attitude: Gallant
Génération: 8ème
Etreinte: 1932 (nés en 1905)
Age apparent: environ 25 ans
Physique: Force 2, Dexterité 3, Endurance 3
Social: Charisme 3, Manipulation 4, Apparance 4
Mental: Perception 3, Intelligence 4, Astuce 5

Talents: Empathie (Gabriel) 4, Style 3, Grâce 4, Expression 4, Commandement (A)2, Conn de la rue 5, Subterfuge 3, Mascarade 4, Diplomacie 4, Négociation 5, Intimidation (A)3
Compétences: Séduction 5, Conduite(G) 2,Etiquette 5, Performance 4, Bamboche 5
Connaissances: Académique 5, Ordinateur (G) 2, Finances 1, Loi 2, Occulte 1, Politique 3, Science 1
Disciplines: Présence 5, Célérité 2, Domination 3, Auspex 3(A), Melponnee 1
Historique: Mentor 4, Statut 4, Suivants 3 ,Contacts 5, Alliés 5, Influence 3, Statut du clan Toréador 1, Ressources 5
Vertus: Angelique Conscience 1, Maîtrise de soi 1, Courage 4
Gabriel Conscience 3, Maîtrise de soi 2, Courage 2
Humanité: A 3
G 6
Volonté: A 7
G 4
Image : deux beaux jeunes gens bruns aux yeux bleux et aux traits fins. Leurs constitutions sont plutôt frêles et leurs teints devaient déjà être très pâles avant l'étreinte .Leur lien de parenté est évidant. Si Gabriel est plutôt en phase avec son temps, arborant des complets à la mode même si de facture classique, Angélique ressemble toujours à une égérie des années folles Parisiennes (imaginez une jeune première de Fritz Lang).
Notes :En temps que Bourgmestre du 15,14 et 7eme arrondissements, les jumeaux disposent d'un statut non négligeables à la Cour. Le Jeu qu 'ils ont institué entre eux leur a également permis de disposer d'un nombre conséquents de faveurs et de prestations. Par beaucoup d'aspects, ils représentent l'épitôme de la « nouvelle vague » vampirique, pas forcément contestataire mais ayant le désir affiché d'occuper les positions de pouvoir et de prestige que peut offrir la Camarilla . Beaucoup de ces jeunes Ancillas sont membres ou fréquentent souvent le salon des du Terdy
Les Bourgmestres sont cependant encore liés à Kerrida et celle-ci n'hésite jamais à leur faire comprendre qui domine réellement le quartier. Par chance, il n'est la plupart du temps aucunement intéressé par la gestion du quartier et leur laisse le gérer plus ou moins à leur convenance.
Les compétences des du Terdy étaient rigoureusement identiques jusqu'au milieu des années 80 ou Angélique a commencé à perdre tout intérêt pour l'évolution de la société et à s'enfermer de plus en plus dans le souvenir des années 20. C'est également le moment où le Jeu a pris son ampleur actuel et où la jeune Toréador a pris une place nettement plus importante dans les activités de Kerrida .Tout cela inquiète énormément Gabriel mais celui-ci n'ose ni s'élever contre sa sœur (qui a toujours eu le rôle de leader dans le duo) ni tenter quoi que ce soit envers Kerrida (auquel il est lié par le sang). En essayant de se désolidariser d'Angélique, il s'est intéresse aux nouvelles technologies et s'est mis à fréquenter une jeune Néonate de son clan dont il est très vite tombé amoureux. Il vit dans la terreur qu'Angélique et Kerrida découvre la liaison et de ce qu'ils pourraient faire alors à sa protégée.
Conseil d'interprétation : Approchez des PJ avec une démarche sensuelle et essayez de les séduire en les complimentant sur leurs personnes leurs activités et ce quelque soi leurs sexes, clans, inclinaisons politiques etc….Au fur et à mesure que les enjeux montent, les PJ pourront voir de plus en plus de coups d'œil et de sourires à l'adresse de l'autre jumeaux (éventuellement, quelqu'un avec un haut score en psychologie ou en empathie pourra discerner que la démarche de séduction n'est pas réellement orientée vers lui mais sur l'autre Bourgmestre)
Si une situation politique ou administrative vient à paraître, devenez légèrement plus sérieux et donnez les ordres comme si vous étiez une seule et même entité. En revanche lorsque Kerrida est présent, stoppez le Jeu et devenez des infants modèles (vous lui êtes toujours liés par le sang) .
Havre : Un immeuble particulier du 7eme appartenant depuis des décennies à leur famille. C'est également le lieu de rencontre le plus courant de leur salon. Gabriel a récemment investit dans un loft à Montmartre (le plus loin possible de sa sœur).
Secret :C
Les jumeaux connaissent l'étendue de la dépravation de Kerrida et les actes qu'il a pu déjà commettre (ils sont également au courant que dévoiler cette facette de la personnalité du castrat signifierait certainement être la prochaine victime de ces exactions).

Influences : Les Bourgmestres participent aux plans de leur Sire pour reprendre la noblesse de la main de de Pompignan. Ils sont également parmi les plus écoutés par la communauté des Ancillas bien intégrés à la Cour (jeunes Brujahs Idéalistes ,Toréadors modernes, nouveaux Ventrues). Malgré leur jeune âge leur cumul de pouvoir (têtes de salons, membres des Harpies et Bourgmestres) est assez impressionnant. De plus, ils sont renommées pour fournir des divertissements ou des services « alternatifs » (voir la description des arrondissements) et collectent par ce biais et par les fruits du Jeu un nombre appréciables de prestations

Préoccupations actuelles : Angélique souhaite simplement passer une agréable non vie tout en continuant à accumuler du pouvoir. Elle n'a aucune conscience qu'au fur et a mesure que ses jeux deviennent plus « exotiques » son humanité ne cesse de décroître. Si cependant elle était mise au courant de la relation que développe son frère en dehors du Jeu, sa rage ne connaîtrait pas de borne et ne reculerait devant rien pour éliminer sa rivale.

Gabriel, quant à lui, est déchiré entre sa passion pour sa sœur qu'il souhaiterait arracher des mains de Kerrida et sa romance nouvelle avec la jeune Toréador qu'il se doit de garder secrète. Il cherche actuellement des alliés en dehors des sphères d'influences traditionnelles de son Sire et pourrait approcher les PJ dans ce but.

Amaury de la Villardière

Amaury est né dans une famille de petite noblesse poitevine désargentée. Ses parents tentèrent toute leur vie de maintenir l'illusion du bonheur et du faste, notamment en donnant de « grandioses réceptions ». Les de la Villardière avaient été riches et respectables autrefois : il en restait un profond attachement des gens du pays pour leur famille et cela les aida à maintenir un certain temps le rêve à peu près intact. La famille sortait très peu et tout se passait comme si rien n'avait changé depuis l'époque bénie du bisaïeul Maxime. Mais le petit garçon, dont les seuls loisirs étaient le piano et la lecture, n'était pas dupe et il savait bien que les invités masqués ressemblaient trop, lorsqu'on les observait sans le voile du mensonge, aux gens du village. Il entendait aussi, lorsqu'il les écoutait en silence, blotti sous une commode, ses parents se disputer à propos de quelques bijoux de famille mis en gage. Cet état de mensonge permanent lui pesait énormément, mais il ne voulait pas briser le bonheur apparent en faisant tomber le masque ; à la fois parce qu'il ne voulait pas encourir le courroux paternel et puis parce qu'il ne s'en sentait ni la force, ni le droit. Il s'imposa donc pendant de longues années le silence amer de celui qui sait et ne peut rien dire. Mais tout a une fin et lorsqu'il atteint l'âge de dix-huit ans, la rupture était devenue inévitable. D'autant plus que le charme de l'illusion était rompu depuis qu'un soir, trois ans auparavant, un huissier s'était présenté au manoir pour faire saisir l'ensemble du mobilier. Amaury avait alors décidé que jamais il ne subirait d'humiliation comme celle que l'on venait d'imposer à ce père dont la seule faute était d'être faible. L'âge adulte presque atteint, le jeune homme décida donc de quitter la vieille demeure familiale dont l'état délabrement était extrême. Sans un mot à ses parents et sans un regard en arrière, il s'enfuit.

Son rêve secret avait toujours été de voir Paris. La grande ville l'attirait. Ses lumières aveuglantes, ses plaisirs et ses mystères, du moins ce qu'il avait pu en percevoir au travers de ses lectures, le fascinaient. Il monta donc dans un train de marchandises, quelque part près de Poitiers, et se lança à toute vitesse vers l'aventure.

La cité était telle qu'il l'avait rêvée, et même mieux. Le jeune homme ne tarda pas à trouver un petit emploi dans une manufacture. Mais cela ne lui suffisait pas, il aspirait au luxe et à l'oisiveté. Son sort lui pesait et les remords venaient troubler son sommeil, aussi éprouvait-il le besoin de s'enivrer tous les soirs. Ce fut donc au cours d'une beuverie dans un des bars qu'il fréquentait assidûment qu'il rencontra ses nouveaux amis. Ceux-ci s'occupaient de « protéger » quelques établissements des alentours. Après quelques nuits passées en leur compagnie, Amaury devint la mascotte du groupe. Un mois plus tard, il quittait son emploi et devenait membre de la « Lame ». Pendant les années qui suivirent, le petit groupe prospéra et au début du siècle, il était devenu l'une des organisations criminelles les plus craintes de Paris. Quant à Amaury, il était devenu un homme et le premier lieutenant de Gérard Tarin, le grand patron de la Lame. Mais ça ne suffisait pas à Amaury. L'aristo, comme l'appelaient ses amis avait besoin

de sentir qu'il avait le contrôle, le pouvoir, en somme qu'il était le maître ; et Tarin était le dernier obstacle… Il s'en débarrassa donc comme il s'était débarrassé des autres, avec nonchalance, élégance, et finesse. Il fit croire à Tarin qu'il tentait de prendre sa place et l'obligea à se rendre lui-même à un rendez-vous qui ne pouvait que mal tourner. Ce qui devait arriver arriva et Amaury se retrouva à la tête de l'organisation.
Il travailla alors à la rendre plus puissante et commença à s'intéresser à des lieux que la Lame avait, jusque là, laissé tranquilles. Ses hommes eurent très vite de gros ennuis et Amaury pensa que l'affaire était suffisamment importante pour qu'il se déplace. Une nuit donc, il se rendit dans une boîte du centre de Paris dont le contrôle lui échappait depuis des mois. Amaury se rendit compte tout de suite, en pénétrant dans l'établissement, que quelque chose n'allait pas. Tout le monde lui souriait, était bien mis, s'amusait... Tout était trop… parfait. Il ne pouvait pas savoir qu'il était dans un nid de…vampires ! Les problèmes commencèrent réellement lorsque l'hôte de la soirée s'approcha de lui et, l'appelant par son nom, lui souhaita la bienvenue : « Nous vous attendions Monsieur de la Villardière, faites comme chez vous… ». Cette personne commença alors à lui parler de choses étranges, d'une soif inextinguible de…sang, d'une race issue du premier fratricide, Caïn. Amaury ne comprenait plus et la panique le gagnait. Puis il se souvint qu'il était venu pour s'imposer, alors il sortit son arme et recula vers la sortie. Mais son hôte l'avait rejoint et lui parla encore, cette fois ci d'amour et d'immortalité. Amaury n'en pouvait plus, son corps tout entier ruisselait de sueur, alors il tira, il tira encore et encore pour que s'arrête la douleur, pour que s'arrête la voix. Hélas la voix ne s'arrêta pas et son hôte souriant observait les trous avec amusement. Amaury tomba, épuisé, dans ses bras et accueillit l'étreinte du Toréador.
Depuis cette nuit, Amaury est un vampire lui aussi et cela lui convient parfaitement. Le jeu ne se joue plus au même niveau, voilà tout. La Lame lui a permis d'acquérir indirectement la moitié des établissements nocturnes parisiens. Son goût pour les mondanités l'a très vite placé en tête des Néonates à courtiser et, étonnamment, l'Aristo a su plaire à tous et ne froisser personne. Un soir, il a même été la cible de la convoitise de trois des harpies les plus célèbres (Kerrida, la Rose et Isabelle des Termes) et il a réussi à se les concilier toutes trois, sans faire la moindre vague : à ce niveau là, c'est du grand art. Toujours est-il que ce petit prodige est maintenant un ancien qui a su traverser deux guerres sans casse, pactisant tantôt avec l'un, tantôt avec l'autre, fournissant des divertissements à chacun sans discrimination ni cas de conscience. Aucun clan n'a de grief spécifique contre lui et la Cour lui est acquise : après tout, c'est lui qui fait danser Paris…Bon, il y a bien ce Duc auquel la Lame doit rendre des comptes et qui le gêne un peu, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'Amaury ne trouve le moyen de s'en débarrasser et de prendre sa place.

Clan : Toréador
Sire : Gaspard Bouvilier
Nature : Bon vivant, opportuniste
Attitude : Séducteur
Génération : 9ème
Etreinte : Le 17 mars 1908 (né en 1875)
Age Apparent : La trentaine
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 3
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 5
Talents : Performance 2, Vigilance 2, Empathie 3, Subterfuge 4
Compétences : Etiquette 4, Conduite 3, Danse 3, Musique (Piano) 4, Armes à feu 2, Corruption 4, Mascarade 4
Connaissances : Connaissance de Paris 3, Connaissance du clan Toréador 2, Connaissance de la camarilla 2, Erudition 2, Droit 2, Politique 2, Jeux de hasard 3
Disciplines : Présence 4, Célérité 3, Auspex 3, Domination 4
Historique : Influence (Dans le « monde de la nuit ») 4, Ressources 5, Vassaux 4, Troupeau 4, Statut 3, Statut de clan 4, Renommée 3, Alliés (La Lame) 5
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Volonté : 6

Humanité : 6
Image : un jeune homme blond et souriant aux airs de dandy de la fin du 19ème. Il est toujours habillé avec goût et de manière légèrement ostentatoire. Son visage juvénile et courtois est capable de faire place en un éclair à celui froid et déterminé du chef de bande.
Notes : Il possède une myriade d'amis dévoués, de serviteurs et de goules (prête-nom au garde du corps en passant par le sosie, l'esthéticienne à domicile et le chauffeur..). A la Cour, Amaury ne fait partie d'aucun salon en particulier mais les fréquentent tous. Il est invité à toutes les soirées qui se font sur la capitale et possède des relations dans tous les clans.
Conseil d'interprétation : Relax, tranquille. Pas de précipitation, du flair et du savoir-faire : tel est le secret d'une affaire qui se termine bien. Soyez mondain et ménagez les susceptibilités, mais n'ayez pas peur de foncer sur une bonne opportunité. Vos interlocuteurs doivent toujours avoir l'impression que vous êtes l'être le plus charmant de l'univers.
Havre : Hôtel particulier près de l'Etoile.
Secrets : B. Son sire a disparu pendant la Seconde Guerre Mondiale. Il est en réalité tombé en torpeur et Amaury, sachant où celui-ci dort, attend son heure pour aller commettre la diablerie…
Influence : Amaury contrôle, directement ou non, la plupart des boites de moindres importances de la région parisienne et une bonne part des emblématiques. Il prend cependant grand soin de ne pas abuser de cette influence sous peine d'offenser un vampire plus puissant que lui (il a un jour tenté de prendre le contrôle du club SM de Kerrida avant de s'apercevoir à qui appartenait réellement l'endroit et de se retirer de justesse).
Son influence sur sa bande est par contre totale et la plupart ayant conservé les codes des anciens voyous parisiens (Apaches et autres Cœurs Couronnés) préférerait se faire déchiqueter sur place plutôt que de trahir la bande. Cette influence est cependant limité à ce que le Duc et ses sbires autorisent et cela contrarie énormément De la Villardière.
Préoccupations actuelles : Continuer à étendre son empire du divertissement jusqu'à ce qu'il possède toutes les boîtes de Paris. Trouver de quoi abattre le Duc

Guilleme de St Maure, Archonte Toréador

Guilleme naquit dans une famille où la guerre était autant un gagne-pain qu'un état d'esprit. Fils et petit-fils de général, il passa une enfance choyée entre les enfants de troupes, les scouts d'Europe et Saint Cyr. Il ne pouvait y avoir nul doute sur la carrière que le jeune homme allait embrasser. Entrant dans l'armée de terre en pleine guerre d'Algérie en tant que sous officier, il se démarqua de ses collègues par un professionnalisme tellement poussé qu'il ne pouvait provenir que d'un dédain profond pour le reste du genre humain. Non pas que De St Maure y éprouva une autre satisfaction que celui du travail bien fait, on ne le vit jamais torturer un prisonnier plus que de raison. Cependant aucune action n'était trop violente ou immorale pour lui s'il la jugeait nécessaire. Ce type de comportement combiné à un réel génie militaire lui fit grimper les échelons de la hiérarchie en un laps de temps très court et son avenir semblait tout tracé.
C'est alors que l'on retrouva son père mort d'une crise cardiaque dans un lupanar. Bien sûr l'affaire fut étouffée mais Guilleme en ressentit un profond désappointement. D'autant que ce dernier le laissait criblé de dettes avec une mère malade. Démissionnant pour devenir soutien de famille et rester au chevet de sa mère, le jeune soldat se retrouva pris dans les affres de la vie civile pour la première fois de sa vie. Sans argent et sans travail, il commençait à trouver le temps long lorsqu'un ancien collègue lui apprit que beaucoup d'états africains cherchaient activement des « conseillers militaires » (traduire par mercenaires) compétents. L'offre plaisait bien à Guilleme, mais il ne pouvait partir en laissant ainsi sa mère. Non, s'il devait aller séjourner en Afrique, elle aussi devait partir pour un très long voyage… Ce qu'elle fit en glissant malencontreusement dans les escaliers du château familial, laissant un De St Maure effondré, mais libre de ses mouvements et qui parti immédiatement pour le Zaïre afin d'oublier la douleur en laissant à des cousins éloignés les soins de s'occuper de l'enterrement.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Il passa ainsi plusieurs années heureuses à traquer les opposants au régime pour différents gouvernements, d'abord en Afrique puis en Amérique du Sud avant d'être pris par le mal du pays et de rentrer en France.
Après quelques mois à visiter les musées parisiens, à vivre dans des hôtels luxueux, sans parler des tarifs aberrants des prostitués en France (seuls contacts féminins que s'autorisait Guilleme car ne demandant qu'un minimum d'investissement personnel) Le compte bancaire du jeune homme commença à donner de dangereux signes de faiblesses. La France n'ayant pas besoin de mercenaires, c'est tout naturellement que Guilleme se servit des ses anciens contacts pour devenir tueur à gages. La paye était excellente et les challenges excitants, mais il manquait encore quelque chose à De St Maure : la reconnaissance du public. Lui qui jouait du violon depuis son plus jeune âge se mit à faire des représentations publiques. Parallèlement, il s'initia à l'art des tableaux tibétains, ces dessins éphémères à bases de sables de différentes couleurs et qui demande une minutie et une patience infinie à l'artiste. Chaque contrat qu'il acceptait le voyait commencer une nouvelle œuvre et une fois celle ci accomplie, il ramassait le sable, le mettait dans une enveloppe et expédiait le tout à la police avec une photo de la victime, toujours dans un soucis de reconnaissance.
C'est lors d'un concert donné en petit comité que Marie Mézaud fit la connaissance de Guilleme et tomba sous le charme du violoniste froid, distingué et noble de surcroît. La Bourgmestre souhaitant depuis longtemps infanter, le jeune homme lui parut un candidat idéal. L'idée d'un nouveau Toréador violoniste ne choquait pas Villon qui accepta la requête de Mézaud qui le soir même étreint De St Maure sans lui demander son avis.
Guilleme fut extrêmement choqué par sa transformation, non pas qu'il voyait un inconvénient à être vampire, mais l'idée qu'une petite grosse telle que Mézaud ait pu porter atteinte à son intégrité physique lui était, en revanche, intolérable. Il détesta donc immédiatement sa Sire mais jugea plus prudent de ne rien laisser paraître et d'attendre de voir comment la situation évoluerait.
Ce qu'elle fit avec perte et fracas lors de la présentation du tueur à la Cour (sous l'étiquette, légèrement embellie par sa Sire de « violoniste prodige ») où celui ci, ne tenant plus devant les grands airs de Mézaud, commença à lui administrer ses quatre vérités devant la Cour au grand complet.
Après un moment de stupeur de toute l'assemblée, trois membres du Lys décidèrent de passer outre les coutumes de non-violence des réceptions et d'apprendre le respect du lignage à l'insolent. Lorsqu'ils furent tous trois à terre souffrants de contusions diverses, il devînt évident que le violoniste avait des capacités plus qu'insoupçonnées. Rapidement plaqué au sol par le prévôt, le néonate fut sommé de s'expliquer devant une assemblée ébahie. Sentant que la situation n'était pas à son avantage, Guilleme s'exécuta avec diligence et donna à la Cour une de ses meilleures histoires depuis longtemps.
Le peu de crédibilité qui restait à Mézaud disparu cette nuit là et sa sélection trop laxiste lui est encore souvent reproché par ses détracteurs, plus de 20 ans après. Quant à De St Maure, en toute logique il aurait du être exécuté (ce que demandaient à grands cris les partisans du Lys), mais Villon, sachant reconnaître une occasion lorsqu'elle se présente, décida de mettre à profit les talents du Néonate. L'incident ayant eut lieu au Louvre, il fit savoir qu'en tant que parti lésé, il commuait la peine du Toréador (logiquement la destruction) en dette de sang en sa faveur. Mézaud, trop contente de ne pas subir de peine pour son imprudence, jugea bon de ne pas s'offusquer et laissa son Infant prodigue aux mains du Prince. La seule concession que fit Villon fut de ne pas le lier par le sang afin de ne pas enclencher une guerre ouverte avec les sbires de De Pompignan qui supportèrent mal l'affront fait à leurs membres, ce qui lui sembla un petit prix à payer pour avoir un jouet de destruction entièrement à ses ordres.
Guilleme servit le Villon en temps qu'exécuteur des basses œuvres durant cinq ans avant que, la place d'Archon Toréador se libérant, le Prince le suggère fortement pour le poste. Et s'il est toujours endetté vis à vis de Villon, De St Maure est loin de trouver sa non-vie inintéressante : du temps, de l'argent et du pouvoir, que peut-il demander de plus ?

Clan : Toréador
Sire : Marie Mézaud
Nature : Architecte
Attitude : Galant
Génération : 10ème

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Etreinte : 1975 (né en 1943)
Age Apparent : La trentaine
Physique : Force 3, Dextérité 5, Endurance 3
Social : Charisme 4, manipulation 3, Apparence 3
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Bagarre 3, Conn des rues 2, Esquive 4, Grâce 3, Style 2, Intimidation 4, Subterfuge 2, Stratégie 4
Compétences : Conduite 2, Etiquette 3, Armes à feu 5, Violon 3, Discrétion 3, Sécurité 4, Tableau tibétain 4, Armurerie 4, Armes lourdes 3
Connaissances : Académique 3, Ordinateur 1, Investigation 3, Démolitions 5, Médecine 2, Politique 1, Conn de Paris 3, Conn de l'armée 3
Disciplines : Présence 2, Auspex 2, Célérité 2
Historique : Alliés 4 (Archonte), Ressources 4, Contacts 3, Statut 3
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Humanité : 4
Volonté : 7
Image : un homme assez sec, arborant toujours une expression hautaine et affectée. Tout en sa personne, de ses cheveux longs constamment plaqués en arrière à ses costumes de dandy, est toujours parfaitement repassé, manucuré, etc…
Guilleme ne porte jamais d'armes sur lui et s'il est souvent aperçu avec un étui à violon, contenant étonnamment bel et bien un violon.
Notes : Guilleme est le seul vampire sur Paris officiellement autorisé par Villon à manier du matériel militaire. Il doit cependant expliquer toutes ses armes au Prince, mais aussi au Primogenat toujours vindicatif dès qu'il s'agit de laisser un Toréador aux ordres de Villon avec suffisamment d'explosifs entres les mains pour détruire la Tour Montparnasse. Comme l'Archonte déteste avoir à se justifier, il se contente la plupart du temps d'un fusil de Sniper de la dernière génération capable de tirer à 5000 mètres une balle explosive/incendiaire/perce armure. Cette arme existe réellement et ne peut tirer que deux balles à la suite avant de nécessiter une révision complète. Elle est normalement utilisée pour tuer le personnel à l'intérieur des blindés et devrait suffire à rappeler à tout vampire trop convaincu de son immortalité la dure réalité. Toute attente par un joueur trop zélé ne serait ce que de manier les balles de l'engin devrait en toute logique se finir dans les pleurs (il faut au moins 3 dans la compétence secondaire armurerie pour pouvoir entretenir convenablement le fusil).
Guilleme souscrit au plan de Pierre Monin, plus par intérêt du challenge que par réelle conviction personnelle. Il apprécie cependant ses collègues et ne les trahira pas, ce serait une faute de goût impardonnable.
Conseil d'interprétation : Vous êtes méprisant, hautain, froid, distant et menaçant à la fois. Si quelqu'un commence à essayer de faire un trait d'humour (surtout, si c'est sur votre personne), regardez-le avec un profond apitoiement, et expliquez-lui poliment que l'avis d'un individu comme lui a à peu près autant d'importance que celui d'un poisson rouge. Lorsqu'un individu, exaspéré par vos constantes remarques, devient violent à votre égard, évitez simplement les coups et/ou désarmez-le sans violence excessive, simplement pour lui montrer son infériorité manifeste. Si cependant quelqu'un réussissait à vous toucher, restez calme et dites-lui simplement et froidement que vous en prenez note. Personne n'a jusque là osé soulever la question des mystérieuses disparitions qui suivent ce type d'altercation. Guilleme reste l'Archonte le plus craint de la Cour. Même les vampires les plus puissants tendent à être stressé en sa présence (à part évidemment des individus comme le Duc ou Jéhovah).
Havre : Un hôtel particulier dans le 7ème arrondissement, cet emplacement n'est pas choisi au hasard, il s'agit d'un souhait (comprendre ordre) de Villon « qu'un vampire digne de confiance veille à ce qu'aucun individu mal attentionné ne profite de l'histoire du lieu pour exciter des rancœurs entre Toréadors et Ventrues ». A partir de ce moment là, toute personne voyant le fait que le seul vampire sur Paris sachant manier efficacement des armes de destruction de masse soit aux portes du territoire de Pierre Emmanuel comme découlant d'un acte délibéré ne peut avoir que l'esprit mal tourné.
Secrets : C malgré son statut d'archonte, Guilleme ne se préoccupe pas de ce qui ce passe autour de lui. Il n'est simplement pas intéressé.

Influence : Le Toréador n'a aucune influence dans le monde humain et ne cherche pas à en avoir. Sur le plan vampirique, c'est l'Archonte le plus craint de Paris et sa seule présence suffit souvent à interrompre une réunion d'Anarch.
Préoccupations actuelles : Continuer à rénover son château de famille, acquérir un Stradivarius, entamer une peinture tibétaine de 20m², servir d'ange exterminateur dans la croisade de Pierre Monin, pour le sport…

Laurent de Montmartre

Laurent naquit sous le règne de François 1er, aux alentours de 1530, à Montmartre. Il était issu de la noblesse de Cour (d'une branche cadette des Coligny). Son père, homme de grande culture, emprunt d'Humanisme et correspondant d'Erasme, était très apprécié du Roi. Sa famille, sensible aux idées nouvelles, allait bientôt basculer dans la Réforme et adopter les idées de Calvin. Le jeune homme, brillant étudiant, fréquentait alors la Sorbonne. Curieux de tout et plein de grâce, habile à manier les vers de Virgile aussi bien que la pensée d'Aristote, il possédait dès l'âge de seize ans plus de huit langues parmi lesquelles le Latin, le Grec, le Français, l'Arabo-andalou, l'Espagnol, l'Allemand. Il incarnait à la perfection l'esprit de la Renaissance soufflant alors sur le Royaume.
Il mourut aux mains des Catholiques, au cours du massacre des Protestants dans la ville de Wassy, en 1562. Il y fut étreint par une jeune Toréador, Diane de Poitiers, l'ancienne favorite d'Henri II, tombée en disgrâce après la mort accidentelle de celui-ci et écartée par Catherine de Médicis, sa veuve. Elle avait subi elle-même l'étreinte à peine quelques années auparavant, et dans le chaos ambiant elle n'eut aucun mal à infanter sans encourir de châtiment. Il est assez probable qu'en tant qu'humain, Laurent ait été, bien qu'aucune preuve n'existe, son fils naturel. Aussi Diane, qui avait poussé le Roi à promouvoir la lutte contre les huguenots, jugea devoir accorder une seconde chance à ce fils inconnu dont elle était partiellement responsable de la mort à Wassy. Présente dans la ville à cette époque en compagnie de ses pions catholiques dont le duc de Guise, elle n'eut aucune peine à intervenir rapidement et à emmener le jeune homme dans les ténèbres de la non-vie. Des années très dures s'ensuivirent, au cours desquelles Laurent montra des difficultés à s'adapter à son nouvel état. Néanmoins, si son sens moral ne l'y aida pas, son esprit y pourvut. Doté de grandes capacités, il fut très tôt instruit par son Sire et ses proches de toutes ces choses qui séparent le vampire moyen du caïnite appelé à jouer un rôle diplomatique majeur en Europe. Et il se révéla une fois de plus un élève à l'évidence doué, très doué.
Tandis que les guerres de religion atteignaient leur apogée, plusieurs enfants du Clan de la Rose furent envoyés comme plénipotentiaires dans toute les provinces du royaume pour le compte du Prince de Paris, Béatrix. Laurent fut de ceux là. Dès lors, son avenir fut tout tracé. Il alternerait ce rôle d'agent du Prince dans les provinces avec celui d'envoyé du clan dans les Cours européennes : ce qu'il fit, au milieu des nombreux troubles et difficultés qui frappèrent le royaume pendant près de deux siècles jusqu'à la révolution. On se souvient encore de son action remarquable en faveur de la France en coulisse des traités de Westphalie, de 1644 à 1648 et de la façon dont il prépara la signature du traité de Montmartre signé entre Louis XIV et le duc de Lorraine. Dès le début de la Convention, il s'enfuit vers l'Autriche en compagnie des émigrés. De retour en même temps que Villon, il servit ce nouveau maître de bien des manières pendant toute la période napoléonienne : ce fut notamment lui qui signala Armand de la Tour à son sire, puis au Prince.
Hélas avec la Restauration et l'entrée de la France dans l'ère industrielle, une partie de la réalité commença à échapper à Laurent. C'est à partir de cette époque que ses voyages se raréfièrent, qu'il cessa de se montrer à la Cour aussi souvent que par le passé. Progressivement, l'ancien Toréador perdait pied. C'est à la fin du dix-neuvième siècle qu'il se retira définitivement à Montmartre, prêtant serment de protéger l'« âme » de la butte, dont il était tombé amoureux . C'est depuis ce temps qu'il n'est plus qu'un nom que l'on évoque parfois avec respect dans les salons parisiens. Il est resté en contact avec tout ceux qu'il avait croisés par le passé et qui n'étaient point encore morts… Il se tient donc quotidiennement informé de ce qui se trame dans l'ensemble des Cours européennes et sert encore parfois le Prince. Malgré son immobilité grandissante, il reste nostalgique de l'époque lorsqu'il cheminait sans cesse les routes pour son Prince; son isolement forcé lui pèse énormément. Cela l'a contraint, entre autre, à réunir

d'autres Caïnites autour de lui afin de ne pas tomber dans la folie : sa demeure sert de point de rendez-vous à une coterie, « Les Chroniqueurs ».

Clan : Toréador.
Sire : Diane de Poitiers.
Nature : Ange gardien
Attitude : Solitaire
Génération : 8ème
Étreinte : 1562 à Wassy.(né en 1529)
Age apparent : la trentaine
Physique : Force 3, Dextérité 4, Endurance 3
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4
Mental : Perception 5, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Performance 4, Vigilance (Détails) 4, Athlétisme 2, Empathie 5, Intimidation 2, Connaissance de la rue 1, Subterfuge 4
Compétences : Animaux 1, Etiquette 4, Mêlée 3, Musique (Clavecin) 4, Peinture 3, Expression (Roman) 4, Survie 2, Furtivité 1, Sentir le mensonge 3
Connaissances : Bureaucratie 2, Finances 2, Investigation 2, Droit 2, Langues (Espagnol, Portugais, Italien, Allemand, Anglais, Arabe, Perse, Russe) 4, Occulte 3, Politique 4, Diplomatie 5, Sciences 1, Philosophie 2, Théologie 2, Psychologie 2, Astronomie 3, Histoire 3, Histoire de l'art 4, Jeux de réflexion 3, Connaissance du clan Toréador 3, Connaissance du clan Tremere 2, Connaissance des vampires 3, Connaissance de la Camarilla 4, Connaissance du Sabbat 2
Disciplines : Présence 5, Auspex 5, Célérité 5, Domination 3, Endurance 2, Thaumaturgie 1, Obténèbration 1
Historique : Ressources 5, Contacts (à la Cour et en Europe) 5, Vassaux 1, Alliés (artistes de Montmartre) 3, Troupeau 1, Renommée 1, Statut 3, Statut de clan 4.
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 5, Courage 1
Humanité : 9
Volonté : 4
Image : C'est un bel homme d'abord tout à fait agréable. Il émane de lui une grande douceur, et la grâce de ses traits ne fait qu'amplifier cette impression. Il mesure 1m67 et pèse 65 kg. Sa chevelure d'un noir profond est, malgré sa longueur, toujours extrêmement soignée, tout autant d'ailleurs que ses mains ou que la fine moustache dont les deux extrémités descendent jusqu'à son menton dans une rectitude et une symétrie parfaite.
Notes : L'ancien Toréador entretient d'excellents rapports avec le clan Tremere et accueille l'une des anciennes de celui-ci sur son territoire (Elle se fait passer pour une Toréador). Laurent est l'un des vampires parisiens qui entretient la plus dense correspondance et celle-ci occupe tout un étage du sous-sol de sa demeure. La dite demeure est d'ailleurs gardée et entretenue par son serviteur fidèle : Charles, sa goule stylée et discrète depuis plus de deux siècles…Pour finir, Laurent sait que le prévôt est son frère mais n'en a jamais informé celui ci.
Conseil d'interprétation : Vous faites partie d'un temps révolu et vous le savez. Semblez las et usé par la (non)vie et discutez surtout sur des sujets passés ou intemporels comme l'art ou l'architecture. Laurent ne redevient dynamique désormais que lorsqu'un sujet touche Montmartre de prés ou de loin. Dans ces rares instants la flamme de l'ancien meneur d'homme réapparaît mais ces moments sont de moins en moins fréquents.
Havre : Un hôtel particulier à Montmartre.
Secrets : A. Laurent ne se sépare jamais d'une canne finement ouvragée qui aurait appartenu au mage Ruggieri. Il sait que celle-ci exerce une influence sur lui mais il n'a jamais bien compris laquelle…
Influence : A l'exception des hommes du Duc, Laurent contrôle TOUT sur la Butte Montmartre d'une manière ou d'une autre. Même s'il ne s'est plus rendu à la Cour depuis au moins 10 ans, L'ancien y est encore une figure reconnue d'autant plus que la rumeur (bien évidemment fausse) le place dans les lieutenants de Villon. Jusqu'alors, ni Laurent, ni le Prince et ni le Duc n'ont vue d'intérêts à démentir l'information.

Préoccupations actuelles : Réunir autour de lui de jeunes caïnites prêts à l'aider à comprendre le monde. Prendre soin le mieux possible de ses deux protégés : Lydia et Paolo. Trouver un terrain d'entente avec le Duc afin de combattre l'influence de Pompignan dans la citadelle.

Louis Frémont

Louis Frémont était un cuisinier de très grand talent qui acquis une renommée internationale pendant les Années Folles. Il possédait une dizaine de restaurants de cuisine française réputés à travers l'Europe et l'Amérique et des dizaines de « grosses légumes » se déplaçaient de très loin pour savourer ses chef-d'œuvre de gastronomie. Il était considéré à l'époque comme une référence en matière d'art gustatif et portait le flambeau de la cuisine française partout à travers le monde. Sa vie serait restée ce qu'elle était, si un beau soir de septembre, un enfant de la nuit n'était pas venu se nourrir sur l'un de ses clients ivres et repu par un repas bien arrosé, juste à la sortie de son restaurant. Le vampire était coutumier de légères ponctions qui ne mettaient pas en danger la vie de sa victime et pourtant ce soir là, au goût du sang rendu épais par la bonne chaire qu'il venait de faire, il fût pris d'une frénésie incontrôlable et dévora littéralement son calice.
Yves Régnier était un jeune Toréador qui ne devait sa condition vampirique qu'à sa capacité à remarquer et à placer à coup sûr les jeunes talents qu'il croisait dans les soirées mondaines qu'il fréquentait avec la plus grande assiduité. Il savait saisir les jeunes artistes pour toujours les présenter sous leur jour le plus favorable et ainsi les faire passer pour des virtuoses en puissance qu'il suffirait de pousser un peu pour qu'ils atteignent leur pleine maturité. En réalité, Yves se savait être un escroc et il devinait que bientôt ses congénères, las de ses échecs, se détourneraient de lui ou bien pire le mettraient au ban de la société vampirique après l'avoir livré en pâture aux Harpies. Il était donc désespérément en quête d'un talent véritable qui serait suffisamment original pour redorer son blason auprès de ses frères Toréadors.
Bien évidemment, lorsqu'il se fût remis du dégoût qu'il s'inspirait à lui-même après cet acte de sauvagerie sans nom, son esprit se mit à entrevoir l'opportunité tant attendue en la personne du cuisinier qui avait pût donner tant de goût à la chair de sa dernière victime. Il organisa un banquet au cours duquel il gava une dizaine de mortels avec des plats et du vin en provenance directe des cuisines de Frémont, puis il conduisit tout ce petit monde jusqu'au Louvre. Ils furent goûtés par de nombreux Toréadors dont le prince lui-même qui les trouvèrent prodigieusement exquis et qui questionnèrent Régnier avec insistance sur le procédé qu'il avait utilisé pour parvenir à ce résultat. Il demanda alors au Prince s'il estimait que la gastronomie pouvait être un art, ce à quoi il lui fût répondu que l'art était une qualité sublime de toutes les choses, que seul l'artiste pouvait révéler. Relever à ce point le goût du Calice, et par là même son âme dénotait à l'évidence un talent artistique certain. Ce fut donc au Louvre la mode du goût.
La permission d'étreindre son « génie de la mangeaille » lui fût accordée le soir même et dès la nuit suivante il alla trouver le cuisinier ventripotent pour discuter philosophie avec lui. Ce dernier se montra très flatté de ce qu'un artiste discute d'art avec lui, et lorsqu'Auguste le compara à un Mozart ou à un Boticelli de la cuisine, il fut entièrement conquis. Ils se virent quelques temps jusqu'à ce que le vampire estima que son futur rejeton était prêt à entrer dans sa famille. Louis s'abandonna à l'étreinte avec un plaisir orgasmique (il était mangé en quelque sorte !) et fût présenté au Louvre.
La réaction des Toréadors devant le petit cuisinier rondouillard et fort laid ne se fît pas attendre. Il fut rapidement exposé aux moqueries et aux quolibets des harpies. Son Sire perdit définitivement toute crédibilité et dût s'enfuir pour protéger sa non-vie. Louis, quant à lui, fût mis au ban de la société vampirique. Ayant gardé ses restaurants, il tâcha de continuer à entretenir son commerce, mais il souffrait beaucoup des railleries de ses pairs.
C'est alors qu'Edouard Luga prît contact avec lui, et entreprit de le pervertir doucement. Il s'associa avec lui pour agrémenter les proies des parties de chasses qu'il organisait pour la coterie du Lys d'une saveur unique capable d'exciter la soif des chasseurs et qui, ainsi, garantirait leur renommée. Depuis ce temps, Louis fréquente assidûment Edouard et ils organisent couramment des petites réceptions dont les plats principaux enchantent les papilles des participants.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Clan : Toréador
Sire : Yves Régnier
Nature : Bon Vivant (certain dirait glouton)
Attitude : Conformiste
Génération : 9ème
Etreinte : 1934 (né en 1903)
Age apparent : La trentaine
Physique : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 4
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 1
Mental : Perception 5, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Comédie 2, Subterfuge 3, Vigilance 3, Bagarre 2, Intimidation 3
Compétences : Etiquette, 4, Cuisine 5, Musique 1
Connaissances : Bureaucratie 2, Finance 3, Linguistique 1 (Italien)
Disciplines : Présence 1, Auspex 1,Célérité 1, Endurance 4
Historique : Influence 2, Domestiques 4, Ressources 4
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 2, Courage 2
Humanité : 3
Volonté : 6
Image : Un petit bonhomme, très gros au visage contrefait avec des cheveux noirs et gras, une petite moustache ridicule. Il sue souvent abondamment (du sang évidemment) et ne se sent bien que lorsqu'il porte un tablier de cuisine. Il est cependant parfaitement capable de s'habiller convenablement et porte dans ces cas là un costume à queue de pie et un chapeau haute forme.
Notes : Louis possède la capacité de manger de la nourriture comme lorsqu'il était mortel. Il lui arrive donc assez souvent de dévorer littéralement ses victimes ce qui lui a valût le surnom « d'Ogre », les rares fois où il a osé reparaître à la Cour. Il ne supporte pas ce sobriquet et peut devenir très rancunier si on s'amuse à l'appeler ainsi. La plupart des vampires parisiens ne voit là qu'une lubie répugnante. Frémont choisit en effet toujours soigneusement ses victimes afin de ne pas risquer un bris quelconque de la Mascarade. Cette habitude, connue de tous, lui vaudra l'insigne avantage d'être parmi les premières victimes lorsque les Archons commenceront leur croisade.
Conseil d'interprétation : A la cour, vous vivez perpétuellement dans l'ombre d'Edouard Luga, et il est très rare que l'on s'adresse directement à vous. Vous vous êtes habitués au mépris de vos pairs et vous n'espérez plus que l'on vienne vous aborder. Si cela était, vous vous confondriez en excuses bredouillantes et proposeriez de goûter une de vos dernières recettes. Lorsque vous préparez un petit plat, vous êtes brillant, jovial et vous cuisinez au rythme d'un morceau de musique classique quelconque. Ensuite lorsque votre future proie déguste votre œuvre d'art culinaire, vous vous léchez les babines en pensant au bon repas que vous allez faire, et enfin lorsqu'elle a fini, vous vous jetez sur elle pour la dévorer à son tour. Il arrive aussi que vous jouiez d'abord un peu avec votre dîner…pour lui laisser le temps de digérer un peu…

Havre : Un restaurant chic du 16ème arrondissement.
Secrets : C
Influence : Il dirige toujours ses restaurants et par l'intermédiaire d'Edouard il est connu comme pouvant apporter « beaucoup » à une réception grâce à son talent unique.
Préoccupations actuelles : Préparer des petits plats…et les savourer. Eviter les quolibets et autres diverses moqueries de vos pairs.

Jeanne Osclef

Le terme clé pour définir Jeanne fut toujours la transcendance. Sa famille ne comprit pas lorsqu'elle s'écarta délibérément d'une voie toute tracé dans la danse classique pour s'essayer au baroque, encore moins lorsqu'elle passa aux chorégraphies expérimentales, et plus du tout quand elle passa au body art. Tout ses revirements de situations, tous ses choix pouvant paraître absurdes ou carrément malsains

étaient dans la tête de la jeune femme uniquement tournés vers un seul but, découvrir le paroxysme de l'art, et les limites de l'expression corporelle.
A cette époque, le peu de Toréadors post-modernes existant se contentaient de déclamer des poèmes sauvages après s'être nourrit de sang chargé en LSD et aucun n'aurait eut ni le courage ni l'envie de s'intéresser encore à l'avant-gardiste, moins encore au body art. Le passage à la nuit éternelle de Jeanne se fit par la voie la plus inattendu. En effet, Constance de St Hilaire, Toréador classique très respectée dans le milieu du Lys ne parvenait décidément pas à comprendre ce qui poussait un grand nombre de jeunes artistes manifestement doués à partir dans des voies dépravées. Elle décida tout simplement d'aller en questionner un, en l'occurrence Osclef qui, tout en étant une danseuse hors pair, ne faisait plus depuis quelques temps que de l'art ordurier. Elle se rendit donc dans sa loge en se faisant passer pour une mécène et commença à interroger l'artiste sur le pourquoi du comment. Jeanne lui parla ce soir là des limites de l'art, de visions et de transcendance, et l'Ancienne sortit gravement perturbée de chez la jeune femme, et avec la ferme intention de réparer ses erreurs. Le lendemain, elle pétitionnait le Prince pour étreindre la danseuse. La nouvelle fit l'effet d'une bombe dans la communauté Toréador dès que l'on su que le Prince avait accepté. Et deux semaines plus tard, Jeanne fit sa première apparition à la Cour. Les anciens amis de Constance n'apprécièrent cependant pas du tout le revirement de situation et l'Ancienne disparu corps et bien quelques mois plus tard, ce qui n'aurait fondamentalement posé aucun problème si le Sire et l'Infant ne s'était pas liés mutuellement par le sang. Le désespoir (bien aidé par le Lien) que connu Jeanne fut sans limite et pendant plus de trois mois, elle resta quasiment cloîtrée chez elle, jusqu'à ce qu'un mystérieux petit Brujah prénommé Justin lui rende visite, lui racontant qu'il avait des preuves démontrant que St Hilaire avait été « chassée » de son ancienne coterie pour trahison, et que ses amis et lui pouvait lui offrir l'opportunité de leur rendre la monnaie de leur pièce. La danseuse fut trop contente d'accepter.

Clan : Toréador
Sire : Candice de St Hilaire
Nature : Tête brûlée
Attitude : Masochiste
Génération : 9ème
Etreinte : 1977 (né en 1952)
Age apparent : 25 ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 4
Social : Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 4
Mental : Perception 2, Intelligence 3, Astuce 2
Talents : Sports 2, Empathie 3, Expression 2, Connaissance de la rue 1, Grace 2, Style 4, Bamboche 3, Subterfuge 2
Compétences : Conduite 2, Etiquette 2, Performance 4 (danse, modification corporelle), Musique 2 (piano), Animaux 1, Confection 3
Connaissances : Anatomie 2, Connaissance de Paris 1, Linguistiques 3 (Anglais, Allemand, Indien, Espagnol), Académique 1, Connaissance de la danse 3
Disciplines : Auspex 3, Célérité 2, Présence 3, Animalisme 1
Historique : Statut 1, Ressources 2, Alliés 3, Gloire 1, Statut de clan 2
Vertus : Conscience 4, Maitrise de soi 5, Courage 4
Humanité : 8
Volonté : 7
Notes : Beaucoup de vampires voient d'un mauvais œil les pratiques artistiques de Jeanne les jugeant comme frôlant le bris de mascarade et dangereusement proche des rites des « camaristes renégats ». Elle représente la cible rêvée pour tout les paranoïaques à la recherche d'espion de la secte ennemi.
Image : Une jeune femme élancée, aux formes sculpturales (héritage d'une pratique intensive de la danse) et portant une multitude de percings sur tout le corps. A sa longue chevelure rousse pend une multitude de breloques (lames de rasoirs, anneaux, os) et ses combinaisons en plastique moulant sont renommées à travers toute la Cour. Lorsque elle prend part aux actions des Enfants Terribles, elle est le plus souvent sans aucun percing ou ornement et porte simplement un ensemble en jean's. C'est

également le seul moment où l'on peut distinguer la véritable couleur de ses yeux (verts) autrement cachés derrière des lentilles fantaisies. La différence d'accoutrement est telle que beaucoup de Caïnites seraient dans l'impossibilité de la reconnaître.
Conseil d'interprétation : Intellectualisez énormément votre démarche artistique, montrez-vous ouverte et attentive, bref, agissez comme un individu tout à fait censé et sain d'esprit malgré votre apparence et l'art que vous pratiquez qui est selon vous le « dernier bastion de l'originalité dans un monde phagocyté par l'engeance audiovisuel ». Vous êtes rentrés dans les enfants terribles par sympathie pour les membres, et en particulier pour Justin, mais n'adhérez à leur vendetta que du bout des lèvres, vous préférez les fêtes débridées sur les toits à l'extermination des Skinheads.
Havre : Un loft dans le Marais
Secrets : C
Influence : Jeanne est considérée par beaucoup comme la porte parole du mouvement Post Moderne. Elle est par ailleurs une excellente amie de sa Bourgmestre et un élément parfaitement bien intégré de la Cour. C'est également une membre du Salon d'Eris avec qui elle entretient de bon rapport. Et bien évidemment, elle peut toujours compter sur les Enfants Terribles.
Préoccupations actuelles : Jeanne fait partis des quelques individus intéressés par la survie de DJ WildBlood et c'est pour l'occasion rapproché d'Eris. Son autre occupation principale est de veiller à ce qu'aucun membre des Enfants ne soit blessé pendant les raids. Elle tient également à en apprendre plus sur Justin et la raison de ses allées et venues mystérieuses. Jusque là, toute ses tentatives pour le suivre se sont révélées infructueuses (pour en savoir plus sur Justin, voir la partie 3 du PBN). C'est également la Toréador qui s'occupe de l'organisation des fêtes de la coterie (que Jonas s'obstine à appeler « cérémonie »).

Le Producteur

Alain Tournel naquit un beau matin de février 1905, au sein d'une famille aisée de la bourgeoisie toulousaine. Elevé dans la meilleure tradition catholique par un père banquier au service de la compagnie de Suez, il n'en montre pas moins, dès son plus jeune âge, une passion marquée pour la musique classique. Sa mère, hélas de faible constitution, succomba d'une pneumonie l'année de ses sept ans. Lorsque éclate la Grande Guerre, il monte à Paris, chez son oncle paternel, afin de poursuivre ses études. Son père, officier de réserve au sein du 3ème Dragon trouvera la mort dès le deuxième mois du conflit. Dégagé des obligations militaires en tant que pupille de la nation, il est chassé de chez son oncle qui voit d'un très mauvais œil ses prétentions artistiques lorsqu'il lui fait part de son inscription au conservatoire de Paris pour suivre des cours de contrebasse. Il se retrouve alors à la rue, sans le sous, en 1924. C'est l'arrivée de la musique Jazz noire américaine qui lui permet de payer ses études : bien que peu connu de la majeure partie de la population française (qui préfère alors les chansonniers et les « comiques troupiers »), le public plutôt huppé des quelques boites et l'utilisation rythmique de la contrebasse lui permettent de jouer une ou deux soirées par semaine. Il trouve un foyer par le biais de jeunes artistes déshérités boulevard Blanqui, dans le 13ième arrondissement.
Là, il rencontre quelques anarchistes et commence à militer, voire à faire le coup de feu. Parallèlement, il quitte le conservatoire, trop « passéiste et petit-bourgeois » à son goût pour se consacrer pleinement au jazz et au swing. Lorsque arrivent les années 30, il jouit déjà d'une bonne réputation au sein des boites de jazz parisiennes et commence à gagner mieux sa vie. Par ce biais, il soutient la création de divers groupuscules anarchistes et, en 1936, fait partie des intellectuels français militants pour la République Espagnole. C'est avec l'aide d'un mécène de Barcelone, fan de Jazz, qu'il s'embarque pour l'Espagne avec un plein chargement de fusils destinés aux milices du POUM (Parti Ouvrier d'Unification Marxiste). Mais il est déjà trop tard : ses armes tombent aux mains du Parti qui s'évertue à désarmer les milices. Il rejoint alors les Brigades Internationales mais doit rapidement se rendre à l'évidence lorsque ces dernières quittent l'Espagne. Pour continuer la lutte, il doit rejoindre l'armée républicaine et se retrouve coincé fin 1938 dans Barcelone assiégée...

C'est là qu'il fait connaissance avec son mystérieux mécène, Don Francisco Ibanez. Plusieurs nuits durant, cet homme élégant au visage inquiétant lui tiendra compagnie, pendant les veilles, dans sa casemate, discutant aussi bien musique que politique, chassant de son âme doutes et inquiétudes.
Lorsque Barcelone tombe aux mains des troupes Franquistes, fin janvier 1939, Tournel fait parti des derniers défenseurs. Gravement blessé par des éclats d'obus, il ne doit la « vie » qu'à l'étreinte de Don Francisco. Ce dernier, lui ayant révélé sa vraie nature, l'aidera à fuir vers le Pays Basque où il le formera jusqu'en août 1939.
A cette époque, les Anarchs d'Espagne sont impitoyablement pourchassés et éliminés par les Ventrus qui soutiennent Franco. Bien que recueillis par des partisans basques, Don Francisco et Tournel n'échappent pas à la Chasse : Ibanez sera sauvagement assassiné le 22 août 1939. Alors qu'Alain parvient in extremis à se réfugier à Toulouse d'où il embarquera pour les Etats-Unis dès la déclaration de guerre.
C'est en se liant avec des Anarchs de la côte Est qu'il apprendra à se servir des nouveaux courants musicaux à des fins de propagande et de déstabilisation sociale. On le retrouvera dans l'ombre de Warhol et du Velvet Underground, des Stooges et des New York Dolls. Il accompagne les Heartbreakers à Londres, en pleine explosion Punk et importera l'idéologie en France au début des Années 80. Installé d'abord à Rungis, il gagnera Paris en 1983 où il se présentera au Prince avec son Infante et où il s'installera dans les locaux, acquis une bouchée de pain en 1969, du 11ème arrondissement afin d'y créer sa propre structure artistique sous la protection inquiète d'Aristide Longand, nouveau Ventrue, ce qui fait d'ailleurs bien rire Tournel... Bien qu'au courant des intrigues de la Cour dont il se sert pour se jouer des Ventrus, Tournel ne la fréquente guère, en bon Anarch qui se respecte et n'apparaît jamais aux soirées. Sa discrétion et le mystère qui plane autour de sa « période américaine » en font un vampire craint, sinon respecté malgré sa très sulfureuse réputation politique. Personnage de l'ombre, il manipule nombre de mouvements musicaux « asociaux » par l'intermédiaire de son infante bien aimée

Clan : Toréador
Sire : Don Francisco Ibanez
Nature : Rebelle
Attitude : Survivant
Génération : 9ème
Etreinte : 26 janvier 1939 (né en 1905)
Age apparent : la trentaine
Physique: Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3
Social : Charisme 4, Manipulation 5, Apparence 3
Mental : Perception 3, intelligence 3, Astuce 4
Talents : Expression 2, Conn. de la rue 3, Vigilance 4, Esquive 3, Subterfuge 2, Empathie 2, Commandement 3
Compétences : Conduite 2, Etiquette 2, Armes à feu 3, Mêlée 2, Musique 3, Natation 1, Sécurité 2, Furtivité 2
Connaissances : Linguistique 2 (Anglais, Espagnol, Russe), Finance 2, Droit 2, Histoire de la musique 3, médecine 1, Politique 3, Investigation 2, science 1, Conn. de Paris 3
Disciplines : Présence 3, Auspex 2, Célérité 2, Domination 3
Historique : Ressource 3, Contacts 3, Servants 4, Statut 2
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Humanité : 6
Volonté : 6
Image : Un homme d'une trentaine d'années, au visage taillé à la serpe, cheveux noirs coiffés en l'air, yeux gris pénétrants, toujours habillé de cuir noir des pieds à la tête.
Notes : Tournel essaye de jouer une partie au flan. Convaincu qu'il n'a pas toutes les cartes en main, il sait qu'en cas d'échec sa possibilité de repli, via Londres, sont les Etats-Unis. Sa distance par rapport à son infante n'est que feinte : s'il arrivait malheur à Hélène, son comportement virerait à l'ultra-violence, quitte à jeter tous ses pions dans une guerre aussi barbare qu'éphémère.
Conseil d'interprétation : Vous fixez toujours vos interlocuteurs dans les yeux et leur parlez calmement et posément afin de vous faire totalement comprendre. D'un tempérament froid, voir distant,

vous ne montrez de réelles émotions que lorsque le discours touche un sujet qui vous tient à cœur : Musique, activisme politique...Vous êtes méfiant face aux Vampires de Cour et paternaliste envers les Anarchs qui vous entourent. La violence ne vous répugne pas mais vous n'hésitez pas à jeter en l'air ceux qui vous grimperaient sur les bottes de manière irrespectueuse. Malgré cela, vous êtes peu imbu de votre personne et ne répondez que rarement aux provocations orales si ce n'est par un sourire goguenard.
Havre : le sous-sol des studios d'enregistrement que vous possédez dans le 11ème.
Secrets : C, bien que Tournel commence à réunir pas mal d'informations sur ce qui se trame dans les quartiers Est de la capitale (B, dans ces cas particuliers)
Influence: accord de principe avec Satomé, très connu des anarchs, connu à la cours.
Préoccupations actuelles : Outre le fait que le producteur essaye de réunir suffisamment d'Anarchs autour de lui afin d'en faire un élément de poids au niveau politique, il essaye également de prendre peu à peu le contrôle du bourg de Satomé ou du moins, de s'en faire une alliée importante. Il espère ainsi créer une crise politique qui pourrait lui attirer, entre autre, l'appui de Pascal Guyodt. Il voit également d'un mauvais œil ce « petit branleur » de Fractal et aimerait savoir ce que ce dernier complote vis-à-vis de la Bourgmestre du 13ème. C'est pourquoi il lui ressert régulièrement Hélène Ribaud comme appât, tout en sachant que la jalousie de son infante risque de se retourner un jour contre lui.
Il n'ignore pas, non plus, que Kragg n'attend que d'avoir payé sa dette pour n'en faire qu'à sa tête. C'est pourquoi, au cas où, il n'hésitera pas à le sacrifier à ses propres intérêts.

Hélène Ribaud

Hélène Ribaud est née à Paris le 14 septembre 1955. Son père, journaliste et écrivain lui enseigne très tôt l'amour des lettres et de la littérature. C'est cette ouverture d'esprit familiale qui la fera s'intéresser, malgré son très jeune âge (13 ans !), aux événements de 68 et à la vague contestataire. Après deux années plutôt infructueuses de lettres modernes à la Sorbonne, qu'elle juge trop académique, elle trouve un petit job en tant que pigiste dans un journal spécialisé dans la musique pop et le rock anglo-saxon. Bien décidée à écrire un roman documentaire sur la contre-culture européenne, elle obtient un poste de correspondante à Londres, qu'elle gagne en 1976, au moment où... les Pistols entonnent leur célèbre « God saves the Queen ». La capitale Anglaise est alors en proie à la sauvagerie d'une jeunesse rejetant en bloc le système réactionnaire et les vieilles idoles d'un rock qu'elle estime moribond. Hélène écume donc les clubs où se produisent les groupes les plus improbables. Ses articles drôles et cinglants trouvent un écho important et lui permettent de s'installer au sein de la communauté artistique londonienne. Sa présence permanente, son lyrisme ainsi que son physique de « lolita destroy » la fait également remarquer par un autre acteur de la nuit : Alain Tournel. Ce dernier voit en elle, non seulement un écrivain de talent aux goûts musicaux indéniables, une très agréable jeune femme mais également un instrument de propagande de premier choix qui lui permettrai d'obtenir son billet de retour pour la France. Le charisme et la parfaite maîtrise du milieu de cet homme d'une trentaine d'années ainsi que sa vindicte font rapidement vibrer Hélène.
Folle amoureuse de Tournel, elle accepte son étreinte afin de devenir sa maîtresse, sa « chose ». L'apprentissage de sa nouvelle condition continuera à se dérouler à Londres d'où elle correspond de moins en moins avec son journal. Depuis, elle est restée attachée au Producteur, allant jusqu'à assurer sa vitrine publique auprès des jeunes Anarchs parisiens. Ainsi, pour beaucoup d'entre eux, Hélène dirige la coterie des Cannibales Sonores, alors qu'il est bien évident qu'elle n'est que la marionnette aimante de Tournel. Ce rapport ambigu de servitude commence, malgré sa tendresse pour Alain, à l'agacer. Si elle n'était liée par le sang à ce dernier, nul doute qu'elle chercherait à le supplanter...

Clan : Toréador
Sire : Alain Tournel
Nature : déviante
Attitude : Rebelle

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Génération : 10ème
Etreinte : 14 septembre 1978 (née en 1955)
Age apparent : La vingtaine
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Comédie 3, Vigilance 2, Conn. des rues 2, Intimidation 1, Subterfuge 3, esquive 3
Compétences : Conduite 1, Musique 2, Ecriture 4, Mêlée 2, Etiquette 2, Furtivité 3
Connaissances : Bureaucratie 2, Informatique 2, Linguistique 2 (Anglais, Allemand, Italien), Presse 3, Littérature 4, conn. Paris 3
Disciplines : Auspex 2, Présence 2, Célérité 3
Historique : Ressources 3, Contacts 2, Servants 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4 (2*), Courage 3
Humanité : 6
Volonté : 5
Image : Une magnifique blonde aux cheuveux tressés portant des mèches de couleurs, très élancée, les yeux émeraude soulignés de khol noir, elle porte généralement des couleurs vives avec une nette préférence pour l'écossais rouge. Elle préfère largement les rangers à toute autre sorte de chaussures.
Notes : s'il venait à Hélène de devoir trahir le Producteur, elle se suiciderait sans états d'âme...
Conseil d'interprétation : Fort peu laconique, vous avez la verve aisée et la « tchatche » facile, voir à la limite de la diarrhée verbale. Mais, par dessus tout, vous adorez écrire. Il n'est pas rare de vous voir annoter un petit carnet qui ne vous quitte jamais.
Tendrement amoureuse du Producteur, vous virez vinaigre dès qu'une représentante de la gente féminine lui tourne ne serait-ce qu'un iotat autour. Vous pouvez faire, alors, preuve de cynisme, d'ironie mesquine, voir de cruauté physique... Pourtant, et cela vous fait quelquefois passer par des stades de profonde déprime, vous vous rendez bien compte que son amour ne sera pas éternel...
Havre : Hélène partage les appartements et la couche du Producteur.
Secrets : C, Tournel tient Hélène au courant, mais pas de la totalité de ses informations... Elle s'en doute.
Influence : Soit-disante tête des « cannibales », elle est le lien principal du producteur avec les anarchs de la périphérie, elle traite avec les Toréadors post-modernes et semble diriger les studios.
Préoccupations actuelles : Tenir son rôle de « femme de paille » de la coterie des Cannibales Sonores. Elle s'occupe également de faire tourner économiquement les studios. Ce petit côté affairiste ne l'empêche pas de loucher du côté de Satomé qu'elle commence à jalouser. Elle chercherait presqu'à mettre des bâtons dans les roues de Tournel, afin que cette « créature » s'en éloigne... Mais, bon, tout vient à point pour qui sait attendre ! Le producteur lui ayant demander de tenter de séduire Fractale, elle y met du sien.

VENTRUES

Brigitte cellier

La vie de Brigitte (alors prénommée Janine Boudard) ne fut qu'une suite de déceptions et de camouflets. Fille bâtarde d'un noble parisien et de sa femme de chambre, son statut n'en était pas pour autant supérieur aux yeux de sa mère à celui de ses autres enfants qui, ayant eu le bonheur de naître du sexe masculin, ne voyait aucunement pourquoi la benjamine ne devait par leur obéir. A l'étonnement de tous, la jeune fille ne se satisfaisait aucunement de ce rôle de maîtresse de maison et rien que l'idée de devoir un jour prendre un mari qui, à son tour, la traiterai comme une subordonnée lui était inconcevable. Ces idées, pour le moins révolutionnaires à l'époque, furent évidemment prises avec dérision par ses pairs ce qui ne fit qu'accroître sa rancœur. Alors qu'à l'aube de ses quinze ans, sa famille la pressait de se trouver un époux, Janine eut soudain l'illumination. Si elle ne pouvait rompre le système, celui-ci comportaient cependant des failles, la plus grande étant que ses dirigeants lui paraissaient totalement incompétents. Il

était donc possible de l'infiltrer, et de le plier à son bon vouloir tout en le pourrissant de l'intérieur. Après tout, les plus compétents survivaient toujours et la jeune fille était certaine d'en faire partie.
Janine sélectionna donc soigneusement son soupirant, non par rapport à sa fortune personnelle, mais aux contacts que celui-ci possédait et à son tempérament faible. Jetant son dévolue sur un certain Thibault Cellier, négociant en tissu de son état, elle commença à tisser sa toile, jouant aussi bien de ses charmes naturelles que de sa vivacité d'esprit pour corrompre, déshonorer, manipuler ou faire disparaître tout ceux qui pouvaient lui barrer son chemin vers l'autonomie totale, et ce en commençant par son pauvre mari, qui mourut tragiquement dans un accident de chasse l'année suivante. En dix ans de ce jeu pour le moins dangereux, elle devint la maîtresse ou l'entremetteuse de plus d'une cinquantaine de nobles ou d'ecclésiastes, et peaufina sa philosophie.
Le monde, selon Brigitte (le prénom de Janine n'étant plus jugé seyant par cette dernière) était sclérosé par une poignée d'incompétents veillant tout particulièrement à empêcher tout changement du statut-quo de peur d'y laisser leurs privilèges. Ces derniers, n'avaient donc aucun intérêt à ce que les individus capables issus du Tiers-état ne puissent en quelque sorte que ce soit perturber l'ordre établi. Il devait donc bien exister un moyen d'enrayer cette belle mécanique que représentait la royauté, mais Brigitte ne discernait pas encore la faille.
C'est une Ancienne Ventrue originaire d'Italie qui fournit à la jeune femme la réponse. Impressionnée par les dons de manipulation de la jeune veuve et surtout désirant la soustraire à un rival Lasombra qui la convoitait également, Camille apparue un jour dans la chambre de Brigitte en lui proposant des pouvoirs surpassant ceux du roi, à un prix. Brigitte demanda quelques jours de réflexion, non pas par hésitation, mais pour organiser sa nouvelle existence, puis accepta l'Etreinte de Camille. Le siècle et demie qui suivit fut passé par la Néonate à Naples ou, tout en participant activement à l'avènement des Lumières et aux intrigues politiques, elle fit ses premières armes dans la guerre entre la Camarilla et le Sabbat, ou sa Sire perdit d'ailleurs la Non-vie.
La nouvelle de la Révolution Française fit l'effet d'une bombe pour la Ventrue. Que tout l'échiquier politique d'un pays aussi grand que la France puisse basculer en un laps de temps aussi cours était tout ce que Brigitte avait toujours désiré prouver. Elle repartit donc pour l'hexagone avec l'intention de profiter du Chaos ambiant pour augmenter son Statut, ce à quoi elle parvint avec brio, non seulement en servant d'intermédiaire entre son clan et le nouveau pouvoir Toréador, mais également en devenant la première Archons Ventrue parisienne en dépit (certains diraient grâce) de la haine manifeste la liant à son Primogène. La position de l'Ancilla était désormais inattaquable, et celle-ci commença à nouveau à tisser sa toile. Après avoir servi quatorze ans comme Archons, Brigitte décida de courir le monde et ne fut plus vue que de façon sporadique à Paris. Il semble en fait qu'elle soit parti mettre à l'épreuve ses dons de Harpie dans les plus grandes Villes Camaristes du monde. Elle se réinstalla cependant au début des années 60 de façon semi permanente sur la Ville Lumière, flanquée d'un Néonate Brujah du nom de Fractal (cf. partie deux) qui non content d'être Américain, est également parfaitement insupportable (ce qui dans l'esprit de beaucoup de Vampires parisiens est synonyme). Nul ne sait ce qu'elle désire désormais, mais il est peu probable que Brigitte ait renoncé à ses anciennes convictions (pour plus d'informations sur les plans passés et futurs de la Harpie, attendez la troisième partie du PBN)

Clan : Ventrue
Sire : Camille
Nature : Perfectionniste
Attitude : Battante
Génération : 7e
Etreinte : 1625 (né en 1598)
Age Apparent : La trentaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 4
Social : Charisme 6, Manipulation 6, Apparence 5
Mental : Perception 4, Intelligence 5, Astuce 6
Talents : Intimidation 4, Commandement 6, Subterfuge 6, Diplomatie 5, Intrigues 6, Séduction 2
Compétences : Etiquette 6, Débats 5, Danse 2, Musique 2

Connaissances : Bureaucratie 5, Informatique 1, Finances 3, Droit 6, Linguistique 6, Occultisme 1, Politique 6, Conn. Camarilla 6, Conn. Paris 2
Disciplines : Endurance 2, Présence 6, Domination 6, Obtenetration 3
Historiques : Contacts 6, Alliés 6, Servants 2, Ressources 6, Statut 6.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 5, Courage 3
Humanité : 5
Volonté : 10
Notes : Brigitte ne se nourrit que sur des gens se complaisant dans le rôle de victimes.
C'est une des fondatrices du Club (cf partie 3) et l'une de ses membres les plus fervente. C'est également une des rares personnes à réaliser l'ampleur véritable du pouvoir de Villon : toute information concernant le Prince qu'on serait susceptible de lui offrir, serait dûment récompensée.
Image : Une femme assez stricte, portant la plupart du temps ses cheveux en chignon, et habillée de robes qui malgré leur provenance de grands couturiers, sont relativement sobres. Tout ce qu'elle porte respire la richesse sans pourtant être ostentatoire.
Conseil d'interprétation : Il y a quasiment deux personnalités en vous : l'Harpie agréable, maîtresse de l'étiquette qui pourrait aussi bien passer dans un conclave que dans une réunion d'Anarch (l'adaptation est votre maître mot), tout en ne changeant rien à son accoutrement, et la femme d'affaire froide et avisée, échangeant les vies des autres (rites de prestation, obligations diverses etc.) comme d'autres échangent des actions en bourses. Alternez les deux, s'il le faut, d'un instant à l'autre, selon les circonstances.
Havre : Un hôtel particulier proche du Louvre.
Secrets : B
Influence : Brigitte Cellier est certainement l'une des personnes les plus influentes de Paris, le nombre de personnes qui lui sont endettés est incalculable et elle est considérée, de par le monde, comme un modèle parmi les Harpies.
Cependant le fait qu'elle soit constamment en voyage et son inimité bien connue envers la branche traditionaliste de son clan, font qu'elle n'a pas dans la capitale le pouvoir qu'elle pourrait légitimement revendiquer.
Préoccupations actuelles : outre sa participation active au club (cf. partie trois), Brigitte est toujours intéressée à étendre son pouvoir. Elle cherche en ce moment, lorsqu'elle est sur Paris, à renforcer ses liens avec les nouveaux Ventrues et avec la plupart des jeunes Vampires, afin de pouvoir à moyen terme briguer la place de Primogène de Pierre Emmanuel (elle sait que l'Ancien Ventrue fera tôt ou tard un coup d'état et attend sa défaite avec impatience). Elle serait également intéressée par la place de Bourgmestre du Marais mais réalise, quand l'état actuel des choses, cela engendrerait plus de troubles que d'avantages.

Aristide longand.

Brillant avocat d'affaire de l'entre deux guerre, Aristide était un opportuniste enthousiaste et élégant de la pire des espèces. Sa profession de juriste l'avait amené à connaître parfaitement les mécanismes du monde financier, grâce auquel il fit rapidement fortune, en broyant ses concurrents, toujours avec le même air de ne pas y toucher.
Ce n'est pas qu'Aristide était spécialement mauvais malgré ses dons innés pour ruiner les autres- mais plutôt que son égoïsme le rendait totalement imperméable à leur malheur.
Devenu très riche, son métier de requin ne suffisait plus à satisfaire son besoin perpétuel de jouissance. Parmi ses frères humains, il commençait à ronger ses freins.
C'est alors, qu'accidentellement, par une arnaque juteuse, il délesta la faction des nouveaux Ventrues parisiens d'une partie de sa richesse.
Ceux-ci, appréciant à leur juste valeur, les talents d'Aristide, décidèrent d'en faire un pion du clan plutôt qu'une bouillie sanguinolente.
Naturellement, il devait être puni pour l'affront et les Ventrues confisquèrent sa richesse et l e lièrent par le sang.

Aristide se souviendra à jamais de cette nuit où il reçut la visite de l'une d'entre eux, du privilège de boire son sang, et des années de servitudes passionnées qui s'en suivirent, à la découverte de la Cour et de ses rouages.
Mais à la fin de la seconde guerre mondiale, Aristide qui n'avait cessé depuis son Etreinte, de s'extasier de son nouvel état et de son amour servile pour Brigitte, prit alors réellement conscience de sa nouvelle condition.
Depuis lors, il continue à la servir indirectement, par son emprise sur la finance.
Il sert aussi le clan Toréador afin de tailler sa place à la Cour. Ceci lui a d'ailleurs valu le poste de Bourgmestre des 9e, 10e et 11e arrondissements.
Aristide y brille par son extrême neutralité : cherchant à ne heurter aucun puissant, il laisse à peu près tout faire du moment que ça n'alerte pas les Archons.
En fin de compte, il a su s'imposer dans la société vampirique parisienne par son opportunisme naturel.
Cependant, les fruits de son labeur servent autant les autres que lui-même et en particulier l'ingratitude de Brigitte Cellier dont il est toujours follement éperdu.
Aristide, parmi les Vampires, continue à ronger ses freins.
Il calme son amour rageur dans les excès des nuits Toréadors, où, passant d'un salon à l'autre, goûte un peu des distractions de chacun, sans véritable satisfaction.
Récemment, il a été introduit dans la Coterie du Primogène Ventrue qui essaye de le récupérer à son propre compte.
Aristide y a découvert certains engouements de sa nature pour des tueries raffinées, peut être la solution contre son amour, mais qui à coup sûr détruit son humanité….

Clan : Ventrue
Sire : Brigitte Cellier
Nature : fanatique
Attitude : directeur
Génération : 8e
Etreinte : 1936 (né en 1902)
Age Apparent : la quarantaine
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 2
Mental : Perception 4, Intelligence 4, Astuce 5
Talents : Comédie 4, Subterfuge 4, Empathie 1, Intimidation 2, Bagarre 1
Compétences : Etiquette 4, Conn. Paris 3, Mêlée 1
Connaissances : Occultisme 1, Bureaucratie 3, informatique 3, Finances 4, Droit 4, Linguistique 3, Politique 3
Disciplines : Endurance 2, Domination 4, Présence 4, Célérité 3
Historiques : Contacts 3, Influence 3, Ressources 4
Vertus : Conscience2, Maîtrise de Soi 1, Courage 2
Volonté : 4
Humanité : 3
Image : Un homme bien habillé, entre deux âges, les yeux cernés et les traits tirés. Il semble fatigué.
Note : Aristide est de moins en moins capable de contrôler ses pulsions. Si en société, il paraît au contraire tout à fait maître de lui, c'est qu'il est en général absorbé par la pensée de Brigitte. L'image de celle-ci est omniprésente dans tous ses actes, qu'il fait machinalement, sans y prêter attention. La plupart des faits qui se trament autour de lui le laisse totalement indifférent. Il y prend part, règle ses affaires telle une mécanique bien rôdée.
C'est lorsqu'il se met en quête de sang que sa violence intérieur remonte.
Depuis qu'il est Vampire il se nourrit uniquement sur des femmes qui ont un trait mental ou physique lui rappelant Brigitte. Avant même de participer aux distractions de la Coterie du Primogène Ventrue, il avait tendance à torturer ou séquestrer ses Calices. Mais depuis lors, ses pratiques sont de plus en plus sadiques et se terminent souvent par un meurtre. Pierre Emmanuel lui-même, ne se rend pas compte sur quel pente il a poussé Aristide. Le nouveau Ventrue c'est d'ailleurs rendu coupable d'un véritable

massacre dans un hôtel parisien contrôlé par Angélique et Gabriel. Il leur doit à ce propos une lourde prestation.
Conseil d'interprétation : Vous semblez calme, absorbé dans vos pensées, et vous avez du mal à dissimuler le cynisme que vous inspire votre entourage. Quand l'heure de se nourrir approche, un enthousiasme crescendo vous anime, sans que vous ne puissiez jamais savoir jusqu'où cela ira.
Havre : Un appartement coquet du 9e arrondissement, proche de la place Pigalle.
Secrets : C
Influences : Aristide dispose d'un cercle important d' « amis » banquiers, politiciens et PDG de grandes entreprises. Il sait toujours les prendre de manière à ce qu'ils fassent ce qu'Aristide leur suggère.
D'autre part, il est bien intégré à la Cour où il sait rendre de louables services.
Intérêts actuels : Brigitte et les Parisiennes qui lui ressemblent.

Pierre Emmanuel de Pompignan

Pierre Emmanuel était un fier vassal de Philippe Auguste. Fidèle à l'Eglise et au roi, il fut au cœur de toutes les batailles pour l'affermissement de la royauté franc.
Lorsqu'il commença à vieillir, la Ventrue Frénégonde le choisit parmi d'autres grands seigneurs pour servir le clan.
Dans les siècles qui suivirent, la loyauté et la vaillance de Pierre Emmanuel furent remarquées par tous les Ventrues du royaume. « Infant prodige » de Frénégonde, il acquit une grande renommée auprès des Harpies. Le clan en fit bientôt son ambassadeur privilégié dans les conflits contre les royaumes étrangers.
Pierre Emmanuel qui se comportait toujours contre un chevalier franc du 13e siècle en tira un immense orgueil. Par ailleurs, sa tâche d'ambassadeur et les conseils avisés de sa mère et maîtresse le familiarisèrent avec les complots et les machinations vampiriques.
Mais Frénégonde fut diablée par un jeune Tzimisce. Pierre Emmanuel le détruisit mais la lutte le fit tomber en torpeur.
Il se réveilla vingt ans après la mort d'Alexandre, de forte mauvaise humeur. Il comprit que le clan Toréador était en train de faire de Paris un fief honteux et décadent.
La Frénésie l'emporta alors, et il lui fallu quatre lunes pour s'en remettre, manquant de sombrer dans la folie.
Il adopta une attitude de cour, un comportement hautain et ironique, afin de marquer dans l'esprit des ventrues et des autres sa haute lignée. Pierre Emmanuel devint ainsi rapidement le premier lieutenant du successeur d'Alexandre en forte mauvaise posture face aux Toréadors. Dès lors, il fut en concurrence avec Villon, toujours derrière lui, son Prince mourant quand celui du Toréador prenait le Pouvoir en 1652.
Trois siècles de machinations vampiriques en firent un Primogène respecté et dont la notoriété retentissait dans tout le royaume, comme par le passé. Mais sa rage intérieur n'avait pas diminué contre le clan Toréador, dont il commençait à se sentir impuissant à ébranler le pouvoir. De plus, avec les lumières, un nouvel ennemi de poids apparu sur la scène politique : le clan Brujah.
Durant la révolution française, il pensa éradiquer le mal en détruisant les Anciens du clan. S'il tenu en échec les aspirations Brujah, il ne put empêcher la chute de la monarchie et l'arrivée au pouvoir de Villon. Le nouveau Prince avait pu, indirectement grâce à lui, se poser en conciliateur dans le conflit triangulaire entre les Ventrues, les Brujah et les Toréadors.
Au cours du 19e siècle, il eut l'espoir de rétablir la royauté, notamment par la Restauration. Mais ce fut chaque fois de cuisant échecs, jusqu'à la Commune qu'il favorisa en pensant détruire la République.
En fait la volonté d'éradiquer tout à la fois Brujahs et Toréadors et le souci d'imposer la monarchie lui empêchèrent d'atteindre ses buts, visant trop d'objectif à la fois, dans les révolutions successives.
Avec le 20e siècle, les choses ne s'arrangèrent pas franchement pour le Primogène Ventrue. Les jeunes Ventrues sélectionnés pour leur connaissance du monde financier se désolidarisèrent des Anciens, créant une véritable scission au sein du clan.
Par ailleurs, l'évolution des sociétés occidentales voulu par la Camarilla finirent d'achever les aspirations royales et catholiques de Pierre Emmanuel.

Mais il n'a pas renoncé à devenir Prince de Paris. Car à son sens, la place, de par son ancienneté, lui revient de droit. Pierre Emmanuel considère que Villon est un arriviste qui ne règne que pour rester au pouvoir et non pas dans une optique de grandeur.
Pierre Emmanuel a ainsi cristallisé toute sa haine dans la personne du Prince. Elle est d'autant plus grande que ses échecs sont répétés. Le dernier en date est la tentative d'assassinat de Villon par un Assamite de 5e génération. Pierre Emmanuel a payer un lourd tribu de sang. Mais manifestement, l'assassin a été détruit…
Dans la longue rivalité entre les deux Vampires, Pierre Emmanuel a tout de même réussit à faire une bonne boutade au Prince. Lorsque au cours de la seconde guerre mondiale, Villon a disparut, le Ventrue a prit l'initiative de mettre en place le gouvernement de Vichy. Après la guerre, aucun Caïnite n'a pu le lui reprocher : le Prince absent, il fallait bien prendre une décision…
A présent, le vieux Pierre Emmanuel, par ses velléités de pouvoir frustrées, est devenu un Caïnite inhumain.
Il est prêt à toutes les horreurs pour arriver au pouvoir, ce que ne laisse pas transparaître son raffinement et sa courtoisie en société.
Cependant les distractions perverses de sa Coterie, *Le lys*, en disent assez long sur son état d'esprit…

Clan : Ventrue
Sire : Frénégonde
Nature : Autocrate
Attitude : Juge
Génération : 6e
Etreinte : 1206 (né en 1170)
Age apparent : environ 40 ans
Physique : Force 6, Dextérité 3, Endurance 7
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 6
Mental : Perception 4, Intelligence 5, Astuce 3
Talent : Vigilance 6, Bagarre 6, Sport 5, Intimidation 7, Commandement 7, Subterfuge 2, Esquive 3, Bagarre 4
Compétence : Equitation 6, Etiquette 4, Mêlé 7, Survie 5, Fauconnerie 3, Chasse à cour 4, Joute 6
clan Ventrue 7, Ressources 7, Statut 6, Alliés 6, Contacts 5, Servant 7, Influence 6
Connaissance : Héraldique 7, Conn Ventrue 6, Occultisme 2, Politique 5
Discipline : Endurance 7, Domination 7, Présence 4, Auspex 5, Puissance 3, Célérité 2, Animalisme 3
Historique : Statut
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 3, Courage 5
Humanité : 2
Volonté : 9
Image : Homme d'une carrure impressionnante, au regard inquisiteur, il n'y a rien de doux ou de vulnérable dans son apparence.
Pierre Emmanuel a tout du noble des croisades, son port est militaire, sa façon de s'habiller austère, il ne demande pas le respect, il l'impose.
Note : Auparavant, il se nourrissait uniquement sur la noblesse guerrière. La disparition de cette caste, l'a contraint à boire du sang de Vampire. Il garde ce fait précautionneusement secret de la communauté vampirique, à l'exception de sa Coterie. Il espère cependant par la manipulation de certaines branches de l'extrême droite, arriver dans un futur proche à reconstituer une population sur laquelle il pourrait se nourrir.
Conseil d'interprétation : Fixez les joueurs dans les yeux (c'est eux qui doivent les baisser et non vous), restez droit, ne faites pas de mouvement superflu, parlez d'une voix calme, mais avec toujours un brin de menace et de colère contenu dans le ton. Vous ne faites pas de cynisme, pas d'allusion et pas de compromis, les gens sont pour ou contre vous, le reste est illusoire.
Havre : Un hôtel particulier gardé en permanence dans le 17e. Pierre Emmanuel dispose également d'une grande propriété au abord de Paris qui lui sert pour les chasses à Cour et les réunions les plus privées.
Secrets : C

Influences : Pierre Emmanuel contrôle de manière plus ou moins directe toutes les tendances d'extrêmes droites françaises, ainsi que la majeure partie du milieu aristocratique.
Il est le seul Primogène à cumuler la fonction de Bourgmestre et est également membre du comité directeur du clan Ventrue dont il représente la branche la plus conservatrice. Malgré les revers qu'il a pu subir au cours de ces derniers siècles, De Pompignan n'est pas une force à dédaigner.
Intérêts actuels : Ayant lentement reconstitué ses forces depuis la seconde guerre mondiale, Pierre Emmanuel se sent à nouveau en position de briguer le titre de Prince. Pour ce faire, il cherche à réunir le plus grand nombre de contestataires, non seulement envers Villon, mais également contre « la décadence ambiante » qui pour lui ne peut être que synonyme de Géhenne. La chute de l'URSS lui à permit de faire quelques mouvements en direction des milieux d'extrêmes gauches, ne s'étant pas encore montré réellement convaincant.

Pierre Monin

La vie de Pierre, jusque là sans aucune histoire, bascula le jour où, jeune médecin dans l'humanitaire, il arriva dans un petit village du Guatemala qui semblait dévasté par une étrange épidémie, mutation du virus Ebola. Le temps que les secours arrivent, il était évidemment trop tard et les autorités locales s'occupaient plus des risques de contagions que du bien être des mourants. Bien que n'ayant jamais été préparé à l'horreur d'une telle maladie, Pierre se jeta dans la bataille à corps perdu, tentant de son mieux de soulager les victimes avec les moyens du bord, et ce durant plus de deux mois. Jusqu'au jour où, cherchant un médicament dans la tente du chef de l'expédition humanitaire, il tomba sur un dossier relatif à l'expérience en cours, une expérience sur une nouvelle arme biologique, testé sur le terrain sous couvert d'aide aux victimes, ce qui permettait de relever toutes les analyses sans attirer l'attention. Pierre n'étant pas un expert en politique ou en manipulation, ne trouva rien de mieux que de confronter ses supérieurs aux preuves.
Ceci eut pour résultats - plus qu'inattendue pour le médecin - non seulement de les faire rire, mais également de les faire muter sous ses yeux en des créatures de cauchemars. Les trois Ferectois (une sorte de formoris particulièrement puissantes) s'amusèrent avec le jeune homme toute la nuit, puis le laissèrent pour mort dans le village prêt à être réduit en cendres afin "d'éviter la contagion". Pierre réussit cependant in extremis à sortir du village avant l'arrivé des bombes aux napalms et fut finalement recueilli par des paysans et rapatrié dans sa ville natale, Paris où il resta en maison de repos quelques temps avant de reprendre semblait-il une vie rangée. Cependant, si les séquelles physiques avaient fini par s'estomper (à par ses cheveux ayant entièrement blanchies) celles mentales restaient quant à elles très vivaces. Chaque nuit voyait une procession de morts sans nom, à moitié rongés par la maladie, à moitié carbonisés, défiler silencieusement dans ses cauchemars. Chaque nuit il revoyait les créatures s'amuser avec lui comme s'il n'était qu'un insecte. Le monde était plein de monstres et personne ne semblait pouvoir y remédier. Plus il regardait autour de lui, et plus Pierre discernait leurs œuvres. Et personne ne semblait s'en soucier.
Dans son délire, le médecin en vint à se voir comme le seul individu à être conscient de leur présence, et le seul à pouvoir peut-être faire la différence. Plaquant tout ce qui le retenait à la France, Pierre s'embarqua pour les USA, avec la ferme intention de faire payer les patrons de son ancienne organisation humanitaire (dont les bureaux se trouvaient à San Francisco). Il lui fallut deux ans d'entraînement et de repérage avant de se sentir prêt à passer à l'action. Et le soir du grand jour, un inconnu vint lui annoncer qu'il courait au devant d'une mort aussi certaine qu'inutile. Le monde, lui dit il, recelait des pouvoirs dont il ne pouvait imaginer la puissance, et ces créatures, nommées les Daevas, cherchaient aussi bien à contrôler l'humanité que les autres races habitants la Terre, et il ne pouvait, en temps qu'humain, espérer pouvoir les combattre. Mais le visiteur avait une solution.

Dans la situation où il se trouvait, Monin était prêt à tous les sacrifices pour parvenir à ses fins, et accepta sans hésiter l'offre du Ventrue. Anderson, un des derniers membres du clan pouvant se targuer du titre

de chasseur de Daeva, mit trois ans à enseigner au français les subtilités de la vie vampirique , puis disparu aussi mystérieusement qu'il était venu.

Après quelques morts mystérieuses dans le milieu pharmaceutique de l'Est américain, Pierre retourna dans sa ville natale. L'arrivée en ville d'un Ventrue français non affilié aux deux factions en guerre fut très agréable aux yeux de Villon qui cherchait alors un nouvel Archons de ce clan suite à la destruction tragique du précédent (aux mains si l'on en croie les rumeurs, de la fondation Thulée) et lui proposa très vite le poste (le Prince préférant à bien des égards avoir à faire à un parfait inconnu qu'à un sbire de De Pompignan). Pierre sauta sur l'occasion et, petit à petit, commença à instiller au sein d'une Coterie d'Archons manquant de direction, ses idéaux de justices et de sauvegardes de l'humanité. Et bien qu'il ait parfaitement conscience des réactions que pourrait avoir la plupart des Vampires parisiens s'ils apprenaient quels sont les véritables buts de l'Ancilla, pour Pierre, ce n'est désormais qu'une question de temps avant que même le Prince doive rendre des comptes devant la justice des Archons (pour plus d'informations sur l'agenda des Archons, voir la seconde partie du PBN).

Clan : Ventrue
Sire : Anderson
Génération : 12eme
Nature : Célébrant
Attitude : Ange gardien
Etreinte : 1965 (né en 1944)
Age Apparent : 20 ans
Physique : Force 3, Dextérité 4, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 5
Talents : Vigilance 3, Sport 3, Esquive 4, Empathie 3, Subterfuge 2
Compétence : Pilotage 2, Etiquette 3, Arme a Feu 4, Mêlé 5, Furtivité 4
Connaissances : Bureaucratie 1, Informatique 1, Investigations 4, Linguistique 2, Médecine 3, Occultisme 2, Conn. Diva 4, Politique 2, Sciences 2
Disciplines : Auspex 2, Domination 1, Présence 2, Endurance 5
Historiques : Statut 3, Ressources 3, Alliés 4
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 4, Courage 5
Humanité : 9
Volonté : 7
Notes : Pierre ne se nourrit que sur des voyous ou d'autres personnes se considérant comme des prédateurs.
Image : Un garçon d 'apparence amicale aux cheveux entièrement blanc, portant en toutes circonstances des petites lunettes métalliques. Il est la plupart du temps vêtu d'une veste longue dissimulant deux machettes. Il semble pratiquement humain (Pierre dispose des avantages *bébé rose* et *manducation*) et plutôt sympathique.
Conseil d'interprétation : N'heurtez jamais les croyances des autres, écoutez patiemment et n'exprimez votre avis uniquement si on vous le demande. A la Cour ou dans d'autres situations sociales prenez sous votre aile n'importe quel Vampire malmené. Lorsqu'un autre fait une observation à ce propos, envoyez lui un sourire carnassier (la plupart des Vampires parisiens savent que c'est votre dernier avertissement avant de passer à des actes plus sérieux). Si jamais un affrontement éclate, enlevez vos lunettes et chargez comme un berserker dans l'ennemi le plus proche.
Havre : Un appartement cossu dans le vingtième.
Secrets : D
Influence : En tant que plus récent Archons et plus récente Harpie, Pierre est vu à plus d'un titre comme une curiosité. Toutefois, il a déjà eu l'occasion de prouver son efficacité et par-là même, sa légitimité. Il semble très bien s'entendre avec les autres Archons et même De Pompignan n'a rien trouvé à redire à sa nomination. Certains Vampires paranoïaques voient dans le taux anormal de sympathie suscité par l'Ancilla une raison de s'en méfier.

Préoccupations actuelles : Pierre tente avant tout d'affirmer sa crédibilité au reste de la Camarilla. Ses autres motivations touchent à son idéal de justice, qu'il tente de faire partager aux autres Archons.

Général Jean Xavier de la Roche Beaumont

Issu d'une famille de militaires royalistes, élevé dans le respect des valeurs « essentielles » et dans la haine des républicains, jacobins et autres traîtres, Jean Xavier de la Roche Beaumont fit ses classes à Saint Cyr. Il participa à la guerre de Crimée au cours de laquelle il fut promu Colonel. Remarqué au cours d'une soirée donnée en l'honneur des héros de Malakoff, il fut retenu pour avoir le privilège de faire partie du troupeau de Pierre Emmanuel de Pompignan…La découverte de l'existence de ces « seigneurs naturels » que sont les vampires acheva de le convaincre qu'il existait bien un ordre immuable qui avait été bouleversé par la Révolution Française et qu'il convenait de restaurer…
Fait prisonnier par les prussiens en 1871, il fut relâché pour participer à l'écrasement de la Commune ; promu général, on lui confia l'encadrement d'une armée de paysans fanatisés, et fut placé sous le commandement immédiat de Mac Mahon. Il se distingua à cette occasion par sa sauvagerie et son efficacité (il fit fusiller, à lui tout seul, plus de 5 000 communards femmes et enfants compris, ne dédaignant d'ailleurs pas de mettre « la main à la pâte »…). En réalité, dès l'entrée de ses troupes dans la capitale, il obéissait aux ordres directs de son régnant, Pierre Emmanuel, qui avait fait du général sa goule en lui promettant l'étreinte ; une étreinte qui ne lui serait accordée qu'à condition que l'action entreprise fut à la hauteur des attentes du vampire : elle les dépassa.
Effectivement, tout se déroula selon les désirs du « maître » et même mieux, ainsi le privilège de faire partie des non-vivants lui fut accordé. L'étreinte eut lieu en présence des autres infants de Pompignan, ainsi que de quelques « invités » (Les membres de la coterie du Lys). La cérémonie se déroula, alors que la poudre parlait toujours, sous la protection d'une garde de cinq cent hommes, à quelques mètres du Père Lachaise. A l'issu de celle-ci, Jean Xavier dut accepter un lien de sang , ce qu'il fit avec joie, qui serait par la suite renforcé et cultivé par son « maître », lequel le confia à la surveillance de l'une de ses goules les plus fidèles et partit régler des comptes personnels. Le nouveau-né était désormais prêt pour une éternité au service de son sire.
Il passa donc un siècle dans l'ombre de Pompignan à le servir de toute son âme. Il fit siens les ambitions, les idéaux et les ennemis de son maître. Par amour de la patrie il se fit le propagandiste ardent de l'expansion française outre-mer, de la gloire de l'empire colonial, de la revanche sur l'Allemagne et fut l'un des premiers à soutenir Vichy. Il s'appuya souvent sur les éléments les plus conservateurs de l'armée, mais aussi de la police et du parlement. Les purges qui mirent un point final à la Seconde Guerre Mondiale ne l'affectèrent pas : il avait su rester tout prêt de son sire, trop prêt pour qu'on songe à pouvoir l'atteindre…
Depuis cette époque la vision de Jean Xavier a eu tout le loisir d'évoluer. Si son attachement à de fortes valeurs traditionnelles est toujours l'un des grands moteurs de son existence, il a su prendre ses distances avec les courants néo-nazis de l'entourage de son sire et œuvrer pour intéresser les masses à un combat plus noble... En « homme cultivé », il encourage certains universitaires à redécouvrir la beauté de l'Ancien Régime et à mettre en lumière les fautes et la faillite du système républicain. Ceux-ci entraînent dans leur sillage de plus en plus d'étudiants déçus par le système et par les alternatives gauchistes qui leur sont généralement proposées. Son influence dans le milieu est encore modeste mais en plein essor. Le général a donc choisi de combattre les Brujahs sur un terrain qui leur est cher et ceux-ci pourraient bien finir par s'en rendre compte…

Clan : Ventrue
Sire : Pierre Emmanuel De Pompignan
Génération : 7ème
Etreinte : Le 28 mai 1871 près du Père Lachaise. (né en 1820)
Nature : Fanatique
Attitude : Tyran
Age apparent : la cinquantaine

Physique : Force 4, Dextérité 3, Endurance 4
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Athlétisme 2, Esquive 3, Vigilance 3, Intimidation 4, Commandement (Aboyer les ordres) 4, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 3, Armes à feu 3, Mêlée 3, Equitation 3, Survie 2, Artillerie 2, Mascarade 2
Connaissances : Bureaucratie 3, Finances 2, Erudition 3, Langues (Russe & Anglais) 2, Politique (hiérarchie militaire) 4, Stratégie 3, Jeux de réflexion 2
Disciplines : Domination 4, Endurance 3, Présence 4, Puissance 1, Célérité 1
Historique : Ressources 4, Contacts (La coterie du Lys) 3, Vassaux (Son escorte) 4, Influence (Dans l'armée et plus modestement dans les milieux universitaires) 3, Alliés (Le directeur de cabinet du ministre de l'intérieur) 4, Troupeau 1, Statut 1, Statut de clan 2
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 2, Courage 4
Humanité : 5
Volonté : 5
Image : Le sourcil haut et fourni, des lèvres fines affichant en permanence une moue de mépris, un grand nez bien droit, le menton avançant légèrement, le tout encadré par une chevelure noire et épaisse, coiffée avec soin selon une mode depuis longtemps dépassée.
Notes : Jean Xavier possède trois liens de sang envers Pierre Emmanuel de Pompignan. Tout ce que son maître hait, il le hait; tout ce que son maître adore, il l'adore. Afin de traquer les ennemis de Pierre Emmanuel, Jean Xavier dispose, outre ses influences et ses pions mortels, de ses contacts avec les anciens de la coterie du Lys (il est membre de la Vieille Garde) et d'une descendance jusqu'à la dixième génération qui lui entièrement dévouée. Très imbu de lui même, fanatiquement dévoué à son primogène et sire, à mi-chemin entre le colonel et le commissaire, mi-flic mi-soldat, doté d'un patriotisme et d'un nationalisme à toute épreuve !
Le Général ne croit pas au caractère accidentel de la mort de De Ceril qui était un des ses plus proches alliés, et se doute que « son incapable d'Infant » est quelque part dans la nature.
Conseil d'interprétation : Faites tout le temps de légers sourires un peu hautains et forcés, froncez ou haussez régulièrement les sourcils comme pour ponctuer ce que vous dites ou ce que l'on vous dit. Ayez l'air distrait lorsque votre interlocuteur aborde un sujet qui vous ennuie puis revenez à la conversation par un « pardon, vous disiez ? » (vous faites ça pour agacer et pouvoir observer les réactions…). Si le sujet est brûlant, reprenez une attitude plus martiale et dure. Lorsque vous donnez des ordres, ils sont clairs et fusent à toute vitesse, c'est dans l'action que l'on peut voir que vous ne vous contrôlez pas tant que ça.
Havre : Un hôtel particulier, avenue Foch.
Secrets : C
Influence : Jean Xavier fait parti de la vieille garde de la coterie du Lys et, à cet égard commande sinon le respect, du moins la crainte des autres suivants du Primogène Ventrue. Il a également gardé quelques contacts dans l'armée, mais étant donné l'attention toute particulière porté par Villon et le Prévôt à ce secteur, son rayon d'action est moindre que ce qu'il souhaiterait. Cependant, il se console en ce moment en prenant le contrôle des groupuscules d'extrême droite étudiantins dont il se sert pour saper l'autorité des membres du Serment sur les universités
Préoccupations actuelles : Encadrer suffisamment toute manifestation et surveiller toute organisation révolutionnaire afin d'éviter que le mécontentement diffus ne puisse être utilisé par les Brujahs contre son clan. Exploiter toutes les occasions qui se présentent à lui d'en finir avec tout ou partie du mouvement Anarch.

Jonas /Antoine de Ceril

Antoine de Ceril fit très tôt le désespoir de sa famille. Médiocre en classe, séchant le catéchisme et lisant des livres répréhensibles, il ne correspondait aucunement à l'image que ses parents, de riches aristocrates soucieux des convenances, souhaitaient pour leur unique héritier. Après avoir essayé maintes et maintes fois de le remettre dans le droit chemin, ces derniers, lassés, finirent par le renvoyer de chez eux,

pensant certainement qu'il reviendrait honteux après quelques jours passés dans la rue. Enorme erreur ! Ne voulant pas ravaler sa fierté, le jeune homme se mit à fréquenter les squats et à vivre de deal et de menus larcins, notamment pour s'approvisionner en drogue dont il était grand consommateur.
Cependant, pour le plus grand malheur d'Antoine, une personne supportait encore moins que ses parents son style de vie. En effet, son arrière arrière arrière-grand-père François Xavier de Ceril, Ventrue et bras droit du Primogène, ne put concevoir l'idée que sa lignée se bâtardise ainsi par la faute d'un petit imbécile à qui il fallait inculquer les bonnes manières. Avec l'autorisation de Pierre Emmanuel (mais sans prévenir le Prince) il étreint son petit-fils, le lia par le sang, et entreprit de lui inculqué la bienséance à la dure.
Le jeune vampire passa ainsi plus de vingt ans, enfermé dans une cage mal isolée de la lumière du jour, sans aucune autre explication sur son état qu'il était là pour « expier sa vie de péchés », ce que son Sire ne manquait pas d'aider par une multitude de sévices, aussi bien mentaux que corporels, qui selon lui permettrait de remettre le garçon dans le droit chemin. Les seuls moments où Antoine avait la permission de sortir étaient les réceptions de De Pompignan auquel son ancêtre l'emmenait après d'intenses séances de Domination afin d'être sûr qu'il se comporte de façon bienséante.
Cette parodie de thérapie à l'ancienne aurait pu durer encore longtemps si « miraculeusement », François Xavier n'avait pas oublié de fermer la cage dans laquelle il parquait chaque matin son Infant. Lorsqu'il vint voir son 'protégé' le lendemain, celui-ci l'accueillit en pleine frénésie, lui arracha la tête et partit par les toits redécouvrir une liberté qu'on lui avait enlevée 20 ans auparavant. Officiellement, Antoine est mort dans l'incendie de l'hôtel particulier de son Sire qui lui non plus, n'a pas survécu au sinistre. Jonas (comme il s'est baptisé la nuit de sa libération) ne se rappelle pas avoir mis le feu à quoi que se soit, mais la situation ayant été très confuse, cela ne l'étonnerait pas outre mesure.
Vint alors une période assez confuse pour le Ventrue où sa seule occupation fut d'arpenter la ville de toit en toit (il est désormais terrifié par les espaces clos et se sent oppressé lorsqu'il est à terre). N'ayant jamais eu de réelle explication sur son statut et ayant perdu toute trace de santé mentale depuis longtemps, il se voit comme une sorte d'esprit des villes chargé de leur protection et se mit à inventer toutes sortes de rituels pseudo chamanistes aussi compliqués qu'inutiles afin de garder Paris satisfaite. C'est également à cette époque qu'il commença sa guérilla contre la coterie du Lys, symbolisant son Sire par excellence, pas par conviction politique mais plutôt pour effacer toute trace de François Xavier. C'est lors d'un raid sur des goules de la fondation Thulée qu'il aperçoit un jeune vampire qui l'observait en souriant. La première réaction de Jonas fut la fuite mais l'étranger, prénommé Justin, commença à lui parler, très doucement, de sujets lui tenant particulièrement à cœur. Il lui raconta combien il respectait sa croisade, comment le véritable mal, Pierre Emmanuel, vivait encore en toute impunité et comment, lui et certains de ses amis étaient tous prêts à se rallier à lui pour continuer la lutte. La perspective d'un groupe suivant ses idéaux plût tout de suite au Ventrue, et quelques semaines plus tard naissaient les Enfants Terribles.
Depuis Jonas ne vit plus que pour sa croisade et commence à se faire connaître aussi bien dans le Lys que dans les milieux Anarchs dont il méprise le laxisme et l'emphase. Aucun des deux groupes n'a pour l'instant pu identifier ni Antoine ni aucun membre de sa coterie autrement que par les résultats de leurs actions et de vagues formes entr'aperçues sur les toits. Et pendant ce temps, le nombres de vampires et goules détruits augmente chaque mois d'une manière qui ne laisse aucun doute des désirs de guerre des Enfants Terribles.

Clan : Ventrue
Sire : François Xavier de Ceril
Nature : Fanatique
Attitude : Rebelle
Génération : 10ème
Etreinte : 1975 (né en 1953)
Age apparent : 20 ans
Physique : Force 3, Dextérité 5, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 2
Mental : Perception 4, Intelligence 2, Astuce 4

Talents : Vigilance 3, Sport 5 (Acrobaties), Esquive 2, Conn de la rue 4, Expression 2, Intimidation 3, Bagarre 3
Compétences : Mêlée 3, Etiquette 2, Discrétion 3, Survie 4 (urbaine), Performance 2, Sécurité 1, Conduite 1
Connaissances : Académique 1, Linguistique 1 (anglais), Loi 1, Ordinateur 1, Conn de Paris 4
Discipline : Célérité 3, Puissance 2, Domination 1, Endurance 1, Présence 1
Historique : Alliés 3, Contacts 3
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Humanité : 3
Volonté : 6
Image : Un jeune homme aux cheveux châtains lui arrivant à mi-dos et aux grands yeux verts, habillé en street wear de type free party (style paramilitaire) élimé. Sec et musculeux, il se déplace sur les toits avec l'agilité d'un félin.
Notes : Jonas est le chef des Enfants Terribles, c'est aussi le seul à avoir entièrement renoncé à sa vie précédente. Cela doit faire plus de trois ans qu'il ne vit plus que sur les hauteurs de Paris, descendant par les gouttières que pour se nourrir. Sa haine de la coterie du Lys et de tout ce qu'elle représente ne connaît pas de limite, même les Anarchs les plus violents sont mous à ses yeux, et il ne manque pas une occasion de les persécuter dès qu'il en a l'occasion, histoire « de leur apprendre un peu la vie »
Au cas où ce ne serait pas encore apparent, Jonas est complètement fou. Ses années de captivité n'ont fait qu'empirer un psychisme déjà assez instable. Il est persuadé d'être un esprit urbain, prie toutes les nuits pour que Paris le protège en pratiquant des cérémonies de son cru, mi-vaudou/mi-chamanisme. Et si les autres membres de la coterie voient plutôt cela comme un happening sauvage, lui y croit vraiment. De plus, il est paranoïaque (à juste titre, De Pompignan veut sa tête, même s'il n'a aucune idée de son identité), claustrophobe et dangereusement proche de la psychopathie. Il ne faut pas croire cependant que Jonas soit digne d'un membre du Sabbat. Il a un profond respect pour la vie humaine. C'est avec les vampires et leurs sbires qu'il a majoritairement un problème.
Jonas a en permanence sur lui un crochet de boucher relié à une solide corde qui lui sert de grappin et d'arme blanche. Il ne se nourrit que sur des gens proches des idéaux de la coterie du Lys, voir d'un membre de la dite coterie quand il en a l'occasion. Les autres membres du groupe ont réussi à le dissuader de tuer systématiquement ses proies, mais cela ne veux pas dire qu'il les laisse dans un très bon état.
Conseil d'interprétation : Toujours sur le qui vive, vous bondissez au premier bruit suspect. Vous répondez aux questions comme si vous étiez dans l'urgence. La plupart du temps, vous préférez que votre interlocuteur ne vous voit pas, ce qui a pour effet de vous détendre un peu. Quand vous parlez de Paris, vous dites MA ville. Si quelque chose vous déplaît, vous évitez de dire son nom (ex : Eux pour parler de la coterie du Lys).
Havre : Une multitude de squats et d'appartements à l'abandon. Jonas ne dort jamais deux fois au même endroit.
Secrets : D
Influence : Aucune. Cependant les autres Enfants Terribles le surveillent et feraient intervenir leurs contacts si jamais il se trouvait en danger.
Préoccupations actuelles : Détruire la coterie du Lys, humilier les Anarchs et vénérer la Ville Lumière.

Samuel Wirtz

Samuel était, au cours de sa vie mortelle, un pharmacien comme l'avait été son père et le père de son père avant lui. Il était le propriétaire prospère d'un laboratoire en proche banlieue et commençait à se tourner vers l'avenir en sponsorisant des recherches sur les thérapies génétiques et sur le clonage. Sa famille l'admirait et le soutenait. A 55 ans, il se sentait le plus comblé et le plus heureux des hommes.
C'est lorsque l'entreprise Wirtz prit part au projet « Dolly », que Brigitte Cellier entra en scène. Elle vint le voir alors qu'il était seul dans son salon en train de travailler jusqu'à une heure tardive et lui proposa de l'aider à financer ses recherches en l'échange de quelques menus services. La femme était très attirante,

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

très convaincante et le vieil homme vît là une opportunité de s'agrandir et de léguer à ses enfants un peu plus que ce qu'il avait reçu lui-même. Elle revînt le voir à intervalles réguliers pour s'informer des progrès en matière de biologie humaine. Elle affirmait sa Domination sur le personnage qui tombait petit à petit désespérément amoureux d'elle.
Elle cherchait depuis quelques temps un moyen de séduire les nouveaux Ventrues et estima que la meilleure façon de parvenir à ses fins consistait à « investir » dans l'industrie de l'avenir : les biotechnologies. C'est ainsi qu'elle jeta son dévolu sur Wirtz qui semblait mêler avant-gardisme et docilité tranquille. Lorsqu'elle demanda au prince la permission d'étreindre, celui-ci la lui accorda prestement sachant pertinemment que ce qui était bon pour Brigitte était souvent défavorable à Pierre-Emmanuel.
Lorsqu'elle retourna le voir c'était avec l'idée de le faire entrer dans la nuit. La transformation provoqua un choc brutal chez Samuel, d'abord parce qu'il ne s'y attendait pas du tout mais aussi parce que l'insistance du besoin de sang le tiraillait. La soif était tellement inhabituelle pour lui qu'il ne pût lui résister et massacra la totalité de sa famille pendant leur sommeil. Sa sire l'observait fascinée par l'ampleur du changement que la transformation avait opérée sur le vieux pharmacien. Lorsqu'il constata le massacre, et qu'il se vit couvert de sang, il bascula définitivement dans la folie. Sa sire le prit par l'épaule et l'obligea à la regarder dans les yeux. Elle prit le contrôle de son esprit et effaça suffisamment sa mémoire pour qu'il la suive comme un automate, mais pas assez pour qu'il oublie complètement ce qu'il venait de faire. Sa personnalité fut ainsi presque totalement éradiquée, faisant des restes de son esprit un puzzle sanglant.
Il fût présenté à la cour la nuit suivante, ce qui permit à Villon de jouir du spectacle d'un Pierre Emmanuel qui fulminait intérieurement de voir les privilèges accordés à Brigitte. La prestation que fit Samuel devant la Cour lui fut entièrement dicté par sa sire et personne n'y vit que du feu. Les nouveaux Ventrus s'intéressèrent vivement aux perspectives d'avenir qui se présentait à travers Wirtz et Brigitte fût finalement très satisfaite de son Néonate.
Après ce coup d'éclat, Brigitte se désintéressa totalement du vieux pharmacien, qu'elle garda cloîtré dans une de ses résidences de banlieue avec pour mission d'étudier le sang de vampire et de chercher la possibilité d'en synthétiser artificiellement. Samuel n'a plus jamais fréquenté la cour.
Les seuls moments où Wirtz vit encore un peu, sont lorsqu'il se livre à des études biochimiques et lorsqu'il se nourrit. Il sort alors de son laboratoire-prison pour commettre des crimes atroces dictés uniquement par les bribes traumatisées et éparses de ce qui fut sa mémoire. Aucun soupçon ne s'est encore porté sur Brigitte et sa progéniture mais ce n'est qu'une question de temps avant que des Anarchs ne découvrent le pot aux roses. Mais il est certain que si quelqu'un venait à l'apprendre, il pourrait disposer d'un moyen de pression sur l'ancienne Ventrue, qui n'aimerait pas voir sa réputation entachée d'avoir fait courir un risque à la Mascarade.

Clan : Ventrue
Sire : Brigitte Cellier
Nature : Monstre
Attitude : Martyre
Génération : 8ème
Etreinte : 1992 (né en 1948)
Age apparent : indéchiffrable, plusieurs siècles ?
Physique : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2
Social : Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 1
Mental : Perception 2, Intelligence 5, Astuce 1
Talents : Comédie 2, Empathie 1, Subterfuge 1
Compétences : Furtivité 3, Survie 1, Sécurité 2
Connaissances : Bureaucratie 2, Informatique 3, Droit 1, Médecine 4, Sciences (Biologie) 5
Disciplines : Présence 1, Endurance 1, Puissance 2
Historique : Mentor 4 (Cellier)
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 1, Courage 2
Humanité : 1
Volonté : 4

Image : Un vieux bonhomme tout recroquevillé sur lui-même, avec un corps atrocement maigre et qui avance avec difficulté. Il porte toujours un vieux complet gris un peu étriqué. Son visage est complètement ridé et toute sa posture indique une très grande faiblesse. Seulement lorsqu'il sort de sa léthargie, ses yeux s'animent d'une trop vive colère et il entre presque immédiatement en frénésie. Son apparence devient alors ignoble et effrayante.
Notes : Samuel doit boire un mélange de sang bien particulier pour satisfaire sa soif. Il s'attaque à des familles isolées, massacrant femmes et enfants sous le regard horrifié du père. Brigitte a toujours pu jusqu'à présent, nettoyer les dégâts de ses monstrueux repas. Il est possible qu'Aristide Longand ait vu d'un œil jaloux l'arrivée à la cour du vieux pharmacien. Il craint en effet que Brigitte n'ait décidé de le remplacer par Wirtz et il angoisse à l'idée de voir disparaître le lien de profit qui les unit. C'est pourquoi, il peut très bien avoir fait surveiller Samuel et donc découvert son havre. Il hésite encore à utiliser ce qu'il sait pour faire chanter Cellier, partagé entre son désir de la reconquérir et l'angoisse de lui déplaire de façon définitive.
Conseil d'interprétation : En temps normal vous êtes extrêmement réservé et ne parlez qu'à voix basse. Lorsque vous venez de vous nourrir, toutes vos caractéristiques physiques passent à dix et vous hantez les alentours de votre manoir en hurlant comme un dément. Vous devenez un monstre répugnant et terriblement violent si vos désirs son contrariés.
Havre : un pavillon reculé dans la banlieue nord de Paris. Ses seules visites son Brigitte Cellier et parfois Fractale. Il y a toujours au moins deux goules pour le garder ou pour effacer les traces de ses orgies.
Secrets : E
Influence : aucune.
Préoccupations g : La Biochimie et le massacre de familles entières dans leurs pavillons de banlieue.

Georges Leblond

Georges est né à Paris dans une riche famille industrielle. Il fait ses études en Suisse puis intègre la société financière de son père où il apprend rapidement les arcanes de la haute finance. Il décide ensuite, avec la bénédiction familiale, de faire ses propres armes en lançant sa société personnelle.
Pendant les années qui suivent, Georges va se révéler être un capitaliste redoutable. Il n'hésite jamais à écraser son adversaire. Pour lui, seuls les plus forts doivent survivre. Avec cette mentalité et un taux de réussite exceptionnel dans tout ce qu'il entreprend, il ne pouvait qu'attirer l'attention d'un vampire de la capitale. Et c'est un Ventrue affairiste qui décide d'en faire son Infant.
Georges trouve un temps dans l'étreinte une nouvelle force mais un mal secret, qui le rongeait déjà, va aller en s'amplifiant. En effet, Georges était en train de perdre intérêt à accroître une fortune qui n'est déjà plus vraiment concevable et se traduit par une suite de chiffre au bas d'un bilan. L'Etreinte lui apportera pendant une vingtaine d'année un dérivatif à ses sombres pensées mais elles reviennent en force durant la première moitié des années 90. Georges se demande l'intérêt de son existence (d'autant plus qu'il a un potentiel d'éternité devant lui). Petit à petit, il sombre dans le mysticisme, passe par une période de rejet de la créature qu'il est devenu, allant jusqu'à envisager de nombreuses fois le suicide. Mais la bête veille et l'instinct de survie sera toujours le plus fort. Il y a un an, les parents de Georges se sont tués dans le crash de leur avion privé. Son immense fortune en a été décuplée suite à l'héritage. Ce dernier événement a définitivement convaincu Georges que sa seule raison d'exister devait être de mettre cette colossale puissance financière au service d'une cause et de s'engager à fond dans cette nouvelle aventure où pour la première fois de sa vie, l'argent ne serait pas un but en soi mais juste un outil.

Clan : Ventrue
Sire : Antoine Dupontin
Nature : Défenseur
Attitude : Pénitent
Génération : 9ème
Etreinte : 1969 (née en 1935)

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Age Apparent : 35 ans
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 2
Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 2
Talents : Comédie 2, Empathie 4, Subterfuge 3, Vigilance 2
Compétences : Equitation 3, Etiquette3
Connaissances : Droit 2, Erudition 3, Politique 3
Disciplines : Domination 3, Endurance 2, Présence 5
Historique : Alliés 3, Influence 4, Ressources 5
Vertus : Conscience 5, Courage 2, Maîtrise de soi 2
Humanité : 8
Volonté : 4
Notes : Un affairiste en quête de rédemption qui cherche un idéal à financer pour retrouver un but à son existence. Ce n'est pas la cause qui compte pour Leblond mais le charisme de celui qui viendra la défendre devant lui.
Image : Un homme brun aux beaux yeux bleu clair, les cheveux assez courts et parfaitement coupés, au physique quelconque mais qui a visiblement réussi dans les affaires. Il porte des vêtements de marque, une très belle montre et conduit une grosse Mercedes. Pourtant, il n'est pas heureux et nul besoin d'être psychologue pour le voir.
Conseil d'interprétation : Vous êtes moralement au plus bas. Vous avez depuis un demi-siècle tout basé sur l'argent et le pouvoir qu'elle vous donnait. Mais depuis quelque temps, vous avez réalisé la futilité de tout cela. Aujourd'hui, vous pensez que votre seul espoir de sortir de l'enfer qu'est devenu votre quotidien est de trouver une cause qui vous enflamme et de la financer. En attendant cela, vous êtes cynique, dégoutté de tout et vous ne vous amusez ou ne souriez jamais.
Havre : Une superbe hôtel particulier dans le 14ème.
Secrets : C. Vous avez apportés un temps une large contribution financière anonyme à un groupe de chasseurs de vampires en vous disant que c'était peut-être la raison de votre condition. Mais vous avez réalisé par la suite que vous ne pouviez vous enflammer pour une cause en complète opposition avec votre nature même. N'empêche qu'il ne vaudrait mieux pas que cet égarement s'apprenne...
Influence : Vous êtes très bien implanté dans la place financière de Paris et comptez de nombreux amis humains. Un certain nombre de jeunes Ventrues ont cherché un temps votre compagnie mais votre caractère pour le moins invivable a grandement éclairci les rangs. Mais nul doute que vous parviendrez à récupérer de nombreux alliés chez les plus jeunes, une fois, que tout ira mieux dans votre tête.
Préoccupations actuelles : Deux causes vous tentent à ce jour : rejoindre Nash et les états Anarchs de l'ouest américain pour aider à ce que vive cette belle utopie d'une société sans contraintes et sans règles ou bien vous lancer dans l'idéal de Karl Zerman et combattre le mal par le mal en finançant son projet de société où l'argent et le capital ne seront plus rien face au spirituel et à l'humanité !

Henri de Hautefort

Chevalier du temple de Salomon, engagé dans la troisième croisade aux côtés de Richard Cœur de Lion et de ses barons, il fut étreint à Saint Jean d'Acre en l'an de grâce 1191, par un étrange caïnite « baignant dans une lumière sacrée » qui serait, selon Henri, l'un des sept gardiens du saint Graal. Son existence fut dès lors vouée à combattre le mal sous toutes ses formes. Son prestige augmenta au sein de son clan après qu'il eut pris la tête d'une expédition réussie au cœur de l'Egypte. Il en ramena un groupe de jeunes vampires qui auraient dû servir à quelque sombre sacrifice, ainsi qu'un chargement d'amphores contenants les cœurs de plusieurs Anciens…C'est au cours de cette aventure qu'il se lia avec un Nosferatu qui allait devenir son meilleur ami et son compagnon de route régulier. Dans le même temps, son influence grandissante au sein de l'ordre lui permit de percer de plus en plus les mystères du Temple et d'en découvrir quelques secrets les mieux gardés. En 1193, il fut nommé auprès du grand maître de l'ordre. Celui-ci en fit son émissaire « spécial » en France. En 1194 il débarqua donc à Marseille en compagnie d'autres vampires croisés. Sa surprise fut grande lorsqu'il découvrit près du port une…mosquée ! Le choc fut complet lorsqu'il apprit que cette construction abritait un Assamite et que sa

présence était tolérée par le vampire dont la cité était le territoire d'une ancienne magistère. Troublé dans sa foi, Henri entreprit de déloger le mahométan. La lutte entre les deux caïnites dura deux longues années, au terme desquelles l'Assamite disparut. De retour des Terres Saintes, débarrassé d'un gêneur, le chevalier parcourut au nom du Temple le futur royaume de France et se lia avec d'étranges vampires. Ceux-ci vivaient en marge et étaient groupés au sein d'un culte dénommé Les Trompettes de l'Apocalypse. Ce ne fut bien sûr pas le seul ordre de cette nature qu'Henri croisa sur sa route, mais ce fut certainement celui qui retint le plus son attention. D'une part, parce que ces vampires possédaient une somme impressionnante de prophéties et de documents divers concernant la Géhenne, mais surtout parce que c'est en son sein qu'il trouva l'explication de l'énigmatique phrase qu'avait prononcée son Sire avant de le quitter : « Je doit te quitter, Henri, car avant d'être ton Sire, avant même d'être l'un des gardiens du Graal, je suis un chasseur, un chasseur de Daëvas. » Les Daëvas, c'étaient ces entités anciennes et maléfiques, Caïnites et autres races surnaturelles confondues, qui hantaient notre monde et menaçaient de le détruire. A présent qu'Henri le savait, il allait naturellement devenir, lui aussi, un chasseur. Désirant parfaire ses connaissances avant d'entamer sérieusement la lutte, il partit donc pour Tolède, car, disait-on, il s'y serait trouvé la plus fantastique bibliothèque cachée de la Chrétienté, voire du monde.
A son retour d'Espagne, il rencontra les éclaireurs des troupes de Simon de Montfort et les suivit jusqu'à Béziers. C'est ainsi qu'Henri, au milieu du chaos engendré par la croisade contre les Albigeois, découvrit une entité démoniaque, constituée uniquement d'ombre, dans la région d'Arles qu'il entreprit de détruire. Des années plus tard, il finit par découvrir son antre et s'engagea dans un duel à mort. Voulant l'entraîner hors de l'endroit qui pouvait être à l'origine de son pouvoir, Henri fit volte-face et feignit de prendre la fuite. La chose le suivit alors en terrain découvert et le combat put réellement s'engager. Bien entendu, le chevalier eut très vite le dessous et la chose, semblant intéressée par quelque autre présence derrière Henri, le laissa gravement blessé et prêt à accueillir l'astre brûlant du matin. Mais quelqu'un le traîna à l'abri dans la crypte de la cathédrale Saint Trophime où il s'endormit pour près de huit siècles…
En 1989, un très léger séisme, à peine perceptible, déplaça la dalle qui le recouvrait et Henri s'éveilla. Après avoir épanché sa soif sur quelques chiens errants, il peut parcourir son nouvel environnement et découvrir combien le monde avait changé. Seules les cathédrales sont encore là, intactes, écrins immuables préservées par le trésor dont elles sont les gardiennes : la Foi. Un an plus tard, il se présente à la Cour de Villon et se fait reconnaître au sein de son clan. Depuis, il s'emploie à restaurer l'ordre du Temple en en faisant une milice moderne, essentiellement caïnite et prête à intervenir en tout point du globe. Ayant trouvé dans son clan des oreilles attentives et des mécènes, Henri se met à recruter hardiment parmi les jeunes et les désœuvrés de la Famille, auxquels il donne un but à poursuivre. Derrière cette milice, que bon nombre d'anciens Ventrues croient pouvoir manipuler à leur guise, se cache en réalité la plus formidable machine à former des chasseurs.

Clan : Ventrue.
Sire : Batistus
Nature : Juge
Attitude : Fanatique
Génération : 10ème
Etreinte : 1191 à Saint Jean d'Acre (né en 1170 sur les terres de Hautefort dans le Périgord).
Age apparent : la trentaine
Physique : Force 4, Dextérité 4, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 3,Astuce 3
Talents : Vigilance 3, Athlétisme 3, Esquive 2, Intimidation 3, Commandement 4, Connaissance de la Rue 1, Subterfuge 2
Compétences : Mêlée 4, Etiquette 2, Survie 3, Equitation 3, Conduite (Moto) 2
Connaissances : Connaissance du Moyen orient 3, Occulte 2, Erudition 1, Droit 1, Finances 1, Connaissance du clan Ventrue 3, Théologie 2, Connaissance des Daëvas 3
Disciplines : Domination 2, Endurance 2, Présence 2, Célérité 1, Puissance 1, Occultation 1

Historique : Alliés (Une mouvance proche de ses idéaux et influente au sein de l'Eglise catholique) 4, Contacts (Les chasseurs) 3, Statut de clan 2, Ressources 3, Influence (Dans l'Eglise et l'armée) 3, Troupeau 2, Domestiques 3
Vertus : Conviction 3, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Voie de la chevalerie : 7 (cf. Vampire : Ages Sombres)
Volonté : 7
Image : Un gaillard à la stature imposante, au regard franc et clair. Un visage anguleux des lèvres minces un nez long et taillé à la serpe et de petite oreilles surmontées d'une magnifique…tonsure blonde ! Un torse imposant d'où partent de longs membres musculeux. Ses pieds comme ses mains sont absolument énormes. Le templier porte de lourdes bottes ferrées et des gants très épais. Sous un imper assez pesant se cache une vieille cotte de maille.
Notes : L'ensemble des anciens Ventrues parisiens désirent attacher Henri à cette cité afin de pouvoir être sûrs de le contrôler, notamment de Pompignan…Le templier joue, pour l'instant, le jeu mais il n'apprécie pas du tout leur « sens moral » (ou leur absence de morale). Henri a reçu l'approbation de Laurent pour s'installer à Montmartre. Il semblerait que les deux caïnites s'apprécient mutuellement.
Conseil d'interprétation : Si Henri est désormais acclimaté à la technologie moderne, il est cependant totalement étranger aux nouveaux modes de pensées et réagit toujours comme un chevalier du Moyen Age. La voie de la chevalerie qu'il suit est totalement inadapté au temps présent et le templier fait figure de fossile dans le paysage vampirique parisien. Agissez en conséquence.
Havre : Sous le couvent des Carmélites de Montmartre/ L'antique forteresse de Castel Pèlerin en Palestine.
Secrets : C. Henri est persuadé qu'un Daëva (peut-être celui qu'il a déjà combattu ?) se cache à Paris.
Influence : Henri est en ce moment courtisé par Pierre Emmanuel qui le juge une recrue de choix pour sa coterie et maintient des relations cordiales avec l'Ancien de Montmartre dont il occupe le territoire. Son recrutement de jeunes vampires n'a pas pour l'instant les résultats escompté mais quelques Néonates supportant mal les théories racistes du Lys mais attiré par les mythes de la chevalerie commencent à y prêter cependant attention.
Préoccupations actuelles : Henri possède plusieurs raisons de s'accrocher à la non-vie. Tout d'abord, fidèle à son code, il considère comme nécessaire au sein des damnés une ou plusieurs âmes vouées au Bien. Il désire aussi pouvoir faire partager son expérience et son goût pour les justes causes au plus grand nombre. Très peiné de la dissolution injuste de son ordre, il a décidé de le restaurer dans une version plus adapté à l'approche de la fin des temps. Il désire plus que tout former de nouveaux chasseurs et coordonner leurs attaques. Sa présence à Paris enfin est liée à sa conviction profonde qu'un Daëva extrêmement puissant s'y cache. Il est en outre persuadé que son vieil ennemi Mahmud est en vie et que lui aussi s'est éveillé depuis peu.

Le Baron rouge (Grégory Finkelkraut)

Issu d'une riche famille bourgeoise ayant beaucoup investi dans l'immobilier, Grégory Finkelkraut naquit avec une cuillère en or dans la bouche. Son père savait gérer à merveille l'héritage de ses parents, et avait réussit à tripler son capital de départ grâce à de judicieux investissements. De plus, sa famille possédait un nombre très important de propriétés dont il tirait la plus grande part de son argent. Mathias Finkelkraut éduqua son fils dans l'esprit d'un homme d'affaires qui n'aurait jamais à se poser de questions d'argent, l'esprit libre pour élaborer de grandes stratégies. Mais Gregory resta, enfant, désespérément fermé à ces grandes questions de la finance : la seule chose qui le passionnait étant les avions.
Lorsque vint la puberté et pour lui le droit légal de réaliser son rêve, Grégory se fit offrir un petit aérogare privé où il pouvait à loisir bricoler et soigner ses multiples avions, lorsqu'il ne les pilotait pas lui-même pour vibrer quelques heures et prendre de la distance avec le monde terrestre et ses multiples tracasseries. C'est d'ailleurs au cours d'une de ses excursions solitaires qu'il négligea gravement une affaire importante dont il avait la responsabilité et qui fit perdre une grande (quoi qu'ici le terme soit relatif) somme d'argent à son père. Lorsqu'il atterrit, le vieux Finkelkraut l'attendait avec quelques-uns uns de ses gardes du corps qui l'entraînèrent de force loin de l'aérogare avant d'y mettre le feu. D'autres

mesures de rétorsion attendaient le jeune Grégory chez lui où il fût assigné à résidence jusqu'à « ce qu'il soit capable de prendre ses responsabilités ». Le cœur brisé, le jeune garçon obéit et abandonna sa passion pour se livrer totalement aux affaires, sa rancune enfouie sous un regard impassible.
Il devint rapidement un requin aux dents longues capable de s'adapter aux évolutions techniques du monde moderne pour en tirer le meilleur parti. Il se fit refaire le visage et se sculpta un corps de rêve qui lui donnait un atout dans toutes ses négociations. Le jeune aviateur devint superficiel et hautain, séduisant par la distance qu'il savait instaurer entre lui et le commun des mortels. C'est cet air de fausse noblesse qui le fit remarquer par Georges Brunel, lointain descendant de Pompignan. Le Ventrue, vit dans le jeune Finkelkraut une résurgence de la race des seigneurs (le jeune homme était propriétaire de nombreux immeubles, ce qu'il assimila à des terres) et décida qu'il pourrait en faire un parfait infant digne de contribuer à l'enrichissement de la lignée Ventrue. Il prit contact avec lui au cours de soirées mondaines et l'entraîna de plus en plus loin dans ses mystères, découvrant pour lui un peu de sa nature surnaturelle. Grégory fût évidemment fasciné par le vampire et accepta l'étreinte avec une infinie reconnaissance.
Sa première action en tant qu'immortel consista à prendre possession de son « domaine », ce qu'il fit en tuant son père, sa mère et ses deux sœurs. Il mit ce tas de cadavre dans un petit avion, qu'il pilota jusqu'au bord de la mer avant de sauter dans l'eau et de le laisser s'écraser dans les flots. Il rejoignit la plage à la nage et se cacha dans un grotte pour y passer la journée. La nuit suivante il ressortit de sa cachette et déclara l'accident. L'affaire fut rapidement classée grâce à ses nombreux contact et il hérita de la totalité de la fortune des Finkelkraut. Grégory fût présenté à la cour la nuit suivante où il tenta vainement de subjuguer l'assistance comme il en avait l'habitude. Malheureusement, les artifices de la mode moderne n'était pas de nature à émerveiller une assemblée de créatures parfois centenaires et le Néonate fît son entrée dans la Camarilla salué par la plus grande indifférence.
Le baron rouge (comme il voulût être appelé par ses pairs en référence au célèbre aviateur), chercha donc à se tisser un réseau de relations et commença par sa propre lignée. Il devint une sorte de médiateur entre Pompignan et Cellier, tâchant au mieux de concilier leurs intérêts (sans réel succès jusqu'à présent). Les deux parties le considèrent comme un jouet amusant mais qui ne durera pas très longtemps et le méprisent assez ouvertement. Il se pourrait même que le Primogène Ventrue décide qu'il correspond particulièrement bien à ses goûts en matière de nourriture. La seule chose qui le retient pour le moment, c'est l'aspect jeune et dynamique que le Néonate peut donner à son groupe d'anciens, s'il est mit sur le devant de la scène, comme un encart publicitaire. Autrement, Gregory se comporte à la cour comme il s'est toujours comporté : il crâne et fait le fier devant les plus jeunes, mais il s'écrase dès qu'un ancien passe à sa portée.

Clan : Ventrue
Sire : Georges Brunel
Nature : Célébrant
Attitude : Autocrate
Génération : 11ème
Etreinte : 1990 (né en 1963)
Age Apparent : la trentaine très athlétique.
Physique : Force 4, Dextérité 3, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 4 (grâce à la chirurgie esthétique)
Mental : Perception 2, Intelligence 3, Astuce 2
Talents : Subterfuge 3, Commandement 2, Comédie 1
Compétences : Pilotage 4, Etiquette 2, Corruption 3
Connaissances : Bureaucratie 2, Informatique 2, Finances 4, Droit 3
Disciplines : Domination 1, Présence 3, Force d'âme 3.
Historiques : Alliés 4, Génération 3, Troupeau 3, Servants 3,Influence 2, Ressources 5
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 3 (il a un peu tendance à se laisser aller parfois…)
Volonté : 6

Notes : Grégory se nourrit uniquement de chirurgiens esthétiques, même si une petite esthéticienne peut faire l'affaire les soirs de disette.
Image : Un bel homme d'une trentaine d'années, aux cheveux châtains clairs et aux yeux bleu profond (en réalité ses yeux sont marrons mais il porte des lentilles de contact qui lui donnent selon lui beaucoup plus d'allure). Sa peau est légèrement hâlée et un observateur attentif pourra s'apercevoir qu'il porte de très discrètes cicatrices juste au-dessous des oreilles, seules marques laissées par la chirurgie esthétique pratiquée sur lui avant son étreinte. Il porte toujours des costumes impeccablement taillés aux couleurs strictes, qui mettent en valeur son physique d'athlète (merci les stéroïdes et la créatine). Lorsqu'il s'énerve ses traits se crispent d'une façon peu naturelle et il lui arrive de souffrir de crampes lorsqu'il fait un effort trop violent (les contrecoups de toutes les drogues qu'il s'est injecté pour se faire son corps de rêve).
Conseil d'interprétation : Vous êtes mégalomane et égocentrique, mais vous n'en êtes pas conscient : donc vous êtes relax. Pourquoi en feriez-vous autrement ? Vous possédez quelques complexes immobiliers vous rapportant de quoi vivre comme un prince, et lorsque vous faites une apparition dans les soirées huppées, vous êtes la coqueluche des femmes. Vous avez eu droit à toutes les merveilles de la technologie avant les autres et ne perdez pas une occasion de sortir votre portable high tech ou d'exhiber votre dernier Organiser hyper sophistiqué. La seule chose qui vous tracasse aujourd'hui est que votre numéro ne fonctionne pas avec les buveurs de sang, qui se permettent de vous rayer sous prétexte que vous êtes moins puissant et moins vieux qu'eux.
Havre : Gregory possède beaucoup de havres dans tous les coins de la capitale. L'un de ses préférés est un appartement luxueux situé au dernier étage d'une tour de La Défense.
Secrets : D. Le baron rouge ne connaît pas grand chose aux subtilités de la non-vie parisienne. Et de toute façon, il est bien trop préoccupé par son nombril pour faire attention à quoi que ce soit d'autre.
Influence : Il est à la tête d'une immense fortune et possède (jamais en son nom propre) de nombreux biens immobiliers (ses terres, comme il aime à les appeler). De plus, au sein de son Clan, il lui arrive de servir d'entremetteur entre Pierre-Emmanuel de Pompignan et Brigitte Cellier. Il n'est cependant pas très apprécié à la Cour, et certaines rumeurs disent que ses nuits sont comptées.
Préoccupations actuelles : Convaincre le reste de la population Vampirique de sa valeur et surtout essayer de regagner le respect qu'il a l'impression d'avoir perdu avec sa vie mortelle. Autrement, il retourne lentement, prudemment pourrait-on dire, vers sa première passion, l'aviation.

BRUJAHS

Pascal Guyodt

Pascal était un prêtre de campagne qui défendait la cause des paysans les plus pauvres contre le clergé et la noblesse. Sa doctrine radicale personnelle l'amena à prendre la tête d'émeutes paysannes. Il fut finalement défroqué et excommunié. Sa colère, ce jour là, l'amena à maudire Dieu et fouler du pied les objets rituels.
Son futur sire, Henri Ellard estima alors qu' il avait atteint la maturité suffisante pour le passage…
Il considérait Pascal, en tant qu'humain, comme un enfant prédisposé, qu'il se devait d'éduquer, inspiré de la doctrine des rois philosophes.
Henri, ayant ses entrées dans les facultés parisiennes du dix-septième siècle, eut un formidable support textuel pour lui enseigner théologie, droit, histoire et philosophie.
La jeunesse vampirique de Pascal se prolongea jusqu'à la fin du siècle. Se considérant comme élu pou accomplir une vaste tâche, il étudia assidûment.
Néanmoins, il profitait de ses moments de liberté pour aller tourmenter des individus de la noblesse et du clergé.
Arriva alors le siècle des Lumières, qui annonçait l'espoir d'une ère nouvelle. Il y participa activement avec d'autres compagnons Brujahs et fut naturellement impliqué dans la Révolution Française.
Le mouvement révolutionnaire Brujah échoua, le Pouvoir tombant aux mains des Toréadors, et le sire de Pascal, principal instigateur de l'insurrection fut détruit par le clan Ventrue.

Avec les Brujahs survivants, Pascal prêta le *Serment du Roi Décapité*, doctrine insurrectionnelle qui solidarise les membres du clan autour d'une Coterie du même nom.
C'est à partir des travaux de cette Coterie que furent menées les révolutions parisiennes du 19e siècle (néanmoins d'autres Vampires, à différents niveaux, prirent part à ces soulèvements).
Après l'échec de la Commune, Pascal reprit ses travaux philosophiques, prenant quelques distances avec le concept d'insurrection armée permanente. En fait, il n'avait plus envie de sacrifier la donnée humaine à la vérité Brujah.
Durant le vingtième siècle, il préféra laisser l'action aux Brujahs iconoclastes, les manipulant aisément. Au point de vue des idées, il prit position de manière virulente et favorisa les mouvements de pensées anti capitalistes.
Il sentit, dès les années 70 l'échec à venir des régimes communistes et recentra ses travaux sur les philosophes de l'époque.
Sa réflexion, axée sur la synthèses des contradictoires évacue l'idée de prise de partie et d'actions directes.
En fait, il a passé le siècle à analyser les échecs passés et décortiquer les mécanismes de Pouvoir et de manipulations vampirique à Paris. A présent, il a appris beaucoup de la position et de la puissance de chaque clan. Ses volontés sont toujours de prendre le Pouvoir, mais il sait se montrer patient. L'attente est le mot d'ordre qu'il a imposé au *Serment du Roi Décapité*. Pour beaucoup de Caïnites, Pascal comme sa Coterie, ne représente plus une menace contre le Pouvoir, et c'est justement ce que le Brujah aime laisser croire.
Sur un plan personnel, sa philosophie est naturellement marquée par la nuit. Il a développé une doctrine ascétique du tout à la fois aux penchants bestiaux de sa nature vampirique et à la condamnation de la société de consommation. Dans l'esprit du Brujah, cette doctrine représente les bases d'une éducation des masses humaines.
Il aime tout particulièrement la développer lors de débats philosophiques improvisés dans les cafés de la capitale. Mais sa tendance à monopoliser la parole fait souvent échouer ce genre de manifestations.
En effet, les discours sur la vérité passent par la définition de chaque concept, eux-mêmes souvent sujets à polémique. Ainsi, Pascal peut monologuer des heures si personne n'arrive à l'interrompre. D'ailleurs, les membres du Primogènat évitent de lui laisser la parole.
Il est vrai que le Brujah cultive cet aspect, qui lui permet de passer pour un vieil utopiste un peu dérangé et inoffensif à la Cour.

Clan : Brujah idéaliste
Sire : Henri Ellard
Nature : Fanatique
Attitude : Dirigeant
Génération : 7e
Etreinte : 1662 (né en 1620)
Age Apparent : 50 ans
Physique : Force 4, Dextérité 2, Endurance 4
Social : Charisme 6, Manipulation 5, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 6, Astuce 4
Talents : Comédie 2, Bagarre 2, Esquive 1, Commandement 2, Empathie 2, Subterfuge 5, Conn. Rue 1
Compétences : Etiquette 2, Conn. Paris 3, Mêlée 1
Connaissances : Finances 1, Droit 3, Linguistique 3, Occultisme 2, Politique 4, Philosophie 6, Histoire 3, Théologie 3, Investigation 3
Disciplines : Présence 6, Puissance 3, Célérité 2, Endurance 2, Domination 2, Auspex 3
Historique : Contacts 4, Troupeau 4, Influence 3, Servants 1
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de Soi 5, Courage 3
Humanité : 7
Volonté : 9

Notes : Pascal affectionne les balades solitaires dans les centres historiques de la capitale. Il a toujours une multitude d'anecdotes à raconter à ce propos aux Vampires qu'il rencontre au grès de ses errances. Chose étrange, il est alors tout à fait prêt à écouter réellement celui qui partage son engouement.
Image : Un quinquagénaire solidement bâti, à l'attitude vestimentaire à peine négligée, style prof de fac encore sportif pour son âge.
Conseil d'Interprétation : Vous noyer vos interlocuteurs d'un flot de paroles ininterrompues sur le ton approprié du contenu de votre discours. Il vous arrive, parfois, de vous taire, en ponctuant votre phrase final d'un non interrogatif (accompagné du mouvement de sourcil gauche adéquat) afin de solliciter l'approbation de votre entourage. Lorsqu' enfin on peut vous répondre, vous n'écoutez pas : vous connaissez déjà la réponse.
Havre : Actuellement un appartement du 9e arrondissement. Mais Pascal dispose aussi d'un somptueux pavillon dans la région parisienne sud.
Secret : B
Influence : d'un point de vue humain, Pascal a de larges influences politiques (gauche), universitaires et syndicales, qu'il utilise pour contrecarrer les impulsions des Toréadors et des Ventrues dans la politique humaine.
Chez les Vampires, Pascal dispose toujours d'une tranche de partisans Brujahs Iconoclastes.
Intérêts actuels : pascal attend qu'une crise politique Caïnite ébranle les fondements du Pouvoir. Les nombreuses tensions qui animent la Cour, que le Brujah entretient tant qu'il peut, rendent d'ailleurs probable ce genre d'événements.
Dans cette optique, il cherche à gagner la confiance des Gargouilles, dont le soutien, en terme de force de frappe, pourrait s'avérer décisif.

Satomé

Alfred de Villehaut, était un Brujah Idéaliste de la période des Lumières. Il avait un don remarquable pour s'attirer les haines les plus profondes des Ventrues de l'Ancien Régime. Alfred dû donc finalement se résoudre à fuir vers le comptoir du Sénégal, après avoir échappé à un assassinat, grâce au bon soin de son ingénieuse et enthousiaste goule, Emile.
Sur place, il découvrit une culture qui l'émerveilla, parce qu'elle lui paraissait prometteuse, par rapport à ses aspirations de Brujah.
Ses longs périples en Afrique, toujours accompagné d'Emile- sans lequel, d'ailleurs, il n'aurait pas longtemps survécu- l'amenèrent à s'amouracher d'une jeune esclave.
En fait, il ne s'amouracha non pas d'une mais plutôt de dix ou peut être vingt. Car toutes, pour lui, au-delà de leur beauté physique, étaient douées de la même grâce, de la même perception des choses. Seulement pressentant la Révolution Française, il savait qu'il n'aurait le temps d'assurer qu'à une seule Infante les prémisses de l'éducation Brujah idéaliste.
Alfred choisit Satomé parce que c'était la première de ses compagnes.
Satomé assimila rapidement les enseignements de son sire. A son arrivée dans le royaume de France, avec ses sœurs devenues goules, elle était parfaitement dévouée aux idéologies des Lumières de son maître.
Elle participa à la Révolution au côté d'Alfred et d'Emile et fut accueillie à bras ouvert par le clan Brujah.
Toutefois le Ventrue Pierre Emmanuel n'avait pas du tout oublié ses vieilles rancœurs contre le sire de Satomé.
Alfred fut le premier d'une longue liste de Brujahs que Pierre Emmanuel passa par les armes.
Mais Satomé survécut à la Révolution. Par la force des choses, la déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen de 1789, qu'Alfred avait largement inspiré avec les autres Brujahs, devint la raison d'être de Satomé. Elle dévoua dés lors sa non-vie à cette idéologie, persuadée qu'une force mystérieuse et universel l'avait désignée pour cette tâche, parmi des milliers d'autres, de ses semblables humains.
L'échec Brujah fut définitif avec l'arrivée au Pouvoir de Villon. Les survivants du clan, dont Satomé, passèrent alors ensemble le *Serment du Roi Décapité*, qui donna naissance à la Coterie du même nom.

Par l'intermédiaire de celle-ci, Satomé participa avec les autres Brujahs aux différentes révolutions du 19e siècle, jusqu'à ce que chacun des membres de la Coterie fussent lassés par ces perpétuels bains de sang qui ne parvenaient jamais à la conquête du Pouvoir.
Satomé, alors, disposée d'une clientèle de Brujahs Iconoclastes et d'humains conséquentes, qui, durant le 20e siècle continua de s'agrandir. Elle prit toujours partie pour les minorités et contre les oppressions, comptant patiemment les morts et les injustices et se satisfaisant d'une victoire pour mille défaites.
Ce comportement lui a forgé une détermination sans faille et une sagesse appréciée, parmi les Vampires, bien au-delà de son propre clan.
Faisant prévaloir, depuis le début du siècle, la diplomatie, dans ses différents agissements, sur l'action violente, elle finit naturellement par s'affirmer à la Cour, contre laquelle pourtant, elle avait toujours œuvré.
En une dizaine d'année, les Toréadors comprirent quel danger elle représentait pour eux, en réunissant tranquillement derrière elle, Brujahs et Vampires de la périphérie. Ils eut alors l'idée génial d'en faire la Bourgmestre des 12e, 13e et 20e arrondissements.
Dès lors, ses relations avec les Anarchs, à qui elle dut s'opposer, se dégradèrent rapidement. Elle conserve à l'heure actuelle un réseau de relation important parmi les Vampires, mais cependant sans rapport avec l'étendue de l'influence qu'elle canalisait dans les années soixante- dix. Elle conserve toujours un noyau de partisans Brujahs iconoclastes dévoués, qui cherchent à unir, sans grand succès, les factions antagonistes de la région parisienne. A part cela, elle entretient des relations amicales avec un certain nombre de Vampires d'autres clans, sur le mode d'échanges de services divers, sur lesquels elle espère pouvoir compter le jour où soufflera à nouveau le vent de la révolte. Ces Vampires sont en particulier des Nosferatus, des Gangrels (tous la connaissent) et des Malkavians. Ceux en fait qu'on trouve en marge de la Cour.
Sur le plan humain, elle a délégué à ses goules (six de ses consœurs africaine ont survécu ainsi qu'Emile) le contrôle officieux d'un grand nombre d'association de quartier à Paris et en région parisienne. Celles-ci convergent vers un but commun qui est de solidariser entre eux les groupes sociaux économiques les plus précaires.
Elle dépense beaucoup d'énergie pour conserver son poste de Bourgmestre, parce que c'est la meilleure manière de garder ses marques à la Cour. Les salons sont pour elle, peuplés d'ennemis spirituels qu'elle éradiquerait sans haine mais sans non plus aucune pitié (il s'agit juste, à ses yeux, d'une nécessité en égard à ses aspirations). La fréquentation de la Cour, donc, pour Satomé, n'est vraiment pas un plaisir, mais cela lui permet de mieux appréhender les mécanismes politiques. De plus, elle est relativement intriguée par la vague *post modernes* des Toréadors et cherche à contracter une alliance avec eux. Enfin et surtout, la Cour lui a permit de comprendre l'empreinte des Nosferatus, qui y sont quasiment invisibles et pourtant omniprésents dans les affaires politiques. Pour elle, un certain nombre de clés sont entre les mains du Primogène Nosferatu, personnage qui a toujours aiguisé sa curiosité.

Clan : Brujah
Sire : Alfred de Villehaut
Nature : Ange gardien
Attitude : architecte
Génération : 8e
Etreinte : 1777 (né en 1758)
Age Apparent : 25 ans
Physique : Force 2, Dextérité 4, Endurance 2
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4
Mental : Perception 4, Intelligence 4, Astuce 5
Talents : Empathie 5, Sports 3, Esquive 3, Bagarre 3, Connaiss. Rue 3
Compétences : Animaux 1, Etiquette 2, Furtivité 4, Survie 3
Connaissances : Politique 3, Médecine 1, Finances 2, Linguistiques 2, Science 1
Disciplines : Présence 5, Célérité 3, Puissance 3, Auspex 3, Métamorphose 2
Historique : Alliés 4, Contacts 5, Troupeau 3, influence 3, Ressources 2, Servants 5, Statut 1

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 4
Humanité : 8
Volonté : 8
Note : Ses goules sont sa véritable famille et elle se considère comme leur égales. Elle a vu suffisamment de ses sœurs mourir dans des conflits vampiriques et si l'une des survivantes actuelles devait disparaître, son équilibre mentale pourrait être balayé par la Frénésie.
Elle se nourrit sur ceux qui sont exclus de la société et en subissent les travers, pensant que leurs fluides vitales inspirent son éternelle lutte.
Image : Une femme noire, belle, de petite taille, à l'âge oscillant entre ses larges sourires qui lui donnent une allure de gamine et ses expressions graves qui en font une centenaire. Son attitude vestimentaire varie selon les nuits, souvent habillée avec des coiffes et des robes africaines, parfois en jeune parisienne branchée ou en simple robe noire de deuil lorsqu'un nouveau massacre a lieu en Afrique.
Conseil d'interprétation : Quoiqu'il se passe, vous arborez de larges sourires accompagnés de lents mouvements de tête, qui ponctuent vos discussions. Vous êtes toujours très calme, même face à vos ennemis (la plupart des Vampires de Cour), cas dans lequel vos sourires laissent place à une expression grave et sévère.
Havre : Un immeuble désaffecté du vingtième, proche de Belleville, qui n'a pas encore été démoli par les promoteurs immobiliers qui sévissent dans le quartier. Il lui arrive aussi de partager un des nombreux havre de l'ancien Primogène Gangrel, Génaht, l'amant de certaines de ses nuits.
Secrets : C
Influences : Par les impulsions qu'elle donne au travers du tissu associatif, elle dispose de larges influences sur la population humaine, surtout les pauvres et les exclus. Cependant elle agit surtout dans leurs intérêts et non dans le sien, ce qui réduit considérablement son pouvoir dans les luttes politiques vampiriques.
Intérêts actuels : L'Afrique, toujours, qui la préoccupe par son histoire mouvementée mais pour laquelle elle ne peut pas faire grand chose.
Sur Paris, elle désire faire de Génaht le porte-parole de tous ceux qui sont en marge de la Cour.
Elle essaye d'autre part de convaincre le Primogène Nosferatu du bien fondée de sa cause, mais en vain.

Nash

Durant toute sa vie, Nash réussit à se convaincre que les actions qu'il perpétrait étaient dictées par le destin, et que rien d'autre ne pouvait être envisagé. Après tout, il est normal pour un jeune noir pauvre du ghetto de Los Angeles de faire partie d'une bande, de dealer de l'héroïne à des adolescents, ou de participer à des drive by afin de montrer son courage. Rien de tout cela ne plaisait vraiment à Nash mais ne voyant aucune autre échappatoire à la misère, et persuadé que de toute façon, sa vie serait trop courte pour envisager une quelconque reconversion. Jusqu'au jour où son efficacité et son esprit vif le fit remarquer par un Brujah qui vit en lui une parfaite adjonction aux états libres Anarchs.
L'Etreinte laissa dans l'esprit du jeune homme un mélange de dégoût d'être devenu encore pire qu'auparavant, et d'espoir d'être enfin sortie du cycle infernal. En effet, avec désormais une espérance de vie illimitée et des capacités dont il n'avait jamais rêvé, plus rien n'empêchait Nash d'aspirer à un peu plus de gratification intellectuelle et de sophistication. De plus ayant depuis longtemps perdu toutes les personnes auxquelles il tenait, rien ne pouvait l'empêcher d'aller de l'avant. La déception fut donc encore plus grande pour le jeune Anarch lorsqu'il se rendit compte avec stupéfaction que ses congénères désiraient pour la plupart continuer leurs nouvelles vies sur le schéma exacte de l'ancienne. Ces gens disposaient de l'éternité et souhaitaient la passer à faire des courses de voitures, se battre pour des problèmes de territoire, et mener la vie de beaufs moyens en général. Une fois de plus, Nash se sentit contraint de suivre le mouvement, et même s' il réussit à trouver un peu de temps pour vaquer à des occupations qu'il jugeait plus gratifiante (comme apprendre à lire et écrire correctement) ce n'était certainement pas la Non-vie qu'il avait put imaginer.

La chance de Nash arriva sous la forme la plus improbable possible, par l'entremise de la première vague d'invasion des mystérieux Vampires asiatiques. Pris totalement au dépourvu, les dirigeants Anarchs se virent dans l'obligation de chercher des soutiens parmi la si méprisée Camarilla. Plusieurs médiateurs furent ainsi envoyés afin de rassembler de l'aide aussi bien financière que physique. Nash, dont la soif de connaissance l'avait amené à apprendre le français en moins d'un mois, se proposa pour servir d'intermédiaire entre les Anarchs, et les vieux Idéalistes français, réputés avoir une influence considérable. N'ayant pas d'autre candidat intéressé par la France (une des raisons pour lesquelles le Néonate avait choisi cette destination) personne n'y vit d'objection et Nash parti pour la ville lumière.
S'il avait prévu que les Parisiens affichent un certain mépris, le Brujah n'en avait cependant pas mesuré la portée. Dès son arrivée à Paris et sa présentation au Prince (venu en mission diplomatique pour rencontrer des Vampires influents, Nash ne pouvait se permettre de passer incognito), il se vit relégué au rang de bête curieuse par des Vampires, certes cultivés, mais si emprunt d'eux même que la plupart ne pouvaient concevoir qu'un jeune Brujah américain puisse être intelligent. Pire encore, Nash se retrouve quasiment bloqué au Louvre et n'a pas encore pu contacter aucun des Brujahs Idéalistes. Même s'il a déjà aperçu le Primogène et Satomé passer par la Bourgmestre de son clan, Satomé, pour les convaincre, il n'a pu que commencer une ébauche de conversation, avant qu'une quelconque Harpie ne trouve un prétexte avant de les séparer. Cependant tout n'est pas négatif dans les quelques nuits que Nash a pu passer dans la capitale.
Tout d'abord, il commence à discerner un certain schéma dans les façons de réagir des Vampires de Cour et commence ainsi à percer le décorum. Certains Vampires (comme Pierre Monin) s'en sont aperçus, et les conversations deviennent quelques peu plus fructueuses. De plus, Nash se voit pourvu d'un mystérieux mécène qui le fournit en informations, certaines aux implications terrifiantes, et les bibliothèques françaises sont tout ce dont Nash a toujours rêver.

Clan brujah
Sire : husker
Nature :juge
Attitude :rebelle
Génération :12
Etreinte :1992 né en 1971
Age apparent : la vingtaine
Physique :Force 4, dexterite 2, endurance 4
Social : charisme 2, manipulation 2, apparence 2
Mental :perception 3, intelligence 5, astuce 3
Talents :vigilance 3, sport 3, bagarre 4, empathy 1, expression 1, intimidation 2, conn des rues 4, subterfuge 2
Compétences :conduite 3, etiquette 1 armes a feu 3, melee 3, securite 2, discretion 2
Académique 2, computer 1, loi 1, langue 1, occulte 1, politique 2, sciences 2
Discipline :puissance 2, Célérité 2, Présence 1
Historique :mentor 5, ressources 1, contact 1
Vertus :conscience 3, maitrisede soi 2, courage 5
Humanité :8
Volonté :7
Image : Un jeune homme noir d'une vingtaine d'années, arborant le style de vêtements des rappeurs de la côte Ouest. Malgré son apparence brute et son inadéquation totale avec la Cour, il semble loin d'être stupide
Notes :les informations parsemant le supplément sont toutes des extraits de lettres que Nash reçoit de son mystérieux protecteur. Celui-ci sera décrit dans la partie 3 du Paris by night
L'humanité et la conscience de Nash n'ont jamais été aussi haut qu'aujourd'hui et sont susceptibles de monter encore à mesure que celui-ci remet en cause sa vie passée.
Conseil d'interprétation : vous maintenez la plupart du temps l'image de l'Anarch agressif et provocateur, tout simplement parce que vous ne connaissez pas de méthode plus efficace pour vous

débarrasser de tout ces gêneurs curieux de savoir comment se passe la non-vie dans les territoires de ces barbares d'Anarchistes. Cependant, dès qu'un individu semble avoir des connaissances ou une culture assez grande, écoutez le attentivement et posez des questions pertinentes. Pour le moment vous faites mine de ne pas comprendre les sarcasmes que vous envoient les membres de la Cour et continuez à parler français avec un accent américain très prononcé (celui-ci est feint vous parler sans accent depuis la première semaine passée dans l'Hexagone), pour l'instant vous ne vous sentez pas en position de leur répondre, mais patience…
Havre : Pour le moment Nash est hébergé par sa gracieuse majesté Villon au Louvre en qualité de diplomate (ce qu'il n'a pu refuser sans se voir immédiatement remis dans un avion et permet à Villon de le faire surveiller afin de voir qui il souhaite contacter sur Paris) mais il souhaite déménager au plus vite.
Secret :A/F Par l'intermédiaire de son étrange bienfaiteur, Nash est au courant de certains secrets que pas même Jéhovah ne détient. Ces connaissances sont cependant à tempérer par son manque d'informations sur la vie parisienne en dehors de ces mystérieuses missives (dont beaucoup parlent de Vampires dont il n'a jamais entendu parler)
Influence : A part un peu d'estime de la part des Anarchs rien de ce côté de l'atlantique
Préoccupations actuelles : convaincre la Coterie du Serment du Roi Décapité de financer la lutte des états libres Anarchs contre les envahisseurs orientaux. Il n'a pas encore réussi à les rencontrer en temps que groupe mais compte
Nash n'a pas encore décidé de ce qu'il allait faire des informations glanées dans les lettres. Après tout, il n'est pas sûr de leurs véracités et tout cela peut être encore une blague élaborée par ces dégénérés de Toréadors parisiens. Pour l'instant il tente simplement de recouper ses nouvelles connaissances avec ce qu'il peut voir de la Camarilla de la Ville-Lumière. Il a également tenté plusieurs fois de mettre la main sur le rédacteur des dites lettres mais celui-ci l'a toujours éludé jusqu'ici.

Benjamin Delôrme

Lorsque Guyodt vit les prémices de la Révolution Française poindre à l'horizon, il fut gêné qu'il n'y ait pas dans les rangs des Brujahs idéalistes, de véritables porte parole du tiers état et craignait que si révolte il y avait, cette dernière n'ait lieu que dans les salons. Aussi étreint-il Delôrme, Maréchal ferrant de son état et véritable force de la nature, dont le charisme populaire et la défiance des autorités (peu de personnes osent vous défiez lorsque vous faites deux mètres vingt pour plus de deux cent kilos) avaient su le séduire. Pendant tout le 18ème siècle, Benjamin accompagna ainsi son Sire à travers toutes les turpitudes vampiriques de l'époque (voir PBN 1) sans jamais réellement briller, mais ne laissant nul part mauvaise impression. Son plus grand (et les mauvaises langues diraient son unique) moment de gloire fut lorsque, pendant la débâcle de la Terreur, il sauva ce qui allait ensuite devenir les membres du Serment d'un pack Sabbatique. Il contient à lui seul les vampires en furie et permet ainsi à ses congénères de prendre la fuite. Benjamin y perdit l'usage d'une jambe, mais y gagna, outre une certaine notoriété, la reconnaissance éternelle des autres membres de la coterie (sans compter les dettes de Sang allant de pairs). Ce sont les autres membres du Serment qui s'arrangèrent pour lui obtenir le poste de Bourgmestre, ce sont encore eux qui le conseillèrent dans l'administration de son territoire et lui permirent de façonner la Torche en ce qui fut à un moment le parangon de la Capitale dans à peu près tout les domaines. Seulement il vint un moment où l'Ancien Brujah commença à prendre note des conseils des ses amis et décida qu'au fond, il pouvait très bien administrer son Bourg lui même, et que les conseils des autres n'étaient fondamentalement en rien dans la réussite du 5ème et du 6ème. En bref, il fit sa tête de mule et prépara SON coup d'éclat…
Et cela donna Mai 68. Après le fiasco qui en résulta, Benjamin se rendit bien compte de ses erreurs, mais il était trop tard pour faire machine arrière, on lui retira son poste de Bourgmestre pour le donner à ce que Delôrme considère comme une aberration de la nature : Mézaud qu'il ne cesse de harceler de plaintes avec ou sans fondements et dont il souhaite ardemment récupérer la place. Jusqu'alors, n'étant

pas contrairement aux apparences une brute sanguinaire, il n'a pas envisagé les solutions violentes, mais sa frustration augmentant chaque jour, il n'est pas loin de faire une bêtise.

Clan : Brujah
Sire : Pascal Guyodt
Nature : Traditionaliste
Attitude : Autocrate
Génération : 8ème
Etreinte : 1750 (né en 1710)
Age apparent : 60 ans
Physique : Force 5, Dextérité 3, Endurance 4
Social : Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2
Mental : Perception 4, Intelligence 2, Astuce 2
Talents : Vigilance 3, Sports 4, Esquive 3, Bagarre 4, Intimidation 3, Conn. de la rue 1, Subterfuge 1, Commandement 2, Empathie 3
Compétences : Mêlée 1, Etiquette 2, Discrétion 2, Survie 3, Equitation 3, Animaux 4, Artisanat 4 (maréchal-ferrant)
Connaissances : Académiques 2, Loi 2, Politique 2, Occulte 1, Conn. de Paris 3
Disciplines : Présence 2, Puissance 5, Célérité 2, Endurance 4, Animalisme 3
Historique : Ressources 3, Influence 2, Statut 2, Statut de clan 2, Alliés 3, Contacts 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 2, Courage 4
Humanité : 7
Volonté : 5
Image : Un colosse dans la force de l'âge, à la face rougeaude et à la pilosité abondante. La plupart du temps vêtu d'un costume de flanelle gris et marchant à l'aide d'une lourde canne en chêne cerclée de fer. Ses cheveux bruns laissent entrevoir une légère calvitie et ses petits yeux marrons toisent toute personne d'un air interrogateur.
Notes : Malgré toutes ses fanfaronnades, Benjamin sait qu'il n'est pas aussi brillant que les autres membres de sa coterie et accepte d'écouter une personne ayant l'air de connaître un tant soit peu son sujet. Le tout est de ne pas le butter car, étant d'un naturel assez soupe au lait (c'est ça : borné !), il se braque à la moindre allusion (réelle ou imaginaire) et reste alors coûte que coûte sur sa position. En fait, il n'aurait peut être pas aussi mal prie sa destitution s'il avait considéré sa remplaçante comme capable. Mais voir à sa place une personne qu'il juge aussi bête que Mézaud le rend fou de rage. De plus, son fiasco de 68 l'a rendu très sensible aux échecs et il ne s'engage dans une action que si on lui prouve qu'elle fonctionne à coup sûr. Paradoxalement, il reste la meilleure chance de réussir à ressouder la coterie du Serment du Roi Décapité, chacun des autres membres étant plutôt bien disposé à son égard, et tous lui devant la non-vie.
Conseil d'interprétation : De prime abord, Delôrme mérite parfaitement sa réputation de « crétin suffisant ». Il est arrogant, mal luné, et on peut effectivement difficilement comprendre comment un être aussi rustre a pu façonner ainsi la Torche. Cependant, s'il s'avérait qu'un vampire soit assez persévérant pour passer outre la rancœur et les radotages du personnage, il découvrirait une personne profondément loyale et qui sait mettre à profit les conseils qu'on lui prodigue, sans tenir compte de la génération ou du clan.
Havre : Un hôtel particulier situé non loin du Panthéon.
Secrets : C
Influence : Malgré ses revers de fortune, Benjamin reste un membre de la coterie du Serment du Roi Décapité. Quelques Brujahs iconoclastes lui sont encore affiliés, et les autres vampires du Serment lui font confiance et n'hésiteraient pas à lui prêter main-forte en cas de problème. Sur le plan humain, il dispose de quelques influences dans le milieu du compagnonnage ainsi que dans plusieurs petites formations d'extrême gauche.
Préoccupations actuelles : Humilier Marie Mézaud et regagner sa place de Bourgmestre.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Karl Zerman

Karl Zerman est né à Munich. Adolescent, il rencontre Rudolf Hess et Rosenberg, deux futurs cadres du régime Nazi. Petit à petit, il lui vient la conviction que l'humanité va à sa perte à cause du matérialisme grandissant, matérialisme qu'il ne tarde pas à assimiler aux Juifs. Il intègre le cercle de Thulé dès sa création et travaille à la mise en place de l'idéologie du troisième Reich au côté de Rosenberg.
Le petit groupe de vampire qui se trouve derrière ce courant politique ont tôt fait de découvrir qu'Hitler est parfait pour convaincre les foules et que Zerman est tout à fait apte à convaincre des individus importants, en tête-à-tête. Zerman se voit donc ouvrir toutes les portes et va convaincre bien des membres de la haute société allemande que le Nazisme est LA solution.
Zerman ayant survécu à la débâcle de la fin de la guerre, un des vampires à l'origine de cette funeste tentative décida de l'étreindre afin que vivent leurs idées. Il s'agissait d'un Brujah idéaliste convaincu que les bases de réflexions du groupe de Thulé étaient bonnes et que l'expérience avait dérapé lors de la perte de contrôle d'Hitler, sans doute manipulé par une autre puissance. Karl Zerman et son Sire vivront un temps en Argentine puis Karl décide de revenir vers Paris dans les années 70. Depuis, il travaille à son projet de mise en place d'un quatrième Reich, un Reich vampirique.

Clan : Brujah
Sire : Klaus Heinkricht
Nature : Fanatique
Attitude : Architecte
Génération : 9ème
Etreinte : 1940 (née en 1912)
Age Apparent : 30 ans
Physique : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4
Social : Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 2, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Comédie 3, Commandement 4, Empathie 4, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 2, Survie 3
Connaissances : Erudition 2, Occultisme 4, Politique 4
Disciplines : Célérité 4, Puissance 2, Présence 5
Historique : Alliés 3, Influence 4, ressources 3
Vertus : Conscience 2, Courage 3, Maîtrise de soi 5
Humanité : 2
Volonté : 9
Image : Bel homme musclé d'une trentaine d'année. Cheveux blonds coupés courts et grand yeux bleus délavés. Il s'habille le plus souvent en noir, jean et sous-pull col roulé. Quand il est entre amis, il rajoute à cette tenue discrète une très belle croix de fer gagnée sur le front de l'Est en 1943.
Notes : C'est un homme qui n'a jamais renoncé à ses idéaux datant de la seconde guerre mondiale et qui est d'autant plus dangereux qu'il n'apparaît absolument pas comme le prototype du fasciste moyen.
Conseil d'interprétation : Vous savez écouter avant de parler. Vous analysez les ressentiments et les frustrations de votre interlocuteur pour lui servir un discours personnalisé auquel il ne restera pas insensible. Vous n'êtes pas une bête de scène mais un conseiller de l'ombre qui sait trouver ceux qui ont un talent oratoire et les orienter dans une direction qui sert votre idéal.
Havre : Un appartement fortement sécurisé au sommet d'un immeuble de qualité dans le 8ème arrondissement.
Secrets : Karl fait parti des membres fondateurs du groupe de Thulé, un cercle occulte qui prit forme dans les années 30 en Allemagne et dont un des membres les plus connus était Adolphe Hitler. Le postulat de base du groupe Thulé était que l'humanité suivait une mauvaise voie en ayant abandonné le spirituel pour le matériel, l'homme pour la machine. Le groupe Thulé postulait un abandon progressif de la course à la puissance technologique pour en revenir à l'étude scientifique de l'occultisme. Pour eux, la

magie renfermait tous les secrets des premiers initiés, ceux qui avaient construit les pyramides et l'Atlantide. Pourquoi dépenser des fortunes pour des machines alors que l'homme possède en lui le pouvoir de télékinésie ou de téléportation.
Influence : Karl est derrière la plupart des leaders de l'extrême droite française, des Skinheads aux révisionnistes. Sa technique consistant à ne jamais paraître au premier plan, les adversaires du fascisme se battent contre divers individus sans même suspecter qu'ils ne sont que les différentes faces visibles d'une même personne.
Préoccupation actuelle : Karl cherche à développer les idées du cercle de Thulé dans la société vampirique. Pour ce faire, il a choisi de s'allier au plus puissant vampire qui ne soit pas totalement opposé à la philosophie du groupe, le Primogène Ventrue Pierre Emmanuel de Pompignan. Cette alliance est bien entendu fragile, d'autant que Karl supporte aussi mal le royalisme que la démocratie.

Camille, Archonte Brujah

Née en l'an 707, de l'ère chrétienne, Camille était une simple fille de paysans sans grand avenir. Pourtant elle fut choisie par Esiopé, vieux Brujah, pour son charisme et sa soif de connaissances. Alors qu'elle atteignait ses 22 ans, il l'étreignit et l'emmena vers la capitale, laissant derrière elle mari et enfants. A Paris, elle fut d'abord confinée au havre d'Esiopé où il la forma dans la plus pure tradition des rois philosophes de Carthage. Durant 20 ans, coupée de toute influence politique, elle fut chérie de son sire, orienta sa vie vers la découverte de connaissances. Le mois de Septembre 750 fut pour elle une catastrophe. Esiopé lieutenant de Mérovée fut violemment pris à parti par d'autres Brujahs : les iconoclastes déchaînant leur furie contre les anciens, Esiopé fut tué le premier, brûlé vif dans son repère. Camille se cacha dans la cave pour éviter les flammes, y restant jusqu'à la levée du jour. Le destin se joua d'elle alors, isolée et cachée, elle ne fut pas tuée durant la soirée du 5 Septembre, mais l'incendie fit s'écrouler la demeure sur elle-même et l'emprisonna où elle était. Sans possibilité de sortie elle aménagea un cercueil dans lequel elle passerait plus de milles ans en torpeur.
Ce fut la libération de Paris qui la réveilla, alors qu'un Tremere tentait de se cacher de ses poursuivants, s'enfonçant dans la cave d'un vieil immeuble, il découvrit un mur creux qui pourrait, peut être, l'aider à se dissimuler. Grande fut son erreur alors qu'il pénétrait dans cette crypte, Camille se réveilla immédiatement, prenant de court le Tremere, la faim la poussant en frénésie elle se jeta sur lui, ne lui laissant pas une chance. Le chaos régnant à Paris lui permis de se fondre facilement dans la nouvelle société vampirique parisienne, se déclarant Néonate Brujah dont le sire était mort durant l'invasion sabbatique. Durant 20 ans elle se familiarisa avec sa nouvelle époque et s'insérât facilement dans la vie vampirique parisienne. Son plus gros problème fut avec son propre clan, en effet elle voue une haine farouche aux idéalistes qu'elle considère comme responsable de la mort d'Esiopé, de plus elle leur reproche de s'être trop éloignés de la pensée des rois philosophes (reproche et haine qu'elle n'a jamais exprimés publiquement). Les iconoclastes ne valent pour elle guère mieux, ils se laissent manipuler par qui crie le plus fort sans jamais obéir à une philosophie respectable tout en étant des brutes sanguinaires qui ont bien faillis la tuer dans sa jeunesse. Ainsi elle se rapprocha des ancillae Brujahs et fréquenta surtout la cour et les Toréadors.
Camille resta discrète, ne se mêlant que de loin aux intrigues vampiriques jusqu'au début des années 80... De plus grâce à lui, elle fonda discrètement plusieurs associations caritatives (dont les restaurants du cœur). Ses actions fondées dans un but de soutien du peuple typique des Rois Philosophes créèrent à la grande surprise de leur instigatrice une mode à la Cour qui la fit remarquer même au sein des Harpies et eut des échos jusqu'au Prince.
Cette histoire lui rapporta un certain statut et de la considération de la part des Toréadors, et des Brujahs. Ainsi lorsqu'en 96, la place d'archonte Brujah fut libérée, François Villon pensa à elle : une Brujah point trop rebelle, assez bien vue dans la société et pas trop dure à contrôler. Ce que le prince avait omis, c'est que cette histoire avait réveillé en elle une grande soif de justice. Le dernier tournant de sa vie est la rencontre avec Pierre Monin, celui-ci répond tout à fait à ses exigences de justice, de plus il a un certain charme qui ne la laisse pas indifférente (en fait, elle est amoureuse de lui et s'en fait le reproche).

Clan : Brujah
Sire : Ésiopé
Nature : Juge
Attitude : Conformiste
Génération : 10ème
Etreinte : 729
Age apparent : 25 ans
Physique : Force 2 , Dextérité 4, Endurance 2
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Comédie 2 ,Vigilance 3, Sport 1, Empathie 4, Esquive 3, Intimidation 3, Subterfuge 2.
Compétences : Animaux 2, Mêlée 3, Furtivité 4, Survie 2.
Connaissance : Académique 5, Loi 3,Politique 2, Conn paris 4, Histoire 4, Langue 4, Medecine 2, Science 1, Etiquette 3, Finance 2, Occulte 3, Connaissance du Clan Brujah 2
Discipline : Présence 4, Célérité 3, Puissance 2, Occultation 3, Endurance 2, Auspex 3.
Historique : Ressource 3, Influence 2, Statut 3, Troupeau 1, Goule puissante 1.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 3.
Humanité : 8
Volonté : 6
Notes : Camille est un pure produit de l'éducation des Rois Philosophes (voir vampire Dark Ages) et ne reconnaît aucun des principes ni des dénominations issus de la « dégénération » de son clan. Cette haine de ce que sont devenus ses congénères fut sa première motivation pour se joindre au plan de Monin.
Image : Femme d'environ 25 ans, de petite taille, mais assez belle dans l'ensemble. Brune aux yeux verts, elle pourrait être très attirante si elle le voulait, mais elle ne fait guère d'efforts dans ce sens, préférant un style peu voyant et terne pour un confort maximum en toute simplicité.
Conseil d'interprétation : Vous restez toujours calme et souriante, prête à discuter. Vous ne donnez votre avis que lorsqu'on vous le demande (à moins que cela ne vous tienne à cœur). Vous réagissez toujours de manière juste et maternelle mais quelque fois de façon autoritaire en cas de dernier recours. Si Pierre Monin est là, vous vous effacez devant lui et acquiescez à tout ce qu'il dit.
Havre : tout le dernier étage d'un immeuble Rue du havre (9ème)
Secret : C
Influence : Son influence est due aux Associations caritatives (beaucoup d'informations y circulent) et au show-business de masse (qui a également profité de la vague social). Grâce à cela, elle a des contacts avec les Brujahs, les Nosfératus et surtout les Toréadors.
Préoccupations actuelles : Elle se focalise sur le besoin de justice à Paris (surtout derrière Pierre Monin). Elle s'intéresse également à Satomé, et aimerait mieux la connaître, mais elle ne fera pas le premier pas. Une dernière chose lui trotte dans la tête : monter une coterie composée uniquement de femmes (notamment avec Dj WildBlood, Satomé et Des Termes).

Fractale (Allan Wensberg)

La vie d'Allan fut chaotique. Malgré son intelligence fulgurante (à 12 ans il disposait déjà d'un niveau de DESS en mathématiques et en physique) il était virtuellement incontrôlable, agressant violemment toute personne lui semblant stupide (la majorité de la population terrestre en fait) et tentant de lui expliquer quelque chose qu'il connaissait. Après avoir, à 15 ans, gravement blessé un prêtre qui tentait de lui décrire en quoi l'Ancien Testament était toujours d'actualité, ses proches décidèrent qu'il était peut être plus prudent de le placer en institution. Il y passa six mois avant de tuer un médecin qui avait tenté de discuter avec lui et dont les théories sur la médecine était tellement dépassées que cela en était physiquement insupportable de l'écouter parler. Suite à cet accident, on l'envoya en isolement dans un quartier de haute sécurité de la prison de New York où il eut le privilège d'être le plus jeune détenu, ce qui n'empêchait pas les autres prisonniers d'en avoir une peur panique. Allan était décidément trop étrange, même pour des sérial killers.

Il passa plus de trois ans à affiner sa théorie sur l'espèce humaine. A force de méditation et d'observations de ses codétenus, il arriva à la conclusion que l'humanité était gouvernée par des imbéciles et que la seule méthode pour lui permettre d'évoluer est de donner un coup de main à la théorie de Darwin en exterminant ou en reléguant au statut d'esclave les 'Singes' (toute personne n'ayant pas un QI supérieur à 150 d'après ses calculs). Fractale (son nom de guerre de philosophe) aurait pu simplement rester à méditer sur son génocide en cellule si un autre terroriste intellectuel du nom de Simon Whitechapel n'avait décidé d'appliquer sur lui SA théorie. Le Brujah croyait en effet fermement que la révolution était impossible parce que le gouvernement emprisonnait systématiquement comme fou les individus susceptibles de le détruire. Il passait donc son éternité entre les asiles et les prisons de haute sécurité à étreindre les individus qu'il jugeait digne d'aider à l'avènement d'une nouvelle ère. Et Fractale en faisait partie.
Simon passa des nuits à expliquer au Néonate les implications de son nouveau statut et le jeune homme, calmé quelque peu par l'étreinte et ressentant pour la première fois de sa vie un sentiment vaguement similaire à du respect ne perdit pas une miette de son discours.
Il se trouva que Whitechapel était également à la base de la création d'une entité politique dénommé le Club (voir PBN 3... désolé) avec une autre vampire prénommé Brigitte Cellier (PBN 1). Il se trouvait aussi, de manière tout à fait accessoire, dans les petits papiers de la Camarilla sous la dénomination 'à détruire d'urgence' pour sa façon effréné d'étreindre tout ce que les USA comptaient de tueurs psychopathes intelligents et de génies du crime (en fait il avait réussit à accéder au poste envié de membre de la Liste Rouge). Lorsqu'il s'aperçut que des Archontes (en fait des Alastors) étaient à ses trousses, il confia Fractale à la Ventrue en lui disant qu'il ferait un bien meilleur théoricien que lui pour leurs projets communs, puis il disparut pour ne plus jamais faire parler de lui. Depuis, Fractale passe son temps à planifier la fin du monde du tréfonds du repaire de Cellier. Bientôt, Paris va devenir une ville BEAUCOUP plus intéressante…

Sire : Simon Whitechapel
Clan : Brujah
Nature : Architecte
Attitude : Déviant
Génération : 11ème
Etreinte : 1958 (né en 1939)
Age apparent : 18 ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 1
Social : Charisme 3, Manipulation 1, Apparence 3
Mental : Perception 5, Intelligence 5, Astuce 5
Talents : Vigilance 5, Subterfuge 5, Instruction 3, Intuition 5
Compétences : Sécurité 5, Démolitions 4
Connaissances : Académique 5, Ordinateurs 5, Finance 4, Loi 4, Politique 5, Science 5 (Mathématique, Biologie, Pharmacologie, Neurologie, Physique, Chimie), Sociologie 5, Psychologie 5, Recherche 5, Philosophie 5
Disciplines : Présence 1, Puissance 1, Célérité 1, Domination 1, Endurance 1, Auspex 1
Historique : Ressources 2, Allié 5 (le Club)
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 1, Courage 1
Humanité : 4
Volonté : 4
Image : Un jeune homme très mince, habillé n'importe comment et à la propreté douteuse. Ses yeux noirs sont toujours en mouvement, analysant tout ce qui passe à sa portée. Il porte un bouc et ses cheveux blonds sont coiffés en dreadlocks qui lui tombent constamment dans les yeux.
Notes : Le jeune Ancilla est le second membre fondateur du Club avec Cellier. Si Fractale est certainement un génie à la hauteur d'Einstein, sa stabilité mentale laisse sérieusement à désirer. Que l'on ne comprenne pas ses propos le met dans une fureur noire et toute imbécillité prononcée en sa présence risque fort de le plonger en frénésie. Fractale est totalement inadapté à toute vie sociale. Les préoccupations triviales de la masse (se laver, manger, s'habiller correctement, être poli avec le Prince)

lui échappent totalement et il est plus que probable qu'il n'aurait pas fait long feu sans le soutien de Brigitte. Il est également sujet à des crises d'hystérie durant lesquelles il hurle en vrac des commentaires philosophiques et des équations mathématiques. Généralement, après de telles crises, il s'enferme dans une pièce et élabore de nouvelles théories (dans tous ses champs de connaissances, voire dans plusieurs en même temps). Si elles ne sont pas toujours viables, un nombre assez effrayant sont révolutionnaires. L'intelligence de Fractale était déjà une anormalité lorsque il était humain. Elle devrait être bien plus élevé que cela (compter tout les attributs mentaux aux alentours de 7). Malheureusement pour lui (et heureusement pour le reste de la population), son organisme est incapable de traiter toute les informations qui lui parviennent, ce qui est en grande part la raison de sa folie. Si jamais il advenait qu'il commette suffisamment la diablerie pour augmenter ses capacité au dessus du maxima humain (ce qui est peu probable mais lourd d'implication), ces derniers augmenteraient automatiquement, ce qui calmerait grandement sa folie mais ne changerait en aucun cas ses plans. Fractale est une aberration de la nature, jouez le comme tel. La multitude de discipline dont dispose le Brujah provient de son intérêt pour les challenges. Il prend ainsi un malin plaisir à découvrir la « clef » permettant d'accéder à chaque pouvoir, puis, s'en désintéresse totalement.
Conseil d'interprétation : Parlez très rapidement en abordant des sujets complexes et en jouant beaucoup sur les changements d'intonations Ne faîtes preuve d'aucun égard pour des concepts aussi triviaux que la politesse ou la bienséance. Si quelqu'un tente de vous couper la parole, mettez vous automatiquement dans une colère noire et détruisez quelque chose pour vous soulager. Devant un problème, devenez soudain muet comme une carpe . Puis mettez vous à chuchoter à vous même tout en vous balançant. Au fur et à mesure que vous résolvez le problème, devenez de plus en plus hystérique pour finir par hurler la réponse et détruire n'importe quel objet vous à porter de main (ou de tête).
Havre : Avec Brigitte Cellier.
Secrets : E. Même si Fractale connaît le modus opérandi d'à peu près tout les vampires de la capitale et est capable de penser comme eux pour déterminer leurs prochains mouvements, il ne reconnaîtrait même pas Villon si ce dernier ce trouvait devant lui.
Influence : Aucune par lui même. Mais si Cellier est considérée comme la leader du Club, Fractale est le théoricien de l'organisation et ses plans sont suivi par les autres membres.
Préoccupations actuelles : Vous voulez dire à part détruire la civilisation ? Les intérêts de Fractale se confondent avec ceux du Club. Pour vous permettre de le jouer tout de suite, voilà ses quelques buts à courts termes, toujours menés à bien par des pions ignorants de Cellier. Leurs significations vous seront révélées dans le numéro trois :
Eradiquer DJ Wildblood et mettre à sa place le Toréador passéiste
Miner l'influence de Satomé sur les Anarchs et encourager les dissensions en leur sein.
Se renseigner sur le Producteur.
Inciter De Pompignan à tenter un coup d'état.
Accessoirement, le grand jeu de Fractale est de persécuter à longueur de soirée le pauvre Wirtz.

Frédéric Denion

Frédéric Denion est né dans la banlieue parisienne. Son adolescence est bouleversée le jour où son grand frère est poignardé à mort par un groupe de jeunes immigrés. Rapidement contacté par les courants extrémistes, toujours prompts à utiliser ce genre de malheur, la famille Denion résiste au discours démagogiques des fascistes à l'exception du jeune Frédéric qui embrasse cette nouvelle idéologie avec toute la fougue de la jeunesse, espérant noyer son chagrin dans la violence de ce qui lui parait alors une juste revanche. De fait, son adolescence ne sera plus qu'une suite de bagarre, de séjours en maison de corrections et de problèmes avec les immigrés des cités voisines. Tout ces problèmes vont petit à petit l'enfermer dans une illusion manichéiste dont il n'est toujours pas sorti.
Frédéric croit vraiment que le fascisme est la seule solution aux divers problèmes de la société actuelle. Il n'est pas violent par simple plaisir mais parce qu'il considère que le pouvoir en place a bloqué toute possibilité de faire évoluer positivement la situation. Il est persuadé que l'ordre est le ciment de la société

et que sans ordre, la société court à sa perte. Comme les dirigeants actuels sont laxistes et protègent les criminels et les marginaux, il faut bien utiliser la force pour tenter de remettre un peu d'ordre.
Sa vie a pris un tournant quand un soir pluvieux de novembre, il a rencontrer Karl Zerman dans un petit café de banlieue. Zerman semblait parfaitement connaître l'histoire du nazisme. Il a commencé à donner des conseils à Frédéric qui s'est petit à petit imposé dans le groupe. La condamnation à 15 ans de prison du précédent chef de la bande pour meurtre lui a laissé le champ libre et il est devenu le chef d'un groupe qui a ensuite rapidement évolué. Fini les beuverie et le trafic de drogue, le groupe s'est organisé et a commencé à grossir. Il pratique à la fois la propagande, le collage d'affiche et les coups de force quand le besoin se fait sentir. Lors d'une rixe particulièrement violente, Frédéric a été mortellement blessé. C'est ce moment que Karl a choisi pour l'étreindre.
Par la suite, Frédéric est devenu le lieutenant favori de Karl et il lui est fanatiquement dévoué. Karl a présenté son Infant à Pierre Emmanuel de Pompignan et lui a expliqué que le Primogène Ventrue avait des intérêts parallèles aux leurs. Le moins qu'on puisse dire est que Frédéric n'a pas été convaincu et il suspecte le Ventrue de manipuler son Sir d'une manière ou d'une autre.

Clan : Brujah
Sire : Karl Zerman
Nature : Fanatique
Attitude : Dirigeant
Génération : 10ème
Etreinte : 1980 (née en 1955)
Age Apparent : 25 ans
Physique : Force 4, Dextérité 3, Endurance 4
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2
Talents : Athlétisme 2, Bagarre 3, Commandement 2, Intimidation 3, Esquive 3
Compétences : Armes blanches 3, Sécurité 2, Conduite 2, Armes à feu 2, Discrétion 1
Connaissances : Occultisme 1, Politique 2, Ordinateur 1, Investigation 1
Disciplines : Célérité 2, Puissance 3, Présence 1
Historique : Alliés 4, Ressources 2
Vertus : Conscience 2, Courage 5, Maîtrise de soi 1
Humanité : 3
Volonté : 7
Notes : C'est l'exemple type de la force de frappe qui peut intervenir sur ordre de Karl Zerman et donc par l'intermédiaire du Primogène Ventrue. En tant que chef de groupe fasciste il peut compter sur le fanatisme de ses suivants humains.
Image : Homme carré, trapu avec les cheveux blonds coupés au plus court et des tatouages fortement teintés de nazisme (Croix de fer, aigle nazi...). Il porte en général un pantalon de treillis et des rangers. Un T-shirt kaki, un Bombers complétant l'ensemble.
Conseil d'interprétation : Si la personne est d'accord avec vos idées, vous ouvrez une canette, dans la cas contraire, vous lui cassez la tête. De toute manière, vous êtes de la race supérieure, donc pas de pitié !
Havre : Un squat de banlieue.
Secrets : Frédéric a bien du mal à comprendre l'intérêt d'obéir au Primogène Ventrue. Il a donc décidé d'enquêter discrètement sur les relations entre Karl Zerman et de Pompignan. S'il s'avérait que Karl était manipulé par le Ventrue il ferait tout ce qui est en son pouvoir pour éliminer ce dernier.
Influence : Frédéric Denion dirige un petit groupe de Skinheads. Tant qu'ils peuvent boire et s'éclater à volonté, ils obéissent dans la joie et l'allégresse à tout ordre de Frédéric, surtout s'il s'agit d'actions violentes.
Préoccupations actuelles : Frédéric essaie de trouver de nouveaux membres pour son groupe afin d'asseoir sa position de lieutenant de Zerman. Il essaie aussi d'obtenir des informations sur les relation Zerman-Pompignan.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Ellipse

Le vingtième siècle apporta à l'humanité des idées révolutionnaires qui bouleversèrent ses conceptions de la logique et de la mécanique. La relativité, le physique quantique et les mathématiques du chaos étaient si éloignées des conceptions newtoniennes que de nombreux vieux vampires ne furent pas en mesure de les comprendre. Si pour la plupart, cela n'eut aucune importance, il y eut quelques anciens Brujahs pour s'en trouver profondément meurtris dans leur amour propre. Ceux-là choisirent souvent de créer un infant qui serait capable de les aider à se mettre à jour.
C'est ainsi que Georges Francoeur se mit en quête d'un Néonate qui pourrait satisfaire sa curiosité et lui faire comprendre ces fabuleuses théories. Il la rencontra après maints essais infructueux en la personne de Ellipse, une jeune gothique-punk, au cours d'une soirée de fin d'études. La jeune femme ressentit une étrange attirance pour lui et ils discutèrent toute la nuit des découvertes d'Einstein et de Schrodinguer.
Georges fut pris d'un irrésistible sentiment d'extase lorsqu'il comprit grâce à ses explications passionnées la substantifique moelle de la relativité. Désirant fusionner plus avant avec l'esprit de la jeune fille, il l'étreignit sur-le-champ et constata avec une satisfaction inouïe qu'à mesure que leur lien grandissait, la fleur subtile de la connaissance s´épanouissait dans son esprit. Lorsqu´il reprit possession de ses sens, il se rendit compte que son corps était blessé de partout. La jeune fille s'était débattue de toutes ses forces au moment de l´étreinte. Elle gisait à présent à coté de lui. L´extase était envolée et il avait besoin de renouveler l'expérience encore et encore. Il l´emmena avec lui dans son repaire et l´initia aux us et coutumes du monde de la nuit.
La jeune Néonate se fit très vite et très bien à sa nouvelle existence et trouva dans les sens vampiriques une source infinie d'émerveillement. Le monde et la nature lui apparaissent sous un jour encore plus beau, elle sent vibrer en elle les flux de particules qui animent la matière. Elle est relativement bien intégrée à la société caïnite, sachant qu´elle sait mêler avant-gardisme révolutionnaire et admiration candide, ce qui plaît beaucoup au prince. De plus, elle a acquis avec le temps une influence considérable sur son père qui s'est souvent laissé aller à renouveler leur première expérience, ce qui a fatalement fini par le lier par le sang à sa propre infante. Depuis il n'est plus que l'ombre de lui-même et ne sort plus de chez lui. C'est son infante qu'íl envoie à la cour à sa place et elle parle pour lui.
La communauté Brujah est fortement intéressée par la personnalité de la jeune vampire et beaucoup lui ont déjà témoigné leur sympathie par une ou deux répliques cinglantes venues la tirer d´ennuis au cours de soirées du Louvre. Il y a cependant une ombre de taille à ce tableau enchanteur, car Georges Francoeur est le descendant direct de Pascal Guyodt qui voit d´un très mauvais œil le lien de sang qui s'est récemment noué.

Clan : Brujah
Sire : Georges Francoeur
Nature : Provocatrice
Attitude : Visionnaire
Génération : 10ème
Etreinte : 1995 (née en 1977)
Age apparent : 18 ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2
Social : Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Empathie 3, Subterfuge 1, Vigilance 4, Esquive 1, Bagarre 1
Compétences : Armes à Feu 1, Etiquette 1, Musique 2, Conduite 1
Connaissances : Informatique 3, Linguistique 1 (Allemand), Astronomie 3, Mathématiques 4, Physique 5
Disciplines : Présence 2, Célérité 2, Auspex 1
Historique : Alliés 4, Contacts 3, Mentor 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 6
Volonté : 6

Image : Une jeune femme au teint pâle et á la mine décidée. Elle voit le monde différemment, et cela doit se ressentir. Ainsi elle change tous les soirs de coiffure, de maquillage et de tenue pour suivre les rythmes aléatoires des particules. Elle peut très bien changer de style ou d´époque d'une soirée sur l'autre. Elle a cependant toujours une préférence naturelle pour les maquillages fardés, les cheveux levés en pointes éparses et les costumes sombres.
Notes : L'admiration enfantine que Ellipse porte à Fractale (à commencer par le choix de son patronyme) risque bien de signer son arrêt de mort. En effet ce dernier n'a absolument pas apprécié que ce qu'il juge comme une petite fille sans cervelle soit considérée par une bonne moitié de la Cour comme son pendant féminin. Il envisage de s'occuper de la Néonate incessamment sous peu. Histoire de lui faire comprendre lequel des deux est l'original.
Si vous le désirez, Ellipse peut très bien avoir eu des contacts avec des Mages du temps où elle était mortelle, et même elle peut avoir été une de leurs acolytes. Dans ce cas elle peut très bien être également recherchée par ses anciens maîtres, probablement des Fils de l'Ether.
Conseil d'interprétation : Vous voyez le monde comme l'enchevêtrement chaotique d'innombrables probabilités. La vérité est pour vous une créature polymorphe qu'il faut saisir dans l'instant. Vos opinions sont donc très variables (au moins autant que vos parures), et presque toujours en contradiction avec vos interlocuteurs (sauf lorsqu'il s'agit d'un individu réellement puissant). Vous charmez, vous paradez et faites de votre mieux pour être toujours insaisissable.
Havre : Un appartement confortable dans le 13ème arrondissement.
Secrets : D
Influence : Par son père, elle pourrait avoir une certaine influence sur les milieux de l´édition parisienne et sur une petite partie de la presse contestataire, mais ce qui lui est encore plus précieux, c'est la possibilité de parler en son nom au cours des soirées. De plus, par son style personnel, qualifié ironiquement de « quantique », elle a su charmer bon nombre de Toréadors nouvelle vague.
Préoccupations actuelles : ressentir pleinement les flux de particules qui l'entourent et s'immerger totalement dans leur chaos. A la Cour, elle veut se faire apprécier par les anciens et s'intégrer comme une personnalité hors du commun et si possible aussi se faire reconnaître par Fractale qui la terrifie et la fascine à la fois.

Lionel « Kragg » Blanc

Lionel Blanc est né en 1963 au sein d'une famille de mineurs de fond venus chercher du travail sur la région parisienne. Elevé dans les barres de béton de La Courneuve, le jeune homme se désintéresse très tôt des études pour devenir apprenti maçon à l'âge de 15 ans. Il traîne souvent le soir avec de jeunes loubards de la banlieue nord et passe ses week-ends en randonnées sauvages à mobylette et en bagarre de bistrots, ignorant alors que sa bande est conduite en sous main par un Anarch Brujah nommé Stéphane Lied. Ce dernier, provocateur et violent compte bien faire de ces petites frappes ses mignons afin de faire régner la terreur sur la " zone ". Lionel, révolté par sa condition sociale ainsi que par la pauvreté de sa famille, ne rêve que de pouvoir et d'argent facile. Toujours prêt à faire le coup de poing, son surnom, Kragg, provient du bruit des os de sa nuque qu'il fait craquer avant de se lancer dans une bagarre.
De squats minables en braquages de petits commerçants, il est vite remarqué par Lied qui décide alors d'en faire son premier lieutenant. Etreint une nuit de décembre 1982, Kragg apprend rapidement, et à ses dépends, les aléas de la non-vie d'un jeune vampire de la périphérie. Quelques mois après, alors que la bande n'est plus qu'un groupe de goules ultra violentes menées par son sire et lui, semant la destruction à la limite Est de leur territoire, une faction mieux organisée leur tombe sur le râble et les décime. Kragg parvient à s'enfuir de justesse accompagné de deux membres du groupe, laissant Lied pour mort sur le bitume...S'exilant à la limite Sud-Est de la périphérie, les trois survivants trouvent refuge dans un pavillon abandonné de Rungis. Furieuses de la destruction de leur maître, les goules de Lied qui considèrent Kragg comme un lâche et un traître, décident d'en finir avec lui. Quelques jours à peine après leur installation, durant une de leurs errances nocturnes, ces dernières se jettent sur lui. N'ayant pas vu venir l'assaut, il est à terre, trois balles de calibre 12 lui déchirant la poitrine, lorsque les goules se font

violemment décalquer contre les murs par un homme vêtu de cuir noir accompagné d'une jeune femme en costume écossais rouge.
En revenant à lui, Lionel se retrouve dans un studio d'enregistrement meublé partiellement en appartement et apprend l'identité de ses sauveurs : Alain Tournel et Hélène Ribaud. Ces derniers l'accueillent et lui enseignent leurs connaissances sur les Caïnites. Malgré son côté fortement caractériel, Kragg sait être fidèle en amitié et se jure de suivre le Producteur jusqu'au bout. De son côté, Tournel, estimant que Lionel est représentatif de la jeunesse sacrifiée sur l'autel de la société, lui donne la chance de « beugler » les textes les plus violents de son infante au sein d'un groupe aujourd'hui mythique quoique au succès commercial plus que marginal : « Les rejetons de l'ombre ». Depuis, Kragg évolue dans plusieurs combos, au sein même du label du producteur, dont il est un des plus fidèles vassaux...

Clan : Brujah
Sire : Stéphane Lied
Nature : Survivant
Attitude : Rebelle
Génération : 12ème
Etreinte : 19 décembre 1982 (né en 1963)
Age apparent : La vingtaine
Physique : Force 4, Dextérité 3, Endurance 4
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Vigilance 3, Bagarre 4, Esquive 2, Intimidation 2, Commandement 2, Conn. des rues 3, Subterfuge 2
Compétences : Conduite 2, Armes à feu 3, Musique 1, Réparation 1, Furtivité 2, Survie 2, Mêlée 4
Connaissances : Informatique 2, Langue 1, Politique 1, Conn. de Paris 3, Médecine 2 (drogues), Bureaucratie 1
Disciplines : Célérité 2, Puissance 2, Présence 1
Historique : Mentor 3, Ressources 1, Contact 2
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 2, Courage 5
Humanité : 6
Volonté : 5
Image : Un grand balaise, aux cheveux longs aussi noirs que ses yeux. Son visage, inspirant une inoxydable violence est traversé par une cicatrice rappelant un ancien coup de chaîne de vélo. Jeans troués, vieilles bottes ferrées, perfecto en cuir au dos duquel est inscrit « Je hais la terre entière ». Il ne se déplace que sur sa 900 ninja Kawasaki... C'est normal : « Les quatre pattes américaines, c'est que pour les boursouflés barbus ! ».
Notes : Si sur son front il n'y a pas marqué « La Poste », en l'occurrence il y est gravé « Pion » !!!
Conseil d'interprétation : Elevé dans la zone, vous en avez acquis un vocabulaire entre Audiard et Coluche. Souvent grossier, peu romantique, votre manque de vocabulaire est pourtant peu représentatif de votre capacité de compréhension. Votre voix porte loin et vous avez l'habitude de fredonner quelques chansons de punk. Avant tout violent et vindicatif, la bagarre ne vous effraie pas, au contraire, et vous vous y jetez après avoir pourri d'insulte votre ennemi et fait craquer votre nuque... Quitte à lui taper sur l'épaule plus tard en l'appelant « mon pote ! » Pour vous, les Anarchs sont des « p'tits frères » et le « Produc' et sa meuf » sont votre vraie famille. Quoiqu'avec Hélène, pourrait y'avoir de l'inceste...
Havre : Une cave désaffectée des frigos du Quai de la gare. Lionel dort de temps en temps chez le Producteur.
Secrets : D.
Influence : Contact direct du Producteur auprès de Satomé, il dirige le service d'ordre des Frigos. Il dispose en ce lieu de 2 goules sous ses ordres ainsi que 6 Néonates de la coterie des Cannibales Sonores résidant sur les lieux.
Préoccupations actuelles : Son pote Tournel l'a mis à la tête d'un petit groupe chargé de la sécurité des frigos... Bon, si jouer la fille au pair pour des "baltringues" ne l'amuse guère, il considère tout de même que résister à la pression étatique depuis plus de dix ans n'est pas à la porté de n'importe quel abrutis. En

fait, il se verrait bien à la tête d'une bonne veille bande en train de foutre un bocson de tous les diables dans les beaux quartiers, rien que pour se bouffer du bourgeois... Malheureusement, il doit la vie à Tournel, le considère comme un frère de sang et attendra d'avoir réglé sa dette avant de prendre ses aises. A ce propos, Hélène est parfaitement à son goût mais, c'est la copine du Boss, non ?

TREMERES

Gustave Pernetin

Dans les années 1900 à 1910, Gustave était une figure célèbre de certains milieux occultistes parisiens. Il n'y avait pas plus fort que lui pour faire bouger les tables ou gémir les esprits.
Sa beauté maladive et son aisance naturelle en société en faisait, de plus, la coqueluche des vieilles bourgeoises délurées.
Gustave était le parfait charlatan du vieux Paris. Mais la petite gloire et la fortune facile submergèrent vite l'entendement de ce prestidigitateur de salons. Imbu de sa propre personne, esprit mondain et superficiel par excellence, il correspondait aux critères recherchés par le vieil Angus, lieutenant éclairé des Anciens du clan Tremere. Ceux -ci désiraient voir dans leur rang des Vampires de salons, du genre singes savants qui pourraient être utilisés ici et là dans les Cours européennes.
Angus étreint Gustave qui fut enchanté de sa nouvelle nature de mort-vivant. Il fut introduit à la Cour d'Angleterre où il s'adapta merveilleusement, multipliant les amitiés mondaines et les frasques anecdotiques bon teint.
Ce nouveau Tremere, dandy et désinvolte, plut à la plupart des Vampires de la Cour. De plus dans certaines affaires délicates de goules ou d'infantes officieux, il s'avéra un conseiller attentif. En réalité, tout ce qu'il devait dire ou faire lui était dicté par Angus.
Après la seconde guerre mondiale, le clan Tremere parisien qui s'était tourné vers le pouvoir allemand, fut chassé ou détruit. Il fallait envoyer là bas un imbécile qui ferait semblant d'être un Primogène. Gustave étant originaire de Paris, il parut tout désigné.
Il répéta le même numéro de Cour qu'en Angleterre et le tour fut joué.
Le clan Tremere parut alors à l'ensemble de la famille, bien peu puissant. Les membres visibles du clan sont en effet de hautes générations, et, le Primogène apparaît, au fil des années, très influençable et de moins en moins pertinent. Quelques décisions récentes (soufflées par Angus) sauvent toutefois les apparences.
Ainsi les Anciens de Vienne ont atteint leur objectif. Les émissaires du clan à Paris paraissent suffisamment faibles pour que personne ne s'en préoccupe.

Clan : Tremere
Sire : Angus
Nature : Opportuniste
Attitude : Dirigeant
G**énération :** 10^{e}
Etreinte : 1910 (né en 1880)
Age apparent : 30 ans
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 3
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 4
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Comédie 3, Empathie 3, Intimidation 1, Commandement 1, Conn. Rue 2, Subterfuge 3, Bonne Aventure 4, Séduction 2, Ventriloquie 3
Compétences : Pilotage 2, Etiquette 3, Furtivité 2, Hypnose 2, Prestidigitation 3, Pickpocket 3
Connaissances : Occultisme 3, Conn. Paris 2, Médecine 2, Linguistique 3, Investigation 2, Finances 1
Disciplines : Thaumaturgie 3 (sang 3, mouvement de l'esprit 2), Domination 2, Auspex 4, Célérité 3, Occultation 2
Historique : Mentor 5, Statut 4, Ressources 4, Servant 1, Renommée 1

Vertu : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 1
Humanité : 7
Volonté : 5
Notes : Gustave n'est pas le réel chef de la Chantrie Tremere, en ce sens, il doit répondre de toutes ses actions au responsable parisien, il n'a de Primogène que le nom.
Image : Toujours bien habillé, avec un certain engouement pour les smokings dernier cri, personnalisés par une allure volontairement négligée : cravate rabattue, veston mal ajusté et position décontractée.
Interprétation: Hautain et méprisant avec les hautes générations, attentionné et charmant avec les plus basses. Vous êtes toujours distingué, jusque dans le regard, tant qu'il ne s'agit pas de prendre une initiative importante. Car dans ce cas, de discrètes mimiques paniquées rompt le charme du personnage.
Havre : Chantrie Tremere
Secrets : D
Influence: A part une relative influence dans les cercles d'occultistes amateurs parisiens, Pernetin n'a pas de réel pouvoir sur la communauté parisienne. Il nourrit des relations chez tous les membres des salons côtés, assurément très superficielles. Enfant gâté du clan Tremere, la plupart de ceux-ci le détestent. Mais ils sont obligés en public d'accéder à ses requêtes.

Zoran

Lorsque la maison Tremere décida de passer du statut de mage à celui de vampire, son manque drastique d'effectifs pour combattre à la fois ses nouveaux congénères (en l'occurrence les Tzimisces) et ses anciens alliés de l'Ordre d'Hermès l'obligea à mobiliser toutes ses forces, même celle dont elle aurait préféré se passer.
Zoran aurait pu en vue de ses capacités, devenir un des membres du conseil des sept si sa croyance très poussée dans la nature supérieure des mages face au vulgum pecus ne l'avait conduit à perpétrer des actes inimaginables, même pour la plupart des vampires, au nom de sa supériorité face à la masse. Après tout, les Magus ne cessaient d'aider ces paysans ineptes à sortir de leur boue, ils avaient donc légitimement le droit de passer un peu de bon temps comme ils le souhaitaient, non ? Ce discours n'ayant pas convaincu les Quaesitors (juges de l'Ordre d'Hermès), la maison Tremere fut obligé de promettre qu'elle allait 's'occuper du problème' afin d'éviter à Zoran une exécution sommaire. Il fut donc rapatrié dans la Chantrie principale de la Maison où il fut confiné sous bonne garde. Lorsque les sept eurent besoin juste après leurs transformations de personnel compétent, ils se trouvèrent d'un coup beaucoup plus conciliant sur les lubies du magus et ce dernier fut l'un des premiers accueillis au sein de ce qui n'était alors qu'une Lignée, et pas encore un Clan. Connaissant la nature perverse de leur vassal, ils prirent bien évidemment le temps de le lier entièrement par le sang afin de s'affranchir de toute mauvaise surprise et l'envoyèrent à l'assaut des forteresses Tzimisces.
Les succès de Zoran furent éclatants et l'on en vint à lui confier des missions de plus en plus importantes. Après les Démons, il fut détaché à l'éradication des Salubris où il brilla par sa faculté à arracher des informations à n'importe qui. Puis le conseil l'envoya sur les traces des vampires extérieurs au clan pratiquant la Thaumaturgie (les Tremeres estiment que cette pratique est leur domaine réservé). Cette mission, déjà dangereuse en soi, fut rendue encore plus difficile par la méconnaissance que les Magus avaient du reste de la population vampirique, et c'est ce qui scella le destin de Zoran. Ce dernier, après avoir chassé (et abusé de diableries) bon nombre de vampires sous des prétextes aussi divers que fallacieux, eut le malheur de croiser la route aux alentours de la Pologne d'un mystérieux Caïnite qui semblait maîtriser d'énormes pouvoirs thaumaturgiques. Le Baali fut au départ assez amusé que l'on puisse confondre les pouvoirs accordés par ses maîtres avec de vulgaires pouvoirs vampiriques, le problème survint lorsqu'il commença à s'ennuyer. Le vampire présomptueux vit alors son corps subitement s'entourer de flammes noires pendant que l'infernaliste quittait tranquillement les lieus. Miraculeusement (ou malheureusement) le Tremere survécut à la conflagration mais dans un état abominable. Etant sortit de l'expérience avec une peur panique de la destruction, Zoran refusa la solution de la Torpeur qui aurait pourtant été la plus miséricordieuse pour lui et se jeta à corps perdu dans le travail au service du conseil. Pendant plus de cinq siècles l'ancien chef de guerre remplit le rôle de

stratège pour son Clan, réglant dans l'ombre nombre de conflits intra Camarilla qui nécessitait autant de subtilité que de manque de scrupules. La plus importante mission jamais confiée à l'ancien vint avec l'annihilation de la Chantrie parisienne. Il fallait en effet à Vienne un vampire capablede réussir, mais dont personne ne regretterait la disparition en cas d'accident. Et Zoran remplissait parfaitement ces critères.
Depuis, le vieux Tremere tisse sa toile sur Paris, choisissant personnellement chaque vampire travaillant avec lui principalement sur des critères de loyauté aveugle et d'absence totale de scrupules. La situation sur Paris lui semble positive et il est confiant sur les capacités de ses Tremere d'élites de gagner la guerre les opposants aux Nosfératus mais un détail le chiffonne. Que fait ici Vladislav l'écarlate, Malkavian qu'il avait personnellement recruté pour l'extermination des Salubris, et pourquoi agit-il de manière aussi étrange ? Dans tout les cas, il représente un élément d'incertitude et il n'y a rien que Zoran n'aime moins que le doute…

Clan : Tremere
Sire : Sergeï Nikolavitch
Nature : Monstre
Attitude : Architecte
Génération : 6ème (Initialement 9ème)
Etreinte : 1023 (né en 978)
Age apparent : indéfinissable
Physique : Force 0 (1), Dextérité 0 (1), Endurance 1
Social : Charisme 6, Manipulation 2, Apparence 0
Mental : Perception 1, Intelligence 7, Astuce 7
Talents : Commandement 7, Stratégie 7, Subterfuge 4, Torture 7
Compétences : Etiquette 4, Corruption 5, Débats 6, Interrogatoire 7, Jeux de Go 6
Connaissances : Académique 6, Psychologie 6, Politique 7, Occulte 7, Connaissance de Paris 4, Connaissance des Tremeres 6, Histoire 6
Disciplines : Thaumaturgie 6 (voie de Levinbolt* 4, prey on soul's fear* 5, voie du sang 5, voie de la conjuration* 3), Auspex 7, Domination 7, Animalisme 5, Présence 4, Mortis* 6, Deimos* 3
Rites : Zoran a accès à tous les rites que le Mj juge bon de lui donner, y compris ceux de Dark Ages.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 5, Courage 1
Humanité : 1
Volonté : 10
Image : Un cadavre recouvert de bandelettes laissant apparaître des morceaux de chair à vif atrocement brûlés. Son visage n'est plus que vaguement humain, ne possédant plus ni lèvres, ni nez, ni aucune des particularités inhérentes au visage d'un homme. Zoran goutte constamment du sang et l'odeur dans son salon est quasiment intenable, d'autant que son dernier « jouet » est souvent dans un coin de la pièce, vivant ou non.
Notes : Zoran disposait autrefois d'attributs physiques mais ses derniers lui étant bannis depuis plus de cinq siècles, les scores dont il pourrait disposer n'ont aucune importance.
Le Tremere dans son état naturel ne peut ni marcher, ni porter un objet plus lourd qu'une feuille de papier. S'il souhaite agir physiquement, Zoran doit tout d'abord dépenser un point de volonté et cinq points de sang (ce qui lui donne les chiffres entre parenthèses). Alors seulement l'Ancien Tremere peut utiliser son sang de manière normal.
Qui plus est, le Magus est littéralement une plaie ouverte suintant littéralement de la Vitae qui parsème son fauteuil et tout ce qu'il touche. Cet état horrifique lui fait perdre l'équivalent de cinq points de sang par jour. Autant dire que même si son statut d'ancien lui permet de jouir d'une réserve supérieure à celle d'un vampire courant (et accessoirement de survivre dans cet état) il doit néanmoins se nourrir constamment.
Tâche qui n'est pas facilitée par le fait que Zoran a vu ses canines explosées (comme tout le reste) dans la conflagration à l'origine de son état. Il se nourrit la plupart du temps sur des proies achetées par Frantz à Edouard Luga. Ce dernier n'est pas sans se demander pourquoi les Tremeres font une telle consommation d'humains mais est beaucoup trop intelligent pour les questionner en face. Il convient de préciser que la méthode utilisée par Grunber pour nourrir son maître est l'égorgement et que le dernier

passe temps qui reste à ce dernier est de se faire apporter des jeunes filles (si possible entre douze et seize ans) avec lesquelles il adore jouer durant des heures, une fois toute porte close….
Ironiquement, Zoran est un des vampires les plus fanatiques qui puissent exister en ce qui concerne le Sabbat ou les infernalistes (qui pour lui ne font qu'un). En cas d'incursion d'une des deux forces sur Paris, il n'hésitera pas à lancer tout ses Vampires à l'attaque.
Les disciplines et les rites marqués d'une astérisque proviennent de Dark Ages.
Conseil d'interprétation : Vous êtes l'araignée au milieu de sa toile. Restez immobile dans votre fauteuil et toisez les PJ d'un regard de prédateur. Exprimez-vous d'une voix sifflante et à peine plus haute qu'un chuchotement. De temps en temps, donnez des ordres aux Tremeres d'élite qui ne manquent pas d'être dans la pièce lorsque vous avez un entretien. Vous êtes terrifié par la destruction finale et toute personne en mesure de vous menacer (un simple pieu brandit sous votre nez sans aucun de vos sbires à vos cotés suffit) vous verra devenir pathétique et pleurnichard. Evidemment, si vous survivez, vous mettrez tout en œuvres pour châtier les responsables.
Havre : La chantrie Tremere, dans les étages les plus profonds et les mieux gardés.
Secrets : A. Zoran est une des pièces maîtresses de la guerre occulte qui se livre actuellement dans Paris. Il connaît les autres acteurs du conflit ainsi que beaucoup de détails perturbants sur le passé mystique parisien (la guerre occulte sera décrite plus en avant dans le PBN 3).
Influence : Le clan Tremere sur Paris est totalement inféodé à Zoran. Ce dernier ne tolère aucune insubordination et le fera savoir très vite au Magus de passage. Chaque Tremere d'élite est choisie personnellement par lui et ils lui sont tous d'une loyauté indéfectible autant par respect que par peur.
Préoccupations actuelles : Gagner la guerre occulte (voir PBN 3) qu'il livre dans l'ombre à Jéovah, et mettre la main sur un tzimisce suffisamment puissant pour le remodeler. Ce dernier but n'est connu que de son bras droit, Frantz, et est sa principale raison d'envoyer ses Tremeres à la chasse aux camaristes renégats. La chance qu'ils tombent de cette façon sur un Démon assez puissant pour le rendre à son état initial est à peu près la même que celle que Villon et De Pompignan tombent subitement amoureux l'un de l'autre, mais il ne dispose pas d'autre espoir.

Rowina Marquez, Archonte Tremere

Rowina est née dans la ville espagnole de Tolède en 1932. Son père était un compagnon reconnu pour son talent de forgeron et il appartenait à une confrérie locale, gardienne des traditions et des valeurs ancestrales. Elevée dans le respect d'elle-même et de ses aînés, bercée de légendes fabuleuses, nourrie d'histoires chevaleresques, éveillée à l'art symbolique et formée au maniement de l'épée, la jeune Marquez devint une superbe jeune fille au tempérament romanesque. Sa famille était fière d'elle et la protégea comme elle le pût des horreurs de la guerre en l'envoyant faire ses études chez des amis marseillais. Etrangement, lorsqu'elle dit au revoir à ses parents, elle sût instinctivement qu'elle les voyait pour la dernière fois. En effet, ils furent peu après déclarés ennemis du régime et fusillés séance tenante.
Malgré son chagrin, elle apprit le français à une vitesse stupéfiante (elle le parle à la perfection) et s'intégra rapidement à sa nouvelle famille sans pour autant s'y attacher véritablement. La Seconde Guerre Mondiale passa sur elle, sans qu'elle ait réellement le temps de s'en apercevoir (ses parents adoptifs s'adaptèrent très bien à l'occupation allemande) et elle passa son temps à chercher à débusquer des créatures imaginaires devenues les uniques compagnons de son enfance solitaire. C'est au cours d'une de ces traques romanesques, toujours à la recherche d'un contact avec le surnaturel, qu'elle se mit à suivre un vieux Tremere, un certain Otto Von Bruckman. Ce dernier remarqua son petit manège et s'inquiéta de cette brunette pleine de vie qui semblait très attachée à découvrir ses secrets. Lorsqu'il comprit qui elle était réellement, il s'en amusa grandement et s'octroya fréquemment quelques moments de ses nuits très occupées pour jouer avec elle au chat et à la souris. Mais un soir, elle le surprit tandis qu'il se nourrissait et comprit la véritable nature de Bruckman. Voyant là une opportunité de réaliser ses fantasmes, Rowina supplia le vieux vampire de faire d'elle sa semblable et il décida de faire entrer la jeune femme dans sa « famille », plutôt que de la dominer pour effacer sa mémoire.
La jeune Marquez, fut conduite à Vienne où son apprentissage se fît dans la plus pure tradition. Rowina prît conscience à ce moment là de l'immense potentiel qui lui était offert et travailla avec passion l'art de

voir et de comprendre le monde sous sa réelle apparence, la Thaumaturgie et la discipline d'Auspex. Lorsque enfin, elle fut jugée digne de servir le conseil des anciens, ils la lièrent par le sang avant de la renvoyer dans son pays natal pour qu'elle s'intègre à la Camarilla et use de ses talents pour renseigner son clan.
Mais Rowina, espérait gravir rapidement les échelons de sa hiérarchie, et le fait d'être cantonnée à un rôle d'observatrice l'exaspérait. Formée dès sa plus tendre enfance au maniement de l'épée, comme l'exigeait la tradition familiale, elle rêvait d'actions d'éclats qui ferait rejaillir la gloire sur son nom et son clan. Cependant, elle dût ronger son frein durant plus de trente années, au cours desquelles elle affûta ses talents, avant que ses supérieurs ne lui trouvent une utilité plus proche de ses aspirations. Ils estimèrent qu'elle pourrait représenter son clan sur Paris, notamment parce qu'elle pourrait facilement passer pour une jeune Néonate inexpérimentée. mais en plus, son caractère fantasque charmerait la cour décadente de Villon, et pourrait détourner ainsi l'attention qui pourrait être portée sur les allées et venues de ses congénères. Enfin, lorsque la Néonate se serait véritablement intégrée à la Camarilla parisienne, elle pourrait être très utile aux Tremeres d'élite comme investigatrice occulte.
L'arrivée que fit Rowina au Louvre fut assez remarquée. En effet, elle y vint parée de tout ses atours, comme pour un bal de conte de fée. La jeune Tremere se présenta à Villon suivant le protocole en vigueur et fit solennellement son serment d'allégeance au Prince de Paris. Evidement, cette charmante jeune femme attira les soupçons des Anciens de la ville et ils se mirent tous en devoir de l'espionner et de se renseigner sur sa personne. Pendant qu'ils gaspillaient en vain leur énergie à trouver un complot derrière chacune des phrases de la Néonate, d'autres mouvements des Tremeres se faisaient dans l'ombre qu'elle leur avait ménagée par sa simple présence. Rowina fut laissée libre de ses mouvements pendant près de trois ans, afin qu'elle continue de servir son clan sans s'en rendre compte et évitant de dévoiler les intrigues qui se nouaient sous la capitale. Pendant cette période, elle fît la connaissance des Archontes, Jacques Tardieu fût séduit par le caractère romanesque de la Néonate. Sûre d'elle et de son charme, la jeune Tremere usa de tout son pouvoir de séduction pour s'immiscer dans la coterie et montra un tel enthousiasme pour leurs idéaux de justice qu'elle finit par être élue Archonte représentante du clan Tremere à l'unanimité. Grâce à ce poste, elle réussit enfin à se faire une place honorable, au-dessus de tous soupçons, au sein de la Camarilla parisienne, et les Tremere d'élite la contactèrent pour la faire intervenir dans leurs projets. C'est Frantz Grunber qui l'approcha, par mesure de discrétion (il était déjà infiltré comme garde du corps du Primogène), et c'est principalement par lui qu'elle reste en contact avec le chef officieux des Thaumaturges qu'elle n'a encore jamais vue

Clan : Tremere
Sire : Otto Von Bruckman
Nature : Opportuniste
Attitude : Bon vivant
Génération : 10ème
Etreinte : 1950 (née en 1932)
Age apparent : 18 ans.
Physique : Force 3, Dextérité 3, Endurance 2
Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 4
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Vigilance 3, Sports 2, Esquive 3, Intrigue 4, Séduction 4
Compétences : Mêlée 4, Etiquette 2, Furtivité 2
Connaissances : Occulte 4, Investigation 3, Politique 2, Linguistique 2 (français ; latin)
Disciplines : Auspex 5, Domination 3, Thaumaturgie 3 (Contrôle du temps 3 ; voie de la flamme 2 ; mouvements de l'esprit 1)
Rituels : Ceux que vous jugerez nécessaires, principalement défensifs et en rapport avec son rôle d'observatrice.
Historiques : Contacts 3, Génération 3, Statut 3
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 4
Humanité : 5
Volonté : 7

Image : Une petite jeune femme brune au teint mât, dont le visage rond est rehaussé par de superbes yeux noisette qui brillent de malice et d'une certaine espièglerie. Elle arbore en permanence une moue capricieuse et charmante qui a séduit plus d'un grand de ce monde. Lorsqu'elle apparaît à la Cour, elle sait endosser des tenues qui, sous des dehors très sages, mettent particulièrement bien en valeur ses atouts féminins. Par contre, lorsque Rowina se doit d'être opérationnelle pour son rôle d'Archonte, elle revêt des habits de cuirs dans lesquels elle se sent plus à l'aise pour chasser.
Notes : Rowina possède dans son havre une épée finement ouvragée qui constitue le dernier souvenir de son père. Elle l'utilise très rarement, même pour exercer sa fonction d'archonte. D'autre part, au sein du groupe d'archontes, elle a principalement pour mission d'user de ses remarquables capacités d'Auspex pour renseigner ses camarades ou pour traquer leurs proies. En raison de son statut particulier, l'ancilla est la seule Tremere parisienne à n'avoir jamais rencontrer Zoran. Fréquentant fréquemment la Cour, et ne bénéficiant pas du statut de Pernetin, elle n'est pas à l'abri d'une lecture de pensée par un indélicat, et le chef de la Chantrie a trop à perdre.
Conseil d'interprétation : Insouciante voire frivole, vous charmez vos soupirants avec des jeux amoureux parfois cruels. L'innocence que vous manifestez à chacune de vos apparitions (lorsque vous feignez faussement d'être surprise d'une nouvelle que vous avez vous-même propagée ou lorsque vous jouez l'ingénue entre les bras des puissants de la capitale), vous pare d'un charme qui rend toutes vos petites entorses au règlement pardonnables. Sous vos dehors légers, vous êtes une manipulatrice experte qui cherche à obtenir toujours plus d'influence et d'emprise sur ceux qui vous côtoient. La plupart des dames de la Cour vous qualifient de garce ou d'arriviste.
Havre : Les sous-sols d'une petite boutique d'ésotérisme dans le quartier Latin. Le repaire de Rowina est bien évidemment protégé par des rituels qu'elle n'a pas manqué de mettre en place à son arrivée.
Secrets : B La jeune archonte est bien évidemment au courant de l'existence des Tremeres d'élite sur Paris ainsi que de la lutte qui oppose son clan aux Nosfératus. Elle connaît aussi les plans d'indépendance de Pierre Monin et se sent actuellement déchirée entre ses deux allégeances.
Influence : Rowina est l'archonte Tremere de Paris. Grâce à ce poste, elle espère pouvoir étendre rapidement son influence sur les autres vampires de la ville.
Préoccupation actuelle : Gagner les faveurs de tous ceux qui détiennent un tant soit peu de pouvoir sur la Camarilla parisienne, et s'imposer auprès de ceux dont elle sait ne rien avoir à craindre. Son statut lui permet de surveiller la cité presque impunément et elle compte bien se servir des informations qu'elle glane au cours de ses expéditions spirituelles pour faire chanter un peu tout le monde et augmenter de ce fait encore le nombre de faveurs qui lui sont dues. Rowina est également curieuse des Tremeres d'élites, dont elle ne fait pas réellement partie et aimerait rencontrer Zoran.

Frantz Grunber

Le père de Frantz avait été profondément marqué par la Seconde Guerre Mondiale et le régime nazi. Etant handicapé et contraint de rester dans un fauteuil roulant, il n'avait pas pu défendre par les armes la pureté du sang aryen. Il avait compensé sa défaillance en aidant de son mieux l'implantation de la doctrine nazie en Allemagne par de nombreuses interprétations fascistes d'ouvrages ésotériques ou philosophiques reconnus.
Naturellement, son fils devint son bras vengeur, le héros du peuple supérieur par qui revivrait la gloire du bien aimé Führer. Il passa toute son enfance à étudier la philosophie (allemande) et à endurcir son corps et son esprit en vue de la bataille à venir. Malgré un entraînement martial intensif, Frantz était d'un naturel sensible qui convenait peu aux ambitions de son père. Ainsi lorsqu'âgé de seize ans, il fut refusé dans l'armée allemande pour un « manque de vigueur du sang », son père le renvoya de chez lui sans ménagements.
Le « petit Grunber », comme il en vint à se qualifier lui-même, se mît en quête d'un exploit qu'il pourrait accomplir pour impressionner son géniteur et reconquérir ses faveurs. Il voyagea à travers l'Asie, luttant en chemin, lorsque l'occasion s'en présentait, contre la vermine communiste et s'initia à toutes les philosophies martiales orientales. En effet, il trouvait dans le Bouddhisme Zen et dans la pratique du sabre un compromis entre son naturel sensible et les ambitions guerrière de son père. Puis vint la guerre

du Viêt-nam et il s'engagea dans l'armée américaine pour lutter contre le Viêt-cong. Quand enfin il rentra chez lui, il avait tout vu, tout vécu et son corps en portait les marques indélébiles.
A son arrivée, il découvrit que son père avait péri en son absence dans un banal accident de voiture. Il était anéanti. Ce pour quoi il avait lutté toute sa vie venait de s'effondrer. Il se réfugia dans la boisson pour tenter de l'oublier. Mais le vieux nazi infirme continuait de le traquer dans ses rêves. Il se mit alors à concevoir une terrible conspiration imaginaire responsable de la mort de son père. A l'affût de toute activité occulte pour traquer un ennemi fantasmatique, il fît la rencontre d'Angus.
Les Anciens Tremeres étaient à cette époque à la recherche de Néonates qui pourrait servir de force de frappe au clan en vue de combattre les antitribus. Ils espéraient ainsi surprendre leurs adversaires en diversifiant leurs rangs. Frantz était le pion idéal. Il correspondait parfaitement à ce que les anciens pouvaient espérer. Et lorsqu'Angus lui proposa de rejoindre les rangs d'une « race supérieure au sang pur et affranchie de la mortalité », il s'empressa d'accepter son offre, intimement convaincu de réaliser le rêve que son père avait conçu pour lui.
A Vienne, on le lia par le sang avec beaucoup de facilité, tant était grand son besoin de servitude, mais son père continuait à se superposer dans son esprit au conseil des Anciens. Puis vinrent une rapide formation à la thaumaturgie, qu'il ingurgita avec une grande facilité, et la guerre ouverte contre les Tremeres Antitribus. A l'étonnement de tous, il y survécut. Une attention plus particulière lui fût dès lors portée. Ayant séjourné quelques temps à Paris au cours de ses voyages, il fût donc tout désigné pour accompagner le nouveau Primogène parisien. Sa mission était simple : faire semblant de protéger Gustave Pernétin et garder un œil sur l'île de la Cité et ses gargouilles.
Au Louvre, il est passé complètement inaperçu, et son infiltration n'a posé aucune difficulté tant il correspond bien, a priori, au prototype de l'homme de main borné.

Clan : Tremere
Sire : Angus
Nature : Enfant
Attitude : Autocrate
Génération : 10ème
Etreinte : 1978 (né en 1944)
Age apparent : la quarantaine
Physique : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4
Social : Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 2
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Vigilance 3, Sports 2, Bagarre 3, Esquive 2, Intimidation 1
Compétences : Pilotage 2, Armes à feu 4, Mêlée 3, Furtivité 3, Survie 2
Connaissances : Linguistique 2 (Japonais, Chinois), Investigation 3, Médecine 2, Occulte 3
Disciplines : Auspex 1, Thaumaturgie 2 (Sang 3, Flamme 2), Occultation 2, Endurance 3, Célérité 1
Historique : Ressources 2, Statut du clan Tremere 2, Alliés 3 (Tremeres d'élite)
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 2, Courage 4
Humanité : 4
Volonté : 8
Image : Un homme dans la force de l'âge, avec le crâne rasé et des yeux bleus acier. Sa peau porte les marques de ses nombreux voyages et des nombreux combats qu'il a livré (son nez est cassé et sa joue droite porte une longue balafre qui lui fait un bec de lièvre). Son corps est recouverts de tatouages et de cicatrices qui attestent de son passé de bourlingueur. Il est habillé d'une longue gabardine qui cache toujours un arsenal impressionnant.
Notes : Frantz peut être considéré comme l'âme damnée de Zoran. Si un PJ ou autre gêneur approche d'un peu trop près la vérité sur la présence Tremere sur Paris, il y a toute les chances que ce soit Grunber qui se voit attribué la tâche de s'occuper des indésirables.
Conseil d'interprétation : Vous êtes discret comme une ombre, si bien que vous passez parfaitement pour ce que vous êtes censé être, c'est à dire un homme de main sans cervelle. Mais cette discrétion est votre meilleur atout. Si quelqu'un venait à approcher de trop près la nature réelle de vos agissements, arrangez vous pour le suivre et faire planer une menace invisible et pourtant palpable au-dessus du

fauteur de trouble. Ce sera de toutes les façons votre dernier avertissement. S'il s'entête, il finira avec le crâne sur un pieu comme tous ces maudits communistes. Si quelqu'un fait référence à votre père, même indirectement, entrez immédiatement en frénésie… et tuez tout ce qui bouge.
Havre : La Chantrie Tremere
Secrets : B. En tant que membre de la petite unité d'opération clandestine de son clan, Frantz a du, avant d'être jugé apte pour le poste, assimiler toutes les informations recueillies par le clan sur la politique parisienne. De plus, il est bien évidemment au courant de qui dirige réellement la Chantrie et de la nature de ses plans.
Influence : Aucune directement. Il est cependant à bien des égards l'homme de confiance de Zoran.
Préoccupations actuelles : Eradiquer la menace Nosferatu le plus discrètement possible.

MALKAVIANS

LA ROSE

La vie d'une fille unique de petite bourgeoisie de province ne convenait absolument pas à la vision qu'Yvette Bertrand se faisait d'une existence agréable. Les romans qu'elle lisait, illustraient parfaitement les espérances de la jeune fille. Ni sa "cour" de prétendants, attirés aussi bien par sa beauté et sa classe naturelle que par la dote confortable promise par ses parents à qui parviendrait à lui enlever ces folles prétentions de gloire de la tête, ni les menaces de pensionnat ou de couvent ne pouvaient retirer à Yvette la certitude qu'un jour, elle aussi ferait parti du grand monde. En désespoir de cause, les Bertrand convinrent d'un mariage arrangé avec un riche agriculteur des environs. La nouvelle fit l'effet d'un coup de poignard à la jeune fille; être la femme de quelqu'un travaillant la terre n'était pas supportable à ses yeux. Le lendemain de l'annonce elle avait résolu de partir, et trois jour plus tard, Yvette fuguait vers Paris qui, sans nul doute, l'accueillerait à bras ouvert.
La déconvenue fut totale pour l'adolescente, car, contrairement à la vie de la petite ville de Gien, elle n'était absolument plus le centre d'attention mais une jeune fille de plus, dans une cité où l'anonymat est la règle. Très vite à cour d'argent, elle fut dans la nécessité de prendre un travail en temps que bonne chez de riches artistes. Ce métier, bien pire à ses yeux que tout ce qu'elle avait put imaginer (se faire traiter comme une domestique par le même milieu qu'elle avait toujours rêvée d'intégrer) fut l'élément qui précipita l'esprit déjà fragilisé d'Yvette dans la folie. Prise de crises d'hystérie, elle fut rapidement renvoyée et finit dans la rue où elle attira l'attention de la comtesse Tatiana Andrassi, alors de passage à Paris. Cette dernière fut rapidement fascinée par l'insistance que la jeune fille montrait à vouloir rentrer dans les grandes réceptions et le maintient qu'elle parvenait à garder malgré le manque dramatique d'argent dont elle était victime. Aux yeux de la comtesse, un tel acharnement à maintenir le décorum se devait d'être immortalisé, ne serait-ce que pour permettre à la jeune provinciale d'atteindre son plein potentiel. Agissant au plus vite, Tatiana demanda au Prince la permission d'étreindre. Ce dernier appréciant relativement la Malkavianne, et toujours en quête de nouveaux alliés face aux Ventrues, donna son accord, et le lendemain, Yvette abandonnait pour toujours la lumière du jour.
La jeune fille réagit au changement avec un enthousiasme des plus inhabituel, trouvant enfin dans l'existence vampirique tout ce qu'elle avait si désespérément recherché auparavant, de l'argent, du pouvoir, et la satisfaction d'être considérée comme un Infant prodige par les Toréadors de l'époque voyant en elle ce qu'ils auraient apprécié avoir comme progéniture, aimable, obéissante et ne pensant qu'à briller en société.
Les événements ayant depuis secoués le milieu parisien eurent remarquablement peu d'effets sur le Vampire se faisant désormais appeler la Rose (Yvette a toujours eu un léger regret de n'avoir pas été étreint par un Toréador et, lorsque sa Sire n'est pas présente, n'hésite pas à mentir sur son clan d'appartenance). Seule la seconde guerre mondiale (durant laquelle elle se réfugia en Angleterre) parvint légèrement à lui faire réaliser qu'il existait peut être une vie en dehors des réceptions, mais dans l'absolu, rien de ce qui se passe en dehors de la Cour et des milieux chics n'a frappé son attention depuis plus de cinquante ans.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Clan : Malkavian
Sire : Comtesse Tatiana Andrassi
Nature : Fanatique
Attitude : Perfectionniste
Génération : 8e
Etreinte : 1856 (né en 1830)
Age Apparent : 25 ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 5
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Comédie 2, Vigilance 3, Sport 2, Subterfuge 4, Séduction 4
Compétence : Pilotage 2, Etiquette 5, Bamboche 4, Danse 3, Style 5
Connaissance : Linguistique 3, Politique 2, Bureaucratie 3, Informatique 1, Conn. Camarilla 4, Conn. Paris 2
Disciplines : Présence 5, Domination 4, Démentation 2, Auspex 2
Historique : Statut 2, Influence 2, Domestique 5, Ressources 5
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 2, Courage 1
Humanité : 5
Volonté : 4
Notes : La folie de La Rose s'exprime par une focalisation fanatique et totale sur la forme des choses et de soi. Rien d'autre n'a d'importance dans son jugement d'une situation.
Image : Une jeune femme blonde aux yeux bleus, extrêmement raffinée, ne portant que des bijoux de très grandes valeurs, en or, et toujours habillée dans des robes de créateurs. Parfaitement manucurée, coiffée, maquillée etc.
Interprétation : Ne portez aucune importance à la profondeur des personnes vous entourant et jugez les uniquement en fonction de leur apparence et leur style. Tout le reste n'a aucune importance. Faites admirer vos Bijoux et votre robe aux joueurs tout en critiquant leur façon de se ronger les ongles, et faites mine d'être prête à rentrer en Frénésie à la moindre tâche ou critique sur votre personne. A part ça vous êtes un ange. Vous écoutez tout ce qu'une personne ayant 4 ou plus en apparence a à vous dire (après tout avec un tel score, il a forcément des choses intéressantes à dire). Dans l'idéal, les Pj devraient d'abord prendre la Rose pour une Toréador avant de s'apercevoir que quelque chose ne tourne pas rond.
Havre : Un institut de beauté (dont les employés, tous goules, n'ont pratiquement plus qu'une seule cliente à temps plein) dans le 7e arrondissement (le 16e est tellement surfait !)
Secrets : C
Influences : La Rose est principalement reconnue à la Cour dans son rôle de maîtresse du protocole. Elle est également une membre active des Harpies et par défaut, c'est elle qu'appointe Villon, pour organiser les réceptions de la Cour, lorsque aucune candidature n'a été retenue.
Au point de vue humain, son influence sur les instituts de beauté et les magazines de mode lui permet de ramasser une quantité impressionnante d'indiscrétion sur des notables par l'entremise des confessions de leurs femmes.

Mygale

La plupart des Vampires nouveaux venus sur Paris pensent, lorsqu'ils entendent parler pour la première fois du jeune Malkavian portant le patronyme de Mygale, que celui-ci doit avec un tel nom, être à classer dans les rangs des Anarchs. Rien ne pourrait être moins judicieux. Le surnom de l'Ancilla découle en réalité de son premier séjour à l'asile après qu'à l'âge de sept ans, il ait sans raison apparente fracassé la tête de son frère nouveau-né contre le mur de la chambre. Des infirmières peu compatissantes le surnommèrent ainsi du à son manque totale de réaction humaine, et les malades ne tardèrent pas à leurs emboîter le pas, d'autant que le jeune dément ne voyant dans le prénom qu'une manière de se nommer avait également adopté la dénomination. Il est évident que Mygale ne ressortit plus jamais de l'asile, sa

folie était bien trop prononcée pour que les médecins puisse envisager une quelconque forme de guérison. Non pas que le jeune homme soit mauvais, dans un environnement stable et calme il se contentait de vaquer à ses occupations et montrait souvent une remarquable intelligence. Mais son manque totale de compréhension de l'espèce humaine combiné à son besoin irrépressible de stabilité l'avait conduit plus d'une fois à commettre des meurtres particulièrement atroces sur des congénères pris de crise d'hystérie, ou de flatulences. Au bout du compte, le jeune homme fut assigné de façon permanente en chambre d'isolement, ce qui semblait, à défaut de pouvoir lui plaire, lui convenir. C'est dans cette même chambre que Tatiana Andrassi le découvrit lors d'une visite purement alimentaire de l'asile, et fut fascinée par la (non) personnalité de Mygale et son aura quasi inexistante. Basculant dans l'une de ses crises de puérilité, elle décida qu'il le lui fallait immédiatement comme infant et l'étreignit sur-le-champ. Reprenant ses esprits en réalisant avec stupeur que, non seulement ni le lien par le sang, ni la présence ne semblaient réussir sur le jeune homme, et que le Prince pourrait sévèrement punir ce manquement aux Traditions, Tatiana demanda immédiatement à Villon la permission de procréer (sans mentionner que celle-ci était rétroactive), qu'elle obtint bien évidemment.
De manière étrange, l'Etreinte semble avoir stabilisée la folie de l'Ancilla. Ce dernier semble en effet trouver dans la Camarilla une structure forte qui semble lui convenir. Villon l'utilise d'ailleurs souvent pour effrayer les jeunes Vampires trop bruyant ou pour des missions simples où l'imagination ou une quelconque forme de tact n'est pas requise, ce qui a l'air de convenir au Malkavian. Ce dernier est ainsi, et de façon pour le moins ironique, en train de devenir un pouvoir politique dans la ville ce qui ne manque pas d'inquiéter notamment les Anarchs, qui voit en lui le candidat parfait si Villon souhaitait créer un poste de Juge (Scourge) à Paris, poste qui ne poserait aucun problème d'état d'âme à Mygale.

Comtesse Tatiana Andrassy

Tatiana est née au cœur des Carpates Transylvaniennes le 28 septembre 1750. Fille du bailli du château, elle reçut l'éducation des jeunes filles de bonne famille. Toute petite, lorsque le pope venait enseigner, il affirmait que les loups-garous couraient la campagne, que les Vampires s'abreuvaient de sang humain... et bien d'autres horreurs. Il parlait des fées dont il fallait se méfier certains jours. Dans les forêts, des dragons gigantesques se cachaient. Comment ne pas croire toutes ces légendes lorsque l'on vit dans un lieu aussi isolé !
Tatiana comprenait fort bien ce que le pope voulait dire, du moins lorsqu'il parlait des fées. Lorsqu'elle se replonge dans ses plus profonds souvenirs, elle revoit toujours auprès d'elle sa petite amie qui l'entourait de sa présence. Elle ne comprenait pas pourquoi son père ne la croyait pas et surtout pourquoi elle ne devait pas en parler. Plus tard, elle comprit la raison lorsque les bûchés enflammèrent le pays. Que cette fée soit bien réelle ou pure produit de son imagination pour expliquer ses visions demeure un mystère puisque seule Tatiana peut la voir. C'est en tout cas cette compagne imaginaire qui lui évitera d'être brûlée vive comme les autres habitants du château.
Tatiana est alors recueillie par deux étranges saltimbanques. Le premier disait la bonne aventure, parfois des prédictions. Il mimait des souverains ou d'autres personnages mais surtout, il contait des histoires sur un monde merveilleux : " Arcadia ". Le second était fabuleusement beau et avait une voix envoûtante. Il jouait de la mandoline, les yeux perdus dans le vague, une lumière intérieure l'enveloppait. Ils était amants. Tatiana les accompagnera de nombreuses années, jusqu'à son Etreinte.
Son Sire fut bien sûr le Malkavian, fasciné par la fée de Tatiana et ses visions. Son amant Toréador, lui enseignera sa nouvelle vie et surtout à rester en contact avec le monde des humains. Ne jamais s'enfoncer vers la Bête...
Ils partirent tous trois pour la France, attirés par Paris dont ils avaient entendu vanter les beautés. Ce fut au cours de ce voyages que Tatiana perdit ses deux compagnons par la faute d'un Tzimisce. Aujourd'hui encore, ce souvenir lui est pénible, le temps n'apaise pas toujours les peines ni les rancœurs...

Paris ! La Cour de Villon était splendide même en ces temps reculés. Un Toréador, ami de son cher disparu, la prit sous sa protection. C'est à cette période, que la Cour fut intéressée par un Anarchiste hongrois, humain, le comte Andrassy, surnommé le Beau Pendu. Il s'était réfugié en France pour échapper à la pendaison en Autriche. Tatiana fit sa connaissance et tomba éprise de ce jeune homme révolutionnaire. A la surprise et à la révolte de son protecteur, elle devint l'épouse du comte Andrassy.
Dès 1858, Tatiana retourne à Vienne avec son mari. Elle rencontre Elisabeth d'Autriche (L'impératrice Sisi) en 1866 et la prend sous sa protection en introduisant une de ses goules, Ida Ferenczy, auprès d'elle. Tatiana apprécie la vie de la cour mais un nouveau drame se produit avec l'élimination du Conte Andrassy dans un mystérieux complot vampirique.
Dégoûtée des Vampires en général, elle se retranche dans une vieille demeure au fin fond de ses chères forêts, refusant de continuer cette Eternité...
Lors de la première guerre mondiale, elle du sortir de cet état léthargique. Sa fée avait fui ce monde d'horreurs, ces nouveaux massacres. Elle décidais d'aider de mon mieux les déracinés. N'en faisait elle pas partie d'une certaine manière ? Le Royaume Austro-Hongrois n'existait plus ; tous ceux qu'elle avais connus avaient fui ou bien n'étaient plus. Elle retourna en France, à Paris, vers les années folles. N'est-ce-pas amusant de les nommées ainsi ?
Elle retrouva à Paris une vie de cour mais c'est toujours voulu la protectrice des humains et se fait un point d'honneur à juger les Vampires sur leurs actes, pas sur leur clan.

Sire :Sonate
Génération : 7eme
Clan :Malkavian
Nature : Traditionaliste
Attitude :Séductrice
Etreinte :1777 (né en 1750)
Age apparent : 25 ans
Physique : force 2 ; dextérité 3 ; endurance 3
Social : charisme 4 ; manipulation 5 ; apparence 3
Mental : perception 4 ; intelligence 4 ; astuce 5
Talents :vigilance2 ; sports 2 ; empathie 5 ; expression 4 ; intimidation 1 ; subterfuge 3
Compétences :animaux 2 ; artisanat 2 ; étiquette 6 ; style 3 ; performance (danse, chant et théâtre) 4
Connaissances : Académique 3 ; loi 2 ; politique 3 ; conn clan toréador 2 ; conn clan Malkavian 3 ; langues 4 ; histoire 4 ; héraldique 3
Disciplines : domination 3 ; Démentation 3 ; Auspex 5 ; Occultation 1 ; Présence 5 ; Animalisme 1
Historique :ressources 6 ; servants 4 ; troupeau 3 ; statut 4 ; statut clan Malkavian 3 ; influence 2 ; alliés 4 ; contacts 5
Vertus : conscience 5 ; maîtrise de soi 4 ; courage 2
Humanité : 8
Volonté : 6
Note : La folie de la comtesse se traduit tout d'abord par sa 'fée' a qui elle continue de parler et qui ne manque jamais de lui fournir de précieux conseil. Il est à noter que Tatiana n'a jamais interagi avec de vrai Changeling et serait certainement désagréablement surprise si elle venait à en rencontrer un. Tous ses mythes d'Arcadia et des êtres féeriques provient du folklore de son pays natal et ne correspond en rien à la réalité (mais cela, les joueurs n'ont pas à le savoir). De plus, Tatiana est sujette à des crises d'infantilismes émotionnel à la moindre frustrations (si elle rate un jet de volonté) durant lesquelles, si elle ne suce absolument pas son pouce et ne parle pas avec une voix de petit fille, elle ne peut être ramener à la raison (imaginez la capacité d'attention, le désir de tout vouloir tout de suite et les autres traits de caractères propre à un enfant de six ans). Un observateur non averti n'a aucun moyen de s'apercevoir directement du changement, ce qui a déjà créer à maintes occasions quelques bouleversements à la cour.
Image: Une blonde éthérée vêtue de costumes d'un autre âge et au maintien parfait.
Conseil_d'interprétation : Tatiana est avant tout attachée à l'humanité. Elle déteste qu'on maltraite les humains et n'aime pas particulièrement les Vampires. Elle apprécie les usages de la cour de Villon car c'est son dernier lien avec son monde à elle, le monde de Sisi Impératrice. Elle ne s'intègre absolument

pas dans cette époque de haine et de violence et se réfugie souvent dans une sorte d'infantilisme. Mais elle sait aussi être une Primogène rusée et machiavélique qui peut s'avérer très dangereuse. Elle possède secrètement de nombreux contacts dans le clan Tremere qu'elle aide volontiers à l'occasion. Tatiana aime ce qui est beau, gentil et déteste la vulgarité et la suffisance. Elle a longtemps rêvé d'une société vampirique qui passe outre les clivages de clans et les intérêts mesquins mais elle est aujourd'hui consciente que ceci est une totale utopie et elle a bien du mal à trouver une raison à sa non-vie. Incarnez là comme une grande dame triste d'une époque révolue qui vie dans son passé et se rattache à l'existence par le bien qu'elle puisse apporter aux faibles et aux opprimés.
Havre : Tatiana est une des rares personnes à apprécier le quartier de Pierre-Emmanuel sans pour autant adhérer pleinement à ses idées. Elle dispose donc d'une propriété privé des plus coquettes en plein cœur du 16eme arrondissement où elle est entourée en permanence d'une horde de domestiques, courtisans et pupilles, dont tous n'ont pas conscience du véritable statut de la maîtresse de maison.
Secret : C
Influence : Tatiana ne cherche généralement pas à contrôler son entourage. Cependant, son constant contact avec l'humanité lui a cependant gagné de larges soutiens auprès de la noblesse vieille France peu encline au théorie du Primogène Ventrue, ainsi que dans bons nombres de milieux caritatifs ou artistiques où elle est connue comme une riche mécène sympathique bien qu'un peu fantasque. Elle est en ce moment courtisée par Kerrida et De Pompignan qui chacun aimeraient gagner ses faveurs dans leur lutte pour le contrôle de la bonne société parisienne. Parfaitement au fait de leur rivalité, la comtesse repousse sans arrêt sa prise de position profitant ainsi le plus longtemps possible des gages d'amitié des deux vampires.
Intérêts actuels : mise à part profiter de son statut afin de mener une non-vie la plus confortable possible, Tatiana n'est préoccupée que par un de ses Infants, Mygale, dont le comportement devient de plus en plus erratique chaque nuit. L'ayant toujours considéré comme une erreur (ce qu'elle ne dévoilera à personne), elle souhaiterai réussir à le ramener à un peu plus d'humanité. La jeune Bourgmestre de la Cour semblant avoir un effet bénéfique sur le jeune Malkavian, Tatiana est intéressée (quoique de très loin) dans la survie de la Néonate.

Starman

Starman était plus connu au 12eme siècle sous le nom de Vladislav l'écarlate, Malkavian slave, dont le passe temps favori consistait à éviscérer toutes les créatures qu'il rencontrait, y compris ces hommes, lorsque rien d'autre ne se présentait. Il écumait alors avec sa troupe toute l'Europe orientale louant ses talents de chien de guerre à n'importe qui d'assez pervers ou inconscient pour les embaucher. La non-vie passait ainsi d'une manière fort agréable jusqu'à la nuit fatale où il choisit le mauvais côté d'une bataille, en défendant le château d'un Tzimisce dont les terres se faisait envahir par une armée d'étranges vampires ailées commande par de non moins étranges vampires en robe disposant de pouvoirs dévastateurs.
Si dévastateur en effet que les force de Vladislav furent bientôt décimée et qu'il se retrouva seul, couvert de sang et de cendres à massacrer tout ce qui était assez stupide pour passer à portée de ses haches. Les Tremeres, patients, attendaient que le dernier îlot de résistance soit éradiqué par les gargouilles pour rentrer en toute quiétude dans le château. Lorsque plus aucun râles ne parvint à leurs oreilles, les magus entrèrent tranquillement …pour tomber sur un Vladislav en rage qui faucha les trois premiers avant que quiconque puisse réagir. On l'avait payer pour empêcher l'ennemi de passer et l'investisseur (déjà mort depuis quelques heures) allait en avoir pour son argent.
Dans la cohue qui s'ensuit, c'est finalement un coup de catapulte bien placé qui eut raison de la folie meurtrière du Malkavian, l'envoyant en torpeur.
Lorsqu'il se réveilla, il se trouvait enchaîné dans une des Chantries Tremere où il lui fut proposé un marché : étant désormais sans employeur et ayant pu démontrer ses capacités certaines en matière de combat, les Tremeres souhaitaient, moyennant la liberté et une somme conséquente, utiliser ses services afin de se débarrasser d'une légère nuisance.
Vladislav accepta et devint ainsi tueur de Salubri a temps plein.

Il dut en tuer plus d'une cinquantaine lorsqu'un d'entre eux, moins résistant que les autres à la torture, lui parla d'Esculape.
Esculape, Salubri dont le pacifisme était considéré comme extrême même par ses congénères, Esculape le 5eme génération vieux de pratiquement deux millénaires.
Esculape en torpeur sous Paris.
Le mercenaire fit immédiatement route vers Paris, des rêves de diablerie pleins la tête, et au bout de deux mois d'enquête et de carnage dans la Ville Lumière, finit par rentrer dans le repère de l'ancien cyclope pour tomber sur une très mauvaise surprise. Car si Esculape était bel et bien en torpeur, son statut de vampire en Golconda depuis plus d'un millénaire et de surcroît le caractère volontaire de son sommeil lui conférait une supériorité que l'écarlate n'avait aucunement prévu. L'œil au milieu du front du Salubri s'ouvrit, et dans un faisceau de lumière aspira l'âme du Malkavian.
C'est un vampire plein de compassion qui se réveilla il y a une cinquantaine d'années, amnésique, son esprit bouillonnant cherchant quelque chose auquel se raccrocher et ne trouvant même pas sa folie, bien trop malsaine désormais pour lui. Il errait ainsi dans les rues lorsque l'inspiration vint sous la forme d'un feuillet 4 couleurs illustrant les aventures d'un super héros irréprochable face au Mal, à la corruption et au communisme. Dès lors, Vadislav devint Starman, défenseur de la veuve et de l'orphelin qui fut bientôt présenté à un François Villon passablement atterré. Après une période où il fut considéré comme une bête de foire, les vampires s'habituèrent à cette étrange apparition vêtu en toute occasion de lycra jaune (grâce à l'Occultation les bris de mascarade furent à peu près évité) et éventuellement ses capacités physiques et sa rectitude (voire son étroitesse) d'esprit en firent un choix tout trouvé lorsque la précédente Archonte Malkavian (Ms Step, une femme obsédée par l'exactitude et la numérologie) trouva la mort finale dans l'attaque décisive contre les Infants de 68.
Il semble heureux depuis et n'a pratiquement pas changé durant les trente dernières années. Il est considéré chez beaucoup de vampires comme un monument historique et la plupart de ceux de passage à Paris ne manque pas d'avoir une conversation avec lui.

Clan : Malkavian
Sire : Une chauve souris radioactive (inconnu)
Nature : Ange gardien
Attitude : Juge
Génération : 7e
Etreinte : Inconnu
Age Apparent : la quarantaine
Physique : Force 6, Dextérité 4, Endurance 5
Social : Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 5
Mental : Perception 4, Intelligence 1, Astuce 1
Talents : Bagarre 6, Esquive 6, Vigilance 3, Conn. Rue 3, Acrobatie 4, Empathie 3, Intimidation 4
Compétences : Pilotage 2
Connaissances : Conn. Paris 2, Conn. Comics 6
Disciplines : Célérité 5, Puissance 6, Endurance 5, Auspex 1, Domination 3, Présence 2, Démentation 2, Occultation 3, Quietus 3
Historiques : Statut 3, Renommée 1, Ressources 2
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Humanité : 10
Volonté : 8
Notes : La folie de Starman se caractérise par le fait qu'il se prend réellement pour un super héros des années 50 (lorsqu'ils étaient les plus basiques). La Camarilla est une organisation de Super héros et les super vilains ont pour nom Sabbat, Anarch ou autres Lupins. Il vit donc dans un monde d'un manichéisme total et agit en conséquence. Certains Vampires ont cependant soulevé la question de sa puissance comparée à la création tardive des comics, question d'autant plus d'actualité qu'on l'a vu récemment exprimé la discipline Assamite de Quiétus.
Image : Un homme à forte musculature dans un costume en Lycra jaune canari des plus saillants.

Conseil d'interprétation : Parlez très fort en bombant le torse et adaptez tout le monde vampirique à la sauce Super pouvoir. Au moment où les P.J. commencent à ne pas vous prendre au sérieux, prenez à partie quelqu'un commettant une infraction minime battez le, quasiment à mort en lui expliquant que c'est pour son bien puis revenez à la discussion avec les joueurs.
Vous ne mentez pas, ne trichez pas, ne tuez jamais et n'avez aucun vice. N'hésitez donc pas à leur faire des cours de moralité.
Havre : Le sous-sol d'une boutique de Comics dans le 5e arrondissements.
Secrets : F
Influences : En dehors de son statut d'Archonte aucune.
Préoccupations actuelles : Vaincre les forces du mal et ramenez la moralité en ce bas monde.

Edouard Michodier alias Nicolas (Flamel)

D'aussi loin que remonte la mémoire d'Edouard Michodier, il avait toujours été fasciné par la Seine. Le grand fleuve parisien représente pour lui une métaphore de la vie, avec son cours sinueux et ses profondeurs bourbeuses dans lesquelles il peut noyer jusqu'au plus petit souvenir de son identité véritable. Il croit qu'il est né sur un lointain rivage d'Egypte et que pour une obscure raison il a été abandonné par ses vrais parents à l'onde salvatrice qui l'a porté jusqu'ici dans un panier d'osier. Il en est venu naturellement à considérer que l'eau l'avait guidé, par la volonté de Dieu, jusqu'en la sainte ville de Paris pour qu'il y accomplisse des miracles et qu'il découvre l'élixir de longue vie.
En réalité, Edouard était de son vivant un bouquiniste sans histoire qui faisait le commerce d'ouvrages d'ésotérisme sur le bord de la Seine. Si ses propos n'étaient pas toujours très cohérents, il avait quelques clients réguliers qui l'aimaient bien et lui permettaient de s'assurer le minimum vital. Orphelin dès sa naissance, il avait compensé son manque affectif par l'étude de l'occultisme dont les insondables secrets le captivaient suffisamment pour lui éviter des dépressions morbides. Si tous ceux qui le croisaient le tenaient pour un peu fou, ils reconnaissaient néanmoins qu'il savait s'entourer d'une aura de mystère qui le rendait captivant lorsqu'il se lançait dans l'explication de la table d'émeraude ou dans des commentaires « éclairés » du Zohar.
Son esprit bascula totalement dans la démence lorsqu'il fît la rencontre de Mélissa, par une douce soirée de novembre, tandis qu'il rangeait sans se presser les quelques nouveaux livres qu'il avait acquis durant la journée. Elle était une vagabonde du clan Malkavian, qui avait pour lubie de faire des infants illégaux partout où elle passait, sans même vraiment s'en rendre compte, ni sans penser à mal. Il allait de soit pour elle que la morsure du vampire engendre un autre vampire et cela à l'infini, sans se troubler le moins du monde que si les choses avaient vraiment été ainsi, elle n'aurait pas pu faire un pas sans rencontrer ses pairs.
Elle était en pleine contemplation des eaux boueuses lorsqu'Edouard la vit. Il tombât instantanément sous son charme surnaturel et tenta timidement de l'aborder en lui parlant du fleuve. Lorsque leurs regards se croisèrent, ils se sentirent envahir par une vague irrépressible de compréhension mutuelle, une sorte d'empathie qui leur offrait un échappatoire à la solitude. Instinctivement, ils s'enlacèrent et l'esprit d'Edouard Michodier sombra à jamais dans les limbes de l'oubli. Lorsqu'il se réveilla, il était affalé sur son étal, incapable de penser avec sous les yeux un exemplaire des figures hiéroglyphiques de Nicolas Flamel. L'image et le nom restèrent gravés dans sa mémoire subitement redevenue vierge et c'est ainsi qu'il prit ce pseudonyme pour entrer dans sa nouvelle existence non vivante.
Il décida d'apporter un peu de lumière aux nombreux mortels qui n'avaient pas eu la chance d'être comme lui choisi par les dieux. Il errait dans les rues déclamant des formules incompréhensibles lorsque Tatiana Andrassi le croisa. Elle le fit monter dans sa voiture et commença à écouter patiemment ses divagations. Parce qu'il était persuadé d'être autre chose qu'un vampire, elle le prit sous son aile et l'amena au Louvre afin qu'il soit présenté au Prince.
Villon recevait à ce moment précis une délégation Tremere, qui lui vantait les innombrables avantages qu'ils pourraient retirer d'une éventuelle alliance. Il écoutait avec ennui les détours tortueux que prenait

son interlocuteur pour lui faire comprendre ses desseins. C'est à ce moment qu'il vit Nicolas qui déclamait dans son coin des vers ineptes et fit mine de s'y intéresser grandement. Les Thaumaturges furent évidemment offusqués par un tel mépris de leur science et se retirèrent séance tenante. Voyant l'intérêt que le prince portait au demeuré qui venait d'arriver, les membres de la Cour formèrent un cercle autour du pseudo alchimiste. Il fut dès lors considéré comme un personnage à la sagesse mystérieuse et Villon voyant l'occasion trop belle de brouiller un peu plus les cartes, continua de jouer le jeu comme si les mystérieuses paroles de Nicolas trouvaient un écho dans son cœur.

Clan : Malkavian
Sire : Mélissa
Nature : Célébrant
Attitude : Visionnaire
Génération : 12ème
Etreinte : 1989 (né en 1963)
Age apparent : vingt ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2
Social : Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 4
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Comédie 2, Empathie 3, Subterfuge 2, Connaissance de la rue 4
Compétences : Musique 1, Furtivité 2, Etiquette 2
Connaissances : Linguistiques 5 (beaucoup de langues mortes et de patois obscures), Occulte 4, Investigation 2
Disciplines : Domination 1, Démentation 2, Présence 2
Historique : Influence 2, Alliés 3
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 2
Humanité : 8
Volonté : 3
Image : Un jeune homme aux cheveux châtains avec un air un peu benêt et un sourire candide illuminant sa face en permanence. Il a l'air d'un mendiant en loques et prend souvent un gros bâton pour s'appuyer.
Note : La folie de Nicolas est purement mystique. Il croit que des anges lui parlent et qu'il est un puissant alchimiste venu délivrer un message à caractère ésotérique. Villon et tous les vampires assez vieux pour avoir quelques connaissances rudimentaires en ésotérisme le tiennent pour un bouffon. Par contre, suivant votre convenance, il peut intéresser Jéhovah, pour qui le nom de Nicolas Flamel représente plus qu'un personnage du folklore parisien. En effet, si le personnage historique n'a jamais rien écrit qui concerne l'alchimie, son nom a été utilisé à de multiples reprises comme pseudonyme par de nombreux artisans du grand œuvre. Il se pourrait qu'à force d'adopter leurs tics et leurs tournures d'esprits, le Malkavian endosse leurs personnalités et se retrouve alors avec des informations le dépassant de très loin. Le score conséquent de Nicolas en occultisme ne représente aucunement une quelconque connaissance du monde des ténèbres, mais plutôt un savoir quasiment exhaustif sur les différents thèmes classiques que l'on peut trouver dans les librairies occultes (de l'astrologie à la Kabbale en passant par la médecine par les plantes et l'ouverture des chakras).
Conseils d'interprétation : Lorsque vous êtes près du grand fleuve, vous adoptez une attitude méditative un peu exagérée. Autrement, vous vous parez d'atours de sage : vous adoptez une démarche humble et vous parlez avec respect à vos auditeurs. Si ceux-ci témoignent le moindre intérêt à vos élucubrations, commencez à parler des étapes de la transformation de la pierre philosophale puis enchaînez sur un dithyrambe des écrits égyptiens. Si celui qui vous écoute est toujours là, commencez à mélanger des formules latines et grecques, puis continuez de manière de plus en plus confuse. Lorsque fatalement l'autre ne vous suit plus, adoptez un sourire bienveillant à son égard et dites lui que ce n'est pas grave : il comprendra lorsque le temps sera venu pour lui.
Havre : Il vit avec la Tatiana Andrassi dans un institut de beauté. Il n'y passe ses journées que pour se protéger du soleil.
Secrets : C

Influence : Directement, il n'en a aucune si ce n'est quelques crédules qui se laissent séduire par ses discours creux. Tatiana y est très attachée et il bénéficie, en apparence, du soutien de Villon (en réalité, le prince s'en contrefiche).
Préoccupations actuelles : Préserver le petit groupe de vos « disciples » (une bande d'ivrognes et de clochards) et les mener vers l'illumination à la fois.

GANGRELS

Jacques Tardieu

Né d'une famille de riches colons dans les plaines du Congo, Jacques fut bercé très tôt aussi bien par les histoires que sa mère lui racontait sur l'Europe, qu'il ne connaissait que par les cartes postales que par les contes africains narrés par les villageois, lorsque avec son père, il partait pour de longues chasses à travers la Brousse. Pour le jeune homme, il n'existait aucune dichotomie entre ces deux univers. Simplement, chaque communauté avait ses rites qu'il convenait de suivre en leur sein. En conséquence, lorsque, suite au décès de son père il fut contraint de reprendre la plantation, il s'appliqua du mieux qu'il le pouvait à respecter les croyances de ses employés, allant même jusqu'à abandonner le fusil pour les armes traditionnelles lorsqu'il chassait avec eux. Ce comportement, s'il lui valut une énorme popularité dans la communauté noire, lui value le mépris, voir la haine de bons nombres d'autres coloniaux, ne comprenant pas comment un fils de bonne famille pouvait se prêter à ce qu'ils considéraient comme des rites de sauvages. La situation s'envenima encore lorsque Jacques exprima publiquement son refus de laisser les prêtres missionnaires convertir les villages existant dans ses terres. Ce coup d'éclat lui value non seulement un ostracisme quasi complet du reste des colons, mais également l'attention du marquis d'Aladert, arrière petit infant de Pierre Emmanuel, envoyé en Afrique afin de veiller aux intérêts des Ventrues parisiens. Tirant la plupart de ses convictions et de ses influences du catholicisme, l'Ancilla prit très mal que ses volontés d'expansion (on disait alors civilisation) soit floué par un vulgaire humain, et entrepris alors de monté une expédition en vue de convertir de façon musclée la population locale. Averti par ses employés qu'un étranger venait semer, de nuit, la zizanie dans les villages, Tardieu empoigna son fusil, et partie à la recherche de la troupe, qu'il ne mit pas longtemps à rattraper. Le problème principal étant que le Marquis n'était absolument pas enclin à discuter des libertés individuelles avec un jeune qu'il considérait comme ayant dévié du droit chemin. Jacques n'avait pas eu le temps de réagir, que le Vampire, d'un geste dédaigneux de la main, donna l'ordre à ses goules d'ouvrir le feu. Cependant, Jacques n'était pas le seul individu à avoir pris ombrage des déprédations causées par le Ventrue et Obakar, un Gangrel africain, pistait également le convoie. Et la tentative de discours de Tardieu sur la liberté individuelle et la culture africaine non seulement l'avait impressionné, mai lui avait également permis de se glisser derrière l'arrogant Vampire. Lorsque Jacques se réveilla, il était seul au milieu de cadavres et de cendres, et avec une soif toute nouvelle.
Malgré son don d'adaptation, Tardieu longtemps à être à l'aise avec sa condition de Vampire. Après avoir succomber à sa première Frénésie au cœur d'un village, il se résolut à la solitude, et passa plus de 10 ans dans une condition quasi animale, à arpenter la savane africaine. Un soir, cependant, alors que, plus par curiosité que poussé par la faim, il s'approchait d'une villa, qu'elle ne fut pas sa surprise d'y découvrir, pestant contre l'humanité entière, Sigismond Dariliard Toréador en exil le plus loin possible de Paris, suite à une légère indélicatesse commise à l'encontre de Villon (plus exactement la diablerie d'une de ses infantes). Ce dernier, trop heureux d'avoir «une compagnie civilisé » lui raconta sa vision de la capitale, donnant pour la première fois au Gangrel l'envie de visiter le vieux monde. Arrivant sur Paris juste après la seconde guerre mondiale, et mettant à profit son fabuleux don d'adaptation, il ne tarda pas à se voir offrir le poste d'Archonte Gangrel (dont aucun autre membre du clan ne voulait de toute façon).

Depuis, Jacques mène une non-vie plutôt agréable à tenter de donner au clan Gangrel un quelconques poids sur Paris ce qui ne semble pas porter le moins du monde ses fruits, et d'accroître son pouvoir personnel (il collectionne en ville les titres comme il collectionnait les trophées en Afrique). Auparavant très humain, Tardieu commence cependant à se désintéresser de plus en plus de son humanité et ne souscrit au plan de Monin uniquement parce qu'il y voit un moyen de garder son statut malgré le retrait de son clan de la Camarilla. Qui plus est, il n'a jamais révélé au Prince la localisation de Sigismond mais n'éprouverait que peu de remords à trahir son ami, après tout, les forts s'adaptent…

Clan : Gangrel
Sire : Obakar
Nature : Visionnaire
Attitude : Architecte
Génération : 9e
Etreinte : 1927 (né en 1898)
Age Apparent : la trentaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 3
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 4
Talents : Vigilance 3, Bagarre 2, Esquive 2, Subterfuge 3, Empathie 3
Compétences : Animaux 4, pilotage 2, Etiquette 3, Arme à Feu 3, Furtivité 2, Survie 4
Connaissances : Finances 4, Linguistiques 2, droit 3, Connaissances des Garous 2, Occultisme 1
Disciplines : Animalisme 5, Protéisme 1, Endurance 3, Présence 4, Domination 2
Historiques : Alliés 5, Statut 3, Influence 3, Ressources 5, Contacts 5, Servants 4
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Humanité : 6 (et en chute)
Volonté : 7
Notes : Les caractéristiques animales jusque là exprimées par Jacques sont celles d'un guépard et il semble probable que ses prochaines transformations poursuivent dans cette voie.Si la conscience et la maîtrise de soi du Gangrel sont encore très haute, tout porte à croire qu'elles chuteront de façon drastique dans un laps de temps très court.
Image : Jacques est un bel homme, au teint hâlé, qui semble aussi bien à l'aise en tenue de soirée quand équipement d'explorateur. Il porte la plupart du temps des lunettes noires pour cacher ses yeux de félins, et sa chevelure se finit au bas du dos en une crinière de guépard.
Conseil d'interprétation : Réagissez à un individu en prenant les mêmes tiques et la même manière de parler que lui. Votre sujet de conversation favori est l'adéquation, de plus en plus visible selon vous, entre la ville et le milieu sauvage. En cas de problème, faîtes deux pas en arrière et laissez apparaître les quelques animaux sauvages qui ne manquaient pas de vous suivre.
Havre : Un immeuble de bureaux à côté du Zoo de Vincennes ;
Secrets : C
Influence : L'influence de Tardieu est vacillante depuis le retrait de son clan de la Camarilla. Cependant le fait qu'il soit bien introduit dans pratiquement tous les milieux vampiriques parisiens (et ses liens avec les membres de son clan restés dans les anciennes colonies) lui ont permit de conserver pour l'instant son prestige intact.
Dans le milieu humain, il contrôle plus ou moins, les différents Zoo et parc de la région parisienne dont il est actionnaire. C'est également une figure reconnu dans le milieu financier.
Préoccupations actuelles : Jacques sait que ce n'est qu'une question de temps avant qu'une instance quelconque de la Camarilla ne tente de lui retirer son poste d'Archons (après tout son clan est désormais indépendant). Il tente donc de réunir des alliés au sein de la Cour en prévision de ce jour. C'est également un collectionneur fanatique de toutes informations ou légendes ayant traits aux Vampires africains. Il est particulièrement intéressé en ce moment par une lignée du nom de Laibon dont il a entendu parler dans différents récits de voyages Gangrels.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Génaht

A la lisière de la forêt de fontainebleau vivait un vieil ermite. Il avait fui la société humaine, qu'il estimait aveugle et turbulente, afin de vivre paisiblement dans le soleil de la Création.
Chaque jour était une nouvelle bénédiction du seigneur, que Génaht remerciait par une prière à l'aube et au crépuscule à tous les saints. Il ne manquait jamais d'enthousiasme pour honorer chaque instant de la Création, chaque arbre, chaque animal et jusqu'à la moindre mousse découverte à l'ombre des fougères.
Dans le sillage de saint François d'Assise, son perpétuel excès de joie le tenait à l'abri de la sourde colère qu'il nourrissait contre ses frères humains.
Ce sentiment, en effet, resurgissait chaque fois qu'il parcourait les campagnes et jusqu'aux portes de la ville de Paris : voyant s'étendre au fur et à mesure les artefacts humains, il comprenait que ce processus empirerait à l'infini.
Chaque saison, un cavalier impassible venait lui rendre visite à la nuit tombée. Chose étrange, Génaht appréciait particulièrement sa compagnie. Le visiteur semblait emprunt de la même philosophie que l'ermite et partageait ses craintes sur l'évolution social à venir.
Vint alors la nuit du solstice d'hiver et la révélation de quelques secrets…
Génaht accepta l'Etreinte qui devait marquer le début de sa croisade contre la cité.
Sa nouvelle jeunesse et sa passion de la faune nocturne préservèrent son enthousiasme humain.
Le fait d'être dénigré par une majeure partie de la cour vampirique, lors de ses rares apparitions, ne le dérangeait pas. Au contraire, il était amusé des frasques inutiles de ses congénères, contre lesquelles, son sir l'avait mis en garde.
Celui-ci disparut durant la 1er guerre mondial. Génaht devint alors naturellement le Primogène du clan Gangrel, « le Primogène en guenilles » comme le surnomma le Prince.
Les choses alors, commencèrent à se compliquer. Déjà, son espace vital se rétrécissait. D'une part, sa nature de Vampire, l'avait obligé à fuir les étendues hantées par les lupins. D'autre part, les artefacts humains croissaient sans cesse, l'obligeant à accepter la structure de la ville et son aura tourmentée.
Comme il a parcouru, durant tout le siècle, la région parisienne, il fut le témoin naturel de la construction des cités ouvrières des années soixante. Depuis lors, les cités s'étant multipliés, sa haine du Prince, qu'il tient pour personnellement responsable de tout cela, ne cesse de croître.
Méprisé pour ses manières vives à la Cour, ne supportant plus son rôle honorifique de Primogène qui le confinait à l'impuissance, Génaht imitant l'ensemble du clan Gangrel, a quitté récemment la Camarilla. Il y reste cependant une figure connue.
Il continue de son côté sa croisade contre la ville, avec ses faibles moyens et les partisans qu'il trouve ici et là.
Par ailleurs, la nécessité de s'adapter à la ville et au 20e siècle font parfois remonter en lui, une Frénésie incontrôlable. C'est pourquoi qu'il posséde deux belles oreilles de loup qu'il est obligé de dissimuler sous un lourd bonnet, en toute saison.
Sa colère, il l'évacue par sa jovialité de tous les instants. C'est ainsi qu'on le rencontre courant tout nu dans les parcs, en pleine hiver, ou dansant la gigue sur les boulevards jurant à tue-tête par Saint François ou par Saint Marc.

Clan: Gangrel
Sire: Philippe Lassal
Nature: visionnaire
Attitude: Bon vivant
Génération: 8e
Etreinte: 1820 (né en 1750)
Age Apparent: 60 ans
Physique: Force 3, Dextérité 4, Endurance 4
Social: Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 1
Mental: Perception 5, Intelligence 4, Astuce 4
Talents: Comédie 2, Bagarre 4, Esquive 4, Subterfuge 1, Empathie 2, Conn. rue 4, Chant 2, Dénichage 4, Manche 3

Compétences: Survie 4, Furtivité 3, Animaux 4, Vigilance 4, Etiquette 1, Herboristerie 4
Connaissances: Occultisme 2, Théologie 2, Conn. Paris 3, Investigation 2, Politique 1
Disciplines: Animalisme 5, Métamorphose 5, Présence 3, Célérité 3, Endurance 3, Puissance 2
Historique: Contact 1, Allié 5, Influence 1
Vertus: Conscience 4, Maîtrise de Soi 2, Courage 5
Humanité : 9
Volonté : 7
Notes : Génaht a quitté la Camarilla dans laquelle il n'avait plus rien à faire. Il cherche à préserver la meilleur entente possible avec les autres Gangrels, qui en ont fait autant.
Il apprécie l'Archons Gangrel resté à la Cour, dont la stratégie politique force son respect.
Image: Un vieux SDF chauve, à la longue barbe, et dont le visage ridée dénote avec la carrure massive.
Conseil d'interprétation: Vous êtes toujours jovial, vous ne tenez pas en place et vos manières sont rudes et souvent brutales.
Havre : Les parcs ou les zoo en général, parfois une vieille maison abandonnée en lointaine banlieue Est.
Secret: D
Influences: Il a crée un réseau de solidarité parmi les SDF de la banlieue parisienne qui lui permet d'être tenu au courant de toutes sortes de faits plus ou moins utiles, découvert au hasard de leurs errances.
Il a d'autre part, de nombreux contacts chez les militants écologistes qu'il rudoient souvent pour leur passivité. Il est ainsi devenu la mascotte d'un jeune groupe de militant qu'il pousse à.
Il connaît naturellement tous les parcs de la région, et est une figure célèbre de la population nocturne qui les fréquentent.
Parmi les Vampires, il est apprécié des non-vivants de la périphérie, auxquels il vient souvent en aide.
Il est bien connu des Anarchs mais fait la guerre à ceux qui se servent des humains comme quantité négligeable.
Préoccupations actuelles: Désamorcer les tensions entre tous ceux qui sont en marges de la société vampirique, faire des baignades nocturnes avec Satomé dans la Seine, amener les humains à festoyer plus souvent dans les parcs et les zoos la nuit, virer les vigiles de ces mêmes parcs et zoos, arpenter les forêts abandonnées par les Lupins, faire la nique aux promoteurs immobiliers...

Enzaïme

Dans les bas-fonds de la banlieue de Cergy-Le-Haut vivait une petite communauté noire africaine qui avait tout fait pour s'isoler et garder ses traditions, son identité et son histoire. Malheureusement, la civilisation et son puissant avatar « Technologie » vinrent dépraver cet îlot de culture africaine. Leurs enfants se détournèrent d'eux pour se tourner vers les illusions factices que le capitalisme triomphant produit à la chaîne. Les démons du vice et de l'héroïne s'infiltrèrent dans leurs esprits, ils renièrent leurs ancêtres et leurs tabous, s'abîmant ainsi dans les tourments de l'enfer de ceux qui ont perdu leurs racines.
Il restait cependant un enfant du nom d'Enzaïme M'Pondo qui avait été miraculeusement épargné par la malédiction. Il avait su par sa sagesse se conformer aux lois de ses pères et rester le digne dépositaire des savoirs et des rites des anciens temps. En lui, étaient concentrés tous les espoirs de sa famille qui avait déjà vu partir ses deux aînés pour la prison.
Lorsque vint le temps de travailler pour nourrir la famille, Enzaïme s'installa dans un cabinet de voyance, hypnose et magie dans le 19ème arrondissement. Il faisait l'étrange métier de marabout, comme quelques-uns de ses frères qui faisaient comme lui une publicité sommaire de leurs multiples dons sur un petit bout de papier distribué aux gens pressés à la sortie du métro.
Il était assez réputé dans son domaine et vivait confortablement des peurs et des superstitions de ses clients, lorsqu'un personnage un peu particulier demanda à le voir pour une consultation nocturne. Il s'agissait d'un homme étrange qui semblait voyager en compagnie de l'esprit du grand Guépard. Puis lorsque son hôte se mît à le regarder dans les yeux avec une intensité quasiment bestiale, Enzaïme sentit son cœur battre à tout rompre car il comprit instantanément que son hôte était une créature surnaturelle qui n'avait nullement envie d'une séance d'hypnose traditionnelle.

Il invita la créature à s'asseoir et lui manifesta un grand respect, ce qui parut lui plaire et il se détendit quelque peu. Enzaïme lui parla alors avec franchise, comme ses ancêtres le lui avait appris, et lui demanda ce qu'il était exactement. L'homme animal sembla surpris et reprit immédiatement une posture agressive, puis visiblement satisfait de la tournure que prenait sa chasse, il lança à sa future proie une sourire carnassier. Il lui dit qu'il était un vampire et Enzaïme murmura le nom que ses ancêtres donnaient à ses créatures : Laibon. C'est ce qui le sauva des crocs meurtriers de celui qui allait devenir son père et qui se mit à lui poser de nombreuses questions sur ses croyances en matière de vampire.
Le monstre revint le voir à plusieurs reprises pour lui parler de ce que ses yeux voyaient et lui décrire le plaisir qu'il pouvait ressentir à voyager en compagnie des esprit des bêtes. Il lui raconta comment son sang était devenu une sorte d'esprit totem, gardien de sa survie et de nombreux secrets occultes. Enzaïme éprouvait le plus grand des respect pour la créature et écoutait patiemment tous ses discours, jusqu'au jour où celle-ci décida de faire de lui l'un des siens. Il ne prît pas la peine d'essayer de refuser, sachant pertinemment que les morts obtiennent toujours ce qu'ils veulent. C'est ainsi qu'il rentra dans le pays de la non-vie et fut arraché à tout ce qu'il croyait.
Son père, Jacques Tardieu, lui appris à vivre avec ses pairs et lui présenta la Cour, sa nouvelle jungle. Il choisit cependant de la fréquenter le moins possible pour être le moins corrompu par son influence néfaste. Il y a cependant rencontré Satomé avec qui il a beaucoup d'affinités de par leur intérêt commun pour tout ce qui touche à leurs racines. Il est totalement fasciné par sa prestance et son assurance au point qu'il voit de moins en moins son père. Ce dernier devient de plus en plus jaloux de leur relation et pourrait bientôt vouloir se venger de ce qu'il considère comme un affront.

Clan : Gangrel
Sire : Jacques Tardieu
Nature : Traditionnaliste
Attitude : Solitaire
Génération : 10ème
Etreinte : 1991 (né en 1970)
Age apparent : La vingtaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2
Social : Charisme 5, Manipulation 3, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4
Talents : Comédie 4, Empathie 4, Intimidation 3, Commandement 1, Subterfuge 3
Compétences : Animaux 1, Furtivité 2, Survie 2, Hypnose 5
Connaissances : Investigation 1, Occulte 4, Linguistique 1 (Nigérien), Médecine Traditionnelle 3
Disciplines : Auspex 2, Métamorphose 2, Domination 3
Historique : Contacts 2, Servants 5, Génération 3
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 2
Humanité : 8
Volonté : 7
Image : Un beau jeune homme noir avec un collier de barbe naissant et des petites nattes dans les cheveux. Son regard est extrêmement pénétrant et lorsqu'il veut utiliser ses talents d'hypnotiseur, ses yeux se mettent à briller. Il porte en général des vêtements noirs décontractés.
Note : Enzaïme est un individu extrêmement mesuré et il n'a encore jamais suffisamment perdu le contrôle de lui-même pour exprimer de caractéristique bestiale. Toutefois si cela lui arrivait, ses traits seraient léonins.
Conseil d'interprétation : Vous ne fréquentez la Cour que dans l'espoir d'y apercevoir Satomé. Si quelqu'un d'autre vous adresse la parole, regardez le bien dans les yeux jusqu'à ce qu'il ait l'impression que vous avez percé les secrets de son âme. La plupart des gens s'écartent alors de vous, mais si quelqu'un soutient votre regard vous le considérez comme potentiellement intéressant. Vous lui parlerez alors avec beaucoup de franchise de vos inquiétudes pour votre peuple et ses traditions. S'il vous écoute avec un intérêt réel, vous deviendrez un de ses amis les plus fidèles. En effet, rien ne compte plus à vos yeux que la sincérité.

Havre : Un squat africain dans le 19ème. La majorité de ses membres sont des dealers et des paumés goulifiés par Enzaïme.
Secrets : C
Influence : Il pourrait reprendre contact avec sa famille et renouer avec sa communauté mais Enzaïme se refuse à la mettre en danger et se considère lui-même comme exilé. Tardieu pourrait se servir de son influence pour le protéger, si besoin est, car il le considère comme un lien avec son passé et son humanité. Mais d'un autre coté, à cause de sa jalousie, il pourrait s'avérer son plus mortel ennemi.
Préoccupations actuelles : Se rapprocher encore un peu plus de Satomé, se débarrasser de son père (de préférence sans avoir à le détruire) et chercher un moyen de redevenir humain.

NOSFERATUS

Jéhovah

Pour Jéhovah, sa non-vie n'est que la suite logique d'une existence tout entière vouée à l'alchimie. Pas celle réduit en image d'Epinal par le folklore, mais le grand art sous sa forme la plus philosophique qui soit, celle où la transformation de la matière n'est qu'une allégorie de la transformation de soi.

Jéhovah fut étreint sur son lit de mort, à l'âge, incroyable pour l'époque, de 80 ans. Son sire ne lui fut pas connu, la seule preuve, outre la transformation du vieil alchimiste, est une lettre où il est écrit : « *je vous ai fournit la nouvelle étape, à vous de la transcender* » que le vieux Nosfératu porte encore en permanence sur lui.
Son calme et sa tolérance lui permirent rapidement et sans heurts de devenir une figure estimée de la scène vampirique parisienne et en moins d'un siècle, l'alchimiste était devenu la figure d'autorité chez les Nosferatus. C'est alors qu'un très vieux Nosferatu fut découvert dans les décombres d'une ancienne grotte. Complètement fou, semblant paniqué par une cause inconnue et balbutiant des propos totalement incohérents, il échoua tout naturellement entre les mains de Jéhovah qui espérait que ses connaissances en alchimie pourrait quelques peu soulager les souffrances de la pathétique créature. Ce qui advient en fait est qu'en étudiant celui que les Nosferatus surnommerait l'Oracle, Le Primogène qui jusque là n'avait pas réellement prêté attention aux mythes vampiriques, entrevit un moyen de décrypter les propos du Vampire dément. Et ce qu'il entrevu, si cela lui donna quelques pistes sur le pourquoi de la facilité de son accession au pouvoir (ainsi que de celle d'un autre Vampire dont la puissance semble anormale comparativement à son âge, mais nous y reviendrons par la suite) lui fit entrevoir un passé parisiens des plus sombres, et un avenir guère plus reluisant. Etudiant durant cinq ans presque sans discontinuer les visions de l'Oracle, il découvrit notamment que le Vampire parlait de ces protagonistes en leurs assignant une lame majeur du tarot ce qui, s'il ne rendait pas toujours la transcription facile (chaque carte ne représentant pas la même chose ou le même individu suivant le temps et le lieu) avait le mérite de permettre de distinguer les caractères à travers une interprétation de la carte. Et seul un Vampire bénéficiait de sa carte propre, ne servant à aucune autre situation ou protagoniste. Le fou, l'homme sans maître qui décide seul de son destin …était toujours Villon. Gardant cette révélation strictement confidentielle et se servant des révélations du Nosfératu fou (qui seront décrites dans le numéro trois) afin de mettre en place un plan dont il est le seul à connaître les tenants et les aboutissants, il contacta le Prince et tous deux convinrent d'un marché. Ils attiseraient la haine existant entre leurs clans respectifs, et de cette manière, Jéhovah pourrait rassembler son clan contre un ennemi commun, et ainsi mieux le contrôler, et Villon verrait le vieux primogène lui servir de lieutenant officieux. Le marché était strictement entre les deux individus et tous ceux qui sont jusqu'à aujourd'hui arrivé un peu trop près de la réalité ont tous disparus dans des accidents malencontreux. Le marché tient toujours de nos jours, chacun des deux Anciens pensant en tirer plus de profits que l'autre, Villon clamant à tout va son mépris des Nosferatus voit toutes les personnes souhaitant comploter contre lui se jeter directement dans la gueule du loup en tentant de se rallier les Nosferatus, Jéhovah dispose d'un clan soudé autour d'un ennemi commun, le clan Toréador et dispose d'un pouvoir politique dont très peu de personne peuvent entrevoir la portée. C'est

donc tout naturellement que lors de l'occupation de Paris, Villon s'est réfugié (déguisé bien évidemment) dans les souterrains, chose que peu de personnes peuvent envisager *mais voyons, tous le monde sait que le Prince déteste les Nosferatus !* Il existe cependant plusieurs ombres au tableau. Tout d'abord, l'opération que monte l'alchimiste n'est absolument pas connue de Villon et ne lui plairait certainement pas s'il venait à l'apprendre (et c'est un euphémisme) mais surtout, Jéhovah connaît bien des réponses aux questions qui obsèdent le Prince, et s'est bien gardé de les lui révéler. Si jamais Villon l'apprend, cela pourrait bien être la première Frénésie devant témoin du Prince en plus de cinq siècles. Mais l'Alchimiste considère qu'il n'a pas le choix, son plan désespéré peut bien lui faire perdre son âme, qu'est ce que la destruction en comparaison ?

Clan : Nosfératu
Sire : Inconnu
Nature : Architecte
Attitude : Ange gardien
Génération : 6e
Etreinte : 1655 (né en 1572)
Age Apparent : Indéterminable
Physique : Force 3, Dextérité 5, Endurance 4
Social : Charisme 7, Manipulation 3, Apparence 0
Mental : Perception 5, Intelligence 6, Astuce 5
Talents : Vigilance 5, Empathie 6, Conn. Rue 5, Enseignement 6, Diplomatie 4, Bagarre 2, Esquive 2
Compétences : Etiquette 3, Survie 4, Furtivité 5, Débats 4, Forge 5, Herboristerie 6, Méditation 3
Connaissances : Informatique 2, Bureaucratie 2, Linguistique 6, Architecture 3, Chimie 4, Alchimie 7, Occultisme 7, Conn. Paris 7

Disciplines : Occultation 7, Animalisme 5, Puissance 2, Thaumaturgie 7 (sang 2, , manipulation des esprits 5, la voie verte 4, maîtrise élémentaire 5, contre magie thaumaturgique 4) Auspex 5, Nécromancie 5 (Sépulcre 5, Cendre 2)
Rites de thaumaturgie :tous ceux que vous jugerez nécessaire
Rites de nécromancie :appel des morts, yeux de la tombe
Historique : Statut 6, Influence 5, Contacts 7, Serviteurs 5, Alliés 5
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Humanité : 8
Volonté : 10
Notes : Considérez comme logique que l'aide de l'Oracle permette à Jéhovah de pratiquement toujours disposer d'une longueur d'avance sur toutes les autres puissances parisiennes. Cependant, l'Oracle n'est jamais précis et toutes ses prédictions peuvent être soumises à moult interprétations. Vos joueurs sont donc parfaitement capables de le surprendre.
Image : Nosferatu de taille moyenne, avec une longue barbe grise et des yeux entièrement noirs semblants percer votre âme. Il est la plupart du temps habillé en robe de bure, et se déplace à l'aide d'une canne, l'allure plutôt lente mais assurée.
Interprétation : Parlez d'une voix calme, en utilisant beaucoup d'images, empruntées à la religion ou à l'alchimie. Ne réagissez aux menaces ou aux insinuations que par un sourire peiné. Si la personne se fait violente, disparaissez simplement, vous disposez de personnes pour régler ce genre de problème.
Havre : Une caverne située bien en dessous des égouts et regorgeant d'œuvres d'arts à connotations alchimiques.
Secrets : A dont un bon nombre de faits concernant le passé de Paris que lui seul connaît.
Influences : Aucune sur les êtres humains, énorme sur la communauté vampirique (car tôt ou tard la plupart ont besoin de ses services), quasiment totale sur les Nosferatus. Jéhovah a également gardé des

contacts avec les alchimistes actuels (voir dans Mage les Enfants du savoir, dont les ancêtres sont les Solificati cf book of Crafts) et conserve une correspondance régulière avec certains d'entre eux.

Antonin Lacomb (Ant)

Antonin était issu d'un milieu rural modeste. Monté à Paris pour trouver du travail, il fut embauché par un vieux pharmacien de la butte Montmartre. Il comprit vite que son employeur était à moitié gâteux. Or Antonin était avide de prendre une revanche sur le sort, qui l'avait si mal loti.
Il profita de l'état du vieux pharmacien pour monter un petit commerce de Laudanum. Ce produit dérivé des opiacés était une drogue très répandue encore à l'époque (quoiqu'en voie d'être détrôné par la morphine). Il était vendu comme médicament sur ordonnance. Antonin s'attacha une clientèle importante en n'exigeant justement pas de prescription. Le bouche à oreille aidant, le tout-Paris fit bientôt le détour par la butte Montmartre.
Le commerce prospérait si bien, qu'il dut graisser la patte de fonctionnaires inquiets des quantités de Laudanum commandées régulièrement par la pharmacie.
Antonin était si zélé dans son entreprise, qu'il n'hésitait pas lui-même à apporter les commandes chez certaines célébrités de l'époque.
Durant les six années qu'il pratiqua cette activité, il eut l'occasion de constater les ravages produits par la consommation abusive de Laudanum. Il vit la déchéance de certaines carrières prometteuses et s'en moqua royalement.
Car enfin, il importait juste que chacun fasse son choix, et que les plus forts s'en sortent !
Ceci n'était pas du tout l'avis du Nosferatu Christin-Pâle.
Un soir de l'hiver 1914, se rendant à la pharmacie d'Antonin, il lui proposa une rédemption forcée. Le jeune homme ne comprit pas tout de suite le sens des propos du monstre… Mais il sentit l'Etreinte douloureuse, alors que quelques mètres plus loin un musicien des rues jouait un air tzigane.
L'éveil au monde Caïnite fut effroyable. Une petite vieille à moitié folle (goule de Christin) lui criait dans les oreilles, le nommant "Ant" comme pour le réveiller. Il se jeta sur un bœuf éventré, disposé pour l'occasion dans la petite crypte. Au fur et à mesure qu'il découvrait son besoin de son sang et sa nouvelle nature physique, un sentiment de profonde injustice naquit en lui. Il l'assouvit d'une Frénésie sans nom dans les froides rues de la capitale.
Cette entrée un peu trop spectaculaire dans le monde des non vivants l'obligea à fuir la capitale.
Les conseils d'un Gangrel qui prit pitié d'Ant, lui permirent de s'échapper discrètement vers le Nord en évitant les Lupins. Et deux saisons plus tard, la première guerre mondiale éclatait, facilitant sa disparition.
Durant quatre ans, il se nourrit et vécut dans les tranchées avec juste la conscience que Dieu l'avait envoyé en enfer mais qu'il y fallait survivre.
Il n'accepta son éternité qu'à partir du moment où il comprit comment en tirer parti : il savait si bien disparaître que même des membres de son clan n'arrivait plus à le retrouver.
La guerre prenait fin et il n'était plus temps pour Ant de se terrer comme un rat.
Il retourna alors secrètement à Paris, déterminé à prendre sa place parmi les non vivants.
Imitant ses frères, il sut rapidement se rendre indispensable aux Vampires de la Périphérie par les informations qu'il leur fournissait.
Les Nosferatus, quant à eux, tolérèrent son existence, sans pour autant l'accepter comme un des leurs. Ceci ne fit qu'augmenter la détermination d' Ant. Et au fil des années, alors qu'il n'avait aucun Statut, sa notoriété amena certains puissants à recourir à ses services : il conquit donc une clientèle de Cour et força chacun à ne plus l'ignorer.
Ainsi, il est à présent devenu un parfait mercenaire de l'information, toujours au courant des évènements avant qu'ils ne surviennent, toujours prêt à renseigner celui qui paye sans se soucier des conséquences que cela peut entraîner.
A la Cour, il commerce sans jamais vraiment se montrer, et les lourds tribus qui lui sont versés ou les nombreuses prestations qu'on lui doit, en font un Vampire puissant.
Quand son sire le voit, il a honte d'être responsable de l'existence d'un tel individu. Ant, paraît être le parfait jouisseur sans morale ni humanité.

Pourtant parfois, lorsqu'il attend un certain air Tzigane, une certaine nostalgie d'un temps oublié lui vient, suivie d'une grande colère de se laisser aller à de telles faiblesses.

Clan : Nosferatu
Sire : Christin Pâle
Nature : rogue
Attitude : rebelle
Génération : 10e
Etreinte: 1913 (né en 1884)
Âge apparent : indéterminable.
Physique : Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3
Social : Charisme 2, Manipulation 4, Apparence 0
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Comédie 3, Vigilance 4, Empathie 2, Conn. Rue 4, Subterfuge 3, Bagarre 2, Esquive 3
Compétences : Furtivité 5, Etiquette 2, Survie 2, Mêlée 2
Connaissances : Investigation 5, Conn. Paris 4, Occultisme 2, Conn. Cour 3
Disciplines : Dissimulation 5, Auspex 3, Animalisme 2, Célérité 3, Puissance 1
Historique : Ressources 4, Statut 2, contacts 5, alliés 3,
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Humanité : 4
Volonté : 9
Notes : Antonin travaille par le biais d'intermédiaires, la plupart du temps des humains ne connaissant absolument pas la nature de leur patron. Bien évidemment, la plupart de ses transactions se font par l'intermédiaire de goules et bien souvent Lacomb ne connaît pas l'identité de son client. Personne cependant ne prend le risque de doubler l'Ancilla qui est connu pour alors aller tout dire à la cible (qui la plupart du temps peut, suivant les questions, reconnaître d'ou vient la demande)
Image : Un être grand et maigre, à moitié courbé et aux bras disproportionnés.
Conseil d'interprétation : Vous êtes toujours vif et agressif, sur le qui vive, et ne laissez jamais personne ne vous marcher sur les pieds.
Havre : Un repaire secret dans les catacombes, regorgeant de richesses et somptueusement décoré (quoiqu'un peu trop Rococo).
Secret : B
Influences : Très grandes sur tous les Vampires (de Cour, de Périphérie et Anarchs) dans la mesure où il fait circuler des informations exactes et dangereuses comme bon lui semble.
Préoccupations actuelles : Faire plier les puissants à ses quatre volontés.

Mgr Darboy

Monseigneur Darboy était, à l'époque de l'Empire libéral, puis de la Commune, archevêque de Paris. Homme pieux, aux idées conservatrices mais non réactionnaires, il ne s'attira pas que des sympathies dans les rangs des insurgés. Il fut arrêté le 5 avril 1871 par les Communards. Ainsi, il partagea le sort des otages fusillés lorsque la ville fut sur le point de tomber aux mains des Versaillais.
Mais quelqu'un avait conçu d'autres projets pour lui. Un jeune Nosferatu communard livra, en secret, le cadavre encore chaud de l'infortuné prélat au Primogène de son clan qui lui donna l'étreinte dans l'urgence.
Le réveil fut brutal et douloureux : il fallut la force combinée de deux vampires pour maintenir le nouveau-né tombé en frénésie. L'ancien archevêque de Paris était un jeune vampire plein de fougue et de passion, dans l'esprit duquel résonnait encore le bruit de la salve qui les avait fauchés, lui et ses compagnons d'infortune. La douleur de la soif, contredite par son intense affection pour l'humain, le rendait fou ; plusieurs nuits furent nécessaires pour qu'il soit à même de pouvoir reprendre ses esprits…

Lorsque enfin, il fut en mesure de penser et de s'exprimer de façon cohérente, son premier regard fut pour son Sire…Et ce fut un regard de défi. Manifestement cet être ne voulait pas de la non-vie, il en comprenait instinctivement les implications et aspirait déjà à l'ultime délivrance. Une chose était sûre : son identité humaine ainsi que le cruel et vivace souvenir de la salve faussement fatale ne le quitteraient désormais jamais plus. Néanmoins, Jéhovah avait trop besoin de quelqu'un comme lui pour lui donner satisfaction et ne désirait pas avoir à chercher un autre infant.
Le Sire joua alors sa carte maîtresse : il n'avait pas choisi Darboy par pur hasard et savait bien que l'homme de Dieu avait une passion cachée. Il lui dévoila alors son immense bibliothèque…Le prélat, fasciné jusqu'à l'extrême par le savoir et en particulier par l'occulte, se rendit et accepta son sort. Le SAVOIR ! Telle était l'unique chose qui pouvait corrompre le dévoué serviteur de l'Eglise. Il finit même, malgré sa répugnance, par s'alimenter sur de pauvres rongeurs. L'infant prodige était sauvé.
L'étape suivante fut son entrée progressive dans la réalité du Monde des Ténèbres dont il finit, grâce à un long labeur silencieux dans l'obscurité des profondeurs, par maîtriser les moindres rouages. Dans le même temps, Jéhovah l'impliquait de plus en plus, de façon à ce qu'il puisse le seconder dans la gestion du Clan. Darboy était mû par sa soif de savoir, et tout l'intéressait. Naturellement, vint le moment où il désira se rendre à la Cour.
Par une radieuse nuit de juillet 1901, le nouveau-né Nosferatu fit son entrée dans la « lumière irréelle de la Cour ». Il avait choisi une identité factice : celle d'un jeune Ventrue voyageur arrivé d'Afrique. Brillant, cultivé, diplomate et dégageant une intense présence, il se fit vite remarquer par ses pseudo consanguins et réussit à nouer en leur sein de fructueux contacts. En quelques années, il pénétra le cœur de la branche réformatrice du Clan des Rois. S'amorça alors pour lui un virage qui le conduisit à maintenir jusqu'à aujourd'hui deux identités distinctes : celle du bras droit de Jéhovah, patient, méticuleux et secret ; et celle d'un jeune Ventrue aux dents longues, fébrile, charmeur et mondain. Il parvint si bien à tromper son petit monde qu'il se vit proposer assez rapidement de participer aux manœuvres économiques du Clan Ventrue : Jéhovah disposait ainsi d'un pion de choix introduit au cœur du système financier de Paris.
Le déclenchement de la Première Guerre Mondiale fut pour le Nosferatu l'occasion de laisser ses consanguins et les humains à leur folie destructrice et de s'enfoncer totalement dans ses recherches. Dans le même temps, son alter ego Ventrue « s'embarquait » au Havre pour l'Afrique…Pendant quatre longues années, Darboy eut donc tout le loisir de se concentrer sur l'histoire occulte de Paris et sur les mythes liés à sa race. Il émergea de cette période avec la certitude que la malédiction qui le frappait n'était pas nécessairement définitive et qu'il y avait certainement un « remède » à sa condition… Le Ventrue revint quant à lui d'Afrique avec des richesses conséquentes qui purent être réinjectées avec bonheur dans une économie française affaiblie. Il acquit ainsi une certaine importance dans le Clan et put l'influencer plus efficacement. Les années qui le séparèrent de l'avènement de l'horreur nazie furent chargées et laissèrent bien peu de temps au prélat pour se détendre ou pour pousser plus avant ses recherches personnelles : le Clan Nosferatu était en pleine mutation et subissait l'influence de la crise qui couvait en surface, il fallait bien s'en occuper…Mais le vieil homme sut aussi mettre ces quelques années à profit pour étendre le réseau souterrain et pour mieux le protéger contre l'extérieur. Lors de son engagement massif derrière la Résistance, grâce à la grande aptitude de Darboy à prévoir le pire, le Clan fut prêt à affronter ses ennemis dans « d'excellentes » conditions.
L'Infant du Primogène Nosferatu fut, en effet, le grand coordinateur de l'action résistante du Clan sur Paris durant l'Occupation. Sa parfaite connaissance des liens sociaux liant les caïnites de la capitale fut d'un grand secours pour soutirer quelques informations vitales pour la victoire finale. Paris finit même par devenir le centre nerveux de l'action du Clan contre le nazisme en Europe. Monseigneur Darboy en tira un grand respect de la part de ses pairs ainsi que de celle du Prince et de son Sire. Mais il sut surtout en profiter pour préparer activement la chute du clan Tremere sur Paris, ce dont ces derniers, heureusement, ne se doutent pas… Cette période trouble ne fit que renforcer sa détermination à abattre De Pompignan, qu'il tenait pour responsable au tout premier chef de la réaction de désespoir des communards, du patriotisme irrationnel qui avait lancé la France dans la grande guerre et de bien d'autres maux… Son identité de Ventrue affairiste lui permit ainsi de contribuer à priver le régime de Vichy de nombreux capitaux, transférés vers Londres et New York. La période fut particulièrement sombre mais contribua à asseoir sa position de manière définitive tant au sein du clan Nosferatu qu'au sein du clan Ventrue.

Ses talents trouvèrent encore à s'employer de façon efficace pendant plus de cinquante ans et il semble bien qu'il soit, aujourd'hui, devenu indispensable à bien des vampires au premier rang desquels Jéhovah. Malgré le débordement d'activité qui le caractérise, Monseigneur, comme l'appellent les jeunes Nosfératus n'a pas oublié son désir de percer le mystère des origines du vampirisme et de découvrir son remède (il a appris l'existence d'un rituel qui pourrait ramener un vampire à l'état de mortel…). Il n'a pas oublié non plus que tout vampire qu'il est, il était originellement un être humain et qu'il reste également un serviteur de Dieu : en tant que tel, il lui appartient de faire tout ce qui est en son pouvoir pour soulager les malheurs de ce monde. Il lui arrive donc d'influer discrètement sur les pouvoirs publics et sur l'Eglise parisienne afin d'aider les nécessiteux et les laissés-pour-compte…Il lui arrive même de prendre le temps de visiter les plus désespérés afin de leur apporter un peu de réconfort.

Clan : Nosfératu
Sire : Jehovah
Génération : 7ème
Étreinte : Le 5 avril 1871 à Paris (né en 1815)
Age apparent : Indéterminable en tant que Nosfératu, la quarantaine en tant que Ventrue
Nature : Architecte
Attitude : En temps normal, Ange Gardien, sinon Opportuniste dans son déguisement de Ventrue
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 3
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 0 (2 lorsqu'il se fait passer pour un Ventrue affairiste)
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Empathie 3, Vigilance 2, Commandement 4, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 3, Animaux 1, Survie 1, Furtivité 3, Musique 2, Mascarade 4, Déguisement 4, Séduction 2
Connaissances : Bureaucratie 4, Finances 3, Politique (hiérarchie ecclésiastique) 4, Occulte (manipulations vampiriques) 4, Théologie 3, Connaissance de Paris 2, Connaissance des égouts 3, Connaissance du clan Nosferatu 3, Connaissance de l'ensemble des clans 2, Connaissance des vampires 3, Connaissance de la Camarilla 3, Connaissance des mythes et légendes vampiriques 3, Connaissance des Démons 1, Connaissance des esprits 1
Disciplines : Occultation 6, Animalisme 3, Domination 4, Présence 3
Historique : Alliés (à l'archevêché et à Bercy) 4, Influence (Secours Catholique et haute finance) 3, Contacts (jeunes Ventrues) 3, Ressources 4, Mentor (Jehova) 4, Statut de clan (Nosferatu) 3, Statut de clan (Ventrue) 1, Statut 2
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Humanité : 8
Volonté : 7
Image : C'est un vieil homme au visage déformé et au crâne dégarni. Ses yeux enfoncés et sa face de travers lui donnent un air sombre et menaçant. Il porte des vêtements amples et pratiques et de rares fois des tenues ecclésiastiques.
En tant que Ventrue, c'est un homme d'une quarantaine d'année à la stature élancée. Ses cheveux blonds sont coiffés court et en arrière avec un zest de gomina. Son regard est franc et direct. Il aime se donner des airs imperturbables et froids. Il porte des complets classiques sans faute de goût. Darboy donne à son personnage assurance et professionnalisme.
Notes : Monseigneur ne se nourrit que d'animaux. En tant que bras droit du Primogène Nosferatu, Darboy passe beaucoup de temps à gérer le Clan : réception, classement et transmission d'informations, apaisement de querelles entre membres du clan, en bref, gestion au quotidien. En tant que Ventrue affairiste il doit participer à de nombreuses réunions et continuer à maintenir la façade. Le problème est que lui-même finit par ne plus toujours savoir qui il est exactement…
Conseil d'interprétation : Quelle que soit l'apparence que vous prenez, il y a deux constantes chez vous : Vous êtes désespérément humain et vous avez l'œil qui brille dès qu'on évoque, même de très loin, la possibilité de se libérer de la malédiction vampirique.
Havre : Une église reconstituée dans la roche, sous Châtelet
Secrets : B

Influence : En tant que bras droit du Primogène Nosfératu, Darbois s'occupe de la gestion journalière du Clan. Sa parole est donc la plupart du temps assimilée par les autres Nosfératus à celle de Jéhovah, du moins pour toutes les actions courantes. Sous son déguisement de Nouveau Ventrue, il fait partie de leur cercle très restreint et profite pleinement de tous les avantages que donne ce statut (et de la haine du Lys qui va avec). Il a également gardé de bons contacts avec la hiérarchie cléricale et, s'il n'aime pas manipuler l'Eglise, il n'est pas contre donner un conseil à la bonne personne de temps en temps.
Préoccupations actuelles : Découvrir quelqu'un qui puisse répondre aux nombreuses questions qui se posent encore sur l'origine des vampires et leur histoire. Fédérer discrètement les Nouveaux Ventrues afin de les pousser à s'opposer plus ouvertement au Primogène de leur clan : De Pompignan.

Aude Marny

Aude bénéficie dès son plus jeune âge de toute l'attention que l'on pouvait apporter à une enfant prodige. En effet, sachant lire le solfège dès l'âge de trois ans et composant ses propres morceaux au piano à cinq, sa vie ne fut que succession de galas et d'invitations dans les milieux les plus huppés d'Europe où tout le gotha mondain s'attroupait afin de pouvoir assister à une des représentations de la jeune virtuose. Les années passant permirent de se rendre compte que, loin d'être une simple curiosité à exhiber lors des réceptions, la jeune femme, en plus de disposer d'une beauté éblouissante était bel et bien une des musiciennes les plus douée du siècle.
La guerre n'eut au départ que très peu d'effet sur Aude dont les représentations plaisaient autant aux officiers allemands qu'au beau monde parisien. Cependant la pianiste réprouva immédiatement le nazisme et la collaboration qui pour elle représentaient le comble de la barbarie. Elle profita de ses voyages incessants afin de convoyer des messages pour la Résistance. Durant deux ans, tout fonctionna parfaitement, mais un soir de décembre 1941, la milice aux ordres d'un certain Gontran d'Aubency (arrière petit Infant de Pierre Emmanuel) sonna à la porte de sa résidence. Ne parvenant pas à la faire parler et ne voyant pas leurs techniques d'interrogation habituelles fonctionner sur la toujours très digne Marny (et Gontran voyant l'aube arriver à grand pas), les miliciens décidèrent de ne pas s'ennuyer avec du menu fretin, et sur les ordres du Ventrue, la pendirent au moyen d'une corde à piano, mort douloureuse s'il en est.
La chance de la pianiste vint du fait que Jéhovah avait donné comme ordres aux Nosfératus de suivre les déplacements des membres du Lys et que le pisteur de d'Aubency était mélomane. Ce qui allait devenir sa malédiction fut qu'il arriva trop tard pour la sauver autrement que par l'étreinte.
Les premiers mois en temps que vampire furent extrêmement durs pour la jeune femme et seule sa participation active à la résistance Nosfératu lui permit de passer les années de guerre sans se livrer au soleil.
Lorsque vint la fin du régime nazi, Aude se retrouva sans but et la dépression ne tarda pas à revenir. Si elle appréciait ses congénères, elle n'était certainement pas faite pour cette (non)vie. Voyant son état, Jéhovah lui parla de la Cour, plus pour la résigner qu'autre chose, en lui décrivant qu'elle était l'accueil réservé à son clan dans le repère des Toréadors. C'était sans compter avec deux choses : tout d'abord le désir de la pianiste de renouer avec le milieu dans lequel elle avait toujours vécu, ensuite la classe naturelle qui se dégageait de sa personne. En effet, lorsqu'elle se présenta à la Cour, les Goules la laissèrent tout d'abord rentrer ne trouvant pas les mots pour lui faire rebrousser chemin, les quelques Toréadors à l'entrée ne surent pas non plus quelle attitude adopter face à une Nosfératu ayant plus de classe et de prestance que la plupart des Artistes.
La soirée se passait ainsi dans une atmosphère gênée lorsque l'inconnue, toujours très polie, demanda si l'on pouvait la conduire à un piano. Après quelques morceaux (et que les mélomanes dans l'assistance aient le temps de reconnaître le style de la musicienne), c'est un public de Toréadors conquis (et de vampires d'autres Clans suivant le sens du vent) qui l'applaudit, et depuis personne ne parla jamais du clan d'Aude, elle était devenue d'un accord tacite des vampires de Cour, non pas une Nosfératu rapportée, mais une Toréador d'adoption, et même le Prince malgré sa haine bien connue des Nosfératus ne trouva rien à objecter (le fait qu'en réalité, il ait d'autres plans en tête joua également pour quelque chose, voir PBN 3). Aude devint donc une des figures de la Cour et se mit à fréquenter les cercles les plus

huppés le plus naturellement du monde tout en gardant le contact avec les autres Nosfératus. Le seul point noir dans l'existence de Marny restait la coterie du Lys. Si en effet D'Aubency n'avait pas survécu à la purge de Villon, il était évident pour tout à chacun que les véritables coupables, trop hauts placés dans la politique vampirique, étaient restés hors d'atteinte des foudres du Prince, et de voir des personnalités comme Zerman afficher leurs idées au grand jour rappelait des mauvais souvenirs à la pianiste ; Malheureusement, elle ne pouvait rien faire.
C'est alors que Justin apparut chez elle un beau soir, lui expliquant qu'il connaissait son histoire, ses motivations, et voulait lui proposer d'entrer dans une coterie que l'un de ses amis créait pour s'opposer au Lys. Etant donné son statut unique entre les deux pôles vampiriques parisiens, lui dit-il, sa position lui permettrait de fournir une somme unique de renseignements au groupe et qu'ils avaient besoin d'elle.
Aude rentra ainsi dans les Enfants Terribles.
Depuis, elle agit avec les autres membres dans la guérilla contre l'Ancien Ventrue et les Anarchs et si ses pairs sont parfois trop violents pour elle, le combat lui semble juste.

Clan : Nosfératu
Sire : Hobian
Nature : Survivante
Attitude : Martyre
Génération : 10ème
Etreinte : 1942 (née en 1902)
Age apparent : indéfinissable
Physique : Force 2, Dextérité 4, Endurance 2
Social : Charisme 4, manipulation 2, Apparence 0
Mental : Perception 4, Intelligence 3, Astuce 2
Talents : Vigilance 2, Sports 2, Subterfuge 2, Style 3, Grâce 3
Compétences : Piano 4, Etiquette 3, Séduction 2, Conduite 1
Connaissances : Académiques 2, Connaissance de Paris 2, Conn. des égouts 2, Langues 3 (Allemand, Italien, Anglais, Espagnol), Conn. de la musique 3
Disciplines : Présence 2, Occultation 3, Domination 2
Historique : Allié 4, Contacts 4, Ressources 4, Influence 2, Statut 2
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 2
Humanité : 6
Volonté : 5
Image : La laideur d'Aude a ceci de terrifiant que l'on devine encore que la pianiste fut d'une beauté éblouissante de son vivant. Sa peau verdâtre paraît comme tendue à même l'os et prête à rompre et il ne reste en témoignage de sa magnifique chevelure que quelques touffes d'un blond salace. Elle prend cependant beaucoup de peine à être toujours habillée et apprêtée comme du temps de sa splendeur, et pourrait donner à bien des Toréadors des leçons d'élégance.
Notes : Aude est une aberration à Paris puisque bien que Nosfératu, elle est parfaitement intégrée à la Cour. Tandis que l'on méprise et insulte ses congénères, les cercles Toréadors louent « le courage et la dignité de cette grande dame ». D'aussi loin que les Parisiens soient concernés, Marny n'est pas une Nosfératu, c'est une Toréador avec une maladie honteuse. On parle donc du « problème » de Mademoiselle Marny, et non de son clan.
La pianiste est désespérément amoureuse de Justin (mais qui ne l'est pas ?), même si elle réalise qu'il y a quelque chose d'étrange chez le jeune Brujah.
Aude ne changeant pas d'un iota son attitude lorsqu'elle fraie avec les Nosfératus, elle a également acquis une réputation de « dame » dans ce clan traditionnellement populaire, et beaucoup ont envers elle une certaine révérence.
Conseil d'interprétation : Vous agissez en toute circonstance comme si vous étiez Toréador. Parlez musique, potin mondain et politique, mais jamais de votre « affliction ». Si quelqu'un vous importune, ignorez le simplement jusqu'à ce qu'il s'en aille. Avec les Enfants Terribles, vous devenez tout à coup moins mondaine et discutez volontiers de sujets plus variés.

Havre : Un hôtel particulier dans le 7ème arrondissement. La cave donne sur les égouts, ce qui permet à ses congénères de venir la voir en toute discrétion.
Secrets : C. Aude sait que Justin est bien plus qu'il ne paraît, mais hésite à partager l'information.
Influence : Marny est la seule vampire de Paris à cumuler au grand jour des contacts aussi bien avec les Toréadors qu'avec les Nosfératus. Ces contacts sont d'ailleurs mis à profit au sein des Enfants Terribles auxquels elle sert d'informatrice.
Préoccupations actuelles : Détruire la coterie du Lys, gagner sa place au sein des Harpies et en apprendre plus sur Justin.

Sidhi, Archonte Nosferatu

« Chaque chose doit rester à sa place qui m' disait mon père ! Il n'a jamais eu aussi tort. C'est ce qu'il m'a dit quand j'ai perdu l'usage de mes deux jambes écrasées par le toit d'une voiture durant la saison des pluies à Calcutta. J'avais 15 ans, j'étais déjà un mendiant bouffé par la colle que je sniffai, une épave quoi ! J'aurai dû crever comme un chien dans un caniveau, ainsi je serais resté à ma place. Mais bon, mon karma était autre. Tout ça parce qu'un soir, un bon samaritain d'occidental, Olivier, m'a trouvé raide défoncé et s'est pris de pitié. Il m'a ramené chez les sœurs. Ho ! C'était bien : bouffe gratos, un lit et tout le bataclan. Jusqu'au jour où elles ont été visitées par une assoce. humanitaire. C'était cool ! Ça voulait dire plus de tunes pour l'hôpital, mais ce qu'on savait pas, c'est qu'ils allaient même offrir un voyage à nous, pauvres miséreux, dans leur « belle » capitale : Paris, Repaire de charognard…ouais ! Ils se gratifient mutuellement dans leur luxe, pendant qu'à côté, nous, on crève ! Chui même passé à la télé, dis donc, rien que pour qu'ils voient ma sale gueule le soir à 20 heures devant un bon repas. Y paraît que c'est là que mon sire m'a vu, lui aussi, il m'a pris en pitié. Il est venu m'voir, et il m'a effacé d' la circulation. Il m'a dit que j' ferais couleur locale dans l' clan. Au début c'était cool, j'étais plus à ma place (il était con l'padre), et ils m'ont même rendu l'usage de mes jambes. J'étais aux anges, la seul chose que je devais faire c'était ramasser les ragots des mendiants, apprendre à lire, etc... et pour me nourrir, rien de plus facile un tox, fils de bourgeois en pleine deff ; en plus il ont de la bonne came ici. Le problème, c'est après quand j'étais plus Néonate, il fallait que j'bosse pour le clan, ramener de l'info, facile à dire! Alors j'me suis mis à l'informatique, et je suis devenu un crack, tant et si bien qu'on venait me voir rien pour ça. J'évoluais dans cette putain de société. C'est là que j'ai compris : C'EST TOUS DES RATS !!, Qu'ils aient l'air sympa ou pas, c'est toujours tout pour sa gueule, et plus j't'encule, plus je suis heureux. Putain, c'est à gerber ! Enfin si tu veux survivre, t'as pas le choix, tu fais comme eux (et tu te dégoûtes).En tout cas petit à petit je suis rentré dans les bonnes grâces, j'ai même eu le droit à mon havre. Mais je me suis fait baisé quand même, le prince quand l'autre nosfe s'est barré, c'est ma pomme qu'il a mis comme Archonte. Et là, je me retrouve à faire la police avec des Anarchs comme toi. Alors, je te préviens : tu déconnes pas sinon j'éclate ta face, OK ! »

Clan : Nosferatu
Sire : Casablanque
Nature : Juge
Attitude : Gars de la rue
Génération : 11ème
Etreinte : 1967 (né en 1943)
Age apparent : 35 ans
Physique : Force 4, Dextérité 2, Endurance 4
Sociale : Charisme 1, Manipulation 3, Apparence 0
Mentale : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4
Talents : Comédie 2, Vigilance 3, Empathie 4,Esquive 3, Intimidation 3, Subterfuge 3, Connaissance de la rue 4, bagarre 4
Compétences : Animaux 3, Armes à feu 3, Mêlée 3, Sécurité 3, Survie 2, Furtivité 4
Connaissances : Informatique 5,Occulte 1, Sciences 2, Connaissance de Paris 4, Langues 3 (Français, Espagnol, Anglais, dialectes hindous), Médecine 2

Disciplines : Animalisme 1, Occultation 3, Endurance 2, Puissance 4
Historique : Ressources 1, Influence 1, Statut 3, Troupeau 3
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 2 , Courage 4
Humanité : 7
Volonté : 8
Image : Un petit homme au teint très halé de type hindou boitant avec une barbe noire, sale et fournie, habillé de manière junky.
Notes : Sidhi a trouvé chez les Archontes les rares vampires qui font passer une valeur morale avant leurs intérêts personnels, et cela lui plaît, mais n'oubliez pas tout de même qu'il reste un Nosferatu.
Conseil d'interprétation : Ayez un franc-parler, imposez votre opinion (si les règles de l'étiquette le permettent). Soyez haineux envers la société en générale, et dites le (toujours si l'étiquette le permet). Mais restez toujours juste envers ceux que vous jugez : la justice est le seul rempart qui vous permet de ne pas songer au suicide.
Havre : Les sous-sols de l'université Paris VI
Secret : D
Influence : Notable chez les SDF et chez les jeunes étudiants plutôt dépravés.
Préoccupations actuelles : Sidhi a de plus en plus de mal à supporter la vie vampirique. Il hait les complots en tout genre, voudrait vivre dans l'amour et l'opulence, hélas ce n'est pas le cas. Il se désintéresse de plus en plus de son rôle de collecteur d'informations en se réfugiant dans l'informatique. Ses seules sorties se font en compagnie des autres Archontes qu'il respecte, tout particulièrement la Brujah dont les manières maternelles le réconfortent.

Ferdinand Pallazzi, dit « NO FACE ».

No Face a eu le parcours classique d'un boxeur des bas fonds, pas très intelligent, qu'encaisse bien et qu'est facile à rouler. V'là le topo ! Il est né dans les bidonvilles de Nanterre au milieu des années 50, dans une famille de sept enfants. Etant le plus jeune de la famille, c'est lui qui a tout pris sur la gueule et qui s'est tapé toutes les corvées… « ça va l'endurcir l' gamin ! », disait son père. Ça l'a tellement endurci qu'à l'âge de treize ans, il lui a foutu sur la gueule à son paternel et y s'est tiré. Après ça, il a traîné avec une bande de loubards sans intérêts jusqu'à ce qu'un gars le remarque et lui offre de faire de lui un boxeur…C'était en 72…Super, sauf que très vite y'a des mecs louches qui sont venus traîner autour du club et de son petit protégé. Le gars sympa, c'était l'entraîneur et y voulait pas que son poulain se fasse baiser, alors il a essayé de l'protéger. Peine perdue, les autres, les mecs louches, lui ont tellement fait miroiter de trucs qu'il a marché dans leur combine sans se rendre compte où il mettait les pieds, le nigaud. Remarque...il a vite compris quand on lui a demandé de se coucher au troisième round contre un gars qu'y pouvait allonger en quatre sans se fatiguer. Ça a été la première fois qu'il a reçut la visite des hommes à « Gégé »… Il avait pas voulu jouer avec ses règles et y l'avait pas aimé…On est en 75 et ces pourris le lâcheront plus jusqu'au moment où y va s'rebiffer et leur faire perdre si gros qu'y vont le tabasser à mort sous les yeux de son vieil entraîneur impuissant.
Un Nosferatu, accro de boxe, qui cherchait à protéger cette petite salle des magouilles d'un adversaire Ventrue, arrive ce soir là, malheureusement un peu trop tard. En admirateur inconditionnel de « No Face », et ne pouvant résister devant tant de gâchis, il lui donne l'étreinte, espérant bien tout de même, que celui-ci voudra se venger…
Evidemment ça loupe pas, « No Face » s'attaque à « Gégé », et lui démolit cinq de ses hommes, ainsi qu'une Cadillac flambant neuve. Fou de rage, le caïd décide un raid contre la salle…Il trouve en face de lui le boxeur, bien vivant et prêt à défendre sa « famille »… « Gégé » se démonte pas et croyant que ses hommes l'ont juste loupé. Il sort un pistolet et en vide le contenu sur le boxeur…Lorsque celui ci se relève, le caïd et ses hommes sont pris de terreur et s'enfuient sans réfléchir… Mais c'est un vampire en frénésie qu'ils ont derrière eux et aucun ne réchappera du massacre de cette nuit-là. Depuis, il y a un Ventrue qui aimerait bien dire deux mots à un Néonate Nosferatu de sa connaissance et à son sire…
Ferdinand a appris des tas de trucs, depuis : se planquer, disparaître, reconnaître les clans, un peu de l'histoire du sien, à se repérer dans les égouts, à éviter de temps en temps les coups (il paraît qu'il y en a

qui ont des griffes !), bref, ça se passe super bien, sauf quand il faut se nourrir, parce qu'alors là c'est une autre histoire…Il continue même à boxer pour se faire un peu de tunes et à fréquenter sa vieille salle. Sinon c'est sa vieille « Triomph » qui lui prend le plus de temps. En résumer la non vie,c'est plutôt sympa !

Clan : Nosferatu.
Sire : Alfred le bègue.
Nature : Brave type
Attitude : Brute
Génération : 10ème
Étreinte : le 6 Janvier 1983 dans les vestiaires d'une salle de boxe pourrie (né le 17 Novembre 1956 à Nanterre).
Age apparent : indéterminé
Physique : Force 4 , Dextérité 4, Endurance 5
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 0
Mental : Perception 4, Intelligence 1, Astuce 3
Talents : Bagarre 4, Esquive 1, Vigilance 2, Intimidation 3, Athlétisme 4, Connaissance de la rue 2
Compétences : Artisanat (Mécanique) 3, Conduite 3, Furtivité 1
Connaissances : Connaissance des lieux (Paris) 4, Connaissance des égouts 1, Connaissance du clan Nosferatu 1, **Connaissance** de la boxe 4, Connaissance de la Camarilla 2.
Disciplines : Puissance 3, Occultation 1.
Historique : Alliés 3 (Son ancien club), Ressources 1, Mentor 1.
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 2, Courage 5.
Humanité : 7
Volonté : 5
Image : Un grand gaillard, un peu benêt, plutôt doux, assez lourd, doté de réflexes redoutables. Son visage est un bloc de marbre, sans lèvres, un nez presque inexistant, des pommettes, un front et tous les os ou cartilages de la face durcis et aplatis par des années de coups de poings bien placés…De plus, l'étreinte du Nosferatu a provoqué un changement étrange : sa peau s'est progressivement durcie, jusqu'à devenir aussi grise et épaisse que celle d'un pachyderme.
Notes : No face sert de coursier pour son clan ou, à l'occasion, de garde du corps à l'un de ses membres. Conseil d'interprétation : Vous parlez peu et êtes enclin aux solutions pratiques et manuelles (c'est bien ça, un poing dans la gueule au lieu de parlementer). Votre vision du monde est la plupart du temps basée au premier degré, non pas que vous êtes un imbécile, mais vous êtes persuadé que la plupart des gens ont tendance à trouver du sens caché là ou il n'y en a jamais eu et à choisir des solutions compliqués à des problèmes simples. Vous, ça vous énerve.
Havre : Un squat du côté de La Plaine.
Secrets : D.
Influence : Le boxeur est respecté dans la communauté Nosfératu et ces derniers savent que l'on peut compter sur lui. Ils seront donc toujours enclin à lui prêter main forte au cas où. Il a également gardé des contacts dans le monde de la boxe et plus d'un vampire a récemment découvert que trois boxeurs pouvaient valoir un Caïnite au corps à corps.
Préoccupations actuelles : Prendre du bon temps et donner un coup de main à ses vieux copains pour refaire une jeunesse à la vieille salle de boxe. No face a secrètement le désir d'ouvrir, une nuit, son propre garage, bien à lui.

Ivan Strotchnik (Dante)

Fanatiques de Dantec et de ses extrapolations sur le cyberespace et la neuromatrice, les cyber-réalistes, un groupes de jeunes génies en informatique avaient installé leur laboratoire expérimental dans un squat qui menaçait d'être démoli depuis si longtemps que personne ne pensait plus qu'il disparaîtrait un jour. Lorsque arriva cette fatalité, le groupe déménagea pour un réseau de caves inhabitées, communiquant

avec les catacombes. Ils étaient trois à vivre dans cet atelier de création informatique parallèle, tous tatoués sur le visage de symboles tribaux en formes de circuits électroniques. Ils vivaient du peu qu'ils détournaient grâce à leurs talents et s'étaient totalement coupés du monde pour créer librement, loin des contraintes de la société, dans la plus pure exaltation mystique. C'est d'ailleurs cette dévotion à leur œuvre, qui leur évita d'avoir des ennuis avec le clan Nosfératu qui considère depuis toujours les souterrains comme son territoire.
Jéhovah s'arrangea même pour que le petit groupe soit surveillé attentivement et il leur fournit son soutien par quelques gestes discrets (comme trouver pour eux une pièce rare ou de la nourriture qui apparaissait comme par enchantement dans un recoin de leur atelier). Cependant, un soir, Farrida, celle que le vieil alchimiste avait affectée à la surveillance des cyber-réalistes, découvrit que ses protégés avait été attaqués par une bande rivale pendant la journée. Deux d'entre eux étaient déjà morts et le dernier, Ivan, était en train de se vider de son sang. Profondément touchée par l'injustice de ce massacre, elle décida d'offrir la vie éternelle au mourant, avant de se mettre en chasse de ses assassins.
Ivan se réveilla donc seul au milieu de son repaire dévasté et paniqua en se découvrant couvert de sang. Il se mit à courir comme un fou au milieu des tunnels sombres et humides des catacombes parisiennes jusqu'à ce qu'il tombe sur Jéhovah qui l'arrêta et le calma rapidement. Le vieux vampire le réconforta et commença à lui expliquer certains des mystères de sa nouvelle existence avec une grande douceur et beaucoup de respect. Une entente mutuelle naquit entre les deux immortels et Ivan trouva naturellement sa place au sein de la communauté des monstrueux parias de la société vampirique. Il réinstalla son atelier dans les profondeurs du domaine de son clan adoptif et utilisa ses nouveaux pouvoirs pour reprendre son travail sur la possibilité d'une connexion entre les tissus neuraux et la machine, sa neuromatrice.
Le caïnite souhaiterait utiliser des cerveaux de singes maintenus en « vie » par un bain de sang vampirique, avec lesquels il espère pouvoir communiquer grâce à sa discipline d'Animalisme. Si le projet semble être de la science fiction pour ses congénères, Ivan a bon espoir de le voir aboutir et y passe la plupart de son temps libre. Le Néonate, utilise le pseudonyme qu'il a toujours porté sur le réseau, Dante, pour honorer son mentor et en allusion à son laboratoire caché aux sein des « enfers » souterrains de Paris. C'est sous ce nom qu'il se manifeste parfois, par l'intermédiaire de messages E-mails, auprès des vampires qu'il a observés et appréciés. Sa place au sein des Nosfératus est très importante puisqu'il a établi tout un réseau de surveillance dans les souterrains, communique avec d'autres groupes de vampire grâce à Internet et renseigne son clan sur ce qu'il peut pirater des données conservées par leurs ennemis. Il sort rarement de son repaire, si ce n'est pour se promener aux alentours de la place Saint Michel toujours en compagnie d'une foule de pigeons, ses seuls amis autres que les membres de son clan.

Clan : Nosfératu
Sire : Farrida
Nature : Architecte
Attitude : Rebelle
Génération : 12ème
Etreinte : 1983 (né en 1941)
Age Apparent : Indescriptible
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 0
Mental : Perception 2, Intelligence 5, Astuce 4
Talents : Vigilance 2, Bagarre 2, Connaissance de la rue 1
Compétences : Animaux 4, Réparation 3, Sécurité 2, Furtivité 3, Recherche 4, Méditation 2
Connaissances : Informatique 5, Médecine 3, Science 3, Cryptographie 3, Piratage 4
Disciplines : Dissimulation 3, Animalisme 4, Célérité 1.
Historique : Contacts 5 (sur le net), Mentor 5 (Jéhovah)
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 7
Volonté : 5

Image : Comme tous ceux de son clan, son apparence naturelle est répugnante. Les rides qui se sont formées sur son visage ont accentué les tatouages tribaux qu'il portait avant sa mort et maintenant il semble être couvert de cicatrices qui, si on y regarde de plus près, représentent vaguement un schéma informatique. Ivan s'habille généralement d'un jogging sombre recouvert de hardes, pour ne pas attirer l'attention sur lui.
Notes : Ivan se nourrit exclusivement sur des animaux et plus particulièrement sur les pigeons et les singes de laboratoires avec lesquels il se sent une véritable empathie.
Conseil d'interprétation : Vous êtes d'une discrétion absolue. Vous vous exprimez principalement par le biais de messageries informatiques et vous détestez les confrontations directes. Si cela devait arriver, vous vous sentiriez mal à l'aise et vous chercheriez à partir le plus vite possible. Par contre, vous aimez à tout voir et tout savoir sur les autres vampires qui infestent la capitale.
Havre : Une grande grotte souterraine protégée par l'ensemble du clan Nosfératu, dans laquelle est étalé tout son fatras d'ordinateurs démontés, de câbles et d'écrans, au milieu desquels trône le globe contenant un cerveau de singe baignant dans du sang vampirique et connecté à la plupart des appareils en place.
Secrets : De par son implication dans les desseins de Jéhovah, il est au courant de beaucoup de choses. De plus, c'est son plus fidèle informateur et son agent de liaison avec d'autres groupes de Nosfératus à l'extérieur de la France. Il connaît beaucoup de choses sur les vampires parisiens grâce à ses amis volants (ses pigeons) qui lui rapportent tout ce qu'ils voient.
Influence : Aucune directement, si ce n'est par les informations qu'il pourrait fournir à un individu qui lui serait sympathique (il doit avoir au moins 7 en humanité et partager certains de ses hobbies).
Préoccupations actuelles : Renseigner son Primogène grâce à ses réseaux informatiques et à ses pigeons. Achever son projet de neuromatrice (si tenté qu'il puisse l'être). Fournir son soutien discret, sous forme de messages E-mails anonymes, à ceux qu'il apprécie. Sa principale protégée est Satomé, qu'il apprécie pour sa profonde humanité et l'aide qu'elle apporte aux exclus.

SETITES

Edouard Luga

Il était issu d'une famille de la grande bourgeoisie parisienne, hauts fonctionnaires de père en fils.
Edouard n'échappa pas à la tradition. Il fut nommé gouverneur de la colonie française du Tchad. Son ambition personnelle, l'amena à faire un travail remarquable eu égard à l'administration française. Edouard avait alors 53 ans, une brillante carrière à son actif et une gentille famille fidèle à ses convictions.
Il rencontra alors une femme étrange dans une réception organisée par des coloniaux.
Elle lui fit découvrir quelques endroits mystérieux du Tchad et l'initia à certains plaisirs qu'il avait jusqu'alors ignoré.
Délaissant ses préoccupations antérieures, il ne vit alors plus que pour elle et ses enseignements occultes.
Enfin, il comprit avec réjouissance, qu'il avait été choisi pour servir Seth.
En 1945, il mourut officiellement d'une fièvre inconnue. En réalité, il devint Nugu-râ, nouvel artisan du clan.
De retour à Paris, il se présenta à la Cour comme un jeune Ventrue, et les temps troubles de la seconde guerre mondiale finissante, assurèrent la crédibilité de son personnage.
Il s'intégra à la cour et ses salons, où ses connaissances techniques administratives furent appréciées par les Ventrues et les Toréadors.
Il s'est ainsi fait une réputation de conseiller indépendant, qui lui permet d'occuper une place parmi les Vampires de Cour.
Les non-vivants qui sollicitent son aide œuvrent souvent les uns contre les autres. Et les conseils que dispense Edouard sont autant de solutions contradictoires qui lui permettent indirectement de veiller à la complexification absurde du système administratif français.

Instigateur de la plupart des évolutions contemporaines de celui-ci, il est le seul à le connaître dans son intégralité, ce qui lui permet de le détourner à son profit. Les rouages qu'il a mit en place garantissent notamment un niveau optimal de corruption dans les institutions administratives et parmi la classe politicienne humaine.
Mais tout cela constitue surtout pour Edouard Luga un moyen de faciliter son commerce occulte: il vend à peu prés de tout, mais surtout, il vend ce qui peut être convoité par un non-vivant et qui va à l'encontre de la Mascarade et de la Camarilla.
Il s'est ainsi spécialisé dans la vente de clandestins, notamment en provenance d'Asie. La Coterie de Pierre Emmanuel qui en fait une grande consommation, recourt régulièrement à ses services.
Dans un premier temps, le Setite a reçu l'aide de sa sire qui dispose d'un réseau international. En fait, il a vulgairement monté sa succursale sur le territoire français.
Ses nombreux contacts dans le secteur privé et public garantissent l'efficacité et la discrétion de son entreprise.
Il exerce aussi quelques influences dans le milieu du Crime, et en particulier dans la mafia chinoise, moins marquée par l 'empreinte du Duc que d'autres secteurs, qui ne tolérerait pas de telles intrusions, s'il le savait, dans son domaine d'activité.
Les prestations diverses que reçoit Edouard, en échange de ses services, lui permettent de faire fonctionner et d'agrandir son commerce. Mais surtout cela lui permet de rendre dépendant de sa personne un certain nombre de puissants.
D'un point de vue personnel, Nugu-râ est totalement dévoué à Seth et à sa Sire, dévotion qui est devenu sa raison d'être en tant que Vampire.
S'il recherche la puissance et le pouvoir c'est uniquement pour servir le clan.

Clan: Ventrue (Setite)
Sire: Ajana
Nature: Fanatique
Attitude: Conformiste
Génération : 12e
Etreinte: 1945 (né en 1888)
Age Apparent: 55 ans
Physique: Force 2, Dextérité 2, Endurance 2
Social: Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 2
Mental: Perception 3, Intelligence 5, Astuce 4
Talents: Comédie 3, Subterfuge 4, Empathie 4
Compétences: Etiquette 4, Conn. Paris 3, Furtivité 2
Connaissances: Droit 5, Linguistique 3, Investigation 3, Occultisme 2, Politique 3, Finances 2, Bureaucratie 4
Disciplines: Serpentis 4, Présence 4, Dissimulation 3
Historique: Mentor 2, Contacts 5, Influence 3, Ressources 5, Troupeau 5, Servants 5
Vertus: Conscience 1, Maîtrise de Soi 4, Courage 4
Humanité: 3
Volonté: 8
Notes: Il y a un autre Setite à Paris, plus puissant et depuis bien plus longtemps. Edouard manquant d'appui, s'est empressé, en apprenant son existence, de lui assurer son entière loyauté. Il n'a cependant que du mépris pour les quelques Serpents ayant fréquenté la Cour sous leur véritable dénomination, estimant qu'ils sont un poids mort pour le clan.
Image: Un quinquagénaire de petites carrures, vif, au teint légèrement mat.
Conseil d'interprétation: Vous êtes plutôt jovial, très réceptif à votre entourage et soucieux de ne froisser personne.
Havre: Un petit manoir en région parisienne et un appartement dans le septième.
Secret: C
Influences: Comme il a été dit précédemment, Edouard Luga dispose de nombreuses influences dans l'administration et dans le secteur industriel. Il a aussi un certain ascendant sur le monde politique, ne

serait ce que par sa capacité à ressortir une mauvaise histoire de pot de vins ici ou là qui pourrait entacher la réputation de tel ou tel homme public. Dans la pègre son influence se limite essentiellement à la mafia chinoise.
Chez les Vampires, son champs d'actions se concentre sur les Ventrues et les Toréadors, ceux en fait, qui sollicitent ses services.
Préoccupations actuels: Agrandir son commerce, participer à la décadence ambiante, qui ronge les Vampires de Cour et surtout, faire bien attention à ce que sa véritable nature ne soit pas découverte.

Laure Farrida

Laurent est né à Marseille le 7 Janvier 1820 dans une famille pauvre. Il fête ses 14 ans avec sa sœur et 3 de ses amies. A cette occasion, plus ou moins ivre, sa sœur lui fait essayer une robe. Pendant deux heures, Laurent est coiffé, maquillé, habillé comme une princesse de conte de fée. C'est là qu'il aura pour la première fois envie de devenir une fille.
Laurent s'habille alors souvent en fille avec sa sœur et ils deviennent amants. Un soir, ils sont surpris par leur père, un alcoolique violent. La plongée en enfer commence. Le lendemain matin, Laurent trouve sa sœur morte, manifestement violée et battue. Son père l'enferme alors dans la chambre de sa sœur et lui dit qu'il est à présent Laurence, la femme de la maison. Laurent va vivre plusieurs années dans cette chambre avant d'avoir l'opportunité de fuir, laissant le cadavre de son père derrière lui.
Recherché en tant que Laurent, il décide de conserver son apparence féminine et devient Laure. L'argent venant à manquer et les « créatures » de son genre n'étant pas nombreuses à l'époque, Laure va vendre son corps pour vivre et sa haine des hommes va aller en grandissant.
Laure rencontre alors une vieille égyptienne, Marana, qui tire les cartes. Elle lui apprend le tarot. Laure se passionne alors pour l'occultisme et utilise le tarot pour conseiller les femmes qui viennent la voir. Très féministe, elle n'hésite pas à utiliser manipulation et magie noire contre les maris violents. C'est ainsi qu'elle se fait remarquer par Malinka, une danseuse exotique qui se produit dans certains bars du port. Son numéro est fascinant, tout comme son partenaire, un énorme serpent de plusieurs mètres. Malinka s'intéresse à l'occulte, n'aime que les femmes et semble porter une attention particulière à ses tirages de cartes. Il faut dire que ces derniers sont assez troublants. Laure n'arrive à voir que la mort en elle ; rien d'autre. Malinka initie Laure à un groupe occulte qu'elle dirige : « la confrérie de la lionne », la lionne symbolisant Sekmeth, déesse de l'Egypte antique protectrice des femmes. Malinka et Laure deviennent amantes et Malinka finit par étreindre Laure en Juin 1850.
Laure monte sur Paris avec Malinka en Septembre 1850 pour agir sur Louis Napoléon Bonaparte qui se proclame empereur sous le titre de Napoléon III. De manipulation en manipulation, Laure vivra la chute du Second Empire et le carnage de la Commune. Avec le temps, elle s'est constituée un cercle d'homme puissants qu'elle a transformé en esclaves dévoués. Elle les utilise puis prend un grand plaisir à les détruire à petit feu en les faisant descendre pas à pas dans l'enfer de la drogue et de la déchéance morale.
Laure quitte Paris pour l'Egypte dans les années 1900. Elle est rapidement admise dans les écoles de mystère. Il faut dire que son appartenance au clan Sétite lui ouvre de nombreuses portes. Elle découvre une Egypte restée fidèle à ses anciens dieux, une Egypte, officiellement province turque, contrôlée en fait par l'Angleterre.
En 1913, Laure apprend une terrible nouvelle, Malinka est morte, assassinée par des membres du Sabbat, plus exactement des Serpents de lumière. elle en garde une rancune toujours vivace.
Laure est revenu à Paris en tant que membre de la Camarilla. Elle sourit des plaisanteries diverses sur sa personne et sur son clan (mais garde tout en mémoire, la vengeance est un plat qui se mange froid et même congelé chez les Sétites !). Elle explique à qui veut l'entendre que la mauvaise réputation des Sétites devrait faire réfléchir les gens, qu'on calomnie ceux dont on a peur et que de nombreux magouilleurs ont tout intérêt à salir un noble clan comme le sien qui reste fidèle à ses croyances et ne souhaite qu'aider les gens à mieux vivre leur éternité (une petite extase, ça fait de mal à personne).

Clan : Sétite
Sire : Malinka

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Nature : Fanatique
Attitude : Déviant
Génération : 9ème
Etreinte : 1850 (née en 1935)
Age Apparent : 30 ans
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 5, Apparence 2
Mental : Perception 2, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Séduction 4, Comédie 4, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 2, Furtivité 2
Connaissances : Occultisme 5, Politique 2, Langues (Arabe, Anglais, Hiéroglyphes)
Disciplines : Occultation 5, Serpentis 4, Domination 3
Historique : Troupeau 2, Alliés 3, Ressources 4
Vertus : Conscience 2, Courage 2, Maîtrise de soi 4
Humanité : 5
Volonté : 8
Notes : Un personnage torturé, capable du pire comme du meilleur. Sous une image hédoniste limite perverse se cache une volonté de donner le pouvoir aux femmes si possible, aux intrigantes et aux dominatrices.
Image : Laure est un travesti qui aime les vêtements sexy. Résille, minijupe en cuir noir et haut moulant sont sa tenue de prédilection. Toujours bien maquillé, il en a trompé plus d'un sur son véritable sexe (ce qui l'amuse toujours autant).
Conseils d'interprétation : Laure est féminine et peut jouer plus ou moins sur son aspect sulfureux. Elle ne fera jamais de mal à une femme (humaine ou vampire) sans très bonne raison et fait de son mieux pour aider d'autres vampires féminins à accéder à des postes de pouvoir. Elle n'éprouve par contre que mépris envers le sexe masculin. C'est une personne extrêmement retorse qui adore provoquer des conflits et mettre le feu aux poudres. Elle arrive pourtant d'une manière étonnante à s'attacher la sympathie de nombreuses personnes. Son seul point faible est la luxure. A force de conduire les autres à la dépravation, Laure est devenue une sorte de nymphomane des liens de sang qu'elle adore faire de manière mutuelle (par contre, elle ne boit jamais de sang s'il n'y a pas l'acte équivalent en simultané).
Havre : Un loft luxueux rue St Denis.
Influences : Laure, à travers son clan, peut obtenir de nombreuses informations et artefacts occultes. Bien entendu, elle peut aussi se procurer tout type de drogue et autres biens et services liés au clan Sétite. Elle espère commencer à avoir une réelle influence vampirique à travers la maison close de son Infant, Silvio Lanalloni.
Préoccupations actuelles : Il va de soit que Laure appuie les différentes femmes ayant du pouvoir (De Brigitte Cellier à Satomé). Elle le fait intelligemment et discrètement pour ne mettre personne en mauvais posture (comment, vous, une Ventrue, publiquement appuyée par une Sétite ?!). A titre privé, Laure commence à nourrir un intérêt tout particulier pour Jeanne Osclef et aimerait bien que cela devienne réciproque.
Une de ses alliées secrètes est Tatiana Andrassy à qui elle a sauvé la vie, il y a bien des années. Même si Tatiana n'apprécie pas les méthodes de Laure et ne s'en cache pas, elle ne fera rien contre elle et la préviendra même d'un danger le cas échéant…
Laure n'a pas d'ennemi déclaré (faisons l'amour pas la guerre) mais elle fera tout pour nuire indirectement au clan Nosfératu qu'elle suspecte (à juste titre) de cacher bien des secrets occultes de la capitale.

Lydia

Je suis née dans les favelas de Caracas, un lieu chaud, humide et agité, plein d'odeurs, de jappements, de cris d'hommes, de femmes et d'enfants. Mais moi, je ne criais pas. Je n'ai jamais crié, sauf une fois, jusqu'à présent. Pas un son n'a franchi le seuil charnu de mes lèvres que je mordais jusqu'au sang sous

les brutales poussées de mon père, les halètements bestiaux de mes frères, les déhanchements sauvages de mes cousins et les jeux orduriers des lubriques voisins, compagnons réguliers de ma couche, moi, fillette de dix ans trop vite formée, moi qui serrais les dents pour ne pas laisser les hommes pénétrer ma bouche ni laisser mes sanglots se déverser en leur présence. Je me dérobais à la lumière accusatrice du soleil pour passer d'entières journées prostrée, chargée de corvées, supportant punitions et vexations.
Moi, la Chienne, la Traînée, souillée dans les endroits les plus tendres de la chair, mais majestueuse dans la fange de chaque journée et le foutre dont on enduisait l'intérieur de mes cuisses chaque soir ! Celle que tout le monde accuse, rejette, méprise, celle que tous les mâles du bidonville montraient du doigt avant d'en venir fouiller et malaxer la chair pendant le sommeil des épouses et de la progéniture.
Je végétais ainsi sous l'œil brillant et la lèvre grasse de mon père jusqu'à ce que celui-ci, mes quatorze ans accomplis, décidât de tirer parti de mes formes et lâcha, comme autant de marchandises, la rondeur de mes hanches, l'ondoyante masse de mes seins gonflés, la tendre peau de mon ventre et le récent buisson ardent qui ornait mon pubis, à la merci de la grande ville et de ses trottoirs sales.
Mais aujourd'hui bien des choses ont changé ; je ne vis désormais que la nuit, et c'est elle qui est mienne désormais, et fait office d'entremetteuse entre mon corps et mes esclaves, mes crocs et mes victimes. Je ne parle plus du passé, il s'est effacé de ma mémoire à partir du jour où j'ai poussé mon unique cri, un hurlement démentiel qui vomissait toute ma haine, ma rage et laissait éclater l'ouverture triomphale d'une nouvelle existence…
Sur les hauteurs de Caracas, avec les premiers instants de la nuit, dans la pénombre d'une villa, j'ai poussé mon premier soupir d'orgasme sous les plaisirs découverts du sexe dur, chaud et puissant, mais aussi ceux de la morsure. Quelques heures plus tard, gorgée d'une sève nouvelle, après être descendue d'une somptueuse limousine, parée d'un éclat surnaturel, respirant le luxe et l'argent, j'obligeais enfin les chiens qui avait été ma famille de fantoches humains à rétablir l'ordre des choses trop longtemps bafoué en rampant à mes pieds comme des vers dégoûtants et à s'humilier devant ma personne et ma puissance, avant de CRIER, de les crever et de marcher sur leurs entrailles répandues en un sanglant tapis afin de regagner mon nouveau véhicule.
Depuis, j'ai quitté le Venezuela et le continent américain en acceptant la proposition de mon ami argentin Paolo Mercòn de le rejoindre en Europe, dans la Cité des Lumières : Paris ! Tout en restant occasionnellement en contact avec mon Sire, basé en Louisiane, et avec l'Amérique latine, j 'ai pu développer mes plaisirs dans la capitale française et y faire prospérer mon commerce. C'est également là que j'ai découvert l'amour passionnel, à Montmartre plus exactement, en la personne de Laurent, du clan Toréador. C'est désormais une multitude de jouissances et de possibilités qui viennent s'offrir à MOI…

Clan : Sétite
Sire : Baron William Ashton.
Génération : 10ème
Concept : Prostituée de luxe, animatrice des nuits de Pigalle
Etreinte : Le 31 décembre 1975 sur les hauteurs de Caracas.(née en 1957)
Nature : Sycophante
Attitude : Séductrice
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 2
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 5
Mental : Perception 2, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Séduction 5, Vigilance 2, Empathie 2, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 3
Compétences : Conduite 3, Armes à feu 1, Furtivité 2
Connaissances: Finances 2, Droit 2, Langues (Espagnol, Anglais) 2, Connaissance du clan 1, Connaissance du clan Toréador 1, Connaissance de la Camarilla 1, Connaissance de l'Amérique du Sud 2
Disciplines : Présence 3, Occultation 2, Serpentis 1
Historique : Mentor 3, Ressources 4, Alliés 3, Troupeau 2, Statut 1, Influence 2, Contact (Le Duc) 1
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Volonté : 5
Humanité : 7

Notes : Lydia considère l'étreinte comme une libération, une renaissance, un instant où elle sortit des ténèbres pour entrer dans la lumière. Elle a fait très bonne impression à la Rose lors de sa présentation…Elle peut également proposer des filles très « expertes » à tout vampire le désirant… Elle a également, par la force des choses, noué des relations professionnelles avec le Duc et ses hommes.
Conseil d'interprétation : Soyez provoquante, aguicheuse, langoureuse, laissez espérer vos faveurs. Un regard de vous suffit pour rendre un homme, et même un vampire, fou de désir, ne l'oubliez jamais…
Havre : Un appartement derrière Pigalle.
Secrets : C. La Sétite connaît les faiblesses de Laurent : sa mélancolie, sa peur de l'avenir, la sclérose qui le gagne ; et elle s'en sert du mieux qu'elle peut pour raffermir son emprise sur lui.
Influence : La seule influence dans le monde vampirique dont dispose Lydia est celle qu'elle arrive à obtenir de Laurent sur lequel elle dispose de plus en plus d'influence. Sur le plan humain, elle dirige en sous main plusieurs réseaux de prostitution (sous l'œil toujours vigilant du Duc) de celui de luxe à celui des travestis de la rue des Martyrs.
Préoccupations actuelles : Engluer Laurent de Montmatre dans ses fils et devenir une harpie respectée.

Silvio Lanalloni

Silvio est né dans la banlieue Nord de Paris. Doté d'un bon physique, il s'aperçoit rapidement qu'il peut tout obtenir de la gent féminine. Comme il ne se sent pas fait pour aller travailler à l'usine, il essaie tout naturellement de vivre au crochet de différentes jeunes femmes. Il aurait sans doute pu devenir un gigolo mais son manque de culture générale l'en a empêché.
Silvio est certes un profiteur mais il aime et respecte réellement les femmes. Il rencontre un jour Maria, une prostituée qui vient d'être sévèrement battue par son mac. Il décide alors de la prendre sous sa protection. Le mac de Maria, qui ne l'entend pas de cette oreille, lui cherche des ennuis. La police le retrouve mort d'une overdose deux jours plus tard. Pour Silvio, sa vie prend un tournant décisif. Plusieurs amies de Maria lui demandent sa protection. Leur mac mort, elles ont trop peur de tomber sur un autre salaud. C'est ainsi que Silvio se retrouve dans le milieu de la prostitution. Il défendra ses filles qui, en échange, lui permettent de vivre sans travailler. Tous ensemble, ils décident de quitter leur ville pour partir à Marseille.
Malheureusement, sa réputation de protecteur sympathique et non violent (avec les filles seulement) ne lui apporte pas que des amis. Les autres souteneurs marseillais vont plusieurs fois tenter de le liquider. Mais une alliée mystérieuse veille sur lui, empêchant les tentatives d'assassinat et conduisant leurs auteurs à une mort rarement agréable. Cette femme n'est autre que Laure. Silvio découvre alors le monde de la nuit. Après son initiation, elle finit par l'étreindre.
Au début des années 90, Laure et Silvio mettent en place le projet de maison close vampirique et montent ensemble à Paris. Les filles restent à Marseille, de toute manière il existe une telle réputation de danger pour ceux qui osent s'attaquer aux filles de Silvio qu'elles ne risquent plus rien. Silvio se présente en tant que Brujah Anarch et s'installe en banlieue alors que Laure va à la Cour et se déclare en tant que Sétite de la Camarilla. Depuis leur arrivée sur Paris, ils continuent à se voir secrètement et en prenant de très grandes précautions.

Clan : Sétite (Officiellement Brujah)
Sire : Laure Farrida
Nature : Défenseur
Attitude : Hédoniste
Génération : 10ème
Etreinte : 1970 (né en 1945)
Age Apparent : 25 ans
Physique : Force 3, Dextérité 2, Endurance
Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4

Talents : Bagarre 3, Empathie 3, Intimidation 3, Subterfuge 2, Connaissance de la rue 4, Style 2, Esquive 2
Compétences : Etiquette 1, Furtivité 3, Survie 2
Connaissances : Droit 4, Occultisme 1, Politique 2, Linguistique 3
Disciplines : Présence 3, Serpentis 3, Occultation 2, Célérité 1, Puissance 1
Historique : Troupeau 4, Influence 3, Ressources 3, Contacts 4, Alliés 2, Mentor 1 (Laure Farrida)
Vertus : Conscience 2, Courage 2, Maîtrise de soi 3
Humanité : 5
Volonté : 6
Notes : Un jeune homme direct et sympathique qui propose une soirée inoubliable en toute sécurité dans un établissement discret de la banlieue parisienne.
Image : Un homme au physique attirant qui fait des efforts pour avoir un look d'homme d'affaire mais qui se trahit de temps à autres par des détails tout droit sortis de sa vie précédente (grosse gourmette en or, facilité à s'énerver, expressions venues droit de l'argot...).
Conseil d'interprétation : Vous tentez de donner une impression de respectabilité et de classe mais le vernis est très fragile et le mac de banlieue est toujours à deux doigts d'apparaître. Tant que les affaires marchent, vous tenez votre rôle correctement mais quand il commence à y avoir trop de difficulté, vous en oubliez le masque pour vous concentrer sur la résolution des problèmes (mais vous êtes en général très efficace dans cette résolution néanmoins). Cela ne vous gêne pas trop puisque les gens pensent que vous êtes un Brujah qui veut se la jouer Ventrue moderne.
Havre : Un vieil hôtel du côté de Montreuil.
Secrets : D. Vous avez un plan bien précis et vous venez de passer à sa réalisation. Votre maison close vampirique (voir Influence) va mettre du temps à se faire accepter, vu la prudence excessive de la très grande majorité des vampires de Paris. Mais pour le moment, il n'y a jamais eu le moindre problème et la confiance viendra avec les premiers habitués. Ce que personne ne sait, c'est qu'une majorité de vos employés vous sont totalement liés au sang et qu'il ne suffirait pas longtemps pour qu'un certain nombre de jeunes vampires qui fréquentent assidûment votre établissement se retrouvent eux-mêmes totalement liés à vos employés si vous vous trompiez dans vos notes... Bien entendu, votre clan réel est votre plus grand secret car toute confiance dans votre établissement disparaîtrait si ce détail venait à être connu.
Influence : Vous venez de mettre en place une maison close vampirique. Le concept est le suivant : les jeunes vampires ont rarement le privilège de boire du sang de vampire, qui est pourtant l'accès le plus direct au Nirvana. De plus, quand ils ont cette occasion, c'est en général pour se retrouver rapidement lié au sang à un Ancien. Vous, vous proposez à ces jeunes vampires de venir passer des moments agréables avec quelques vampires des deux sexes qui sont là pour leur donner du plaisir et du sang. Bien entendu, le service est payant. Souvent, il faut vous payer en espèce et rendre un service au vampire qui se « prostitue ». Bien entendu, vous tenez un registre précis des différentes relations afin d'assurer à votre client qu'il ne boira jamais trois fois le sang d'un même vampire dans des conditions le conduisant à se retrouver lié et c'est là tout l'intérêt de votre établissement. Il n'y a eu à ce jour aucune erreur, aucun problème. Pour les amateurs de sensations fortes, vous possédez un éventail de substances et de pratiques qui permettent d'amplifier l'extase du sang...
Préoccupations actuelles : Votre unique préoccupation est d'accroître discrètement le nombre de vos clients. Le concept de votre établissement n'enfreint pas les règles de la Mascarade mais des vampires expérimentés pourraient se douter de votre plan. C'est pour cela que vous ne vous adressez qu'à de jeunes vampires qui se révèlent bien plus manipulables mais qui sont cependant d'excellentes sources de renseignements. Ils gardent bien évidement secrète leur participation à vos soirées car ils pensent, à juste titre, que cela nuirait fortement à leur progression dans la société vampirique parisienne.

GIOVANNIS

Chiara Giovanni

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Les Giovannis avaient destiné Chiara à devenir Vampire dès sa naissance. Ils l'élevèrent donc dans cette optique. Elle devint une jeune femme ambitieuse et déterminée, dénuée de tout scrupule.
C'était l'époque de Mussolini et elle fit croire des choses à un officier fasciste influent basé à Venise. Le cœur brisé, le garçon n'apprécia pas la boutade. Avec son uniforme, il se sentait plus fort et il la jeta dans le Grand Canal après l'avoir lardée de coups de couteaux.
Cependant Chiara n'avait pas du tout l'intention de mourir ainsi… Elle eut la force de sortir de l'eau et découvert par un passant, fut ramenée au palais des Giovannis.
C'est alors que son oncle, Francesco, la voyant concentrer tous ses efforts à retarder une mort inéluctable, décida de l'étreindre.
Cette non-vie donnée prématurément était contraire aux rites du clan. Les Giovannis préférèrent attendre pour confier des responsabilités à Chiara.
Elle consacra alors son temps à la vengeance.
Après avoir exterminé le dernier membre de la famille de l'officier fasciste, elle découvrit le cimetière de la ville de Ferrara.
Chiara fascinée par les lieux, mit en pratique les quelques enseignements morbides que Francesco lui avait inculqué à Venise. Pendant dix ans, elle arpenta ainsi les cimetières d'Italie, étudiant la Nécromancie. Elle ne revenait que rarement à Venise pour prendre conseil auprès de ses pairs.
Puis vint la guerre et le temps pour Chiara de faire ses preuves. Le clan l'utilisa bientôt pour négocier ici ou là.
Débordée par son travail, elle cessa définitivement de songer aux sentiments des autres et même aux siens.
De toute manière cela l'ennui… sauf quand elle parle avec les morts. C'est la seule chose, aux yeux de Chiara, qui est bonne dans un être humain : sa mort, et tous les petits commerces auxquels la non vivante va pouvoir se livrer avec lui.
Cette vision des choses explique son engouement pour la Nécromancie et son haut niveau de maîtrise de la discipline.
Et cette maîtrise explique qu'elle a été désignée par le clan pour remplacer l'ambassadeur Giovanni à Paris.
La fin de celui-ci a amusé Chiara. Elle l'a intriguée aussi.
Elle est maintenant très curieuse de savoir ce que cache les profondeurs parisiennes.
Ce challenge, depuis son arrivée à Paris, il y a deux ans, est devenu toute sa raison d'être.
De plus Chiara, sans trop savoir pourquoi, s'est amourachée de Marie Mezaud. Les circonstances du passage à la non-vie des deux Vampires expliquent sans doute leur rapport privilégié.
Elle a déjà par deux fois échangé son sang avec la Toréador qui est prête à tout pour Chiara.
La Giovanni, quant à elle, ne sait pas très bien à quoi elle joue…
Elle rêve juste de certains secrets soigneusement gardés par le clan Nosferatu.

Clan : Giovanni
Sire : Francesco Giovanni
Nature : Déviant
Attitude : Fanatique
Génération : 10^{e}
Etreinte : 1928 (né en 1901)
Age Apparent : 25 ans
Physique : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 1
Social : Charisme 4, Manipulation 5, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 4
Talents : Comédie 2, Subterfuge 3, Empathie 1, Commandement 3
Compétences : Etiquette 3, Mêlée 2, Furtivité 2
Connaissances : Bureaucratie 1, Finances 3, Linguistiques 3, Occultisme 3, Politique 2
Disciplines : Domination 4, Nécromancie 5 (sépulcre 5, os 3, cendre 3), Puissance 2, Dissimulation 2
Rites de nécromancie : tous jusqu'au niveau trois

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Historique : Servant 2, Ressources 5, Influence 2, Statut 2, Mentor 2
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de Soi 4, Courage 3
Humanité : 5
Volonté : 8
Notes : Chiara est considérée comme la responsable de la délégation Giovanni sur Paris et les deux autres membres du triumvirat lui obéissent la plupart du temps. Tout nouveau nécromancien arrivant dans la capitale doit (en théorie) répondre à ses injonctions. Un fait qu'elle ne se lassera pas de lui rappeler.
Image : Une femme d'affaire, impeccablement habillée, à la peau très pâle malgré ses traits méditerranéens. Elle est de petite taille mais sait pourtant remarquablement imposer sa Présence.
Conseils d'interprétations : Vous avez toujours l'air hautaine et sévère, regardant votre interlocuteur fixement, comme pour lui signifier qu'il est sans intérêt et qu'il vous fait perdre votre temps.
Havre : Un appartement du quartier Latin (place St Sulpice)
Secrets : D
Influences : Chiara, en tant qu'ambassadeur, évite d'empiéter sur les influences des Vampires parisiens. Elle a cependant un certain pouvoir sur les finances, par le biais de grands groupes étrangers.
Intérêts actuels : Les cimetières et le monde souterrain des Nosferatus.

Sabrina Rosselini

Sabrina est née à Rome, dans une famille où l'occultisme et la nécromancie étaient les centres d'intérêts principaux. Très rapidement, la petite Sabrina se révèle douée. A l'âge de 13 ans, elle rentre dans une école particulière tenue par un lointain cousin de la famille, Angelo Rosselini. Elève douée, elle a par contre un caractère assez fort qui la conduit à fuguer à plusieurs reprises pour aller s'amuser avec des garçons. A l'âge de 16 ans, elle disparaît définitivement dans la nature.
Sabrina va rapidement séduire la jeunesse dorée de la capitale italienne. Ses connaissances en occultisme en font une espèce de madone du mystère et ses soirées dans les catacombes obtiennent un franc succès. Mais la belle acquiert rapidement une réputation de femme fatale et au fil des ans, celle de mante religieuse commence à lui coller à la peau. Mais Sabrina a grandi et elle ne s'amuse plus avec la jeunesse. Elle commence à fréquenter les industriels et les politiciens de la ville. Sa grande beauté et certains de ses charmes la rendent irrésistible. Elle continue de jouer avec ses amants, hommes ou femmes, et sera à la source de plusieurs scandales.
Petit à petit, l'idée de vieillir commence à lui devenir insupportable ce qui la conduit à toutes les bassesses au sein de sa famille afin d'accéder au rite de proxis et finit par attirer l'attention de son ancien maître d'école, Angelo Rosselini qui n'a pas pris une ride depuis leur dernière rencontre. Ce dernier, surpris et impressionné du chemin parcouru par sa jeune élève indisciplinée, décide de faire plus intimement connaissance. Ils deviennent amants et le vampire fait passer alors à sa pupille successivement le rite de proxis et l'étreinte.
Sabrina passe ensuite plusieurs années à servir les intérêts du clan à la fois en tant que nécromant et en temps que manipulatrice hors pairs. A la vue de ses bons résultats, elle est alors affectée par le Clan au service de Richie Putanesca, l'ambassadeur parisien avec qui elle entretient dès la première rencontre des relations de haine cordiale et sincère.
Rosselini ne fut donc pas des plus profondément émue par le sort tragique de son supérieur. Elle fut en revanche très en colère lorsqu'elle apprit que le poste vaquant ne lui revenait pas malgré ses années d'expérience parisienne mais échouait à une petite gourde dont le seul mérite aux yeux de Sabrina est d'avoir le bon nom de famille. C'est donc une vampire aigrie et rancunière qui travaille en ce moment pour Chiara Giovanni. Mais un accident est si vite arrivé et la nécromancienne est persuadée que cette fois-ci, c'est à elle à que l'on donnera le poste.

Clan : Giovanni
Sire : Angelo Rosselini
Nature : Monstre

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Attitude : Séductrice
Génération : 9ème
Etreinte : 1953 (née en 1893)
Age apparent : 30 ans
Physique : Force 2, Dextérité 3, Endurance 4
Social : Charisme 5, Manipulation 3, Apparence 4
Mental : Perception 2, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Empathie 3, Subterfuge 4
Compétences : Etiquette 3, Furtivité 3, Musique 2
Connaissances : Erudition 4, Médecine 3, Occultisme 5
Disciplines : Nécromancie 5 (voie du Sépulcre 5, voie des Cendres 3), Domination 3, Puissance 1
Rites : (les cinq du livre de bases)
Historique : Contacts 3, Influence 2, Ressources 4
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Humanité : 3
Volonté : 8
Image : Superbe jeune femme brune aux yeux verts. Magnifiques cheveux longs et bouclés. Elle s'habille seulement avec des créations uniques de haute couture et ses bijoux sont tout simplement divins. Elle possède suffisamment de goût pour éviter en toute circonstance de tomber dans la vulgarité.
Notes : Une femme des plus dangereuses qui cache sous une image cultivée et haut de gamme une redoutable pathologie psychotique qui la conduit à ne trouver le plaisir que dans la douleur et le malheur d'autrui.
Conseil d'interprétation : Il y a bien longtemps que vous avez compris que l'habit fait le moine. Vous aimez séduire et fasciner. Vous mettez en avant votre classe, votre style tout en étant à la fois attentionnée, fragile, mystérieuse et terriblement passionnante. Quand une proie tombe dans vos filets, le jeu consiste à la garder près de vous le plus longtemps possible en lui faisant le plus de mal possible. Vous ne comptez plus le nombre de suicides dont vous êtes responsable.
Havre : Sabrina réside dans un des appartements de l'hôtel particulier des Giovanni.
Secrets : C. Sabrina a actuellement une relation amoureuse avec Laure, une Sétite ayant intégré la Camarilla. Si cette liaison secrète venait à être connue, Sabrina serait fortement en difficulté dans son propre clan.
Influence : Sabrina est consultée par plusieurs vampires (et de nombreux humains influents) en tant que médium. Son habilité dans le spiritisme lui donne ainsi un bon moyen d'influencer ces personnes et lui fournit parfois de très importantes informations. Il est évident que Sabrina a une très bonne réputation au niveau de sa discrétion et de sa probité. Quand elle utilise ce type d'influence, elle le fait toujours avec beaucoup de précautions.
Préoccupations actuelles : Sabrina cherche à séduire un vampire puissant de Paris afin de pouvoir court-circuiter l'interdiction que Villon impose au Giovanni (cf. Chiara Giovanni dans le PBN 1) en ce qui concerne les lieux liés à l'Occulte. Elle tente principalement une approche sur Brigitte Cellier et Isabelle des Thermes sans se rendre réellement compte du danger qu'elle encourrait si l'une des deux venaient à prêter vraiment attention à elle.

Marco Giovanni

Marco est né à Marseille. Il a grandi dans les cités, faisant preuve d'un certain courage, d'une fierté farouche vis-à-vis de son nom et de son origine italienne et d'un don certain pour s'approprier ce qui lui faisait envie. Marco avait une carrière toute tracée dans le trafic de voiture volée quand il se fit prendre

par la police. Rapidement tiré d'affaire par la famille, on lui demande en service d'aller récupérer des documents dans une villa privée. Le jeune Marco s'acquitte brillamment de sa tâche, au point que son employeur Anna Giovanni, décide de le prendre à son service. Marco est un chauffeur d'exception, aussi devient-il celui personnel d'Anna.
Rapidement, cette dernière utilise les talents de son protégé pour ouvrir tout type de serrure. Année après année, Marco devient excellent dans sa spécialité. Anna monte spécialement pour lui une petite société de sécurité afin qu'il puisse participer à tous les séminaires les plus pointus sur les systèmes d'alarme, les coffres forts et tout ce qui tourne autour de la protection.
Les opérations demandées à Marco devenant de plus en plus sensible, la famille décide de l'affranchir de sa composante vampirique. Marco qui est un oiseau de nuit accueille l'étreinte comme une bénédiction. Depuis, il procède à des opérations pour le clan Giovanni. Et de temps à autre, il monte une opération pour son plaisir personnel, soit parce qu'un objet lui plaît (Marco est un collectionneur fantasque qui agit à l'impulsion sans soucis de logique, d'époque ou de valeur), soit parce que le système de sécurité lui semble un challenge intéressant.

Clan : Giovanni
Sire : Anna Giovanni
Nature : Déviant
Attitude : Séducteur
Génération : 10ème
Etreinte : 1983 (née en 1960)
Age Apparent : 20 ans
Physique : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 3
Social : Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 5
Mental : Perception 2, Intelligence 2, Astuce 4
Talents : Athlétisme 4, Bagarre 2, Larcin 5, Subterfuge 4
Compétences : Archerie 4, Furtivité 5, Pilotage 3
Connaissances : Droit 2, Investigation 3
Disciplines : Domination 5, Puissance 4
Historiques : Alliés 3, Ressources 4
Vertus : Conscience 3, Courage 3, Maîtrise de soi 3
Humanité : 7
Volonté : 7
Image : Un jeune homme brun aux yeux noirs et aux longs cheveux gominés. Charmant, il s'habille avec classe en costume Armani avec des bijoux en or qui brillent. Vous l'avez compris, c'est un Mia.
Notes : Un jeune flambeur qui adore se balader dans les quartiers chauds au volant de son puissant cabriolet italien.
Conseil d'interprétation : Pour vous, l'important, c'est d'en mettre plein la vue aux autres. Vous êtes un flambeur et vous aimez ça. Vous parlez beaucoup avec exubérance et souvent avec les mains. Vous adorez les belles choses, voitures, femmes et œuvres d'art.
Havre : Marco réside dans l'un des appartements de l'hôtel particulier des Giovanni.
Secrets : Marco a dérobé plusieurs œuvres d'art à des Toréadors lors d'effractions particulièrement audacieuses dans des hôtels particuliers de la capitale.
Influence : Marco n'a pas d'influence notable sur Paris
Préoccupations actuelles : Marco est en train de mettre au point un vol spectaculaire mais il ne sait pas que l'objet qu'il vise fait partie des œuvres favorite du Prince. S'il ne l'apprend pas avant la mise en place de son plan, il risque d'y avoir de grosses vagues sur la capitale.

LASOMBRA

Eris

Rien ne préparait Johanna Dalmiont à se retrouver Néonate chair à canon dans la glorieuse croisade du Sabbat contre Paris lors de la Seconde Guerre Mondiale. Etreinte en même temps que d'autres étudiants lors d'une excursion dans la forêt de Fontainebleau, la jeune femme se montra immédiatement réfractaire à tout ce que tentaient de lui enseigner les membres du Pack. Même le vinculum ne sembla pas ébranler sa mauvaise volonté ni son cynisme. Fille de la haute bourgeoisie et fricotant avec les milieux libertaires intellectuels, Dalmiont supportait très mal de voir des rustres tout droit sortis d'une secte millénariste lui donner des ordres tout en chantant des louanges à une vague figure biblique. Ses remarques incessantes finirent par venir à bout de la (courte) patience du chef du pack qui finit par la provoquer en rite de monomacie où elle perdit un œil et gagna une haine éternelle de tout ce que pouvait représenter ces monstres. Elle comprit cependant que, pour l'instant, il valait mieux garder pour elle un profil bas et suivre les ordres. Une occasion se présenterait bien un soir.
L'occasion se présenta en effet de la manière la plus inattendue. Envoyée comme scouts à Paris en 1944 (pendant la fuite des Tremeres) afin de débusquer les anciens Camaristes pouvant bien s'y cacher encore, le pack bénéficia d'une description détaillée des plus puissants vampires de la capitale, puis fut lâché dans la nature.
Ce fut Johanna qui au détour d'une ruelle, repéra un Caïnite ressemblant fortement à la description de Villon, évidemment ce dernier la remarqua également et se préparait à frapper lorsque la Lasombra eut la Phrase qui à la fois lui sauva sa non-vie mais également scella son destin : « on peut discuter ? ».
Intrigué et ne voyant pas dans la Néonate un danger immédiat, Villon se permit le luxe d'écouter ce qu'elle avait à dire.
Dalmiont, absolument inconsciente de ce à quoi elle avait réellement à faire, commença à expliquer au Prince en le tutoyant qu'elle détestait le groupe dans lequel elle était et souhaitait plutôt rentrer dans son club, la « Cama quelque chose » plutôt que de rester avec ces dégénérés. En preuve de bonne volonté elle lui indiquerait à lui et à sa bande où stationnaient les différents packs du Sabbat. Le Prince, à la fois amusé par le culot de la Lasombra et par les informations qu'elle détenait accepta de discuter avec elle et l'emmena (après avoir bien évidemment vérifié la véracité de ses propos par le biais d'Auspex) à sa rencontre avec le Duc, raisonnant qu'il n'aurait qu'à la détruire quand il n'en aurait plus besoin. Eris devint donc les yeux et les oreilles de Villon et de ses lieutenants qui en profitèrent pour lui faire son éducation vampirique. Lorsque Paris fut libérée, seuls cinq personnes connaissent la vérité sur la Libération (voir PBN 1) : Villon, Ange, Jéhovah, le Duc et la Néonate. La logique aurait été de s'en débarrasser, mais chacun des Anciens en était venu à l'apprécier, et il était devenu clair qu'elle ne tenterait pas de les trahir, n'ayant aucune raison de réduire à néant sa position privilégiée. Villon la présenta donc comme l'Infant de son défunt ami Antitribu Giacomo Simonetto (ce qui fait que la plupart des gens pensent que l'Ancilla est 6ème génération, toujours dans le PBN 1) et la laissa faire ce que bon lui semblait, pour peu qu'elle ne s'occupe pas de politique. Depuis, Eris est sur Paris ce qui se rapproche le plus d'une enfant gâtée-pourrie, faisant ce que bon lui semble en ne prenant que très rarement compte des conséquences. Beaucoup de vampires ont tenté d'agir contre elle mais ont découvert que l'administration camariste était d'un remarquable laxisme envers tout ce qui la concernait. De plus, ses ennemis les plus virulents ayant la fâcheuse habitude de disparaître corps et bien, on comprend aisément que la plupart des vampires la laissent en paix.
Eris est également responsable d'une zone quasi franche sur la Butte aux Cailles (quasi car elle n'a pas d'existence légale, Eris se contente de ne pas écouter la Bourgmestre ou une quelconques autorité. Sa dernière lubie est la protection de DJ Wildblood, ce qui ne constitue pas la meilleure chance de survie de la Néonate.

Clan : Lasombra Antitribu
Sire : Ron
Nature : Rebelle
Attitude : Séductrice
Génération : 9ème
Etreinte : 1916 (née en 1890)
Age apparent : 25 ans
Physique : Force 3, Dextérité 4, Endurance 2

Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 2, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Vigilance 3, Sports 3, Bagarre 1, Esquive 2, Commandement 4, Empathie 3, Subterfuge 4, Style 3, Grâce 3
Compétences : Conduite 2, Etiquette 3, Démolitions 3, Armes à feu 2, Pickpocket 2, Lecture sur les lèvres 2, Rhétorique 3
Connaissances : Académiques 3, Ordinateur 2, Investigation 4, Politiques 2, Linguistique 3, Sciences 1, Conn. de Paris 3, Conn. du Sabbat 3, Loi 1
Disciplines : Célérité 3, Puissance 1, Présence 4, Auspex 2, Domination 2 (Eris a toujours refusé d'apprendre la discipline inhérente à son clan)
Historique : Ressources 4, Contacts 3, Statut 3, Alliés 2, Influence 3, Mentor 5+ (Villon, Jéhovah et le Duc).
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 5, Courage 3
Humanité : 5
Volonté : 9
Image : Une jeune femme énergique et musculeuse au teint halé et aux cheveux courts. Eris garde de son passage dans le Sabbat un bandeau sur l'œil droit. Ce dernier change suivant son humeur, mais reste toujours assorti à ses vêtements. Elle affectionne les tenues un peu garçonne et on ne l'a jamais vu en robe.
Notes : Eris est la seule Lasombra Antitribu parisienne qui, présente lors de la Seconde Guerre Mondiale ait survécu (et pour cause) aux expéditions punitives sabbatiques. Officiellement, elle est une infante de l'ancien Bourgmestre de la Cour. Sa haine de la Main Noire est bien connue (même si en pratique sa façon de penser est relativement similaire à celle des Lasombras, en légèrement plus démocratique peut-être) et elle se trouve au dessus de tous soupçons en ce qui concerne les Archontes et le Prévôt. Eris est, pour une raison inconnue, immunisée aux liens du sang. L'Ancilla passe son temps à s'investir dans des causes plus ou moins valables et adore se poser en défenseuse des jeunes vampires. Malheureusement, avoir Eris de son côté veut également dire avoir énormément de vampires puissants contre soi. La Lasombra est la seule personne au courant de l'alliance entre Villon, le Duc et Jéhova. Ces derniers sont, en retour, les seuls à connaître son passé plutôt trouble. Chacun profite de la situation et ignore soigneusement l'autre. Eris ne se mêle pas trop de politique, exécute deux ou trois services discrets pour le Prince et en échange ce dernier se montre tolérant sur les écarts de conduite et de langage que l'ex-Sabbatique ne manque pas de commettre.
Conseil d'interprétation : Vous êtes une femme de caractère et ne laissez personne, que ce soit le Sabbat, les Archontes ou les Anarchs vous marchez sur les pieds. Lorsque vous estimez vous trouver en bonne compagnie, vous parlez clairement et sans détours. En revanche, lors d'une de vos nombreuses croisades mentez, trichez, brouillez les cartes sans sourciller. Vous détestez un nombre impressionnant de vampires, de Kerrida « cette vieille catin sur le retour » à Satomé « cette femme suinte tellement de bons sentiments qu'elle ressemble à un loukoum » et profitez pleinement de votre statut atypique pour ne pas mâcher vos mots. Cela vous attire la foudre des uns et l'adulation des autres. Vous appeler la prévote est un bon moyen d'apprendre que vous ne rechignez pas à en venir aux mains.
Havre : Officiellement, un appartement dans la Butte aux Cailles (13ème). En réalité, elle dispose d'un havre par bourg et en change régulièrement (au bout de quelques jours) de façon aléatoire, on est jamais trop prudente…
Secrets : B. Eris est la seule personne en dehors du Prince et de ses lieutenants officieux (cf. partie 1) à connaître la véritable histoire de la Seconde Guerre Mondiale, ce qu'elle ne révélerait normalement jamais, ayant bien trop à perdre.
Influence : En plus de son Salon, Eris aide occasionnellement le Prévôt dans les affaires de « Camaristes renégats ».
Si elle s'intéresse aux affaires humaines, l'Ancilla évite cependant de trop s'en mêler, histoire de ne pas froisser la susceptibilité du Prince. Elle n'a donc que des contacts sans trop d'importance dans la vie parisienne, simplement de quoi être invitée dans les endroits intéressants.
Préoccupations actuelles : Eris est la plus visible des vampires ayant pris partie pour la jeune Bourgmestre de la Cour. Elle croit sincèrement en ses capacités et éprouve une réelle affection pour

Lucille, ce qui veut également dire qu'elle est particulièrement sans pitié envers ses détracteurs. Elle tente de fédérer les partisans de la Néonate, le problème étant principalement que la plupart de ces derniers ne veulent en aucun cas avoir à faire avec l'Antitribu. Pour le moment, seuls Jeanne Osclef et Mygale ont répondu positivement (du moins à leur manière) à la proposition. Cette association plus qu'étrange a tendance à donner des cauchemars à plus d'un parisien. En dehors de cela, Eris continue à animer son salon et à profiter pleinement de son statut d'enfant gâtée (voire pourrie) de la communauté vampirique.

RAVNOS

Le Duc

Il y a plus de deux mille ans, Marik était le plus jeune chef de caravane gitans à parcourir les routes d'Egypte. D'un naturel fougueux et entier, il faisait parti de la mouvance gitane clamant que les Roms devaient garder leur sang intact, le préservant de toutes les déviations comme les Loups Garous, les Mages, mais surtout les Vampires, qui représentaient pour Marik la pire espèce, car alliant à leur désir de sang celui de tout contrôler y compris les Romani. Qui plus est, certains, ce proclamant gitans, n'hésitaient pas à se nourrir sur leurs anciens frères afin de garder leurs pouvoirs intacts . Cette seule pensée provoquait chez Marik des accès de rage et tout suceur de sang rencontré sur le trajet du convoi était mis à mort rapidement.
Un beau soir, une jeune gitane à la peau étonnamment pâle se présenta au campement et demanda l'asile pour la nuit, que les anciens acceptèrent en regard à l'appartenance à la communauté de la jeune fille, et ce, en ayant connaissance de son état de Schimulsho et contre l'avis de Marik pour qui tout Vampire, gitan ou pas, ne pouvait qu'être une créature de duplicité. Qu'a cela ne tienne si les Anciens tenaient réellement à accueillir ce monstre, lui et ses lieutenants monteraient la garde pour l'empêcher de nuire. Ce que Marik avait prévu arriva effectivement, à l'exception près que la Vampire était bien plus puissante que tout ceux qu'ils avaient rencontrer auparavant. D'un geste, elle stoppa tout les compagnons du jeune homme alors qu'elle se nourrissait avec un plaisir évidant sur une femme enceinte. Seul Marik réussit (en grande partie grâce à son dégoût) à résister à l'emprise de la Ravnos, chose qu'elle n'avait manifestement pas prévu, comme le démontrait le mélange de rage et de stupeur qui se lu sur son visage lorsque Marik enfonça un bâton enflammé dans l'orbite de la morte vivante. Le triomphe du jeune gitan fut de courte durée et, alors que les autres hommes évacuaient la caravane, la Vampire entreprit de lui casser consciencieusement tous les os du corps, éradiquant toutes personnes tentant de s'interposer. Puis, afin de bien marquer sa vengeance, elle l'étreint, et parti.
L'Etreinte ravagea le jeune homme. Il tenta bien de concilier durant quelques semaines ses traditions et sa nouvelle vie, mais cela se révéla très vite impossible. Ne souhaitant pas quitter son peuple et n'étant pas d'un tempérament à songer au suicide, il fit la seule chose qui lui semblait logique. Ses amis l'aidèrent à confectionner un lourd sarcophage, munit ,sur l'intérieur du couvercle d'un solide pieu en bois. Puis il expliqua à l'assemblée du convoi qu'il continuerait à servir son peuple malgré son nouveau statut et laissa des instructions formelles pour que le sarcophage ne soit ouvert que si le peuple gitan était au prise à un grand peril et pour que, lors des veilles, les contes soient racontés en sa présence. Puis, en disant adieu à ses amis et sa famille, il referma lui même le couvercle.
Au fil des générations, la légende de Marik et du sarcophage se perpétua.L'histoire déifia pratiquement Marik rajoutant chaque années à la liste de ses exploits réels de la pure invention.Marik aurait combattu hakim, mis Seth en torpeur, été à l'origine des dons des gitans etc…Seul sa mort et son Etreinte ne furent pas chroniquées. Pour tous les gitans, Marik est donc un héros antique mort de façon nébuleuse. Tout au plus certains contes parlent t'il de ses réincarnations, mais personne ne pourrait ne serait-ce qu'imaginer que le héros que s'amuse à incarner tout les gamins du peuple Rom soit devenu un Vampire.
Le sarcophage, quant à lui, s'il fut garder précieusement au fil des âges, par les descendants des compagnons de Marik, perdit petit à petit son histoire et fut relégué au rang d'objet de cérémonie à la fonction obscur et dont les instructions se résumaient à :sortir à chaque réunion et « ne pas ouvrir ». Cette tradition dura pendant prés de ? ? ? ans jusqu'au jour où, lors d'une attaque de la caravane par des goules Setites,une jeune fille tenta de se cacher à l'intérieur et libéra le héros, qui se fit un plaisir de

s'occuper de la menace. Profondément perturbé par l'expérience (le jeune gitan n'était pas au courant, lors de sa décision, qu'un Vampire pieuté restait conscient) et ne voulant pas ternir sa gloire passé, il expliqua aux gitans éffarés qu'il était un Vampire voué à la protection de leur peuple et qui désormais prendrait, s'ils acceptaient, la route avec eux .
Les gitans, lui étant redevables et la menace Setite pesant toujours sur le convoi, ceux-ci acceptèrent et en un peu moins d'un siècle, Marik était à nouveau chef d'un convoi, avec désormais la ferme intention d'unifier le peuple gitan, lui permettant ainsi de pouvoir résister de façon efficace aux différentes pressions que les diverses créatures n'hésitaient pas à faire subir aux gitans.
Désormais rebaptisé le Duc, il écuma alors les différentes ville d'Europe, escroquant les cours en se faisant passer pour un noble égyptien dont la conversion au catholicisme l'avait contraint à s'expatrier,et dont la troupe, composée de bateleur, de diseurs de bonnes aventures et d'autres comédiens, cherchaient désormais des fonds afin de repartir convertir leurs frères au pays. Cest lors de la découverte d'une de ces supercheries par un prêtre parisien, et la retraite precipitée qui s'ensuivit que Marik rencontra un jeune Neonate nommé Francois dont la sire semblait l'avoir abandonné à son sort . Le gitan se prit d'affection pour le jeune homme et le prit sous son aile.
C'était le premier Vampire avec qui il sympathisait.
Celui-ci resta quelques temps en tant que bateleur et apprenti poète dans la troupe et a son contact, l'ancien ravnos apprenant à son contact que tous les Vampires n'était peu être pas a extermine (sa conception initiale était l'éradication totale de l'espèce, en commençant par les Ravnos) et songea même pour la première fois à étreindre. Leur chemin se séparèrent lorsque Villon décida de repartir tenter sa chance sur la capitale, mais la rencontre devait changer à jamais la personnalité des deux Vampires.
Durant les siècles qui suivirent, le Duc s'attacha surtout à accroître son influence sur son peuple, à se créer un puissant empire criminel, et finalement à infanter et à chercher des lieutenants parmi les Vampires (tous d'origine gitane quel que soit leur clan). Cependant, l'industrialisation galopante et la mise en place de frontières stables aux pays fit comprendre au Ravnos une chose que beaucoup d'autres refusaient de voir en face : si les gitans voulaient survivre aux prochains siècles, ils devaient s'adapter, c'est à dire renoncer pour un temps notamment à leur mode de vie nomade, sinon le monde les détruirait comme des insectes et toutes les protestations d'indépendance des plus conservateurs de ses pairs ne changeraient rien à cet état de fait. Il contacta alors Villon, qu'il savait être devenu Prince de Paris et les deux anciens parvinrent à un accord. Le Toréador ouvrirait sa ville aux Ravnos (et surtout aux gitans) et s'occuperait d'arrondir les angles avec les Vampires les plus tatillons sur qui est ou n'est pas protégé par la mascarade (c'est alors qu'est apparu la fameuse règle, que toute personne séjournant à Paris était camariste) et en retour le Ravnos de sa nouvelle powerbase reprendrait en main le secteur criminel (qui posait alors de gros problème à Villon) et deviendrait un de ses lieutenants officieux. Depuis les deux Vampires, s'ils évitent de se rencontrer trop souvent afin de ne pas attirer les soupçons, ont gardé des relations amicales et plus d'un Vampire a compris, juste un peu trop tard durant la seconde guerre mondiale ou mai 68,où se situait la loyauté des Ravnos de la capitale.

Le Duc
Clan : Ravnos
Sire : Zaira
Nature : architecte
Attitude : conniver
Génération : 5eme
Etreinte : 50 avant JC
Age apparent : 18 ans
Physique : Force 4, Dexterité 8, Endurance 5
Social : Charisme 5, Manipulation 6, Apparence 4
Mental : Perception 7, Intelligence 6, Astuce 8
Talents :Vigilance 4, Athletic 3, Bagarre 3, Esquive 7, Empathie 2, Expression 4, Intimidation 7, Commandement 7, Conn des rues 7, Subterfuge 5
Compétences : Animaux 4, Etiquette 3, Armes à feu 4, Mêlée 5, Performance(jonglage)7, Sécurité 5, Discrétion 6, Survie 5, Acrobaties 6, Pickpocket 7, Bonne aventure 6

Connaissances : Conn de l'Egypte 7, Conn du clan ravnos 3, Psychologie 6, Politique 6, Langues 5, Conn des garous 3, Conn des mages 3, Conn des gitans 7, Conn des Changelings 5, Occculte 6
Disciplines : Chimerie 7, Animalisme 7, Fortitude 7, Présence 3, Auspex 5
Historique : Statut 2, Alliés 8, Contacts 6, Serviteurs 6, Troupeau 6, Ressources 7
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 1, Courage 5
Humanité :4
Volonté : 9
Notes : Le Duc est un vrai Ravnos, c'est à dire qu 'il disposait du temps de sa vie de pouvoirs particulier qu'il peut regagner en absorbant du sang de gitans (chose qu'il évite généralement de faire, préférant se nourrir sur les criminels composant le reste de sa cour des miracles). Si vous utilisez le supplément gitans, considérez qu'il possède à ce moment la danse des couteaux à 5 et la divination à 3 et que son affinité est le feu.
De plus il n'est pas sujet à l'attitude compulsive envers une activité délictueuse que développe la plupart des Ravnos modernes mais regarde plutôt l'ensemble des lois comme ne le concernant aucunement.
Il est également sur Paris **la** personne à contacter si l'on veut des renseignements sur les différentes races de créatures surnaturelles peuplant le monde. Malheureusement, et chose qu'il se gardera bien de dire à tout acheteurs potentiels d'informations (surtout s'il est *gadje),*est que toutes ses références sont plutôt datées (d'il y a approximativement un bon millénaire) et basées sur l'Egypte ce qui pourrait avoir des résultats catastrophiques. Seules ses informations sur les Changelings sont d'une extrême acuité, la discipline des Ravnos lui permettant d'interagir avec leur monde de glamour. Mais comme il ne souhaite nullement s'en faire des ennemis potentiels, il est peu probable qu'il donne quoique ce soi à leur sujet.
Enfin, malgré son âge et sa puissance, le Duc n'est pas très bien vu par son clan dont il ne s'est en fait jamais réellement soucié (mais dont il n'a pas hésité à détruire quelques membres à l'occasion). En revanche, il se pose en protecteur indéfectible des gitans et est vu par bon nombre de Rom comme un leader et non comme un schimulscho (le mot gitan pour désigner un Vampire) à éviter.
Si vous voulez une idée de ce qu'est devenu Marik dans la mythologie gitanne du WOD, pensez à un coyote sans le côté dieu créateur/destructeur mais avec un côté plus agressif, et dont l'existence n'aurait pas été connu hors de son milieu d'origine (les gitans n'ont jamais été connus pour leur côté volubile envers les étrangers).
Image : Un jeune gitan hâbleur au sourire permanent, aux cheveux brun et aux yeux marron. Il est la plupart du temps habillé en vêtements de soie aux couleurs éclatantes .
Conseil d'interpretation : Parlez énormement avec les mains à grand renforts de gestes amples. Utilisez des expressions imagées et soyez prompte à proférer des menaces que vous oubliez aussitôt. En présence d'un autre gitan , affichez une attitude paternaliste et proposez lui une multitudes de conseils, aides et autres pistons en tout genre. Les affaires ne sont évoquées qu'avec vos lieutenants ou vos clients .
Havre : Les caves (aménagées en un véritable complexe) d'un cinéma désaffecté à Barbes.
Secret : C
Le duc ne s'intéresse que très moyennement à la politique vampirique en dehors de son secteur d'activité mais est au courant de la plupart des secrets de Villon.
Influence : Le duc contrôle à peu près tout le crime organisé et l'industrie du sexe du 18 et 19 arrondissements et dispose de pions dans la plupart du reste de l'industrie parallèle parisienne. Tout vampire souhaitant y exercer une influence doit auparavant recevoir sa bénédiction au risque de déclencher une de ses légendaires colères.
Il est également une des figures les plus respectées des gitans européens. C'est également un des trois réels alliés de Villon et l'une des personnes en qui le prince a le plus confiance.
Préoccupations actuelles : Depuis deux ans l'Ancien Ravnos semble survolté. Il tenterait de réunir le plus possible de gitans sous une même bannière et ce dans un but obscur dont même Villon n'est pas dans la confidence (la réponse classique à une question sur ce thème est la référence à de mauvais présages dont l'origine semble très flou). Les rumeurs parlent même de tentative de contact fait de sa part envers des loup garous, tentative bien évidemment restée lettre morte.
Son influence envers le milieu criminelle est également prit par le gitan avec un sérieux mortel et il ne tolérera aucune tentative de sappage de son autorité. Le duc prend également grand soin de garder

(officiellement bien entendu) sa distance envers la politique vampirique se qui lui a permis d'être toléré par de Pompignan (qui reconnaît à contrecœur préférer que le milieu du crime soit sous le contrôle d'une seule personne visible et répondant aux ordres, que fragmenté entre de multiples Anarchs).

Ruis

Né dans une famille de Gitans de Séville, Ruis fut de tout temps l'enfant chéri de sa communauté. De constitution plutôt chétive et de petite taille, il compensa toujours en se montrant plus malin que ses adversaires et en servant de coordinateur (et souvent d'instigateur) aux méfaits perpétrés par ses frères, ses cousins ou ses amis. Dans l'esprit du jeune espagnol, la situation était claire : ils étaient les muscles, et sa modeste personne officiait en temps que cerveau. Cette situation continua bien après l'adolescence, Ruis devenant le comptable et l'organisateur de la pègre locale, allant même jusqu'à s'occuper du transport de différentes cargaisons illégales (drogues, armes, etc.) des ports espagnols vers le reste de l'Europe.
Lorsque la Seconde Guerre Mondiale survînt, Ruis tenait ainsi une petite entreprise de marché noir tout à fait prospère et ne vît aucune objection à ce que les Gorgios s'éradiquent entre eux. Les bénéfices de son organisation explosant grâce au commerce avec la France Libre, la situation paraissait plus que favorable au truand.
Jusqu'au jour où, accompagnant un chargement d'opium ayant pour destination Paris, il se fit attraper par la milice et emmené à Vichy. Ce n'était évidemment pas la première arrestation de Ruis et ce dernier n'était pas terrifié outre mesure par la perspective de se retrouver de nouveau en cellule. Il sentit cependant qu'un détail clochait lorsqu'on le conduisit dans une gare avec d'autres prisonniers n'ayant rien de criminels, mais en revanche, appartenant tous au peuple Rom.
Ruis passa plus d'un an dans les camps, survivant comme il le pouvait et tentant d'instaurer un minimum de cohésion parmi les déportés. Même un voyou endurci comme lui ne pouvait imaginer de telles horreurs commises sur un être vivant. Mais à la différence de beaucoup des détenus coexistant avec lui, il n'était pas dénué de ressources.
Corrompant, mentant, et faisant chanter les gardes, il parvint finalement à faire passer une lettre à sa famille espagnole afin de témoigner sur les horreurs nazies. Ce message était purement préventif et il ne s'attendait absolument pas à ce que quiconque puisse sortir, lui et ses compatriotes du piège dans lequel ils étaient tombés.
Et il ne s'attendait pas non plus à ce que le Duc intercepte la lettre…
L'Ancien Ravnos envoya immédiatement une rétribution envers les nazis sous la forme d'Angel Ostos.
En une nuit, le Ravnos éradiqua quasiment tous les gardes du camp, libérant la plupart des captifs par la même occasion. Le vampire était terriblement puissant, mais pas très au fait des innovations techniques des 20 dernières années et c'est avec un grand regard d'incompréhension qu'il regarda un soldat allemand pointer un canon de lance flamme dans sa direction…un mouvement sur la gâchette et s'en étaient finis des rêves de libération des prisonniers. Ruis n'était pas un héros et aurait certainement frappé n'importe qui le traitant ainsi. C'est donc avec une conscience très vive de la stupidité qu'il commettait qu'il s'interposa entre l'arme et le vampire.
La suite fut très confuse pour le jeune homme, lorsqu'il reprit conscience, il était intact et entouré de SS vidés de leur sang, et son nouveau Sire l'accueillait dans la famille.
La fin de la guerre se passa pour le Néonate à coordonner les actions des hommes du Duc pour permettre au peuple Rom de survivre à la folie d'Hitler.
La Libération laissa cependant un goût très amer dans la bouche du Caïnite. En effet, il n'était pas difficile de se rendre compte que les vrais coupables du côté vampirique de la propagation de l'extrémisme en France n'avaient été en aucun cas inquiété et que seuls, les pantins remplaçables étaient tombés. Le seul fait de voir De Pompignan parader donnait au Ravnos des envies de meurtres. Impuissant et aigri, Ruis se lança à corps perdu dans son travail pour le Duc (à l'origine simplement de la comptabilité) gravissant petit à petit les échelons de l'organisation pour atteindre finalement le statut de gestionnaire du marché noire et de « responsable du relationnel » (traduire par préposé aux fortes têtes) dans l'organisation.

C'est alors qu'un jeune Brujah prénommé Justin l'interpella. Il connaissait, disait-il la rancœur qui animait Ruis et appartenait à un groupe dans le but était la destruction du Lys et de tout ce qu'il représentait. C'était pour le Ravnos une chance inespérée qu'il saisit sur-le-champ, et une semaine plus tard, il rencontrait Jonas, le chef de la coterie et prenait part de façon active à la lutte contre De Pompignan.
Depuis, Ruis partage son temps entre ses obligations envers le Duc et sa nouvelle coterie. De toute façon, dans l'esprit du Ravnos, les deux ne sont pas antagonistes.

Clan : Ravnos
Sire : Angel Ostos
Nature : Rogue
Attitude : Tête brûlée
Génération : 9ème
Etreinte : 1941 (né en 1912)
Age apparent : 30 ans
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 3
Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4
Talents : Vigilance 3, Expression 3, Sports 2, Connaissance de la rue 3, Expression 3, Subterfuge 4, Intimidation 3, Empathie 2, Commandement 2, Style 1
Compétences : Conduite 2, Etiquette 2, Sécurité 2
Connaissances : Académiques 2, Loi 2, Linguistiques 2 (Espagnol, Anglais), Finance 2, Ordinateurs 1, Conn de Paris 3
Disciplines : Endurance 2, Chimérie 3, Présence 2, Animalisme 1
Historique : Statut 2 (homme de confiance du Duc), Alliés 5, Ressources 4, Contacts 5, Influence 2
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 4
Volonté : 7
Image : Un homme de type hispanique de petite stature et de corpulence moyenne. Son air est plutôt jovial et il pourrait presque apparaître comme un commerçant honnête si les poches de son costume Armani n'étaient pas en permanence remplies de substances prohibées. Il fume constamment le cigare, et un observateur averti pourra constater que la lame de son coupe-cigare est en permanence maculée de sang.
Notes : Ruis peut être considéré comme le porte-parole du Duc auprès des petites frappes. Un dealer refuse de payer la TVA sur la coke ? Un Anarch se met en tête d'ouvrir un petit commerce sans l'autorisation de l'Ancien Ravnos ? Immanquablement, Ruis apparaîtra dans la semaine, flanqué de deux gros bras, et « persuadera » le malpropre de se mettre en règle avec les « autorités ». Sa méthode préférée est l'ablation des doigts…..
Ruis est également responsable de la supervision et du contrôle du marché noir, secteur où Villon est très attentif, notamment en ce qui concerne les armes achetées ou vendues, cette situation lui a cependant permis de fournir aux Enfants Terribles une quantité plus que raisonnable d'explosifs. La plus grande difficulté a été de convaincre Jonas de ne pas les utiliser immédiatement.
Ruis est un véritable gitan et possède donc le mérite SANG GITAN du livre de clan Ravnos.
Le Ravnos se fait un point d'honneur à n'obéir dans la Citadelle qu'au Duc et à lui uniquement. Ce qui a déjà causé des tensions non seulement avec Mercon, mais également avec Laurent.
Conseil d'interprétation : Lorsque vous ne travaillez pas, soyez agréable, ouvert et jovial. Lorsque vous travaillez… soyez-le également. Expliquez bien à l'intéressé que vous n'avez rien de personnel contre lui et que vous faites simplement votre boulot. Complimentez-le sur sa charmante famille, parlez foot tout en lui coupant les doigts, bref, soyez monstrueux mais courtois.
Vous considérez les membres des Enfants comme vos meilleurs amis et leur êtes aussi loyal qu'au Duc. Et bien évidemment, rien ne vous ferait plus plaisir que de tester votre coupe-cigare sur De Pompignan.
Havre : Un appartement luxueusement meublé à Pigalle
Secret : C Ruis connaît la majeure partie des opérations du Duc et sait que Villon et lui sont alliés d'une manière ou d'une autre, même s'il ne connaît pas la nature exacte de cette relation.

Influence : Par son travail pour le Duc, Ruis dispose d'une influence non dédaignable sur la pègre parisienne et notamment dans le milieu du marché noir. Il dispose aussi du réseau d'influence des Enfants et ne se prive pas de l'utiliser.
Préoccupations actuelles : Détruire la coterie du Lys, avec De Pompignan le suppliant à genoux…Ruis sait que c'est un rêve mais il le trouve agréable néanmoins. Continuer à profiter des avantages que lui offre son travail avec le Duc. Le Ravnos a également remarqué la protégée de Laurent qu'il trouve formidablement à son goût mais n'a pas encore tenté quoi que ce soit dans cette direction, non pas par peur de l'Ancien de Montmartre, mais par conscience que la Sétite tentera bien évidemment de le manipuler. Il n'a pas encore réussi à se décider si le jeu en valait ou non la chandelle.

ASSAMITE

Mahmud Ibn Süleyman

Imam très écouté, prêchant le Jyhad contre les chrétiens à Bagdad vers la fin des années 1180, Mahmud prépare en même temps, dans le plus grand secret, son initiation dans une confrérie secrète d'obédience ismaélienne : la secte des Assassins. C'est le temps de la troisième croisade et de l'hégémonie du plus grand ennemi de la secte : Saladin. Depuis plusieurs années, le destin de Mahmud intéresse au plus haut point la secte mais aussi les vrais maîtres de celle-ci : les Assamites. Ces créatures étranges, pratiquement inconnues en Europe ont décidé de mettre un terme aux croisades en frappant l'ennemi au cœur. Au terme d'un long voyage qui le mène dans l'actuelle Syrie, dans les montagne à l'est de Hama, l'imam est introduit dans la secte. Alors que son apprentissage ne fait que commencer, il reçoit, une nuit, la visite d'un homme sans visage. Celui ci le questionne toute la nuit sur Dieu et sur la Foi véritable. Lorsque le jour approche l'homme disparaît en laissant derrière lui un poignard et « l'ordre de l'éternel de contempler une dernière fois l'astre brillant de la vie et instruit de sa grandeur de se donner la mort pour sa plus grande gloire ». La nuit suivante derrière les brumes de l'agonie, Mahmud aperçoit son maître et sent couler dans sa gorge le vin du paradis. Lorsqu'il rouvre les yeux, plusieurs ombres l'entourent et lui parlent. Elles lui enseignent, pendant de longues nuits, son lègue et son devoir. Puis elles le chassent et lui ordonnent de s'embarquer pour la terre des infidèles. Elles lui remettent un parchemin scellé, qu'il ne devra pas ouvrir avant d'être hors de vue de la terre. Sur le navire qui l'emmène loin de ses frères, Mahmud brise le sceau et prend connaissance du message qu'il renferme. Il est envoyé en France pour y établir une base de pouvoir pour le clan. Il est aidé dans son entreprise par l'amitié que porte à ses frères la plus grande puissance de la Provence : Xarca.
Dès son arrivée, le prince de Marseille lui ouvre les portes de son domaine en même temps que les autorités humaines de la cité laissent s'installer près du port une petite communauté de marchands musulmans. Ceux-ci, sous l'impulsion de Mahmud, ne tardent pas à ériger une mosquée et à suivre avec entrain les prêches nocturne de leur imam. Sa mission est une réussite totale. Il accueille, pendant plusieurs années, de nombreux Assamites qui s'enfoncent aussitôt dans l'intérieur afin de frapper divers princes en France et en Europe. Son nom est prononcé avec respect jusqu'aux confins des territoires sous domination du clan. Tout bascule lorsque débarquent plusieurs vampires croisés, dont Henri de Hautefort. Mahmud est découvert, traqué et au terme d'une lutte harassante, est obligé de fuir en abandonnant sa communauté à son sort. Le navire sur lequel il s'embarque essuie une tempête et coule quelques minutes après avoir appareillé.
En 1989, une équipe d'archéologues remonte l'épave et… Mahmud. La totalité de leurs découvertes, y compris la caisse plombée contenant l'Assamite, esr envoyée dans un centre de recherche parisien afin d'y être stockée. Un étudiant qui passe sa nuit à faire l'inventaire du nouvel arrivage remarque l'étrange « coffre » et poussé par la curiosité, tente de l'ouvrir sans l'abîmer…Le malheureux se coupe dans l'opération. Il ne manquait plus qu'une chose pour parfaire le réveil de Mahmud, c'était l'odeur du sang…On retrouve le lendemain le cadavre exsangue de l'apprenti chercheur. Entre temps l'Assamite a passé sa nuit à errer dans la ville en proie aux pires tourments, ne reconnaissant rien et cherchant un point de repère vaguement familier. C'est au détour d'une rue sale qu'il le trouve : un minaret.
Après avoir pris contact avec la communauté musulmane de Paris, Mahmud a affermi sa prise sur les éléments les plus fondamentalistes de celle-ci et a pu, grâce à sa grande connaissance des textes et à la

pureté de son arabe, acquérir une grande notoriété en son sein. Il attise par ses prêches, désormais quotidiennes, la haine et l'intolérance. Tout un groupe de jeunes fous de Dieu recrutés dans les cités lui sert de bras armé. Après quelques coups d'essais plus ou moins réussis (Port Royal), il espère bien pouvoir frapper un grand coup le cœur du royaume. A cette fin, il a transformé quelques lieux de culte en cache d'armes et d'explosifs. Néanmoins, il est obligé d'être très discret s'il ne veut pas finir aux mains des autorités vampiriques de la cité et il l'a compris : il a donc fait enlever un jeune Caïtiff et lui a fait dire tout ce qu'il savait sur les vampires de Paris.
Grâce à ses jeunes protégés, il a pu, il y a quelques années, reprendre contact avec son clan et apprendre de la bouche de l'un des sien, de passage à Paris, ce qu'il était advenu de celui-ci au cours des huit derniers siècles. En sa qualité d'Antitribu, il a même pu faire parvenir un peu de son sang à « la montagne », afin d'aider à trouver un remède au rituel de « ces chiens » de Tremeres.
Enfin, il y a quelques nuits, il a été prévenu de la présence d'un rôdeur et a pu apercevoir une silhouette bien connue : celle de Hautefort. Il sait que le templier ne l'a pas vu, et ce sera, dans le cas d'un affrontement, sans doute son unique avantage : l'effet de surprise. Mais la vengeance est un plat qui se mange froid…non ?…

Clan : Assamite
Sire : Rachid Ibn'Shareff
Nature : Fanatique
Attitude : Juge
Génération :10ème
Étreinte :1189 (né en 1144)
Age apparent : milieu de la quarantaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2
Talents : Vigilance 2, Empathie 3, Intimidation 3, Commandement 4, Connaissance de la rue 1
Compétences : Etiquette 2, Survie 1, Furtivité 1, Mêlée 1
Connaissances : Théologie 2, Connaissance de Paris 1, Connaissance du clan Assamite 2, Occulte 1, Politique 4, Science 1, Langues 2
Disciplines : Occultation 1, Quiétus 1, Célérité 1, Présence 1, Domination 1
Historique : Alliés (La plupart des intégristes musulmans de la région parisienne) 3, Ressources 2, Influence (Au sein de la communauté musulmane grandissante) 2, Troupeau 1, Domestiques (Un groupe de jeunes fanatiques) 4
Vertus : Conviction 4, Maîtrise de soi 3, Courage 2
Voie du sang : 7 (ancienne version. Cf. Vampire Dark Ages)
Volonté : 7
Image : Un petit homme agité au regard hypnotique, le visage dévoré par un somptueux collier d'une barbe noire marbrée de gris. Mahmud porte en permanence l'habit traditionnel de son sacerdoce, taillé dans un tissu de prix.
Notes : Mahmud aimerai bien capturer un vampire de Cour afin d'avoir plus d'informations sur le Louvre…
Conseil d'interprétation : Soyez l'archétype du sage arabe tant que personne ne vous contredit. Parlez uniquement en citant le Coran, même hors propos et en parfaite mauvaise foi. Dès qu'on vous contredit, mettez vous à hurler des malédictions contre tout ce qui vous contrarie (en commençant par les femmes et les infidèles). La formule « Fou de Dieu » aurait put être inventé pour vous.
Havre : Les sous-sols d'une mosquée à Belleville.
Secrets : E
Influence : Aucune dans la société vampirique ou dans quoi que se soit en rapport avec le monde moderne, mais le vieil Assamite dispose d'un réseau de plus en plus étoffé parmi les éléments les plus intégristes de la communauté islamique. Et si certains musulmans modérés ont déjà tenté de le court-circuiter, aucun n'y est arrivé jusqu'à présent (et aucun n'a été retrouvé après).

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Préoccupations actuelles : L'Assamite désire mener à son terme son antique mission : frapper au cœur les ennemis de son clan (d'autant plus que lui sait que le dernier de ses frères à s'en être pris à Villon a échoué…). Pour ce faire, il n'a rien trouvé de mieux que d'attendre le moment le plus propice (en gros celui où il y aura le plus de vampires présents), pour faire sauter... le LOUVRE. En second lieu, Mahmud cherche un moyen de coincer le templier et de lui faire payer ces huit siècles d'inaction…

CAÏTIFF

Djinn (Sélim Rilech)

Djinn ne se rappelle que de façon très floue sa vie humaine. Il se souvient vaguement avoir été étudiant en médecine et avoir participé à des œuvres caritatives dans les banlieues chaudes et que c'est à ce moment que le Changement est arrivé. En effet Samira, une jeune Anarch chargé par sa bande de recruter à tour de bras suite à une guerre entre gangs ayant tourné au carnage trouva le jeune homme à son goût et décida de l'étreindre sur-le-champ, quitte à lui apprendre les bases de son nouvel état plus tard.
C'est à peu près à ce moment-là que les choses devinrent bizarres. Tout d'abord, immédiatement après l'étreinte, Sélim tomba en frénésie, ce qui aurait été en somme banal s'il n'avait pas alors exprimé une variété de pouvoirs ahurissante (dont il ne se souvient pas à l'heure actuelle) dont certains totalement inconnus de sa Sire.
Cette dernière, passablement terrifiée, s'apprêtait à courir pour sa vie lorsqu'une sorte d'aura lumineuse jaillit sous les pieds de l'Infant, le calma tout en semblant lui parler, puis disparut.
Il n'en fallut pas plus pour que Samira prenne ses jambes à son coup et ne veuille plus jamais entendre parler de l'accident (elle ne semble d'ailleurs pas se souvenir d'avoir infanté le jeune Caïtiff).
Ce dernier s'ajusta immédiatement à la condition vampirique comme s'il connaissait instinctivement sa nouvelle race. Il était également porteur d'un message : les vampires n'ont pas besoin d'être des monstres, chacun est libre de ses choix, et la damnation ne peut venir que des décisions que l'on prend, et pas d'un statut que l'on n'a pas choisi. Parallèlement, il tient un discours d'unification quasi militaire des Anarchs afin de protéger les banlieues des déprédations des vampires parisiens ayant tendance à y pratiquer des safaris sauvages à l'abri des bris de Mascarade.
La différence ahurissante entre les deux discours ne semble échapper à personne, sauf au Djinn (son nom de guerre). Qui plus est, il semble souvent écouter des voix (qui semblent souvent contradictoires) et certains anarchs affirment l'avoir vu en transe exécuter des disciplines accessibles uniquement à des Anciens. Ses multiples particularités font que le Djinn, malgré son manque objectif, d'expérience et de pouvoir est en train de se tailler une réputation certaine au sein de la communauté Anarch. Et si personne ne suit en ce moment ses grands plans, beaucoup commencent à l'écouter d'une oreille intéressée et nul ne l'ayant rencontré ne l'a pour l'instant dénoncé aux forces qui chapeautent traditionnellement les cliques d'Iconoclastes (le Serment, le Producteur…).
Du moins pour l'instant…

Clan : Caitiff
Sire : Samira
Nature : Visionnaire
Attitude : Perfectionniste
Génération : 12ème
Etreinte : 1996 (né en 1973)
Age apparent : la vingtaine
Physique : Force 2, Dextérité 2, Endurance 2
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 2
Mental : Perception : 3, Intelligence 4, Astuce 3
Talents : Vigilance 2, Sports 1, Empathie 3, Expression 2, Intimidation 2, Conn de la rue 3, Commandement 2, Subterfuge 1, Bagarre 1

Compétences : Conduite 2, Performance 2, Mêlée 1
Connaissances : Académique 2, Ordinateur 2, Linguistique 2 (Arabe, Anglais), Politique 1, Sciences 3 (médecine)
Disciplines : Présence 2, Auspex 2, Domination 2 D'autres disciplines, aux choix du MJ, peuvent lui être disponibles lorsqu'il est en transe.
Historique : Alliés 3, Ressources 2, Contacts 4, Servants 4
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Humanité : 8 monte et descend subitement très souvent
Volonté : 7
Image : Un jeune Maghrébin au port altier. La plupart du temps habillé en vêtements de ville courant. Il fait cependant l'effort d'adapter sa garde robe au groupe d'Anarchs auquel il rend visite. Il exsude de sa personne un sentiment de sérénité inimaginable.
Notes : Djinn est le terrain de bataille de deux influences antagonistes agissant sans grande subtilité. L'une est le Salubri en torpeur sous Paris qui l'inspire par des visions sous Auspex ou par des voix télépathiques (mais jamais par des disciplines « violentes » comme Domination), l'autre plus noire et plus ancienne, est inscrite en lui depuis bien plus longtemps. Tout la lumière sera faite sur ce vampire atypique dans le PBN 3.
Jéhovah a émis des ordres très stricts en ce qui concerne le Caitiff et ce dernier est en permanence surveillé par le clan Nosfératu avec pour ordres de n'intervenir sous aucun prétexte. Il semble que le vieil Alchimiste soit particulièrement inquiet de ce que représente le Djinn. Son existence est d'ailleurs son secret et il ne l'a partagé avec personne (pas même le Prince) en dehors de ses hommes.
Conseil d'interprétation : En situation normale, soyez conciliant, et tenez compte des remarques de tout le monde. Cela fait longtemps que vous avez compris que seul un esprit ouvert permet d'avancer. Si une situation de crise se présente, le leader se réveille en vous. Donnez d'instinct des ordres précis et clairs suivant les capacités de chacun. Jamais de fioritures ou de paroles creuses, vous n'avez pas le temps pour ces futilités.
Vous semblez souvent écouter des voix intérieures et restez alors dans de longues rêveries.
Havre : Un appartement à Créteil
Secrets : E mais Selim apprend rapidement les tenants et aboutissants de la vie vampirique en recoupant les différentes informations glanées chez les divers groupes d'anarchs. Il dispose également d'une liste de descriptions (voir des noms dans certains cas) de vampires parisiens commettant fréquemment des exactions en banlieue.
Influence : Djinn commence à être entendu par de plus en plus d'anarchs, de tous horizons à part la Fondation Thulée, sensibles à son discours modéré (dans la plupart des cas et en dehors des crises) et sans langue de bois. Si le mouvement n'en est encore qu'à ses prémices, certaines personnes habituées à prendre les Anarchs pour de la chair à canon risquent d'être surprises à l'avenir. Selim a également gardé des contacts dans son ancienne université, et certains de ses amis sont en passe de devenir des chirurgiens réputés.
Préoccupations actuelles : Coordonner les actions des différents anarchs qui lui sont alliés afin de protéger les humains vivant dans les banlieues des vampires parisiens en quête d'excès.
Djinn souhaite également recueillir un maximum d'informations sur les mœurs vampiriques, afin de pouvoir se présenter en bonne et due forme à la Cour de Villon, ce qui lui permettrait, à son avis, de pouvoir mieux défendre ses points de vue.
Selim a également entendu parler d'un clan de vampire nommé Assamite dont les membres seraient, à ce qu'il a entendu dire exclusivement du Moyen-Orient. Il souhaite ardemment des informations à leurs propos.

GARGOUILLE

ANGE

Les premiers souvenirs d'ange sont assez flou, souvenirs de patrouilles effectuées d'ordres exécutés, de réprimandes. Les premiers souvenirs qu'il pourrait qualifier comme étant réellement les siens sont ceux de la destruction du Tremere en charge de la garde des Gargouilles, laissées dans la Chantrie afin de faire gagner du temps au reste du clan qui retournait de façon précipitée à Vienne, par un jeune homme sortant des égouts, une dague à la main.
C'était la première rencontre entre la jeune gargouille et le Prince et malgré son côté absolument non représentatif de tout ce que représente Villon, lorsque Ange parle, toujours avec révérence, du Prince ce n'est pas l'image du Vampire de cour qui vient à l'esprit mais celle du Vampire couvert de sang et de déchet, regardant les Gargouilles avec un air de défi et pointant sa dague sur les behemots ailés et leur déclarant «suivez *moi et vivez libre, tentez de m'arrêter et mourez en esclave »* Cet épisode de la récupération de Paris par le Prince est un secret bien garde entre les plus vieilles Gargouilles et Villon (la version officielle parle de négociations âpres entre les deux parties et du sacrifice qu'a dû faire le Prince de l'île de la Cité afin de bénéficier de l'aide de la lignée, celui-ci leur ayant délibérément donné Notre-Dame et ses alentours afin de disposer d'une force de frappe fiable proche du Louvre). Ange n'était peut être pas la plus intelligente des Gargouilles, mais c'était la plus posée et la plus réfléchie d'entre elles. Il fut donc choisi pour être leur porte-parole à la cour et a gardé le poste jusqu'à ce jour. Ange, plutôt sociable, selon les critères Gargouille et est souvent prêt à discuter avec n'importe qui osant l'approcher en dehors de ses fonctions (ou par contre il est le plus bref possible dans les conversations, de peur de commettre un impair) il est enthousiasme par tout ce qui touche à l'art mais la plupart des Toréadors préférait perdre un bras plutôt que d'être vu en train de discuter avec une Gargouille, et le Prince est trop occupé pour ce genre de conversation. Si quelqu'un prenait le temps d'enseigner la lecture a la Gargouille, il gagnerait un ami a vie. Une ombre vient cependant gâcher la non-vie au demeurant paisible, la lignée subit en ce moment un rift entre les Gargouilles toujours fidèles a Villon et la poussée des partisans de Ferox le nouveau messie des Gargouilles (voir **Kindred most wanted**) qui prône le caractère divin de la lignée et l'éradication des « démons » Nosferatus. Ange a tenté sans succès de freiner l'escalade, mais déjà, un Nosferatu a disparu le mois dernier et il n'a que trop idée de ce qui a pu lui arriver. La Gargouille a rencontré Ferox, qui passe de plus en plus souvent clandestinement à Notre-Dame et n'a pas du tout apprécié le fanatisme de l'individu. Celui-ci semble l'avoir senti car la suite de son discours relatait de la nécessité de «convertir les hérétiques en notre sein avant d'aller prêcher à l'extérieur ». Depuis, certaines des Gargouilles les plus jeunes (celles qui n'ont pas connu la libération) le traitent avec une hostilité à peine dissimulée.
Ange est encore indécis sur la marche à suivre. D'un coté, il sent que cette histoire ne peut que mal finir dans l'état actuel des choses, de l'autre, s'il en informe le Prince, il perd ce qu'il considère être sa famille. Il n'en faut pas énormément plus pour qu'il décide de traiter le problème a la manière gargouille, en tentant d'arracher la tête de Ferox ce qui ne manquerait pas, quelque soit l'issu du combat, de provoquer un problème politique majeur sur Paris.

Clan : Gargouille
Sire : Ublo-Satha
Nature : Soldat
Attitude : Traditionaliste
Génération : 8e
Etreinte : 1880 (né en 1862)
Age Apparent : Indéterminable
Physique : Force 5, Dextérité 3, Endurance 5
Social : Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 0
Mental : Perception 5, Intelligence 2, Astuce 2
Talents : Vigilance 4, Sport 4, Bagarre 5, Esquive 4, Intimidation 3, Conn. de la rue 2, Commandement 1
Compétences : Furtivité 3, Survie 4, Etiquette 1
Connaissances : Conn. Paris 2, Politique 2, Linguistique 1
Disciplines : Visceratika 5, Endurance 3, Puissance 5, Vol 4, Occultation 3
Historiques : Statut 2, Troupeaux 2, Mentor 5
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 5

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Humanité : 6
Volonté : 5
Notes :
Image : Une créature ailé de plus de deux mètres de haut, d'un noir d'ébène. Les traits de son visage ont certaines caractéristiques félines. Il ne porte aucun vêtement (une simple robe à la Cour).
Conseil d'interprétation : Apparaissez brusquement derrière un personnage, tenez le par la tête pour qu'il ne bouge plus, dites lui ce que vous avez à lui dire et disparaissez. Lorsque vous êtes dans votre rôle d'ambassadeur restez dans un coin les bras croisés, lorsque vient votre tour, parlez puis taisez-vous pour le reste de la séance.
Havre : Notre Dame de Paris
Secrets : C
Influence : Ange est le chef nominale des Gargouilles parisiennes, cependant son influence est de plus en plus minée par le schisme provoqué par Ferox. Il est l'ambassadeur à la Cour, et les plus perceptifs des Vampires, ont pu noter un respect mutuel entre lui et Villon.
Préoccupations actuelles : La gargouille est gênée par le tour que prennent les événements depuis la mise en place de Ferox sur la liste rouge de la Camarilla. D'un côté sa loyauté envers Villon et réel, d'un autre Ferox est vu par beaucoup des siens comme le libérateur des Gargouilles. Ses idées rognent de plus en plus l'autorité d'Ange sur ses frères.