

Morena, ventrue de 10^e génération, Infante de Nastasio

Force	3	Charisme	3	Perception	3
Dextérité	3	Manipulation	2	Intelligence	2
Vigueur	4	Apparence	4	Astuce	3

Vigilance	3	Animaux	1	Érudition	2
Athlétisme	3	Tir à l'arc	2	Sagesse Pop	1
Bagarre	2	Commerce		Investigation	1
Esquive	3	Artisanat	1	Droit	1
Empathie	1	Étiquette		Linguistique	3
Expression		Mêlée	3	Médecine	
Intimidation	2	Représentation		Occulte	
Commandement	2	Équitation	2	Politique	2
Passe-passe		Furtivité	1	Sénéchal	1
Subterfuge	1	Survie		Théologie	

Conscience : 3 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie de la Chevalerie : 6

VOLONTE : 6

Disciplines : Domination 2, Présence 3, Endurance 3, Célérité 1, Auspex 1.

Epée longue, PR 6, dégâts 6L

Historique :

Né dans le royaume de Léon, fille d'un seigneur important, son père lui appris se battre malgré le fait qu'elle soit une fille. Le Seigneur Santiago était l'une des Goules de Nastasio et il fut impressionné par la fougue de la jeune fille qu'il décida d'Etreindre pour l'enrôler dans son armée.

Elle est amoureuse de son Sire, mais ce dernier n'ayant d'yeux que pour la Reconquête ne s'en est pas aperçut. Elle le sert fidèlement.

Elle a l'habitude de commander des armées et qu'on lui obéisse, cependant voulant trop bien faire, elle souvent un peu sèche dans son ton.

Petro, Prince de Calvià, Malkavian de 8^e Génération

Force	2	Charisme	4	Perception	4
Dextérité	2	Manipulation	4	Intelligence	5
Vigueur	5	Apparence	2	Astuce	2

Vigilance	5	Animaux		Érudition	4
Athlétisme	1	Tir à l'arc		Sagesse Populaire	3
Bagarre		Commerce		Investigation	3
Esquive	2	Artisanat	3	Droit	3
Empathie	4	Étiquette		Linguistique	5
Expression	3	Mêlée	1	Médecine	2
Intimidation		Représentation		Occulte	4
Commandement	2	Équitation		Politique	2
Passe-passe		Furtivité	4	Sénéchal	3
Subterfuge	3	Survie	2	Théologie	2

Conscience : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie des Cieux: 8

VOLONTE : 7

Disciplines : Aliénation 3, Occultation 3, Auspex 2, Puissance 3, Présence 1

Epée longue, PR 3, dégâts 5L

Historique

Petro était un maître artisan en orfèvrerie qui fut Etreint par une Malkavian qui adorait ses bijoux. Cependant, la tyrannie de cette vampire était telle qu'il s'enfuit de chez elle. Après des semaines de voyage il arriva à Majorque. Bon musulman il se mit au service d'Ismet pendant des années jusqu'à ce que ses bons et loyaux services lui octroie un domaine.

Sa vision des yeux du Chaos lui ont montré le groupe de vampire débarquant sur l'île et détenant la solution du conflit entre Ismet et Hala mais rien d'autres.

Ismet, Prince de Palma, Lasombra de 7^e Génération

Force	4	Charisme	4	Perception	2
Dextérité	3	Manipulation	4	Intelligence	3
Vigueur	3	Apparence	3	Astuce	3

Vigilance	2	Animaux		Érudition	2
Athlétisme	3	Tir à l'arc	2	Sagesse Populaire	1
Bagarre	2	Commerce	2	Investigation	
Esquive	2	Artisanat	1	Droit	1
Empathie	2	Étiquette	2	Linguistique	2
Expression	1	Mêlée	4	Médecine	
Intimidation	2	Représentation		Occulte	2
Commandement	3	Équitation	1	Politique	2
Passe-passe		Furtivité	2	Sénéchal	1
Subterfuge	3	Survie		Théologie	1

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie des Rois: 6

VOLONTE : 6

Disciplines : Domination 4, Obténébration 3, Puissance 3, Occultation 2, Endurance 2, Auspex 1.

Sabre, PR 7, dégâts 6L

Historique

Ismet a connu l'invasion arabe de 711 et a combattu les Wisigoth. Une fois la péninsule sous le contrôle de l'Islam, il a demandé l'archipel des Baléares comme domaine, ce qu'on lui a accordé.

Là il épousa une jeune femme très belle (Fatima) qu'il gouda avant de l'Etreindre. Il règne depuis 400 sur cette archipel, mais son autorité est contestée par l'arrivée, il y a 100 ans d'une Brujah du nom d'Hala venu avec les Almoravides. Cette dernière lui reproche de ne pas assez s'investir dans la lutte contre les Espagnols, ce qui est le cas.

Après la chute de Cordoue, Ismet a voulu se replier sur lui-même laissant l'Andalousie à elle-même. Il a laissé la piraterie se développer pour se donner bonne conscience.

Gontran, un Brujah de la 10^e Génération

Force	4	Charisme	2	Perception	2
Dextérité	4	Manipulation	2	Intelligence	2
Vigueur	4	Apparence	2	Astuce	3

Vigilance	2	Animaux		Érudition	2
Athlétisme	3	Tir à l'arc	2	Sagesse Populaire	
Bagarre	3	Commerce		Investigation	
Esquive	3	Artisanat		Droit	1
Empathie	1	Étiquette	1	Linguistique	2
Expression	1	Mêlée	3	Médecine	
Intimidation	2	Représentation		Occulte	
Commandement	1	Équitation	3	Politique	2
Passe-passe		Furtivité		Sénéchal	1
Subterfuge		Survie		Théologie	1

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie de la Chevalerie : 5

VOLONTE : 5

Disciplines : Célérité 2, Puissance 3, Présence 2

Epée longue, PR 8, dégâts 8L

Historique

Gontran était un des Normands qui a émigré en Italie lors du départ pour la 1^{ère} croisade.

En tant que chevalier, il a combattu les musulmans et il a été Etreint pour services rendus.

Lors d'un déplacement par mer, son navire a été attaqué par des pirates et à son réveil, il était le prisonnier d'Ismet. Plutôt que de le tuer, le Lasombra l'a Lié pour en faire un serviteur.

Gontran, bien que Lié, ne cherche qu'à se libérer. Il pourrait même devenir un allié contre Ismet.

Fatima, Lasombra de 8^e génération

Force	1	Charisme	2	Perception	3
Dextérité	3	Manipulation	3	Intelligence	2
Vigueur	2	Apparence	4	Astuce	3

Vigilance	2	Animaux		Érudition	1
Athlétisme	1	Tir à l'arc	2	Sagesse Populaire	1
Bagarre	2	Commerce		Investigation	
Esquive	3	Artisanat		Droit	
Empathie	1	Étiquette	2	Linguistique	2
Expression	2	Mêlée	2	Médecine	
Intimidation	1	Représentation	3	Occulte	2
Commandement		Équitation	1	Politique	1
Passe-passe		Furtivité	2	Sénéchal	1
Subterfuge	3	Survie		Théologie	

Conviction : 3 Maîtrise de soi : 2 Courage : 3

Voie des Rois: 5

VOLONTE : 6

Disciplines : Domination 2, Obténébration 2, Puissance 1

Historique

Fille d'un seigneur de Majorque, sa beauté fut remarquée par Ismet à son arrivée sur l'île. Pour mieux s'intégrer au tissu social, le Lasombra la prit pour femme et devint l'héritier des terres de son père.

Elle servit d'intermédiaire pour toutes les rencontres qui devaient alors avoir lieu le jour. Puis après des années de service, Ismet l'étreignit. Elle est liée à son époux mais elle se sert de ses charmes pour parvenir à ses fins.

Fherat, Sethite de 8^e Génération.

Force	3	Charisme	1	Perception	2
Dextérité	3	Manipulation	4	Intelligence	4
Vigueur	3	Apparence	2	Astuce	4
Vigilance	4	Animaux		Érudition	3
Athlétisme	2	Tir à l'arc		Sagesse Pop	
Bagarre	4	Commerce		Investigation	
Esquive	4	Artisanat	2	Droit	1
Empathie	2	Étiquette	3	Linguistique	3
Expression		Mêlée		Médecine	2
Intimidation		Représentation		Occulte	3
Commandement		Équitation		Politique	3
Passe-passe		Furtivité	4	Sénéchal	
Subterfuge	4	Survie		Théologie	2

Conviction : 3 Instinct : 4 Courage : 2

Voie du Typhon : 6

VOLONTE : 7

Disciplines : Serpentis 4, Occultation 3, Présence 2, Célérité 3

Langue de vipère : Pr 7, dégâts 3A

Peau de l'Aspic : Diff 5 pour absorber et peut le faire contre les morsures et les griffes.

Forme du cobra : +2 Esquive et Escalade, +2 Odorat, -2 Ouïe, le venin cause 7 dégâts contre les mortels.

Historique

Fherat était un mamlouk, c'est-à-dire un guerrier de la dynastie Egyptienne qui reçut l'Etreinte pour service rendu. Sa connaissance de l'occident en fit un agent pour l'ouest de la méditerranée.

Il est arrivé dans les Baléares il y a 80 ans et lutte contre les croisés. Il est un espion d'Hala car il croit aussi qu'Ismet est trop timoré dans son combat. Cependant, il joue un double jeu et transmet aussi des informations au lasombra pour donner le change et avoir la confiance des deux chefs.

Quand il a appris l'invasion de l'archipel, il y a vu une opportunité de relancer le jihad.

S'il en informe Ismet, ce dernier pourrait enfin se réveiller et reprendre le combat. S'il en informe Hala, elle pourrait rassembler autour d'elle et une fois l'île sous son contrôle reprendre la guerre.

Quand le scénario commence, il a quand même prit le partie de la Brujah.

Saloua, Assamite de la 9^e génération

Force	3	Charisme	2	Perception	4
Dextérité	4	Manipulation	2	Intelligence	2
Vigueur	2	Apparence	4	Astuce	4

Vigilance	3	Animaux		Érudition	
Athlétisme	4	Tir à l'arc	3	Sagesse Populaire	1
Bagarre	3	Commerce		Investigation	
Esquive	4	Artisanat	2	Droit	
Empathie		Étiquette		Linguistique	2
Expression		Mêlée	3	Médecine	1
Intimidation	2	Représentation		Occulte	
Commandement		Équitation		Politique	
Passe-passe		Furtivité	4	Sénéchal	
Subterfuge		Survie		Théologie	2

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie du sang : 6

VOLONTE : 5

Disciplines : Quiétus 3, occultation 2, Célérité 3.

Poison : perte de 2 pts de Vigueur (absorbable à Vig + Endurance, 6) pendant une journée.

Appel du Dragon : 1 vol, Opposition de Vig (diff Vol). Si échec de la victime 1 L de dégâts, non encaissable.

Sabre : Pré 7, 5L

Historique

Saloua est une Assamite de la caste des guerriers. Elle a été envoyée pour aider Ismet contre les croisés. Elle s'acquitte de sa tâche le mieux qu'elle le peut, mais on l'a envoyé sur une voie de garage.

Elle est aussi consciente qu'Ismet ne fait pas ce qu'il faudrait faire, mais Fherat s'en méfie et ne l'a pas mise en contact avec Hala. Si c'était le cas, l'assamite ne saurait pas quoi faire de toute façon.

- Hassan, Lasombra de 8^e génération.

Force	4	Charisme	2	Perception	2
Dextérité	3	Manipulation	2	Intelligence	2
Vigueur	4	Apparence	2	Astuce	4

Vigilance	2	Animaux		Érudition	
Athlétisme	3	Tir à l'arc	2	Sagesse Populaire	2
Bagarre	2	Commerce		Investigation	
Esquive	3	Artisanat		Droit	1
Empathie		Étiquette	1	Linguistique	1
Expression		Mêlée	3	Médecine	
Intimidation	2	Représentation		Occulte	
Commandement		Équitation		Politique	1
Passe-passe		Furtivité	2	Sénéchal	1
Subterfuge		Survie		Théologie	1

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie des Rois: 6

VOLONTE : 5

Disciplines : Domination 2, Obténébration 2, Puissance 4

Sabre, PR 6, dégâts 6L

Historique

Hassan était le chef des gardes du palais d'Ismet. Après son Etreinte, c'est lui qui a développé la piraterie contre les latins.

Fidèle lieutenant d'Ismet, il mourrait pour lui.

Ernesto, Ravnos de la 11^e génération

Force	2	Charisme	2	Perception	4
Dextérité	5	Manipulation	4	Intelligence	2
Vigueur	2	Apparence	3	Astuce	3

Vigilance	3	Animaux		Érudition	
Athlétisme	2	Tir à l'arc	2	Sagesse Populaire	3
Bagarre	2	Commerce	2	Investigation	
Esquive	4	Artisanat	2	Droit	
Empathie	2	Étiquette	1	Linguistique	3
Expression		Mêlée	1	Médecine	
Intimidation		Représentation	3	Occulte	
Commandement		Équitation	1	Politique	1
Passe-passe		Furtivité	3	Sénéchal	
Subterfuge	3	Survie		Théologie	

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie du Paradoxe : 6

VOLONTE : 6

Disciplines : Chimérie 2, Animalisme 2, Endurance 2

Couteau, Pr 6, dégâts 3L

Historique

Vagabond dans les différents royaumes chrétiens et les taifas, il glane des informations qu'il vend pour gagner sa croûte.

Il était venu à Tarragone pour divertir le ventru Nastasio ainsi que d'autres vampires et goules quand il est tombé par hasard sur la pile de correspondance avec la goule de Mançada. Quand il a lu les premières lignes, il a pris conscience de sa valeur. Il les a donc pris et a embarqué sur le premier bateau de pêche pour aller à Majorque.

En arrivant à Palma, il a contacté Fherat, qui lui saurait comme le vendre au mieux.

Hala, Brujah de la 8^e Génération

Force	3	Charisme	4	Perception	3
Dextérité	4	Manipulation	2	Intelligence	3
Vigueur	3	Apparence	3	Astuce	3

Vigilance	2	Animaux		Érudition	1
Athlétisme	4	Tir à l'arc	3	Sagesse Populaire	2
Bagarre	3	Commerce		Investigation	
Esquive	3	Artisanat	2	Droit	1
Empathie	1	Étiquette		Linguistique	2
Expression		Mêlée	4	Médecine	
Intimidation	3	Représentation		Occulte	
Commandement	2	Équitation	2	Politique	2
Passe-passe		Furtivité	2	Sénéchal	
Subterfuge		Survie	2	Théologie	3

Conviction : 4 Maîtrise de soi : 3 Courage : 4

Voie des Cieux : 6

VOLONTE : 8

Disciplines : Célérité 3, Puissance 4, Présence 3, Animalisme 2

Sabre, PR 8, dégâts 5L

Historique

Fille du désert, elle commandait, de son vivant, une tribu de Berbère (dans l'actuelle Algérie).

Une nuit, elle attaqua une oasis fortifiée qui était le refuge d'un Brujah. Bien que la totalité de sa tribu ait été exterminé, elle fut Etreinte. Par la suite, elle participa à la création des Almoravides et envahit l'Espagne. Alors que la frontière entre les Etats catholiques et les Taifas ne bougeaient plus, elle alla à Majorque pour inciter Ismat a envoyer des renforts.

Après son refus, elle se jura de le faire chuter et n'a de cesse de défier son autorité depuis.