

# Arraq Al'Rashan

## Du clan Assamite

### Historique

Vous faisiez partie d'une tribu guerrière en Afrique et votre vie humaine n'était que migration et pillage. Mais vous ne saviez pas qu'à l'approche de vos 34 ans, un événement allait changer tout ça. C'était en 1648

Vous avez été capturés par un Caïnite du clan Assamite. Beaucoup d'autres personnes comme vous ont subi le même sort.

Le but du clan était de faire de vous des guerriers. Pendant trois ans vous avez suivi un entraînement au combat poussé. Seuls les plus forts et les plus résistants survivaient. Les autres mouraient de fatigue ou à l'entraînement.

A la fin de la troisième année on vous a annoncé que vous aviez fini votre entraînement et que vous aviez été choisis pour rejoindre les élus. A cette époque vous ne saviez toujours pas exactement qui était les personnes qui vous avaient retenus captifs, et vous ne vous doutiez sûrement pas qu'ils étaient des vampires. C'est pourquoi devenir un élu n'évoquait absolument rien pour vous.

C'est au cours d'un combat avec un Caïnite que votre étreinte eut lieu.

Vous vous rappelez surtout du réveil horrible au milieu de multiples corps humains morts, par votre faute, à cause de cette soif de sang qui ne devra plus jamais vous quitter.

Après cette transformation, vous avez passé encore cinq années à apprendre à vous servir de vos nouveaux pouvoirs et à vous familiariser avec votre nouvelle non-vie.

Vous avez aussi appris à respecter votre sire ainsi que les vampires de plus ancienne génération.

Au bout de ces cinq ans, vous avez décidé de quitter Allamute, qui était le lieu où vous avez été gardés prisonnier pendant si longtemps mais qui est aussi la résidence principale des Assamites.

Pendant longtemps vous avez parcouru le monde à la recherche de contrats à exécuter. En effet, vous êtes une machine de guerre, vous êtes conçu pour tuer ceux que l'on vous demande de tuer et vous ne le faites jamais pour rien. Au cours de ces années, vous avez pu exécuter assez de contrats pour atteindre successivement la 8<sup>e</sup> puis la 7<sup>e</sup> génération.

Comme vous aviez réussi à obtenir les faveurs des anciens de votre clan, on vous a confié une mission importante. Vous êtes maintenant au service de François Villon, le prince de Paris, et aussi le prince de la France entière.

Voici maintenant 20 ans que vous exécutez des contrats pour lui. Vous y trouvez largement votre intérêt et ces années de services vous ont permis de développer de nombreuses disciplines.

Cependant vous trouvez que ce prince est quelqu'un trop imbu de lui-même qui se croit tout puissant. Vous prendriez plaisir à le voir ramper devant vous pour qu'il implore votre aide.

### But

Vous voulez tout simplement continuer à profiter de votre position pour pouvoir obtenir la précieuse vitae de Villon. Mais si un jour vous pouviez voir Villon à genou,

vous ne savez pas ce qui vous ferait le plus plaisir. Accepter un contrat sur lui ou le sauver ?

## Description

Vous la peau très noire, comme tous les Assamites. A votre mort, vous aviez 37 ans, mais la plupart des européens vous donnent moins. Très musclé, vous portez souvent des

habits amples et colorés pour être libre de vos mouvements.

Vous arborez une boucle d'oreille dorée à l'oreille droite.

## Vos contacts en ville

Parmi vos quelques relations dans la pègre de la ville, le plus utile est certainement 'la fouine', un petit malfrat qui parle plus des exploits des autres qu'il n'en réalise lui même.

Vos relations ne s'arrêtent cependant pas aux humains. Votre stature et votre

puissance physique vous assurent d'être respecté par de nombreux vampires. Vous avez profité de ce respect pour faire de certains vampires Toréadors et Brujah vos indics.

## Ce que vous pensez de :

### **Don Luis De Lano (Primogène Brujah) :**

Vous ne l'avez jamais vraiment côtoyé. C'est un bon primogène et il est d'une fidélité rare envers Villon. Avant son arrivé le clan Brujah posait beaucoup plus de problème mais il en a remis beaucoup dans le droit chemin. D'un certain coté, on pourrait penser qu'il empiète ainsi sur vos plates bandes mais il vous reste encore assez de travail.

### **Shirido Huto (Primogène Gangrel) :**

C'est un bon combattant et il est chargé de la sécurité de la ville. Vous vous êtes souvent servi de ses hommes pour résoudre des

enquêtes dans lesquelles vous étiez en concurrence. Il vous est même arrivé de travailler ensemble, bien qu'il aime pas trop votre façon de concevoir les choses. Il vous surnomme le mercenaire.

### **Agnes Arustel (Toréador) :**

C'est la concubine de Villon et bizarrement elle n'a aucun poste important en ville. Mais tout son clan la respecte. Elle doit avoir beaucoup de relations en ville mais ce ne sont pas vos affaires car après tout, vous n'êtes pas payé pour la surveiller.

## Aujourd'hui

Nous sommes en février 1994 et François Villon organise un grand bal pour fêter les 200 ans du règne Toréadore. Tous les Caïnites de la ville sont sur les dents.

Vous savez que votre clan à envoyé un vizir à ce bal et vous aurez la mission de l'escorter pendant les festivités.

## Disciplines

### **Célérité :**

Vous donne 'n' actions supplémentaires en dépensant 1 point de sang par round ou 'n' et le nombre de point que vous possédez en célérité.

### **Quiétus :**

En dépensant 1 point de sang vous faite un cercle de silence de 3m de rayon autour de vous.

En touchant votre victime vous pouvez réduire sa vigueur de 1 point par la dépense d'1 point de sang. Ou vous pouvez réduire toutes les caractéristiques physiques de votre victime de 1 point par la dépense de 3 points de sang.

Vous mettez du sang sur votre lame et pour chaque point de sang mis vous frapperez votre victime en aggravée. Le nombre de point de sang qui peuvent être mis sur un objet dépend de l'arme.

Vous crachez du sang sur votre victime qui occasionne 2 dés de dégâts aggravés par point de sang dépensé.

### **Endurance :**

S'ajoute à votre vigueur sur tous les jets de résistance, permet de prévenir les aggravés.

### **Dissimulation :**

Vous permet de vous cacher au regard de toute personne (sauf si cette personne possède un score d'auspex plus haut que votre niveau de dissimulation).

Vous permet de faire l'illusion que vous avez un autre visage.

Vous permet de dissimuler d'autre personne.

Vous permet de dissimuler un objet.

### **Thaumaturgie :**

Vous permet en gouttant le sang de savoir la nature de la personne, son clan, sa génération.

Vous permet d'obliger un caïnite a dépenser son sang

Vous permet de baisser votre génération pour une courte durée.

### **Piège de flamme :**

Vous permet d'enflammer vos mains

### **Télékinésie :**

Vous permet de déplacer vous ou un poids équivalent par la pensée.