

Les Seigneurs de Nod
Une chronique Géhenne



Saison 1 : l'Eveil du Serpent

La trêve précaire que les Seigneurs de Nod maintenaient sur leurs territoires est maintenant rompue.

Partout, à présent, la guerre fait rage à nouveau, accompagnée de catastrophes d'origine démoniaque : tremblements de terre, invasion de démons, affrontements, émeutes et pillages.

Les Seigneurs de Nod et leurs alliés ont-ils échoué à protéger les mortels ? Ou vont-ils réussir à reprendre le contrôle de leurs territoires après l'attaque éclair de l'Alliance Infernale ?

À New York, l'un des centres du pouvoir Noddiste, la guerre fait rage et la ville n'est plus que ruines et chaos : on a vu dans ses rues des démons majeurs terrifiants, et même des Nicktukus ; les rues sont impraticables, les ponts détruits, les communications impossibles ; les mortels attaqués de partout et déboussolés ne savent plus à qui se vouer.

Mais, sans se décourager, les guerriers de Nod continuent la lutte.

Historique et Règles :

<p>->Cadre de campagne 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Chronologie Situation géo-politique Les Humains Les Clans vampiriques La Vicissitude (maladie) 	<p>->Autres créatures 54</p> <ul style="list-style-type: none"> Les Garous Les Mages et la Technocratie Les Kuei Jin (à venir) Les Momies (à venir) Les Wraiths (à venir)
<p>->L'Alliance 17</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduction Les Leaders Les Membres Organisation Relations avec les humains 	<p>->Les Lieux 56</p> <ul style="list-style-type: none"> Archipel de Nod Protectorat d'Amérique du Nord New York (plan des quartiers) New York (plan de Manhattan) New York (plan Central Park) Yucatan (carte générale)
<p>->Nod – Général 20</p> <ul style="list-style-type: none"> Fondateurs et Avatars Les Lois Etiquette et titres Statistiques 	<p>->Who's who noddiste 64</p> <ul style="list-style-type: none"> Al-Ashrad Amaury de Tramelay Beckett Chedra Williams Cthulhu Ecaterina la Sage Emmerich Schwanneker Hugues de Villiers Leandro Pescayre Jan Pieterzoon Lucilla Lucita d'Aragon Madame Guile Mariko Diaz Mithras Rafael Arellano Sarah Diaz Sejan Xavier de Cincao
<p>->Nod – Politique 26</p> <ul style="list-style-type: none"> Système politique Les ministères Seigneurs et Chevaliers de Nod Partis - Présentation générale Parti - Les Fils de Caïn Parti - Les Humanistes 	
<p>->Nod - Les Phalanges 32</p> <ul style="list-style-type: none"> Les Eclaireurs Les Gardiens Les Juges Les Mystiques Les Sentinelles 	
<p>->#Nod - Factions 43</p> <ul style="list-style-type: none"> Les Abysséens Les Obertus 	<p>-> Règles 73</p> <ul style="list-style-type: none"> Général Spécificités de notre MdT Coteries et lieux Les Disciplines Techniques de Phalange/Faction Les Historiques Prestige - Général Combat - Récapitulation rapide
<p>->Technologies 46</p> <ul style="list-style-type: none"> Etat de la technologie Equipement NTF (défaut) 	
<p>->Autres factions 51</p> <ul style="list-style-type: none"> Les Insoumis Les Sang-clair Les Chasseurs 	

Cadre de campagne

Chronologie

1999 – Destruction de Ravnos

C'est la semaine du cauchemar. L'Antédiluvien Ravnos se réveille. Tous les membres du clan Ravnos, les anciens d'abord, les plus jeunes quelques jours après, sont assaillis pas des visions de leur aïeul, subissant des crises de folie et de soif. Sous le coup des visions, beaucoup partent vers le Bengladesh.

Sous l'action conjuguée de trois Bodhisattvas, d'une arme nucléaire et de miroirs orbitaux pour détourner la lumière du soleil, l'Antédiluvien Ravnos est détruit.

2003 – Destruction de Cappadocius

L'âme – ou quoi que ce soit qui ait subsisté de l'Antédiluvien Cappadocius depuis l'Amaranthe commise par Augustus Giovanni – est réputée détruite lors du Maelström qui secoue les Shadowlands

2003 – Destruction d'Augustus Giovanni

Le Coterie dite des Élus de la Géhenne* se rend dans la cité souterraine de Kaymakli et y confronte l'Antédiluvien Augustus Giovanni. Ils le détruisent. Malgré de fortes tensions internes, c'est Ambrogino Giovanni qui lui succédera à la tête du clan.

2004 – Destruction de Lasombra

L'Antédiluvien Lasombra, dont la destruction avait été annoncée de façon prématurée, est détruit (pour de bon ?) alors qu'il se terrait dans un recoin des Abysses. Sa destruction est le fruit du travail d'une expédition dirigée par Sarah Diaz et à laquelle son camarade de Coterie Hugues de Villiers a également pris part. Des Mages auraient apporté leur aide à Diaz.

Contrairement à ce qui s'est passé lors de la destruction de Ravnos, rien n'a été ressenti par ses descendants à la destruction de Lasombra. L'explication la plus probable est que la destruction s'étant déroulée dans un autre plan, les effets ne se sont pas fait ressentir. Mais certains doutent tout simplement de la véracité de cette nouvelle et pensent que le sombre Antédiluvien rôde encore.

Plus tard, des rumeurs laisseront entendre que l'Antédiluvien avait pu être repéré grâce à des informations fournies par le Maître des Abysses.

2012 – Destruction d'Arikel

Alors que sonnent les douze coups de minuit pour les vampires se trouvant dans la tranche horaire de la côte est américaine, les membres du clan Toreador entrent tous en catatonie durant plus d'une heure. Des larmes de sang coulent le long de leurs yeux pendant toute la transe et, lorsqu'ils reviennent à eux, ils annoncent avoir vu la belle Arikel, leur fondatrice, se faire détruire par une horde de créatures monstrueuses. Ce n'est cependant pas Absimillard et ses Nicktuku qui se repaissent de la précieuse vitae de la mère des Toreador, mais le mathusalem Baali Shaïtan.

2015 – Division des Disciples de Set

Les différentes Cours du clan Sétite s'entre-déchirent lorsque, soi-disant, l'Antédiluvien Set choisit de revenir diriger son clan lui-même. Une moitié des Hiérophantes et les Cours d'Égypte menées par Neferu, maîtresse de la Cour de Feu, choisissent de l'ignorer ; d'autres comme Nefertiti ou Seterpenre se joignent à son porte-parole. Les deux factions mènent une guerre froide entrecoupée d'assassinats.

21.12.2019 – Appel à toutes les Nations

La nuit du solstice d'hiver, Shaïtan fait une apparition simultanée sur les journaux télévisés et sur les moteurs de recherche et les sites de news internet les plus fréquentés. Les premières diffusions

de son discours ont lieu aux Etats-Unis puis, le décalage horaire aidant, au Japon et en Australie, en Russie et au Moyen-Orient, et enfin en Europe et en Afrique.

La teneur de sa déclaration, traduite en une multitude de langages, est la même partout : « les gouvernements en place doivent maintenant rendre des comptes à une autorité supérieure non alignée, se nommant elle-même l'Alliance, qui arrêtera les guerres, fera disparaître la pauvreté, etc, etc... »

Durant sa déclaration, le Baali cite ses deux principaux alliés et, si les mortels ne les connaissent pas encore, leurs noms font trembler les vampires : Brujah et Absimillard.

22.12.2019 – Menaces sur la Californie

Totalement décontenancés face à cette menace terroriste inconnue, les gouvernements commencent à s'affoler lorsque le message change, après 24 heures de diffusion ininterrompue : le gouverneur de la Californie doit céder le pouvoir à l'Alliance sous 48 heures ou elle réduira l'Etat en champ de ruines.

La panique s'installe, beaucoup de bétail (et de vampires) se ruent hors de Californie et les armées se mobilisent pour faire face à un ennemi inconnu.

24.12.2019 – Chute de la Californie

La nuit du réveillon, l'Alliance, avec l'appui du démon earthbound Kuppala, déclenche un tremblement dans la faille de San Andreas qui entraîne un tsunami et la dévastation de la côte ouest de la Californie.

Pendant le chaos qui s'ensuit, les Infernalistes, les Baali et leurs alliés laissent les forces militaires secourir les victimes et tenter de juguler les incendies et autres catastrophes. Puis, ils attaquent les forces armées en utilisant pleinement leurs pouvoirs, au vu et su du bétail et sous l'œil des caméras. Le gouverneur de Californie, devant l'ampleur de la catastrophe, signe son acte de reddition, la sécession de la Californie et son entrée dans l'Alliance.

Le reste des Etats-Unis d'Amérique, sous le choc, bloque les aéroports et les frontières, interdit l'entrée dans son espace aérien et conseille à ses ressortissants à l'étranger de contacter les ambassades.

Beaucoup d'autres nations font de même (Chine, Canada, Royaume-Uni...)

Hardestadt, un des principaux dirigeants de la Camarille, n'émerge pas de son refuge de LA et est supposé détruit lors de ce premier affrontement.

25.12.2019 – De l'autre côté de l'Atlantique

Le gigantesque tsunami qui a dévasté la Californie parvient, légèrement affaibli, de l'autre côté de l'Océan Pacifique. Les Japonais, prévenus et plus disciplinés, subissent surtout des dégâts matériels, alors que les Philippines et l'Indonésie, et la majorité des îles de l'Océan Indien sont une fois de plus ravagées.

Les volcans d'Indonésie des Philippines et d'Hawaï se réveillent les uns après les autres, voilant une partie non négligeable de la Terre d'une épaisse couche de cendres.

25.12.2019 – Chute d'Israël

Le lendemain, alors que tous les regards sont braqués sur les images terribles qui proviennent de la Californie et d'Asie, Ur-Shulgi, un des leaders de l'Alliance, prend possession des structures militaires de plusieurs états du Moyen-Orient et lance une attaque massive sur Israël.

25.12.2019 – Poussée des cultes apocalyptiques

Encouragés par les événements récents, de nombreux cultes chrétiens prédisant une Apocalypse imminente proclament en ce jour de Noël la justesse de leur dogme et encouragent leurs fidèles à se préparer pour la bataille de l'Armageddon. Certains fanatiques choisissent même d'aller affronter les démons et disparaissent, quand ils ne se font pas démembrer devant les caméras.

27.12.2019 – Exode américain

Les populations épouvantées fuient les états limitrophes de la Californie, Nevada et Arizona, qui ont

pourtant été protégées par les montagnes, mais vers lesquels s'avancent les forces de l'Alliance. Dans un espace aérien bloqué, des avions militaires font la navette pour évacuer les habitants de Las Vegas. Inversion des tendances, les résidents du Nouveau-Mexique et du Texas s'enfuient vers le Sud.

27.12.2019 – Attaque de Venise

Alors qu'elle vient seulement de découvrir l'existence des vampires, l'humanité à la mauvaise surprise d'apprendre que les fantômes existent. Des milliers de Spectres qui semblent sortir d'une tour de verre appartenant à un grand groupe financier apparaissent dans les rues de Venise et massacrent les habitants.

On apprendra plus tard que cette attaque portée contre le Clan Giovanni a été simultanée dans plusieurs des leurs territoires et a entraîné la quasi extinction du Clan. L'attaque est le fruit de la vengeance des Cappadociens survivants (Emissaires des Crânes, Samedi...) qui se sont joints à l'Alliance pour obtenir l'aide de Shaïtan dans l'exécution de leurs plans.

28.12.2019 – L'Épée de Caïn se dresse face aux Infernalistes

Les humains paniqués qui tentent de fuir les Etats-Unis en se rendant au Mexique reçoivent une aide inespérée durant la nuit. Des êtres à la force surhumaine et qui semblent en mesure de combattre les démons s'opposent à eux.

Des journalistes parviennent à parler à leur leader, un homme à la taille impressionnante et au regard bestial qui dit s'appeler Jalan-Aajav et diriger l'Épée de Caïn.

A partir de ce jour, la frontière entre les Etats-Unis et le Mexique est fluctuante et est la scène de combats terrifiants.

01.01.2020 – Déclaration du Nouvel An

Une nouvelle fois, Shaïtan monopolise les ondes et les moyens de communication pour faire passer son message. Il prévient que ses forces sont légions et vont peu à peu envahir le monde. Il assure que le seul moyen de minimiser les regrettables pertes humaines est de céder à son ultimatum. Des images d'une population calme et docile, dans ce qui reste de la Californie, sont censées rassurer les spectateurs.

05.01.2020 – Ouverture du front européen

Depuis leur tête de pont de Venise, qui n'est pas loin du cœur de l'Europe, les forces de l'Alliance commencent leur campagne européenne par l'Italie. Leur but est visiblement de prendre Rome, symbole par excellence. Le Pape Grégoire XVII est évacué par sécurité à Barcelone.

14.01.2020 – Chute de Rome

La ville sainte de la Chrétienté, indéfendable par les vampires, tombe aux mains de l'Alliance et Shaïtan lui-même renouvelle son message d'avertissement depuis le balcon surplombant la place St-Pierre.

Le gouvernement italien échange sa reddition contre la vie des nombreux religieux et fidèles aux mains de l'Alliance.

16.01.2020 – Appel de Ventrue

Alors que partout dans le monde, l'humanité panique, chaque homme, femme et enfant fait le même rêve, où ils voient un homme d'une beauté magnétique : « Je suis la Voix Ventrue et je suis le Gardien. J'appelle tous les vampires, quel que soit leur passé, à s'unir contre l'ennemi infernaliste. Que tous les vampires de bonne volonté se rejoignent sous la bannière de la Nation de Nod, fondée conjointement par Haqim, Set, Malkav, Saulot et moi-même. A nos cousins mortels, nous tendons la main pour faire face aux forces maléfiques afin de leur montrer qu'il y a de l'espoir contre les forces du Mal. »

Etrangement, en se réveillant, humains comme vampires se sentent mieux et on repris un peu le moral. L'homme apparu dans le rêve se fera par la suite appeler Avatar de Ventrue.

26.01.2020 – Bataille de Milan

Alors que les forces de l'Alliance remontent vers le Nord depuis Rome, elles sont arrêtées au pied des Alpes, à Milan, que les humains et les vampires de la ville protègent en collaboration. Le prince Lasombra de Milan, Giangaleazzo, est détruit avec nombre des siens lorsque Milan finit par tomber, mais la ville a tenu suffisamment longtemps pour qu'une grande partie des humains ait eu le temps de la quitter pour la Suisse ou la France.

L'Alliance stoppe son avancée et consolide ses positions italiennes. Au Sud, l'Etna, le Stromboli et le Vésuve entrent simultanément en éruption, détruisant une bonne partie la Sicile et la ville de Naples.

05.02.2020 – Les Démons envahissent l'Asie

Les Rois Yama se lèvent en Asie et en prennent rapidement le contrôle. Totalement submergés, certains Kuei Jin battent retraite et se cachent. Beaucoup cèdent à leurs démons.

13.02.2020 – Appel d'Haqim

Alors qu'une seconde armée de l'Alliance attaque sur le front de la Russie, la plus ancienne vampire locale, Baba Yaga, sort de son isolement avec ses fidèles pour mener une lutte épique pour aider l'armée russe à tenir Moscou contre les Infernalistes. Mise à mal par l'arrivée d'un Nicktuku dont l'apparition fige de terreur tous les Nosferatu en présence, l'armée de Baba Yaga subit de lourdes pertes.

C'est alors qu'un homme surgit et, d'une attaque rapide et létale, détruit le Nicktuku. L'homme déclare simplement : « Je suis la Voix Haqim : je juge, je condamne et j'exécute. » La scène est filmée sur un téléphone portable et, malgré sa mauvaise qualité, fait le tour des chaînes de télévision. Cet homme se fera par la suite appeler Avatar de Haqim.

Par la suite, la Mathusalem Nosferatu guide ses troupes de loin et l'Alliance ne parvient pas à mettre un pied en Russie.

12.03.2020 – Bataille de Chicago

Sur le front américain, c'est Brujah himself qui mène ses troupes à l'attaque de la ville de Chicago. Il apparaît clairement que son intention est de détruire les mathusalems de la lignée de Troile qui s'y trouvent, le primogène Critias et le mytique Meneleus. Pendant que les humains se terrent dans les caves ou s'enfuient terrorisés, une bataille titanesque a lieu et Brujah parvient à détruire ses cibles ainsi qu'une grande partie des vampires de Chicago. La mathusalem Toreador Hélène qui se trouvait en torpeur, est réveillée par le sang versé et la destruction de sa némésis Meneleus. Elle continue la bataille après lui, comme animée d'une fureur vengeresse, mais est détruite à son tour.

Quand l'aube apporte un répit temporaire, une autre sorte de bataille a lieu et des robots à la Terminator surgissent de refuges souterrains pour attaquer, de jour, les positions infernalistes. Les « mages » de la Technocratie de Chicago ont laissé les monstres surnaturels se détruire entre eux avant d'intervenir et d'infliger d'énormes dégâts aux forces infernalistes et Brujah quitte le champ de bataille probablement grâce au Temporis.

12.03.2020 – Début de la Bataille d'Espagne

L'Alliance passe directement d'Italie en Espagne dans le but de créer un effet de surprise. Bien que ce soit une terre à prépondérance Lasombra, ce sont les Nicktukus qui sont lâchés tout d'abord sur Barcelone, afin de créer un effet de terreur maximal. L'effet est atteint lorsque le monstre nommé Nuckalavee dévore la tête d'Anciens, comme Rafael de Corazon, ou de notables comme le Pape Grégoire XVII.

L'Espagne tombe rapidement sous le joug de l'Alliance.

01.04.2020 – Appel de Malkav

Du côté d'Atlanta, Georgie, une compagnie de Baalis qui s'apprêtait à assaillir la ville devient frénétique et s'entredéchire avant d'avoir pu commettre le moindre dégât. Un homme voilé d'ombre, qui n'apparaîtra pas sur les enregistrements vidéo, et qui déclare parler au nom de Malkav assure aux autorités locales : « Pas besoin de m'appeler, si vous avez besoin de moi, je le saurai. »

Les forces de l'Alliance en restent au Texas.

08.04.2020 – Appel de Set

Quelques jours après avoir débarqué en Angleterre et malgré une résistance héroïque des vampires locaux, dont le prince Anne Bowesley qui n'y survivra pas, les troupes de l'Alliance prennent possession de Londres et s'apprêtent à envahir le reste des îles britanniques. En plein jour, un être à la beauté transcendée se présente devant les portes du palais de Buckingham, où l'ennemi a établi son quartier-général, et détruit les quelques Nephandi qui osent s'opposer à lui alors qu'il se rend dans la chambre de la reine où se terre le général.

Les seules paroles qu'il prononce peu après depuis la terrasse, sous un soleil éclatant, sont passées en boucle sur toutes les chaînes de TV : « A ceux qui ont suivi les forces infernales, je suis la Voix Set et je dis que vous ne serez jamais en sécurité. Je vous frapperai là où vous ne m'attendrez pas. » Les forces britanniques finissent de nettoyer l'île de la présence infernaliste.

21.05.2020 – Début de la Campagne de France

Après s'être remise de l'échec britannique, l'Alliance s'attaque à la France. De durs combats opposent les deux camps chaque nuit, pendant que les humains se terrent dans les caves. Le moral amélioré par les quelques victoires remportées par l'opposition à l'Alliance, les forces de la Camarilla luttent pendant des mois. Les villes sont souillées par les scories infernalistes. Cock Robin et Lucinde sont parmi les pertes camaristes et aucun camp ne semble prendre l'avantage.

10.06.2020 – Première utilisation de l'arme nucléaire

Vexée par son échec en Russie, l'Alliance (probablement sur l'initiative d'Absimilliard) lance plusieurs bombes nucléaires sur les installations branlantes de Tchelyabinsk, au nord du Kazakhstan. Toute cette région est dévastée sur des centaines de kilomètres et la zone reste gravement irradiée.

04.07.2020 - Appel de Saulot

Après un bombardement de New York par les forces de l'Alliance, une jeune femme pénètre dans un immeuble en flammes sur le point de s'effondrer, en ressort peu de temps après sans que ses vêtements ne soient brûlés. Le visage grave, elle porte dans ses bras le cadavre d'un enfant mort. En posant ses mains sur lui et ouvrant un troisième œil dont émane une lueur apaisante, elle le ramène à la vie. Le message qu'elle prononce en fixant les caméras de CNN est : « Je suis la Voix de Saulot, porteur d'espoir. »

5.09.2020 – Annexion de l'Amazonie

Les forces de l'Alliance prennent pied au cœur de la jungle amazonienne, où les satellites permettent de voir qu'une intense activité industrielle ne prend plus la peine de se dissimuler sous la canopée. Les arbres meurent par milliers d'hectares et l'Amazone, le Negro, la Madeira, le Tocantins sont irrémédiablement souillés, infectant les populations en aval.

10.09.2020 – Prises de pouvoir au Proche-Orient

Des dirigeants de tous horizons politiques sont assassinés en rapide succession : les rois d'Arabie Saoudite et du Bahreïn, l'émir du Qatar et les présidents syriens et palestiniens meurent dans la même semaine, générant le chaos et l'effondrement de la production pétrolière, dès que l'Alliance en prend le contrôle. L'arrêt du trafic aérien civil avait ralenti la consommation, mais cette fois, la pénurie devient réelle.

Les nations qui en ont les moyens renforcent la sécurité de leurs installations nucléaires, réduisent le trafic routier au profit du ferroviaire et multiplient les panneaux solaires.

08.11.2020 – Chute de Paris

La campagne de France se termine lorsque l'Alliance pénètre dans Paris, sans même se soucier du gouvernement français. Personne n'a vu François Villon tomber au combat et on chuchote qu'il aurait livré la ville et se serait vendu à l'Alliance.

05.01.2021 – Entrée des Mages dans le conflit

Alors que l'Alliance allait larguer sur New York la seconde bombe nucléaire du conflit, la

déflagration se produit en haute altitude et n'a aucun autre effet que des couleurs spectaculaires. Un groupe de Mages, sous la direction de Lord Edward Gilmore (un archimage très puissant), ont établi une protection mystique au-dessus de la ville.

Mais ils encourent d'énormes risques et déploient une puissance colossale pour cela et sont donc dans l'incapacité de protéger des zones trop grandes ou trop nombreuses.

Le gouvernement américain appelle donc ses ressortissants à se rassembler dans une dizaine de grandes villes (New York, Chicago, Atlanta...) afin d'être plus efficacement protégés.

Lord Gilmore et ses semblables négocient un protocole d'entraide avec celle qui se fait appeler Avatar de Saulot.

Le prince de New York, le Nosferatu Calebros, fuit la ville. Il est supposé qu'il est parti avertir l'Alliance de ce qui s'est passé. Puisque l'ancien Archevêque de New York, Francisco Domingo Polonia, a été aperçu dans les rangs de l'Alliance, on suppose que la ville lui avait été promise.

12.02.2021 – Campagne d'Allemagne

Ce qui reste des forces de la Camarilla s'est retranché en Scandinavie, séparés par la Mer Baltique des forces de l'Alliance. De là, elles mènent une guérilla contre l'Alliance qui progresse d'abord en Allemagne, puis vers l'est de l'Europe.

Une faction de Lasombra capable de traverser les Abysses permet aux résistants de provoquer des dégâts considérables, mais rien ne peut empêcher l'Alliance de prendre progressivement le contrôle de l'Europe. Le justicar Jaroslav Pascek meurt au cours de la campagne.

03.04.2021 – Appel d'Enoïa

Les groupes industriels et chimiques affiliés à la Pentex et donc à l'Alliance, installés depuis longtemps en Amazonie, ont souillé et pollué la région jusqu'au point de non-retour, corrompant l'essence de l'Antédiluvien Enoïa qui s'était fusionnée avec la terre de la région. Dans sa folie auto-destructrice, elle appelle ses enfants à elle.

Beaucoup de membres du clan Gangrel succombent à leur Bête en l'entendant et doivent être mis hors d'état de nuire, ce qui signifie dans la plupart des cas détruits.

07.09.2021 – Dévastation de la Transylvanie

Dans la région qui fut le berceau du clan Tzimisce et de beaucoup de légendes vampiriques, le démon Kupala réveille la terre qu'il corrompait depuis des siècles. Les montagnes et les constructions humaines s'effondrent, les fleuves sortent de leur lit, les incendies font rage. La région entière est dévastée et très peu d'humains et encore moins de vampires arrivent à s'en sortir vivants.

06.09.2021 – Tzimisce se manifeste

Peut-être réveillé par les perturbations en Transylvanie, c'est ce moment que choisit l'Antédiluvien Tzimisce, visiblement pas affilié à une des deux parties, pour manifester sa présence. Ainsi, un Dragon géant survole l'Europe de l'Est durant la nuit, semant la destruction sur son passage. Visiblement devenu fou, l'Aïeul ne semble pas avoir d'autre but que de semer le chaos.

18.09.2021 – Destruction de Tzimisce et des Tremere

Tremere, accompagné de 6 de ses Conseillers et en liaison mystique avec une grande partie de son clan exécute un grand rituel. Les Sorciers tentent ainsi de détruire l'Antédiluvien Tzimisce. Le rituel fonctionne et l'Aïeul est détruit. Mais Tzimisce ne s'est pas laissé anéantir sans se défendre et il parvient à détruire presque tous les Tremere, y compris leur fondateur en les attaquant à distance avec un puissant pouvoir de vicissitude. Certains prétendent qu'il a tout simplement utilisé de son ascendance sur le clan, qui n'est finalement qu'une lignée descendant de lui. Toujours est-il que les seuls Tremere qui s'en sortent, sont ceux qui pratiquaient régulièrement la Vicissitude.

09.11.2021 – Recrudescence des attentats au Proche-Orient

Des groupuscules islamistes lancent une vague d'attentats-suicide contre les forces de l'Alliance en

Irak, en Lybie, en Afghanistan... : les vidéos rapidement mises en circulation prouvent que les démons sont sensibles aux explosifs et certains Infernalistes aux incendies qui s'ensuivent.

Les épouvantables représailles de l'Alliance ne font pas cesser ces attentats. C'est une bombe nucléaire qui finit par exploser en Iraq, sur un camp de terroristes supposés, et transforme la moitié du pays en un désert vitrifié et irradié.

18.11.2021 – Chute du Canada

Kyle Strathcona, Cardinal du Canada, livre sans combattre son pays à l'Alliance. Effectivement, aucune victime humaine n'est à déplorer et la frontière est scrupuleusement respectée des deux côtés.

14.12.2021 – Premiers effets de l'épidémie de Vicissitude

Ruthven Lambach, qui était demeuré à New York en compagnie des Camaristes, est la première victime connue de l'épidémie de « Vicissitude » après la destruction de Tzimisce, sans doute en raison de sa très haute génération. Son corps se met à évoluer et à se déformer spontanément sans qu'il ne puisse rien faire pour stopper le processus. Bien que l'Avatar de Saulot elle-même se penche sur son cas, elle ne peut rien pour lui et la Vicissitude continue à le déformer jusqu'à ce qu'il perde l'esprit et ne soit plus qu'une masse de chair et de muscles dotée d'une intelligence animale et animée par un désir de destruction qui transmet sa maladie aux personnes qu'elle touche. Des vidéos pirates de son agonie circulent et sèment la panique autant parmi les Tzimisce que les utilisateurs réguliers de la Discipline.

18.01.2022 – Eclatement des Etats-Unis d'Amérique

Une division s'instaure clairement dans les Etats-Unis d'Amérique où les états du nord, de New York à Seattle, demeurent à peu près en dehors de l'influence infernaliste alors que l'extrême sud, Floride, Louisiane, Texas et Nouveau-Mexique, tombe sous le joug de l'Alliance. Les zones montagneuses et désertiques (tels le Nevada et Las Vegas) restent disputées.

4.02.2022 – Abandon de l'Afrique

La situation de l'Afrique est contrastée. Les pays les plus pauvres ne reçoivent plus aucune aide de la part des pays autrefois riches, mais ne retiennent pas non plus l'attention de l'Alliance. Quelques réfugiés arrivent dans des endroits comme le Soudan, le Mozambique ou Madagascar. Les vampires locaux, les Laibon, prennent la responsabilité d'entretenir leur population, qui a diminué énormément suite aux famines et aux épidémies.

Dans les pays plus favorisés qui produisaient du pétrole, l'Alliance s'est invitée et les habitants qui le pouvaient se sont enfuis : ces zones sont en majeure partie désertiques.

24.05.2022 – Création de la nation vampirique de Nod

Les cinq Avatars qui se sont distingués et qui prétendent avoir reçu l'investiture des Antédiluviens eux-mêmes sont arrivés à convaincre suffisamment des leurs pour qu'ils soient reconnus comme l'autorité suprême. Leur connaissance de la localisation de la mythique cité d'Enoch sur une île de l'Océan Indien, au large de l'Australie, n'y est pas pour rien. Depuis ce refuge, mystiquement protégé, les vampires posent les bases d'une organisation mondiale, la Nation Noddiste.

04.06.2022 – Les Obertus commencent leurs études sur la Vicissitude

Sascha Vykos et le Cardinal Velya, deux grands spécialistes de la discipline, consultent le Dragon, sorti par force du monastère Obertus de Transylvanie au réveil de Kuppala. Dans le plus grand secret, des études sont menées pour venir à bout de la maladie.

19.08.2022 – Signature du premier traité de Protectorat avec la cité libre de New York

La première, la cité libre de New York signe un accord de coopération avec la Nation Noddiste, incluant l'ouverture du poste de Gouverneur pour un Noddiste, un engagement d'assistance et de protection de la part des vampires de la cité contre les forces infernalistes, déclarées ou infiltrées, et la normalisation des relations entre humains et vampires au niveau de la nourriture, de l'accès au statut de goule ou même de l'enrôlement dans les forces noddistes en vue de l'étreinte. D'autres cités suivent rapidement.

Le premier Gouverneur de New York est Emmerich Schwanneker du clan Lasombra, un infant de Cthulhu, l'Avatar de Malkav. Son domaine s'étend sur le nord et le centre des Etats-Unis.

01.09.2022 – Formation du premier Sénat noddiste

Après consultation, et sous la direction des Avatars, les Noddistes s'établissent à Enoch et commencent à se structurer pour lutter ensemble contre l'Alliance. D'anciens ardents ennemis comme le Séraphin Jalan Aajav et la Justicar Madame Guile coopèrent contre les forces infernalistes.

17.11.2022 – Signature du Protectorat d'Australie

L'Australie et la Nouvelle-Zélande signent à leur tour un accord de Protectorat avec la Nation Noddiste. Le prince de Sydney, Sarrasine, part dans le gouvernement noddiste et laisse son opposant de toujours, Jules Talbot, occuper le poste de Gouverneur d'Australie.

07.02.2023 – Bataille de Mexico

Sans doute terrorisé par Absimilliard, Cicatriz, Evêque de Tijuana, aide l'Alliance à s'approcher de Mexico. La région entière est bombardée par des armes chimiques, causant des millions de morts humains, dans le but de priver les vampires du Sabbat de toute nourriture. Le Sabbat riposte avec toute la violence dont on le sait capable, mené par les deux Séraphins les plus anciens, Jalan Aajav et Elimelech. Ils enregistrent de nombreuses pertes, dont le Régent Venere Carboni, mais l'Alliance est repoussée de Mexico.

03.04.2023 - Signature du Protectorat de Russie

Baba Yaga officialise sa main-mise sur les territoires russes. Théoriquement, elle est également le Gouverneur des pays baltes et scandinaves restés libres. Les frontières entre son territoire et ceux de l'Alliance sont de vastes no-man's land barbelés qui ne sont pas sans rappeler l'ancien mur de Berlin.

23.04.2023 - Signature du traité de Seattle avec les Kuei Jin

De nombreux Kuei-Jin ayant fui l'Asie, devenue invivable, étaient venus se réfugier sur ce qui restait de la côte ouest des Etats-Unis, dans une situation précaire. Le traité de Seattle, s'il ne les inclut pas dans la Nation Noddiste (ce qu'ils refuseraient), les considère comme une faction alliée contre les Infernalistes et les associe aux actions tant de résistance aux forces ennemies que de protection de la population, dans cette région.

Un traité similaire sera signé quatre mois plus tard à Sydney, en Australie, visant les Kuei-Jin venus des Philippines et d'Indonésie.

07.05.2023 - Signature du Protectorat d'Amérique du Sud

Bien que le Mexique soit une incessante zone de combat et l'Amazone une terre ingérable, le reste de l'Amérique du Sud est à peu près libre de l'Alliance. C'est l'Evêque Rodolfo, un Malkavien anti-tribu, qui en est le Gouverneur, bien qu'il se refuse à admettre que certains Antédiluviens luttent avec lui contre les Infernalistes.

09.02.2024 – Fin officielle de la guerre infernaliste

Bien qu'aucune des deux parties ne juge imaginable de signer un quelconque traité avec son adversaire, c'est à cette date qu'a lieu la dernière bataille rangée notable, un affrontement à Berlin qui tourna à l'avantage de l'Alliance, mais après que les forces noddistes aient réussi à faire sauter les installations énergétiques souterraines, causant quelques centaines de destructions des deux côtés et environ vingt mille morts humains.

2025 – Les Obertus proposent un remède contre les effets de la Vicissitude

Les Obertus, sous la direction du Dracon, semblent avoir trouvé une façon de lutter contre la maladie Vicissitude et apportent leur aide à ceux qui en souffrent. Ils refusent d'en parler mais semblent avoir trouvé des explications aux causes de la maladie. On chuchote que Tzimisce n'aurait pas été totalement détruit par les Tremere et subsisterait à travers le virus. En remerciement pour leur aide, la faction est officiellement reconnue par la Nation Noddiste et obtient une place au Sénat.

2030 – c'est à cette date que débutera la chronique

* Coterie des Elus de la Géhenne

Cette puissante Coterie a été plusieurs fois au cœur d'événements importants pour le monde vampirique durant le dernier millénaire. Guidés entre autre par les prédictions du Malkavian Anatole, ils ont rencontré de nombreux acteurs majeurs de la race vampirique.

Les membres d'origine de la Coterie sont :

- Hugues de Villiers du Clan Assamite (futur Avatar d'Haqim)
- Johannes Walmar du Clan Lasombra (supposé être Cthulhu, l'Avatar de Malkav)
- Andreas Walmar du Clan Cappadocien (supposé détruit par les Giovanni)
- Sarah Diaz du Clan Tremere (future Avatar de Saulot)

Un Sétite, Rafael Arellano (futur Avatar de Set) qui les avait souvent accompagnés dans leurs aventures se joindra officiellement à la Coterie, quelques siècles plus tard.

A noter que s'il n'a jamais fait partie de leur Coterie, Amaury de Tramelay (futur Avatar de Ventrue) a toujours été un proche de chacun d'eux et qu'ils ont longtemps habité son domaine, la Suisse.

Situation géo-politique

Europe

La majorité du vieux continent est tombée sous la coupe de l'Alliance. De durs combats ont eu lieu un peu partout et beaucoup de régions ont énormément souffert. Dans la plupart des villes importantes comme par exemple Paris ou Berlin, il demeure des vampires rebelles oeuvrant contre les Infernalistes, mais ils sont très isolés et leur situation est précaire.

En Italie, Venise, berceau de la famille Giovanni, est détruite. Les éruptions des volcans italiens et siciliens ont détruit le Château des Ombres du clan Lasombra.

La Transylvanie a été ravagée par le monstre qu'était devenu Tzimisce avant qu'il ne soit détruit par un rituel Tremere, mais énormément de démons, sans doute inspirés par la présence de Kuppala, se sont installés dans la région, qui demeure peu sûre et dont la population humaine est extrêmement clairsemée.

Seules quelques régions isolées demeurent libres.

L'Angleterre et l'Irlande ont été libérées pendant la guerre et jamais reconquises, et forment le Protectorat Britannique gouverné par Bindusara.

La Russie et la majeure partie de la Scandinavie, bien que rudement touchées en particulier par les radiations des centrales sabotées ou mitraillées, forment ensemble le Protectorat Noddiste d'Europe du Nord, dont le gouverneur est le Mathusalem Nosferatu Baba Yaga.

Amérique du Nord

Le nord du continent, Canada et Alaska, a été livré par le Cardinal Kyle Strathcona à l'Alliance, sans combat : les villes et les populations humaines ont donc été épargnées et sont quasiment intactes. Les négociations de Strathcona ont laissé le temps à tous les vampires qui le souhaitaient de prendre le large. Profitant de cette situation politique, le Canada est la vitrine de l'Alliance et l'endroit occupé où les humains sont le plus tranquilles, afin de décourager les vellétés de résistance.

Ce qui était autrefois les Etats-Unis est divisé : le sud-ouest, principalement la Californie, a été détruit et reste inhabité. Les états du Nord, de New York à Seattle, forment le Protectorat Noddiste d'Amérique du Nord, dont le Gouverneur est le Gardien Emmerich Schwanneker du clan Lasombra, infant de l'Avatar de Malkav.

Une faction Kuei-Jin, à Seattle, accueille ce qui reste des vampires asiatiques autrefois installés en Californie.

L'extrême-sud, du Nouveau-Mexique à la Floride, est sous le joug de l'Alliance.

Les zones montagneuses et désertiques, comme Las Vegas, restent disputées.

Le pourtour du Golfe du Mexique est une zone disputée, bien que théoriquement sous mandat noddiste. Les batailles chimiques et bactériologiques qui s'y sont déroulées en font un endroit particulièrement insalubre. Le reste de l'Amérique du Sud forme un Protectorat gouverné par l'ancien Evêque Malkavien Rodolfo, une Sentinelle.

L'Amazone, une région traditionnellement faible en densité humaine et donc en vampires, est la tombe d'Enoïa et le champ de bataille de la Pentex et de quelques Lupins.

Asie

Toute l'Asie du Sud-Est, Indonésie, Philippines, Malaisie et les côtes vietnamiennes ont été dévastés par le tsunami qui a suivi la destruction de la Californie. En Chine, au Japon, en Corée, en Thaïlande et en Birmanie, les Rois Yama se sont levés et contrôlent le continent. Après des batailles héroïques et perdues d'avance, les quelques Kuei-Jin survivants ayant préservé leur santé se sont réfugiés en Amérique du Nord et en Australie.

Au Proche- et au Moyen-Orient, Ur-Shulgi, depuis le sanctuaire d'Alamut, a pris le contrôle de la région au nom de l'Alliance, bien que de nombreux habitants aient fui dans les montagnes. La moitié de l'Irak a été détruite par une forte explosion nucléaire et les pays du Golfe Persique sont encore victimes de retombées radioactives.

Océanie

Le continent austral n'a pas été attaqué par l'Alliance. Le Protectorat d'Australie, qui inclut également toutes les îles de Polynésie, Mélanésie et Micronésie, ainsi que la Nouvelle-Zélande et la Nouvelle-Calédonie est dirigé par le Sétite Jules Talbot, infant du Sénateur Sarrasine. La vie y est pour ainsi dire identique à ce qu'elle était avant la guerre.

C'est de Sydney, où réside Talbot, que s'envolent les liaisons pour les îles de Nod.

Afrique

La situation de l'Afrique est contrastée. Les pays les plus pauvres ne reçoivent plus aucune aide de la part des pays autrefois riches, mais ne retiennent pas non plus l'attention de l'Alliance. Quelques réfugiés arrivent dans des endroits comme le Soudan, le Mozambique ou Madagascar, qui ne sont pas érigés en Protectorats. Les vampires locaux, les Laibon, prennent la responsabilité d'entretenir leur population, qui a diminué énormément suite aux famines et aux épidémies.

Dans les pays plus favorisés qui produisaient du pétrole, l'Alliance s'est invitée et les habitants qui le pouvaient se sont enfuis : ces zones sont en majeure partie désertiques.

Les Humains

Les Humains ont beaucoup souffert durant cette décennie. Non seulement ils ont eu à subir une guerre mondiale, mais en plus ils ont dû affronter une dure réalité : ils ne sont pas les plus puissantes créatures de la planète et ils ont été manipulés durant des millénaires.

Mais ils ont tout de même un avantage pour eux : le nombre. Ils sont des milliards (même si la moitié de la population mondiale est morte durant la guerre), là où les autres ne sont que quelques dizaines de milliers. Et malgré la famine qui fait rage dans certaines parties du monde et les problèmes sanitaires énormes, ils restent la race dominante sur terre.

Du côté de l'Alliance

En apparence, la situation n'est pas si mauvaise que ça pour les humains qui vivent dans les

territoires de l'Alliance.

Ils travaillent, gagnent de l'argent et certains peuvent même s'acheter une maison ou une voiture. Ils ont accès à des soins. Certains se rencontrent, tombent amoureux et ont des enfants,... Ils vont dans des discothèques, au théâtre et au cinéma.

Oui mais... Mais tout est contrôlé par le gouvernement de l'Alliance : le système éducatif, les médias, l'économie, l'administration,... Tout le monde est surveillé. Tout le monde doit se fondre dans le moule ou être un jour emmené dans un de ces « Centres » dont chacun a bien compris qu'ils sont la version infernale d'Auschwitz.

Plus de la moitié des salariés travaillent pour le gouvernement ou une des multiples sociétés du groupe Pentex.

Si un Baali décide qu'un enfant lui plaît, lui serait utile ou pourrait le divertir, ses parents n'auront pas intérêt à tenter de s'interposer pour l'empêcher de l'emmener. Sous peine de voir certainement l'ensemble de leur famille emmenée au « Centre » le plus proche.

Tous doivent réciter quotidiennement, que ce soit à l'école ou dans les entreprises et les lieux publics, les prières à la gloire des Pères, Shaïtan, Brujah et Absimillard.

On pourrait penser que la journée c'est plus détendu, les vampires étant en sommeil. Mais ce serait sans compter avec les Danseurs de la Spirale Noire (Garous corrompus), les Nephandi (Mages corrompus) et les employés d'élite de la Pentex. Sans parler des collabos qui se font une joie de dénoncer les voisins trop gênants.

Dans les Protectorats de Nod

Depuis la fin de la guerre, la vie a repris son cours dans les pays qui ont passé un accord avec Nod et sont devenus des Protectorats de la Nation vampirique.

L'économie fonctionne à nouveau. Il y a tout à reconstruire et le travail ne manque pas. On peut se nourrir, s'instruire, se divertir et s'informer facilement dans les grandes villes (et progressivement, ça revient dans la campagne).

Les gouvernements ont gardé leur autonomie, ou du moins une partie, et la liberté de la presse est assurée.

Mais tout le monde n'est pas convaincu par ce tableau idyllique. Certains se révoltent contre ces hordes de vampires prétentieux qui se pavanent, la nuit venue, au volant de leurs voitures hors de prix et en exhibant leurs téléphones portables à couverture internationale. L'interdiction faite aux Noddistes d'utiliser leurs pouvoirs sur les mortels n'est pas toujours respectée et, faute de Mascarade, certains se permettent des choses qui n'auraient jamais été possibles avant.

Ce qui a changé c'est qu'une grande partie des patrouilles de nuit sont effectuées par la NTF (Noddist Task Force), que les commerces restent ouverts une bonne partie de la nuit et qu'une nouvelle forme de dépendance fait des ravages (certains sont prêts à tout pour ressentir l'extase du baiser et donnent leur sang de façon excessive et dangereuse pour leur santé).

Ailleurs

Dans les parties du monde où ni l'Alliance, ni Nod, n'ont pris pied, c'est la loi du plus fort qui prime. Les brutes et les plus malins ont pris le pouvoir et martyrisent et écrasent les plus faibles.

Et puis, il y a le manque. Le manque de tout. De nourriture, d'eau, d'énergie, de médicaments,... Sans parler des terribles conséquences écologiques qu'ont eues les bombardements et les expériences de la Pentex.

Oh, bien sûr, il vaut mieux être tué proprement par une brute que torturé par un infernaliste, mais le résultat est là : les humains vivant en zone libre sont eux aussi victimes de violences.

Les Clans vampiriques

Note :

En raison de la mise en place des Phalanges, les Clans ont beaucoup moins d'importance que par le passé. Ceci d'autant plus que la guerre a fait payer un très lourd tribut à certains. Tous les Noddistes sont égaux, quel que soit leur clan.

Assamite

Environ la moitié des Enfants d'Haqim ont suivi Ur'Shulgi et servent l'Alliance. C'est une vraie guerre dans la guerre que se livrent les Assamites des deux factions.

Brujah

Brujah a personnellement détruit une grande partie des Mathusalem descendant de Troile au tout début de la guerre. Ceux qui lui ont échappé se terrent ou rêvent de se venger. Les plus jeunes Brujah font de grands efforts pour montrer aux Noddistes qu'ils sont des leurs et tenter d'effacer la honte que leur Antédiluvien soit un Infernaliste.

Fidèles à leur progéniteur, les Vrais Brujah et leur terrible discipline Temporis sont très craints des Noddistes.

Cappadocien

Les lignées descendant des Cappadociens (Samedi, Émissaires des Crânes) ont passé un pacte avec Shaïtan. Il les a aidés à détruire le clan Giovanni et, en échange ils sont entrés dans l'Alliance.

Sétites

Comme Haqim, Set a perdu la moitié de son clan qui est passé chez l'ennemi. La guerre entre les Sétites des deux factions est moins visible que celle des Assamites mais elle n'en est pas moins intense.

Gangrel

Lorsque l'Antédiluvien Enoïa a été corrompue par la Pentex et est devenue folle, elle a appelé de nombreux Gangrel à elle et ils se sont abandonnés à la Bête et ont dû être détruits. Les survivants sont presque tous restés chez les Noddistes.

Giovanni

Le clan Giovanni a été détruit par les descendants des Cappadociens. On raconte cependant que certains auraient survécu et se cacheraient dans les Shadowlands, sous les ordres d'Ambrogino Giovanni... Les Mystiques travailleraient à un moyen de les aider à revenir.

Lasombra

Les Lasombra sont présents dans les deux camps. Ceux qui ont choisi le camp noddiste disposent également d'un atout de poids en la personne du mystérieux Maître des Abysses.

Malkavian

Les Malkavian font presque tous partie des Noddistes. Encore plus imprévisibles depuis que leur Fondateur s'est relevé, ils font peur mais leurs visions, plus fortes qu'avant, sont précieuses.

Nosferatu

Absimillard ayant décrété une armistice pour ceux qui venaient à lui, beaucoup ont préféré rejoindre l'Alliance plutôt que de devoir subir les attaques terribles des Nicktuku.

Ceux qui sont restés chez les Noddistes sont parmi les plus motivés et mettent toute leur énergie dans l'exécution des projets de la Nation.

Ravnos

Il en restait déjà peu après la destruction de leur Antédiluvien. La guerre a encore décimé leurs rangs. Des rumeurs courent comme quoi les Avatars envisageraient un programme spécial de sauvegarde pour le Clan.

Salubrien

Peu nombreux mais tous fidèles à Saulot, les Salubriens sont le symbole de la lutte contre les Infernalistes de l'Alliance. Guerriers et Soigneurs ont joint leurs forces, fusionnant leurs deux Disciplines.

Toreador

Peu de Toreador ont rejoint l'Alliance et les autres sont bien décidés à faire payer à Shaïtan la diablerie commise sur leur Fondatrice.

Tremere

Le Clan Tremere a été presque entièrement détruit lors du rituel effectué par Tremere pour détruire Tzimisce. Ceux qui restent se répartissent entre l'Alliance et les Noddistes.

Tzimisce

La maladie Vicissitude a déjà emporté beaucoup de Tzimisce. Ceux qui restent doivent choisir entre ne jamais utiliser leur discipline principale ou prendre le risque de perdre leur âme. On trouve des Tzimisce aussi bien chez les Noddistes que dans l'Alliance.

Ventruie

La plupart des Ventruie ont rejoint leur Fondateur et servent la nation Noddiste.

Sans Clans (Caitiff / Pander)

Officiellement tous les Noddistes sont égaux, quel que soit leur Clan. Dans les faits, les Sans Clans sont encore victime de ségrégation de la part de certains vampires.

La Vicissitude (maladie)

Introduction

La vicissitude est le nom de la discipline des membres du clan Tzimisce, qui leur permet d'altérer leur corps (muscles, os, nerfs, organes, etc...), et aussi d'opérer des mutations sanguines.

Mais, depuis la guerre et la destruction de l'Antédiluvien Tzimisce par les Tremere, c'est également le nom d'une maladie. La seule qui peut frapper durablement les vampires et les détruire.

Origine

L'origine exacte de la maladie n'est pas connue. Mais on sait qu'elle est apparue peu de temps après la destruction de Tzimisce et on peut aisément en déduire qu'elle est liée à cet événement.

Est-ce l'Aîné qui continue à exister à travers le virus comme le pensent les plus pessimistes ? Ou alors, plus simplement, la disparition de l'Antédiluvien a-t-elle entraîné un dérèglement de la Discipline qui a eu cet effet (un peu comme l'usage de Protean est devenu dangereux depuis qu'Enoïa s'est abandonnée à la Bête) ?

Pathologie

Il existe deux moyens connus de contracter le Virus :

- Etre un utilisateur de Vicissitude (ou être l'infant d'une personne la pratiquant ou l'ayant pratiquée)
- Entrer en contact physique avec une personne dans un état de « maladie déclarée » (ce qui peut entraîner un état de "Maladie déclarée" immédiat, dans les pires cas)

A noter que les études n'ont pas pu démontrer de façon certaine que le Lien de Sang pourrait également entraîner une contamination. Mais il est recommandé de l'éviter.

(Non-)Vivre avec la maladie

On peut (non-)vivre normalement en étant porteur du virus de Vicissitude. Il suffit de limiter l'utilisation de cette discipline car, à chaque usage, on prend le risque de faire augmenter son taux viral et entrer dans l'état dit de « maladie déclarée ».

Il est très vivement recommandé aux porteurs du virus de consulter régulièrement un Obertus pour faire vérifier son niveau viral et le faire baisser, si nécessaire.

En général, l'état de « maladie déclarée » ne survient pas tout d'un coup et est le résultat d'une évolution. Il est donc de la responsabilité de chaque Noddiste porteur du virus de gérer sa maladie et éviter d'atteindre un niveau viral dangereux.

Maladie déclarée

L'état de « Maladie déclarée » signifie que le sujet n'est plus maître de ses actions et que le virus a pris le contrôle de son corps, entrant en mutation et manifestant des pouvoirs variés, tous dérivés de la discipline de Vicissitude. Certains témoignages font même état de manifestations d'Auspex et d'Animalisme (les deux autres disciplines du clan Tzimisce).

Lorsqu'il a atteint ce niveau de maladie, le sujet est considéré comme perdu et doit être détruit avant de propager la maladie. Le seul cas, où cette règle ne s'applique pas est si un Obertus peut intervenir auprès de lui dans la demi-heure. Dans ce cas, le descendant du Dracon estimera s'il peut intervenir ou s'il est trop tard. C'est à lui que revient la décision d'euthanasier ou pas le malade.

Les Obertus

Le Dracon et ses descendants ont développé durant des millénaires des techniques et applications particulières de la discipline de Vicissitude qui leur permet de mieux contrôler le virus et même d'en supprimer l'existence dans leur sang.

Ils ont développé des méthodes leur permettant en quelque sorte d'aspirer le virus hors de la vitae des personnes atteintes, afin de prendre le trop plein en eux et l'éliminer.

Ils ne peuvent cependant pas accomplir de miracles et leurs interventions ne peuvent pas supprimer totalement le virus dans le sang des personnes porteuses.

Ils peuvent intervenir sur une personne dont la maladie est déclarée, mais uniquement dans les premières minutes de la transformation, ceci au péril de leur non-vie.

L'Alliance

Introduction

L'Alliance, c'est l'Ennemi.

Le raccourci peut paraître grossier, mais il ne s'agit pas ici de la propagande des Éclaireurs, mais de la stricte réalité. L'Alliance, c'est l'Adversaire auquel on ne doit rien céder, avec lequel nulle concession n'est possible.

Pour les croyants, ils sont les Démons décrits par les religions, tout droit sortis des enfers, et le monde vit en ce moment la période annoncée sous le nom d'Apocalypse.

Pour les autres, ils ne sont pas cela et ce sont les religions qui se sont inspirées d'eux pour créer leurs Grands Méchants. Les Enfers eux-mêmes ne sont qu'un territoire extérieur – un royaume dans l'Umbral, diraient les Mages – sur lequel ils règnent ; c'est à l'image de ce territoire qu'ils veulent redessiner notre monde.

Quoi qu'il en soit, les démons n'ont pas déferlé de nulle part un sombre soir de décembre en 2019. Ils sont là depuis des temps immémoriaux, et essaient depuis toujours de prendre pied sur notre monde pour le conquérir : chaque civilisation les a croisés et intégrés à leur folklore, les nommant démons, trolls, djinns ou efrits.

Pourquoi ont-ils choisi précisément ce moment pour se révéler et sortir de la légende ? On soupçonne que c'est parce qu'ils n'ont jamais été aussi forts que maintenant, et que le Maelstrom qui a dévasté différentes régions de l'Umbral a également atteint leur monde d'origine, et que leur besoin n'a jamais été aussi urgent.

Mais, surtout, ils sont là car ils ont été appelés par des êtres qui ont la prétention de pouvoir les maîtriser et qui se servent d'eux pour asservir le monde. Ces êtres se regroupent sous une seule organisation appelée Alliance.

Les Leaders

Le dirigeant de l'Alliance, selon toutes les apparences, est un Baali nommé Shaïtan, propulsé au niveau de puissance d'un Antédiluvien depuis qu'il a commis l'Amaranthe sur Arikel.

A ses côtés se trouvent deux Antédiluviens originels : l'Ancêtre du clan Brujah, que certains croyaient détruit par son infante Troile, et Absimillard du clan Nosferatu.

L'un, sans doute ivre de revanche et après une longue torpeur, a choisi de massacrer les membres de son clan, dans une sorte de spirale d'auto-destruction. L'autre a suivi ce chemin depuis longtemps, depuis la malédiction infligée par Caïn à lui et son clan qu'il hait. Son arme ? Les Nicktukus, ses machines à tuer, enfants conçus depuis des millénaires.

Parmi les Infernalistes les plus célèbres se trouve l'infant d'Haqim, Ur-Shulgi, qui dirigea pendant longtemps son clan à sa place. Il est l'un des derniers Shaïtani, les « correspondants » des Baali dans les treize clans majeurs, encore en vie, si ce n'est le dernier. Personne ne sait au juste depuis combien de temps Ur-Shulgi œuvre pour les Infernalistes ni jusqu'à quel point il a guidé les siens sur la voie de la corruption.

Certains anciens dirigeants connus, de la Camarilla ou du Sabbat, se sont laissés séduire par les sirènes de l'Alliance. On dénombre dans leurs rangs le Cardinal Kyle Strathcona, les Evêques Francisco Domingo de Polonia, ou Cicatriz et, dans l'autre camp, l'ex-prince Calebros de New York. Des rumeurs non confirmées citent également le prince François Villon.

Les Membres

Baali

Les Baali ont ceci de particulier qu'on peut devenir un des leurs même si on a été étreint dans un autre clan. En subissant un rituel particulier, un vampire devient donc un Baali, créature corrompue et corruptrice.

Ainsi, il serait stupide et imprudent de considérer qu'un vampire de l'Alliance présente automatiquement de fortes capacités en Occultation, Présence et Daimonon. Un Baali peut très bien être un ancien prince Ventrué distingué ou un Gangrel des plus sauvages dont la Meute faisait la fierté du Sabbat.

Il serait également faux de penser qu'ils sont tous des maîtres de l'occulte qui passent leurs nuits au centre d'un pentacle à invoquer des Démons. Beaucoup n'ont guère changé leurs habitudes et ont juste choisi le camp qui leur paraissait le plus fort, ou le mieux convenir à leurs goûts dépravés et à leur manque de scrupules.

Avec la disparition de la Mascarade, les Baali prennent en général plaisir à montrer leur état vampirique aux mortels et, ainsi, inspirer la crainte. Beaucoup ne font rien pour cacher leur extrême pâleur, allant même jusqu'à l'accentuer avec un fond de teint blanc. Ils s'ornent également souvent de peintures de guerre en rouge sang.

Nécromanciens

Les anciennes lignées issues des défunts Cappadociens, Émissaires des Crânes et Samedi, ont rejoint l'Alliance, en échange de la destruction du clan Giovanni. Leur revanche pour la destruction de leur Antédiluvien, il y a des siècles, valait-elle ce prix ?

Démons majeurs

D'une puissance phénoménale, ces démons ont des pouvoirs énormes et sont l'incarnation même du Mal. Une seule de ces créatures peut décimer une ville de taille moyenne en quelques heures.

Si leur enveloppe mortelle est détruite, ils ne sont pas réellement anéantis mais reviennent dans leur monde d'origine (Enfer, Umbra,...). Ils peuvent alors être invoqués à nouveau par l'Alliance et revenir... Et se venger...

Seuls les Mystiques ont des techniques spéciales qui permettent de les détruire définitivement.

Démons mineurs

Bien que qualifiés de « mineurs », ces démons sont assez puissants pour tenir tête à des Noddistes aguerris (et on ne parle pas des humains) en usant de pouvoirs comparable aux disciplines vampiriques.

Earthbound

Certains démon habitent notre monde depuis si longtemps qu'ils y sont liés, à présent, plus qu'à leur univers d'origine. On les appelle earthbound et ce sont les seuls qui peuvent être détruits par de simples moyens physiques. Les autres sont simplement bannis jusqu'à leur tanière, libres de revenir plus tard.

Garous

Les Garous qui ont vendu leur âme à la facilité s'appellent les Danseurs de la Spirale Noire : leur fourrure tombe par plaques, leurs griffes exsudent un ichor empoisonné et leurs shaman connaissent des sorts puissants et sales qui corrompent.

Pentex

La multinationale tentaculaire se déploie dans les zones occupées, poursuivant ses expériences, sa vision de l'efficacité égoïste sans aucune préoccupation des conséquences sur l'environnement, la nature ou le genre humain.

Nephandi

Chez les quelques Mages épargnés par le Maelstrom et les ravages du Paradoxe, c'est l'unanimité : les Traditions comme les Technocrates abhorrent les Infernalistes dans leur souci de protéger l'humain. Seuls les Nephandi, qui s'étaient déjà débarrassés de leur âme, participent à l'Alliance.

Les autres groupes (Maraudeurs, fantômes...) sont neutres ou placent avant tout leurs préoccupations individuelles, lorsqu'ils sont conscients de la gravité de la situation.

Autres

En Orient, les Kuei-Jin se sont fait submerger par les Rois Yama et leurs propres démons intérieurs. Le combat se joue sans règles et n'est pas beau à voir. Ceux d'entre eux qui ont pu résister rejoignent les Protectorats de Seattle ou de Sydney.

Organisation

L'Alliance est très bien organisée. Il le faut pour pouvoir maintenir sous contrôle les hordes démoniaques.

Structurée comme une armée, elle utilise des grades qui permettent à chaque membre de savoir où il se situe dans la hiérarchie.

Contrairement aux Noddistes, l'Alliance n'a pas créé de phalanges ni de sub-divisions.

Relations avec les humains

Un humain, en zone occupée par l'Alliance, ne vit pas différemment ni plus mal que certains Européens sous l'occupation allemande au millénaire précédent.

S'ils se tiennent tranquilles, s'ils ne protestent pas, s'ils ne tentent pas de communiquer avec les Noddistes, ils peuvent espérer pouvoir continuer à vivre paisiblement avec une probabilité faible (mais non nulle) de se voir confisquer leur nouveau-né ou leur fille adolescente encore vierge pour quelque rite impie : les Baalis ont besoin de sang comestible, les Danseurs de la Spirale Noire de familles d'accueil, etc... Les sacrifices et les expériences sont pratiqués sur les prisonniers et les résistants (quitte à en voir là où ils ne sont pas...).

Certains, comme en zone noddiste, vont même jusqu'à demander l'Étreinte aux Infernalistes afin d'atteindre la vie éternelle et de disposer de pouvoirs surhumains.

Nod - Général

Fondateurs et Avatars

Les Fondateurs

Durant des millénaires, les vampires ont craint le réveil des Antédiluviens et espéré qu'ils étaient détruits ou ne se relèveraient jamais. Cependant, la Géhenne a apporté sa part de surprises et la Nation Noddiste a été créée par cinq d'entre eux que l'on nomme Fondateurs :

- Ventrue	Le Gardien
- Haquim	Le Juge
- Set	L'Eclaireur
- Malkav	La Sentinelle
- Saulot	Le Mystique.

Même si beaucoup de vampires ont tout d'abord rechigné à se plier aux dictats des Fondateurs, ils ont bien été obligés de reconnaître qu'ils avaient besoin d'eux pour lutter contre Shaïtan et les autres Antédiluviens regroupés sous la bannière de l'Alliance.

Bien que les Fondateurs se soient octroyé le plein pouvoir sur la Nation Noddiste, ils ont mis en place un système comprenant une petite part de démocratie dont les jeunes vampires se contentent pour l'instant.

Ils se sont également engagés à protéger la Nation et apporter leurs connaissances aux Noddistes. Et, en effet, des techniques et utilisations particulières de disciplines ont été enseignées.

On raconte que les Fondateurs auraient promis à Caïn, après qu'il leur ait prédit que sa descendance trahirait et s'allierait avec les Démons, de faire front et veiller à préserver l'Honneur de la race. Le Père leur aurait alors confié les clés d'Enoch en les mettant au défi d'y parvenir.

Les Avatars

Beaucoup de théories sont avancées pour expliquer l'existence des Avatars mais la plus communément retenue est que les Fondateurs savaient que, s'ils devaient siéger ensemble, ils en viendraient très vite à s'entretuer. La mésentente entre certains d'entre eux est légendaire. Ils auraient donc convenu de choisir des vampires liés par une profonde amitié comme représentants et de leur infuser une partie de leurs pouvoirs.

On peut également supposer que, créatures plusieurs fois millénaires, les Fondateurs sont conscients de ne pas connaître l'époque actuelle et ont sagement préféré se reposer sur des représentants plus au fait des usages de notre ère.

Les Avatars ne sont pas jeunes, un peu plus de 800 ans, mais cet âge paraît faible en comparaison avec les Mathusalems plusieurs fois millénaire qu'ils combattent et ceux qui ont accepté de se plier à leurs ordres. Pourtant, ils se sont imposés en maîtres absolus de la Nation Noddiste.

Il y a plusieurs raisons à cela, la principale étant qu'ils ont démontré des pouvoirs d'une telle amplitude qu'aucun vampire, même parmi les plus puissants, n'a pu contester leur état d'Avatar des Fondateurs. Ceci sans parler de leur connaissance de l'histoire vampirique.

Pour les Noddistes, les Avatars sont et doivent être traités en tout point comme s'ils étaient les Fondateurs. Ils sont donc les chefs suprêmes de Nod et ils sont considérés comme sacrés. Toute agression, même verbale, à leur encontre est passible de la destruction. Aucun Noddiste ne peut refuser d'obéir à un ordre donné par un Avatar (et malheur à celui qui aurait reçu des ordres contradictoires de deux Avatars différents...).

Il n'est pas rare que les personnes parlant à un Avatar dans les occasions formelles, par exemple au Sénat, le nomment du nom de son Fondateur de tutelle. Ainsi, il est tout à fait accepté d'appeler Amaury de Tramelay, Ventrue, etc... Cependant, le protocole n'exige pas cette formalité et il est rare qu'elle soit appliquée en dehors d'Enoch.

Les Lois

Le code pénal de Nod est composé de deux types de lois :

Lois Fondamentales

Lois fondatrices de la Nation, édictées par les Fondateurs. Elles sont considérées comme sacrées et toute infraction est vue comme de la trahison et peut mener à la destruction (ou toute autre sentence jugée appropriée).

Seuls les Fondateurs (ou leurs Avatars) peuvent les changer, suite à un vote à l'unanimité.

Lois Quotidiennes

Ce sont toutes les Lois et Jurisprudences qui sont votées au Sénat, suivant les événements, réalités sur le terrain, situation politique, etc... Elles sont régulièrement mises à jour. Chaque changement est annoncé dans la Feuille des Avis Officiels de la Nation.

Nous n'allons évidemment pas vous fournir l'ensemble du code pénal de la Nation qui est très étoffé, mais voici les Lois Fondamentales et quelques exemples de Lois Quotidiennes.

Les Lois Fondamentales de Nod

Article 1.a

La Nation Vampirique de Nod est le berceau de la race vampirique des descendants de Caïn et se place sous sa protection. Ses citoyens reconnaissent en lui leur Ancêtre commun et leur Père.

A ce titre, la personne de Caïn est sacrée et nul ne peut s'en prendre à lui, de quelque façon que ce soit (y compris orale).

Article 1.b

Les vampires connus sous les noms d'Haqim, Saulot, Set, Malkav et Ventrue sont les Fondateurs de la Nation vampirique de Nod. Ils sont les Guides, les Dirigeants suprêmes et les Protecteurs de la Nation.

A ce titre, leurs personnes sont sacrées et nul ne peut s'en prendre à eux de quelque façon que ce soit (y compris orale).

Article 1.c

Les cinq Fondateurs se font représenter auprès du peuple Noddiste par leurs Elus, que l'on nomme Avatars, et que tout Noddiste se doit de traiter avec le même respect et la même déférence que pour ceux dont ils sont la Voix.

A ce titre, leurs personnes sont sacrées et nul ne peut s'en prendre à eux de quelque façon que ce soit (y compris orale).

Article 2

Les présentes Lois Fondamentales ne peuvent être amendées que par les Fondateurs de la Nation (ou leurs Avatars), sur décision unanime.

Article 3

Caïn, les Fondateurs et leurs Avatars ne sont pas tenus de respecter les présentes lois et n'ont à répondre de leurs actes que face à leurs pairs.

A part l'exception précitée, tous les citoyens de la Nation vampirique de Nod sont égaux devant les présentes lois, quels que soient leur clan, âge, génération, ancienne secte d'appartenance, voie d'illumination ou actions passées.

Article 4

La Nation Vampirique de Nod s'oppose à toute forme d'infernalisme.

Toute pratique d'infernalisme, pacte avec un démon ou tractation avec des entités démoniaque ou infernalistes est strictement interdite.

Article 5

La hiérarchie mise en place par les Fondateurs et ceux qu'ils ont nommés à des postes à responsabilité permet à Nod de se développer dans les meilleures conditions et doit être respectée par tous.

Le respect à un supérieur est exigé et toute désobéissance sera punie.

Article 6

Tout Noddiste choisit, ou est choisi, par une des Phalanges créées par les Fondateurs. Il travaille alors pour celle-ci et se consacre ainsi à la protection, au développement et au rayonnement de la Nation Vampirique de Nod.

Il n'est pas possible de changer de Phalange, sauf à obtenir l'accord commun de son ancienne et sa nouvelle obédience.

Article 7

Les Anciens ont la sagesse et l'expérience. Ils doivent donc être traités avec respect par les plus jeunes qui recevront en retour enseignement et respect de leur part.

Article 8

La diablerie est un acte d'une violence extrême et est vivement déconseillée. Elle n'est tolérée qu'à l'encontre des ennemis déclarés de la Nation et ceci sans abus, en raisons des dangers qui en découlent.

Toute diablerie doit être immédiatement rapportée aux autorités afin qu'un suivi psychologique et des examens sanguins soient effectués.

Article 9

Le Lien de Sang non consenti et non décrété par la justice de Nod en peine pénale est strictement interdit entre Noddistes et constitue un crime.

Article 10

L'utilisation des Disciplines passives entre Noddistes est tolérée. Par contre, l'usage de discipline dans un but flagrant de nuire à un compatriote ou servir des intérêts personnels est considéré comme un crime grave.

Article 11

La Nation vampirique de Nod ne saurait tolérer que ses concitoyens s'entre-déchirent, présentant ainsi des faiblesses que ses ennemis exploiteraient.

Cependant, dans le cas d'agression, d'insulte, d'une atteinte caractérisée à la propriété privée ou de toute autre forme de conflit opposant deux Noddistes, il est possible de demander le droit de régler le différent par un duel.

Les deux duellistes désignent alors chacun un Témoin. Les deux Témoins rencontrent un Juge assermenté et lui présentent les raisons du duel et les conditions dans lesquelles ils désirent qu'il se déroule (à mort ou pas, armes autorisées, lieu et date, etc...). Le Juge est seul habilité à autoriser ou non le duel et en définir les modalités.

Toute infraction aux règles de duel établies par un Juge est un crime grave pouvant entraîner la destruction.

Caïn, les Fondateurs ou leurs Avatars peuvent à tout moment interférer dans les décisions de duel et leur parole fait loi.

Article 12

Le droit d'étreinte est régi par les privilèges accordés aux Seigneurs et Chevaliers de Nod et par les accords passés avec les Protectorats de la Nation. Toute étreinte réalisée hors du cadre de la loi constitue un crime grave.

Article 13

Les goules sont de notre sang et méritent respect et dignité. Elles sont sous la protection de la Nation qui leur garantit une existence décente. Toute violence gratuite contre une goule sera sanctionnée.

Article 14

Le Dragon, Infant de Tzimisce, et ses descendants connus sous le nom d'Obertus forment une faction reconnue par la Nation Noddiste en raison de la précieuse aide qu'ils apportent pour lutter contre la maladie de Vicissitude. En conséquence, les Obertus bénéficient d'une voix au Sénat de la Nation.

Exemples de Lois Quotidiennes

Article X

La Nation Vampirique de Nod lutte de toutes ses forces contre la coalition d'inferralistes dite Alliance et chacun de ses membres, quelle que soit sa race est considéré comme un ennemi et doit être détruit. Aucune entente, amitié ou collaboration ne serait admise, avec cet ennemi.

Article X

Par leur refus de rejoindre les rangs de Nod, les indépendants qui se font appeler Insoumis mettent la nation en danger en offrant des possibilités d'infiltration à l'Alliance. Ils sont donc considérés comme des ennemis de la Nation et peuvent être chassés.

Article X

Les humains résidant dans les Protectorats de la Nation Noddiste sont placés sous la protection de l'accord passé entre Nod et le gouvernement de leur lieu de résidence.

Article X

Les vampires appartenant à la Nation Vampirique de Nod ne peuvent pas se permettre d'entretenir des querelles anciennes ou des vendettas personnelles qui interféreraient gravement avec leur mission de vaincre l'Alliance. De telles querelles ou vendettas sont interdites. Les anciennes inimitiés dûes à des rivalités de clan, de secte ou d'intérêt doivent être abandonnées et tout Noddiste prouvant sa bonne foi dans la lutte contre l'Alliance ne pourra pas être pourchassé pour des crimes ou trahisons antérieurs à la Guerre.

Etiquette et titres

Etiquette

L'Etiquette est un art subtil que de nombreux jeunes (et moins jeunes) Noddistes peinent à appliquer.

Si certaines Phalanges, surtout les Gardiens, y attachent une grande importance, d'autres n'y voient qu'un vestige des temps anciens.

Il est cependant demandé à tous les Noddistes de connaître et d'appliquer un minimum de règles :

Présentation

Lorsqu'un Noddiste se présente pour la première fois à un autre, surtout un supérieur, il est censé le faire ainsi : [Phalange] [Prénom et Nom] Infant de [Nom du Sire/Dame] du Clan [Nom du clan].

Exemple : Gardien John Smith Infant de Lucy Jones du Clan Ventrue.

Les Titres

Il existe peu de titres officiels dans la nation vampirique. En voici la liste, que tout Noddiste doit connaître et utiliser (s'il tient à sa survie) :

Avatar de Ventrue	Votre Grandeur
Avatar de Haqim	Votre Honneur
Avatar de Set	Votre Splendeur
Avatar de Malkav	Sombre Oracle
Avatar de Saulot	Votre Sérénité
Sénateur	Excellence
Seigneur de Nod	Votre Seigneurie
Chevalier de Nod	Chevalier
Gouverneur	Votre Grâce

Certains titres de Phalange existent également et sont utilisés sur le terrain (surtout pour les Juges) ou lors de réunions formelles.

Statistiques

Nombre approximatif total de Noddistes : 20'000.

Répartition par Phalange

Gardiens	35%	7'000
Juges	35%	7'000
Eclaireurs	15%	3'000
Sentinelles	8%	1'600
Mystiques	7%	1'400

Répartition par age

Plus de 5000 ans	0.05 %	10
Entre 1000 et 4999 ans	1 %	200
Entre 500 et 1000 ans	5 %	1000
Entre 100 et 500 ans	40 %	8000
Entre 10 et 100 ans	44 %	8800
Moins de 10 ans	10 %	1000

Répartition par clan

Assamite	5 %
Brujah	8 %
Cappadocien	-
Sétites	7 %
Gangrel	10 %
Giovanni	0.5 %
Lasombra	7 %
Malkavian	5 %
Nosferatu	5 %
Ravnos	- Environ 20 individus
Salubrien	- Environ 30 individus
Toreador	20 %
Tremere	1 %
Ventrué	20 %
Sans clan	8 %
Lignées spéciales	1 %
Tzimisce	3 %

Nod - Politique

Systeme politique

Le Conseil des Avatars

Le Conseil des Avatars est composé des Elus des cinq Fondateurs de la Nation Noddiste. En tant qu'Elus officiels des Fondateurs, ils les représentent en tout, sont leur Voix et les dirigeants suprêmes de Nod.

Seul son Fondateur référent peut démettre un Avatar de sa fonction.

Chaque Avatar a les droits suivants :

- droit de désigner ses deux représentants au Sénat (Orateur et Ministre) ;
- droit de veto pour empêcher une loi votée par le Sénat d'être promulguée ;
- droit de grâce pour toute personne condamnée par une cour de justice noddiste ;
- droit de condamner un Noddiste à la destruction sans passer par une cour de justice ;
- droit de résider dans le palais du Fondateur qui l'a élu, à Enoch.

Président du Conseil

Un des Avatars est chargé de présider leurs séances et les représenter à l'extérieur. Il est également le garant de la constitution noddiste. La sélection du Président se fait au vote entre eux, tous les dix ans. L'actuel Président du Conseil est l'Avatar de Ventrue, Amaury de Tramelay (ce qui fait de lui le Président de la Nation Vampirique de Nod).

Ministres

Les Ministres restent en poste jusqu'à leur démission ou leur remplacement par leur Avatar de tutelle.

Ils sont chargés de mettre en application dans leur Phalange, sur le plan exécutif, les décisions et les lois votées par le Sénat (dont ils font également partie).

Orateurs

Les Orateurs restent en poste jusqu'à leur démission ou leur remplacement par leur Avatar de tutelle.

Ils sont les ambassadeurs de leur Avatar, chargés de faire connaître leur politique et leur position. Ils en sont également les messagers et les mandataires.

En réunion formelle, la parole d'un Orateur est considérée comme celle de son Avatar.

Le Sénat

Les Sénateurs soumettent, défendent et votent les lois de la Nation Noddiste. Ils décident également de la politique générale de la Nation.

Ils bénéficient des droits suivants :

- droit de vote lors des séances du Sénat ;
- droit d'obtenir une audience auprès de chaque membre du Conseil des Avatars ;
- s'ils ne le sont pas déjà, nomination automatique au rang de Chevalier de Nod.

Les Sénateurs se répartissent ainsi :

Le Ministre des Gardiens	Mithras	Ventrue
L'Orateur des Gardiens	Ecaterina	Brujah
Le Ministre des Juges	Madame Gilles	Toreador
L'Orateur des Juges	Jalan Aajav	Gangrel

Le Ministre des Eclaireurs	Sarrasine	Sétite
L'Orateur des Eclaireurs	Alexander	Nosferatu
Le Ministre des Sentinelles	Sejan (Vitel)	Lasombra
L'Orateur des Sentinelles	Elimelech	Malkavian
Le Ministre des Mystiques	Xavier de Cincao	Tremere
L'Orateur des Mystiques	Al-Ashrad	Assamite
Emissaire des Obertus (nommé par le Dragon)	Vykos	Tzimisce
Elu du Peuple pour le parti des Fils de Caïn	Jan Pieterzoon	Ventrué
Elu du Peuple pour le parti des Humanistes	Smiling Jack	Brujah

Note :

Les Elus du Peuple sont élus pour 10 ans par les adhérents du parti dont ils sont membres, lors d'un vote à deux tours. Tout membre d'un Parti peut se présenter à cette élection s'il obtient le parrainage de 100 membres du parti.

Les ministères

Ministère de la Phalange des Gardiens

- Finances et Economie
- Recrutement et Formation
- Affaires étrangères
- Organisation de l'administration de la Nation Noddiste

Ministère de la Phalange des Juges

- Police
- Justice
- Protection des personnes et des biens de la Nation

Ministère de la Phalange des Eclaireurs

- Renseignements
- Recherche de documents et artefacts sur l'histoire vampirique
- Relations publiques

Ministère de la Phalange des Sentinelles

- Sécurité intérieure
- Art et culture
- Sciences

Ministère de la Phalange des Mystiques

- Savoirs ésotériques et thaumaturgiques
- Relations avec les autres créatures mystiques
- Analyse et archivage de l'histoire vampirique
- Gestion et surveillance des pratiques thaumaturgiques

Seigneurs et Chevaliers de Nod

Seigneurs de Nod

Ce sont des Noddistes dont l'excellence a été reconnue par le Conseil des Avatars (vote à la majorité). Ils représentent l'élite noddiste et bénéficient des droits suivants :

- droit d'obtenir une audience auprès d'un membre du Conseil des Avatars ;
- droit d'assister aux séances du Sénat ;
- droit de soumettre un projet de loi au Sénat et de le défendre ;
- droit de posséder une maison à Enoch ;
- droit d'étreinte sans demande de permission (dans le respect des accords passés avec les humains) ;
- droit de demander la justice du Conseil des Avatars, en cas d'accusation grave portée contre lui.

Un Seigneur de Nod peut être démis de son titre par le Conseil des Avatars (vote à la majorité).

Chevalier de Nod

Ce sont des Noddistes dont l'excellence a été reconnue par le Sénat sur proposition d'un sénateur (vote à la majorité). Ils bénéficient des droits suivants :

- droit d'obtenir une audience auprès d'un Sénateur ;
- droit d'assister aux séances du Sénat ;
- droit de posséder une maison à Enoch ;
- droit de sélectionner son enfant (sous réserve d'acceptation par l'administration).

Un Chevalier de Nod peut être démis de son titre par le Sénat (vote à la majorité) ou un Avatar.

Partis - Présentation générale

Bien que presque chaque Sénateur soit le représentant d'un des Avatars et soit supposé voter comme son supérieur le lui demande, les choses ne sont pas aussi tranchées. Il y a des sujets sur lesquels les Avatars n'ont pas d'opinion ou sur lesquels ils ne veulent pas perdre de temps à donner des instructions. Après tout, s'ils ont donné les rênes de leur Phalange à ces deux personnes, c'est qu'ils les jugent capables de prendre des décisions seules.

De plus, des propositions de lois peuvent être faites devant le Sénat sans avoir été demandées par un des Avatars mais par un Seigneur de Nod et/ou Sénateur qui peut être lui-même le représentant d'un groupe plus ou moins influent.

Ainsi, deux forts courants se sont progressivement créés dans la Nation Noddiste. Courants qu'il a été décidé d'officialiser pour aider l'impulsion démocratique voulue par le Conseil des Avatars.

Ces deux Partis officiels existent depuis 2026. Après deux ans d'existence, ils ont reçu une reconnaissance encore plus forte, puisque les premières élections de l'histoire de la Nation ont eu lieu pour désigner un membre de chaque parti qui représente le peuple au Sénat. Les membres de chacun des Partis ont pu voter, entre eux, pour désigner leur représentant.

Indépendants de l'influence des Avatars, ils doivent porter la voix du peuple au sommet de l'état.

Comme il n'y a que deux partis, des courants internes existent et il n'est pas rare que deux membres du même parti aient des opinions très différentes sur certains sujets.

Les Fils de Caïn

Les Fils de Caïn sont les Conservateurs de la Nation Noddiste. Fermement attachés aux Traditions et à la symbolique vampirique, ils considèrent qu'il est de leur devoir de perpétuer la parole et la mémoire de Caïn. Ils prônent la supériorité de la race caïnite et sont pour une extension du territoire noddiste.

Les Humanistes

Les Humanistes privilégient un rapprochement et une collaboration plus étroite encore avec les humains. Ils demandent plus de démocratie à Nod et se battent pour que les privilèges qui existent encore pour les Anciens soient abolis.

Parti - Les Fils de Caïn

Introduction

Caïn, notre Père à tous, n'a jamais plié le genou, même devant les Anges envoyés par Dieu.

Nous, Fils de Caïn, sommes les dignes descendants de notre Aïeul et, tout comme lui, nous ne plions pas le genou. Ni devant les hordes infernalistes, ni devant nos cousins humains. Devant personne.

Nous représentons la Force, l'Honneur et les Traditions de notre Race. Nous sommes les Caïnites !

Membres

Le parti attire évidemment à lui de nombreux Mathusalems et Anciens qui ont passé des siècles, voire des millénaires à prôner la supériorité de la race caïnite sur les autres. Ceci donne une grande assise au parti qui compte des membres dans les plus hautes sphères du pouvoir noddiste.

Les Avatars de Ventrue et d'Haqim sont tous deux membres du parti, ainsi que de nombreux Sénateurs.

Mais le parti compte également un nombre non négligeable de membres plus jeunes qui considèrent que les Traditions sont le fondement de la race vampirique et que certaines valeurs doivent être maintenues à tous prix.

Les Fils de Caïn sont organisés de façon très structurée et possèdent des fonds énormes grâce aux généreuses donations faites par leurs très riches membres.

Sénateur élu

L'élection de Jan Pieterzoon comme Sénateur du parti est vue par la branche dure du parti comme un échec. Si son Sire Hardestadt était un vrai garant des Traditions, son infant est beaucoup trop conciliant à leur goût.

Mais Pieterzoon a été élu grâce aux jeunes membres du parti et les anciens pragmatiques qui voient en lui un Noddiste qui sait allier modernité et Traditions. Il a la flexibilité voulue pour défendre les principes du parti sans pour autant s'aliéner les Noddistes qui n'en sont pas membres.

Avis

Les Humains : Ce sont nos cousins et nous les respectons. De leur survie dépend la nôtre car ils sont notre nourriture et nos origines. Nous considérons cependant que nous n'avons pas à nous plier à leurs lois et que notre race est libre d'agir à sa guise.

Les Sangs Clairs : Ce ne sont pas des vampires et leur sang ne contient presque plus rien de celui de notre Père, ils n'ont pas leur place dans notre Nation.

Les Goules : Les Goules sont nos fidèles serviteurs et nous les respectons. Nous leurs offrons une partie de notre force et de nos pouvoirs et, en échange, ils nous servent. Ce type d'échange a eu lieu depuis la nuit des temps et nous ne voyons aucune raison d'en changer.

Les Insoumis : Ils refusent de suivre les Lois de notre Père et refusent de reconnaître l'autorité de ceux qu'Il a désignés pour régner sur notre race. Par leur rébellion infantile, ils font le jeu de l'Alliance. Ils ne participent d'ailleurs pas à l'effort de guerre contre l'ennemi. Ils ne méritent que la destruction, comme les parasites qu'ils sont.

Le Livre de Nod : Le Livre de Nod est la mémoire de notre race. Il retrace nos origines et est la parole de Caïn notre Père. C'est un livre sacré qui apporte un enseignement primordial.

Expansion : Nous sommes partisans d'une expansion du territoire de notre Nation. De même, nous ne voyons aucune raison de stopper nos investissements financiers et nos prises de contrôle au niveau de l'industrie mondiale.

Parti - Les Humanistes

Introduction

Nous, Humanistes, sommes fiers de notre race, nos traditions et notre culture. Mais nous n'oublions pas nos origines et tenons à conserver un contact proche avec les humains.

Nous considérons qu'il est de notre devoir d'aider, guider et protéger les humains qui sont la source de la vie.

Membres

De nombreux jeunes Noddistes sont membres du parti. En effet, encore très proches de leur humanité et ayant souvent encore des contacts avec leur famille et leurs amis mortels, ils aiment à penser que la Nation Noddiste peut vivre en harmonie avec l'Humanité et la protéger.

Il y a peu d'Anciens parmi les Humanistes et moins encore parmi les Mathusalems. On sait cependant que Ecaterina la Sage, Sénateur des Gardiens, est une Humaniste convaincue. Tout comme le parti est beaucoup représenté parmi les Anciens de la Phalange des Mystiques.

Même si elle ne l'a jamais confirmé, beaucoup considèrent que l'Avatar de Saulot en est membre. Certains chuchotent même qu'elle en est la principale pourvoyeuse de fonds.

Poussés par leurs idéaux, les Humanistes sont parfois brouillons et il n'est pas rare qu'ils aient des débats aussi animés entre eux qu'avec leurs opposants politiques.

Sénateur élu

L'élection de Smiling Jack, Anarch haut en couleur, en tant que Sénateur du parti est un signe fort lancé par les Humanistes à leurs opposants politiques. Ils ont voulu ainsi marquer clairement leur différence au sein du Sénat.

Même si certains dans le parti considèrent que l'ancien pirate les desservira plus qu'autre chose en raison de ses provocations, tous considèrent que l'opportunité d'avoir enfin une voix au Sénat est une chance à ne pas laisser passer.

Avis

Les Humains : Nous sommes nés humains et ne l'oublions pas. Les Humains sont plus que de la nourriture pour nous, ils sont nos racines. Ils sont notre famille.

Les Sangs Clairs : Les Sangs Clairs n'ont pas à payer pour nos fautes. Ils sont des nôtres et méritent le respect. Ils doivent être intégrés à la Nation Noddiste ou, au minimum, aidés par elle.

Les Goules : L'état de goule apporte une dépendance et un lien que tout Domitor se doit de prendre en compte et veiller à rendre le moins astreignant possible. Les goules ne sont pas de simples collaborateurs mais des membres de la famille, et doivent être traités avec respect.

Les Insoumis : Ils craignent les Fondateurs de notre Nation et se cachent. Les détruire n'est certainement pas le meilleur moyen de les convaincre du bien-fondé de l'idéal noddiste. Il serait préférable de leur parler et leur tendre la main.

Le Livre de Nod : Le Livre de Nod nous livre une partie de l'histoire de notre race et est partie intégrante de notre histoire. Il est donc un livre sacré. Mais, s'il doit entretenir notre mémoire, en aucun cas il ne doit guider notre futur.

Expansion : Nod est un territoire assez grand. Les vampires ne peuvent pas vivre sans les humains. Il vaut donc mieux approfondir nos accords avec nos cousins et continuer à vivre en bonne harmonie avec eux.

Nous comprenons les soucis des humains concernant notre pouvoir économique et sommes prêts à passer des accords avec eux pour limiter notre ingérence dans leur économie.

Nod - Les Phalanges

Les Éclaireurs

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Phalange, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Phalange.

Surnoms : Les 007, les bellâtres, les infiltrés

Introduction

Comme Set est à la fois Maître de la Présence et de l'Occultation, la Phalange des Éclaireurs sert deux desseins distincts : l'éclaireur est à la fois celui qui amène la lumière dans les endroits obscurs, ainsi que celui qui s'aventure le premier dans les lieux inconnus ou hostiles.

Les membres de la Phalange des Éclaireurs sont bipolaires : ils sont la partie visible de la Nation Noddiste, ceux qui assurent les relations publiques (certains diraient la propagande), qui rédigent les communiqués de presse et qui apparaissent dans les médias.

Ce sont également ceux qui s'infiltrent dans les zones occupées, se faisant passer pour des sympathisants, voire des collaborateurs de l'Alliance.

Mais les protégés de l'ancien dieu de l'ombre, qui entretenait des relations troubles avec les démons, sont souvent aussi accusés de favoriser le culte de la personnalité de leurs membres les plus visibles et de continuer à vénérer leur Fondateur comme un dieu. Et l'on chuchote que s'ils savent si bien s'infiltrer chez les adorateurs de démons, c'est qu'il y a de bonnes raisons à cela...

Aperçu

Dans leur aspect de Communication le plus glamour, les Éclaireurs apparaissent dans les media, auréolés de lumière. Mais tous ne sont pas présentateurs vedettes, et la plupart assurent aussi des interventions dans les écoles, pour rassurer les jeunes enfants humains ; dans des séminaires d'entreprise, des universités, des réunions locales... Partout où leur présence peut faire quelque chose pour faciliter les relations entre Noddistes et humains.

Mais ce n'est pas pour faire un discours lors des fêtes populaires que beaucoup de jeunes Noddistes choisissent la Phalange des Éclaireurs, mais pour jouer les héros et les mata-hari en zone occupée. Ceux-là, on les calme bien vite, la non-vie d'un Noddiste est précieuse.

Tout d'abord, en zone occupée, il n'y a pas que des Baali, des Danseurs de la Spirale Noire et des adorateurs du démon sacrifiant des vierges et des bébés au petit déjeuner. Il y en a. Mais il y a aussi, tout autour d'eux et en bien plus grand nombre, tous les humains qui habitaient cette zone auparavant, qui ne demanderaient pas mieux que de partir ailleurs et qui survivent comme ils le peuvent. Toute la subtilité du rôle de l'Éclaireur en zone occupée consiste à se glisser au milieu des seconds en évitant les premiers. Cela demande beaucoup de doigté, de sang-froid, d'intuition et une bonne dose de chance.

Membres

La Phalange des Éclaireurs accueille des profils divers, mais ayant en commun le goût du danger.

On pourrait croire qu'il est simple et tranquille d'être l'un des porte-paroles de la Nation Noddiste, mais il ne suffit pas de bien présenter et de pouvoir répondre à tout en gardant son sang-froid et son brushing. C'est une position exposée et elle n'est pas accordée à quiconque n'ayant pas les épaules assez larges et une maîtrise de soi éprouvée. La pratique intensive de la Présence n'est en aucun cas suffisante.

Le recrutement des espions est encore plus sélectif. Un jeune Éclaireur n'est pas lâché en zone occupée dès son recrutement, mais doit présenter suffisamment de qualités physiques, morales et

intellectuelles pour être capable d'aller se promener chez l'ennemi : pour le tromper, savoir réagir à tout, mépriser les tentations, faire des choix cruciaux très vite et se battre en dernier recours. Entre autres...

Ceux des Éclaireurs qui ne sont pas encore prêts à assumer des missions d'infiltration acceptent souvent en guise d'entraînement des missions d'exploration et de récupération dans les sites historiques vampiriques.

Lors du recrutement, les Éclaireurs testent systématiquement les volontaires avant de les accepter parmi eux.

Activités

Relation avec les media

Certains des Éclaireurs, à commencer par l'Avatar lui-même, ont pour tâche de faire en sorte que les Noddistes et les humains vivent en bonne harmonie. Ils apparaissent en public, dans des meetings et à la télévision, discutent avec les célébrités humaines et font beaucoup pour que les humains s'habituent aux Noddistes.

Cette branche des Éclaireurs a beaucoup de collaborateurs humains pour des tâches telles que la maintenance de sites internet, la rédaction des communiqués de presse, la traque de déviances infernalistes dans les media...

Recherches sur l'histoire vampirique

Beaucoup de sites ayant une histoire vampirique contiennent encore des documents ou des objets pouvant être récupérés et exploités. On ne parle pas ici des sites mythiques qui recélaient les fragments de Sargon ou des ruines de Carthage, mais d'anciennes fondations Tremere, de temples cachés de Set...

En collaboration parfois houleuse avec leurs alliés, les « archéologues » de la Phalange des Éclaireurs peuvent parfois aussi chercher des Nodes ou des Portails pour les Mages, des Caerns lupins...

Renseignement et infiltration

Les Éclaireurs ne souhaitent pas mettre à la disposition du grand public des renseignements sur cet aspect de leurs activités.

Spécialités

Maîtrise de l'aura

Afin de se fondre au mieux en territoire ennemi, on apprendrait aux Éclaireurs à dissimuler leur aura vampirique de façon à ce qu'elle soit quasiment indétectable.

Momies

Les Éclaireurs ont maintenu une relation privilégiée avec les Momies, dont ils partagent l'origine égyptienne, bien que les Mystiques tiennent à l'exclusivité des relations avec les autres créatures surnaturelles. Il est parfois possible à un Éclaireur de bénéficier d'un des rares artefacts produits par les Momies, d'usage et d'apparence divers.

Serpentis

Bien que l'usage de cette discipline ne soit pas restreint à la Phalange des Éclaireurs, et qu'il existe des Sétites dans les autres Phalanges (ainsi que dans l'Alliance), le parrainage de Set peut en faciliter l'apprentissage.

Titres et hiérarchie

À la tête de la Phalange des Éclaireurs se trouve l'Avatar de Set, Rafael Arellano. Il est le moins dirigeant des Avatars, mais aussi celui qui en a le moins besoin, ses subordonnés ayant tendance à se plier naturellement (ou pas ?) à ses quatre volontés.

Il n'existe pas de grades dans la Phalange, qui privilégie les individualités, mais deux catégories surnommées les Visibles et les Invisibles : ceux qui se montrent devant les caméras, et les espions. Le cloisonnement entre les catégories n'a rien d'étanche...

Les Gardiens

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Phalange, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Phalange.

Surnoms : les fonctionnaires, les banquiers, les pingouins

Introduction

Lorsqu'il a quitté la Cité, Caïn en a confié la gestion et le commandement à son favori, Ventrué. Aujourd'hui, alors que ceux de ses descendants qui le méritent ont pu y revenir, le leader désigné a repris sa place.

Bien entendu, lorsqu'il n'est pas là, on se plaint de Ventrué, de son autoritarisme, de son intégrisme, de son obsession pour les Traditions. Mais, vers qui se tourne-t-on quand un problème survient ? Vers celui qui jamais ne recule.

Comme leur maître, les Gardiens sont le pilier de la nation Noddiste. Leur travail n'est peut-être pas le plus glamour et n'est certainement pas celui qui les rendra les plus populaires mais, sans eux, que serait la Nation ? Y aurait-il seulement une Nation ?

Aperçu

L'argent est le nerf de la guerre. Les Gardiens sont avant tout les banquiers de la nation Noddiste et leur fortune donne des cauchemars aux nations humaines. Le tout petit état vampirique peut à lui tout seul influencer toutes les places boursières.

Mais il serait réducteur de ne concevoir les Gardiens que comme des dragons affalés sur leur tas d'or. Leur Phalange est l'une des plus importantes de la Nation Noddiste et très peu finalement d'entre eux passent leur temps à gagner de l'argent : la plupart d'entre eux sont trop occupés à le dépenser.

Mis à part les Avatars, les Noddistes les plus connus, les Gouverneurs des différents Protectorats, sont en majorité des Gardiens. Ils traitent d'égal à égal avec les représentants des nations humaines, les chefs des grandes organisations et les ambassadeurs de l'Alliance et façonnent la politique qui doit maintenir l'équilibre précaire qui permet à l'Apocalypse d'être toujours remise à la semaine prochaine. Ils doivent avoir le souci non seulement des humains qui vivent sur leurs terres, mais aussi de ceux qui sont otages de l'Alliance.

La tâche à accomplir est titanesque et c'est pourquoi les Gardiens ont besoin de toute la force de travail qu'ils peuvent recruter, à tous les niveaux.

On dit des Gardiens qu'ils ne vont jamais sur le terrain, mais c'est faux. La plupart de ceux qui avaient été étreints avant la Géhenne utilisent toujours leur réseau d'influence et de contacts, où qu'il se trouve, même en zone occupée. Certains sont envoyés pour influencer ou tenter de ramener dans le droit chemin d'anciennes relations. On dit aussi que certains se sont révélés tellement doués pour la manipulation et l'intrigue politique qu'ils ont été invités à se frayer un chemin jusqu'au sein de l'Alliance.

Membres

L'ambition est certainement le point commun entre tous les Gardiens. Que ce soit une ambition de grandeur pour la nation Noddiste ou une ambition plus personnelle, elle est présente en chaque membre de la Phalange. Si une jeune recrue en manque, on se chargera de la lui inculquer.

La Phalange compte dans ses rangs de brillants orateurs, de fins politiciens et tous les organisateurs, les leaders, les stratèges, les entraîneurs, tout ceux qui prennent des responsabilités.

La Mascarade n'est plus, le monde s'offre aux ambitieux. Il est donc important de noter que les jeunes membres de la Phalange se voient offrir des opportunités de montrer leurs talents, quitte à

leur avancer des fonds, et que contrairement à l'ancienne époque de la Camarilla, il est possible de progresser si on n'est pas l'infant de et qu'on n'a pas déjà plusieurs siècles d'activité.

Activités

Affaires étrangères

Si les Éclaireurs gèrent les relations publiques de la nation et se rendent dans les écoles et les médias des humains, les Gardiens hantent les couloirs des hautes instances internationales et des ambassades. Ils sont à l'ONU, au FMI, à l'OTAN... mais aussi dans les grandes ONG.

Ceci les met régulièrement en présence des diplomates de l'Alliance et, alors, s'engage un bras de fer subtil qui peut s'avérer mortel.

Finances et Économie

Pratiquement toutes les finances de la Nation Noddiste sont entre les mains des Gardiens. Cela leur donne un levier subtil sur lequel ils peuvent appuyer pour obtenir ce qu'ils veulent auprès des humains, mais aussi auprès des autres Phalanges.

Recrutement et Formation

Même si les autres interviennent dans le processus, le recrutement des humains qui deviendront Noddistes est supervisé par la Phalange.

Ce sont également eux qui organisent la formation des jeunes recrues, à Énoch.

Organisation de l'administration de la nation Noddiste

Ce n'est peut-être pas le travail le plus valorisant aux yeux des autres, mais en ayant la main-mise sur la plus grande partie de l'administration de la nation, les Gardiens savent presque tout ce qui s'y passe. Ils peuvent également s'assurer que presque tous les postes clé (gouverneurs, officiers de liaison,...) sont détenus par un des leurs.

Ce sont également eux qui gèrent les biens immobiliers de la nation et une bonne partie des employés mortels de la nation (goules et humains).

Spécialités

Ressources

Si un Gardien a besoin de quelque chose, il peut l'obtenir, c'est aussi simple que ça. Les moyens ne sont pas un problème, du moment que le besoin est justifié. Un million de dollars en liquide, tout de suite ? Une place pour la finale de la Coupe, une heure avant le début du match ? Une coupe de vieux Salubrien cinquième génération ? On vous l'a dit, ça n'est pas un problème...

Contacts et Alliés

Parce qu'ils disposent des ressources nécessaires, tout le monde a dû à un moment ou à un autre demander quelque chose à un Gardien, qui l'a précieusement noté dans son petit carnet.

Certains ont maintenant de très gros carnets...

Domination

Même les Gardiens qui ne sont pas du sang du Fondateur de la Phalange trouvent plus simple d'assimiler cette Discipline et en connaissent des techniques spéciales.

Titres et hiérarchie

L'Avatar de Ventrué, Amaury de Tramelay, a été durant des siècles le Prince de Suisse : un fief qu'il a su faire prospérer tout en mettant ses administrés à contribution et veillant à ce qu'ils aient leur part du gâteau. C'est l'homme le plus riche du monde et, comme il se doit, c'est lui qui est le Président de Nod.

Il y a une hiérarchie chez les Gardiens mais, mélange subtil d'Etiquette, de titres plus ou moins pompeux et de reconnaissance d'efficacité, ses nuances échappent à la plupart des personnes externes à la Phalange.

Les Juges

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Phalange, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Phalange.

Surnoms : les flics, les Rambos, les ninja

Introduction

C'est Caïn en personne qui a chargé Haqim d'assurer la justice parmi les vampires, il y a des millénaires. Le Fondateur n'a pas oublié cette charge et, aujourd'hui, il s'y emploie avec ses fidèles.

Haqim est un guerrier et un sage. Il ne fait pas de politique, il ne manipule pas, il ne tergiverse pas. Il juge, il condamne et, le cas échéant, il exécute.

Juges, policiers ou militaires, les Juges sont la force de frappe de la Nation Noddiste. Ils sont également les garants de ses Lois.

Aperçu

Dans les Protectorats, les Juges portent l'uniforme du NTF (Noddist Task Force) et patrouillent toutes les nuits pour aider la police humaine à maintenir l'ordre et intervenir si une attaque des forces infernales a lieu ou si un Noddiste enfreint les lois. Ce sont également eux qui protègent les zones sensibles (centrales nucléaires, ambassades, etc...) durant la nuit.

En zone de conflit, ils sont en première ligne et combattent aux côtés des militaires humains.

Certains Juges perpétuent la tradition du clan d'Haqim, les Assamites, et sont des assassins chargés d'éliminer les ennemis politiques de la Nation, ceci même au cœur du territoire ennemi.

Il y a également des Juges qui se spécialisent en protection rapprochée et sont employés comme garde du corps pour des Noddistes importants, voire même, dans certains cas, des humains.

Et, bien entendu, il y a ceux qui se spécialisent dans l'application de la Justice et les enquêtes. Ceux-ci sont appelés Vizirs, en hommage à la première caste du clan Assamite.

Membres

Beaucoup d'ex-membres de la Main Noire du Sabbat ont rejoint les Juges. Et l'ironie de la situation est que, parmi les ex de la Camarilla, de nombreux anciens Archontes et Préfets ont également rejoint la phalange de Haqim. Ainsi, les ennemis d'hier sont aujourd'hui frères d'armes.

Même s'ils ont presque tous de grandes capacités martiales, il serait faux de voir les Juges uniquement comme de grosses brutes sans cervelle. La Phalange compte de nombreux enquêteurs et tacticiens dont la subtilité n'est plus à démontrer.

Avec les Gardiens, les Juges forment la Phalange ayant le plus gros effectif (environ 35% des Noddistes). Ceci leur donne un gros poids politique et une forte influence sur l'ensemble de la Nation Noddiste.

Ce sont, avec les Gardiens, les Noddistes qui travaillent le plus souvent en collaboration avec les humains. Il n'est donc pas rare qu'ils aient des mortels pour collaborateurs et même, dans certains cas, coéquipiers.

Activités

Enquêtes et Justice

A la fois Justice et Police, une partie des Juges est chargée de faire respecter les lois de la Nation Noddiste. Par la force, si c'est nécessaire.

Protection des lieux et des biens

Les Juges sont chargés de protéger les bâtiments et les biens appartenant à la Nation Noddiste.

Protection des personnes

De nombreux Noddistes ne sont pas des guerriers et pourraient être victimes d'attentats. Les Juges ont des spécialistes en protection rapprochée qui sont à disposition pour servir de garde du corps.

Opérations spéciales

Un terme neutre pour désigner les assassinats ciblés qui restent la grande spécialité des serviteurs d'Haqim.

Spécialités

Entraînement physique et militaire

Tous les Juges suivent un entraînement physique et militaire avancé. Ils apprennent à utiliser de nombreux types d'armes et méthodes de combat.

Ils développent également plus rapidement leurs disciplines physiques.

Puissance du Sang augmentée

La grande maîtrise des pouvoirs du Sang de Haqim, manifestée dans sa discipline du Quietus, lui a permis d'enseigner à ses suivants comment utiliser au mieux leur précieuse vitae afin d'augmenter leurs capacités physiques. On dit que même un Juge dont la génération est éloignée de Caïn peut décupler ses forces de façon surprenante.

Quietus

Même s'il y a des Noddistes qui pratiquent le Quietus dans les autres Phalanges, cette discipline est très commune parmi les Juges et la tutelle de Haqim peut en faciliter l'apprentissage.

Titres et hiérarchie

L'Avatar d'Haqim, Hugues de Villiers, est le chef incontesté d'une Phalange bien organisée dont chaque membre connaît sa place dans une hiérarchie très stricte.

Si les grades ont une forte consonance militaire, ceci ne signifie pas que tous les Juges soient considérés comme tels. Ainsi, un Juge enquêteur expérimenté sera appelé « Sergent », même s'il ne porte pas d'uniforme et n'est pas incorporé dans une troupe.

Général

Au nombre de 5, les Généraux forment l'état-major des Juges et sont tous des guerriers légendaires.

Colonel

Responsable du commandement de plusieurs centaines de Juges.

Capitaine

Responsable de plusieurs dizaines de Juges.

Lieutenant

Le Lieutenant est le chef d'équipe d'une équipe de 8 à 10 hommes.

Sergent

Ce Juge a connu plusieurs combats et s'est distingué. On lui confie des missions spéciales ou le commandement de petites unités sur le terrain.

Soldat

La plupart des Juges sont des soldats : des hommes entraînés pour le combat et ayant prouvé leur valeur.

Recrue

Juge en formation qui doit encore faire ses preuves.

Les Mystiques

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Phalange, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Phalange.

Surnoms : les Anges, les Paladins, les Cyclopes

Introduction

Vu par certains comme un Saint ou un Messie qui apportera le salut à la race vampirique et par d'autres comme le pire des manipulateurs (est-ce vraiment incompatible ?), Saulot est certainement le Fondateur le plus mystérieux et controversé.

Si nul ne met en doute les capacités extraordinaires qu'ont les Mystiques pour traquer et détruire les démons et la bénédiction que représentent leurs soins, beaucoup se posent des questions sur leurs objectifs à long terme.

Ils s'opposent farouchement à l'enseignement de leur discipline (le Valeren) en dehors de leur Phalange et contrôlent jalousement la pratique et l'enseignement de la Thaumaturgie. Comme de plus ils aiment à s'entourer de secret, on les considère souvent avec méfiance.

Aperçu

Un guerrier aurolé d'une lumière angélique qui foudroie les démons de son Œil Mystique, un soigneur qui apporte un réconfort moral et physique à ses compagnons, un sorcier qui noie l'ennemi sous les eaux ou les flammes, un érudit qui parle des langues disparues depuis des millénaires... les Mystiques se déclinent sous des profils nombreux et variés mais ils ont tous en commun une grande force de conviction et sont entourés d'une aura de mystère.

Peu nombreux parmi les Noddistes (on estime qu'ils représentent environ 7% de la population) ils ne se mêlent presque pas des affaires politiques et gouvernementales. On peut même dire que c'est la Phalange qui participe le moins aux manœuvres politiques et tente le moins d'empiéter sur le territoire des autres. Mais c'est aussi celle qui veille le plus jalousement sur ses prérogatives.

Certains s'imaginent que le but ultime des Mystiques est de mener à bien un Rituel puissant qui ferait disparaître le vampirisme de la surface de la terre et changerait tous les vampires en humains.

Membres

Contrairement aux idées reçues, les Noddistes invités à rejoindre les Mystiques ne sont pas tous des intellectuels passionnés de sciences occultes. Certains sont des idéalistes qui veulent avoir les meilleurs outils pour lutter contre les démons ou pour soigner leurs pairs. D'autres sont des férus d'histoire qui décortiquent chaque légende pour trouver les traces des vampires qui ont influencé le monde.

Même si on peut tenter de faire savoir qu'on aimerait être des leurs et espérer être entendu, on ne peut pas demander à entrer chez les Mystiques. Ce sont eux qui contactent les Noddistes qui semblent présenter les qualités nécessaires et leur proposent de les rejoindre.

Ce n'est pas une généralité mais de nombreux membres de la Phalange suivent la Voie de la Transcendance et tentent d'atteindre la Golconde. Ils considèrent Saulot comme un Guide spirituel et lui vouent un culte fervent.

Il serait cependant imprudent de voir les Mystiques comme de « gentils vampires », bien qu'une certaine éthique leur soit imposée par les commandements de leur Fondateur. Certains ont vraiment un comportement de protecteurs des innocents, mais beaucoup, surtout parmi les thaumaturges, ont une ambition dévorante bien plus forte que leur sens moral.

Activités

La recherche des connaissances ésotériques

Les Mystiques recherchent et archivent toutes les connaissances ésotériques. Ils sont également les gardiens de nombreux artefacts.

L'analyse de l'histoire vampirique

Si ce sont les Éclaireurs qui vont rechercher les précieux écrits évoquant l'histoire vampirique dans les cités disparues, ce sont les Mystiques qui les traduisent, les archivent et les analysent.

On peut ainsi dire que les Éclaireurs sont les archéologues et les Mystiques, les historiens.

Gestion de la Thaumaturgie

Les membres des autres phalanges peuvent pratiquer la Thaumaturgie mais ils sont placés sous le contrôle strict des Mystiques et n'ont pas le droit de l'enseigner à d'autres sans l'autorisation de la phalange.

La lutte contre les démons majeurs

Plus que toute autre phalange, les Mystiques sont équipés pour s'opposer aux démons majeurs grâce à leurs techniques spéciales, telles que l'Appel de l'Ange ou le Combat Onirique.

Soins du corps et de l'âme

Les Mystiques qui pratiquent le Valeren peuvent soigner leurs camarades blessés au combat. Ils peuvent aussi tenter de soigner les âmes de ceux qui ont été victimes des attaques morales des forces infernales.

Les relations avec les autres créatures surnaturelles

Ce sont les Mystiques qui gèrent les relations de la Nation Noddiste avec les autres créatures surnaturelles (kuei-jin, garous, mages, momies,...).

A noter que, adorant les mêmes dieux et suivant également les préceptes de Mâat, les Momies se sentent plus proches de Set. Ceci produit quelques tensions entre les Mystiques et les Éclaireurs.

Spécialités

Le Combat Onirique

Ce pouvoir permet d'entraîner sa cible dans un monde onirique dans lequel les règles sont établies par celui qui a initié le combat. La force morale et mentale permet de combattre un adversaire qui est souvent déstabilisé dans cet environnement inconnu.

Le Mystique qui initie un Combat Onirique ouvre son Œil Mystique et regarde sa cible, qui est alors paralysée, et dont l'âme est entraînée dans le combat. Le corps du Mystique est lui aussi paralysé et sans défense.

Celui qui perd un combat onirique perd son âme et est complètement détruit. Cette technique très dangereuse est donc l'un des rares moyens connus pour détruire définitivement un Démon.

L'Appel de l'Ange

Certains Mystiques, qui sont assez élevés dans la Voie de la Transcendance, peuvent invoquer l'aide d'un Archange qui leur confère une partie de son Aura Mystique pour combattre les créatures de l'enfer.

La Guérison

Les Mystiques qui pratiquent le Valeren peuvent non seulement guérir les blessures physiques, mais aussi celles de l'âme. Les plus puissants d'entre eux peuvent dans certains cas purifier l'âme d'une créature ayant cédé à la corruption des forces infernales.

La Thaumaturgie

Même si cette discipline n'est pas une exclusivité de la Phalange des Mystiques, il est bien connu que presque tous les puissants thaumaturges noddistes en sont membres. Tout thaumaturge qui veut progresser dans son art a tout intérêt à être membre de la Phalange pour avoir accès au savoir que gardent jalousement ces Anciens.

Titres et hiérarchie

L'Avatar de Saulot, Sarah Diaz, ne doit faire face à aucune opposition au sein de sa Phalange. Omnisciente, Maîtresse en Thaumaturgie et en Valeren, nul ne conteste son grand savoir ésotérique et sa puissance.

Si elle se montre très rarement en public, elle n'hésite par contre pas à aller sur le terrain et prendre des risques, ce qui la rend très populaire auprès des siens.

Nombre parmi les Mystiques (et même en dehors) transposent une partie de leur dévotion pour Saulot sur elle et lui vouent un véritable culte.

Maîtres

Au nombre de 7, ce sont les membres les plus puissants de la Phalange et ils n'ont de comptes à rendre qu'à l'Avatar.

Acolytes

Dirigeants sur le terrain ou chargés d'opération, les Acolytes sont des Mystiques expérimentés qui ont déjà mené maints combats contre les forces infernales et ont démontrés de grandes capacités de commandement et d'organisation.

Compagnons

Mystiques ayant terminé leur formation et ayant fait leurs preuves. Les Compagnons forment le gros de la Phalange.

Apprentis

Encore en formation, les Apprentis représentent l'avenir de la Phalange et suivent une formation, ce qui ne les empêche pas d'être parfois déjà actifs sur le terrain.

Les Sentinelles

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Phalange, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Phalange.

Surnoms : les Inquisiteurs, les Fous, les Illuminés

Introduction

On dit que Malkav est le Fondateur que Shaïtan craint le plus. De fait, qu'il y a-t-il de pire que la folie pour un être qui prétend être le plus intelligent au monde ?

Certains voient Malkav comme la Folie à l'état pur, d'autre comme l'Illumination suprême. Ce qui est certain, c'est qu'il peut lire dans les âmes et qu'il sait ce qui est, ce qui fut et... peut-être même... ce qui sera.

Dans une moindre mesure, ceux qui le servent ont aussi accès à ces connaissances et peuvent lire dans les consciences. Ce sont les experts pour repérer les traîtres, les espions et les Noddistes qui se sont laissé séduire par les forces du mal ou qui sont en train de céder aux sirènes des démons.

Ils ont également un don pour savoir où et quand se trouver pour aider les intérêts noddistes.

Aperçu

Ceux qui ont connu les Inquisiteurs du Sabbat les comparent souvent aux Sentinelles. D'ailleurs, de nombreux membres de la Phalange ont fait partie de ce groupe de l'Epée de Caïn.

La Sentinelle se cache dans un coin et se fait oublier, observant le monde qui l'entoure et perçant les secrets des âmes et des esprits de chacun. Et puis, soudain, elle se montre et fond sur celui ou celle qui a attiré son attention. Alors, commence l'interrogatoire : un vrai cauchemar pour l'accusé.

Les Sentinelles sont rarement violents, sauf quand l'accusé tente de freiner leur enquête, mais ils font peur aux autres Noddistes. Peut-être parce que tout le monde a quelque chose à cacher ?

Il arrive également qu'une Sentinelle se trouve à un endroit improbable à un moment incongru et que cela change le cours des événements en leur faveur pour un ou plusieurs Noddistes en difficulté. Nul ne sait comment elles font cela, mais les Sentinelles semblent pouvoir prévoir quand leur aide sera nécessaire.

Membres

Il n'y a pas vraiment de profil type pour les Sentinelles. On trouve dans leurs rangs aussi bien des intellectuels que des brutes, des personnes parfaitement saines d'esprit que des fous qui devraient être enfermés dans un asile, des Mathusalems et des jeunes Noddistes fraîchement étreints...

Selon l'adage : on ne devient pas Sentinelle, on l'est. Il n'y a pas d'examen pour entrer dans la Phalange, ni de candidature à déposer. Lorsque l'appel de Malkav se fait sentir, le Noddiste comprend d'instinct de quoi il est question et contacte une Sentinelle afin d'être guidé et intégré à la Phalange. Malheur à celui qui tente de résister à l'appel du Fondateur.

La Phalange regroupe également presque tous les artistes noddistes. Personne ne sait pourquoi Malkav a pris les artistes sous son aile. Peut-être parce qu'il veut ainsi rendre hommage à sa sœur disparue, Arikel. Ou alors parce que l'art est une ouverture vers les secrets de l'âme.

Activités

Les Sentinelles ne sont pas nombreuses, moins de 8% de la population noddiste. Ils ont une liberté que beaucoup leur envient. Ils semblent effectivement ne pas avoir d'horaire à suivre ou de travail défini et paraissent souvent inactifs aux yeux des personnes qui les côtoient.

Cependant, quand une Sentinelle soupçonne un Noddiste d'infernalisme, l'accusé ne dispose

d'aucun moyen d'échapper à ses interrogatoires. Ceci, quel que soit son rang et son âge. Seuls les Seigneurs de Nod (et les Avatars, bien évidemment) peuvent refuser de leur répondre, mais cela est très mal vu et jette aussitôt la suspicion.

Les Sentinelles ont toute latitude pour enquêter sur les Noddistes qui ont attiré leur attention par leurs agissements, leurs paroles ou une aura étrange, et ils ne s'en privent pas. Avoir attiré l'attention d'une Sentinelle peut s'avérer terrible pour un Noddiste, même s'il est innocent.

Les Sentinelles sont également chargées de repérer les humains qui servent les forces infernales. Selon les accords passés avec les gouvernements alliés, ils doivent les dénoncer à la justice de leur pays. Mais on raconte que lorsque le cas paraît trop grave, il arrive que les Sentinelles prennent des mesures discrètes pour régler sans tarder le problème...

Spécialités

Le Réseau

Les esprits de tous les membres de la Phalange seraient connectés entre eux en permanence et il leur serait possible d'interroger cette espèce de réseau lorsqu'ils ont besoin d'un renseignement. Les Anciens de la Phalange seraient en mesure d'utiliser le réseau pour envoyer des messages prophétiques à toutes les Sentinelles.

Lecture de l'Âme

Les Sentinelles sont presque toutes des experts en Auspex. Leurs Anciens ont développé des techniques spéciales qui permettent de lire dans l'âme des gens, mortels et vampires, et savoir s'ils sont corrompus par les forces infernales.

L'Interrogatoire

Domination ? Auspex ? Aliénation ? Il est difficile de savoir comment les Sentinelles procèdent mais elles ont une capacité extraordinaire à faire avouer leurs pires actes aux personnes qu'elles croisent.

Aliénation

Même si cette discipline peut apparaître dans d'autres Phalanges, presque toutes les Sentinelles sont des explorateurs de l'esprit humain qui savent comment le manipuler pour le faire chavirer ou, au contraire, l'équilibrer.

Titres et hiérarchie

De l'Avatar de Malkav, Cthulhu, on ne sait pas grand-chose. Et ceux qui savent n'en parlent pas. Il ne viendrait pas à l'idée d'une Sentinelle de contester ses ordres, en supposant qu'il en donne.

On sait également que les deux sénateurs de la Phalange sont Sejan, ex prince de Washington sous le nom de Marcus Vitel, et Elimelech, un des plus anciens vampires en activité et ancien Séraphin de la Main Noire.

A part ça ? S'il y a une hiérarchie, elle est bien cachée et seuls les membres de la Phalange la connaissent.

Nod - Factions

Les Abysséens

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Faction, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Faction.

Historique

Au départ était le Mysticisme des Abysses.

Les anciens membres du Sabbat qui ont fréquenté Mexico City peuvent se souvenir de Tzadkiel ben Aron, un Lasombra qui enseignait à ceux qui le désiraient le Mysticisme des Abysses, en conjonction avec la Voie de la Nuit. Avant lui, cette pratique était confidentielle.

La destruction de l'Antédiluvien Lasombra, à l'intérieur même des Abysses, par certains des futurs Avatars n'a pas beaucoup ébranlé le clan, qui le croyait déjà détruit depuis longtemps ; ni troublé les contacts des mystiques avec les Abysses. Tout juste l'endroit est-il resté quelque temps un peu chaotique, ce qui a poussé les mystiques à se demander si la place de l'Antédiluvien était restée longtemps vacante.

Depuis le début de la Géhenne, les Abysses sont devenues un endroit encore plus dangereux qu'auparavant. Outre les sinistres et étranges créatures de ténèbres originaires de ce royaume, elles sont également fréquentées par un groupe de Lasombra infernalistes appelés les Angelis Alter. Mais certaines personnes, se nommant eux-mêmes les Abysséens, sont des adeptes de la traversée des Abysses – ce qui revient pratiquement, pour l'œil extérieur, à de la téléportation – et peuvent emmener des passagers avec eux. Ils se disent protégés par une mystérieuse entité qu'on a fini par surnommer, faute d'un autre nom, le Maître des Abysses.

Les Abysséens

Les Abysséens sont une des factions non représentées au Sénat, donc un peu à part de la Nation Noddiste. Ils sont très peu nombreux, uniquement des membres du clan Lasombra triés sur le volet.

Ils sont engagés au côté des Noddistes contre l'Alliance, sans aucun doute, mais se comportent plutôt comme des mercenaires que comme des partenaires à part entière, demandant des paiements élevés en échange de leur aide (sang, argent, matériel, faveur,...).

Ils sont cependant extrêmement précieux quand il s'agit d'extraire une équipe en zone occupée, d'investir un endroit autrement inaccessible...

Le Maître des Abysses

Son identité réelle n'est pas connue. On dit qu'il est Lasombra lui-même (après tout, on l'a déjà cru détruit une fois, pourquoi pas deux) ou l'un de ses infants, Montano (pourtant réputé détruit aussi) ou Boukephos. Ou un autre...

Qui qu'il soit, le Maître des Abysses semble avoir un contrôle à peu près total sur la partie du royaume des ténèbres où il se trouve. Le plus puissant de ses serviteurs est un chien de la taille d'un jeune éléphant, entièrement noir (sauf les crocs), que l'on appelle la Bête de l'Ombre.

Le Maître des Abysses est en relation avec les Avatars, surtout Cthulhu, mais entretient une forte inimitié avec Hugues de Villiers. Bien qu'il soutienne la Nation Noddiste contre l'Alliance, il a toujours refusé de choisir d'entrer dans une Phalange. Cela ne le dérange pas pour réclamer pour sa faction une place de Sénateur.

Son représentant devant la Nation Noddiste est Vinx (Jiri Winkiewicz), anciennement Cardinal des Mers du Sud, un ancien Lasombra qu'on a dit infant de Montano.

En pratique

La pratique de l'Obténébration permet à un vampire d'entrer en contact avec un plan de ténèbres mystiques que le clan Lasombra nomme les Abysses. D'étranges formes d'intelligence étrangère y demeurent et un Maître de l'Obténébration peut les contacter, les appeler dans le plan matériel et les contraindre à le servir. Un mystique des Abysses assez puissant peut traverser ce royaume d'ombres à une vitesse prodigieuse, ou se fondre temporairement avec de puissantes entités dans ses profondeurs glaciales.

Le mysticisme des Abysses génère d'autres manifestations étranges, mais cet art est bien plus limité que la Thaumaturgie, par exemple. Beaucoup de ces manifestations ne sont que l'expression de la compréhension et de la relation particulière d'un individu avec les Abysses, à travers le filtre de ses études occultes et de sa vision des ténèbres et de la conscience de la mort. Peu de mystiques apprennent à manipuler les ténèbres de plus d'une ou deux façons au-delà des pouvoirs d'Obténébration de base.

Les Obertus

Note :

Ces Informations sont connues de tous les Noddistes. Les informations secrètes concernant la Faction, que seuls ses membres connaissent, sont accessibles à travers la Coterie de la Faction.

Historique

La légende veut que cet ordre de Tzimisce ait été fondé par le Dracon lui-même, à sa propre gloire ; que la pratique des Chrétiens orthodoxes d'adorer des icônes vienne de l'habitude des Akoimetai, les moines-goules de l'Ordre, de représenter les multiples visages de leur idole, et celui de Gesu, son infant, vénéré comme un saint du Christ.

Dans un canyon de la vallée de Lycos, non loin de Constantinople, les membres de l'Ordre des Obertus ont longtemps accumulé écrits, savoirs disparus et légendes, formant l'une des plus grandes bibliothèques médiévales.

Malheureusement, les attentats iconoclastes des Ventrue, menés par Antonius, puis les massacres qui eurent lieu en 1453 lors de la Chute de Constantinople détruisirent la bibliothèque. Le soutien du Dracon à l'empire byzantin et sa lutte contre les Koldun lui avaient valu de nombreuses inimitiés parmi les Tzimisce et les Obertus furent détruits par leurs propres frères de Clan.

Enfin, c'est ce qui se dit.

Les Obertus modernes

Ils ont presque tout perdu, n'ont récupéré qu'un fragment du savoir qu'ils avaient thésaurisé, mais les Obertus n'ont jamais complètement disparu et un monastère oublié existe encore, au fin fond de la Transylvanie.

Les moines qui vivent ici ont cessé tout contact avec le monde extérieur. Comment ils trouvent le monastère, ou si c'est le monastère – ou le Dracon lui-même – qui les trouve, cela demeure un mystère. Toujours est-il qu'ils viennent lorsqu'ils n'ont plus le désir de se mêler au monde et dans le silence, ils explorent leur divinité intérieure.

Comme ceux des Tzimisce qui ont tant usé de leur Discipline qu'ils ne savent plus la contrôler, les Obertus sont sujets à des crises de Vicissitude spontanée : leur chair, souple comme du caoutchouc, se plie et se transforme, coule le long de leurs os élastiques. Ils ne ressemblent plus à quoi que ce soit d'humain et ces crises sont terriblement douloureuses. Les Obertus recherchent cet état d'abandon de leur corps et les plus avancés en ont dans une certaine mesure la maîtrise.

La Vicissitude

Depuis la destruction du Fondateur Tzimisce, la Vicissitude s'est répandue dans le monde comme une pandémie tout aussi mortelle pour les vampires que le sida pour les humains. Avoir une connaissance de la Discipline est suffisant pour être « séropositif » et pouvoir transmettre la maladie. Utiliser la Vicissitude, c'est s'exposer à ne plus pouvoir une nuit contrôler les terribles changements de son corps.

Pour le moine Obertus, qui a appris depuis des années à canaliser les débordements de sa discipline, la transformation de la Vicissitude n'a quasiment pas eu d'effets : il sait stopper les transformations sauvages de la chair, qu'elles soient dues à la maladie ou à son habitude de la laisser se développer spontanément.

Les Obertus s'étaient révélés, lors de la Géhenne, parce qu'ils ne cachaient pas leur aversion pour l'inférialisme et pour ne pas que leur position isolée les fasse passer pour suspects. Lorsqu'ils ont découvert qu'à force de méditation, de jeûne et de diverses autres techniques qu'ils ne souhaitent

pas révéler au grand public, ils peuvent « transférer » les occurrences de la Vicissitude d'un « malade » à eux-mêmes, bref, en apparence, le guérir, leur popularité au sein de la Nation Noddiste a grimpé en flèche et tous les pratiquants de la Vicissitude ont pris le chemin du monastère oublié, au moins une fois, s'ils ne sont pas d'assez haut rang pour pouvoir accaparer l'attention de l'un des anciens Obertus les plus prestigieux.

Politique

Grâce à leur savoir si précieux, les Obertus ont assez de prestige au sein de la jeune Nation Noddiste pour qu'un siège permanent au Sénat leur ait été octroyé. C'est Vykos, choisi par le Dracon en personne, qui est leur Sénateur.

Technologies

Etat de la technologie

Note :

Bien que nous ayons décidé de situer la Chronique dans un futur proche, il n'est pas dans nos attentions de nous lancer dans la gestion d'un univers de science-fiction. Nous restons principalement dans une optique Monde des Ténèbres et ne voulons pas voir l'univers devenir trop high-tech, à quelques exceptions près.

En toute logique, les vampires ne veulent pas que les technologies des humains se développent trop vite. En tout cas celles de l'armement. On peut donc décemment penser que Nod aussi bien que l'Alliance garde un œil vigilant sur le domaine scientifique.

La présente description devrait donner une idée générale de l'état de la technologie sous l'ère de Nod et permettre à chacun de faire un rp adéquat. En cas de doute, vous pouvez nous poser des questions.

A noter que le texte donne un état général de la technologie telle qu'elle est connue du grand public. Il ne serait pas surprenant que des projets militaires et ou magiques (technocratiques) aient permis de développer des armes (ou autres) plus sophistiquées.

Il est important de rappeler que nous sommes dans une société d'après guerre. Le pouvoir d'achat des humains a grandement diminué et des objets tels que téléphone portable, voiture, etc... sont des produits de luxe.

Un cadre a généralement un revenu de 2 en ressources. Ce qui permet de voir à quel point les Noddistes (dont même les plus inexpérimentés ont au minimum ce niveau de ressource) sont vus comme une classe privilégiée.

Energie et matières premières

Beaucoup des principaux gisements d'énergie fossile (Moyen-Orient, Russie, Canada) ont été détruits, ou sont tombés entre les mains de l'Alliance. L'approvisionnement venant de régions disputées ou abandonnées (Algérie, Golfe du Mexique ou Afrique) n'est pas fiable et seuls les gisements de gaz de Russie sont pleinement exploités par la Nation Noddiste. Ainsi, le pétrole sous toutes ses formes est rare, mais encore accessible.

Pendant la période de la guerre avec l'Alliance, la plupart des usines nucléaires ont été fermées pour ne pas offrir de cible à l'ennemi. Toutes n'ont pas été détruites et l'énergie nucléaire, sous très haute surveillance, est la principale source d'énergie dans les Protectorats d'Amérique du Nord et de Russie-Scandinavie. Des réserves d'uranium sont encore disponibles en Russie et surtout en Australie. Les recherches sur la fusion nucléaire sont proches d'aboutir.

L'énergie solaire est très utilisée, ainsi que l'énergie éolienne en Amérique du Nord, en Russie-Scandinavie et en Australie. Les nouvelles constructions sont alimentées par la géothermie.

L'énergie hydroélectrique est surtout utilisée dans le Protectorat d'Amérique du Sud. L'alimentation électrique est assurée normalement dans les Protectorats mais des pannes, bien qu'en constante diminution depuis la fin de la guerre, se produisent encore.

Les batteries miniaturisées alimentant les appareils portables ne doivent être rechargées que tous les ans environ en usage normal.

Au niveau des matières premières, il est toujours possibles de trouver des matériaux de construction et du bois un peu partout, même si beaucoup de zones non habitées ont été irradiées lors du conflit. Les mines de cuivre d'Amérique du Sud et une partie de celles d'Amérique du Nord sont toujours productives, ainsi que les mines de fer. Le minerai d'argent est disponible en Amérique du Sud et en Australie. L'or, dont les mines en Afrique ou en Chine sont irradiées ou inaccessibles est encore plus rare et cher qu'avant la guerre.

Transports

Le plus grand changement dans les habitudes de transport est la pénurie de pétrole, qui affecte les transports routiers et aériens. Une voiture électrique (on trouve encore des hybrides pour les parcours non-urbains, mais pratiquement plus de véhicules à essence) peut circuler quotidiennement en zone urbaine sans avoir besoin de recharge pendant au moins un mois. Les transports en commun urbains, métro ou tramways, sont communs et on peut voir circuler autant de vélos en Amérique du Nord qu'en Chine à la grande époque communiste ; s'y ajoutent les rollers et différentes versions électriques de ces engins.

Les transports de marchandises s'effectuent de préférence par chemin de fer ou par voie maritime, le transport routier longue distance ayant quasiment disparu, les rares endroits habités non accessibles par rail ou eau étant ravitaillés par convois sous escorte militaire.

Dans les transports internationaux, la pénurie de pétrole se double du problème conflictuel avec l'Alliance. Le kérosène n'est plus utilisé dans les avions qu'au décollage et à l'atterrissage, le reste du vol se déroulant sur moteurs électriques et les lignes aériennes évitent soigneusement de survoler les territoires de l'Alliance. Quelques avions privés sont encore disponibles pour qui a les moyens. Le développement spatial est au point mort. Les satellites restant sont sous le contrôle exclusif de la Nation Noddiste et de l'Alliance. Les Avatars disposent pour leur usage exclusif de prototypes longue distance du type navette passant par les couches hautes de l'atmosphère.

Télécommunications et informatique

Les téléphones portables peuvent être souples et portés comme une montre autour du poignet. Un téléphone portable « normal » n'assure les communications qu'à l'intérieur d'une même zone urbaine (qui peut être immense), voire d'un même Protectorat. Il est toutefois possible de communiquer par liaison satellite si on dispose de l'appareil adéquat, qui n'est distribué qu'avec une autorisation des autorités noddistes.

Les liaisons informatiques longues distances sont assurées par satellite et il est toujours possible de communiquer par voix sur liaison informatique ; les satellites inter-protectorats étant protégés mystiquement (par les Technocrates, les Mages ou les Thaumaturges survivants), leur bande passante est toutefois limitée et il n'est pas rare qu'ils soient saturés.

L'utilisation du GPS est désormais limité aux usages militaires, sauf autorisation spéciale.

Il est à noter que les Technocrates ainsi que certains Thaumaturges et Mages disposent d'un moyen de communication privé (qu'ils appellent la Matrice) qui ne dépend pas de ces contingences matérielles.

La capacité d'un matériel informatique personnel se compte en téraoctets et les applications industrielles ont atteint les exaoctets. Les vitesses des processeurs ont augmenté au même rythme, mais comme la quantité d'information transmise aussi, la vitesse apparente d'un ordinateur n'a pas énormément évolué, contrairement à la qualité des graphiques. La résolution des jeux vidéo a une qualité photographique et la moindre application de comptabilité professionnelle est une œuvre d'art.

Le nombre de chaînes disponibles sur une télévision standard a quelque peu diminué suite à l'impossibilité de recevoir des chaînes étrangères et à la surveillance qu'exercent les Phalanges sur l'audiovisuel. La diversité et la qualité des programmes n'a pas énormément évolué en vingt ans.

Armement

La portée, la précision, la vitesse et la discrétion des missiles ont progressé conjointement à la finesse de précision et la rapidité de réaction des anti-missiles, des deux côtés...

Durant la guerre entre la Nation Noddiste et l'Alliance, la priorité a été donnée aux armes incendiaires anti-vampires et aux armes nucléaires et chimiques qui rendaient la population locale impropre à la consommation d'un vampire et augmentaient la pollution locale et la puissance du Ver. Les armes bactériologiques, qui auraient pu infecter la nourriture pour les deux camps sur une large échelle, n'ont pas eu d'utilisation connue autre que de mineurs effets collatéraux à la présence de certains démons.

Quelques exemples d'amélioration de l'armement conventionnel :

- une caméra fixée sur le casque et reliée à des électrodes fixées sur la langue permettrait à un soldat de voir à 360°, dans la semi-obscurité ou dans l'eau comme en plein jour.
- des robots quadrupèdes de combat téléguidés, pilotés par des servos-moteurs reliés à un pc, pouvant courir, se déplacer sur des éboulis, grimper des pentes abruptes et porter des charges d'une cinquantaine de kilos ; ils pourraient se faufiler à couvert, transporter des caméras dans des sites inaccessibles, placer des mines, effectuer des tirs de précision...
- des radars de détection de chaleur ou de mouvement entourant les engins militaires permettraient de détruire les menaces (têtes de missiles, balles...), agissant comme un champ de force.
- les lunettes de visée montées sur les armes intègrent des télémètres laser pour une précision de tir millimétrique...

Agriculture et alimentation

Dans chaque Protectorat, sauf celui d'Australie, de nombreuses zones agricoles ont été irradiées et sont devenues indisponibles pour l'usage humain. Les importations en provenance d'importants pays agricoles comme la Chine étant devenues impossibles, les Protectorats ont dû concentrer leurs ressources agricoles, construire de nombreuses serres pour exploiter plusieurs récoltes par an et utiliser à fond les avancées dans les techniques agricoles (y compris l'utilisation massive d'OGM), malgré les oppositions écologistes.

Le Protectorat d'Amérique du Nord produit encore du blé, du riz, du maïs, du soja et parvient à en exporter un peu. Celui de Russie tente d'exploiter des terres jusque là arides et récolte blé, orge et pommes de terre. L'Australie, bien qu'épargnée par les irradiations, a peu de terres agricoles et construit des serres irriguées. L'Amérique du Sud dispose encore de nombreuses terres cultivables et est le principal producteur de sucre. Les cultures se faisant sous contrôle strict des autorités du Protectorat concerné pour éviter toute contamination, la production de tabac et de pavot a quasiment disparu au profit d'autres plus vitales.

Les rations alimentaires sont moins variées qu'autrefois, certains fruits, légumes ou épices exotiques ne sont plus disponibles sur les marchés et en tout cas pas hors-saison.

Les troupeaux ont souffert autant que les humains. Les terres étant rares, l'élevage n'est plus guère pratiqué qu'en batterie pour les volailles, en bassins pour les poissons. La consommation de viande a fortement diminué en Amérique du Nord surtout et beaucoup de suppléments protéinés sont fournis sous forme de pilules.

Médecine

Les progrès de la médecine se sont concentrés ces dernières années sur le traitement des irradiations et des cancers entraînés par la surexposition. De nombreuses personnes dans tous les Protectorats (sauf celui d'Australie) sont atteintes par de telles afflictions. Tous les types de cancers, même les plus classiques, ont bénéficié de ces avancées.

La guerre a laissé aussi un grand nombre de personnes mutilées (mines, explosions, blessures), mais les progrès dans l'art des greffes et des prothèses sont spectaculaires au point qu'il est quasiment impossible de distinguer une personne en portant une dans la rue et que, sur bien des points, certaines prothèses ont des performances supérieures à l'organe ou au membre humain originel. Les greffes de peau ayant bénéficié de ces avancées, un bon nombre de personnes gravement brûlées ou irradiées peuvent désormais mener une vie normale.

La guerre a également entraîné un grand nombre de cas d'infertilité, qui sont cependant moins prioritaires dans les budgets de recherche, au vu du nombre d'orphelins laissés par les combats et qui n'attendent que d'être adoptés.

Au niveau de la santé publique, la diminution des rations alimentaires et la raréfaction des moyens de transport ont entraîné un net recul de l'obésité dans la population.

Bien sûr, la consommation d'un peu de sang vampirique suffit à enrayer la progression de n'importe quelle maladie, mais les restrictions noddistes au niveau de la création de goules est assez stricte pour que l'addiction à la vitae ne puisse pas être considérée comme un remède.

Equipement NTF (défaut)

Bien qu'on puisse aisément imaginer que l'armement a beaucoup évolué durant la guerre et avec les nouvelles technologies, nous n'allons pas tenter d'inventer des armes de semi-SF.

Voici donc l'équipement par défaut des membres de la NTF. Ils ont également des équipements spéciaux pour les interventions d'urgence qui seront détaillées ultérieurement.

Arme de poing

SIG-Sauer P220

Dommages 5

Chargeur 13



Pistolet-mitrailleur

MP5

Dommages 4

Chargeur 30



Gilet pare-balles léger

Contenant 2

Mêlée 1

Balles 2

Pénalité dex 1

Autres factions

Les Insoumis

Général

Les Insoumis ne sont pas infernalistes et rejettent vivement l'Alliance, quand ils ne la combattent pas directement. Mais ils ne veulent pas non plus être à la botte des Antédiluviens qui ont créé Nod.

Pour eux, Ventrue, Haqim, Set, Malkav et Saulot ne valent pas beaucoup mieux que Shaïtan et sa clique. Car, en réalité, eux aussi veulent devenir les maîtres du monde et retirer leur liberté aux vampires et à l'humanité.

Les membres

On trouve de tout chez les Insoumis. Aussi bien les ex-Anarchs pour qui la guerre ne justifie pas de plier le genou face aux diktats de quelques vieilles peaux qui manigancent depuis des millénaires. Mais aussi, des Autarkis qui ne veulent tout simplement pas s'impliquer dans le conflit opposant Nod et l'Alliance et garder leur chère indépendance.

Même si les Insoumis les plus idéalistes ne veulent pas le reconnaître, on y trouve également de nombreux profiteurs et personnes sans foi ni loi qui profitent du chaos généré par la guerre pour se vendre au plus offrant (vente d'étreinte, assassinats commandités, espionnage industriel, etc...) ou martyriser les humains déjà profondément démunis.

On trouve également de vrais terroristes chez les Insoumis. Ceux qui veulent « tout faire péter » et rêvent de buter « les vieux monstres », qu'ils soient de l'Alliance ou de Nod.

Organisation

Les Insoumis ont longtemps cru qu'ils n'avaient pas besoin d'avoir une organisation fixe et moins encore une hiérarchie, c'est justement ce que beaucoup fuient,

Mais, depuis la fin de la guerre, ils doivent faire face à une forte pression qui leur est imposée par Nod dont la branche la plus dure veut les détruire purement et simplement. Ils ont bien compris que pour survivre face à la puissante nation vampirique, il fallait s'organiser un tant soit peu, pour assurer la sécurité de chacun.

Certains ont aussi réalisé que les infernalistes de l'Alliance se servent d'eux pour pénétrer dans les territoires Noddistes en les infiltrant.

Les Insoumis vivent donc en général en groupes.

Marhuel (Leader des Insoumis en Amérique du Nord)

Les Insoumis d'Amérique du Nord ont nommé un leader, élu démocratiquement par vote, qui a toute latitude pour mener à bien les actions du groupe dans leur territoire. Du moins, c'est ce que dit la théorie, mais dans les faits, Marhuel doit presque autant se défendre face aux attaques internes que contre celles des Noddistes.

Marhuel est un Mathusalem Brujah. Ancien et puissant, il a connu Carthage. On dit qu'il serait un ennemi personnel de Mithras et qu'il aurait juré de tuer le Ventrue.

Le Zélate est aussi le Sire d'Ecaterina la Sage, la Ministre de la Phalange des Gardiens. Les rumeurs concernant leurs relations disent tout et son contraire. Pour certains, les deux Brujah sont devenus ennemis jurés, pour d'autres, ils seraient amants.

Les Sang-Clair

« Le temps viendra où la malédiction de l'Unique ne pourra plus être tolérée. En ce temps-là, la lignée de Caïn prendra fin. En ce temps-là, le sang de Caïn sera faible. Il n'y aura alors nulle étreinte pour ces Enfants-là, car leur sang sera clair comme de l'eau ; et la puissance de ce sang se ternira. Alors, tu sauras que la Géhenne est proche. »

Le Livre de Nod

Histoire

À cause de la prophétie du Livre de Nod, les Sang-Clairs ont souvent été ostracisés par la communauté vampirique. Lorsque les prophètes de la Géhenne se sont faits plus nombreux et plus bruyants, soit depuis la fin du XXe siècle, certains Princes de la Camarilla les ont fait chasser et mettre à mort dans le vain espoir de retarder l'arrivée de la Géhenne. Les Sabbat a également participé à cette extermination.

Maintenant que la Géhenne est une réalité qui ne dépend plus de leur existence, la vie des Sang-Clair ne s'est pas améliorée pour autant. Naviguant entre deux mondes, ni plus vraiment des humains, ni de la puissance d'un vampire, ils sont repoussés par les uns et méprisés par les autres. Ils dissimulent souvent leur existence et vivent en groupes soudés et discrets.

On estime qu'il n'existe pas à l'heure actuelle, dans le monde, plus de 200 vampires de la 14e génération dont le sang est trop faible pour qu'ils soient considérés comme des vampires à part entière, et peut-être 100 vampires de la 15e génération.

Nature

On appelle Sang-Clair les produits de l'étreinte effectuée par des vampires de haute génération (14e, parfois même dès la 13ème), dont le sang est si faible et si appauvri qu'il ne leur permet plus qu'un accès limité aux capacités naturelles d'un Caïnite. Certains parmi eux ne peuvent plus utiliser leur sang pour déclencher l'utilisation d'une discipline vampirique ou améliorer leurs capacités physiques, et les autres doivent en utiliser bien davantage. Quand ils peuvent utiliser une discipline vampirique, les Sang-Clairs ne peuvent le faire qu'à bas niveau.

En aucun cas le sang dilué ne permet de créer un lien de sang ou d'entretenir une goule.

Ces créatures ne peuvent que rarement se reproduire et le taux d'échec lors d'une étreinte varie entre 50 % et 100 %. En tout état de cause, aucun vampire d'une génération supérieure à la 15e n'a jamais été créé.

Mais les Sang-Clair peuvent résister à la peur du feu bien plus facilement qu'un vampire et le feu et même le soleil ne les tuent pas aussi rapidement. Les femmes peuvent tomber enceintes, mais la nature de leur rejeton est problématique : certains sont humains, d'autres non (on les nomme alors Dhampirs).

Certains parmi les Sang-Clairs ont développé d'autres capacités pour remplacer les dons vampiriques dont ils sont privés, mais la nature de ces capacités n'est pas claire.

Les Chasseurs

Beaucoup de vampires, surtout parmi les plus jeunes, se demandent pourquoi la Mascarade avait été mise en place et pourquoi les Anciens, pourtant si puissants, semblent craindre les humains. Ils n'ont jamais croisé un Chasseur...

Les Chasseurs sont des humains d'apparence normale et provenant de toutes les couches de la société, qui ont développé des dons leur permettant de repérer, attaquer ou se prémunir contre les créatures surnaturelles (vampires, mages, garous,...).

Certains pensent que ces dons leurs viennent de Dieu, d'autres pensent qu'ils sont tout simplement la manifestation de pouvoirs que tous les humains possèdent en eux mais refoulent... En réalité, peu importe pour les vampires, d'où ces pouvoirs proviennent. Ce qui compte, c'est qu'ils font des Chasseurs des êtres dangereux.

Dangereux car un nombre important de Chasseurs veut anéantir purement et simplement les créatures surnaturelles et s'y emploie avec une efficacité qui a tendance à grandir depuis la guerre (meilleure organisation, bénéfice de la chute de la Mascarade, ou amplification de leurs pouvoirs ?).

Et, quand ils ne recherchent pas la destruction systématique des créatures surnaturelle, les Chasseurs protègent efficacement les intérêts des humains riches et influents qu'il serait pourtant utile de pouvoir influencer...

Dans les états sous le contrôle de l'Alliance, ils sont tués ou recrutés pour infiltrer les territoires Noddistes et s'en prendre à eux.

Agents Gouvernementaux

De plus en plus de gouvernements, surtout parmi les Protectorats, engagent à prix d'or des Chasseurs, afin de protéger leurs principaux dirigeants des éventuelles manipulations des Noddistes et autres (vampires, mages, garous, etc...).

Mercenaires

De riches hommes d'affaire engagent à prix d'or des Chasseurs pour les protéger, eux même et leurs biens, des manigances des créatures surnaturelles.

Assassins

Certains Chasseurs vendent leurs services pour assassiner les créatures surnaturelles qui se sont fait de riches ennemis.

Groupuscules religieux ou autres

Certains Chasseurs se regroupent en groupuscules religieux ou autres qui veulent détruire purement et simplement toutes les créatures surnaturelles.

Autres créatures

Les Garous

Les Garous ont perdu : L'apocalypse a eu lieu et leur dernier Haut Roi les y a menés au combat. Il a péri sans réussir à purifier le Grand Ver. Ils étaient à deux doigts de vaincre mais l'intervention inattendue des démons dans la Grande Bataille en a renversé le cours et les survivants ne doivent la vie qu'à une intervention de Gaia elle-même.

Les Garous ont perdu : ils ne sont plus qu'un peu plus de 2000 guerriers de Gaia. Les tribus des Griffes Rouges et des Furies Noires ont été éradiquées tandis que les Astrolâtres ont fait sécession et ont disparu dans la terrible guerre avec les Rois Yama en Asie. Pire que tout, une deuxième tribu après les Hurlleurs Blancs, est passée à l'ennemi. Les Marcheurs sur Verre ont vendu leur âme à la Tisseuse et sont devenus les Cyber Dogs.

Les Garous ont perdu et ils n'ont plus qu'une solution s'ils veulent sauver Gaia et protéger la Vie. S'allier avec ceux qui furent leurs ennemis : les vampires de Nod avec comme seul but de combattre et de vaincre l'Alliance. A contrecœur mais avec toute la rage de leur race guerrière, ils ont mis de côté leur haine des vampires pour lutter contre l'Alliance, s'avérant de terribles alliés pour les Noddistes.

C'est grâce à l'extraordinaire diplomatie de l'Avatar de Saulot et aussi la clairvoyance de certains des chefs des Garous dit-on qu'ils ont même accepté l'aide des Noddistes pour défendre leurs refuges sacrés : les caern. Il se dit que Sarah Diaz aurait été invitée au cœur même du premier caern défendu de commun accord, par son Alpha, pourtant farouche opposant aux vampires.

Terriblement efficace au combat, les Garous se sont aussi révélés de grands mystiques et d'excellents négociateurs à la grande surprise de la majorité des vampires. Si les négociations ont été personnellement menées par l'Avatar de Saulot qu'ils semblent apprécier, ils préfèrent généralement la présence des Juges aux côtés des quels ils combattent sans cependant se mêler à eux. Les Garous sont souvent utilisés en renfort par les Généraux Noddistes en concertation avec les chefs Garous utilisant des tactiques très différentes mais tout aussi efficaces. Des tensions naissent régulièrement soit pour des questions de Corruption (mais la plupart des vampires ont du mal à comprendre ce que les changeformes entendent par là) soit pour des questions de hiérarchie et de pouvoir. Bien rare parmi les Juges, même les plus puissants, sont ceux qui se sont risqués à défier un chef Garou lorsqu'il est entouré des siens.

On dit que lorsqu'un groupe de Garou, ou plutôt une meute comme ils l'appellent, est confronté à des Danseurs de la Spirale Noire, l'affrontement est inévitable et d'une férocité dépassant l'entendement de la plupart des Noddistes.

Bien que leur existence soit maintenant publique, la plupart des Garous semblent rester discrets sur leur véritable nature et préférer se fondre parmi les humains. Il est extrêmement rare d'en voir un sous sa terrible forme de guerre en dehors des champs de bataille avec l'Alliance.

Les Mages et la Technocratie

Les Mages et la Technocratie

Les Mages sont les héritiers d'anciennes traditions : druides, cabbalistes, mystiques, shamans, hermétiques de tout poil, jusqu'aux scientifiques new age ayant émergé depuis les années technologiques dans l'ère moderne. Ils ont toujours été là, peu nombreux, mais extrêmement puissants, influençant tranquillement l'ordre du Monde dans leur propre quête interne. La Géhenne a presque réussi à les détruire.

Tout d'abord, le Maelstrom, l'immense tempête mystique qui a sévi dans les autres dimensions, a ravagé l'Umbrage et rendu l'utilisation de la Sphère de l'Esprit aussi hasardeuse que le maniement de nitroglycérine par un parkinsonien. Bien des Royaumes, proches ou lointains, ne sont plus accessibles ou ont peut-être été détruits.

Ni la superbe Forteresse d'Horizon, ni la Fondation de Doissetep ne donnent de nouvelles, non plus qu'aucun des Archimages qui s'y trouvaient. Inaccessibles aussi le mythique Dôme du Plaisir des Cultistes de l'Extase, les Royaumes des Saisons ou les Planètes Extérieures, ainsi qu'Arcadia (mais c'est normal, peut-être le Maelstrom lui-même ne l'a-t-il pas trouvée).

Les Mages sont sortis de la clandestinité à Chicago, lorsqu'ils ont contré l'attaque de Brujah contre la ville. Comme les démons, ils ont la possibilité de sortir de jour, ce qui leur confère une importance primordiale dans la stratégie des forces s'opposant à l'Alliance, malgré leur nombre fort réduit : les Mages ne sont plus à présent que quelques centaines, dont les deux tiers dans les Traditions. Ils estiment que le nombre de Nephandi est deux fois moindre.

Les Mages entretiennent des relations avec la Nation Noddiste par l'intermédiaire de la Phalange des Mystiques. Une ambassadrice des Technocrates est présente à Enoch.

Le Paradoxe, cette force naturelle qui s'opposait à la manipulation du monde par la magye, a complètement évolué. Dans un monde où les démons, vampires et loups-garous évoluent sans se dissimuler, le paradoxe s'est adouci.

La nuit, quand les vampires rôdent, les mages ont quasiment carte blanche, pour peu qu'ils n'utilisent pas d'effets de feu ou de lumière que les vampires n'utilisent pas.

Les Traditions

Toujours est-il que depuis l'avènement de la Géhenne, les plus puissants des Mages ont disparu. Des Maîtres Élémentaires, seul l'Hermétique Lord Edward Gilmore est réputé toujours vivant et les Traditions ont été durement ébranlées.

- L'Ordre d'Hermès s'est réorganisé sous l'impulsion de Lord Gilmore. Une faction de l'Ordre était déjà en contact avec certains vampires et l'Ordre a relativement bien résisté. L'Ordre toutefois manque d'efficacité dans un contexte où tout ce qui était autrefois caché (créatures infernales et mortes-vivantes et même la Magye) est connu des Dormeurs. La plupart des Hermétiques ont dû réapprendre un autre paradigme.
- Le Chœur Céleste s'est fanatiquement lancé dans une sainte croisade contre les Infernalistes. Connaissant parfaitement la puissance d'un tel acte, et leur paradigme étant particulièrement adapté à la situation actuelle, beaucoup de Choristes se sont sacrifiés pour infliger de lourdes pertes à l'ennemi, plutôt que de vivre dans un monde sous la domination des Enfers. La Tradition est pratiquement éradiquée.
- Les Euthanatos, comme souvent, ont choisi une voie solitaire. Beaucoup d'entre ses membres qui ont survécu parcourent les territoires contrôlés par l'Alliance pour porter la Belle Mort à ceux qui ont vécu des horreurs trop indicibles pour être supportées. Les Mages ne voient pas de fin à ce qu'ils considèrent comme leur tâche sacrée.
- La Fraternité Akashite était principalement localisée en Orient et ses membres, d'un courage et d'une résolution remarquables, mais suicidaires, ont tenté de toutes leurs forces de s'opposer à la prise de pouvoir des Rois Yama et de leur clique. Cette branche de la Fraternité a été éradiquée. Les

survivants localisés en Occident sont peu nombreux et prêtent leur force à tout ceux qui luttent contre les démons, qui et quoi qu'ils soient.

- Le Culte de l'Extase s'est divisé. Proie facile pour les tentations infernalistes, et particulièrement visés par la clique de Brujah qui tient à être le seul à savoir manipuler le Temps, nombreux sont ceux qui ont succombé, quelques-uns volontairement et la plupart victimes de leur paradigme. Les survivants, conscients de l'intérêt de leur Sphère dans la lutte contre Brujah et sa pratique du Temporis, sont des ressources rares et appréciées.
- Les Onirologues ont pratiquement tous été tués ou corrompus dans les changements intervenus dans leur Sphère de prédilection. Perdus dans le maelstrom, attaqué par des entités qui n'auraient jamais dû se trouver si près de l'autre côté du Voile.
- Les Fils de l'Ether ont tenté quelques actions de résistance chaotique et individuelle. Devant le relatif succès de cette méthode et leur incapacité chronique à l'organisation, les survivants se sont pour la plupart joints aux Hermétiques pour donner de l'efficacité à leurs connaissances technologiques.
- Les Verbena ont rejoint la difficile voie qu'ont empruntée les Euthanatos, mais pour préserver la vie plutôt que d'en abrégier les souffrances. Ils se tuent littéralement à la tâche mais ne peuvent y suffire, seraient-ils vingt fois plus nombreux. Beaucoup ont renoncé ou sont devenus fous.
- Les Adeptes du Virtuel ont pour la plupart rejoint les rangs de la Technocratie d'où ils venaient, dans le désordre ambiant. Même si la Tradition en tant que telle n'existe plus, ses membres ont plutôt mieux résisté que la moyenne.

La Technocratie

Les Technocrates ont réagi avec violence à l'attaque de l'Alliance, révoltés par l'intrusion des démons les plus incroyables et déraisonnables des légendes populaires sortis de l'imaginaire pour venir massacrer les Dormeurs. Même si la vision du bien-être des Dormeurs diffère considérablement entre les Technocrates et les Mages des Traditions, aucun n'y tolère de démon. A force de lutter du même côté, les Technocrates, toujours pragmatiques, ont mis de côté des querelles moins primordiales pour se concentrer sur l'ennemi le plus redoutable.

Ce sont les Technocrates qui ont établi la liaison entre les îles de Nod et l'Australie, en utilisant un câble de fibres optiques enterré à des profondeurs trop importantes pour pouvoir être suivi. Ils établissent aussi d'autres liaisons sécurisées. Eux aussi sont assez peu nombreux pour que les vampires puissent se permettre de leur faire confiance.

Les terrifiants robots de combat de la Technocratie, les HIT Marks qui ont fait merveille à Chicago, ne sont plus guère utilisables du fait de la quasi-impossibilité de récupérer les métaux extrêmement rares utilisés pour leur fabrication.

L'Alliance

Les Nephandi, les Mages à la solde d'entités démoniaques, n'ont jamais été aussi nombreux. Ceux qui sévissaient déjà avant la Géhenne ont prospéré, ont été récompensés par leurs maîtres démoniaques pour l'aide qu'ils apportent à l'annihilation de la résistance qu'opposent encore les Traditions. Par opportunisme ou désespoir, beaucoup de Mages les ont rejoints depuis le début de la guerre.

Les Maraudeurs, ceux des Mages dont l'esprit a été brisé ou n'a pas supporté la pression, ont quasiment tous été récupérés par l'Alliance.

Les Lieux

Archipel de Nod

L'Archipel de Nod est composé de trois îles qui ont été nommées pour les enfants de Caïn : Enoch, Irad et Zillah ; et d'une myriade d'îlots rocheux inhabités. Il se trouve à trois heures de vol environ de Sydney, Australie, dans l'Océan Indien.

L'archipel est mystiquement isolé du reste du monde. Il est invisible par satellite et il est impossible pour un avion ou un bateau de le trouver ou de tomber dessus par hasard, si le pilote n'est pas un Noddiste. Les ondes (radio, satellite) ne l'atteignent pas. La seule liaison entre Nod et le reste du monde est une ligne câblée enterrée à des profondeurs extrêmes, installée et sécurisée, en collaboration avec la Technocratie. Cette ligne permet aux habitants de Nod de recevoir la plupart des chaînes et d'être reliée à l'internet. La bande passante, quoique loin d'être illimitée, est suffisante pour ne pas imposer de restrictions gênantes.

Enoch

Cette île est sous la juridiction spécifique de la Phalange des Gardiens.

Enoch est une petite île montagneuse aux côtes rocheuses, dotée d'une petite crique à partir de laquelle il est possible d'accéder au plateau central, à une hauteur d'une cinquantaine de mètres au-dessus de l'océan. C'est sur ce plateau qu'est bâtie la ville d'Enoch.

L'Enoch originelle, la Première Cité construite par Caïn, était située dans le Monde des Ombres, entourée par l'Océan Atlantique. Détruite par le Déluge consécutif au meurtre des enfants de Caïn par leur descendance, elle fut reconstruite à l'identique et occupée par les vampires de Troisième Génération qu'on appelle les Antédiluviens.

Nul ne sait si la cité qui se trouve maintenant dans l'Océan Indien est la véritable Seconde Cité ou une copie conforme.

Alors que les murs de la Cité Originelle étaient censés abriter des fantômes, une entité inconnue, que l'on appelle le Veilleur, protège l'île d'Enoch. Nul ne l'a vue ni ne sait qui elle est (un des vampires de Seconde Génération ? Caïn lui-même ?), mais toujours est-il que le Veilleur interdit toute utilisation offensive de discipline dans l'île (avec assez de discernement pour qu'il n'y ait aucun doute qu'il soit une créature intelligente). C'est grâce à lui que l'infiltration d'espions de l'Alliance est impossible à Enoch, et plus d'un vampire audacieux aux intentions malfaisantes a fini en tas de cendres après son intervention.

La Cité est ceinte d'un rempart de trois mètres d'épaisseur et trente mètres de haut en marbre noir. Une grande porte de bronze marquée du Sceau de Caïn permet l'entrée. Les rues de la cité d'Enoch, dessinées par Ventrue lui-même, sont larges et pavées de marbre blanc. Pour une ville d'une telle étendue (environ 10 miles carrés) elle n'apparaît pas très peuplée. La ville semble au-delà du temps et en dehors des modes, regroupant des bâtiments de style antique (principalement mésopotamien avec une nette ressemblance avec la Citadelle de Sargon II) et des tours élancées plus modernes, des jardins orientaux et des statues dûes à l'art d'Arikel, gigantesques et pourtant d'une grâce éthérée. Malgré cet assemblage architectural hétéroclite qui parvient à sembler naturel et harmonieux, la ville est d'une grande beauté et d'une infinie sérénité.

Les Chevaliers et les Seigneurs de Nod ont l'autorisation d'avoir leur refuge à Enoch.

Les constructions notables sont :

- Le Temple de Lilith, dédié à la Mère Noire.
- Les Bassins de Zillah : une petite piscine d'eau cristalline qui dit-on apporte des visions du futur à ceux qui savent comment les voir.
- La Prison.
- L'ancienne Bibliothèque : près du centre de la ville, construite paraît-il par Brujah.
- Les jardins suspendus créés par Malkav, toujours en fleur.
- Le Redouté Palais Ghemal, Grande Maison de Caïn, qui abrite à présent le Sénat de Nod. Selon le Mythe, Caïn et ses enfants se rassemblaient ici pour festoyer. Le palais est magnifiquement décoré par les plus grands artistes de tous les horizons. De nombreux dessins muraux de Caïn et ses enfants

ornent les murs, racontant l'histoire de la Première Cité. Des statues, des pierres précieuses et des reliefs en or décorent les halls et les pièces.

Le premier niveau est un grand hall où se tiennent les Séances du Sénat. Cet étage servait autrefois de cour à Irad. Le Trône d'Ivoire de Caïn siège en son centre. Il sert aussi de musée et d'armurerie. Le second niveau se nomme le Hall des Refuges, où les visiteurs peuvent trouver un refuge quand ils visitent Enoch. Cet étage peut fournir plus de deux cents chambres.

Les grands événements se tiennent au troisième niveau, où se trouvent également les bureaux des fonctionnaires noddistes.

Le Chancelier Pentweret demeure au quatrième étage. Il n'y a ni garde ni portes fermées. Il habite l'étage entier et seuls ceux qui ont un privilège spécial peuvent y entrer.

Le cinquième niveau est fermé à tous. La tradition veut que ce soit ici que Caïn rendra son jugement sur les cainites.

- La Catacombe des Antédiluviens: elles sont magiquement scellées, si bien que personne n'a jamais pu vérifier la légende qui veut que des Antédiluviens y reposent.

- la Fosse aux Esclaves d'Irad.

- la Plage d'Arikel : c'est la seule plage de l'île d'Enoch, un endroit paradisiaque, sable blanc, douces vagues turquoises et cocotiers, d'une beauté poignante.

- le Palais de Ventrue est un palais de style viennois grandiose surmonté de deux tours jumelles. L'une des tours est la résidence de l'Avatar de Ventrue et de ses proches collaborateurs, l'autre abrite une partie des Gardiens travaillant sur l'île.

- la Maison de Haqim est un bâtiment militaire de style oriental, mais sans fioriture qui sert de refuge à l'Avatar de Haqim.

- le Temple de Set est la reproduction d'un temple égyptien, tout en dorures et pierres précieuses. L'Avatar de Set n'y réside pas et réserve son utilisation au culte de Set.

- le Temple de Saulot est un bâtiment d'architecture japonaise, récemment offert à l'Avatar de Saulot par les Kuei-Jin. Il est entouré de jardins zen et il s'en dégage une remarquable sérénité. C'est la résidence de l'Avatar de Saulot.

Irada :

Cette île est sous la juridiction spécifique de la Phalange des Juges.

C'est par cette île, la plus grande de l'archipel, relativement plate et rocailleuse que l'on arrive à Nod. Elle accueille l'aéroport de Nod et ses installations portuaires, tant pour l'arrivée depuis l'Australie que pour les navettes entre les îles.

D'un côté de l'île sont installés aussi les baraquements et les stands d'entraînement des Juges. C'est aussi dans l'arrière-pays qu'ils vont s'entraîner, aussi est-il interdit à quiconque d'aller se promener innocemment dans cette île.

L'autre côté de l'île contient les entrepôts liés aux docks et toutes les activités « industrielles » nécessaires à assurer le confort des humains et des vampires dans l'archipel.

Zillah :

Cette île est sous la juridiction spécifique de la Phalange des Eclaireurs.

Zillah est l'île la plus riante de l'archipel, bordée de plages de sable et peu accidentée. En dehors de la zone habitée, c'est ici que l'on trouve les quelques ressources agricoles de l'archipel.

Les humains d'Enoch habitent tous dans l'île de Zillah, qu'ils soient là comme calices, pour assurer le confort des vampires ou pour les assister d'une manière ou d'une autre. Comme ils sont indispensables aux vampires, leur confort et une paie royale leur sont assurés en échange de leurs services.

C'est à Zillah qu'est concentrée toute la vie nocturne de Nod, les bars, restaurants, établissements de loisirs et boîtes de nuits qui attirent aussi bon nombre de vampires. Il existerait aussi un réseau souterrain d'établissements plus select, où ne sont admis que les VIP et les humains les plus beaux. Il serait possible d'y croiser l'Avatar de Set, Rafael Arellano, et, si on a vraiment beaucoup de chance, de repartir avec...

Protectorat d'Amérique du Nord

Le Protectorat d'Amérique du Nord a été fondé le 19 août 2022, le premier de tous ceux qui ont été créés par la suite, par un contrat entre la Nation Noddiste et la cité libre de New York. Le Protectorat s'est ensuite étendu sur toute la moitié Nord des anciens Etats-Unis d'Amérique, d'une côte à l'autre.

Organisation

Gouverneur et représentant des Gardiens : le Seigneur Gardien Emmerich Schwaneker, du clan Lasombra, infant du Sombre Oracle Cthulhu, Avatar de Malkav.

Représentant des Juges : le Chevalier Alistair Bernadotte du clan Assamite

Représentante des Eclaireurs : le Seigneur Sukhmet du clan Sétite, infante de Set.

Représentante des Sentinelles : le Seigneur Helena Brovitch du clan Tzimisce

Représentant des Mystiques : le Seigneur Joachim d'Archamps, du clan Tremere, infant de Sarah Diaz, Avatar de Saulot.

Les bureaux les plus prestigieux de l'Administration du Protectorat sont basés dans la Nod Tower, Manhattan, New York.

Géographie

Le Protectorat est limité au nord par l'ancienne frontière canadienne. Sur l'est de cette zone, les Grands Lacs et le fleuve Saint-Laurent forment une barrière naturelle qui n'est que rarement franchie par quelques créatures marines inconscientes. A l'ouest, le long des anciens états du Minnesota, du Dakota du Nord, du Montana et de Washington, la frontière entre la Nation Noddiste et l'Alliance est matérialisée par un no-man's land de quelques kilomètres de largeur, jalonnée de grillages et de protections électroniques et mystiques des deux côtés.

Cette frontière nord est relativement calme, le Canada étant la vitrine de l'Alliance.

La Californie a été presque entièrement détruite. Tout autour, dans les zones montagneuses des Rocheuses de l'Oregon au Nouveau-Mexique, les dégâts ont été trop sévères pour que l'un ou l'autre camp s'établisse, mais des humains survivent toujours.

Les Etats de l'extrême sud, du Texas à la Floride, sont sous le contrôle de l'Alliance. Si la frontière est matérialisée un peu de la même façon qu'au nord, les heurts y sont bien plus fréquents.

Pendant les heures sombres de la Guerre contre l'Alliance, les Mages ont énormément contribué à la protection des quinze plus grandes agglomérations urbaines du Protectorat (NY, Chicago, Boston, Philadelphie, Washington DC, Seattle, Denver...) contre les attaques de l'Alliance, tant mystiques que conventionnelles. Ces protections, appelées « dômes » pendant la guerre, ne sont plus en service que sur le plan mystique et au moins un Mage par ville est affecté à son fonctionnement à toute heure du jour et de la nuit.

Depuis la fin de la guerre, beaucoup d'humains sont retournés habiter les zones rurales n'ayant pas été affectées par la guerre (la grande majorité).

Collaboration avec les humains

La tâche principale du Protectorat est de coordonner la cohabitation des humains et des vampires dans un monde sans Mascarade. Dans les faits, la haute administration du Protectorat est en constante relation avec le gouvernement humain des Etats-Unis.

Il faut gérer l'utilisation de disciplines de la part des Noddistes sur des humains non consentants et débouter les humains accusant des Noddistes à tort. Il faut calmer les humains désirant les avantages que confèrent l'étreinte ou l'état de goule, ainsi que ceux étant devenus accros au baiser, et freiner les Noddistes voulant en profiter. Il faut apaiser les humains ne supportant pas d'avoir le moindre rapport avec des Noddistes, des entreprises ayant des actionnaires noddistes voire ne dénonçant pas l'hégémonie noddiste et emprisonner les activistes.

Beaucoup de Noddistes, en leur grande majorité de la Phalange des Juges, sont affectés à la Noddist Task Force (NTF) et associés à la police humaine locale pour le maintien de l'ordre. De nombreux Noddistes (surtout des Humanistes) sont impliqués dans des actions caritatives ou de reconstruction et beaucoup de membres des Eclaireurs s'investissent dans des programmes de communication et des actions locales afin de solidariser les deux races.

New York (plan des quartiers)

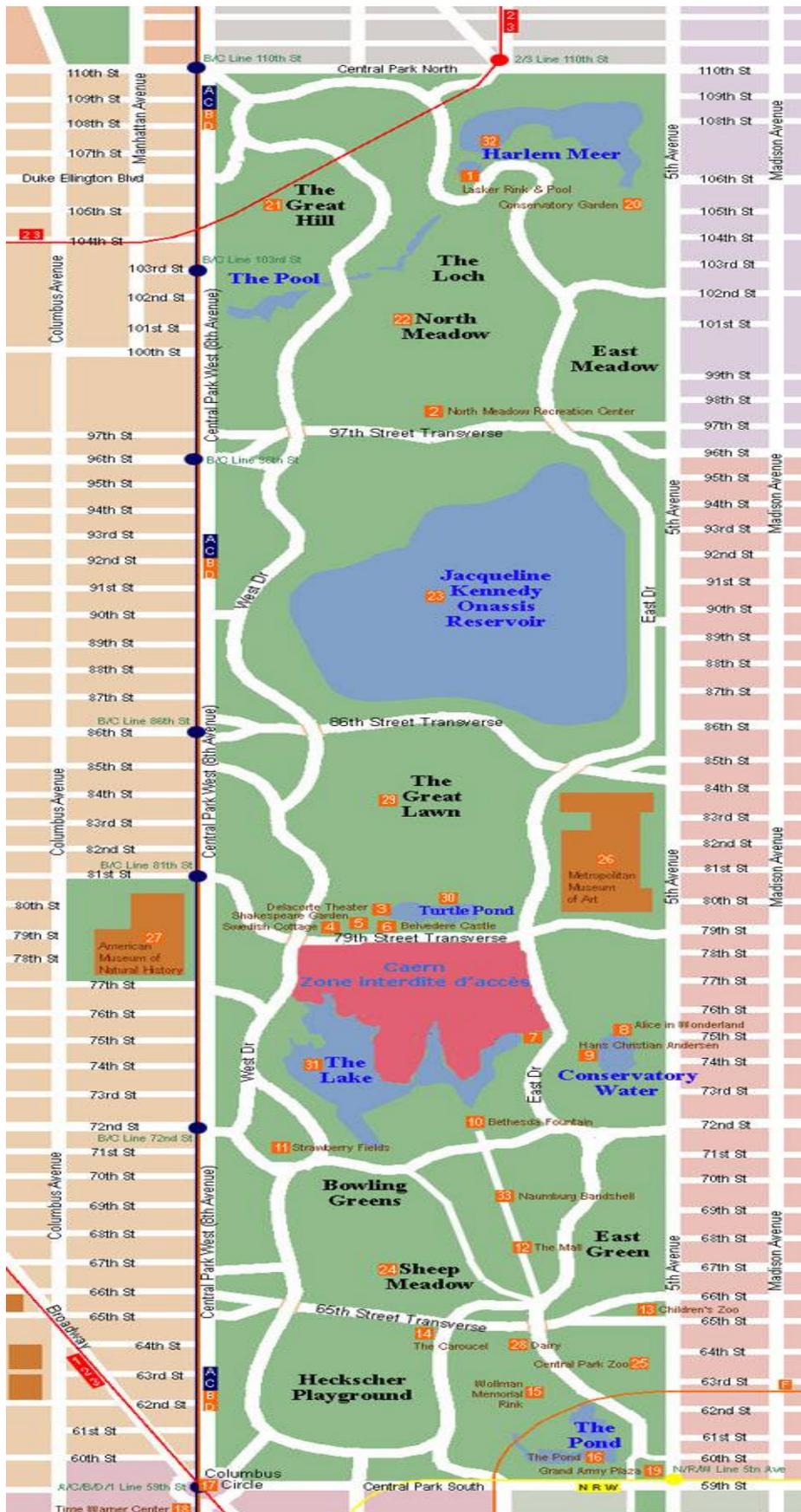


- 1 : Manhattan
- 2 : Brooklyn
- 3 : Queens
- 4 : Bronx
- 5 : Staten Island

New York (plan de Manhattan)



New York (plan Central Park)



Yucatan (carte générale)



Who's who noddiste

Al-Ashrad

Al-Ashrad est né il y a plus de 2.000 ans et était un Mage avant. Très puissant. Les raisons sur son entrée dans le Clan Assamite sont connues de peu de monde, mais il a bien connu Haqim et l'a cotoyé à plusieurs reprises.

Son Sire est Ur-Shulgi un des membres les plus importants de l'Alliance, et c'est un sujet qu'il n'aime pas aborder. D'ailleurs, Al-Ashrad n'est pas forcément quelqu'un de très sociable par rapport à d'autres. Il est souvent très froid et n'est pas du genre à s'exposer sous les feux des projecteurs.

Depuis la guerre, il a rejoint la Faction des Mystiques, et est devenu l'Orateur de cette faction, devenant la voix de Saulot au Sénat.

Ce que l'on sait par contre c'est qu'il est un Thaumaturge parmi les plus puissants de la Planète. Et qu'il s'intéresse peu à la Politique.

Amaury de Tramelay

Titre(s) : Avatar de Ventrue

Né près de Londres en 1162, Amaury de Tramelay est étreint en 1188. Il part ensuite en croisade dans la terre sainte. Plus habile politicien que guerrier, il devient rapidement un des négociateurs du Clan des Rois sur place et y obtient assez de succès pour être envoyé par Mithras comme observateur lors de la Quatrième Croisade. C'est là qu'il découvre Constantinople, quelques nuits avec sa chute, et diablerise le Mathusalem Michel à sa demande.

Changé par cette expérience, Tramelay rentre en Europe et use de ses influences et, dit-on, d'instructions qui lui sont susurrées par le Mathusalem dont l'esprit a subsisté en lui, pour obtenir un fief, Genève. Son domaine grandira à travers les siècles pour finalement s'étendre sur toute la Suisse. De là, il prendra le contrôle des banques helvétiques, ce qui le placera à une position financière privilégiée.

Tramelay est réputé pour avoir été un Prince ferme mais tolérant qui a su faire prospérer son fief et ses habitants caïnites qu'il a souvent mis à contribution dans ses affaires commerciales.

On dit que c'est sous son impulsion qu'Henri Dunant a créé la Croix Rouge et que derrière le requin affairiste se cache un homme à la forte fibre humanitaire.

Beckett

Bientôt sur le plateau, vous verrez une sommité apparaître. Il est un spécialiste de l'histoire vampirique. Il a longtemps écumé les quatre coins du monde à la recherche des artefacts de sa race. Il a accompagné des vampires aussi prestigieux qu'Anatole et Lucita d'Aragon. Il a découvert Kaymakli. J'ai nommé Beckett.

Musique. Personne n'entre sur le plateau. Hésitation du présentateur. Il pose une main sur son oreillette.

Il semblerait que notre invité soit parti après avoir reçu un message. Nous n'en saurons vraisemblablement pas plus ce soir. Passons donc à l'invité suivant. Il est né dans le Texas, il a un look d'enfer...

Chedra Williams

Chedra Williams est une star de la télévision américaine, depuis son adolescence. Présente au cinéma dans plusieurs films parfois primés, elle est devenue l'une des coqueluches d'Hollywood. Puis une longue période d'oubli, avant qu'elle ne trouve une deuxième jeunesse en s'occupant d'enfants malades et de fondations pour la recherche médicale.

Elle est Etreinte par Brendan Nelson en 2028, et suit la formation des Noddistes, tout en animant une émission de réal TV, qui se mutera ensuite en un show hebdomadaire, qui rassemble chaque jeudi soir des millions de foyers devant leur écran.

Chedra est connue pour ses prises de positions en faveur de l'enfance et des droits de l'homme, et apparait fréquemment dans les galas de charité.

Cthulhu

Titre(s) : Avatar de Malkav

L'Avatar de Malkav a émis le souhait de ne voir aucune donnée biographique le concernant apparaître dans cet ouvrage. Nous respectons donc son souhait.

Emmerich Schwaneker, Gouverneur du Protectorat de New York est son infant.

Ecaterina la Sage

Au cours de sa longue existence, Ecaterina a mené de nombreux combats contre la Tyrannie, au nom de la Liberté et du Savoir, comme outil d'émancipation. Le tempérament irréductible de cette Brujah au regard lucide lui a fait embraser la cause Anarchiste et prendre le parti du Sabbat au Concile de Thorn...

Après quelques siècles de voyages instructifs, comprenant, notamment, la fondation d'Universités et de Bibliothèques destinées à un usage publique (et non pas réservé à une minorité, élitiste), la Loyaliste se fixe à New Amsterdam, à une époque où la majeure partie de sa population est encore constituée d'indiens Lenape. Elle en devient l'Evêque dès le milieu du XVIIème siècle. Une position qu'elle conservera durant plus de trois siècles, ne laissant à la Camarilla que ce dont elle n'a cure...

Ce n'est qu'à la fin du XXème siècle, alors que Kate Wiese a déjà quitté un Sabbat qui a trahi sa propre idéologie, que les Camaristes parviendront à s'emparer de New York.

Aujourd'hui, en ce début du XXIème siècle, Ecaterina, que l'on appelait La Sage au temps de sa jeunesse, est la Ministre de la Phalange des Gardiens, et Seigneur de Nod.

Contre l'Alliance. Contre la pire des Hégémonies!

Emmerich Schwanneker

Titres : Seigneur de Nod, Gouverneur du Protectorat de New York

Après une longue formation guerrière et financière au service de celui qui allait devenir l'Avatar de Malkav et des membres de sa coterie des Elus de la Géhenne, Emmerich Schwanneker, né dans les environs de Prague en 1143, est étreint dans le clan Lasombra en 1525. Comme son Sire, il est l'un des rares antitribu de son clan à embrasser la Camarilla.

Il suit son Sire de Transylvanie en Suisse, où il reste quelques siècles, puis gagne seul l'Amérique du Nord au XIXe siècle. Là, il s'installe à New York et épouse une mortelle, héritière d'un magnat du chemin de fer. Il demeure à ses côtés tout au long de sa vie mortelle et élève ses deux fils comme les siens, étreignant son cadet John après la mort de sa mère. La fortune personnelle de Schwanneker se base donc sur l'industrie ferroviaire et s'étend rapidement dans d'autres domaines. En 1998, il passe deux années infiltré au Sabbat de Montréal (en compagnie entre autres d'Isaura Parker, son actuelle compagne) et contribue à la prise de la ville par une opération de la Camarilla. C'est tout naturellement qu'il devient ensuite le prince de la ville de Montréal, titre qu'il garde jusqu'au début de la Géhenne.

Depuis la Guerre, Emmerich Schwanneker est le Gouverneur du Protectorat de New York et a reçu le titre de Seigneur de Nod. Il a intégré la Phalange des Gardiens et est un membre du parti des Fils de Caïn.

Hugues de Villiers

Titre(s) : Avatar de Haqim

Né en 1138 en France, Hugues de Villiers est membre de l'Ordre des Templiers quand il reçoit l'étreinte en 1172. Chevalier chrétien, il ne met jamais un pied à Alamut qui ne connaît pas son existence. Il cache son appartenance au clan Assamite et se fait passer pour un Brujah durant des siècles.

Fervent défenseur de la Camarilla, De Villiers a été durant des siècles un des Archontes les plus actifs de la secte. Il a également souvent participé à des opérations avec Karsh, Seigneur de Guerre de la Tour d'Ivoire.

En plus des nombreuses actions héroïques accomplies avec sa coterie (Coterie des Elus de la Géhenne), ses actions en solo avant de devenir Avatar l'ont amené à détruire un Nictucku et sauver la non-vie de la puissante Mathusalem Baba-Yaga qui est, depuis, une de ses plus grandes alliées.

De nombreux Lupins se sont regroupés sous sa bannière, appréciant son caractère plus ouvert et franc que la plupart des lécheurs et admirant ses qualités martiales.

Homme d'honneur accordant une grande importance à l'amitié, il est connu pour être l'Avatar qui garde les meilleurs contacts avec tous les autres. Il n'est pas rare que lorsque des conflits d'intérêts surviennent entre eux, ce soit lui qui apaise les tensions, reprenant ainsi la place de leader qu'il occupait dans leur coterie à ses débuts.

Leandro Pescayre

Issu du cosmopolitisme de la Nouvelle-Orléans, Leandro perd sa famille et la vie en 1853 lorsque la peste décime la ville de Louisiane. Il rejoint Chicago dans les années 20 où il se fait un nom et une place rapidement. Profitant des dissensions au sein du clan et usant de son affabilité naturelle, il devient, une décennie plus tard, mandataire puis primogène brujah. Les circonstances politiques font qu'il quitte sa charge et la Camarilla quelques années après pour devenir Baron Anarch de Gary (ville en banlieue de Chicago, anciennement aux mains du Sabbat) où il accueille caïtiffs et autres réprouvés dont la capitale de l'Illinois ne veut pas.

Il ne dirige ni par la peur, ni par la force, mais avec tact, en instituant un climat de tolérance que les réprouvés apprécient, et, sous sa direction avisée, la population caïnite y prospère, attirée tels des phalènes vers la lumière. Humaniste avant l'heure, Leandro devient rapidement connu, notamment dans le milieu anarch.

Ce qui fait sa force est qu'il a également su conserver de nombreux alliés dans les hautes sphères de la Camarilla de Chicago, et on lui prête alors une relation toute particulière avec la primogène toréador de la ville, Iris Falligan. On les dit jamais loins l'un de l'autre et certaines harpies téméraires ont, à l'époque, colporté d'un ton railleur des rumeurs concernant plusieurs vols en hydravion qu'aurait fait le couple au-dessus de la ville et du lac Michigan.

Lorsque la guerre éclate, Leandro a été l'un des premiers à veiller sur les mortels de sa ville et à faire en sorte qu'ils comprennent bien ce qu'il se passe. Il a noué contact avec des sang-clairs et obtenu des informations de première main en capturant deux infernalistes infiltrés, membres d'un réseau agissant en sous-marin afin de frapper vite et fort les pôles de pouvoir vampiriques d'Amérique du nord pour les affaiblir et en prendre le contrôle. Il a ainsi sauvé de nombreuses vies et non-vies.

S'investissant plus en avant dans la guerre, et Chicago et ses environs étant devenus moins sûrs, il s'installe à New York avec ses hommes, rejoint le parti Humaniste et la Phalange des Eclaireurs lorsque ceux-ci sont créés et se voit confier par le Gouverneur Schwanneker le poste de Conseiller aux Affaires Humaines à N.Y. On parle d'ailleurs de pourparlers en cours dans les couloirs du Sénat visant à lui attribuer le titre honorifique de Chevalier de Nod en remerciement de ses actions passées et de son investissement politique.

Jan Pieterzoon

Hormis son ascendance suédoise, on ne connaît rien de la vie humaine de Jan Pieterzoon.

On sait en revanche qu'il fut étreint en 1723 par l'Ancien Ventrue Hardestadt, fondateur de la Camarilla, dans la Cité de Hamburg. Après quelques années d'apprentissage aux côtés de son Sire, il fut envoyé en Espagne pour affronter la menace sabbatique. À son retour en 1780, il assura pendant un certain temps la garde rapprochée d'Hardestadt et côtoya à cette occasion les plus grandes figures de la Camarilla, avant de gagner son émancipation.

Sénéchal de Munich entre 1815 et 1897, il servit le prince Richter aux côtés de la jeune Maris Streck et préserva ardemment la Mascarade et les ressources de la Cité. À l'aube du 20ème siècle, il rejoignit le nouveau continent et appuya l'action du Prince Michaela dans la conquête de New York. Jusqu'à la fin du siècle, Jan Pieterzoon assura le dialogue entre les cités camaristes des Etats-unis et mit en place des stratégies de défense communes.

En 1999, Jan Pieterzoon participa activement à la reprise de New York, en négociant le soutien de différentes puissances et en coordonnant l'action des unités camaristes. Une fois la menace écartée, il démentit pendant un certain temps les signes de Géhenne, avant de finalement retourner sa veste et quitter précipitamment la Camarilla.

On n'entendit plus parler de lui jusqu'à la fondation de Nod, dont il fut parmi les premiers membres et l'un des principaux médiateurs. Travailleur acharné, on ne lui connaît aucun loisir...

Lucilla

Elle fut pendant plusieurs décennies l'ombre de Fabrizia Conteraz archevêque de Miami... une jeune femme au tempérament toujours calme, mais déterminée... Elle fut une jeune caïnite du nom de Valentine pour certains, une ancillae du nom de Valériane pour d'autres... Mais qui pouvait savoir ce qu'elle était réellement ?... Certains en parlaient comme d'une guerrière, d'autres comme d'une pacifiste...

Et puis la géhenne est arrivé, elle a repris le nom qu'elle avait toujours porté, pour mener un combat qu'elle n'avait jamais cessé, au grand jour... avec son mari Lucius... désormais membre de la Garde Dorée... avec ses connaissances sur lesquels les anciens de Miami n'ont aucun doute... avec ses dons... qui vont bien au delà des visions qu'ont habituellement les enfants de Malkav.

Elle est redevenue ce qu'elle n'a jamais cessé d'être en un sens... mais qui peut savoir qui elle est réellement ? Et surtout qui elle sera...

Nul ne semble savoir l'âge exact de Lucilla, l'un des indicatifs de celui ci pourrait être le médaillon qui ne la quitte jamais. Elle ne s'est pas engagée politiquement et a rejoint la phalange du fondateur de son clan.

Lucita d'Aragon

Titre(s) : Chevalier de Nod

Fille de la noblesse Aragonaise de la deuxième moitié du XIIème siècle Lucita d'Aragon a été étreinte en 1190 par Ambrosio Luis Monçada son "confesseur". Pendant de nombreuses années elle a servi de diplomate à l'ancien Lasombra avant de rejoindre la Camarilla naissante en tant qu'archonte.

Elle finit par se détacher de la secte pour se mettre à voyager à travers le monde en compagnie d'Anatole, le prophète malkavian, puis de Beckett l'historien gangrel. Lors des nuits précédant la Géhenne Lucita rejoignit le Sabbat pour devenir Archevêque d'Aragon, sa cité natale.

Lucita est connue pour ses talents de combattante, qui en font une des plus terrifiantes guerrières parmi les vampires, aussi bien que pour son art de la diplomatie. Lucita est aussi une érudite consommée et une des plus importantes autorités concernant les Nuits Finales et les signes ayant annoncé le réveil des Antédiluviens.

Madame Guile

Titre(s) : Seigneur de Nod, Sénateur et Ministre de la Phalange des Juges

Née en 1563 au sein d'une famille de paysans français, Elizabeth Gilles est promise à un avenir bien fade et sans surprise. Pourtant sa beauté et son tempérament hors norme vont attirer le regard du Baron Philippe Volgire.

Le vil vampire jeta son dévolu sur la demoiselle âgée de seize ans et la détourna de Luc, son aimé, l'achetant à ses parents pour en faire son jouet favori. Mais Elizabeth n'était pas âme à renoncer à sa liberté... Son intelligence et sa patience lui permirent de recevoir le Baiser et d'entrer dans le monde des Ténèbres en l'an 1579. Contrainte d'éliminer son Père pour se défaire de ses chaînes, elle sera injustement traquée durant plusieurs décennies avant que son dévouement pour la cause révolutionnaire soit enfin reconnu et qu'elle accède à des postes d'importance au sein de la Camarilla, c'est à cette époque qu'elle se verra affublé du sobriquet de Madame Guile qu'elle semble particulièrement apprécier...

En 1985, elle est nommée Justicar et bientôt son efficacité forcera les autorités à la renouveler son mandat en 1998, car elle est la plus à même de régler les problèmes politiques et diplomatiques les plus délicats. Elle sera responsable des accords formulés durant les rencontres organisées à Los Angeles avec les Kuei Jins du fait de sa poigne de fer.

Jamais sa dévotion et sa détermination ne failliront durant les terribles événements des années 2000 à 2030, raison pour laquelle elle fut nommée Sénateur des éminents Juges.

Mariko Diaz

Née à Tokyo en 1995, d'un père ingénieur en génie civil et d'une mère musicienne, Mariko Diaz est atteinte d'une maladie génétique très rare, Xeroderma Pigmentosum, qui l'interdit d'être exposée au soleil sous peine de développer des cancers de la peau.

Ses parents meurent dans un accident de voiture lorsqu'elle a 3 ans et l'enfant est adoptée par Sarah Diaz (future Avatar de Saulot) qui use de ses influences pour faire venir sa fille chez elle, en Suisse.

Elevée à l'abri du soleil par ceux qui le craignent autant qu'elle, elle grandit dans le château de sa mère dans un entourage principalement composé de Tremere. L'enfant y reçoit une éducation digne des plus grands universitaires et développe très tôt un goût marqué pour le dessin et la musique.

A 18 ans, malgré tout le soin apporté à éviter les rayons du soleil, un cancer de la peau lui est diagnostiqué. Sachant que même si elle arrive à repousser la maladie cette fois, elle est condamnée à court terme, l'adolescente demande à sa mère de lui donner l'étreinte et devient une Tremere.

Deux ans après la fin de la guerre, elle sort son premier album « Transylvanian Nights », qui est immédiatement un succès, et devient l'idole de toute une génération d'humains et de Noddistes.

Auteur-compositeur et interprète de talent, elle est une des plus grosses vendeuses de disque de ces dernières années. Egalement peintre à ses heures, elle dessine les couvertures de ses disques et ses tableaux s'arrachent à prix d'or.

Bien que Tremere, elle a rejoint la Phalange des Sentinelles, protectrice des Arts.

Mithras

Titres : Orateur de la Phalange des Gardiens

Né il y a plus de trois millénaires en Mésopotamie, Mithras est l'infant de Veddharta lui-même. Entre quelques périodes de torpeur, il a contrôlé la religion qui porte son nom sous la période romaine, puis s'est rendu en Grande-Bretagne où il a pris le pouvoir, unifiant l'île au niveau vampirique (mis à part les Toreador d'Ecosse) et devenant après l'invasion normande Prince de Londres et Prince d'Angleterre.

Il a gouverné l'île depuis lors, la faisant entrer dans la Camarilla à sa création, et a récemment laissé les rênes d'Angleterre à lady Anne Bowesley.

Rafael Arellano

Titre(s) : Avatar de Set

C'est sous un autre nom et une autre apparence que Rafael Arellano a vu le jour, en Egypte, quelque part au début du précédent millénaire. L'Avatar ne souhaite pas donner de détails sur ses premiers siècles d'existence, mais il est convenu qu'il a épisodiquement fréquenté certains des autres Avatars sous l'identité d'un Lasombra d'origine arabe.

Rafael Arellano a choisi son nouveau nom et a fait modifier son apparence par Vicissitude peu après le Concile de Thorns. Il se fit alors passer alors pour un Toreador et a pendant longtemps été la harpie d'Amaury de Tramelay, alors Prince de Suisse.

Ce n'est qu'en 1999 qu'il a révélé son appartenance au clan Sétite, en même temps qu'il acceptait le rôle qu'il devait jouer dans le retour de Set.

Rafael Arellano a cinq jeunes enfants, étreints au tournant du siècle, la plupart appartenant à la Phalange des Eclaireurs. Son frère mortel, connu désormais sous le nom de Dennis Watkins, fait également partie de son entourage proche ; on le dit parfois son enfant, mais certaines rumeurs font de lui un Enfant d'Osiris. L'Avatar de Set est le compagnon de Sarrasine, ministre des Eclaireurs, depuis une vingtaine d'années.

Sarah Diaz

Titre(s) : Avatar de Saulot

Née en 1164 à Madrid, Sarah Diaz est la fille d'un joaillier renommé qui l'élève dans le goût du savoir et lui laisse une liberté rare pour les femmes de son époque.

Elle est étreinte en 1192, à Prague, par Ardan du Chemin Doré. Diaz part vivre dans les terres Tzimisce quelques décennies plus tard en se faisant passer pour l'une des leurs en raison d'une anomalie sanguine qui lui a donné la Vicissitude de façon innée. Quelques siècles plus tard, elle y rencontrera Vlad Dracula avec lequel elle vivra une intense relation qui traversera les siècles et les mènera jusqu'au mariage.

Au début du 16ème siècle, Sarah Diaz quitte la Transylvanie et part vivre en Suisse où elle mettra en place des Fondations parmi les plus modernes du Clan Tremere. Ses accomplissements au service de son clan et de la Camarilla, entraînent sa nomination au Conseil des Sept du Clan Tremere en 1988 (Afrique et Océanie).

Avant de devenir l'Avatar de Saulot, en plus des nombreuses actions héroïques faites avec sa coterie, elle a dirigé des opérations permettant la destruction d'entités puissantes telles que l'Antédiluvien Lasombra, deux Nicktuku, plusieurs démons majeurs,... Ceci souvent en collaboration avec des Mages qu'elle est parvenue à convaincre de ses bonnes intentions.

Joaillière de grand talent, Diaz est également à la tête du groupe Arranz, leader sur le marché de la joaillerie et de l'horlogerie de luxe et, selon Forbes, est la femme la plus riche du monde.

Elle ne donne jamais d'interview et est la plus discrète des Avatars, à l'exception de celui de Malkav.

Sejan

Sejan est mieux connu des vampires du XXème siècle sous le nom de Marcus Vitel, qu'il portait lorsqu'il a quitté la scène vampirique, peu de temps avant la Guerre. Il était alors le Prince Ventrue de Washington DC. Il a été chassé de cette position de prince le plus puissant de la Camarilla lorsque sa véritable identité a été révélée. Une attaque lancée par le justicar Pascek et plusieurs archontes était censée l'avoir détruit, mais il revint au moment de la guerre en assumant pleinement son identité, celle de Sejan.

Parmi les premiers vampires à rompre la Mascarade, Sejan raconte sa vie dans son ouvrage "Je suis mort deux ans avant le Christ".

Sejan a su marquer les esprits par son image -beaucoup se demandent pourquoi il ne subit par la malédiction de son clan à ce sujet-. Son nom, autrefois associé à la turbulente vie de dictateur romain dans différents ouvrages historique, Sejan est devenu une marque synonyme de charme, de puissance et de prospérité.

Au début de la guerre, Sejan holdings acquiert de nombreuses sociétés, notamment dans le domaine des sciences médicales, de la sécurité et de l'industrie lourde. Rapidement, alors que l'économie mondiale s'écroule, la holding résiste et prend une place essentielle, rachetant des sociétés en faillite, souvent à bas prix.

Lorsque Sejan sort de l'ombre et devient l'homme public que l'on connaît, Sejan Holdings rachète de nombreux musées, comme le Guggenheim de New-York et devient une fondation de mécénat artistique et scientifique, ainsi qu'une maison de haute-couture (Sejan, New-Enoch). L'empire financier de Vitel bénéficie des avantages fiscaux de l'Ile d'Enoch.

Devenu ministre des Sentinelles, il oeuvre comme protecteur des arts et mécène d'une richesse rarement atteinte. La presse mondaine lui prête de nombreuses aventures -Mariko Diaz, Elisabeth Guile, Lucita d'Aragon, etc- et fait depuis quelques mois courir le bruit d'une nouvelle oeuvre artistique qu'il pourrait bientôt présenter au public...

Chez les Noddistes, en revanche, nul n'oublie que Sejan est un Seigneur de Nod redouté et qu'en tant que Ministre des Sentinelles, il a condamné à la destruction de nombreux Caïnites qui s'étaient laissés séduire par les idées ou les promesses de l'Alliance. De même, il est pour beaucoup dans la multiplication des arrestations d'humains accusés de pactiser avec les Enfers.

Xavier de Cincao

Titre(s) : Ministre de la Phalange des Mystiques

Né en 945 dans le Royaume Horizon des Terres de Foudre et de Crépuscule de Doissetep, il devint mage de la Maison Tremere.

En 1065, il est étreint par la Conseillère du clan Tremere Meerlinda. En charge de l'Espagne en tant membre du Conseil Tremere lui aussi, il se voit confier plus tard l'Amérique du Sud. Là combattant la Pentex et le Sabbat, il se fait la réputation de quelqu'un d'implacable poursuivant et débusquant seul ses ennemis au cœur même de Mexico. Son nom est encore synonyme de terreur pour les anciens membres du Sabbat.

Aujourd'hui il est le Ministre de l'Avatar de Saulot Sarah Diaz qui dit-on l'aurais choisi pour être son gant de fer.

Règles

Général

Les règles utilisées sont celles de Vampire la Mascarade 3ème Edition (dans certains cas, il pourra arriver que celles de Dark Age soient utilisées pour les anciens vampires qui ont appris les versions anciennes de certains pouvoirs), sauf indication contraire mentionnée dans cette section.

La règle des 1, pour les critiques et critiques aggravés, est inchangée.

Par contre, les 10 comptent pour 2 succès, sauf si la difficulté du jet est de 10.

Spécificités de notre MdT

En plus des changements dûs à l'univers de la campagne (plus de Mascarade, existence des Phalanges, etc...), il existe quelques spécificités dans notre MdT, par rapport à l'officiel :

Sexe

Les Vampires prennent encore du plaisir à avoir des relations sexuelles. Ils doivent cependant dépenser du sang pour activer la machine (2 pts).

Bien entendu, le sexe est largement surpassé en intensité par les relations de sang, mais rares sont ceux qui décident d'y céder et de devenir liés.

Auspex

Les goules peuvent être repérées avec le pouvoir de niveau 2 d'Auspex.

Absence de reflet des Lasombra

L'absence de reflet des Lasombra est mystique. Par conséquent, même les caméras et appareils de photo modernes ne peuvent pas capturer leur image. Tout au plus peut-on observer une masse sombre sur des films ou photos de Lasombra.

Puissance de la Bête

La Bête d'un vampire de basse génération et/ou très âgé est terrifiante de puissance. S'ils le désirent, les vampires qui ont une Bête puissante peuvent le faire sentir aux autres vampires en la laissant monter à la surface. La Bête des vampires présents, moins puissante, est alors impressionnée, voire apeurée. Il est cependant mal vu d'abuser de cette méthode pour s'imposer.

Cohérence du personnage

Les personnages ont des points forts et des points faibles. Cela est représenté sur la fiche de perso.

Si un joueur a voulu faire un Gangrel griffu qui détruit tout sur son passage en Célérité/Puissance, c'est ok pour nous. Mais s'il n'a aucun point en expression, nous ne voulons pas le voir se lancer dans une tirade digne des plus grands tribuns. Il sait parler, bien entendu, mais il n'est pas un orateur et n'est pas un expert en argumentation.

Nous serons très strictes sur ce point et ne laisserons pas les joueurs mettre tous leurs points uniquement dans des attributs/compétences qui sont importants pour leurs disciplines et, ensuite, compenser le reste en RP.

Pour rappel, une compétence à 3 signifie une compétence « professionnelle » dans le domaine.

Dans le même ordre d'idée, nous suggérons amicalement de ne pas faire un érudit Brujah champion de rhétorique aux joueurs qui n'ont aucune compétence dans le sujet et ne se sentent pas l'envie d'aller chercher les quelques petites informations sur le net qui leur permettraient de donner l'impression que leur perso est vraiment un puits de savoir.

Les Disciplines

Sauf indication contraire ci-dessous, les Disciplines fonctionnent selon les règles de Mascarade 3ème Edition.

Pour les niveaux de Discipline supérieurs à 5, certaines modifications et restrictions existent. Elles seront passées en revue avec les joueurs des personnages concernés.

Disciplines interdites

L'usage des Disciplines suivantes est strictement interdit, depuis la création de la Nation vampirique de Nod. Tout Noddiste qui les pratique sera immédiatement condamné à la destruction :

- Thaumaturgie Noire
- Daïmoïnon
- Koldunisme

Disciplines à utiliser avec modération

Ces disciplines ne sont pas interdites mais leur utilisation peut entraîner des risques et il est recommandé de ne pas les pratiquer à la légère et pas en présence des Humains.

Nécromancie

Depuis que les descendants de Cappadocius (Emissaires des Crânes, Samedi, etc...) se sont joints à l'Alliance et ont déchaîné des pouvoirs nécromantiques sans précédent sur les Giovanni pour les anéantir, cette discipline est devenue extrêmement dangereuse.

Il n'y a en effet presque plus d'esprits normaux (wraith) et la pratique de la nécromancie fait presque invariablement intervenir des Spectres.

Technique

Nous ne donnons aucun détail concernant ceci. Ces effets seront gérés directement par les MJ pour les joueurs concernés.

Protéisme

Enoïa, fondatrice du Clan Gangrel, a été corrompue par les pollutions générées par l'Alliance (grâce à la Pentex). Totalement abandonnée à la Bête, elle appelle à elle tous ses enfants lorsqu'ils pratiquent la Discipline qu'elle a créée.

A chaque utilisation du protéisme, le vampire prend le risque de céder à la Bête et devenir un déchu.

Technique

A chaque utilisation de Protéisme, le personnage devra faire un jet de Maîtrise de soi à difficulté variable (selon l'environnement, le niveau du pouvoir utilisé et l'action en cours).

En cas d'échec, le vampire entre en frénésie et a 3 tours pour reprendre le contrôle de lui-même, sinon il devient un Déchu. En cas d'échec critique, il s'abandonne à la Bête et devient un Déchu. Un perso qui devient un Déchu devient immédiatement un PNJ.

Vicissitude

Les effets de la Vicissitude sont toujours les mêmes mais, depuis la destruction de Tzimisce, elle s'est transformée en une sorte de maladie dont l'intensité augmente lorsqu'on y fait appel.

Technique

A chaque utilisation de Vicissitude, le personnage devra faire un jet de Maîtrise de soi à difficulté variable (selon l'environnement, le niveau du pouvoir utilisé et l'action en cours).

En cas d'échec, le vampire gagne 1 (ou plusieurs, si échec critique) « point de Vicissitude » (qui n'ont aucun rapport avec le niveau dans la discipline du même nom). Un vampire qui atteint un score de 10 en « point de vicissitude » ne se contrôle plus et est submergé par une malveillance bestiale qui le poussera à vouloir propager la maladie (et ce sont les MJ qui prennent le contrôle du perso)...

Les seules personnes capables de faire baisser les « points de Vicissitude » sont les membres de la Faction des Obertus.

Disciplines restreintes

Valeren

Les deux disciplines des Salubrien, Valeren et Obeah, ont été fusionnées en une seule par leur Fondateur. Ainsi, les personnes pratiquant la discipline désormais appelée Valeren sont à la fois soigneurs et guerriers.

Il est strictement interdit aux Noddistes qui ne sont pas de la Phalange des Mystiques de pratiquer le Valeren, sous peine de subir le courroux des serviteurs de Saulot.

Technique

Les informations techniques concernant cette discipline ne sont disponibles que pour les Mystiques (dans leur coterie officielle).

Thaumaturgie

La plupart des Tremere ont été détruits et de nombreux thaumaturges servent maintenant les forces infernales. La Thaumaturgie est donc devenue encore plus rare qu'avant.

Toute personne qui la pratiquait avant la création de la Nation Noddiste a dû en informer la

Phalange des Mystiques qui est chargée de répertorier les thaumaturges. Tout personne omettant de s'annoncer qui serait prise en flagrant délit de pratique de la thaumaturgie sera détruite.

Il est interdit d'enseigner la thaumaturgie sans l'autorisation formelle de la Phalange des Mystiques, sous peine de destruction.

Certaines Voies ne sont plus pratiquées ou de façon différente. D'autres ont été interdites en raison d'une trop forte consonance infernaliste.

Techniques de Phalange/Faction

Les Phalanges et certaines Factions ont des techniques spéciales dont l'apprentissage est restreint et qui ne sont enseignées qu'à certains de leurs membres.

D'un point de vue des règles, ces techniques sont assimilables à des niveaux spéciaux de Discipline ou des Combinaisons de Disciplines. Leurs descriptions détaillées ne seront disponibles qu'aux membres des Phalanges et Factions concernées. Leurs règles d'application seront données uniquement aux personnes qui les pratiquent.

Ces techniques ne s'achèteront pas avec de l'xp classique mais avec de l'xp spéciale allouée dans un cadre rp.

Ainsi, même une jeune Nouvelle Recrue pourra, dans certaines occasions, avoir l'occasion de trouver un mentor qui lui enseignera un de ces pouvoirs.

Les Historiques

Comme prévu par les règles, vous pourrez vous acheter des Historiques personnels pour votre personnage.

Ensuite, suivant votre Phalange, votre rang, etc... vous pourrez recevoir des points supplémentaires de notre part. Ces Historiques seront cependant considérés comme « professionnels » et ne devront pas être utilisés pour vos affaires privées (en théorie... 😊).

Les Historiques que vous pouvez acheter pour vos personnages sont :

Alliés	Contacts
Havre	Influence
Ressources	Servants
Troupeau	

Les Historiques suivants seront également utilisés mais accordés par le MJ uniquement, suivant le back, les situations en jeu, etc... :

Age	Artefact
Bibliothèque	Equipement
Force militaire	Génération
Identité Alternative	Mentor
Renommée	

Combat - Récapitulation rapide

Initiative : 1 dé 10 + Astuce + Dextérité

Une action au choix :

Attaque :

- contact (mains nues ou griffes): Dextérité + Bagarre
- contact (arme): Dextérité + Mêlée
- à distance : Dextérité + Armes à feu

Parade :

Dextérité + Mêlée

Esquive :

Dextérité + Esquive

Pour pratiquer plusieurs actions pendant un round, enlever au pool de dés de la première action autant de dés que d'actions que l'on veut tenter. Chacune des actions suivantes est pénalisée d'un dé supplémentaire. Par exemple, si l'on veut tenter une attaque et une parade, l'attaque est à -2 et la parade à -3.

La Célérité permet, en fin de round, d'avoir autant d'actions supplémentaires que de niveaux de Célérité. Les actions entreprises en célérité ne peuvent pas être divisées.

Dégâts (si l'attaque n'a été ni parée ni esquivée) :

- dégâts de l'arme + succès au jet d'attaque au-dessus du premier - succès au jet d'esquive ou de parade éventuel. Exemple : pour une attaque au couteau (Force + 2), l'attaquant réussit 6 succès au jet d'attaque et le défenseur 3 succès au jet d'esquive, le nombre de dés de dégâts sera (Force +2) + (6 - 1) - 3.

Les niveaux de Puissance s'ajoutent automatiquement aux dégâts, si l'attaquant ne l'a pas stipulé avant l'attaque (contact uniquement).

Absorption des dégâts :

Vigueur (sauf si dégâts aggravés) + Endurance