



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les clans du Sabbat > **Pander**

Pander

samedi 21 janvier 2006, par [Maël](#)

On continue de parler derrière notre dos, mais au moins plus personne n'a aujourd'hui le courage de le faire devant nous.

Nous sommes chaque jour plus puissant, et bientôt nous ferons du Sabbat ce qu'il devrait être.

Surnom : Les Bâtards

Le « clan » Panders est assez récent à l'échelle des vampires. Les individus qui le composent ont peut-être dans les veines du sang de clans variés, mais ce sont tous des fanatiques du Sabbat. Bien qu'ils soient Caitiffs, la secte les accueille en égaux et leur offre les mêmes opportunités de liberté et de survie qu'aux vampires. Ou, du moins, c'est ce que la direction du Sabbat aimerait bien que les Panders croient.

Les Panders ont vu le jour dans les années cinquante, à la suite de la dernière guerre civile qui a secoué le Sabbat. Un Caitiff du nom de Joseph Panders décida alors de rallier tous les membres de la secte n'appartenant à aucun clan sous une seule et unique bannière : la sienne. Ces caïtiff prirent le nom de Panders et considérèrent alors qu'ils formaient un clan à part entière et qu'ils avaient donc les mêmes droits que les autres. Les autres clans finirent par reconnaître les Panders, mais cela n'alla pas sans une longue controverse et quelques hectolitres de sang versé.

Les Panders sont toujours représentés par Joseph Panders, qui a depuis atteint le poste de priscus. Le clan est un des plus farouches défenseurs de la secte, et sa ferveur et sa diversité lui permettent de jouer un rôle très important dans le développement du Sabbat. Au fil des années, il a gagné le respect des autres clans, qui le considèrent désormais comme un égal. Les Panders peuvent également

s'enorgueillir de pratiquer des rituels qui leur sont propres. Voyant comment les rituels des divers clans du Sabbat les maintenaient unis, les Panders ont en effet mis au point leurs propres cérémonies.

Les Panders s'intéressent de plus en plus aux postes importants au sein du Sabbat, et les Lasombras commencent même à les considérer comme une menace pour la sécurité de la secte. On pourrait dire que les Panders sont les rebelles de cette secte anticonformiste. Ils saisissent la moindre opportunité de mettre à mal le statu quo et de rendre le Sabbat plus fort et plus chaotique. Ils s'imaginent à la pointe des efforts que fait le Sabbat pour reprendre les villes appartenant à la Camarilla. Les Panders sont aussi ignobles que les Lasombras, aussi rusés que les Gangrels et plus rebelles encore que les Brujahs.

Le clan soutient très fermement le mouvement loyaliste du Sabbat, et résiste à la politique qui, de plus en plus, aurait tendance à considérer les Panders comme des pions sacrificiels. La plupart des vampires de la secte pensent que les membres du clan font cela pour sauver leur peau. Toutefois, à cause de la faible espérance de non-vie des Panders, seuls les Lasombras ont commencé à prendre des mesures à leur encontre, et les ventrués ont même déjà soutenu leurs efforts. En fait, le clan Panders devient plus puissant et ses membres plus nombreux pour la bonne et simple raison qu'il est prêt à prendre tous les risques afin de gagner le respect des autres membres du Sabbat.



Apparence : Les Panders peuvent avoir une apparence très diverse. Les plus jeunes s'habillent un peu n'importe comment, tandis que leurs aînés préfèrent garder le contact avec la mode mortelle. Tous les Panders d'une meute se conforment toutefois au même style afin de démontrer qu'ils sont unis par les liens du clan.

Refuge : les Panders préfèrent résider dans le refuge communautaire de leur meute afin d'être toujours à la pointe de l'action. Rares sont les jeunes qui possèdent des refuges privés mais c'est généralement le cas pour leurs aînés.

Antécédents : La plupart des Panders jettent leur dévolu sur les mortels qui vivent une affreuse existence. Ils considèrent qu'ils apportent ainsi à ces pauvres hères l'opportunité de connaître une seconde vie qui sera meilleure que la première.

Création de personnages : On trouve de tout chez les Panders, et il est impossible de classer la diversité qui existe dans ce clan. Ils n'ont ni concept, ni nature, ni attitude, ni attributs, ni capacités, ni traits d'historique en commun.

Disciplines du clan : Aucune (comme les autres caitiff).

Faiblesses : Les Panders n'ont pas de faiblesse

particulière, mais ils ont du mal à s'élever dans la hiérarchie du Sabbat et se voient souvent confier les plus dangereuses missions.

Voie de prédilection : la plupart des Panders sont engagés sur la Voie des Cathares ou la Voie de l'Accord Honorable. Certains préfèrent toutefois la Voie de l'Harmonie ou la Voie de Caïn.

Organisation : Ce clan organise une convergence, assemblée ouverte à tous les Panders, une fois tous les trois ans. C'est au cours de cette réunion que les Panders décident de l'endroit où la prochaine aura lieu, et elle se déplace généralement de ville en ville. La convergence a pour objectif d'unir tous les Panders présents, par le corps et par l'esprit. Cette assemblée dure une semaine, période qui est mise à profit pour régler les affaires du clan et signer des alliances qui permettront à certains de s'élever dans la hiérarchie de la secte. Mais la convergence a surtout pour but de faire la fête, et le clan en profite pour organiser de très nombreux (et élaborés) Festins Sanglants et Danses du Feu.

Gain de prestige au sein du clan : Un Panders voit son prestige augmenter au sein de son clan lorsqu'il permet d'augmenter l'unité du clan, lorsqu'il aide ses camarades Panders pour le bien de la secte ou du clan, ou encore lorsqu'il fait en sorte que les autres respectent davantage les Panders.