

Factions et Phalanges

Une aide de jeux pour une campagne des « Seigneurs de NOD » destinées aux Maitre de Jeux.

Les informations qui suivent sont destinées aux membres de certaines faction où phalange et ne doivent pas êtres connus des autres joueurs.

Factions :

<u>Les Insoumis de New York</u>	2
<u>Les Abysséens</u>	5
<u>Les Obertus</u>	9

Phalanges :

<u>Les Éclaireurs</u>	12
<u>Les Gardiens</u>	14
<u>Les Juges</u>	16
<u>Les Mystiques</u>	18
<u>Les Sentinelles</u>	20

[Faction] Les Insoumis de New York

Free Pepperoni

Free Pepperoni est une chaîne de pizzerias de type fast-food qu'on trouve dans tout New York. C'est aussi et surtout un service de livraison de pizzas à domicile.

Tous les new-yorkais ont l'habitude de croiser des motards portant l'uniforme vert/blanc/rouge de la société et livrant des repas, à toutes heures du jour et de la nuit.

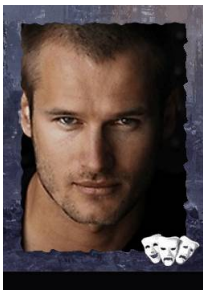
Pour les Insoumis, c'est un moyen de communication. La chaîne a été mise en place par Marhuel pour pouvoir effectuer des livraisons de messages et même de matériel, dans toute la ville, sans attirer l'attention.

Tous les Insoumis ne sont pas au courant de l'existence de ce réseau. Mais vous, en raison de votre implication pour le mouvement, vous êtes au parfum.

Le système repose sur une combinaison de commande du bon type de pizza avec la bonne spécification d'un ingrédient particulier, couplé avec le bon numéro d'appelant/client, moyen de paiement, etc... Vous n'en connaissez pas tous les détails.

Personnages :

Marhuel



Marhuel est un Brujah ancienne version : à la fois guerrier et érudit.

Il a connu Carthage et croit encore à cet idéal de vie harmonieuse avec les Humains. On pourrait penser que Nod, qui par certains points s'en approche, lui conviendrait mais ce n'est pas le cas car :

- Les Antédiluviens qui dirigent Nod se sont placés au dessus de leurs lois et prouvent bien ainsi qu'ils se considèrent supérieurs aux autres
- Nod prend trop de pouvoir dans les Protectorats, grignotant chaque nuit un peu plus les intérêts de leurs alliés humains

- En dehors des Protectorats, les Noddistes se comportent parfois comme de vrais sauvages avec les populations humaines

Mais, il considère qu'avec certains Noddistes, on peut parler et ne les rejette pas en bloc. Il ne cache pas qu'il est le Sire d'Ecaterina la Sage (Ministre des Gardiens) et, même si vous ne savez pas si c'est vrai, on raconte qu'ils sont amants. Il garde un œil sur le Parti Humaniste qui paraît moins virulent à l'encontre des Insoumis.

A ces yeux les Avatars sont de beaux salopards. Il met cependant une réserve sur de Villiers (car Haquim a toujours dit de protéger les humains) et sur Diaz (qui semble vraiment se soucier des gens). Mais il considère que si Saulot était vraiment l'être bon qu'il prétend être, il ne participerait pas à la dictature vampirique de Nod.

Concernant l'Alliance, c'est très simple : Pas de discussion possible. Il faut tous les détruire.

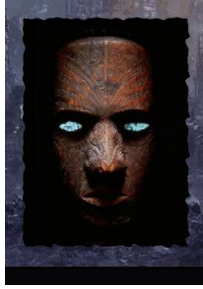
Vous ne savez pas pourquoi, mais il a une haine personnelle de Mithras.

Son attitude générale est à l'écoute mais, il faut le dire franchement, il est très buté, et il est difficile de le faire changer d'avis. Brillant orateur, il aime participer aux débats d'idées.

Il est rare qu'il utilise ses pouvoirs vampiriques et ne fait pas partie des Mathusalem qui dégagent la Présence/Domination au moindre signe d'opposition à ces idées. Par contre, il a le tempérament de feu de son clan...

Il ne juge pas les gens à leur clan/âge/lignée... mais leurs actes.

Le Masque



Vous ne savez pas vraiment qui est le Masque... Marhuel est sans doute le seul parmi vous qui connaisse sa vraie nature et encore rien n'est sûr. Il n'a jamais fait part de son clan et n'a jamais employé de disciplines pouvant le rattacher à une quelconque lignée. D'ailleurs même il ne dégage pas d'aura surnaturelle ou quoi que ce soit qui pourrait le rendre extraordinaire.

Il se contente d'être présent à la droite de Marhuel, exposant son avis (qui est parfois en désaccord avec celui de l'ancien Brujah) d'une voix douce et posée mais contenant une autorité certaine.

D'après lui:

Les noddistes: Ils se sont enchaînés aux pieds des fondateurs comme l'était pas le passé la camarilla. Leur respect de l'humanité est tout relatif et lorsqu'ils parlent d'égalité ce n'est qu'hypocrisie. Néanmoins ils sont un mal nécessaire car sans eux l'alliance aurait réduit l'humanité à l'exclavage.

L'alliance: Ils sont une abomination qui doit être détruite sans condition. Leur règne n'est que terreur et tyrannie et doit se finir.

Les humains: Une chose est sûre... Le Masque les aime. Il est toujours prompt à prendre leur défense et tout plan qui consisterait à sacrifier des humains aura toujours son désaccord.

Le Masque est partisan d'un rapprochement temporaire avec le NOD afin d'éradiquer l'Alliance... Mais il insiste bien sur le temporaire.

Il se présente toujours de la même façon: Vêtu d'un long manteau à capuche noir ne laissant apparaître que son masque de bois aux gravures ancestrales. Son regard est d'azur et ses mains sont gantées de noir. Lorsqu'il se déplace un léger grincement métallique est parfaitement audible.

Ben Segev



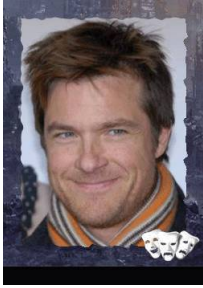
Ben est un relativement jeune vampire, né au Sabbat mais Anarch par vocation. Il considère l'Alliance et Nod comme Charybde et Scylla et considère avec sincérité et dévotion les Insoumis comme le seul espoir non seulement des humains, mais également des vampires. Mais pour cela, il faudrait que les Insoumis soient plus nombreux ou, à défaut, plus entreprenants.

Ben est un tenant de l'action directe et marquante, pour faire savoir au reste du monde qu'il n'y a pas que le blanc et le noir que les deux factions vampiriques leur propose, mais aussi le droit de mener leur vie en paix.

Même s'il est jeune, Ben n'hésite jamais à la ramener, selon les vieux principes anarchs qui veulent que tout le monde ait le droit à la parole. Même s'il faut souvent le freiner, il est un élément moteur non négligeable de l'action des Insoumis.

Son côté Toreador ne ressort que dans la maniaquerie avec laquelle il entretient ses armes et la précision avec laquelle il calcule et dépose ses charges lorsqu'il se met en tête qu'il doit faire exploser quelque chose... Même s'il trouve les humains trop mous et trop soumis, il porte la plus grande attention à ne pas causer de dommages collatéraux.

Jack Lantern



Jack est un Lassombra plutôt convivial qui accepte volontier la conversation sans être un très grand orateur ...

D'origine écossaise, il semble avoir mal supporté l'oppression anglaise envers son peuple ce qui l'a poussé vers une certaine indépendance, refusant Nod et l'Alliance.

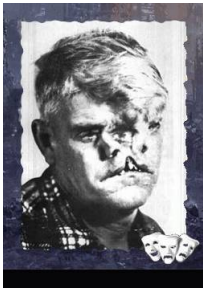
Il semble être en accord avec les principes de Marhuel et du Masque concernant l'Alliance ... l'idée de vendre son âme ou de côtoyer de tel créature horrifie l'individu de croyance catholique.

L'idée d'un rapprochement ou d'une alliance envers Nodd ne le dérange pas trop tant qu'il n'y a pas soumission des insoumis à Nodd . . .

Concernant l'humanité : Jack à appris à accepter son état de créature supérieur . . . et ne prétends pas à une égalité entre humain et vampire, une complémentarité peut être mais pas une égalité.

Ce n'est pas pour autant que vous le verrez égorger des humains ou les vider tel des canettes : il les respecte . . . autant qu'un fermier respecte son bétails . . .

Oskehand



Un nosfé.... ouai... un nosfé....

C'est rare ces bêtes là, du moins ailleurs que dans l'alliance.

Oskehand est ce qu'on peut qualifier de larve.

Toujours vêtu de tenue en latex de différentes couleurs qui moulent son affreuse anatomie (et notamment des parties génitales qui seraient plus appropriées sur un cheval que sur un être humain) et d'un long manteau de fourrures pour vieille

femme en manque de goût. Oskehand est répugnant... Et ça dépasse largement son simple visage complètement.... enfin bref vous voyez la photo.

Non c'est encore plus que ça. Ce type est un masochiste finit, il semble prendre un sordide plaisir à se faire marcher dessus, piétiner...

Qu'est ce qu'il fou là au juste?

Hum... et bien, il est compétent à sa manière.... C'est à dire à celle de n'être jamais vu. Ce type est le planqué ultime en fait.

Ce qu'il pense de l'alliance? ça a pas l'air super d'être un serviteur d'Absmilliard. Et puis les démons sa pique... Et bon... il a un minimum de conscience quoi.

Qu'est-ce qu'il pense du gouvernement de Nod? Ben vous savez qu'il fut un temps, Oskehand a été primogène à Oslo. Qu'il a aussi été le gladius d'un Archonte.... Et que de ces expériences il a appris un truc : plus est éloigné des institutions, mieux on se porte!

Sa vision de la lutte : Laissez les deux gros se bouffer et survivre planqué entre temps en espérant que personne ne vous trouve.

[Faction] Les Abysséens

La Traversée des Abysses

Traversée de l'Abyse

Ce pouvoir permet de rejoindre instantanément les Abysses depuis n'importe quel endroit, et, depuis un autre point des Abysses, de rejoindre instantanément tout endroit dans le monde que l'Abysséen connaît suffisamment bien (il doit y avoir été lui-même assez récemment pour que l'endroit n'ait pas complètement changé, quelques centaines d'années suffisent pour la plupart des endroits, parfois moins dans les zones urbaines).

Les îles de Nod sont protégées mystiquement et ne peuvent être jointes par ce pouvoir, de même qu'on ne peut pas en partir en l'utilisant.

Il est possible d'emmener une ou plusieurs personnes avec soi, pour peu qu'elles supportent le passage à travers les Abysses.

Le pouvoir est uniquement connu des membres soigneusement sélectionnés de la faction des Abysséens. Le Maître des Abysses écorcherait lui-même toute personne prise à l'apprendre à quelqu'un n'appartenant pas à la faction.

Technique

Prérequis : pouvoir d'Obténébration de niveau 6, Marcher dans l'Abyse.

Man+Occ SR 7 pour réussir la traversée, le nombre de succès indique le nombre maximal de personnes que l'on peut emmener.

Emmener quelqu'un de non volontaire avec soi nécessite 2 succès sur Intelligence+Bagarre SR7 (1 succès pour l'attraper, 2 succès pour le projeter dans l'ombre).

Quiconque traverse l'Abyse doit réussir un jet de Courage. SR5 pour le vampire, SR6 pour un volontaire, SR8 pour une personne non volontaire. Dans tous les cas, la difficulté est à 9 la première fois que l'on traverse les Abysses. En cas d'échec, une frénésie dans les Abysses amène la personne à tenter de tuer son guide, à fuir et se perdre et ça se termine rarement bien.

Bague des Abysses

A leur entrée dans la faction des Abysséens, le Maître des Abysses offre à chaque nouveau venu une bague entièrement taillée dans ce qui semble être de l'ivoire, le chaton figurant assez schématiquement une tête de chien.

Outre le fait que la bague facilite la Traversée des Abysses, elle est censée renseigner certaines créatures à la solde du Maître des Abysses sur le fait que le porteur de la bague est un ami et ne doit pas être attaqué voracement et dévoré...

Capacités : la bague permet de réduire de 1 la difficulté du jet pour traverser les Abysses.

Les membres des Abysséens

Les Abysséens sont au nombre de neuf, tous du clan Lasombra et de génération suffisante pour maîtriser la technique de la Traversée des Abysses (au moins 7e).

Le Maître des Abysses, probablement un infant de Lasombra, réside en permanence dans l'Abysses et est le maître incontesté de ce domaine. Il est le chef de la Faction des Abysséens et ne s'est pas intégré dans la Nation Noddiste, ce qui constitue le principal frein à la venue d'un représentant de la Faction au Sénat.

Jiri Vinkiewicz, aka Vinx, ancien Cardinal des Mers du Sud pour le compte du Sabbat, est probablement l'infant du Maître des Abysses, qui le nomme parfois "mon fils". Il s'est arraché les yeux il y a longtemps et surveille son environnement par Auspex. Phalange des Juges.

Le Vieux Sid, de la lignée de Vinkiewicz, est un homme presque aussi large que haut aux manières de psychopathe, un ancien forgeron à la force prodigieuse (même pour un Lasombra). Phalange des Juges

Jonas Hardraker, ancien Autarkis et pirate. Phalange des Eclaireurs.

Jelani Siku, Xi-Dundu (Laibon), ancien dirigeant dans la région de Tanzanie. Phalange des Juges.

Lucita d'Aragon, ancienne Archonte, archevêque d'Aragon et assistante des Prophètes de la Géhenne. Chevalier de Nod. Phalange des Juges.

Fatimah al'Lama, dirigeante du Sabbat au Caire. Phalange des Eclaireurs.

Zamra Matoub, prince d'Alger et ancienne membre de l'Inconnu. Est restée recluse pendant des siècles. Phalange des Gardiens.

Percival, Archevêque de Guadalajara, le plus jeune membre des Abysséens qui apprend à peine à maîtriser les Abysses. Phalange des Gardiens.

Il est à noter que l'Avatar de Malkav, Cthulhu, qui appartient bien au clan Lasombra bien qu'on ait tendance à l'assimiler à un Malkavien, maîtrise également la technique de la traversée de l'Abîme, dans lequel il est bien évidemment le bienvenu, mais ne fait pas partie de la Faction.

Le Maître des Abysses

Ses Titres : *Chef de faction, Mathusalem, Légende, Abysséen*



Pour la plupart des gens, il n'est qu'un nom, une entité aussi imprécise et indéfinissable que les ombres dont il se pare. Peut-être même n'est-il qu'un concept, n'existe-t-il même pas...

Peu de gens savent quel vampire se dissimule sous ce titre pompeux, et ceux-là ont été prévenus que le Maître des Abysses tenait par dessus tout à son incognito : pour le monde, il doit ne pas exister. On cite des noms : Montano, Lasombra lui-même...

Très peu l'ont vu, et comme l'homme est du clan Lasombra, il n'en existe pas de photographie. Les rumeurs parlent d'un amas d'ombres, d'un avatar ténébreux, d'un animal monstrueux comme un chien gigantesque, d'un gamin à l'allure juvénile et innocente et aux yeux clairs du bleu d'un myosotis...

Style de Vie : Multimillionnaire. Voyages en première classe, limousine, résidence secondaire,...

Jonas Hardraker

Ses Titres : *Ancien, Abysséen, Attirant, Eclaireur*



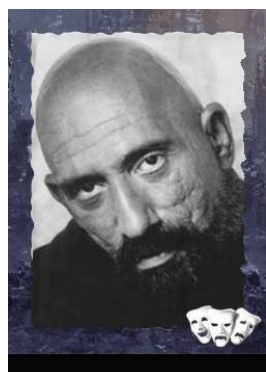
Le vieux pirate qui rôdait sur toutes les mers du monde (avec une prédilection pour la Mer Rouge et la côte est de l'Afrique) navigue maintenant en d'autres océans plus ténébreux.

Les vampires les plus aventureux, aux siècles où les voyages étaient encore une découverte, ont pu croiser Jonas Hardraker, un Lasombra Autarkis aux manières relâchées qui louait son bateau et ses services à n'importe qui du moment que c'était bien payé. Depuis qu'il a intégré les rangs des Abysséens, où sa connaissance de première main de zones maintenant en plein coeur des terres dominées par l'Alliance est précieuse, ses tarifs déjà prohibitifs ont encore augmenté et sa fortune personnelle est plus que coquette.

Hardraker ressemble à ce qu'il est, un pirate et un mercenaire au visage fatigué et gardant encore des restes d'un bronzage. Sa chevelure sombre est mi-longue et décolorée et il a le regard las et désabusé de l'aventurier qui a déjà tout vu et tout expérimenté.

Style de Vie : Multimillionnaire. Voyages en première classe, limousine, résidence secondaire,...

Le Vieux Sid



Lorsqu'on l'a étreint, Sid devait avoir une cinquantaine d'années si on en juge à ses rides et aux marques de couperose ou de vérole, allez savoir, qui marquent ses joues. C'est pour cela qu'il se nomme lui-même "vieux". Il n'est pas très grand, a des muscles de culturiste gonflé aux hormones, le crâne rasé et une longue barbe d'un noir de suie impeccablement taillée.

S'il n'était que laid, ça ne serait pas encore très grave, mais Sid aime varier son caractère en fonction de son interlocuteur, choisissant ce qui l'énervera le plus. Par défaut, il est grossier et désagréable. Avec ses amis, il paraît qu'il peut se montrer tout à fait charmant, mais c'est sans doute une légende.

Style de Vie : Grosses économies : Une maison ou un très bel appartement.

Lucita d'Aragon

Ses Titres : *Chevalier de Nod, Ancienne, Abysséen, Juge, Belle, Attirante*



Lucita est, avec sa taille élancée, sa peau d'un olive sombre et ses cheveux plus sombres qu'une nuit sans lune, l'illustration parfaite que l'on se fait de l'ancienne noblesse espagnole.

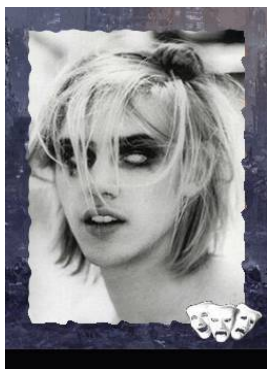
De son ascendance espagnole elle a aussi hérité le maintien et une noblesse dans le port qui n'échappe à personne. Certains pourraient prendre pour de l'arrogance ce qui n'est que la conscience de ce qu'elle est, indépendante, ancienne, puissante. Malgré la froideur apparente du premier contact avec elle, ses interlocuteurs se rendent rapidement compte de la passion qui habite la Lasombra que les siècles ne semblent pas avoir altérée.

Elle s'habille avec des vêtements d'un style tout à fait moderne bien que toujours très élégant. Les teintes de ses tenues sont pour la plupart sombres, avec une préférence pour le noir et le pourpre. Chose qui paraît étonnante pour quelqu'un connu pour être une des plus redoutables combattantes parmi les vampires est qu'elle met le plus souvent des robes et des jupes plutôt que des vêtements en apparence plus décontractés.

Style de Vie : Très aisé : Une vaste maison ou un manoir. L'argent n'est pas un problème pour vous.

Vinx

Ses Titres : *Charisme divin, Chevalier de Nod, Ancien, Abysséen, Beau, Juge, Fils de Caïn*



On dit des Lasombra qu'ils sont des êtres de ténèbres, mais Vinx, l'ancien Cardinal des Mers du Sud, éblouit par son apparence lumineuse. Il a l'habitude de porter des vêtements blancs serrés, ses cheveux sont naturellement blond platine et ses yeux aveugles sont deux taches blanches dérangementes dans son visage juvénile.

Sa cécité ne semble pas constituer un handicap pour lui. Il se déplace seul, avec une souplesse et une rapidité prouvant qu'il sait parfaitement ce qu'il fait. Lorsqu'il le choisit, il tourne ses yeux morts vers son interlocuteur, comme s'il le fixait ; parfois il préfère mener ses conversations par Auspex, de l'autre bout d'une pièce.

Les anciens du Sabbat savent qu'il "voit" tout ce qui se passe autour de lui et ont l'habitude de lui marquer la plus profonde déférence à une distance de cinquante mètres.

Bien qu'il ait à peine terminé sa croissance lorsqu'il a été étreint, Vinx n'a rien de fragile. Il est nerveux, rapide et déterminé : il faut l'être pour s'être arraché les yeux de ses propres mains...

Il est connu pour ne jamais hésiter à aller sur le terrain, pour exiger de ses troupes une obéissance sans faille et pour pardonner les échecs, mais jamais les erreurs.

Style de Vie : Très aisé : Une vaste maison ou un manoir. L'argent n'est pas un problème pour vous.

[Faction] Les Obertus

Techniques de faction

Vérifier le niveau de vicissitude

Par un simple contact physique avec un vampire durant environ 30 secondes et en se concentrant, un Obertus peut évaluer son niveau de vicissitude.

Absorber la vicissitude

Pour faire baisser le niveau de vicissitude d'un vampire, l'Obertus doit entrer en méditation. Puis, il entre en contact physique avec le patient (en général en lui prenant les mains) et commence alors à absorber la vicissitude du patient en lui.

Ceci se fait avec un jet de Perception + vicissitude à difficulté 7. Chaque succès retire un niveau point de vicissitude au patient.

Un échec critique ajoute 2 points au niveau de vicissitude du patient.

On ne peut pas absorber la vicissitude d'un patient plus d'une fois par heure.

ATTENTION : Les points absorbés s'ajoutent à la propre réserve de vicissitude de l'Obertus.

Éliminer la vicissitude

Grâce à leur maîtrise de la Vicissitude spontanée, les Obertus parviennent à éliminer la vicissitude dont ils sont porteurs et faire baisser leur niveau.

L'Obertus doit entrer en méditation. Puis, il effectue un jet de Vigueur + vicissitude à difficulté 7. Chaque succès retire un niveau point de vicissitude à l'Obertus.

Un échec critique ajoute 2 points au niveau de vicissitude du patient.

Cette opération peut être effectuée une fois par heure, environ (le faire plus souvent est dangereux).

Stopper la Maladie Déclarée

Dans certains cas, il est possible de stopper l'état de « maladie déclarée ». C'est cependant très dangereux et ne peut être fait que durant la première demi-heure après la transformation. Il est généralement déconseillé aux Obertus de le faire.

Pour tenter cette action, il faut entrer en contact avec une créature en état de « maladie déclarée » et engager une action étendue durant laquelle les deux adversaires effectuent des jets opposés de Vigueur + Vicissitude à difficulté 6. Chaque succès influençant la réserve de l'autre (l'Obertus faisant baisser le niveau de la créature, alors que celle-ci fait augmenter le niveau du descendant du Dracon).

Le duel s'achève si :

Le niveau de Vicissitude de la créature est revenu à 0 (ATTENTION : plus l'intervention intervient tard, plus il y a de chances pour que le niveau soit plus haut que 12)

ou

Le niveau de Vicissitude de l'Obertus devient plus haut que 10.

Conseils de RP

L'absorption de Vicissitude depuis un corps sain est un acte très impressionnant à voir car le corps de l'Obertus subit des modifications corporelles visibles (déformations, bosses, etc...). Les effets continuent souvent encore un moment après la fin de la séance (légers effets de morphing).

Vicissitude – Présentation générale de la maladie

Note :

- *vicissitude* = *Maladie*
- *Vicissitude* = *Discipline*

Qui est porteur de la maladie

- Les Tzimisce
- Les personnes pratiquant la discipline de Vicissitude
- Les infants de personnes porteuses de la maladie au moment de l'Etreinte
- Dans certains cas, les personnes liées au sang à des vampires porteurs de la maladie
- Les personnes étant entrées en contact physique avec des vampires en état de « maladie déclarée »

Le niveau de Vicissitude

Le niveau de vicissitude n'est pas indiqué aux joueurs et est conservé à part par les MJ (un malade ne sait pas évaluer son niveau de vicissitude tout seul).

Le niveau se mesure sur une échelle de 10 cases. Dès que le niveau 10 est dépassé, le personnage cède à la maladie et perd sa personnalité, devenant une créature en état de « maladie déclarée » dont le seul désir est de répandre la maladie plus loin. Il doit alors être détruit (et devient un PNJ).

Utilisation de la discipline de vicissitude

A chaque fois qu'un vampire utilise la discipline de Vicissitude, il prend le risque de faire augmenter son niveau de Vicissitude.

A chaque utilisation, il fait un jet de Maîtrise de soi à difficulté variable suivant les circonstances. (Généralement, 3 + niveau du pouvoir utilisé)

En cas d'échec, il gagne autant de points de Vicissitude que le niveau du pouvoir utilisé divisé par 2 (arrondi supérieur).

Exemple :

Le Tzimisce John décide de se transformer en Zulo (pouvoir de niveau 4). Le MJ lui demande donc un jet de Maîtrise de Soi à difficulté 7 (3 + 4).

S'il réussit, tout va bien. Sinon, il reçoit 2 points (4 divisé par 2) de Vicissitude.

Contact avec un vampire en état de « maladie déclarée »

Les êtres qui se sont abandonnés à la vicissitude entrent en mutation et sont hautement contagieux. Par le simple toucher, ils peuvent transmettre la maladie à un vampire.

Dans ce cas, le vampire voit son niveau de vicissitude augmenter d'environ 1 point toutes les 10 secondes de contact avec la créature.

Les descendants du Dracon

Le Dracon



Ses Titres : *Chef de faction, Seigneur de Nod, Mathusalem, Légende, Obertus, Beauté transcendée, Sentinelle*

Faut-il peindre ce qu'il y a sur un visage ? Ce qu'il y a dans un visage ? Ou ce qui se cache derrière un visage ?

Style de Vie : *Très aisé : Une vaste maison ou un manoir. L'argent n'est pas un problème pour vous.*

Hector



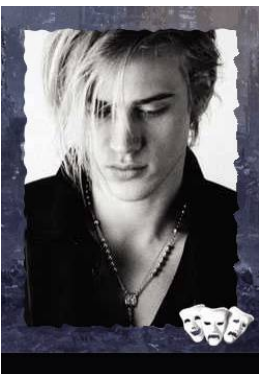
De haute stature, le physique d'Hector comme son fort accent affiche clairement ses origines Irlandaises. Loin des excès parfois délirants de certains Obertus, il se contente de montrer ce qu'il est : un Vampire. Point. Et croyez bien que c'est plus simple ainsi.

Il prend rarement la parole en société, et quand il le fait c'est pour faire preuve d'un humour cynique et cassant, qu'il fait passer avec une autodérision à toute épreuve. On ne renie pas ses origines....

Style de Vie : Classe moyenne. Votre appartement est confortable et vous avez les moyens de faire de petites folies de temps en temps.

Myca Vykos

Ses Titres : *Sénateur, Seigneur de Nod, Obertus, Ancien, Beauté transcendée, Fascinant, Mystique, Fils de Caïn*



En voyant cette gravure de mode, quelqu'un qui ne le connaît pas pourrait penser que cet homme mince et aux gestes délicats, pour ne pas dire maniérés, est un Toreador qui espère gagner la guerre en remportant un concours d'élégance.

En y regardant de plus près, on constate que les traits magnifiques de l'homme sont trop parfaits pour être naturels. On remarque que ses cheveux blonds soyeux ont des reflets bleutés. A moins que ce ne soit sa peau...

Il arrive parfois même de voir son visage changer dans une sorte de subtil effet de morphing permanent.

On peut déceler dans ses superbes yeux verts un éclat qui laisse supposer que l'aspect angélique de cet être n'est pas en totale adéquation avec sa nature profonde qui semble très sombre. Un regard qui semble vous détailler, vous disséquer, vous analyser...

Sa voix aussi peut grandement changer au gré de son humeur, mais elle est généralement basse et caressante.

Celui qui a été Sascha est redevenu Myca et semble s'être assagi. Plus de visage alien, plus de bouches multiples... On peut même le voir parfois sourire et il ne dégage plus son cynisme aussi vite que par le passé.

L'Ange de Caïn aurait-il trouvé ce qu'il cherchait à Nod ?

[Phalange] Les Eclaireurs



Introduction

Lorsqu'ils ont appelé les vampires à se rassembler sous leur bannière pour lutter contre les Infernalistes, les Fondateurs ont promis qu'ils protégeraient leurs alliés et leur enseigneraient de nouveaux pouvoirs utilisables par tous. Y compris les plus jeunes.

Ils ont tenu promesse et chaque Phalange possède des Techniques qui leur sont propres et des avantages dûs à leur entraînement spécifique.

Même si les membres des autres Phalanges peuvent connaître certaines de ces Techniques pour les avoir vues pratiquées, elles restent cependant des secrets bien gardés. Tout membre de Phalange qui enseigne ou même donne trop de détails sur une Technique à un membre d'une autre Phalange encourt une punition grave pouvant aller jusqu'à la destruction.

Avertissement

Les Techniques de Phalange sont des petits plus que nous avons décidé d'inclure dans la campagne afin de la personnaliser et accentuer l'importance des Phalanges. Il ne s'agit pas de donner des pouvoirs supplémentaires en grosbillisme mais plutôt de donner vie à cette nouvelle classification.

Aucune Technique ne vous est dûe et nous nous réservons le droit d'accepter ou pas de vous en accorder une suivant le background, les actions, la personnalité, etc... de votre perso.

Coût

En plus de l'xp normale qui sera donnée à chaque fin de scénario et servira à augmenter les capacités de votre perso comme prévu dans les règles, vous recevrez des « XP de Phalange » qui sont un pool à part permettant d'acheter des Techniques de Phalange.

Une Technique ne peut être achetée qu'avec des points provenant de ce pool et ce pool ne peut être utilisé pour autre chose que l'achat de Technique.

Avantages obtenus d'office en rejoignant la Phalange

Le Don de Set

Set a voulu récompenser ceux qui sont venus à lui en leur accordant des facilités dans une de ses Disciplines de prédilection (Occultation/Présence/Serpentis).

L'Eclaireur choisit une des Disciplines de Set dans laquelle il se spécialisera. Le choix se fait en entrant dans la Phalange et ne pourra jamais être modifié. Il suivra alors des cours ciblés qui lui permettront d'évoluer plus vite dans cet art.

Avantage

Cette Discipline coûtera :

Discipline de Clan du PJ : niveau actuel X 4 xp (normaux)

Pas Discipline de Clan du PJ : niveau actuel x5 xp (normaux)

La Voix de Set

Les Eclaireurs sont la Voix de Set et portent sa Séduction parmi les Noddistes.

Toute utilisation de la Présence se fait avec un bonus de +1 dé.

Techniques proposées

Odeur de Caïn (3xp)

Ce pouvoir permet de sentir le sang de Vampire présent dans une créature. Perception + Occulte, difficulté 6 pour un vampire, 8 pour une goule, pour 1 scène. Avec le temps, il est possible de reconnaître l'odeur d'un vampire en particulier.

Peser le cœur (5xp)

L'Eclaireur peut lire le cœur de sa victime sans avoir besoin de l'extraire. Perception + Empathie, difficulté 8. Il découvre un secret sur les passions, les culpabilités ou les faiblesses de la victime.

Visage de l'être Aimé (6xp)

Ce pouvoir permet de se faire passer pour un être aimé de la victime. Si on ne connaît pas un tel être, la personne voit qui elle désire (et le vampire a intérêt à réfléchir très vite pour savoir comment réagir). Charisme + Empathie, difficulté 6. Comme pour toute utilisation d'un pouvoir d'Occultation, ce pouvoir peut être contré par Auspex.

Bouclier psychique (8xp)

Permet de bloquer toute utilisation d'Auspex de niveau 1 à 5 pendant 1 scène. 1 Volonté.

[Phalange] Les Gardiens



Introduction

Lorsqu'ils ont appelé les vampires à se rassembler sous leur bannière pour lutter contre les Infernalistes, les Fondateurs ont promis qu'ils protégeraient leurs alliés et leur enseigneraient de nouveaux pouvoirs utilisables par tous. Y compris les plus jeunes.

Ils ont tenu promesse et chaque Phalange possède des Techniques qui leur sont propres et des avantages dûs à leur entraînement spécifique.

Même si les membres des autres Phalanges peuvent connaître certaines de ces Techniques pour les avoir vues pratiquées, elles restent cependant des secrets bien gardés. Tout membre de Phalange qui enseigne ou même donne trop de détails sur une Technique à un membre d'une autre Phalange encourt une punition grave pouvant aller jusqu'à la destruction.

Avertissement

Les Techniques de Phalange sont des petits plus que nous avons décidé d'inclure dans la campagne afin de la personnaliser et accentuer l'importance des Phalanges. Il ne s'agit pas de donner des pouvoirs supplémentaires en grosbillisme mais plutôt de donner vie à cette nouvelle classification.

Aucune Technique ne vous est dûe et nous nous réservons le droit d'accepter ou pas de vous en accorder une suivant le background, les actions, la personnalité, etc... de votre perso.

Coût

En plus de l'xp normale qui sera donnée à chaque fin de scénario et servira à augmenter les capacités de votre perso comme prévu dans les règles, vous recevrez des « XP de Phalange » qui sont un pool à part permettant d'acheter des Techniques de Phalange.

Une Technique ne peut être achetée qu'avec des points provenant de ce pool et ce pool ne peut être utilisé pour autre chose que l'achat de Technique.

Avantages obtenus d'office en rejoignant la Phalange

Le Don de Ventrue

Ventrue a voulu récompenser ceux qui sont venus à lui en leur accordant des facilités dans une de ses Disciplines de prédilection (Domination/Endurance/Présence).

Le Gardien choisit une des Disciplines de Ventrue dans laquelle il se spécialisera. Le choix se fait en entrant dans la Phalange et ne pourra jamais être modifié. Il suivra alors des cours ciblés qui lui permettront d'évoluer plus vite dans cet art.

Avantage

Cette Discipline coûtera :

Discipline de Clan du PJ : niveau actuel X 4 xp (normaux)

Pas Discipline de Clan du PJ : niveau actuel x5 xp (normaux)

La Voix de Ventrue

Les Gardiens sont la Voix de Ventrue et portent son leadership parmi les Noddistes.

Toute utilisation de la Domination se fait avec un bonus de +1 dé.

Techniques proposées

Cooptation (3pts)

Offre 4 points d'Historiques supplémentaires.

Terreur assommante (5pts)

La victime est terrassée par la terreur, ce qui la ralentit totalement. Manipulation + Intimidation, difficulté Volonté.

Chaque succès retire 1 dé à toute action de la victime. L'action dure <succès> tours. Si la victime subit une douleur, elle lance Volonté, difficulté 7. Chaque succès décroît sa pénalité de 1.

Refus de la Faveur d'Ariel (7pts)

2 points de Volonté. Permet d'ignorer les pouvoirs de Présence de niveau 1 à 5 pendant 1 scène.

Inspirer la Grandeur (8pts)

Le vampire motive ses alliés par un discours inspiré (rp requis).

Charisme + Commandement, difficulté 7 : indique le nombre de points de sang maximum qui peuvent être dépensés (sans limite de génération). Ces points sont alors répartis selon le souhait du Gardien entre les trois attributs physiques (sans restriction de génération).

Tous les alliés qui ont entendu ce discours bénéficient de cet effet (en dépensant le nombre de points de sang requis) pendant une scène.

[Phalange] Les Juges



Introduction

Lorsqu'ils ont appelé les vampires à se rassembler sous leur bannière pour lutter contre les Infernalistes, les Fondateurs ont promis qu'ils protégeraient leurs alliés et leur enseigneraient de nouveaux pouvoirs utilisables par tous. Y compris les plus jeunes.

Ils ont tenu promesse et chaque Phalange possède des Techniques qui leur sont propres et des avantages dûs à leur entraînement spécifique.

Même si les membres des autres Phalanges peuvent connaître certaines de ces Techniques pour les avoir vues pratiquées, elles restent cependant des secrets bien gardés. Tout membre de Phalange qui enseigne ou même donne trop de détails sur une Technique à un membre d'une autre Phalange encourt une punition grave pouvant aller jusqu'à la destruction.

Avertissement

Les Techniques de Phalange sont des petits plus que nous avons décidé d'inclure dans la campagne afin de la personnaliser et accentuer l'importance des Phalanges. Il ne s'agit pas de donner des pouvoirs supplémentaires en grosbillisme mais plutôt de donner vie à cette nouvelle classification.

Aucune Technique ne vous est dûe et nous nous réservons le droit d'accepter ou pas de vous en accorder une suivant le background, les actions, la personnalité, etc... de votre perso.

Coût

En plus de l'xp normale qui sera donnée à chaque fin de scénario et servira à augmenter les capacités de votre perso comme prévu dans les règles, vous recevrez des « XP de Phalange » qui sont un pool à part permettant d'acheter des Techniques de Phalange.

Une Technique ne peut être achetée qu'avec des points provenant de ce pool et ce pool ne peut être utilisé pour autre chose que l'achat de Technique.

Avantages obtenus d'office en rejoignant la Phalange

Le Don de Haqim

Haqim a voulu récompenser ceux qui sont venus à lui en leur accordant des facilités dans une de ses Disciplines de prédilection (Célérité/Occultation/Quietus).

Le Juge choisit une des Disciplines de Haqim dans laquelle il se spécialisera. Le choix se fait en entrant dans la Phalange et ne pourra jamais être modifié. Il suivra alors des cours ciblés qui lui permettront d'évoluer plus vite dans cet art.

Avantage

Cette Discipline coûtera :

Discipline de Clan du PJ : niveau actuel X 4 xp (normaux)

Pas Discipline de Clan du PJ : niveau actuel x5 xp (normaux)

Sang Concentré

Lorsque le Juge dépense un pt de sang pour augmenter un de ses attributs physiques, il gagne 2 points d'attribut au lieu d'un.

Les restrictions de génération restent applicables.

Techniques proposées

Aura d'indéniable vérité (3xp)

Charisme + Commandement, difficulté Volonté. La personne affectée ne peut mentir en présence du vampire. 1 succès : prochaine phrase ; 2 succès : prochaine minute ; 3 succès : 10 minutes ; 4 succès : toute la scène ; 5 succès : tant que le vampire est présent.

Ceci n'affecte que les vampires de génération égale ou inférieure au vampire. Ne peut être utilisé qu'une fois par nuit sur une même cible.

Conserver le sang vif (5xp)

Le vampire peut regagner les points de Sang utilisés pour la Célérité après le combat. Ce pouvoir est toujours actif. Les points se regagnent au rythme de 1 par heure.

Ombre Feinte (6xp)

Toute attaque faite sur le vampire l'est à difficulté +2, car il donne la sensation d'être toujours un peu dans la fraction d'espace qu'il occupait précédemment. Il faut que la Célérité soit activée. 2 Sang. Les points de sang dépensés pour ce pouvoir peuvent dépasser la limite générationnelle du vampire.

Regard acéré (6xp)

Ce pouvoir permet pendant le tour où il est activé de parer toute attaque avec la totalité de sa réserve de dés. Il ne peut être utilisé que <Perception> fois par scène. Coût : 2 Sang et 1 Volonté. Les points de sang dépensés pour ce pouvoir peuvent dépasser la limite générationnelle du vampire.

[Phalange] Les Mystiques



Introduction

Lorsqu'ils ont appelé les vampires à se rassembler sous leur bannière pour lutter contre les Infernalistes, les Fondateurs ont promis qu'ils protégeraient leurs alliés et leur enseigneraient de nouveaux pouvoirs utilisables par tous. Y compris les plus jeunes.

Ils ont tenu promesse et chaque Phalange possède des Techniques qui leur sont propres et des avantages dûs à leur entraînement spécifique.

Même si les membres des autres Phalanges peuvent connaître certaines de ces Techniques pour les avoir vues pratiquées, elles restent cependant des secrets bien gardés. Tout membre de Phalange qui enseigne ou même donne trop de détails sur une Technique à un membre d'une autre Phalange encourt une punition grave pouvant aller jusqu'à la destruction.

Avertissement

Les Techniques de Phalange sont des petits plus que nous avons décidé d'inclure dans la campagne afin de la personnaliser et accentuer l'importance des Phalanges. Il ne s'agit pas de donner des pouvoirs supplémentaires en grosbillisme mais plutôt de donner vie à cette nouvelle classification.

Aucune Technique ne vous est dûe et nous nous réservons le droit d'accepter ou pas de vous en accorder une suivant le background, les actions, la personnalité, etc... de votre perso.

Coût

En plus de l'xp normale qui sera donnée à chaque fin de scénario et servira à augmenter les capacités de votre perso comme prévu dans les règles, vous recevrez des « XP de Phalange » qui sont un pool à part permettant d'acheter des Techniques de Phalange.

Une Technique ne peut être achetée qu'avec des points provenant de ce pool et ce pool ne peut être utilisé pour autre chose que l'achat de Technique.

Avantages obtenus d'office en rejoignant la Phalange

Le Don de Saulot

Saulot a voulu récompenser ceux qui sont venus à lui en leur accordant des facilités dans une des Disciplines suivantes (Auspex/Endurance/Thaumaturgie ou Valeren suivant la Voie choisie).

Le Mystique choisit une des Disciplines de Saulot dans laquelle il se spécialisera. Le choix se fait en entrant dans la Phalange et ne pourra jamais être modifié. Il suivra alors des cours ciblés qui lui permettront d'évoluer plus vite dans cet art.

Avantage

Cette Discipline coûtera :

Discipline de Clan du PJ : niveau actuel X 4 xp (normaux)

Pas Discipline de Clan du PJ : niveau actuel x5 xp (normaux)

Attention :

Valeren ne peut être choisi que si on se trouve sur la Voie du Divin et ceci ne peut se faire que par rp ou avec un back qui s'y prête.

Vue Mystique

En se concentrant sur un objet, un lieu ou une personne, le Mystique parvient à sentir l'utilisation récente de magie vampirique. Perception + Occulte, difficulté 8. 1 succès : 1 heure ; 2 succès : 1 nuit ; 3 succès : 1 semaine ; 4+ succès : 1 mois.

Techniques proposées

Chaque Mystique suivra une des deux voies ci-dessous. 95% des Mystiques sont sur celle de l'Occulte.

**** Voie de l'Occulte ****

Entraînement thaumaturgique intensif (3xp)

Tous les jets de thaumaturgie (Voies et Rituels) se font avec un bonus de +1 dé.

Régénérer la volonté (5xp)

Astuce + Empathie, difficulté 8. Ce pouvoir requiert une minute de concentration et permet de récupérer 1 Volonté par succès. Utilisable 1 fois par nuit.

Sérénité de Saulot (5xp)

Le Mystique se concentre durant 1 minute et dépense 1pt de Volonté. Il est alors immunisé contre la frénésie et le Röttschrek durant 1 scène.

Contremagie (6xp)

Ce pouvoir permet d'enlever 2 dés au résultat de toute attaque de magie vampirique (thaumaturgie, thaumaturgie noire, koldunisme...). 1 Volonté, dure 1 scène.

Précision : il n'est pas nécessaire de connaître la thaumaturgie pour utiliser cette Technique.

**** Voie du Divin ****

Regard de mensonges (4xp)

Le 3ème œil du Mystique s'ouvre et scrute l'interlocuteur. Perception+Empathie SR6, l'interlocuteur doit alors réussir plus de succès avec Manipulation+SubterfugeSR8 pour pouvoir mentir sans être percé à jour par le Mystique.

Ne permet pas de percevoir les demi-vérités, ou les mensonges par omission, car il ne se concentre que sur la notion de vérité.

Œil du Paradis Impitoyable (6xp)

L'œil du Mystique s'ouvre en grand, et devient d'un doré incandescent, tel le soleil, illuminant et brûlant les vampires. Coute 1 Sang et 1 Volonté. Jet de Conscience SR6 pour activer.

L'effet touche tout vampire devant lui, qui est brûlé par le Soleil, 2 dégâts aggravés, 3 dégâts aggravés pour les êtres infernaux, démons, Baali, etc... (Encaissables uniquement avec Endurance).

L'effet dure un tour, mais peut être recommencé au tour suivant (avec la même dépense de sang/volonté).

Résignation pénitente (6xp)

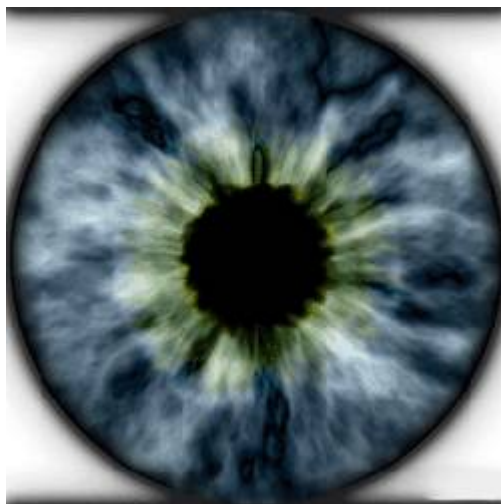
Quand le Mystique est touché par le Soleil, il peut dépenser 1pt de Volonté. Les dégâts du soleil ne deviennent plus automatiques, mais sont lancés. Chaque succès fait perdre 1pt de sang au lieu d'infliger une blessure. Il est impossible d'utiliser Force d'Ame pour résister.

Quand il n'y a plus de point de Sang, les dégâts peuvent se réappliquer normalement.

Combat onirique (8xp)

Uniquement enseigné par Saulot et son Avatar à certains Mystiques. Détails sur demande.

[Phalange] Les Sentinelles



Introduction

Lorsqu'ils ont appelé les vampires à se rassembler sous leur bannière pour lutter contre les Infernalistes, les Fondateurs ont promis qu'ils protégeraient leurs alliés et leur enseigneraient de nouveaux pouvoirs utilisables par tous. Y compris les plus jeunes.

Ils ont tenu promesse et chaque Phalange possède des Techniques qui leur sont propres et des avantages dûs à leur entraînement spécifique.

Même si les membres des autres Phalanges peuvent connaître certaines de ces Techniques pour les avoir vues pratiquées, elles restent cependant des secrets bien gardés. Tout membre de Phalange qui enseigne ou même donne trop de détails sur une Technique à un membre d'une autre Phalange encourt une punition grave pouvant aller jusqu'à la destruction.

Avertissement

Les Techniques de Phalange sont des petits plus que nous avons décidé d'inclure dans la campagne afin de la personnaliser et accentuer l'importance des Phalanges. Il ne s'agit pas de donner des pouvoirs supplémentaires en grosbillisme mais plutôt de donner vie à cette nouvelle classification.

Aucune Technique ne vous est dûe et nous nous réservons le droit d'accepter ou pas de vous en accorder une suivant le background, les actions, la personnalité, etc... de votre perso.

Coût

En plus de l'xp normale qui sera donnée à chaque fin de scénario et servira à augmenter les capacités de votre perso comme prévu dans les règles, vous recevrez des « XP de Phalange » qui sont un pool à part permettant d'acheter des Techniques de Phalange.

Une Technique ne peut être achetée qu'avec des points provenant de ce pool et ce pool ne peut être utilisé pour autre chose que l'achat de Technique.

Avantages obtenus d'office en rejoignant la Phalange

Le Don de Malkav

Malkav a voulu récompenser ceux qui sont venus à lui en leur accordant des facilités dans une de ses Disciplines de prédilection (Aliénation/Auspex/Occultation).

La Sentinelle choisit une des Disciplines de Malkav dans laquelle elle se spécialisera. Le choix se fait en entrant dans la Phalange et ne pourra jamais être modifié. Il suivra alors des cours ciblés qui lui permettront d'évoluer plus vite dans cet art.

Avantage

Cette Discipline coûtera :

Discipline de Clan du PJ : niveau actuel X 4 xp (normaux)

Pas Discipline de Clan du PJ : niveau actuel x5 xp (normaux)

La Voix de Malkav

Les Gardiens sont la Voix de Malkav et portent sa Clairvoyance parmi les Noddistes.

Toute utilisation de l'Aliénation se fait avec un bonus de +1 dé.

Rappel : Pour avoir de l'Aliénation, il faut avoir au moins un dérangement.

Techniques proposées

Accès au Réseau (3xp)

La Sentinelle a accès au Réseau. Elle ne peut cependant pas émettre de message mais seulement en entendre.

Note : Il faut avoir au moins 1 dérangement pour entrer sur le Réseau

Repérer le Mal (4xp)

La Sentinelle ouvre son esprit à son intuition et peut alors repérer les personnes touchées par l'Infernalisme : contact avec un démon, pratique récente de la Thaumaturgie Noire, du Striga, du Daimonon ou du Koldunisme. 1 Volonté, dure 1 scène. Perception + Empathie, difficulté 8.

Disparition (8xp)

Ce pouvoir permet de faire en sorte qu'une cible devienne un véritable fantôme. La cible disparaît alors à la vue de tous (absorbée par les Ombres, dévorée par les Démons, enlevée par les Anges... selon décision des MJ). La cible ne peut rien faire d'autre que bredouiller et chercher un refuge pour éviter le soleil pendant toute la durée du pouvoir. Manipulation + Furtivité, difficulté Volonté. 1 succès : 1 tour ; 2 succès : 1 scène ; 3+ : 1 nuit.

Le Châtiment du traître (8xp)

La Sentinelle qui pense avoir repéré un Infernaliste peut, en lui parlant pendant une minute, lui infliger le Châtiment du Traître. Si la cible est vraiment un Infernaliste, elle tombe en catatonie. Si la Sentinelle se trompe, c'est elle qui tombe en catatonie. 2 Volonté. Charisme + Intimidation, difficulté 8.

Le Réseau est lancé et sera fonctionnel d'ici peu. Nous rappelons que les membres de la Phalange des Sentinelles ont la possibilité d'accéder au Réseau s'ils le souhaitent.

Il est encore temps pour ceux qui ont des remords et ne se sont pas décidés...