



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : le requiem > Aides de jeu > Famille > Lignées
> **Anvari**

Anvari

Lignée Daeva

mardi 11 avril 2006, par [MaëL](#)

Cette lignée se vante d'être issue du plus ancien dealer de la nuit. Selon leurs légendes, son nom serait Sepehr Anvari, un dealer d'opium des derniers jours de l'Empire Persan. Comme les Daeva, ils ont une nature très sensuelle, mais ils se détachent des succubes et de leur goût pour les intrigues. Les Anvari sont plus tournés vers les narcotiques et l'opium pour retrouver leurs émotions mortes. Au cours des siècles, les Anvari ont pris les narcotiques pour soulager les souffrances inhérentes à leur nature de vampire, mais aussi pour atteindre un état d'esprit plus élevé. La lignée est aussi liée par la dépendance à ces drogues. La constitution d'un troupeau de drogués est un élément majeur pour les Anvari. La lignée se situe entre leur dépendance aux opiacés et leur rôle de dealer. Ces drogues tendent à rendre très rapidement dépendant des Anvari, mais aussi fanatique et dangereux pour ceux qui leur fournissent leurs « doses ». Les Anvari eux-mêmes sont incapables d'apprécier l'euphorisme, si ce n'est en buvant le sang des drogués devenant eux même dépendants de leurs troupes. Les membres de la famille tendent à regarder avec dégoût ces Anvari dans le meilleur des cas, ou comme une terrible menace pour le bétail. Les Daeva eux même voient cette lignée comme des « inférieurs » sans talent et sans le sens de l'esthétique. Les autres membres de la famille ne voient dans leur utilisation des drogues qu'un moyen de reconstituer la dépendance que provoque le sang des membres de la famille. De plus, ils sont un véritable danger pour la Mascarade... Par cette renommée, les Anvari ne se vantent pas de leur lignage et préfèrent le tenir secret.

Clan d'origine : Daeva

Sobriquet : Les Dealer

Ligue : La plupart des Anvari se sont quasiment tous tournés vers le cercle de la Sorcière. Les mythes sumériens et perses font souvent référence à une entité féminine omniprésente, d'où l'intérêt des plus anciens de la lignée pour les acolytes. Le Cercle utilise aussi des substances psychotropes. Si les Anvari devaient rejoindre une autre ligue pour une raison ou un autre, ce serait dans le Mouvement Carthien qu'ils iraient, une ligue plus tolérante avec des règles moins rigides. La non vie est suffisamment difficile pour ne pas la surcharger. L'Invictus peut aussi attirer quelques Dealers pour leur connaissance du marché et de l'importance des drogues dans les différents niveaux de la société. L'Ordo Dracul et son travail de dépassement de la malédiction peut aussi intéresser les Dealers. Mais si la religion est l'opium du peuple, l'inverse n'est pas vrai... ce qui explique peut-être le manque d'intérêt pour cette ligue où ils passent pour d'éternels pécheurs.

Apparence : Si la majorité des Anvari sont d'origine orientale, il n'y a en réalité pas d'ethnie qui soit à l'abri de donner naissance à un Anvari. Ils ne sont pas attachés à un style particulier, ni celui de leur origine et pas non plus de leur sire. Ils ont tout de même un intérêt pour la mode et ont le goût de l'apparence des Daeva, quoi qu'en disent les Daeva.

Refuge : Ils apprécient de manière générale le confort, et un certain isolement du bétail est souvent préféré. Leurs refuges sont en général très protégés et luxueux. Ils évitent en général de mêler leur refuge à tout trafic de drogue.



Historique : L'Anvari étreint dans tous les milieux de la société mais a des préférence pour ceux de classe supérieure voir moyenne et des personnes avec qui il était en contact le plus souvent. Il est en rapport souvent étroit avec la fange, les junkies et les drogués qui volent ou se prostituent, mais il n'étreint pas en général les plus dépendants, ceux qui sont trop loin dans leur dépendance pour être intéressants. Il évite ceux qui semblent avoir le vice de gloutonnerie, qui seraient trop dangereux au vue de la faiblesse de clan.

Création de personnage : Les Dealers tendent à préférer les attributs sociaux, les attributs mentaux en seconde place. Des connaissances médicales et scientifiques sont importantes autant que savoir se défendre. Un haut niveau de refuge est indispensable, surtout au niveau sécurité. De nombreux contacts et alliés, très présents dans la société mortelle de manière générale. La révélation du sang Anvari chez un Daeva est un moment assez tragique qui va bouleverser son Requiem de façon irrémédiable.

Disciplines de lignée : Célérité, Majesté, Népentès, Puissance

Faiblesse : Comme les Daeva ils doivent se livrer à leur vice. Leur fascination pour les narcotiques a eu un effet important sur leur sang. S'il se nourrit sur un mortel qui n'est pas sous l'influence d'une drogue de la famille de l'opium, il n'acquiert que la moitié des points de sang absorbés. Naturellement il subit aussi les effets de la drogue absorbée.

Organisation : Ce qui se rapproche le plus d'une organisation est la réunion de deux ou trois Anvari qui travaillent à un plan de distribution de leur drogues. Ils respectent les plus anciens, mais ils sont plus souvent liés par des Vinculum plutôt que par désir de travailler ensemble. La nature de leurs drogues en fait des paranoïaques latents. Les Anvari sont plus nombreux aux Etats-Unis, puis dans les Pays-Bas et en Europe de l'Est ou en Italie.

Concepts : Dealer, Pharmacien, Etudiant en chimie, employé d'un cartel, calice drogué, musicien, producteur pornographe.