

Don Luis De Lano

Du clan Brujah

Historique

Vous appartenez en fait au clan Lasumbra mais vous vous cachez sous l'identité du clan Brujah.

Vous avez été étreints, il y a bien longtemps et vous avez beaucoup de mal à vous souvenir de votre vie humaine. C'était en 119, votre sir, un 5^e Génération du clan Lasumbra, vous a choisis pour votre aptitudes commerciales.

Au début, vous avez profité d'une période de calme avec la domination de votre clan en Espagne. Mais ces beaux jours furent anéantis par la révolte des jeunes Caïnites. Une grande période de guerre et de diablerie à suivie. La seule façon de vous en sortir fut pour vous de fuir et de vous cacher.

Depuis cette époque, votre clan est considéré comme un clan de paria. Pour vous qui avez le statut d'ancien, le cauchemar à commencé. La camarilla vous considère comme des diableristes et le sabbat ne vous aime pas mieux.

Pendant de longues années vous avez voyagé de villes en ville, vous cachant des autres Caïnites. Vous avez perdu la notion du temps, vous viviez dans une peur continue.

Grâce à la discipline des ombres, vous avez créé une ombre de vous-même qui vous permet de passer inaperçu.

Au cours de vos voyages vous avez découvert bien des cultures, et appris beaucoup sur le monde qui nous entours, aussi bien vampirique qu'humain.

Votre fuite perpétuelle vous a amené à passer dans la ville de Paris, vous avez pu y séjourner un moment tranquillement, sans rencontrer aucun Caïnite.

Mais alors que vous commenciez à relâcher un peu votre garde, vous vous êtes fait attaquer par une multitude de jeunes Caïnites, avides de sang. Ils étaient bien organisés et ils vous ont rapidement coincé et cerné.

Bien que vous sentiez vos derniers instants venir, vous vous êtes battu désespérément. Mais même vos immenses pouvoirs ne pouvaient rien devant leur nombre.

C'est à cet instant désespéré que vos sauveurs sont arrivés. Une armée de Caïnites, beaucoup plus expérimentée que vos agresseurs, vous est venu en aide. C'était François Villon, prince de Paris avec ses sbires.

Mais vos ennuis n'étaient pas finis. Ce puissant personnage vous tenait entre ses mains. Vous aviez résidé sur ses terres sans sa permission. Il pouvait faire de vous ce qu'il voulait.

Il vous a proposé un marché que vous avez accepté, sans avoir vraiment d'autre choix : Vous faire passer pour un Brujah et prendre le contrôle du clan qui lui posait problème.

Pour cela vous avez été nommé au rang de Primogène Brujah.

Voici 6 ans que vous êtes donc dans cette position. Vous avez réussi à remettre beaucoup de Brujah dans le droit chemin, celui du respect des lois de la Camarilla.

Finalement, cette place n'est pas si désagréable car vous n'avez plus à fuir et votre cachette est assurée. Mais François Villon vous tient et vous n'êtes pas libre de vos actes.

Description

Vous ressemblez à un grand d'Espagne. Vous êtes mince, les cheveux noirs, tombant jusqu'aux épaules. Vous avez une fine moustache et un léger bouc. Vos vêtements sont rétrogrades car vous avez gardé le même style de vêtement que vous portiez à l'époque. Des chemises bouffantes en dentelles, un petit gilet et un pantalon serré

Vos contacts en ville

Vous êtes à la tête d'un clan qui vous aime donc à vous de vous en servir.

Vous avez beaucoup de relation avec les étudiants car vous passez beaucoup de temps à l'université dans la bibliothèque en début de soirée afin d'étudier la philosophie.

Par votre clan vous avez pas mal de contact dans le milieu de la criminalité et

bien que ça ne vous intéresse peu. Un ancilla de votre clan vous a dit qu'il est en concurrence avec une certaine Letsura et vu les difficultés qu'il a à la repérer il doit s'agir d'un caïnite que vous ne connaissez pas.

Ce que vous pensez de :

Arraq Al'Rashan (Assamite) :

C'est un tueur. Il travaille contre rémunération et il tuerait père et mère si c'était bien payé.

Vous ne l'appréciez pas trop mais vous préférez le voir car quand on le voit pas tout peut arriver. L'avantage c'est qu'il ne tue pas pour rien.

Shirido Huto (Primogène Gangrel) :

Il assure la protection de la ville et il le fait bien. Il est juste et droit. D'après ce que vous avez compris, il a une dette envers Villon mais vous n'en savez pas plus. Il vous mieux pas qu'il découvre qui vous êtes vraiment, vous pourriez ne pas avoir le temps de lui expliquer.

Agnes Arustel (Toréador) :

C'est la compagne de Villon, elle est d'une grande beauté mais sous son air d'ange elle doit bien cacher son jeu. Vous ne savez pas pourquoi elle a aucun poste important en ville et vous ne connaissez pas l'ampleur de sa relation avec Villon. Mais vous avez assez de problème personnel pour ne pas aller remuer les salles histoires des autres.

Christian de la Roche :

Vous ne le connaissez pas il fait parti des 200 invités

Aujourd'hui

Nous sommes en février 1994 et François Villon organise un grand bal pour fêter les 100 ans du règne Toréadors. Tous les Caïnites de la ville sont en effervescence.

Vous ne pouvez vous permettre d'être absent mais cette manifestation. Mais tout ceci vous effraie un peu. Vous retrouver en compagnie de grands caïnites. Qui sait ce qu'ils peuvent découvrir !

But

Votre position est stable grâce à François Villon et vous n'avez qu'à remettre dans le droit chemin ces jeunes chiots indisciplinés qui ne se rendent pas compte de la chance qu'ils ont. Vous êtes satisfait de votre position et vous ferez tout pour qu'elle ne se détériore pas.

Disciplines

Puissance :

Occasionne des dommages automatiques dont le nombre correspond à votre score en puissance.

Domination :

Vous permet en regardant une personne dans les yeux de lui ordonner de faire quelque chose qu'elle exécutera tant que vous serez en sa présence.

Vous permet de modifier les souvenirs d'une personne.

Vous permet de conditionner une personne à faire une action mais cela prend du temps, beaucoup de temps mais une fois fait votre présence ne sera pas nécessaire pour que la personne exécute la tâche.

Vous permet de dominer une personne rien qu'en la touchant.

Obténébration (cette discipline est propre au clan Lasumbra. Il est donc déconseillé de l'utiliser):

Vous permet de faire bouger les ombres ce qui entraîne un malus de 1 dé sur toutes les actions physiques des autres individus.

Vous permet de créer une zone d'ombre.

Vous permet de créer des bras d'ombre qui attaqueront la cible que vous leur désignerez.

Vous permet de vous transformer en une créature d'ombre.

Vous permet de vous transformer en ombre.

Vous avez un pouvoir spécial avec l'obténébration. Vous pouvez, pour un point de sang par nuit, recréer l'ombre de vous-même afin de diminuer l'effet de votre défaut de clan.

Présence :

Vous permet de rendre les gens très proches de vous, et ils chercheront à vous faire plaisir sans pour autant mettre leur vie en danger.

En sortant vos crocs et en faisant ressortir l'aspect de la bête qu'il y a en vous, vous pouvez faire peur à une personne qui s'enfuira le plus loin possible de vous.

Vous permet de rendre les gens sous votre pouvoir amoureux de vous. Ils ont une grande dévotion pour vous et ils essayeront de tout faire pour vous faire plaisir.

Célérité :

Vous permet d'avoir 'n' actions supplémentaires en dépensant 1 point de sang par round ou 'n' est votre score de célérité.