

La Sainte Cité de Westton

I Introduction p 2

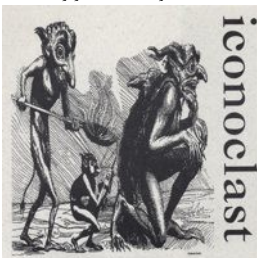
II Histoire de Westton p 3

III La Danse Macabre à Westton p 7

IV Les Territoires de Westton p 58

V1

Un supplément par Iconoclast



Introduction

Bienvenue dans la Sainte Cité de Westton!

J'espère que ce petit supplément amateur vous sera utile et que vous aurez autant de plaisir à le lire et l'utiliser que j'en ai eut à l'écrire.

Le but de cette modeste création personnelle est de fournir une cité vampirique clés en main, utilisable sur l'instant et sans préparation supplémentaire pour vos chroniques.

Westton est une grande et ancienne cité de Nouvelle-Angleterre, comportant une importante communauté de non-vivants.

Ainsi vous trouverez dans ces pages une centaine de vampires, répartis en Clans, Liges et factions. Je fournis aussi les arbres généalogiques de tout ce beau monde afin que toute la population vampirique ait une origine et que, pour une fois, ce ne soit pas un « by night » peuplé de tout un tas de vampires sans Sires, dont on ne sait pas vraiment d'où ils viennent. Sur cette centaine de damnés, un historique complet est disponible pour plus d'une trentaine d'entre eux.

Pour tirer parti au mieux de cette humble contribution au monde des ténèbres, les suppléments relatifs aux Liges seront vraisemblablement nécessaires, étant donné que j'emploie ici de nombreux termes issus desdits suppléments.

J'utilise personnellement Westton en lieu et place de Boston. En effet, en premier lieu la capitale du Massachusetts a déjà fait l'objet d'un supplément officiel de White Wolf que je ne souhaitais pas utiliser. En second lieu, comme je connais pas Boston, autant la remplacer par une nouvelle ville au lieu d'y placer un grand nombre de bâtiments imaginaires dans des rues n'existant pas.

Néanmoins cela ne doit pas vous limiter! Westton peut se placer en n'importe quel endroit, dans n'importe quel pays avec très peu de modifications et son nom n'a aucune importance en vérité. Vous pouvez en faire ce que vous voulez et, au fond, elle a été créée pour faciliter cela. J'ai placé de nombreux « trous » dans la population vampirique de Westton. Il reste soixante dix damnés sans historique et sans liens particuliers, pour que vous puissiez construire ce que vous désirez sans être entravé par trop de déterminisme.

Mais qu'est ce que Westton?

Westton est une cité dominée par la Lancea Sanctum, qui ressort depuis quelques décennies d'une terrible guerre civile. Elle est dirigée par le Cardinal Randolph Carter, que d'aucun nomment l'abomination, car c'est un vampire enfant, étreint dès l'âge de huit ans. C'est néanmoins l'une des plus anciennes créatures de la nuit résidant aux États-Unis. Ici, les ambitions des anciens menacent de mettre à feu et à sang la Cité chaque nuit. Pour lutter contre cela, la Lancea Sanctum maintient un strict statu quo où l'on ne fait rien bouger, pour que rien ne bouge, où l'on ne fait rien évoluer, pour que rien n'évolue. Ainsi Westton restera stable.

Bien évidemment, ces forces violentes sont autant d'opportunités pour vos joueurs. Ainsi chaque Ligue, chaque faction, chaque Clan, dispose d'opportunités et attend son heure. Vous pouvez explorer chaque facette de Westton avec le même potentiel de jeu.

Westton est conçue, originellement, pour les années 1920, l'intérêt est d'y étreindre les PJs en 1920 puis de baser la chronique sur l'évolution de leurs non-vies au sein des diverses factions de la ville, avant une apothéose dans les années 2000 où les joueurs seront au centre des graves événements qui ne manqueront pas d'arriver.

Néanmoins, je fournis la plupart des dates importantes et tout fonctionne tout aussi bien avec un petit glissement de 90 ans vers le futur.

Bien entendu, si vous avez la moindre remarque, le moindre retour ou la moindre question, je suis preneur! N'hésitez pas à me contacter à cette adresse: Basileus.Autocrator@gmail.com

L'histoire de Westton

Westton est l'une des plus grandes et plus anciennes Cités de Nouvelle-Angleterre. Il est des villes d'Europe plus jeunes. Ce qui suit est un très bref historique permettant de comprendre la situation actuelle. C'est un peu léger mais c'est le but de ce supplément, permettre une mise en place de partie le plus rapidement possible.

Les Premières Années

Westton fut fondée par des colons anglais puritains fuyant les persécutions religieuses. Ils touchèrent terre en 1632. Peu avant leur arrivée, les indiens de la tribu Wanpanoag, issus du peuple Algonquin étaient les principaux habitants de la région.

L'arrivée des blancs inaugura une courte période de fraternité entre les deux peuples. Fraternité qui permit l'existence même de la colonie naissante. En effet, sur les deux cent colons venus d'Angleterre, seuls une maigre centaine passa le premier hiver. Sans l'aide des indiens, il est probable que personne n'aurait survécu si loin de la civilisation.

Probable que nombre des indiens massacrés cyniquement dans le siècle à venir auront alors eut matière à réfléchir sur l'ironie de l'histoire.

Les damnés des nuits du XXème siècle savent assez peu de choses sur la présence de créatures surnaturelles avant l'arrivée des blancs. Il est généralement considéré que les vampires sont arrivés avec les anglais.

Il n'en est rien. Avant l'homme blanc, la damnation était présente dans le peuple natif américain. Dans le Massachusetts, nombre de villages indiens possédaient leur « esprit gardien ». Ces esprits gardiens étaient généralement des coterie de vampires défendant les villages. Chaque forêt abritait un vampire ermite conseillant ceux qui venaient à eux. Sur le modèle des *Rex Nemorensis* du Cercle de la Sorcière.

Ces vampires étaient cependant peu nombreux, tout au plus une centaine répartis sur toute la Nouvelle Angleterre.

Ces damnés entretenaient des rapports entre eux

et semblaient partager une vision du monde et de son devenir entretenue par de nombreux rituels de prédiction. L'arrivée des blancs changea radicalement tout cela. Au début les vampires natifs restèrent attentistes, puis, devant les progrès des colonies étrangères, ils décidèrent de se retirer en laissant quelques infants munis d'objectifs sibyllins sur place.

Ils avaient visiblement un plan, ou en tout cas, des intentions. Mais il reste mystérieux à l'heure actuelle. Il est possible qu'il ne se soit tout simplement pas réalisé, car plus de trois cents ans plus tard, rien ne semble être arrivé.

Les Premiers vampires européens à arriver sur place furent la coterie de « Mack » Morgan. Dans les années 1630.

Mack Morgan était un ancilla violent et agressif qui s'était fait beaucoup d'ennemis dans sa cité d'origine. Lui et sa coterie avaient donc émigré. Ils furent cinq à tenter la traversée, quatre à toucher terre et trois à survivre à la première année. Non sans prétention, à l'issue de cette année, Morgan s'auto proclama « Prince » de la colonie de Westton et chef de l'Invictus local. Il resta prince d'opérette jusque vers les années 1730. A cette époque les diverses arrivées de vampires, l'assagissement de Morgan avec le temps et le développement de la colonie humaine firent que la société des damnés parvint à une certaine maturité. Les non-vivants, arrivant au compte goutte, reconnaissaient généralement Morgan comme Prince. Et celui qui n'était qu'un aventurier, dont le seul titre de gloire avait été d'être le premier, devint finalement un authentique seigneur des damnés.

L'âge d'or

Dans les années suivantes, et ce jusqu'à la guerre civile de l'Invictus, la société des damnés ne fit que se renforcer, gagner en opulence, en puissance, en influence et en sécurité pour ses membres. Tous les anciens actuellement en vie arrivèrent à cette époque. Le règne de Mack Morgan se consolidait et se déroulait sans à coup, sans heurts et sans contestation. Lui même avait beaucoup appris et contrôlait sa cité de manière très efficiente. Mais un règne si aisé, un Praxis si facile à tenir ne pouvait pas durer plus longtemps et Morgan avait négligé une menace: l'arrivée du Baron Gregor Fitzpatrick.

Celui-ci était un assoiffé de pouvoir, il passa des années à amener à ses vues d'importants membres de l'Invictus. A retourner contre Morgan son propre instrument de pouvoir. Tôt ou tard, cela ne pouvait qu'exploser.

La Guerre Civile de l'Invictus

1875, c'était un mardi, le mardi avait toujours été le jour préféré de Mack Morgan. Il tenait son conseil restreint. Les anciens les plus proches de lui. Au moment où il allait énoncer l'ordre du jour, la porte vola en éclat. Et les conjurés menés par Fitzpatrick entrèrent en action. Ils assassinèrent tout le conseil promptement. Personne ne s'attendait à une telle action et il y eut un flottement de quelques mois après cela. Quelques mois durant lesquelles, les Liges, habituées à une certaine léthargie politique, restèrent attentistes. Pendant ces mois l'Invictus, de loin la faction la plus nombreuse, s'entre déchirait. Nombre d'anciens moururent, les rebelles de Fitzpatrick étaient près de la victoire. Une seule force avait la puissance nécessaire pour intervenir dans la guerre, et c'était la Lancea Sanctum, mais elle était décapitée. Son chef, l'évêque Phillips avait été dans la salle du conseil lors de la « tuerie du mardi » et, durant les premiers mois de la guerre, son héritier, Randolph Carter, le vampire enfant, était occupé à faire taire les dissidences internes pour imposer son pouvoir.

Lorsque Carter qui, malgré son apparence, était déjà à l'époque une créature incroyablement

ancienne, eut pris le contrôle de la Lancea Sanctum, le Cercle de la Sorcière commença à attaquer les bastions du Premier État dans le centre ville. Carter décida d'attendre plus longtemps, pour voir comment évoluerait la situation.

A cette époque arriva Mark Harrigan en ville, il se rallia à Carter et parvint à le convaincre d'utiliser toute la puissance de la Lancea Sanctum pour mettre un terme à cette guerre qui menaçait de rompre la mascarade et pour établir la loi de Dieu dans la Sainte Cité de Westton.

Carter se laissa convaincre, dans les deux mois qui suivirent les Sanctifiés partirent en croisade contre l'Invictus, le Cercle de la Sorcière décida de s'écarter sur le chemin du rouleau compresseur des soldats de la lance.

Mieux, la Hiérophante, Hannah Highwinds, décida de fournir aux Sanctifiés des informations sur les bastions des deux factions de l'Invictus.

Lors de l'assaut final, le Baron Fitzpatrick décida, constatant que sa situation était désespérée de s'allier à l'évêque Carter, renonçant au Praxis pour sauvegarder sa faction. Les survivants du coeur historique de l'Invictus furent massacrés.

C'est alors que les Cartiens et les Dragons, en une alliance imprévue, frappèrent, et durement. Alors que la guerre semblait terminée, la Lancea Sanctum fut prise par surprise et nombre de sanctifiés furent détruits. Carter dû faire appel aux forces de Fitzpatrick et à la neutralité de Highwinds.

Mais les Cartiens furent battus et rapidement abandonnés par les Dragons une fois que ceux ci eurent obtenu des garanties de Carter sur leur droit à continuer leurs expérimentations mystiques.

Quelques combats eurent encore lieu après cela. Mais, globalement, tous les damnés, épuisés, stoppèrent le combat, pour panser leurs blessures.

L'après guerre, l'ère de la Colonne de Marbre

Une fois que le sang eut fini de couler. La Lancea Sanctum se retrouva en une position dominante.

Les Sanctifiés étaient plus nombreux et tenaient les meilleurs territoires.

Commença l'ère de la Colonne de Marbre.

Randolph Carter prit le titre de Cardinal et réclama et obtint le Praxis au nom de dieu. Sa politique, qu'il appela la Colonne de Marbre, en référence à une grande colonne qu'il fit pendre au bout d'une chaîne dans sa cathédrale et sur

laquelle il fait graver toutes ses décisions à l'issue d'un rituel complexe. Fut de déclarer le statu quo. D'instaurer des tenures pour toutes les Ligues et d'ordonner un gel total de la situation. Les damnés entraient dans le temps de la loi du Centurion.

Il y eut peu d'évènements depuis la guerre civile de l'Invictus, à part l'interdiction du Mouvement Cartien. En effet, le dernier préfet d'un Mouvement Cartien puissant ordonna l'assassinat d'un évêque Sanctifié. Lorsque la vérité éclata, Randolph Carter décida qu'une chasse au sang perpétuelle serait lancée en rétribution contre les Cartiens.

Depuis la chape de plomb de la Loi de Longinus régit la vie des Damnés de Westton.

La Colonne de Marbre

* Seule la loi de Longinus est vraie. Tous doivent s'y plier. Toutes les tenures ne peuvent, dans leurs lois locales, outrepasser les lois de la Lancea Sanctum pour la cité, ou lois de la Colonne de Marbre..

* Les Cartiens ont trahi leurs vœux devant le très haut. Ils seront donc perpétuellement chassés au sang. Les nouveaux arrivants à Boston appartenant au Mouvement Cartien se verront offrir une chance de conversion dans la Lancea Sanctum.

* Le Cercle de la Sorcière est déclaré Apostat. Cependant, en remerciement de son appuis à la Lancea Sanctum durant la guerre civile, il est autorisé à exister. Les Acolytes de la cité devront porter le masque de l'apostasie en dehors de leurs territoires et nul office de la cité ne pourra leur échoir. Ils ne seront pas autorisés à tenir leurs cérémonies en public. Mais une tolérance sera accordée regardant la pratique privée du culte païen. Que les Acolytes sachent qu'il ne s'agit que de partie remise. Tous, un jour, devront se convertir à la foi de la Lance.

* Chaque Ligue autorisée recevra une tenure, leurs dirigeants reconnus par la Colonne de Marbre en seront seigneurs féodaux. Sur ces tenures leurs lois s'appliqueront sans réserve. Tant qu'elles ne contredisent pas celles de la Colonne de Marbre.

* Il y a quatre Elysées car il y a quatre Ligues reconnues. Toutes les deux semaines, la cour se tiendra dans l'Elysée d'une autre Ligue que la Lancea Sanctum. Les Elysées sont la crypte de la cathédrale St George pour la Lancea Sanctum, la Frampton Tower de Blue Oak pour l'Invictus, le théâtre Mariner de Hilton Boulevard pour l'Ordo Dracul et l'hôtel Caledonian dans Westton City South pour le Cercle de La Sorcière.

* Nulle étreinte n'aura lieu sans bénédiction du Cardinal. Nulle destruction non entérinée par les lois non plus. Le temps de la guerre est révolu. Une étreinte non autorisée est un meurtre. Le Cardinal a un pouvoir discrétionnaire sur les sanctions.

* Le but de tous les vampires de la cité est de se rapprocher de Longinus et du Dieu créateur. Pour cela tous devront participer au moins une fois par mois à la messe de minuit. Les Acolytes ne seront pas autorisés à communier.

* Nul damné n'est inconnu du Cardinal. Celui qui aperçoit un nouveau doit l'amener ou le dénoncer aux autorités de la Lancea Sanctum. Tout nouvel arrivant sera présenté au Cardinal. Tout damné doit clairement annoncer dans quelle tenure se trouve son refuge. Il peut garder son emplacement exact secret. Mais il doit avoir un seigneur.

Ceux qui s'opposeront à ces lois seront impitoyablement punis

La Danse Macabre à Westton

Attention! Bien se souvenir que la situation décrite ici est valable en 1920. Beaucoup d'ancillae présentés ici seront en vérité des anciens dans les années 2000. Bien que cela ne change pas grand chose, si vous souhaitez réutiliser ces backgrounds, pensez à translater les dates.

La Colonne de Marbre

Pour ce qui est de L'organisation politique de la cité, le cardinal a mis en place un système complexe dans le but de maintenir la situation, pour l'éternité si il le faut.

Il n'apparait que peu aux Elysées, préférant laisser ce rôle à son « sacristain » (équivalent de sénéchal) Eustache Weaver, et à sa « ministre » (équivalent de héraut) Fernanda Cinti.

Là où cela se complique, c'est que Weaver n'appartient pas à la même faction que lui dans la Lancea Sanctum et que Cinti est, elle, membre de l'Invictus.

Ainsi il a placé aux deux plus grandes positions de pouvoir deux de ses adversaires politiques naturels. Cependant, comme ils sont très occupés à se surveiller l'un l'autre et à sauvegarder leurs positions, au final la cité reste remarquablement stable. Le Cardinal ayant dirigé les forces destructrices qu'il connaissait les unes contre les autres. Néanmoins, c'est comme s'asseoir sur un chaudron bouillant et prétendre maintenir le couvercle...

Les cours sont tenues tous les jours, dans toutes les Elysées. Cela signifie que les régents de tenures tiennent leur propre cours en leurs domaines. Le Dimanche se tient une grande Elysée, où le Cardinal apparait lui même, une semaine sur deux cette cour se tient sur les terres de la Lancea Sanctum, dans la crypte de la Cathédrale Saint George, le reste du temps dans l'Elysée d'une autre Ligue.

Outre son Sacristain et sa Ministre, le Cardinal exerce le pouvoir en prenant le conseil des Doyens des Vampires, qui sont appelés Diacres à Westton. Il y a un représentant pour chaque clan et le hasard a fait que chaque Ligue fut

représentée dans ce conseil. Le cas le plus étonnant est celui de Hannah Highwinds, la doyenne Daeva Hiérophante du Cercle de la Sorcière, qui est la seule et unique Daeva de sa Ligue mais se retrouve à représenter tous les Daevas de la Cité.

Pour maintenir la Lancea Sanctum et les autres Ligues sous contrôle, Carter emploie ses évêques, il a ordonné que tous les damnés de la Cité respectent la Loi de Longinus et les Saintes Écritures. Voilà pourquoi il a dépêché un évêque dans chaque autre Ligue dont les membres ont de fréquentes obligations religieuses, le but avoué des évêques est la conversion de tous les non-vivants de Westton.

Les dernières dispositions du Cardinal concernent le domaine de la Loi.

Il dispose d'un inquisiteur, Howard Dalton, chargé d'enquêter sur les hérésies, les trahisons et toute violation de la Colonne de Marbre. Il lui a adjoint les services d'un Archonte, Dexter, qui, dans les faits, enquête sur la plupart des violations de la loi et laisse à Dalton les enquêtes plus subtile et le désamorçage des complots pour jouer le rôle de police ordinaire n'ayant d'ordinaire que le nom, quand on connaît la brutalité de Dexter.

Dalton et Dexter, aidés de leurs coteries sont puissants et constituent une sérieuse menace à ceux qui voudraient troubler l'ordre de la Colonne de Marbre.

Enfin, il utilise aussi les services d'un Ostiaire, sa propre infante, Evangelia, dont le rôle est de trouver, avec sa coterie, les vampires arrivant dans Westton et de les lui amener afin qu'ils lui soient présentés. Peu lui ont échappé jusqu'à présent.

En résumé:

Conseil des Diacres

Randolph Carter, Lancea Sanctum, Gangrel
Ikuur Malik, Ordo Dracul, Nosferatu
Ank Carmichael, Lancea Sanctum, Mekhet
Gregor Fitzpatrick, Invictus, Ventrue
Hannah Highwinds, Cercle de la Sorcière, Daeva

Evêques:

Ank Carmichael, Mekhet, pour l'Ordo Dracul
Heldon Rosen, Ventrue, pour le Cercle de la Sorcière
Mark Harrigan, Ventrue, pour l'Invictus

Officiers de la Colonne de Marbre

Sacristain:

Eustache Weaver, Ventrue, Lancea Sanctum

Inquisiteur:

Howard Dalton, Mekhet, Lancea Sanctum

Ministre:

Fernanda Cinti, Daeva, Invictus

Archonte:

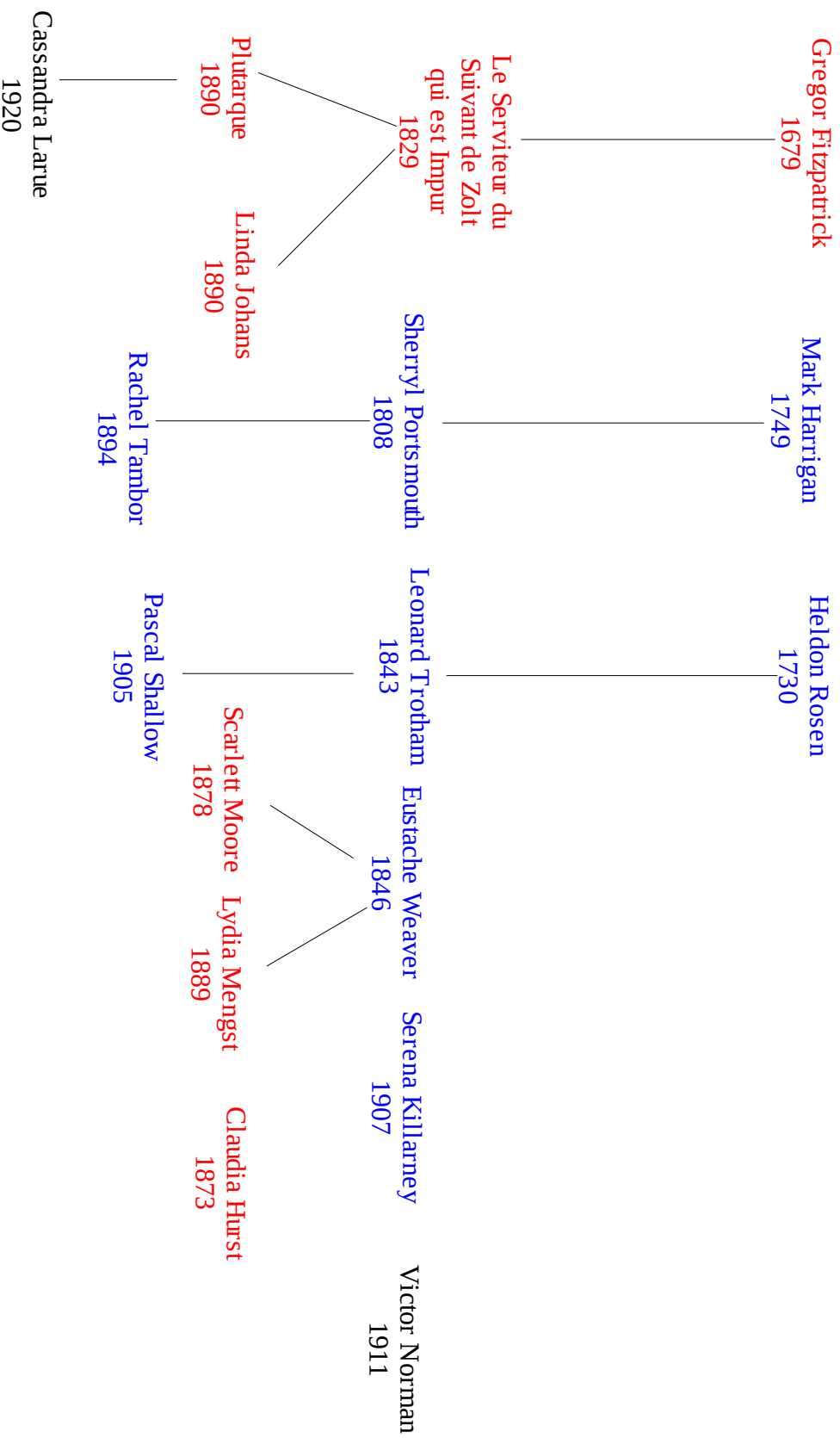
Dexter, Nosferatu, Lancea Sanctum

Ostiaire:

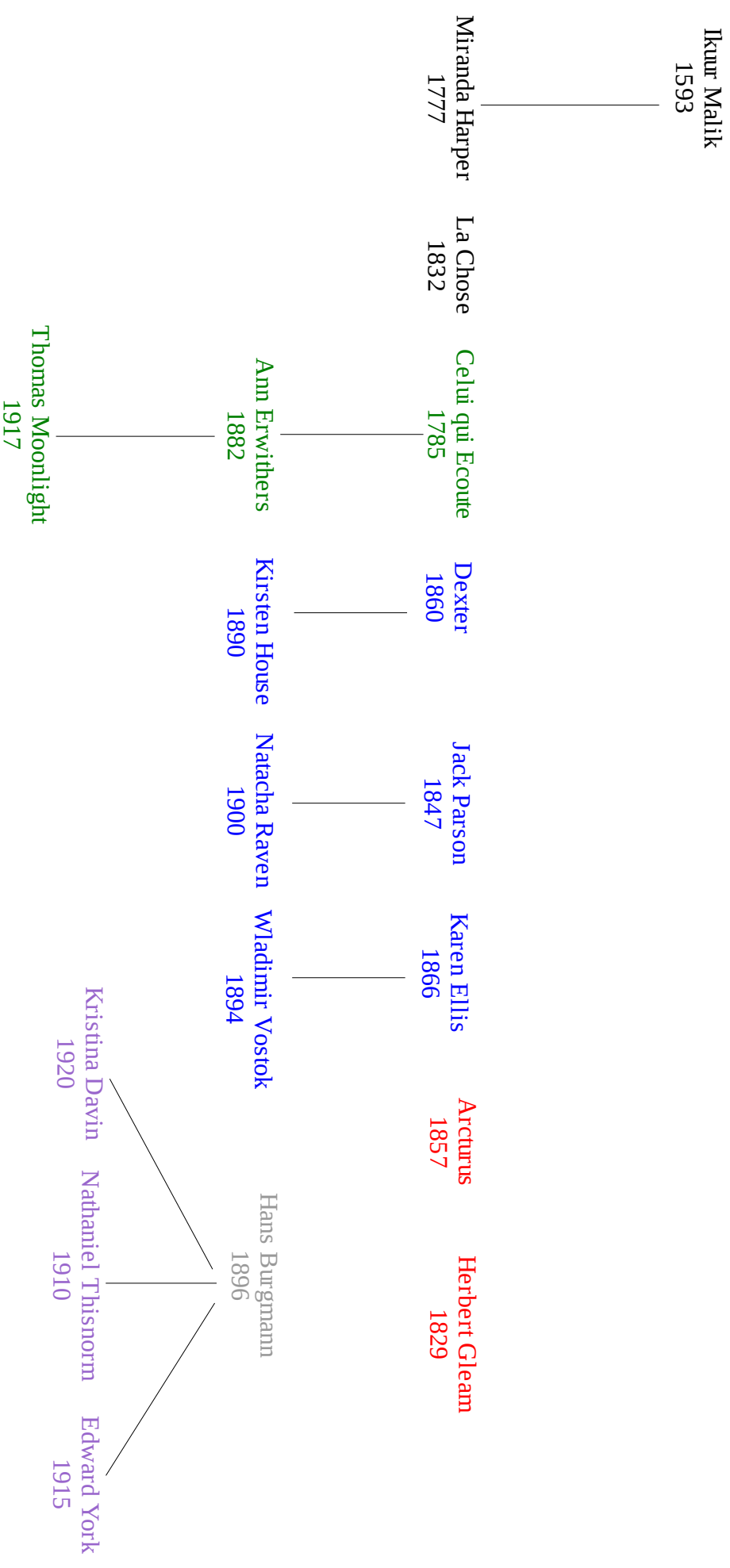
Evangelia, Gangrel, Lancea Sanctum

A noter: Chaque tenure a aussi mis en place un système de gouvernement, l'Invictus utilise son cercle intérieur, l'Ordo Dracul son académie et le Cercle de la Sorcière son organisation religieuse.

Genealogie du Clan Venturie



Genealogie du Clan Tsyferatu



Genealogie du Clan Stehler

Ank Carmichael
1733

Howard Dalton
1805

Valentina Ducher
1815

Tom Upcroft
1813

Winston Reynolds
1856

Running Horse
1807

Lothar Gernhold
1839

Nikolai Sergueievitch Karovski
1863

John Rough
1907

Hector Rivers
1903

Vernon H. Bordercourt
1887

Frederic Roy
1919

Rita Bayne
1893

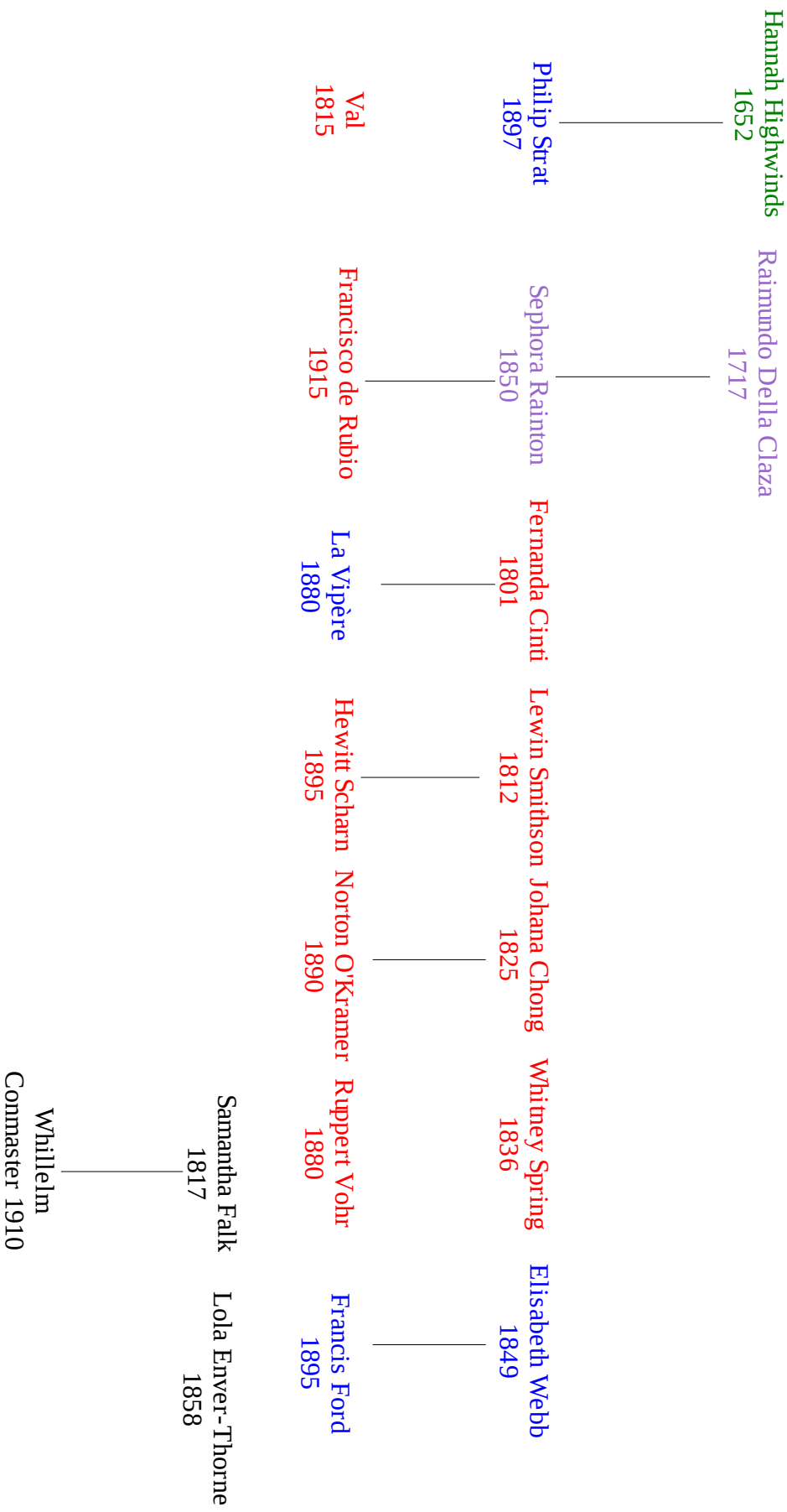
Elvira Zharovna
1920

Heather Gallon
1881

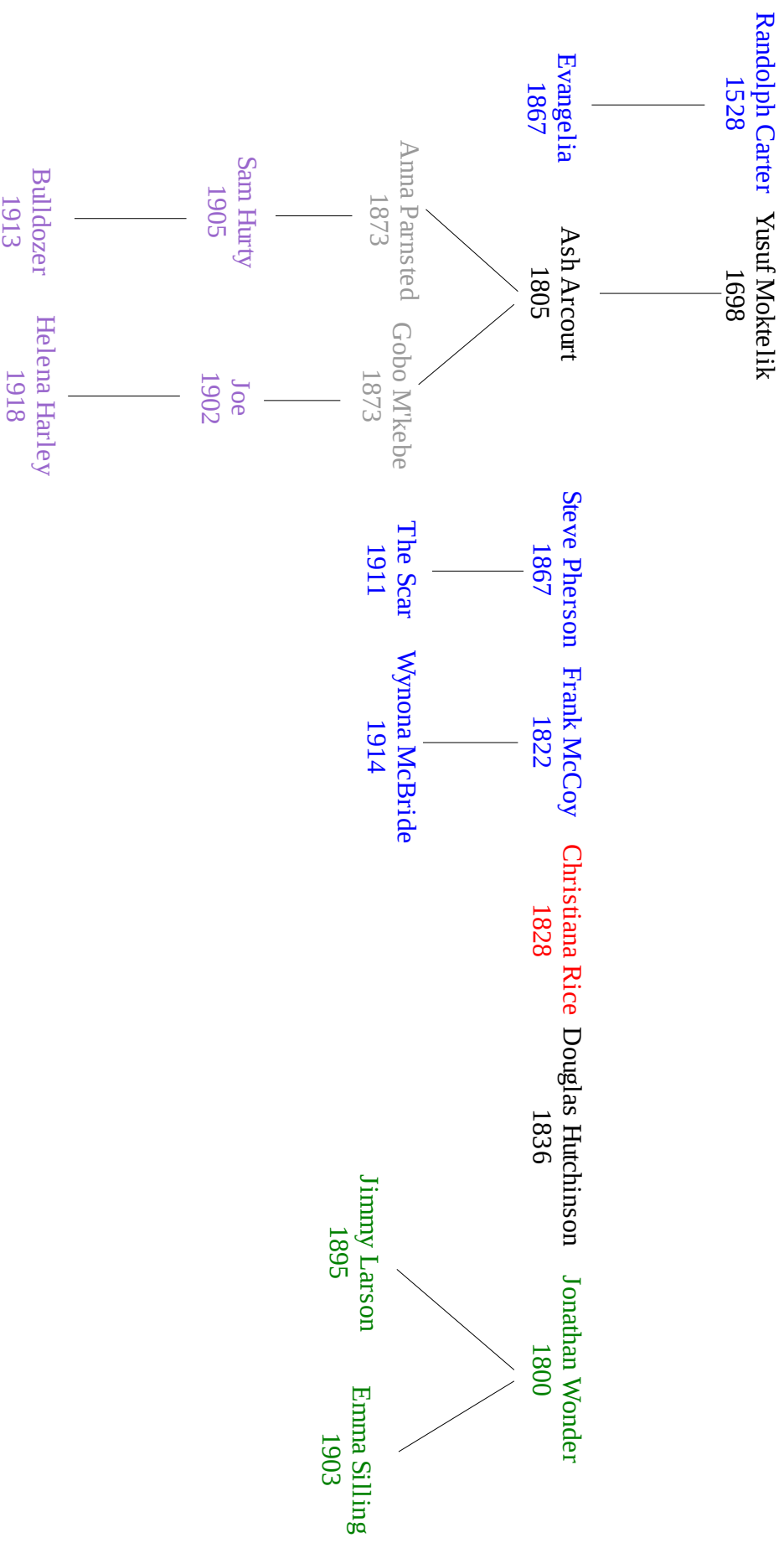
Camilla Iopmod
1876

Charles Reeds
1885

Genealogie du Clan Queen



Genealogie du Clan Sangreel



Les Factions de Westton

Westton est divisée en plusieurs factions au delà de celles « reconnues » dont plusieurs sont inconnues de la plus large frange de la population vampirique et ignorent elles mêmes l'existence des autres. Ce qui suit en est un bref résumé, se reporter aux descriptions des PNJs pour de plus amples informations

Les Unionistes:

Au sein de la Lancea Sanctum, ce sont les plus nombreux. C'est la faction du Cardinal Randolph Carter. Ils souhaitent unir les factions de la Lancea Sanctum pour la rendre forte et maintenir à jamais la paix de Dieu sur la Sainte Cité de Westton.

Les Néo-Réformistes:

Faction mineure de la Lancea Sanctum ils sont normalement dirigés par Heldon Rosen et alliés à Carter. En vérité c'est Eustache Weaver leur chef, il se verrait bien Cardinal mais, ironiquement, sa nomination au poste de Sacristain par un Carter particulièrement inspiré l'a mis hors-jeu...

Ils souhaitent assouplir le dogme Sanctifié pour rendre les conversions des autres vampires plus aisées. Carmichael et Dalton les considèrent comme des hérétiques.

Les Tenants de la Ligne Dure:

Normalement juste un courant de pensée animé par Ank Carmichael, c'est en vérité une véritable faction qui a déjà commencé à miner le pouvoir du Cardinal. Carmichael déteste cordialement Carter qu'il considère comme une abomination et dont les positions sont jugées encore trop révisionnistes.

Carmichael ne reculera devant rien pour éliminer Carter, tôt ou tard il frappera.

Les Suivants du Baron:

Le Baron Fitzpatrick est l'adversaire « naturel » de Carter. Il a uni l'Invictus et l'a mis en ordre de bataille pour conquérir le Praxis. Fitzpatrick est un adversaire redoutable. Mais il a jusqu'à présent été contré par le Cardinal.

Les Néo-Rebelles:

Même une faction aussi unie en apparence que l'Invictus a ses rebelles. Ceux là, réunis derrière Fernanda Cinti et Arcturus ne supportent pas le

temps perdu par le Baron pour asseoir son propre pouvoir au dépens des intérêts de sa Ligue et ne lui pardonnent pas le fait qu'il soit la cause de la perte du Praxis par l'Invictus.

Une nouvelle guerre civile de l'Invictus est en marche.

Les Acolytes:

Hannah Highwinds et ses païens jouent un jeu subtil. Ils semblent alliés à tous mais jamais à vous, s'engagent, mais jamais complètement. C'est un jeu de dupes permanent qui fait d'eux un pivot incontournable de la politique à l'échelle de la ville. Aucune victoire n'est possible sans leur soutien. Et leur pseudo neutralité actuelle n'est qu'un acte bienveillant envers le Cardinal et la stabilité de son régime. Mais que l'on ne s'y trompe pas, ce n'est que provisoire. Highwinds vise le Praxis et compte bien faire jouer les autres factions les unes contre les autres pour provoquer une nouvelle guerre civile plus sanglante encore. Et elle veut être la seule à ressortir du bain de sang pour transformer Westton la sainte en un eldorado païen.

Les Dragons:

Les dragons se sont retiré de la politique. Ils ont soutiré au cardinal l'autorisation de poursuivre leur petite existence seuls et sans dérangement dans leur tenure. C'est d'ailleurs la pierre d'achoppement entre Carter et Carmichael. Ils défendront probablement le Cardinal en cas de crise afin que la stabilité de Westton continue à leur profiter.

Les Cartiens:

Réduits à la portion congrue ils ne sont plus qu'une coterie. Néanmoins, Hans Burgmann leur leader, bien qu'affaibli par de nombreuses étreintes, prévoit de déstabiliser la Cité par des attaques terroristes, il espère que cela mènera à une crispation puis à une nouvelle guerre

interne. Il n'a pas vraiment prévu comment en profiter, mais il pense aviser sur le moment. Ou bien se cacher le temps que tout soit passé et achever les survivants....

En attendant les Cartiens mettent de l'huile sur le feu.

Les Anaris:

Deux Daevas non alignés, Raimundo Della Claza et Sephora Rainton, sont arrivés dans les

dernières décennies. Ils sont différents des autres, éduqués, élégants, anciens. Personne ne connaît leurs intentions. En vérité ils sont issus de la rare lignée Anvari, des non-vivants ayant un étrange lien avec les narcotiques.

Ils sont en train de structurer les non alignés en une véritable Ligue et prennent appuis sur la population de drogués pour un jour s'établir avec puissance comme faction légitime et être en position de danser la Danse Macabre et peut être, de saisir le Praxis.

Vampires Présents à Weston

La Lancea Sanctum

Anciens:

- *Randolph Carter, Cardinal, Diacre Gangrel
- *Ank Carmichael, évêque, Diacre Mekhet
- *Heldon Rosen, évêque, Ventrue
- *Mark Harrigan, évêque, Ventrue

Ancillae:

- *Howard Dalton, inquisiteur, Mekhet
- *Evangelia, Ostiaire, Gangrel
- *Dexter, Archonte, Paladin, Nosferatu
- *Jack Parson, Paladin, Nosferatu
- *Elisabeth Webb, Paladin, Prêtre Laïc, Daeva
- *Steve Pherson, Paladin, Gangrel
- *Frank McCoy, Paladin, Gangrel
- *Eustache Weaver, Sacristain, Ventrue
- *Leonard Trotham, Ventrue
- *Sherryl Portsmouth, Ventrue
- *Karen Ellis, Nosferatu
- *Valentine Ducher, Mekhet(Osite)

Nouveaux-Nés:

- *The Scar, Gangrel
- *Wynona McBride, Gangrel
- *Kirsten House, Nosferatu
- *Natacha Raven, Nosferatu

- *Wladimir Vostok, Nosferatu
- *Pascal Shallow, Ventrue
- *Rachel Tambor, Ventrue
- *Hector Rivers, Archiviste, Mekhet(Osite)
- *Vernon H. Bordercourt, Mekhet
- *La Vipère, Daeva
- *Frederic Roy, Mekhet
- *Serena Killarney, Ventrue
- *Francis Ford, Daeva
- *Phillip Strat, Daeva

La Inoictus

Anciens:

- *Baron Gregor Fitzpatrick, Chef du Cercle Intérieur, Diacre Ventrue(Malkovien)

Ancillae:

- *Fernanda Cinti, membre du Cercle Intérieur, conseillère, ministre, interprète, Daeva
- *Val, membre du Cercle Intérieur, Meister Orateur, plénipotentiaire Daeva
- *Winston Reynolds, Mekhet
- *Le Serviteur du Suivant de Zolt qui est Impur, valet, librettiste, Ventrue (Malkovien)
- *Christiana Rice, chevalier, Gangrel
- *Tom Upcroft, chevalier, capitaine, prévôt, Mekhet
- *Lewin Smithson, chevalier, Daeva
- *Johana Chong, notaire, sénéchal, Daeva

*Arcturus, technologiste, au pair, aumonier,
Nosferatu
*Whitney Spring, Daeva
*Herbert Gleam, Nosferatu

Nouveaux Nés:

*Plutarque, secrétaire, commissaire, délégué,
Ventrue
*Linda Johans, Ventrue
*Hewitt Scharn, Daeva
*Scarlett Moore, Ventrue
*Norton O'Kramer, Daeva
*Lydia Mengst, Ventrue
*Francisco de Rubio, Daeva(Anvari)
*Ruppert Vohr, Daeva

SS) L'Ordo Dracon

Anciens:

*Ikuur Malik, Kogaïon, châtelaine, Grand Ver
du serment de la hache, Diacre Nosferatu
(azerkatil)
*Yusuf Mokterlik, gardien, serment de la hache,
Gangrel

Ancillae:

*Douglas Hutchinson, gardien, serment de la
hache, Gangrel
*Miranda Harper, serment des mystères,
Nosferatu
*La Chose, serment des mystères, Gardien,
Nosferatu
*Nikolaï Sergueïevitch Karovski, serment des
mystères, Mekhet
*Ash Arcourt, serment de la lumière mourante,
Gangrel
*Samantha Falk, serment de la lumière
mourante, Daeva
*Lola Enver-Thorn, serment de la lumière
mourante, Daeva

Nouveaux-Nés:

*Whillelm Conmaster, Daeva
*Cassandra Larue, Ventrue
*Victor Norman, Ventrue
*Elvira Zharovna, Mekhet
*Charles Reeds, conventionnaire, Mekhet

*Camilla Iopmod, Mekhet

SV) Le Cercle de la Sorcière

Anciens:

*Hannah Highwinds, Hiérophante, diacre Daeva

Ancillae:

*Celui qui Ecoute, haruspice, Nosferatu
*Conteur Running Horse, Mekhet
*Lothar Germhold, Mekhet
*Jonathan Wonder, Gangrel

Nouveaux-Nés:

*Jimmy Larson, Gangrel
*Emma Silling, Gangrel
*Rita Bayne, Mekhet
*Ann Erwithers, Nosferatu
*Thomas Moonlight, Nosferatu

V) Le Mouvement Cartien

Nouveaux-Nés:

*Hans Burgmann, préfet, Nosferatu
*John Rough, Mekhet
*Heather Gallon, Mekhet
*Anna Parnsted, Gangrel
*Gobo M'kebe, Gangrel

VI) Les Non-Alignés

Anciens:

*Raimundo Della Claza, Daeva (Anvari)

Ancillae:

*Sephora Rainton, Daeva (Anvari)

Nouveaux-Nés:

*Joe, Gangrel
*Helena Harley, Gangrel
*Sam Hurty, Gangrel
*Kristina Davin, Nosferatu
*Nathaniel Thisnorm; Nosferatu
*Edward York, Nosferatu
*Bulldozer, Gangrel

Démographie Vampirique

Effectifs Clans	
	Total
Daeva	19
Ventruie	17
Mekhet	17
Gangrel	19
Nosferatu	18

Effectifs Liges	
	Total
Lancea Sanctum	30
Invictus	21
Cercle de la Sorcière	10
Cartiens	5
Ordo Dracul	15
Non-Alignés	9

Répartition des Clans par Ligue						
	Non-Alignés	Lancea Sanctum	Invictus	Cartiens	Ordo Dracul	Cercle de la Sorcière
Daeva	2	4	9	0	3	1
Ventruie	0	8	7	0	2	0
Mekhet	0	6	2	2	4	3
Gangrel	4	6	1	2	3	3
Nosferatu	3	6	2	1	3	3

Ages par Ligues			
	Anciens	Ancillae	Nouveaux-Nés
Lancea Sanctum	4	12	14
Invictus	1	11	9
Ordo Dracul	2	7	6
Cartiens	0	0	5
Invictus	1	11	9
Cercle de la Sorcière	1	4	5
Non-Alignés	1	1	7

Ages par Clans			
	Anciens	Ancillae	Nouveaux-Nés
Daeva	2	9	8
Ventruie	3	4	10
Mekhet	1	7	9
Gangrel	2	7	10
Nosferatu	1	8	9

La Lancea Sanctum

La Lancea Sanctum est dans une incroyable position de force à Westton. Elle est unie, dispose des meilleurs territoires de chasse et d'une supériorité numérique sur toutes les autres Ligues. Ladite supériorité est encore accrue par le fait que la Lancea Sanctum concentre la plupart des anciens ayant survécu à la guerre civile de l'Invictus. Les suivants du Centurion contrôlent la Cité d'une main de fer et nulle opposition n'apparaît au grand jour.

Son pouvoir n'a que peu de limites, la police, les transports, la mairie et les hôpitaux sont tombés dans son escarcelle. Cependant même les plus belles façades peuvent cacher de profondes lézardes. Sans même que ses dirigeants n'en prennent la pleine mesure. En effet, en premier lieu, les tenants de la ligne dure, menés par Ank Carmichael, se préparent à frapper, peut-être une nouvelle guerre civile, cette fois-ci au sein de la Lancea Sanctum est-elle sur le point d'éclater. En second lieu, les relais du pouvoir de la Lancea Sanctum s'essouffent. Les pions et les esclaves des vieux damnés de la faction de la lance sont moins efficaces, le monde et la cité changent. Les administrations se renouvellent et ces nuits, le pouvoir des sanctifiés est bien moins établi qu'il ne le fut. Mais peut-être la pire menace est-elle la poussée extérieure. En effet les Sanctifiés sont nombreux, mais deux Ligues unies contre leur pouvoir pourraient les faire tomber et l'Invictus du Baron Fitzpatrick reprend doucement du poil de la bête.

La foi sera-t-elle un rempart suffisant devant la soif de pouvoir de certains?

2) Les Anciens

Randolph Carter

Randolph Carter est une abomination, un vampire enfant. Son âge physique n'est que de huit ans. Il est né en 1520 fils d'un pasteur écossais. En 1528 son Père fut étreint par un membre de l'Engeance de Belial. Pour prouver sa foi en l'adversaire, il tortura abominablement Randolph et sa propre femme; il la sacrifia mais, au moment de porter le coup de grâce à l'enfant, il fut pris de remord et le soigna de son sang avant de l'étreindre en une parodie pitoyable de bonté. Les membres de sa troupe intervinrent alors et le père renversa une torche sur la paille de la grange, ce qui détruisit toute la troupe (y compris lui-même). Randolph parvint à s'enfuir, de par sa petite taille, par une lucarne.

Il erra avant de tomber sur un inquisiteur sanctifié à la poursuite de la troupe. Celui-ci le prit sous son aile et l'éduqua, agissant tel un Sire adoptif. Il l'emmena à la cour du Duc Palladius d'Irlande du sud-est, dont il était conseiller. Puis, en 1750, ils partirent vers Westton pour y implanter le credo Monacal. Ils y réussirent au bout de 50 de rivalités incessantes avec le Cercle de la Sorcière et le credo de Westminster, le credo monacal était puissant et conseillait le Prince Morgan.

C'est alors, entre 1875 et 1876, que l'Invictus s'entre-déchira, les rebelles, menés par le Baron Fitzpatrick vainquirent le Prince Morgan et son conseil (tuant au passage le sire adoptif de Carter, il n'a jamais pardonné au fond de lui, mais il est fin politique et sait quand feindre le pardon). Randolph devint alors évêque et lança

la Lancea Sanctum dans la bataille pour le Praxis, qu'il réclama et obtint au nom de Dieu.

Il imposa alors une politique de statu quo où tout le monde restait sur ses positions de la fin de la guerre civile (« la colonne de marbre ») et de réconciliation où les identités de chacun en ses domaines seraient tolérées pourvu que tous assistent à la messe de minuit.

Carter souhaite unir les factions de la Lancea Sanctum pour maintenir la loi de Dieu, la Mascarade et la stabilité politique de Westton. Il y est arrivé jusqu'à présent pour deux raisons: son succès et une poigne de fer, malgré sa bonté naturelle. Il est en effet sans pitié quand ce qui compte pour lui est en jeu et son humanité a faibli ces dernières années suite aux actions qu'il a dû prendre pour combattre les scissionnistes. Mais aucune réelle entrave à son pouvoir ne s'est manifestée jusqu'à présent, si opposition il y a, autant dire qu'elle est plutôt feutrée. Il a étreint son infante, Evangelia, après qu'elle ait chassé et tué l'un de ses meilleurs amis. Son sang lui offre le contrôle de plusieurs bureaucrates importants de la mairie mais il règne principalement par le contrôle des autres vampires.

Le Cardinal dispose d'au moins trois refuges. Celui connu de tous, l'aile abandonnée de l'orphelinat Good Field, où il est protégé par de nombreuses goules et rituels Thébains et où nul vampire ne peut entrer au-delà des quelques premières pièces, à part Evangelia. Mais aussi deux autres endroits secrets en cas de coup dur, notamment le sous-sol d'un musée d'art situé non loin de la Cathédrale.

Ank Carmichael

Ank Carmichael a été étreint alors qu'il était déjà un vieillard, il était fort pieu et pacifique, son Sire était son grand frère « disparu » depuis longtemps. Cela s'est passé à New York, sur son lit de mort. Dans la non-vie il fut élevé dans les préceptes de la Lancea Sanctum et en acquit une interprétation littérale du testament de Longinus. Après dix ans de Requiem, il décida que son Sire n'avait pas le droit de lui donner l'étreinte car il était trop pur étant mortel et trop proche lui même de mourir pour être maudit comme Longinus. Alors il décida que Dieu jugerait son frère, il l'empala sur un pieu et le jeta dans la mer. Ainsi Dieu déciderait-il de son sort. Peu de temps après Carmichael partait de New York pour venir à Westton afin d'éviter son jugement.

Carmichael déteste Carter, mais il le cache derrière l'argument du « simple désaccord doctrinal ». Il est dégouté par l'existence blasphématoire du Vampire-Enfant et pense qu'il ne mérite que la destruction. Mais il se sait mauvais orateur et politicien. Alors il rassemble ses fidèles et attend son heure.

C'est un homme honnête et il reconnaît la valeur du travail de Carter pour la Lancea Sanctum cependant, c'est pour cela qu'il accepte de travailler avec le Cardinal et son propre infant. Il fut l'inquisiteur de Carter, avant d'être remplacé par son infant, Howard Dalton.

Il a les mêmes sentiments ambivalents pour Dalton que pour Carter, son infant eut l'outrecuidance de s'allier à Carter, le trahissant au passage, et la force et la foi nécessaire pour être un extraordinaire inquisiteur, surpassant largement son propre talent.

Il continue d'aider Dalton, secrètement, même si souvent il gâche tout en faisant l'inverse et en le brisant en public. Son espoir est, qu'un jour, Dalton le rejoigne lui et les siens.

Il rassemble autour de lui les bigots et fanatiques, notamment la harpie Sherryl Portsmouth, le paladin Steve Pherson et la Vipère.

Carmichael s'est assuré au fil des siècles une emprise formidable sur la police, qui s'est encore renforcée avec l'arrivée parmi ses rangs de Portsmouth, qui disposait, elle aussi, de sérieux contacts dans ce milieu.

Il a deux refuges, l'un, assez connu, au sein même des locaux de l'académie de police locale. Ce qui lui assure une certaine tranquillité. Et un autre plus secret, mais connu par certains, une péniche sur le port, capable de partir vite si il le faut. Il a toujours maintenu ce genre de précautions au cas où « ceux de New York » viendraient le chercher.

Ank souffre toujours de rhumatismes dans sa non vie du fait de son âge avancé au moment de sa mort.

Carmichael est un psychopathe qui cache son fanatisme, mais c'est aussi un remarquable érudit et le seul rival de Randolph Carter en Sorcellerie Thébaine.

Heldon Rosen

Rosen a toujours eut peur. La faiblesse de son sang de Ventrue ajoute régulièrement de nouvelles phobies à la liste. Mais même de son vivant, Rosen avait peur. Peur de mourir, peur de perdre son travail, peur de la vie, peur du regard des autres, peur des maladies.

Alors Heldon décida qu'il devait faire quelque chose, et il se mit à ignorer ses peurs. Ignorer totalement et stupidement ces peurs, car la peur à un but. Et en ignorant superbement tous ses instincts il fut la proie d'un vampire, détruit depuis longtemps désormais. Faisant peut être de lui l'être le plus ancien a avoir été étreint dans la cité...

Heldon est un ritualiste, il perd un temps incroyable en petits rituels permanents, en petites obsessions, tout ce qui peut faire diminuer sa peur et son appréhension.

Même la mort n'a pas changé cela, la folie qui obscurcit son esprit pourrait un jour être sa chute.

Comme il avait peur de ce qu'il était devenu et qu'il avait peur de son Sire, il rejoignit la Lancea Sanctum et fut accueilli par Carter qui le rassura et lui apprit ce qu'était son état. Mais comme il avait peur de toutes les implications de la liturgie de Longinus... il rejoignit les néo-réformistes pour tenter de rendre plus aisée la non-vie au service du seigneur. Mais il est un vrai croyant, car il a peur de Dieu et de l'enfer qui l'attends si il subit la mort finale avant le jugement dernier.

Rosen est prématurément vieilli malgré ses

quarante ans à l'époque de sa mort. Cela est dû à l'intense niveau de stress enduré par son esprit à cette époque. Il est maigre et chauve.

Il cache bien cet état de fait néanmoins et dirige son groupe avec un charisme débordant. Eustache Weaver lui est très dévoué et The Scar aussi.

Rosen est l'évêque chargé des relations avec les acolytes, et ce devoir l'effraie, mais il semble tirer, depuis tous ces siècles, une certaine force de la crainte. Et les acolytes, ironiquement, respectent cet homme qui brave leur territoire, sans la moindre peur apparente....

Son refuge est dans la cave d'une maison habitée par une famille de goules dans un quartier résidentiel tranquille .

Rosen a étreint Leonard Trotham afin d'avoir un garde du corps fidèle et d'augmenter son pouvoir, qu'il voit comme une protection, et parce qu'il voyait en lui un fils spirituel. Les deux vampires sont très proches.

Mark Harrigan

Mark Harrigan était un pirate des caraïbes. Un des derniers d'ailleurs car à cette époque la piraterie était déjà moribonde. Il reniait Dieu régulièrement et se faisait appeler le trois fois maudit. Mais, outre celle de cruauté, il avait pour réputation son grand courage et son ambition sans borne. On l'appelait « Boundless Mark » et il disait qu'un jour il serait roi des pirates. Il accomplit de nombreux exploits et un jour, il mit à sac un monastère côtier sur une île espagnole. Quand il raconta ses exploits à la taverne cette fois là, il se passa quelque chose de plus que d'habitude. Une femme le séduisit et l'étreignit dans la nuit, car elle était vampire.

Elle était Ventrue de la Lancea Sanctum et le poursuivait pour avoir l'occasion de maudire un mortel qui le mériterait et de mettre ses déprédations au service de Dieu, tout comme il en avait été de Longinus. Et, en effet, après des nuits de dénégations, la vérité de la malédiction lui apparut. Et il devint un ange de la mort. Mettant son intelligence et son manque de pitié au service du plan du seigneur pour les damnés.

Alors qu'il se trouvait à Philadelphie pour du prosélytisme auprès du temple des Dragons, il entendit parler de la guerre civile de Westton, il se rendit à la cité avec la ferme intention d'y

établir le pouvoir de la Ligue de la Lance. La rencontre de Randolph Carter le marqua à jamais. Il devint son plus fidèle allié et le poussa à la conquête du praxis.

C'est un homme à la peau tannée et ridée par la mer et le soleil qui ressemble toujours au pirate qu'il fut, musclé, hirsute et prompt à parler avec gouaille malgré son âge avancé. Mais il est toujours aussi peu atteint par les remords ou la pitié quand vient le temps de l'action.

Il a son refuge actuellement dans un bâtiment municipal non utilisé, comme tant d'autres, et il utilise son pouvoir sur les services immobiliers de la mairie pour que ledit bâtiment le reste, et qu'il disparaisse des registres et soit oublié.

Il étreignit Sherryl Portsmouth, une prostituée abusée de Norfolk. Elle fut son ombre longtemps durant mais s'est depuis ralliée à Carmichael. Harrigan, qui ignore l'intensité des projets de Carmichael ne le prend pas comme une trahison.

TD Les Ancillae

Howard Dalton

Howard Dalton est un saint homme. Il fut étreint par Ank Carmichael en 1803, à Westton. Il était alors curé de paroisse, Carmichael était impressionné par l'approche passionnée de Dalton pour les anciens rites et son attachement aux valeurs conservatrices de l'Église Catholique, alors remises en cause. Dalton était passionné de dieu, et, tout beau jeune homme qu'il fut, il n'avait d'amour et de passion que pour le tout puissant.

Après l'étreinte, Dalton progressa très rapidement dans l'apprentissage de la sorcellerie thébaine, jusqu'au tragique jour de la mort de l'évêque Sanctifié Therence Roverett, en pleine guerre civile, du fait d'un complot Cartien ayant fait accuser Dalton. Il fut dès lors un paria. Mais il parvint à apporter la preuve de son innocence après une brillante contre enquête. Il fut alors innocenté et les Cartiens chassés au sang dans la cité. Le Cardinal lui confia alors le poste d'inquisiteur en lieu et place de son propre Sire, Ank Carmichael, qui avait été incapable de découvrir le vrai coupable.

Dalton reste un naïf amoureux de Dieu, mais au

fond il est rusé, efficace... et impitoyable. Il a battu un puissant réseau d'informateurs(quoiqu'en légère décadence après cinquante années de totale domination de la Lancea Sanctum) qui lui permet de mener sa mission avec efficacité. C'est un pilier du pouvoir des Sanctifiés.

Howard Dalton possède un certain mépris pour son Sire. Même si il ignore l'étendue de la haine et de l'ambition de Carmichael, celui-ci ayant été trop malin pour les lui confier quand il eut compris la personnalité de son enfant, il est un pragmatique. A ce titre, il trouve déplorable que Carmichael s'enferme systématiquement dans de grandes réflexions doctrinales et jamais dans l'action concrète pour éliminer les hérétiques.

C'est ainsi qu'il a rallié Carter, celui-ci agissant et ayant effectivement conquis le praxis à Westton.

Dalton se soucie peu d'influence et de politique, il veut juste continuer à pourchasser les ennemis de la foi. Néanmoins, il garde un certain secret sur son refuge, vu ses attributions d'inquisiteurs, c'est une ancienne chapelle enfouie sous le sol à laquelle il accède par les tunnels en dessous de la ville. Il parle assez peu de son enfant raté, il a voulu lui-même prendre un petit truand et le transformer en monstre divin parfait. Mais John Rough est resté un petit truand. Cela n'est pas secret, Dalton admet toujours ses erreurs quelles qu'elles soient.

Evangelia

Evangelia au coeur de pierre. Cette amazone est une chasseuse. Elle chassait les vampires de son vivant après que son époux et son enfant eussent été tués par l'un d'entre eux: le meilleur ami du Cardinal Randolph Carter. Après que lui-même l'eusse étreinte elle se mit à chasser encore et toujours. Toute émotion, tout amour est à jamais mort dans son coeur. Elle chasse les humains pour boire et elle chasse les vampires nouveaux arrivants dans Westton. Elle est Ostiaire, elle trouve presque tous ceux qui parviennent en ville et les amène de grès ou de force devant le Cardinal pour qu'ils y soient présentés. Parfois quand la Colonne de Marbre a besoin d'encore plus de force brute pour faire respecter la loi que Dalton et Dexter réunis, Evangelia arrive et chasse le coupable. Peu de

gens ont réussi à lui échapper. Elle utilise tous les moyens disponibles pour la chasse, goules, pièges, rien n'est trop bas pour parvenir à ses fins. Elle a son refuge dans les tunnels en dessous de la gare de Westton Central au fin fond d'un labyrinthe de galeries de services et de tuyauteries démentes.

Dexter

Dexter est un hideux Nosferatu. Le corps massif tel un tonnelet, la tête ronde et boursoufflée avec de petits yeux et de grandes dents jaunies, quelques minces touffes de poils garnissant au hasard sa peau. Il est borgne et porte un cache oeil en métal riveté sur son crane et sur lequel est gravé un symbole de lance. Il a été étreint dans les Bas-Fonds de Westton en 1860. Il était alors égoutier. Une vieille chose se trouvait là. L'ancienne créature attaqua l'équipe de Dexter et lui fit une offre: elle venait de se réveiller de sa longue torpeur et avait besoin de conseils sur la société actuelle. C'était la non-vie ou la mort. Dexter accepta. Les premières années se passèrent bien tandis que la vieille chose des égouts tentait de s'intégrer à la société des damnés de Westton. Elle échoua et décida de rentrer à nouveau en torpeur. Dexter rallia alors la Lancea Sanctum en se convertissant sur les cendres de l'ancien ordre Invictus.

Il s'avéra que le nouveau-né avait une grande compétence et un grand enthousiasme pour punir ceux qui s'opposaient à l'ordre établi. Le cardinal en fit donc son archonte et le subordonna à Dalton. Avec Evangelia et leurs coteries respectives ces trois là sont une menace terrifiante pour tous ceux qui s'opposeraient à la Colonne de Marbre. Dexter a demandé le droit d'étreindre, et ce lui fut accordé, son infante, Kirsten House, patrouille la nuit à ses côtés/

Il n'est pas un parangon de foi ni un fanatique. Mais il pense qu'un certain travail doit être accompli et il est fier de le faire. Il est très attaché à Randolph Carter et à sa politique d'union. Probablement car il ne comprend pas toutes les folies liturgiques des factions de la Lancea Sanctum. Il préfère l'action. Il a d'ores et déjà commencé à amasser des contacts et des faveurs, de la part des vampires qu'il choisit, parfois, de ne pas arrêter, ou dont il réduit la peine. Il pense que cela pourra le servir si un

jour il doit faire appel à d'autres relais de puissance qu'à la force brute.

Son refuge est un appartement appartenant à une goule. Il fait un nombre invraisemblable de détours pour l'atteindre et fait en sorte qu'il soit secret. Parfois il se rend dans des lieux plus sordides et y reste une ou deux heures en fin de nuit pour faire croire que son refuge y est. Personne n'imagine que le répugnant Nosferatu puisse vivre dans un appartement confortable et non dans un trou à rat à son image.

Elisabeth Webb

La soeur-capitaine Webb est la meilleure guerrière de la Lancea Sanctum. Peut être certains vampires plus anciens la surpassent-ils de par l'âge de leur sang, mais nul du même âge ne peut atteindre ses impressionnantes compétences martiales. Elle passe assez bien pour une caucasienne, néanmoins elle est d'origine native américaine. Elle s'est toujours battue, contre les autres indiens, contre les blancs, contre d'autres vampires, contre des chasseurs de vampires. Elle appartenait à une dynastie de vampires indiens qui protégeaient une tribu. Mais quand ils commencèrent à attaquer les missionnaires, les charmes et les fétiches ne les protégèrent pas de la rétribution des hommes blancs.

Quand sa famille eut été exterminée par les blancs. Elle s'intéressa à la religion « supérieure » de ceux qui avaient vaincu les siens. Alors elle fit comme à son habitude, elle captura un prêtre de la Lancea Sanctum et menaça de le torturer si il ne lui enseignait pas ses secrets. Ce fut la conversion d'un damné natif la plus facile jamais effectuée de mémoire de sanctifié.

Elle lui extorqua au passage un peu de sorcellerie thébaine, puis parti tenter sa chance le plus loin possible là où elle pourrait passer pour une blanche après avoir tout appris de la civilisation des blancs. Et c'est ainsi qu'elle se retrouva à Westton en 1889 pour se mettre au service du cardinal. Elle a formé toute l'actuelle génération de paladins en sélectionnant les meilleurs combattants pour leur apprendre ses techniques de combat et en faire l'unité d'élite qu'ils sont aujourd'hui. Les égaux des chevaliers de l'Invictus.

Son refuge est un entrepôt qu'elle loue sur les docks dans lequel elle a organisé sa salle d'entraînement. Son infant, Francis Ford est déjà un puissant combattant, elle compte en faire un paladin bientôt.

Eustache Weaver

Choix étrange de sacristain, l'équivalent de sénéchal, que fit le cardinal ce jour là. En effet, Eustache Weaver n'est pas membre des unionistes mais des néo-réformistes. Il s'est rallié à Carter pour une raison simple... Carter lui proposait du pouvoir. Et Weaver est assoiffé de pouvoir. Carter le maintient très proche de lui et fait de son propre succès une condition du succès de Weaver... Car avec toutes les forces qui tentent de le déposséder de la couronne, Weaver ne trouvera pas sa place en tant qu'agent de l'ancien régime. Alors il met toute son énergie à défendre le système de la colonne de marbre. C'est un génie machiavélique de la politique, l'équivalent du Baron Fitzpatrick. Un atout totalement nécessaire de la Lancea Sanctum dans la danse macabre de Westton. Il soutient les néo-réformistes car en simplifiant le dogme et avec moins d'emphase sur le cérémoniel son pouvoir temporel et sa capacité à attirer de jeunes vampires augmenterait. Il n'est pas loin de vouloir passer au credo de Westminster mais, pourquoi faire? Il a déjà un pouvoir important et risque de tout perdre si Carter chute. Pour le meilleur et pour le pire leurs destinées sont liées.

Weaver fait très attention à sembler déférent devant Rosen, il méprise ce « faible » mais le pouvoir de l'ancien pourra un jour lui être très utile...

Il possède de nombreuses goules et esclaves, dans des domaines variés, la finance, la mairie, diverses sociétés. Il est l'archétype de l'évêque corrompu bien éloigné de son sacerdoce. Et c'est ainsi que le veut Carter: un politicien qui le seconde sur le temporel et lui laisse le champ libre sur le spirituel. D'autant plus que la rivalité de Weaver avec Cinti le focalise encore plus au service du cardinal.

C'est un homme grand et mince avec des cheveux blonds presque gris maintenus en brosse. Les traits de son visage allongé sont très anguleux et ses yeux très enfoncés. Il ne fait que

peu d'efforts pour paraître humain, il est mort et heureux de l'être.

Il possède trois refuges, Un manoir luxueux dans les beaux quartiers, protégé avec tout ce qu'il peut donner en matière de sécurité, et toutes les faveurs de Randolph Carter et sa maîtrise de la sorcellerie thébaine (revers de la médaille: il est fort possible que le cardinal puisse défaire ce qu'il a fait si son sacristain se révolte). Le deuxième est un appartement anonyme situé sur les terres de l'Invictus dans le quartier irlandais.

Il fut étreint, oh surprise, par un membre de l'Invictus de Providence, en 1846, il était alors capitaine d'industrie et une goule très fidèle ainsi rétribuée. Quand son Sire tenta de saisir le Praxis en cette cité et échoua, pour éviter la honte et la déchéance, Weaver partit. Il se rendit à Westton en 1877, et se fit passer pour un membre de la Lancea Sanctum pour récupérer du pouvoir, voyant l'Invictus, pas encore complètement remis, comme une bande de perdants.

Il pense aujourd'hui qu'il aurait pu remplir le rôle de Fitzpatrick et contrôler l'Invictus pour reprendre le Praxis, mais tel ne sera pas.

Avec un tel Sire, ses deux infantes, choisies pour leurs qualités de manipulatrices, se tournèrent rapidement vers l'Invictus, il en conçut une grande honte. Et quand la deuxième lui eut tourné le dos à son tour, il décida de ne plus étreindre, d'autant plus que le cardinal n'était pas fou de joie à l'idée d'un tel accroissement de la puissance de l'Invictus.

Valentina Ducher

Une momie desséchée. Grande et maigre au point d'avoir sa peau parcheminée collée aux os. Valentina montre au monde son statut d'Osité à chaque instant où l'on pose le regard sur elle. Même sa bouche est desséchée et étirée au point qu'elle ne peut plus la fermer et que son rictus permanent glace les nouveaux nés d'effroi. Elle déteste le désordre et est complètement dépassionnée et froide comme la mort. Elle veut que tout soit immuable et tranquille, comme la mort. Elle était une femme médecin, première étrangeté, qui cherchait à comprendre le fondement de la vie en disséquant des cadavres, deuxième étrangeté.

Une nuit des membres de la famille d'un de ses sujets excavés clandestinement d'un cimetière voisin l'attaqua à son domicile où elle menait ses expériences occulto-scientifiques. Elle fut alors sauvée par son Sire, qui s'intéressait depuis longtemps à elle. Elle fut élevée dans la société des damnés avec la vision du monde de la Lancea Sanctum, et comme elle n'aime pas le changement, elle y est restée fanatiquement rivetée. Son Sire mourut durant la guerre civile de l'Invictus aux mains du Baron, elle n'a jamais pardonné cet inadmissible désordre et est une farouche ennemie du Premier État. Elle est depuis devenue la Dame des Morts, régissant la Morgue et le cimetière principal de Westton avec la plus grande et la plus rigoureuse autorité. Elle est régulièrement en contact avec l'Ordo Dracul, car l'un de ces érudits est toujours intéressé dans ses talents et demande accès à sa collection de corps pour ses propres expériences.

Au début du siècle elle a étreint un jeune docteur de la morgue afin qu'il lui fournisse l'aide que seul un de ses semblables peut lui procurer.

Elle réside dans une crypte du cimetière, mais laquelle? C'est un immense cimetière et de nombreuses constructions sont enfouies et impossibles d'accès. Elle dispose de nombreuses goules dans ce secteur et est une cheville ouvrière de la société vampirique quand il faut faire « disparaître » un cadavre ou maquiller la cause de la mort.

SSD Les Nouveaux-Nés

The Scar

The Scar était docker sur le port de Westton. Un jour qu'il était seul dans la cale d'un cargo, Steve Pherson l'approcha et lui proposa de travailler pour lui en extra. The Scar, gosse des rues sans autre nom que ce surnom qui lui avait été attribué du fait d'une ancienne cicatrice, trophée d'un combat à coup de tessons de bouteille, accepta.

Quelques mois plus tard il était goule de Pherson, l'assistant dans son travail de contrôle des nouveaux vampires arrivant par le port, au service d'Evangelia. En 1911 un combat contre

un damné caché dans une cale tourna en sa faveur. Son Sire le récompensa de ce haut fait en lui donnant l'étreinte et en lui permettant de voler de ses propres ailes.

Mauvaise idée...

The Scar était mal préparé à ce qui allait lui arriver dans la société des damnés et la danse macabre ne fut pas tendre avec lui. D'autant plus que Pherson préféra prendre ses distances de cet infant posant finalement trop de problèmes. The Scar accumulait les gaffes et les erreurs et il se retrouva dans une situation très tendue face à un Ancilla de l'Ordo Dracul. Eustache Weaver vint alors à son secours et le tira de ce mauvais pas.... En échange de son obéissance. The Scar est désormais l'exécuteur des basses oeuvres des néo-réformistes de Westton. Weaver envoie son « chien balafre » quand il a besoin de mettre la pression sur quelqu'un ou de faire « disparaître » un opposant.

The Scar excelle dans ces rôles, il a toujours fait cela. Enfant il se battait, goule il chassait des damnés, vampire il sera un assassin.

Mais, malgré ses tendances à la bestialité et sa franche passivité face à la faiblesse du clan Gangrel, The Scar commence à avoir du ressentiment sur ses actes et commence à grandir. L'avenir dira si ces pulsions vers un comportement « civilisé » l'amèneront vers une non-vie de bonté... ou le transformeront en un cynique manipulateur de plus.

La Vipère

La Vipère est l'infante secrète de Fernanda Cinti. Elle n'a pas rendu ce lien du sang public. Elle

préfère profiter de l'outil qui lui offert uniquement quand la meilleure occasion se présentera. Elle a rejoint la Lancea Sanctum car rester dans un club d'anciens et d'ancillae comme l'Invictus était... déplorable pour son avenir politique.

Elle décida donc de rallier la Lancea Sanctum. Elle passa avec brio toutes les tentatives effectuées par les membres de la faction de la lance pour détecter un éventuel manque de foi. Elle se moque de son statut au sein de sa Ligue, elle veut juste appartenir à une Ligue qui lui offre l'opportunité de se construire une base de pouvoir personnel sans entraves.

Au sein de l'Invictus, elle serait soumise et ne pourrait se mettre à étendre son pouvoir aussi facilement. Elle profite donc de sa position et, quand elle aura suffisamment de pouvoir, elle reviendra dans l'Invictus, et y remplacera sa Dame. Enfin si tout se passe bien...

Elle contrôle la vie nocturne dans le territoire de la Lancea Sanctum. Les bars, les revues, les théâtres. Il est étonnant qu'un nouveau-né se soit approprié un tel pouvoir, mais la Vipère a de l'ambition et est douée. De plus les anciens de la Lancea Sanctum n'ont pas son goût du pouvoir et elle a rencontré de ce fait, bien moins d'opposition que ce qu'elle aurait dû affronter au sein du Premier État.

Elle joue néanmoins les filles sages au sein de la Lancea Sanctum en n'utilisant comme refuge que sa cellule du Hall de la Lance.

C'est une farce car en vérité elle n'y est que pour dormir, se rendant dans l'un de ses établissements toutes les nuits.

L'Invictus

Le Premier État a subi un choc formidable il y a quelques décennies. Toute autre Ligue, le Mouvement Cartien par exemple, aurait été balayée. Mais pas les membres de l'Invictus. Pas le Baron Fitzpatrick. Que ce soit une ambition folle ou un appétit démesuré, l'hubris d'un homme, l'hubris d'un *Damné* peut ébranler le monde. Et Fitzpatrick a restauré l'Invictus, rebâtit l'ancienne demeure. Pour le Premier État de Westton, ce n'est que partie remise. Les Sanctifiés ont vaincu par trahison et opportunisme, soit, mais bientôt les seigneurs de la nuit seront les maîtres de la Cité à nouveau. L'Invictus de Westton est une force unie et tendue vers un seul but: conquérir le Praxis. L'Invictus est une épée faite d'un seul bloc, et la main qui la tient, c'est celle de Fitzpatrick. Si il n'est pas devenu Prince, au moins a-t-il totalement pris le contrôle de sa Ligue. Là où les Sanctifiés perdent du terrain et perdent peu à peu leur influence sur les mortels, le Premier État, lui, a su récupérer une grande partie de l'héritage de son ancienne incarnation et les *Damnés* qui le composent contrôlent de vastes pans de la finance et de l'industrie de la cité. Là où ils sont les plus puissants cependant, c'est dans leur contrôle de la pègre. Peu de gangs et peu de familles criminelles de Westton ne sont pas inféodées d'une manière où d'une autre à Fitzpatrick directement.

Ce que Fitzpatrick ignore, c'est qu'il en a déçu certains. Décapiter l'Invictus, ce fut aussi le priver de beaucoup de son pouvoir, et reconstruire la Ligue pour qu'elle soit sa chose, ce fut perdre du temps pour le reconquérir. Ainsi une cabale se forme autour de Fernanda Cinti et d'Arcturus afin de le renverser.

Une nouvelle guerre civile de l'Invictus est-elle en marche? Le Premier État survivra-t-il à une nouvelle crise?

1) Les Anciens

Gregor Fitzpatrick

Gregor Fitzpatrick était un noble irlandais pendant la seconde moitié du XVIIIème siècle. Il se battait alors, idéaliste, contre la puissance des Anglais et des Protestants et pour la liberté de l'Irlande. Son meilleur ami fut alors étreint par un membre de la cour du Palladius du Sud-Est et vint, une nuit dix ans plus tard, faire de lui son enfant. Car il avait besoin d'un allié sur et efficace.

Fitzpatrick avait alors perdu sa guerre et se morfondait, la non-vie fut un merveilleux présent pour lui et il se lança dans une nouvelle bataille. L'alliance Invictus/Lancea Sanctum partait en guerre contre les derniers acolytes. Il combattit mais perdit sa guerre une fois de plus. Car les acolytes résistèrent et l'on en resta au statu quo. Puis vinrent les Cartiens, qui supportaient l'idée d'une indépendance de l'Irlande, à nouveau. Il se joignit à leur lutte une fois de plus, et resta à leurs côtés quand il se révoltèrent contre le Palladius.

Peine perdue une fois de plus... Et Fitzpatrick prit alors la fuite pour rejoindre Westton où il mentit et affirma avoir toujours fait partie de l'Invictus. Il en devint un membre respecté mais son ambition et son amour de l'affrontement, probablement dû à la folie agitant son sang de Malkovien, le poussèrent à nouveau à se révolter contre l'Invictus en place.

Une grande guerre civile commença alors que le cercle intérieur et ses proches étaient détruits.

Mais Fitzpatrick avait trop affaibli l'Invictus et les autres Ligues se lancèrent dans la bataille. Finalement ce fut la Lancea Sanctum par l'entremise de Randolph Carter qui saisit le Praxis.

Fitzpatrick pensa que Carter le tuerait pour avoir détruit son Sire adoptif bien aimé... et qu'alors ce serait un nouveau signal de révolte pour ses troupes. Mais il n'en fut rien et Carter calma le jeu.

Depuis Fitzpatrick a accepté les règles mais il a restructuré l'Invictus autour de sa personne pour en faire une force efficace. La seule faiblesse, c'est qu'il n'y a plus d'autres anciens que lui car il les a tous détruits. Mais il attend l'heure pour frapper et rassemble ses forces.

Il a refusé d'accepter tout autre titre que le simple « baron ». Cette décision fut considérée par une partie des membres de l'Invictus comme une marque d'humilité, et par d'autres comme la promesse qu'eux même ne pourraient pas monter au delà du stade de baron, ce qui les agace profondément, déjà que le nombre de postes a décliné car l'Invictus a perdu le Praxis... Le ressentiment envers le baron est bien réel.

Il est néanmoins extrêmement bien implanté, ayant récupéré une grande partie de la puissance, des goules et des esclaves du sang de l'ancien Prince et son quartier général de la Frampton Tower est quasi inviolable. Il n'y dort jamais cependant, tous les matins il descend dans une voiture au lever du jour pour se rendre en un lieu ultra secret des égouts pour y dormir et son corps est ensuite transporté à nouveau au soir dans son refuge. Il dispose d'un avion en permanence prêt à partir et d'un camion

spécialement aménagé.

Peu avant son départ pour Westton il étreignit un jeune psychiatre, sans l'espoir qu'il le guérisse. Mais le sang maudit de Malkov monta à la tête du jeune homme, qui se fait désormais appeler « le serviteur du suivant de Zolt qui est impur ». Fitzpatrick, à cause de la fièvre de ses descendants est aujourd'hui à la tête de la deuxième plus grande famille de la cité. Et probablement de la plus unie car tous lui obéissent avec la plus grande loyauté. Il a cependant de plus en plus de mal à cacher la honte qui est la sienne. Son appartenance aux Malkoviens sera peut être bientôt publique...

C'est un génie de la politique, et un leader impitoyable qui écrasera tout sur son passage pour prendre le pouvoir. Il a un âge apparent de 35 ans et est très élégant.

FN Les Ancillae

Fernanda Cinti

Symbole de la femme fatale. Sensuelle, féminine et distinguée quand il faut séduire mais agressive et masculine quand il s'agit du pouvoir. C'est une Daeva, une vraie prédatrice. Elle fut étreinte après avoir eut l'extrême force de volonté de résister au baiser du vampire romain qui l'avait séduite. Elle lui planta un couteau dans le cou. Impressionné par sa ténacité il lui donna l'étreinte, après avoir dû la convaincre d'accepter. Elle entra immédiatement dans l'Invictus et comprit alors qu'elle n'avait aucun avenir dans une ancienne cité comme Rome. Elle suivit donc le flot des immigrants italiens et arriva à Westton dans les années 1840, elle devint l'un des piliers du pouvoir du Baron. Elle implanta ses propres relais de pouvoir financier en volant les réseaux des anciens dont la révolte de Fitzpatrick avait scellé le sort.

Mais désormais elle veut plus, le Baron est un faible qui n'a pas su profiter des opportunités et commence déjà à montrer les signes de démence des Ventrues, en pire même, étrange non?

Cinti songe fermement à se révolter et à déclencher une nouvelle guerre civile de l'Invictus pour éliminer le Baron, ridicule pantin, et implanter un nouvel ordre sur le

Premier État et Westton: le sien.

Elle vit depuis dans une maison de très grand luxe, extrêmement bien protégée par ses fidèles goules, notamment son propre père, avec qui elle entretient une abominable relation incestueuse.

Elle a étreint mais cela est resté un secret car c'était une grave erreur. Elle n'avait pas demandé l'autorisation de le faire et le résultat, fut la Vipère. La petite peste ambitieuse de la Lancea Sanctum. Qui bientôt sera Ancilla...

La Vipère aura toujours un point de pression sur Cinti qui dans sa position ne peut pas se permettre un tel point faible. Probable qu'elle prendra des mesures tôt ou tard pour se protéger de sa plus grande erreur.

Val

Val a été étreint en 1815. Son véritable nom est « Valentin Dupré ». Soldat français, il fuyait devant l'avance des alliés vers Paris avec son unité; il était capitaine et de bonne famille. Il fut capturé avec ses hommes et fut considéré comme un prisonnier « invité et privilégié » dans les cercles culturels de Munich. Il y passa six mois pendant lesquels, son esprit acerbe fit le ravissement de Gerhard Falkestein, ancien et solitaire Daeva de la ville. La passion se refroidit grandement cependant avec l'étreinte et, en 1850, Val l'abandonna et partit pour le nouveau monde. C'est ainsi qu'il rejoignit l'Invictus de Westton après avoir rendu service à Randolph Carter. Les faveurs qu'il avait accumulé auprès de la Lancea Sanctum furent particulièrement utiles au Premier État.

C'est un jeune homme superbe, il est caractérisé par son cynisme et son continuel jeu de dupes ainsi que son hypocrisie permanente lui ont attirés l'ire irrévocable d'Ank Carmichael qui fera tout pour que Val cesse de perturber la divine mission des Damnés.

Val ne s'intéresse pas aux affaires des mortels, il s'occupe de naviguer parmi les puissants du requiem pour survivre. Il est l'une des plus importantes figures publiques de la ville, il connaît bien tous les damnés et sait bien user de ses accointances en jouant les entremetteurs.

Val se sent de plus en plus seul néanmoins et des pulsions l'assaillent, il ressent le besoin d'infanter et pense utiliser une de ses fidèles

goules pour cela. Peut être plusieurs à la fois en une orgie de damnation. Il est le meister de la guilde des Orateurs. Le seul meister de guilde autre que l'ordre chevaleresque.

Le Serviteur du Suivant de Zolt, qui est impur

Quelle mauvaise idée ce fut pour ce pauvre Dave d'activer la lignée Malkovienne dans son sang! Gregor l'avait pourtant prévenu!

Le serviteur était auparavant un psychiatre de renom que Fitzpatrick étreignit pour son savoir, dans l'espoir qu'il le guérirait. Peine Perdue! Las, le bon docteur devint totalement fou à lier, de manière bien plus soudaine qu'il n'était pensable qu'il le deviendrait. Au bout de quelques mois il devint évident pour le baron qu'il ne pouvait garder avec lui un tel rejeton. Il s'en débarrassa donc, durant le jour, via une goule. Le serviteur erra donc des décennies. Il est très peu clair sur ce qui se passa durant ce temps. Mais il prétend avoir rencontré « le suivant de Zolt qui est impur » et s'être mis à son service. Il semblerait que Zolt l'impur soit une puissante entité mentale que révère le Serviteur. Le Suivant de Zolt semble quant à lui avoir d'étranges buts et desseins qui font avoir au serviteur une attitude parfois erratique. Il n'empêche que le serviteur est le plus grand spécialiste des sciences mentales et des disciplines de l'esprit de tout Westton. Il effectue régulièrement de très étranges expériences sur des patients plus ou moins consentants pour augmenter encore plus son savoir.

Il est assez âgé et en partie chauve, le visage sévère et couvert de rides. Tel une allégorie du professeur d'université du XIXème siècle que, par ailleurs, il est! Ses expériences incluent la création simultanée de deux enfants, Plutarque, chez qui il activa (mais comment?) sa lignée dès l'étreinte et Linda Johans, dont il maintint la santé mentale (mais encore comment?) au delà des standards Ventrues. Il révéla ladite création à Fitzpatrick après coup, bien entendu. Et celui-ci dû faire des pieds et des mains pour obtenir l'autorisation du cardinal. Cela lui coûte encore des faveurs aujourd'hui et il ne sait parfois que faire de cet encombrant enfant, qui pourtant parfois montre ses grandes capacités.

Il s'est tout naturellement installé à l'extérieur de la ville, non loin de l'hôpital psychiatrique où il

peut se rendre à loisir.

Il est fou à lier, et terriblement dangereux, mais relativement fidèle au Baron, car visiblement cela sert les desseins du « suivant de Zolt qui est Impur ».

Tom Upcroft

Tom Upcroft est le capitaine des chevaliers de l'Ordre du Dernier Souffle. Les troupes d'élites de l'Invictus de Westton. Son âge apparent est la quarantaine et il est très grand et maigre. C'est un escrimeur de renom qui ne se sépare jamais de sa canne épée. Il est néanmoins un paragon de politesse et d'étiquette, quoi qu'un peu sinistre avec son allure étirée et son éternel chapeau haut-de-forme accompagné d'un long manteau sombre lui donnant un faux air de Jack l'éventreur.

Son étreinte fut traumatisante. Capitaine de la Royal Navy durant les guerres napoléoniennes, un soir, alors qu'il jetait l'ancre à La Havane, il fut enlevé par un ancien rival français dont la vie avait été brisée lorsqu'Upcroft avait coulé son navire, pis était devenu vampire ensuite. Il avait une idée perverse « d'une éternité de tourments » à infliger à Upcroft. Cela dura 20 ans, deux décennies de souffrances et d'abominables tortures auxquelles Upcroft finit par mettre un terme en tuant son Sire dans un mémorable duel et en rejoignant Westton. Il s'est depuis mis au service de son protecteur, le Baron, et fait respecter sa loi et commande ses troupes. C'est le meilleur escrimeur de Westton et de loin. Il est cependant dépassé par les tactiques peu conventionnelles et la force brute d'Elisabeth Webb. Il demeure dans son « chapitre » une confortable suite de la Frampton Tower.

Johana Chong

Maitresse Johana Chong est le notaire de l'Invictus. C'est une petite dame noire avec de petites lunettes noires. Elle était sage femme et mambo Vaudou de son vivant. Esclave dans les plantations du sud elle fut « libérée » par un vampire noir qui allait de plantation en plantation afin d'aider les esclaves et de punir les blancs coupables d'abus. Ensemble ils parcoururent le pays durant vingt ans. Puis elle

décida de voler de ses propres ailes et de renoncer à la vie de nomade qui avait été la sienne jusqu'à présent. Elle se rendit à Chicago, où son Sire avait quelques relations et y apprit tout de l'art du notaire dans une guilde. Cela lui prit encore du temps et elle resta à Chicago quelques autres décennies avant de finalement partir pour Westton en 1880. Elle fut accueillie avec joie par Fitzpatrick, pour qui le manque de serments du sang avait été un problème. Elle a donc trouvé une place de choix dans la structure politique de la Cité et en est heureuse. Mais elle pense qu'il est temps pour elle désormais de jouer un rôle plus important dans la cité. Le temps du nomadisme est révolu. Elle a donc commencé à faire jouer ses relations afin d'obtenir un territoire pour elle-même au sein de la tenure de l'Invictus. Son refuge est situé dans la Frampton Tower de l'Invictus. Néanmoins elle en maintient depuis peu un second situé dans un appartement dans Blue Oak auquel elle n'accède que rarement par une entrée discrète située dans une ruelle.

Arcturus

Arcturus est un monstre. Sa seule présence glace d'effroi la plupart des nouveaux nés. Il porte régulièrement une sorte de robe qui cache le fait qu'il possède une troisième jambe, ses bras ont changé de forme et il dispose désormais d'un amas de tentacules et pseudopodes à la place. Sa peau a pris une teinte violâtre et son visage et un amas de pustules entre lesquelles on peut, parfois, apercevoir deux petits yeux porcins vous fixant avec une intensité malsaine. Cette invraisemblable chose est l'un des spécialistes en disciplines vampiriques de Westton. Il en est peu qu'il ignore, même si elles sont loin d'être toutes autant développées que ses disciplines claniques.

Arcturus est un des détracteurs de Fitzpatrick, il a l'intelligence de ne pas en faire part en public. Mais il n'en reste pas moins qu'il est persuadé de son incompetence. Fitzpatrick piétine et ne prend pas le pouvoir, pire encore, il a fait perdre le praxis à l'Invictus, négligeant ainsi ses devoirs envers sa Ligue.

Arcturus dispose d'un vaste réseau d'influence car il a formé de nombreuses goules et nouveaux nés avec une grande efficacité, non

dénuée d'un certain sadisme il est vrai. Il a acquis un certain degré de contrôle sur les gangs siciliens de la Cité, il commence à les utiliser comme un contrepoids au pouvoir de Fitzpatrick sur les Irlandais. Il s'est allié à Cinti après avoir compris ses manœuvres, il se contentera de rester dans l'ombre et de servir Cinti, pour l'instant, il est conscient de ses « limitations » dans le domaine social, et sait que Cinti est remarquablement compétente. Si seulement il pouvait amener à leur cause d'autres vampires puissants, influents et dynamiques, comme Val par exemple... Arcturus prétend avoir été étreint au XVIIIème siècle et descendre d'un noble du pays de Galles. Il n'en est rien. Il fut auparavant le maire de Philadelphie, transformé en goule par un dragon Nosferatu pour mieux contrôler la ville. Après quelques mandats il était devenu inutile, il fut alors utilisé dans une expérience pour créer un Nosferatu sans les défauts dont ils sont affligés. Le résultat en fut l'inverse, la laideur d'Arcturus dépassait toutes les bornes. Il fut élevé comme une erreur de laboratoire et un spécimen intéressant par ses créateurs. C'est à cette époque qu'il apprit ses nombreuses disciplines. Puis il parvint à faire valoir son droit à la liberté au terme d'une série d'épreuves que lui imposèrent les Dragons. Mais ils implantèrent en lui quelques verrous mystiques et quelques marques sur son corps pour qu'il soit à jamais, leur « propriété ». Arcturus décida alors de partir dans une autre ville. Il arriva à Westton et trouva alors assez naturellement sa place en tant que technologiste. Il ne s'alliera jamais à des membres de l'Ordo Dracul, ironiquement ce sont peut-être les seuls à pouvoir lui retirer les sceaux d'esclavage dont il est encore accablé....

Il se venge sur la vie en ayant son refuge dans une des ailes de la demeure d'un riche parrain de la mafia. Ainsi il cache ses activités illégales au sein de celles de sa goule.

Les Nouveaux-Nés

Plutarque

Un hommage à la persévérance du Sang des Ventrues, Plutarque est le nouveau-né le plus puissant de la ville!

Il fut étreint par le serviteur du suivant de Zolt qui est impur. A peu près au hasard, ou plutôt selon les desseins particulièrement incompréhensibles du « suivant de Zolt qui est impur ». Cas étrange, la folie des Malkoviens fut un moteur pour Plutarque. La mégalomanie dont il fut affligé le poussa à se démener pour obtenir le plus de pouvoir le plus rapidement possible; Et là où il fit preuve d'ingéniosité, c'est qu'il sut créer des postes n'existant pas à Westton en ces nuits, les rendre incontournables et les occuper.

L'Invictus de Westton, à la fin du XIXème siècle, ne comptait pas de commissaire, ni de délégué ni de secrétaire. Plutarque avait appris très vite les us et coutumes de la société des damnés. Après un an de requiem il en savait déjà plus que certains vampires ayant vingt années de non-vie derrière eux.

Il pétitionna donc le Baron pour l'obtention de ces postes. Le baron trouva l'idée amusante, est force fut de constater qu'après quelques mois Plutarque était devenu incontournable. Il commença donc à activer certaines faveurs qu'on lui devait et tira les ficelles, tant et si bien qu'il obtint un domaine au sein de la tenure de l'Invictus.

Plutarque est l'étoile montante du Premier État de Westton. C'est un élégant jeune homme d'environ vingt ans, portant de petites lunettes rondes, un bouc et les cheveux en catogan. Son refuge est sur sa tenure, une réunion de plusieurs appartements joints afin de créer un palais. Il a déjà commencé à implanter ses pions dans toutes les couches de son quartier, telle une pieuvre.

Mais sa réussite peut aussi bien devenir sa chute, plus il est amené à être inhumain pour augmenter son pouvoir, sa folie augmente. Il se sent de plus en plus sujet à ses limitations, il sent sa rationalité disparaître, dévorée par la brûlante démence de son sang. Il a récemment demandé à son Sire de l'aide. Mais le Serviteur

du Suivant de Zolt qui est impur n'a fait que lui rire au nez.

Plutarque se sent réellement seul. Il a décidé d'avoir recours (folie ou raison?) aux artefacts dont il a la garde en tant que Délégué de l'Invictus.

Qui sait où tout cela le mènera? La guérison est possible, tout comme l'est la mort finale.

Francisco de Rubio

Francisco de Rubio est l'enfant de Sephora Rainton. Lui aussi de la Lignée Anvari, mais ayant refusé de l'activer dans son sang, encore qu'il ne soit pas assez vieux pour avoir réellement eut le choix. Il était trafiquant de drogues, il semblait le sujet parfait d'une étreinte. Mais Sephora ne réfléchit alors pas plus loin que « trafiquant de narcotiques = bon enfant Anvari ». Lorsque Francisco de Rubio comprit ce que cela signifiait qu'être dans les non-alignés alors que l'Invictus s'offrait à lui, il n'hésita pas à abandonner sa Dame et son Grand Sire à leur ridicules rêves de grandeur.

Il manquait d'entraînement cependant et savait qu'il ne ferait pas long feu dans la danse macabre sans un peu plus de ressources. Il chercha donc la faveur d'Arcturus. Une fois la peur viscérale éveillée en lui par le terrifiant Nosferatu, Arcturus se révéla un excellent mentor... intéressé cependant... En effet Francisco est la porte qui s'offre à Arcturus pour toucher Della Claza et Rainton et un jour contrôler les non-alignés. Rubio, reconnaissant envers Arcturus et relativement soumis à lui est devenu une sorte d'assistant dans les sombres menées de Cinti et Arcturus.

Il continue de vivre à son domicile et de fréquenter ses relations, il vivait déjà la nuit avant sa mort... Il a aussi continué ses activités illégales. Mais cette fois-ci relayées par les pouvoirs du Sang. Cela commence à porter préjudice aux Anvaris qui risquent de prendre des mesures pour éliminer ce traître dangereux.

Le Cercle de la Sorcière

Les Acolytes sont dans une mauvaise situation. Mais elle pourrait être bien pire. La plupart des cités sanctifiées auraient déjà exterminé le Cercle. Mais pas Westton. Car Hannah Highwinds sût, quand il le fallut, et à un prix immense, assurer sa survie. Pour les Acolytes, la survie et la perpétuation de leurs croyances est la seule chose qui compte. « Ta foi est la seule chose que l'on ne peut te retirer, et quand il ne te reste rien, elle est toujours là, si tu ne l'as jamais cédée » tels sont les mots de Celui qui Ecoute lorsqu'il est interrogé à ce sujet. Highwinds a fait établir un temple secret, le Temple des Noires Épines pour perpétuer le culte. Le Cercle de la Sorcière fait donc face à de terribles difficultés. Mais il possède des atouts dont le moindre n'est pas sa géniale dirigeante...

N) Les Anciens

Hannah Highwinds

Sensuelle et lascive... Elle est le murmure dans la forêt et la mousse sur l'arbre. Native américaine elle est née à l'arrivée des blancs en Nouvelle Angleterre. A l'époque, déjà, les esprits étaient proches d'elle et lui parlaient. Mais ils lui disaient de faire de terribles choses. Personne dans la tribu ne sut jamais qui était le tueur fou et personne ne suspecta jamais la jeune fille. Les voix étaient claires et lui disaient de faire des choses très différentes des pratiques religieuses de sa tribu. Puis elle sacrifia ses parents elle-même et partit dans la forêt nue la nuit pour y recevoir la sagesse, ainsi que les esprits l'avaient dit...

Et la sagesse lui vint, Corbeau-Mort le Vampire l'attendait. Il la prit et lui donna la non-vie. Et les voix cessèrent. Mais depuis elle suit la voie des esprits. Elle vit les blancs tuer les siens et s'en moqua... Ainsi le voulaient les esprits. Ils lui avaient montré la voie. Elle décida de se mêler aux blancs. Elle alla à Westton et intégra la société vampirique. Rapidement sa passion et son zèle alliés à une subtile intelligence et à un grand sens de la dissimulation de ses vraies intentions lui permirent de prendre le contrôle du cercle peu avant la guerre civile de l'Invictus. Elle lança le cercle dans la bataille mais toujours mollement et pour se débarrasser de ceux qui la gênaient, car elle savait que la bataille était perdue d'avance. Puis elle accepta toujours aussi passivement les terribles conditions de non vie imposées par le Cardinal. De même elle sembla souvent ensuite, au conseil des diacres, s'aligner sur les positions du Baron. Tout le monde pense qu'elle entretient des relations secrètes avec tous les puissants de la Cité. Il n'en est rien, mais elle joue un jeu de marionnettes puissant et subtil. Ainsi, malgré les

persécutions, personne n'ose trop taquiner les acolytes qui conservent le droit de pratiquer leur religion. Elle insiste aussi pour maintenir une réunion du clan Daeva par mois car elle en est la matriarche... mais aucun vampire acolyte n'est Daeva! Elle a manipulé l'Invictus et sa notion de lignage pour pousser ces réunions dans lesquelles elle ne dit quasiment rien... mais écoute beaucoup.

Nul plan des puissants de la cité n'inclut pas la Hiérophante du cercle de la sorcière en tant que grande inconnue. Vu la tension, presque toutes les factions pourraient s'allier à elle, sauf les disciples de Carmichael. Même Carter pourrait la considérer d'un oeil bienveillant si elle était nécessaire à la survie de la colonne de marbre.

Son refuge est situé dans le temple des noires épines. En un lieu où nul autre qu'elle ne peut pénétrer, protégé par de noires horreurs issues du Crûac. Elle a des contacts sous formes de goules et d'esclaves du sang dans les milieux des sans abris et des prostituées de Westton City South qui sont des relais d'information pour elle.

ND) Les Ancillae

Celui qui Ecoute

Celui qui Ecoute fait croire au monde qu'il est un ancien devin indien. En vérité il est né Roderick Thompson, à Plymouth et a mené avec ses compagnons une battue anti-indiens. Ils ont tué plusieurs guerriers et s'enfonçaient plus loin avec leurs fusils sur le territoire des natifs pour y répandre davantage la mort.

Puis ils furent pris dans une embuscade et tous massacrés... sauf Thompson qui fut laissé pour mort. Il fut alors recueilli par des indiens d'une autre tribu qui ignoraient son identité et soigné. Ils lui témoignèrent une immense affection et quand il fut remis de ses blessures. Il décida de les remercier en les aidant par son travail. Petit à

petit il apprit leur langue et gagna son nom « Celui qui Ecoute » car il restait assis des heures durant à les écouter parler pour comprendre leurs propos. Il commença à adopter leur spiritualité et leurs croyances.

Puis il fut confronté à « l'esprit de la forêt ». Corneille Morte, mystérieuse amie de Corbeau Mort, qui avait étreint Hannah Highwinds. Les deux semblent incroyablement anciens et puissants et ourdissent de biens étranges plans plusieurs siècles en avance. Corneille Morte lui expliqua que ceux du village qui l'avait recueilli étaient une famille de goules lui étant dévouée. Qu'elle l'avait choisi. Il lui fallait un esprit vierge sur lequel implanter ce qui serait nécessaires à ses desseins. Elle l'avait donc fait recueillir et avait bouleversé son système de croyances pour mieux y implanter « ce qui lui serait nécessaire »: le Crùac...

Elle l'étreignit donc et le garda avec elle de nombreuses décennies afin qu'il devienne un grand maître de la Sorcellerie du sang. L'apprentissage fut long et rigoureux et causa de grandes souffrances à Celui qui Ecoute. Mais il ressortit de l'expérience transformé. Corneille Morte lui parla alors de Highwinds, « promise à une grande destinée », et lui demanda d'aller se mettre à son service afin qu'elle la réalise.

C'est ainsi que vers les années 1850 Highwinds vit arriver un damné d'origine visiblement indienne dont elle ignore toujours aujourd'hui le lien indirect avec son propre Sire, ayant visiblement maîtrisé de vastes et noirs pouvoirs, venir se mettre à son service.

Depuis il ne l'a pas quittée et joue un rôle immense dans le Cercle de la Sorcière, réalisant de nombreuses prédictions. Bien que n'étant pas le plus vieux, il possède une immense sagesse, même Highwinds, du haut de trois siècles et demi d'existence ininterrompue lui demande régulièrement conseil.

Celui qui Ecoute n'a que faire de la politique il se contente des implications religieuses de sa charge et de servir Hannah Highwinds.

C'est un Nosferatu dont la peau est noirâtre, rigide et craquelée, comme un grand brûlé.

Il a décidé, en 1882, que sa tache était trop importante pour qu'il puisse permettre son éventuelle destruction. Il étreignit alors Ann Erwithers afin de lui apprendre ses secrets. Cela

prendra encore longtemps. Mais Celui qui Ecoute est très patient.

Il a refusé d'avoir son refuge dans le temple des noires épines, prétextant que seule la Hiérophante y avait sa place. Au lieu de cela il vit dans la cave d'un immeuble squatté. Il a fait en sorte que l'entrée soit extrêmement difficile d'accès et, une fois dans le refuge, la survie quasi impossible. La pleine force de son Crùac s'abat sur tous ceux qui violent sa tranquillité.

Running Horse

Running Horse est le dernier indien du trio dirigeant le Cercle de la Sorcière. Il est très typé « peau rouge » et en conçoit... une certaine honte! Il est très érudit dans les croyances et les coutumes de son peuple. Mais le mot est dit, il est « érudit ». Il n'est pas partie prenante de ces croyances, contrairement à Highwinds et Celui qui Ecoute. Il a principalement rejoint le Cercle pour le Crùac et, parce qu'étant indien, c'était le seul endroit où ses origines seraient un avantage plutôt qu'un inconvénient.

Running Horse joue un rôle. Celui du conseiller barde et grand connaisseur des légendes. Il guide les nouveaux nés en les faisant profiter de sa « sagesse » mais c'est son intérêt personnel qui prime avant tout. Ainsi il n'a jamais maîtrisé à un niveau extraordinaire le Crùac, mais il cache ses limitations derrière une apparente « retenue ».

Par ailleurs la plupart des légendes et histoires qu'il raconte... sont de son invention, et ne sont en aucun cas des perles d'ancienne sagesse.

Bien des acolytes louent sa sagesse ou comment il sut les mettre par ses conseils sur le bon chemin. En vérité cela est fortuit, Running Horse connaît bien son rôle et sait ce qu'il faut dire même si pour lui ses propres paroles sont vides de sens.

Mais tout cela n'est pas grave au final... Si ses mots sont inventés, l'essentiel est qu'ils produisent l'effet voulu sur les nouveaux nés.

Il fut étreint par un vampire d'origine amérindienne alors qu'il venait à peine de commencer à réussir dans la vie à Westton. Ironie du sort, son Sire désirait... un enfant qui le comprenne car indien comme lui. Or Running Horse n'a que faire des indiens et n'aspire qu'à être un homme civilisé!

Son Sire l'éduqua donc, terminant ce qu'il avait commencé, puis partit pour une autre ville, abandonnant cet enfant qui lui correspondait si peu. Mais Running Horse avait goûté au Crûac... Il rejoignit donc le Cercle. Il n'est pas intéressé par l'étreinte, c'est un individu égoïste, tout ce qui l'intéresse c'est lui même.

Il n'en reste pas moins un homme qui, connaissant ses intérêts, est parfaitement charmant et agréable, que ce soit avec les

nouveaux nés, source de pouvoir potentielle, ou avec les anciens, autre source de pouvoir...

Il est donc utilisé comme ambassadeur par Highwinds, vu son aisance sociale en toutes circonstances.

Son refuge est un hôtel miteux sur la tenure de l'Ordo Dracul étrangement. Il le contrôle complètement et en fait sa principale source de revenus. Il a réaménagé le dernier étage intégralement pour son usage personnel.

L'Ordo Dracul

Les Dragons de Westton sont peu nombreux mais efficaces. Les nids du dragon de la Cité sont puissants et les érudits de l'académie secrète sont parmi les plus brillants esprits de la Ligue. Leurs accomplissements et leur maîtrise des anneaux du Dragon et des arts occultes sont incroyables.

Leurs deux anciens sont d'une redoutable puissance, issus des nuits de la gloire de l'Empire Ottoman ils sont un terrible obstacle à ceux qui tenteraient de menacer l'Ordo Dracul de Westton.

Si ceux-ci existent, car c'est bien là le principal atout des Dragons, si ils sont indifférents à la danse macabre, celle-ci le leur rend bien! Ils ont su renoncer au pouvoir temporel en échange de la tranquillité, et en ceci, sont probablement la Ligue la moins menacée de Westton et la plus stable. Néanmoins leur académie reste secrète. Malik craint toujours une attaque alors elle maintient une stricte opacité sur le lieu de réunion des Dragons.

N Les Anciens

Ikuur Malik

Ikuur est une femme magnifique, mais sa beauté est froide et inhumaine, elle rend terriblement mal à l'aise tous ceux qui s'approchent d'elle. Sans compter l'odeur d'outre-tombe qui accompagne chacun de ses mouvements et les vents froids qui soufflent dans la pièce quand elle apparait. Elle était danseuse à la cour du Sultan au 16ème siècle. Elle est beaucoup plus ancienne qu'elle ne le prétend. A la cour certains des suivants de Dracula s'étaient introduits dans le harem, suivant la tradition de haine du turc de leur maitre, ils voulaient tuer le sultan.

Mais il tombèrent sur la jeune danseuse qui sortait de la chambre du sultan pour regagner le harem. Elle était enveloppée nue dans une couverture et portée par un eunuque comme le voulait la tradition. L'eunuque se battit contre les damnés et mourut rapidement. Mais Ikuur avait entendu parler des *ghûls* et savait comment les combattre. Elle se dressa nue face à eux. Et tandis qu'ils achevaient l'eunuque, elle empala leur chef sur une oeuvre d'art en bois située non loin. Alors que les autres allaient la tuer, ils furent attaqués par deux azerkatils qui protégeaient le sultan et arrivaient juste à temps. Impressionné par son courage, le chef l'étreignit

et fit d'elle une azerkatil, une guerrière absolue censée combattre le dragon.

Ce qu'elle fit pendant un siècle. Puis elle et son sire comprirent qu'on leur avait menti sur Dracula. Que tout était faux. Et ils se rallièrent alors aux dragons. Ils participèrent à l'assaut de l'une des dernières forteresses des chasseurs de dragons. Et son sire mourut à cette occasion. Elle entreprit alors d'apprendre les anneaux du dragon mais on lui refusait souvent la connaissance pour ne la conserver que comme arme de guerre..

Alors elle partit, en France pour apprendre. Et, en 1792, avec la chute de l'ordre ancien, quand elle fut suffisamment instruite, elle décida d'aller fonder sa propre académie dans le nouveau monde avec son ami et amant, Yusuf Moktelik, rencontré à Paris ces années là. Il est le seul à Westton à qui elle ait confié le secret de ses origines.

C'est une guerrière, elle a pris à coeur les rites du dragon et est passée par les mêmes stades que Dracula: Guerrière, Erudite et Prophétesse. Mais au fond elle est restée davantage une guerrière, malgré ses immenses compétences dans d'autres champs, et son grand âge ne fait qu'améliorer ses fabuleuses capacités.

Elle a donné l'étreinte à Miranda Harper, une noble Anglaise passant par la Sorbonne en 1777. C'est elle qui lui apprit l'Anglais et la poussa à

s'exiler aux Amériques.

Ikuur élève de nombreuses goules afin de quadriller son quartier et de contrôler au mieux le district assigné à l'Ordo. Elle a fait en sorte que toutes les agences locales, police, poste, communications, commerces et autres tombent dans son escarcelle le plus discrètement possible afin que l'ordre soit puissamment implanté dans le voisinage.

Elle réside dans l'académie secrète avec les autres dragons de haut rang et dort chaque jour aux côtés de Yusuf.

Yusuf Mokterik

Yusuf Mokterik est un beau et grand turc. Agile et gracieux comme un félin. Il fut étreint par un membre de L'Ordo Dracul qui souhaitait l'utiliser comme infiltrateur au sein de la cour du Sultan. Yusuf refusa et parcourut l'Europe avant d'arriver à Paris pour y apprendre. Il y rencontra Ikuur Malik, et ils devinrent amants puis partirent pour Westton. Les débuts furent difficiles et Yusuf devint alors un guerrier. Progressant à rebours d'Ikuur il assura la survie de sa Ligue en écrasant ceux qui tentaient de l'étouffer dans l'oeuf. Il a l'image du muscle là où Ikuur serait le cerveau. Rien n'est plus ironique quand on connaît la puissance de l'intellect du vieil érudit...

Il est le vampire le plus prolifique de Westton, après son étreinte de Ash Arcourt, ce fut le début d'une explosion, et maintenant nombreux sont ses enfants et ses petits enfants. Le secret a été cependant gardé, car tous ces Cartiens et non alignés feraient bien tâche sur la réputation du vieux vampire.

Les Ancillae

Miranda Harper

La noble érudite anglaise n'a guère changé après son étreinte par Ikuur Malik. Elle n'a jamais activé la lignée des tueurs de dragons dans son sang et elle est restée une érudite. Elle est l'ainée du serment des mystères à Westton. En tant que tel elle est amenée à prendre la plupart des décisions importantes pour l'Ordo Dracul... tant qu'Ikuur est d'accord. En effet l'influence d'Ikuur est immense et le respect de Miranda

pour sa Dame implique que généralement, la Kogaïon prend les décisions.

Harper n'en souffrait pas jusqu'à récemment. Elle a depuis peu, au cours d'études spiritualistes, pris contact avec un esprit assez puissant, qui lui donne certains pouvoirs. Ces pouvoirs lui permettent de lentement mieux contrôler ses coreligionnaires. Mais récemment l'esprit a commencé à demander certains accès au monde matériel en échange de ses services. Et Miranda est disposée à donner toujours plus pour toujours plus de pouvoir. Bientôt l'esprit la possèdera et il sera trop tard...

Miranda était l'archétype de la jeune étudiante anglaise. Depuis son étreinte, son corps s'est recouvert d'yeux, donc seuls les originaux sont fonctionnels. Il n'existe plus un centimètre carré de peau qui ne soit pas occupé par un oeil. Ces yeux sont malades et leur blanc est plutôt jaunâtre avec un iris injecté de sang.

Miss Harper réside à l'académie secrète de l'Ordre.

La Chose

La Chose est, dans l'Ordo Dracul de Westton, la spécialiste des nids du dragon. Elle est experte en géomancie et sait calculer avec une grande précision le positionnement du prochain nid. Elle dispose aussi d'un vaste champ d'expérience dans leur exploration, leur caractérisation et leur utilisation.

La Chose, dont le sexe est indéfinissable, est un amas putride et obèse de chairs décomposées, ses yeux sont globuleux et sa bouche garnie de dents de requin.

Avant qu'elle ne devienne la Chose il/elle était un spécialiste chinois du *Feng Shui* venu accompagner les premiers chinois immigrants. Sa connaissance du Feng Shui lui permis de faire en sorte d'éloigner un esprit particulièrement pervers qui attaquait sa communauté. L'exploit fut remarqué par un Dragon qui avait eut de nombreuses pertes parmi ses goules du fait de l'esprit sans pouvoir rien faire. Il étreignit donc la future chose.

La Chose se complait à donner d'elle l'image d'un amas impotent. En vérité elle est bien plus mobile qu'elle ne le semble et la sous estimer est une bien mauvaise idée.

La Chose prétend vivre dans l'académie, mais

elle n'y dort pas, elle part tous les matins pour une boucherie abandonnée à quelques rues. On n'est jamais trop prudent.

Nikolaï Sergueïevitch Karovski

Le savant fou de l'Ordre. Il est étrange que Karovski soit au sein du serment des mystères mais c'est ainsi. Il effectue un important travail de liaison et de diplomatie avec les autres Ligues, cela explique sa présence.

Mais ses compétences dans les anneaux du Dragon ne peuvent être négligées. C'est un homme qui pense que tout problème a une solution scientifique. L'état de non-vie est un état scientifiquement descriptible, les phénomènes surnaturels peuvent être expliqués et l'on peut agir sur eux. Nikolaï apprécie particulièrement les bobines Tesla et les solutions de chimie extrême pour ses expériences. Tout cela fonctionne, il a obtenu d'incroyables résultats en appliquant sa vision troublée de la science à sa condition et a profité de nombreuses chrysalides de ce fait.

Il est néanmoins insupportable pour les étudiants et peu d'entre eux apprécient réellement sa tutelle, tant il est arrogant et tyrannique.

Karovski était un savant Ukrainien pionnier dans certains domaines. Il tenta un jour de ranimer des corps à la vie et eut un certain succès, mais ses créations étaient instables, heureusement pour lui car elles avaient décidé de le tuer. Après que tous ses membres eussent été brisés et qu'il n'eut été sauvé que parce que les corps le bourrant de coups avaient décidé d'exploser en une gerbe de sang pourri sous l'effet d'une erreur de calcul dans le dosage.

Brisé et gémissant il fut contacté par un vampire de l'Ordo Dracul qui fut impressionné par ses réalisations.

Karovski aurait fait n'importe quoi pour être libéré de sa souffrance.

Il accepta la non-vie. Il ne l'a jamais regretté. Cela lui permet à chaque instant de repousser ses propres capacités et les frontières de la science. Mais le temps ne l'a pas épargné et son esprit est de plus en plus embrumé par la folie et la dégénérescence tant ses expériences sont parfois couteuses pour la raison.

Il continua de résider dans l'Empire des Tsars

durant trois décennies, le temps d'apprendre le minimum de connaissances qui lui serait nécessaire. Mais il finit par trouver pesante la tradition de son académie de préserver le secret sur l'Ordre à tout prix. Il entendit dire qu'aux États-Unis, il pourrait appartenir à l'Ordo au grand jour sans autres complications pour ses chères recherches. Il émigra alors non sans mal pour Westton.

Il cherchait une infante, en vérité il cherchait une ASSISTANTE, depuis un certain temps, lorsqu'il trouva en 1918 une jeune scientifique russe émigrée qui semblait convenir. En vérité elle était exactement ce qu'il cherchait, connaissant exactement les domaines dont une certaine maîtrise lui manquait et pouvant être à même de comprendre ses propres connaissances. Il décida donc de l'étreindre. Ses relations avec son infante Elvira Zharovna vont du respect mutuel pour les connaissances de l'autre à l'aigreur. En effet leurs caractères sont assez différents et Elvira a parfois du mal à supporter la tyrannie de Karovski.

Il réside dans un manoir abandonné à la situation légale douteuse et tombant en ruines. Il a aménagé les sous sols spécialement pour ses besoins.

Bien entendu il dispose de nombreuses goules pour l'aider à se protéger. Il dispose même de quelque chose que tous les vampires négligent mais devraient craindre: la technologie.

Ash Arcourt

Ash Arcourt est une énigme, même pour son propre Sire, le grand Yusuf Moktelik!

Arcourt est un génie hermétique, le doyen des membres du serment de la lumière mourante. Constamment perdu dans des livres ésotériques, c'est un spécialiste de l'occulte qui se comporte très étrangement. Il porte d'étrange vêtements et a un aspect sinistre, celui de l'homme qui connaît des vérités dont la moindre d'entre elles vous réduirait à l'état de feuille tremblante. Sa marotte de porter d'étranges masques ornements ajoute encore à son mystère.

Arcourt fut étreint par Moktelik en 1805, prit de passion pour cet étrange érudit vivant déjà la nuit et hantant les bibliothèques de la ville.

Arcourt a étreint, deux fois, deux échecs retentissants, ses infants rejoignant presque

immédiatement les Cartiens. Le secret fut gardé par l'Ordo. Arcourt n'en garde aucune haine, ni aucun ressentiment. Ils n'étaient pas dignes c'est tout.

C'est un maître hermétique et étrange. Il n'est pas aisé d'accès.

Quant à son refuge, il vit en un lieu que personne ne connaît. D'anciennes catacombes souterraines coloniales servant de cimetière à l'époque. Il les a aménagées pour que ses expériences les plus secrètes soient à l'abri.

III Les Nouveaux-Nés

Charles Reeds

Charles se sentait vide. Incroyablement vide. Il avait une femme et des enfants, il avait un travail. Mais rien ne le satisfaisait réellement. Il entendit un jour un appel résonner au plus profond de son âme et il se mit en quête. Il passa un an à sillonner la ville. Abandonnant femme et enfants et vivant comme un sans abri dans sa quête folle de la chose qui l'attirait.

Il trouva une troupe de l'Engeance de Belial, du Pandaemonium. Ils l'étreignirent et en firent l'un des leurs.

Au cours de sa poursuite vers la vénération de l'Adversaire, Satan le Noir, il fut amené à torturer abominablement sa femme et ses enfants, au début heureux de l'avoir retrouvé...

Il voulait devenir plus, ne plus être vide. Ne plus être rien. Mais au fur et à mesure que son humanité s'érodait pour rejoindre l'Adversaire, quelque chose enflait en lui, le remord.

Une nuit il comprit qu'il voulait être plus, mais pas comme ça. Pas ainsi. Il ne voulait pas se mêler à l'Adversaire. Il voulait se transcender. Il voulait oublier ce qu'il avait fait quand la force de ses actes lui éclata au visage dans toute sa

perversion.

Alors il s'enfuit, il partit rejoindre l'Ordo Dracul. C'est Ash Arcourt qui le reçut. Le mystérieux érudit écouta ses paroles tandis que Reeds lui énonçait sa vie entière et les atrocités qu'il avait commises.

Et Arcourt trouva cela fascinant. Une expérience parfaite sur le changement qu'il était possible d'imprimer à la non vie. Il prit donc Reeds sous son aile. Et fit en sorte de lui enseigner le plus de son savoir et d'en faire un membre important de l'Ordo. Et surtout D'OBSERVER ce qui se passerait si il faisait cela... Reeds est un cobaye, mais il s'en moque tout ce qu'il désire c'est transcender au plus vite. Laisser son existence misérable derrière lui.

Que l'on ne s'y trompe pas, Reeds n'est pas devenu « bon ». C'est un psychopathe, il fera n'importe quoi pour atteindre la transcendance. Son humanité est tombée à un niveau ridicule et il est toujours aussi vide, il n'a quasiment aucune émotion et c'est un homme brisé avec un traumatisme psychologique extrême.

Reeds a vécu énormément de choses qui ne sont pas décrites toutes ici, mais à son âge il a déjà vécu le Requiem d'un ancien. Il a énormément de ressources et Arcourt ne serait pas contre le fait de les utiliser afin d'accomplir d'autres « expériences ».

Reeds réside à l'académie secrète.

Il n'a pas d'autres occupations actuellement que d'étudier et effectuer des expérimentations extrêmement dangereuses et aléatoires sur lui même dans un profond dédain de sa propre condition.

Mais il va bientôt avoir besoin de chair vivante et jeune si possible pour mettre un terme à son actuel cycle de recherches. Jusqu'où se sentira-t-il obligé de replonger pour terminer son grand oeuvre?

Les Non-Alignés

Les non alignés de Westton sont assez bien encadrés par Della Claza et Rainton, qui sont leurs porte paroles auprès des autorités non vivantes de la Cité. Ils sont tous issus de « la grande infection ». C'est à dire qu'ils furent tous créés environ à la même époque. Autre point intéressant ils sont tous les enfants et petits enfants de Cartiens. Les Cartiens de Westton ayant échoué à convaincre de leurs stériles menées politiques leur progéniture. Les non alignés sont une misérable couche de vampires désabusés et sans croyances, rejets perdus d'une révolution Cartienne dont l'échec fut total. Ils sont divisés en deux « origines »: les enfants de Hans Burgmann, qui fut prolifique mais échoua à garder qui que ce soit à ses côtés et les petits enfants de Ash Arcourt. Ils manquent de direction, de motivation, de but, de tout.

Mais l'arrivée de Della Claza et de Rainton change doucement tout cela et les non alignés seront peut être un jour une ligue par eux mêmes, suffisamment puissants pour forger des alliances et réclamer leur propre tenure.

Le plan des Anvaris consiste, entre autre, à absorber les Cartiens restants puis à frapper un grand coup pour acquérir une tenure et du pouvoir et ensuite.... hé bien le Praxis ne sera plus très loin.

D) Les Anciens

Raimundo Della Claza

Raimundo Della Claza est un non-aligné atypique. Bien habillé et très à l'aise il est une énigme pour les autres vampires de la cité. Que veut-il? Il a été étreint dans l'Espagne décadente du début du XVIIIème siècle. C'était un noble qui avait été grand, qui avait été vaillant, héros de guerre. Mais la mort de sa femme l'avait rendu légume. Fascinée par cette histoire, une Daeva de la lignée Anvari décida de la remplacer. Elle y parvint au travers de son esprit embrumé, et quand il fut prêt, elle l'étreignit. Quand il comprit qu'il avait été floué, il attendit d'en avoir l'occasion et la force, puis il la tua. Il commença alors à réfléchir à sa vie et se rendit compte que l'opium était une chaîne et qu'il pouvait l'utiliser pour asservir les autres plutôt que pour rester un esclave du désespoir. Il tenta plusieurs fois de devenir prince dans plusieurs cités Espagnoles. Après une série d'échec, principalement dûs au fait qu'il manquait de soutien. Il décida de partir pour Westton, ou plutôt il prit le premier bateau lui permettant d'échapper à ses poursuivants. Une fois en place, en 1850, il commença par étreindre une jolie jeune femme, infirmière, donc formée aux drogues, pour lui apprendre ce qu'il avait besoin de savoir sur la ville et la langue Anglaise, Sephora Rainton.

De nos jours, Raimundo est une énigme, nul ne connaît ses projets ou ses moyens.

En vérité il compte saisir le praxis, il commence déjà à unifier les non alignés et même les cartiens pour ce faire. Il a de plus en plus de

pouvoir via son contrôle de l'opium (ce qui inclut ses dérivés, héroïne, morphine et autres), que ce soit sur les mortels ou les damnés et ses opérations parallèles sont, pour l'instant, inconnues du reste de la société vampirique. Qui se demande juste que fait donc ce vampire élégant prétendant n'être qu'Ancilla et semblant inactif dans la cité.

Il possède un refuge ultra sécurisé par le secret dans les sous-sols d'une usine abandonnée et est gardé le jour par une nuée de pauvres hères tous soumis à son pouvoir. Même ses proches alliés ignorent ce lieu.

FD) Les Ancillae

Sephora Rainton

Sephora Rainton était infirmière en 1850 quand Raimundo Della Claza l'étreignit. Le moins que l'on puisse dire est que la non vie l'a... changée. Elle a les cheveux rasés afin qu'apparaisse son crane nu. Pratiquant l'automutilation à un haut degré et s'habillant de manière excentrique. Il y a constamment une lueur de folie dans son regard. Mais une brillante et dévorante intelligence l'habite. Elle sait toujours où elle en est et ce qu'elle doit faire. Elle n'est jamais prise au dépourvu et tout se passe toujours comme si elle avait tout prévu.

Elle seconde brillamment son Sire dans leur entreprise de lente prise de contrôle de la Cité. Nombre de vampires lui mangent déjà dans la main et elle est suffisamment subtile pour ne jamais en abuser, mais sait les mobiliser quand il le faut.

Son refuge est au même endroit que celui de

Raimundo. De là ils développent leurs plans.

Le Mouvement Cartien

Ils ne sont guère plus qu'une coterie. Les Cartiens de Westton sont une longue histoire d'échecs et de catastrophes depuis les années 1870. Ils étaient alors puissants. Mais l'impitoyable répression de la Lancea Sanctum les brisa. Nombre d'entre eux quittèrent la Cité et les autres moururent. Peu restèrent pour former la génération actuelle de Cartiens totalement désabusés et menant de temps à autre de pitoyables attaques terroristes qui leur aliènent un peu plus les autres vampires de Westton.

Ils n'étaient rien jusqu'à l'arrivée de Hans Burgmann. Ce révolutionnaire Allemand débarqua à Westton dans le but d'y établir le pouvoir pour le peuple des damnés. Il constata à quel point la situation des Cartiens était désespérée et passa le plus clair de son temps à les organiser en une coterie efficace capable de se battre et, d'un jour, faire régner la terreur sur la ville pour provoquer la chute de la Lancea Sanctum.

Mais Burgmann a perdu beaucoup de sa force de volonté, il a étreint plusieurs infants très rapidement pour faire grossir les rangs du mouvement... pour rien car tous partirent et devinrent non alignés. Les Cartiens se préparent à frapper, mais où? Mais quoi? Ils sont dans une situation terriblement dangereuse, cachés dans les égouts de la ville. Et Burgmann n'est toujours pas remis de ses étreintes. C'est une catastrophe, même les non alignés sont plus efficaces et plus nombreux que les infortunés révolutionnaires!

Si les Cartiens sont découverts, cela signifiera leur mort, ils ne sont pas capables de résister à un assaut par les troupes de la Lancea Sanctum.

Les Territoires de Westton

La Cité

Westton est une cité terrifiée. Elle possède une vaste population vampirique, cela suffirait à transformer n'importe quelle ville en enfer sur terre. Mais cela ne s'arrête pas aux non vivants. La guerre entre la mafia et la pègre Irlandaise en ces années de prohibition atteint des sommets de violence. La police est entièrement corrompue et incompétente. L'influence de la pègre et des damnés sur le système a fait que plus rien n'est en place pour protéger les citoyens. Lentement la cité s'enfonce dans la terreur. C'est ainsi que le veut le Cardinal. Il accomplit l'oeuvre de Dieu en transformant la vie des mortels en un amère regret du jardin d'Eden et du péché originel.

Westton est une grande ville. Elle compte de nombreux quartiers, chacun avec sa propre personnalité. Mais, globalement, elle est divisée en 14 districts administratifs, dont chacun représente l'une des grandes tendances sociétales de la cité.

Westside:

Westside est une proche banlieue riche qui a été absorbée par la croissance de la ville. On n'y croise pas de milliardaires ou de palaces mais plutôt des classes moyennes supérieures, des avocats, des cardiologues et autres vedettes de télévision.

Si Westside est intéressant pour l'influence que l'on peut y récolter, ce n'est pas vraiment un bon territoire de chasse, les locaux sont attentifs à leur petite tranquillité et la police n'a pas encore totalement abandonné à son sort cette partie de la ville.

Mais les ombres s'allongent et Westside ne pourra bien longtemps résister à la tourmente de laquelle elle a été préservée.

Bellevue Hill:

On trouve ici le plus grand nombre de monstres de la ville. Et peu d'entre eux sont des vampires. Bellevue Hill est le quartier huppé de Westton. Ici vivent les financiers, les magnats et les potentats cyniques. Tous les monstres résidant ici sont bien humains. C'est ici que la perversion à l'abri des murs d'enceintes des quartiers protégés se déroule sans entrave. Que la corruption de biens publics, le cynisme de l'argent et l'organisation de l'asservissement des plus pauvres se met en place.

Que l'on ne s'y trompe pas, si Westton est une

ville d'un Monde de Ténèbres, ses dirigeants sont à l'image de la noirceur de leur univers.

Ici des cultes sataniques, des réseaux de prostitution esclave (voire de pédophilie) et les pires trafics ont le champ libre.

Le tout dans l'ambiance feutrée d'une maison de maître...

La chasse est dangereuse en ces lieux, les riches ont leur police privée. Cependant le terrain est propice à la constitution de troupeaux et certains vampires se sentent parmi les leurs ici.

Car si les vampires volent du sang, c'est bien de l'espoir et des rêves qui sont pompés dans toute la ville pour nourrir Bellevue Hill et sa ploutocratie décadente.

Blue Oak:

Blue Oak est le poumon financier de la cité. On y trouve l'essentiel des gratte-ciels de la skyline de Westton, notamment la Frampton Tower, l'orgueil de la ville, un vaste building Art-déco de 290 mètres de haut. C'est ici que se trouvent les bureaux. C'est ici que se trouve le pouvoir. Dans leurs citadelles de verre, les nouveaux seigneurs commandent aux serfs des temps modernes. Malheur à celui qui tenterait de s'opposer à la puissance des habitants des châteaux forts d'acier et de plexiglas qui font la course vers les nuages.

New Bank:

Le grand quartier résidentiel des classes moyennes. Un temps florissant, aujourd'hui décrépi. Bien sur, mieux vaut toujours vivre ici que dans les bas-fonds. Mais depuis la guerre des gangs plus aucun endroit n'est sur. Et il est si facile de se faire enlever contre rançon.

New Bank a une caractéristique: c'est de n'en avoir aucune. Ici tout est impersonnel, on dirait n'importe quel quartier résidentiel de n'importe quelle ville. Même les gens qui vivent ici sont tellement *normaux*. La médiocrité est une maladie gravement contagieuse, et New Bank en est une niche.

WCS:

Westton City South: un nom utilitaire.

Un nom qui cache mal la réalité. WCS est le quartier pauvre, enfin le principal quartier pauvre, et mal famé de Westton. C'est ici que vivent ceux qui n'ont pas eut la chance de naître 10m plus loin dans la maternité. Ceux qui travaillent pour vivre, mal, puis meurent, généralement épuisés par une vie qui n'en valait pas la peine.

Pleasure Row:

La Babylone des temps moderne. Si le peuple désire du pain et des jeux, c'est à Pleasure Row qu'il vient chercher le deuxième après n'avoir pas eut assez du premier.

Pleasure Row c'est là où vous allez quand vous voulez trouver un bar illégal pour boire et oublier votre vie. C'est là où vous allez pour vous reconforter dans les bras d'une prostituée. C'est là qu'il y a les revues, les dancing et les restaurants.

Pleasure Row a plusieurs visages. Certaines parties sont terriblement huppées et regorgent de clubs privés et de restaurants de luxe tandis que d'autres sont d'infâmes bouges pour la populace. Les habitants de Westton viennent ici pour satisfaire leurs vices, seule chose que la ville offre en matière de réconfort.

Pleasure Row est au centre géographique de la ville. Tous peuvent ainsi procéder aisément à l'effritement de leur vertu.

St Georges:

Le centre ville, populaire. C'est un quartier plus vieux que la plupart des autres, il fut le centre marchand avant la construction de Blue Oak. Toujours aujourd'hui c'est le lieu principal pour trouver les petits commerçants et un peu d'authenticité. La plupart des services publics de la cité y sont implantés.

Ainsi on y trouve la mairie, la police, le

tribunal, l'hôpital, la morgue, le cimetière, la poste et la gare.

L'ultra concentration des services publics est régulièrement critiquées, mais personne ne fera jamais rien. Car derrière cela, les vampires tirent les ficelles depuis de nombreuses décennies. La faction du Prince a toujours possédé St Georges, auparavant c'était Mack Morgan, désormais c'est Randolph Carter et quelle importance?

Ce qui compte c'est que le contrôle de la ville reste aisé.

Salt Scent:

Le quartier italien. Totalement contrôlé par la mafia. Salt Scent s'appelle ainsi car il est situé juste derrière le port. Mieux vaut ne pas s'y promener trop souvent si vous n'êtes pas l'ami d'une des familles.

Old Haven:

Le centre historique, lieu du premier débarquement des colons anglais.

C'est aujourd'hui le centre culturel de la ville. On y trouve l'université et toute une colonie d'écrivains, d'artistes peintres et autres intellectuels. Il y règne une ambiance ancienne et populaire.

The Docks:

Westton possède un vaste port industriel. Nombre de dockers et matelots trouvent régulièrement la mort dans les accidents dûs au fait que les patrons économisent sur la sécurité. Ici la misère se mêle à la froideur des entrepôts et des usines.

Hendricks Moors:

C'est la grande zone industrielle de la ville. Ici la démesure de la machine ramène l'homme à la proportion de ce que la société fait de lui: un insecte.

Cornerquarter:

Les bas fonds irlandais. Où s'est entassée toute la main d'oeuvre immigrée originaire de l'île verte. On y trouve des églises catholiques, des pubs et des cadavres. Toute l'histoire de l'Irlande en une phrase...

Preston Heights:

Cornerquarter et WCS sont les antichambres de l'enfer. Salt Scent est un purgatoire. Preston Heights est l'enfer.

C'est le ghetto noir, là où ceux qui sont toujours soumis aux discriminations les plus aberrantes subissent continuellement le poids du rejet d'une civilisation entière.

New-London:

Preston Heights était le brouillon. Sur son modèle, cette petite communauté hispanique, qui commence à grandir, promet de devenir un enfer encore plus insupportable dans les décennies à venir.

La Féodalité à Westton

Le Cardinal a mis en place une structure féodale complexe. Il a divisé les terres de la Cité en trois zones:

- 1) Les terres des Ligues: intégralement divisées entre des Régents, un pour chaque Ligue
- 2) Les terres princières: anciennes terres de Morgan. Divisées entre « zones libres » où tout un chacun peut circuler et se nourrir, le fief attribué à sa ministre, Cinti, sans lui accorder le titre de Régente, et la tenure attribuée à Mark Harrigan, en tant que Régent cette fois. Les deux ont d'ailleurs eux mêmes des vassaux.
- 3) Les terres de la Lancea Sanctum: divisées entre celles de St Georges, qu'il administre lui même dans son « domaine personnel » et celles attribuées à Ank Carmichael dans Pleasure Row en tant que Régent.

Il existe quatre types de damnés sur l'échelle sociale de Westton:

- 1) Les Régents: Grands seigneurs véritables Princes en leurs domaines directement nommés par le Cardinal.
- 2) Les Vassaux: Seigneurs pouvant appliquer leurs lois de manière limitée et disposant d'un territoire en échange de services à un suzerain (généralement un Régent)
- 3) Les tenanciers: la majorité des damnés, sont autorisés à avoir un refuge sur le territoire d'un suzerain et disposent d'un droit de chasse dans ses environs immédiats dont ils peuvent faire profiter un invité.
- 4) Les serfs: disposent uniquement d'un refuge avec des droits très limités. Ce sont les très jeunes nouveaux nés pas encore émancipés.

Dans ce qui suit, les tenanciers sont indiqués par un T. Tous les vampires non cités sont des tenanciers ou des serfs vivant sur les terres du régent associé à leur Ligue. Les tenanciers indiqués sont donc des exceptions.

