



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > PNJ > **Sig, un Ancien haï par les Lupins**

Sig, un Ancien haï par les Lupins

notes sur un personnage qui a trouvé une solution qui contre partiellement le Flétrissement

mercredi 28 novembre 2007, par [enoia](#)

Sig, un Ancien haï par les Lupins

Sig est un Ancien du Sabbat très angoissé, il a des dizaines d'ennemis, et ses pouvoirs s'affaiblissent continuellement à cause du Flétrissement. Pourtant un espoir subsiste, la diablerie par une Abomination (Lupin qui a survécu à l'Etreinte).

Le Flétrissement affecte les disciplines des Abominations, mais pas leurs dons et rites de Lupins liés au Ver. Sig en obtenant un corps d'Abomination, en anéantissant la volonté de celui qui a bu tout son sang, et en servant le Ver, conserve des chances de demeurer un être puissant. Bien entendu créer une Abomination n'est pas facile, il faut avoir à ses côtés un Lupin très obéissant, car un Lupin peut empêcher l'Etreinte de le transformer en dépensant de la Gnose. C'est pour cela que Sig engage un groupe de PNJ, pour qu'ils lui ramènent vivants au moins trois Lupins, dont deux de rang 4, et un de rang 5 et de préférence des Danseurs de la Spirale Noire. Cela permettra à Sig d'apprendre tout de suite des dons puissants. En plus Sig confie plusieurs fioles contenant son sang à ses intermédiaires, comme cela il pourra établir un lien de sang avec les Lupins qui seront ses victimes. Cela permettra à Sig de disposer de Garous dociles, qui ne chercheront pas à résister au Baiser qui les transformeront en Abominations.

La diablerie est une option dangereuse, car il y a toujours le risque que l'esprit de l'Abomination diaboliste triomphe de Sig. Mais Sig a prévu d'affaiblir la volonté de celui qui le diabolisera en recourant au lien de sang et à la Domination. Certes il y a le problème de la haine des Lupins, et en

particulier des Danseurs de la Spirale Noire à supporter. Cependant le jeu en vaut la chandelle. Sig, s'il réussit obtiendra un statut très prestigieux au sein du Sabbat. Le Flétrissement est une plaie pour les Anciens, les Mathusalems, les Ancillas ..., tout Vampire qui apporterait une solution permanente au problème de la perte de puissance, qu'entraîne le Flétrissement serait considéré comme un sauveur. De ce fait Sig aura le droit à des récompenses plus que conséquentes. En monnayant bien sa découverte, Sig peut obtenir des dizaines de millions d'euros, un poste d'Evêque, de Priscus, voire d'Archevêque, une partie des secrets d'un Vampire de Quatrième Génération.

Les Lupins au service de Gaïa, risque d'être les bénéficiaires d'un coup de chance inespéré. Si Sig réussit, Les Danseurs de la Spirale Noire subiront l'assaut de Vampires déchaînés, qui combattront féroce pour s'approprier le corps de ces serviteurs du Ver. Résultat une guerre terrible, risque d'éclater entre les alliés indirects du Ver (les Vampires), et les esclaves du Ver (Danseurs de la Spirale Noire et leurs alliés Fomoris).

Sig : Vampire de 9ème Génération, étreint en 1770 ;
 Clan : Lasombra ; Volonté : 8, Voie du Diable 5 ;
 Nature : Monstre, Comportement : Tyran ;
 Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 4, Esprit 4 ; Vertues : Courage 5, Conviction 5 ;
 Disciplines : Domination 4, Présence 3, Puissance 2, Obténébration 4, Vicissitude 2 ; Compétences : politique 9, bagarre 5, survie 6 ;
 Compétences secondaires : mêlée 5, connaissance des Garous 4, connaissance du Ver 3, Historique :



Alliés 3, Contacts2, Ressources 4, Statut du Sabaat 2 ;

Sig est un Lasombra, obsédé par la politique. À l'âge de 10 ans, il connaissait très bien le contenu de « l'esprit des lois » de Montesquieu, « la République » de Platon, « l'Utopie » de Thomas More.

Il participa à des milliers de réunions organisés par des leaders politiques. Il a débattu avec des marxistes, des bonapartistes, des royalistes, des libéraux, des blanquistes, des anarchistes, des nazis, des socialistes etc. Il était ignoble avec ses rivaux politiques, pour se débarrasser d'eux, il utilisait la rumeur, le chantage et parfois le meurtre. Son obsession pour la politique, et son absence de scrupule incitèrent le Lasombra Fried à l'étreindre, ce fut une imprudence fatale, car en 1790 Sig

diabolisa Fried.

Dans les années 1950 Sig rencontra un garou corrompu prénommé Cheval d'acier de la tribu des Marcheurs sur Verre, il espionnait pour le compte de Danseurs de la Spirale Noire.

Sig noua avec Cheval d' Acier et ses alliés des liens amicaux. En 1970, Sig rendut jaloux par l'éloquence de Cheval d' Acier, décida de l'étreindre contre son gré, Cheval d'acier devint une Abomination. Sig vendit peu de temps après Cheval d'acier à un Tzimisce spécialisé dans les expériences sur les Lupins. En 1990, Sig charmé par un Baali, apprit à suivre la Voie du Diable, le mentor de Sig fut détruit quelques mois après leur rencontre par l'Inquisition du Sabbat.

Fait par Enoia ; e-mail : enoia@laposte.net