

# CARPE NOCTEM

## Avertissement !

Cette aide de jeu est destinée au joueurs et MJ d'INS/MV désirant pimenter leurs parties habituelles en intégrant un nouveau groupe dans la Troisième Force : les vampires indépendants (ou Kainites). Elle s'inspire fortement de l'article paru dans le fanzine Zombi n°5 en détaillant un peu plus la création de tels personnages. Je tiens donc à saluer les auteurs de l'adaptation des vampires d'Anne Rice pour ce jeu « pas d'ambiance » qu'est INS/MV.

A noter que cette nouvelle version prend compte des derniers développements officiels de la gamme : les puristes noteront donc des changements significatifs dans différents chapitres.

## Des Origines

Pour l'occultiste profane, tout porte à croire que le premier vampire ne fût autre que Caïn, puni par le Très Haut pour le meurtre de son frère Abel. En fait ce n'est que la version allégée, censurée par Dominique sur les conseils éclairés de Joseph, toujours prêt à rendre service à son ancien patron.

En ce temps là, les deux fils d'Adam et Eve étaient très proches, l'un porté sur l'agriculture, l'autre sur l'élevage. Satan, déjà vainqueur par KO avec l'épisode du Péché Originel, tenta d'enfoncer à nouveau Dieu le Père pour lui montrer combien le goût de la défaite était amer. Trop occupé à mater les quelques Princes décidés à en venir aux mains tout de suite, le Grand Cornu transmis le dossier à Kronos qui s'empressa de refiler le bébé au plus cérébral de ses Barons, le jeune et prometteur Beleth. Ce dernier, conscient de l'opportunité qu'on lui offrait, s'investit totalement dans sa mission. Sa connaissance exhaustive de la Marche des Rêves et des Cauchemars ferait le reste...

Après des éons d'exploration de la MRC, Beleth maîtrisait totalement ses voyages oniriques et détournait déjà fantômes, phobies et autres angoisses humaines pour son usage personnel, façonnant ainsi des cauchemars de plus en plus élaborés. Or, le psyché de Caïn, inaccessible sur Terre, se révélait fort démuni durant son sommeil. Lorsque Beleth commença à en explorer les recoins en profondeur, il n'eût aucun problème à jouer sur la corde sensible de Caïn : la jalousie ! En effet, Caïn était très déçu de voir que son frère Abel chouchouté par le Seigneur lorsqu'il lui sacrifiait son plus bel agneau alors que lui-même ne pouvait qu'offrir qu'un vulgaire panier de fruits frais et du jus de raisin fermenté. D'ailleurs, le pauvre bougre en était devenu alcoolique.

Et ce qui devait arriver fatalement se produisit : un soir de cuite au cidre (comme ses parents, il avait un penchant naturel pour les pommes), épuisé par les

cauchemars habilement distillés par Beleth, Caïn fracassa le crâne d'Abel à l'aide d'un simple gourdin en bois de pommier. Fou furieux, Dieu condamna Caïn « à ne plus pouvoir se nourrir des fruits de la Terre » et « à honorer le sang versé » mais lui trouva néanmoins quelques circonstances atténuantes (il faut bien justifier son titre de Miséricordieux, non ?). Aussi lui fit-il un Don à double tranchant, et l'exila dans le pays de Nod où il pourrait réfléchir sur l'horreur de son acte fratricide.

Mais Dieu n'est pas bon psychologue. Basculant définitivement dans la folie, Caïn profita de sa main verte et de son expérience de l'agriculture pour se cloner lui-même en six exemplaires. Il organisa ensuite son suicide pour disparaître des archives célestes et entrer dans la clandestinité : c'est donc un clone qui subit aujourd'hui quotidiennement les sévices infernaux qui lui étaient réservés. Les cinq autres furent envoyés aux quatre coins du globe, un sur chaque continent, pour inspirer la peur de Dieu et de la Mort aux autochtones, les invitant à se détourner toujours plus du Créateur en procédant à des sacrifices humains. La plus grande réussite des « Voix du Père » (les futurs Vox Pater) reste sans conteste le culte aztèque et ses rivières d'hémoglobine.

Pendant ce temps dans la Cité de Dis, un nouveau Seigneur prenait ses fonctions : Beleth, Prince-Démon des Cauchemars.

## Du Kainisme (marque non déposée chez WW)

Le Kainisme est à l'origine une hérésie chrétienne basée sur le texte de l'Evangile selon Saint Judas, particulièrement virulente au temps des Croisades et anéantie par l'Inquisition. Sa doctrine singeait les rites catholiques et ritualisait l'absorption de sang dans des cérémonies proches de l'eucharistie (la communion à la messe). Exclusivement réservée aux humains, elle ne fut que le vis-à-vis exotérique du Kainisme (avec un K), la seule religion admise des vrais vampires, d'où la distinction entre Kainites, vampires fidèles à Kane, et Draconides, vampires dégénérés membres de l'Ordo Draconis, partisans de Samigina et de son âme damnée Vlad Dracula (pour un complément sur les Draconides, reportez-vous à l'aide de jeu « Lex Talionis » disponible sur **Vis Ludica**).

Les principaux dogmes de l'Eglise de Kane se résument à quatre commandements :

### 1) Le Nom de Kane tu honoreras

Il est le premier vampire, le Patriarche, le plus Ancien parmi les Anciens. Son Nom ne peut être prononcé en vain (entendez : il ne peut être invoqué pour des broutilles). En tant que fils de Kane, tu ne dois pas porter préjudice à la communauté vampirique de quelque manière que soit.

## 2) La Loi du plus Fort tu respecteras

En gros, plus un Kainite est vieux, plus il est à même de vous foutre des pains dans la gueule. La hiérarchie se base donc exclusivement sur l'âge et sur le prestige au sein de la Res Vampirica.

## 3) Le Sang des Tiens tu ne verseras

Les Kainites ne sont qu'une poignée et la menace d'extinction est bien réelle. Des siècles d'Inquisition angélique et de déviance sataniste ont bien failli sonner le glas de la Famille. En conséquence, le meurtre de Kainites est à proscrire sauf en cas de force majeure (danger pour la communauté, ordre émanant d'un supérieur, légitime défense).

## 4) La vie des Mortels tu préserveras

Le sang humain est un nectar savoureux qu'il convient de ne pas gaspiller. Le bétail humain doit être donc protégé des destructions massives pour éviter autant que faire se peut les cas de pénurie et le recours au sang animal. Bien entendu, aucun grief ne sera retenu dans le cas des meurtres quotidiens.

La Dynastie des Reines se charge de faire respecter ces commandements au pied de la lettre. On prétend même que cette branche Kainite aurait développé des sorts spécifiques pour châtier les infidèles.

### Des Liaisons Dangereuses

On pourrait croire que les descendants de Caïn auraient rejoint les rangs des Légions sataniques à la première occasion. En fait, leur philosophie est radicalement différente : les Kainites sont certes des prédateurs mais ils ne chassent que pour survivre et non pas par plaisir. Contrairement aux Démons, ils ont eu une existence humaine et n'éprouvent aucun besoin de voir souffrir les humains dont ils sont très proches. Ainsi lorsque Bifrons tenta de recruter ces morts-vivants en faisant étalage de ses étonnants pouvoirs de destruction massive, il se prit sur-le-champ une mandale historique de la part de Caïn.

Quant aux Anges, ils ne furent pas mieux accueillis. Sariel (plus connu aujourd'hui sous le nom de Dominique), fermement décidé à contrôler l'accomplissement de cette lourde pénitence, vint lui faire la morale pour qu'il ne s'abstienne pas de rendre grâce à son Créateur. Même réponse qu'à Bifrons : « Ma main dans ta face, oui ! ». Et Caïn de créer un culte centré sur sa propre personne. On comprend donc mieux l'exaspération des Kainites devant l'interventionnisme oppressant des autorités angéliques dans les affaires humaines.

Le prix de cette indépendance est donc très cher à payer : pourchassés par les Anges, détruits par les Démons, les Kainites ne doivent leur survie qu'au manque de moyens mis en œuvre pour leur éradication. Les Enfants de Caïn se sont donc dotés de trois

organisations chargées de les protéger et d'assurer une répression de tous les instants :

- la **Milice** est un compromis entre armée régulière et police. Elle reste sous l'autorité exclusive de Philippe.
- le **Cirque**, créé quant à lui par Caligula, se charge de réduire à néant tout Démon trop indiscret grâce à ses valeureux Gladiateurs.
- la **Horde**, fondée par Attila dès son arrivée au sein de l'Atrium, constitue une unité spécialisée dans la destruction d'Anges.

Egalement conscients de leur vulnérabilité le jour, les Kainites ont passé de nombreux pactes d'alliances avec des Renégats de tous bords et des humains fanatiques, chacun y trouvant bien entendu son compte.

### Des Relations Internes

Au fil des siècles, les Kainites ont cherché à s'organiser pour ne pas sombrer dans une anarchie synonyme d'extinction. Comme nous le verrons plus tard ils ont créé un Etat (la Res Vampirica) destiné à coordonner leurs actions à grande échelle. Au point de vue local, ils ont copié cette structure internationale.

Dans chaque région d'importance susceptible d'accueillir un nombre conséquent de membres de la Famille (en général, une ville et ses environs), un Saigneur issu de la Dynastie des Rois se charge d'assumer les plus hautes fonctions. Il est assisté par un Cercle de Conseillers représentant chacun les autres Dynasties. Le Saigneur établit les décrets pour son domaine mais se doit respecter les édits de son supérieur direct au niveau national, le Grand Saigneur. Le Saigneur et ses Conseillers sont les Kainites les plus distingués de leurs Dynasties respectives, l'âge constituant l'autre facteur déterminant.

Mais, me direz-vous, comment connaître l'âge de créatures conservant en apparence l'âge de leur décès ? La réponse réside dans leur... chevelure ! On appelle ça l'« Effet Samson » : plus un Kainite est vieux, donc puissant, plus ses cheveux sont longs (à l'instar des cadavres). Ainsi leur crinière mesure 20 cm + 1 cm par PP et sert de critère pour certifier son âge.

Malheureusement, certains rebelles se sont dressés contre l'Ordre établi : leur chef Spartakus prône le rejet des Dynasties et l'établissement d'une Démocratie au sein de la Famille. Son mouvement, minoritaire au départ et terroriste par nécessité, a su rassembler au fil des siècles de nouvelles recrues malgré les exécutions sommaires de la Milice. La question que tout le monde se pose est de savoir quand est-ce qu'il tentera un putsch...

### De la Famille

Lorsque Dieu maudit Caïn pour son fratricide, il ne put s'empêcher par miséricorde de lui offrir un don unique qui lui permettrait de survivre hors de l'Eden : le Don

Ténébreux. Bien que ce Don ait des connotations maléfiques, il représente la peine à perpétuité qu'il est condamné à purger. Aussi, pour ne pas se sentir seul et préparer sa vengeance, Caïn envisagea de fonder une Famille dans le pays de Nod (à l'est d'Eden !). A l'époque, il pouvait encore procréer comme un humain normal et il fut bientôt à la tête d'une tribu dont la généalogie est citée dans le Livre de la Genèse. C'est bien plus tard que Caïn mourut de vieillesse et devint un véritable mort-vivant.

Ce que la Bible ne dit pas (puisqu'elle est censurée depuis l'Antiquité sur décret de Dominique), c'est ce qu'il advint de cette tribu. Au dire des Anges et des Démons qui se souviennent de cette époque, elle fut pourchassée avec hargne et contrainte à vivre en nomade par les civilisations florissantes de la région, Sumériens et Babyloniens en tête. Qu'en reste aujourd'hui ? Un peuple entier de nomades, décrié par tout le monde et caractérisé par un esprit clanique très fort, ça ne vous rappelle rien ? Les Gens du Voyage non plus ?

Les Luri (ou Roma, Gitans, Tsiganes, Kalderash, etc.) sont bel et bien les descendants directs de cette première tribu. Leur attachement très fort aux traditions et la volonté de ne pas se diluer parmi les autres peuples découlent naturellement la mission que le Patriarche leur a confiée : servir de relais entre les Kane et ses Enfants morts-vivants. Caïn les ayant conçu de son vivant qui plus est avec une humaine, les Luri n'ont pas les caractéristiques communes des vampires. La consanguinité aidant, leurs pouvoirs ont pratiquement disparu de nos jours sauf pour certains Elus qui portent la parole sacrée du Patriarche. En termes de jeu, les Elus seront créés comme des psioniques classiques tout comme le sont certains descendants d'Adam et Eve.

Mais revenons-en aux Kaïnites. Comment se reproduisent-ils ? En fait, deux possibilités s'offrent à eux.

La plus classique et la plus médiatique est le « Baptême du Sang ». Le Kaïnite sélectionne sa cible et la tue en la vidant de son fluide vital. Il lui reverse alors un peu de son propre sang et la place en lieu sûr pour que le jour suivant, elle se métamorphose elle-même en vampire. Pour des raisons évidentes de discrétion, il est à noter que le Baptême est sévèrement contrôlé et le droit à la procréation perçue comme un privilège.

La seconde est le Rituel de la 13<sup>ème</sup> Heure. Lorsqu'un Elu agonise sur son lit de mort, les Luri font appel à une Reine qui contribuera par son sang à la renaissance du défunt. Si le rituel est exercé correctement, celui-ci s'éveillera 13 heures plus tard et sera semblable aux Kaïnites à deux exceptions près :

- Il ne sera plus sensible à la lumière du jour et donc non contraint au sommeil diurne.
- Il ne peut plus procréer.

Il va sans dire que l'Elu n'a plus accès à ses anciens pouvoirs psioniques (son cerveau est nécrosé) mais que son potentiel psionique s'est converti en potentiel vampirique.

Aucune autre créature que l'homme ne peut devenir un Kaïnite : les Anges parce qu'il sont purs, les Démons car ils sont trop pervers pour l'être encore un peu plus. Les héros de religions païennes ne pas retenus car ils auraient pour premier réflexe de se suicider à leur réveil (en plus de la perte de leurs anciens pouvoirs).

Au final, la raison qui pousse un Kaïnite à procréer est le fait que cela lui offre un semblant de famille (pour les sentimentaux) et une descendance qui a tout intérêt à le servir pour survivre (pour les belliqueux).

### De l'Anatomie

La caractéristique principale des Kaïnites est leur état de mort-vivant. Ce ne sont en fait que des cadavres humains qui survivent grâce à l'absorption de sang que leur corps ne contient plus.

Un vampire garde toujours en apparence l'âge auquel il a été mordu. De plus, son physique devient inaltérable et lui-même ne peut l'altérer de manière permanente, c'est à dire qu'il n'aura jamais de cicatrice ou de membre manquant (si cela était le cas, avant qu'il ne meure, il repousserait) et il ne peut même pas se couper les cheveux (ils repoussent instantanément). Par contre, lors de son passage à l'état de vampire, son corps subit quelques transformations : ses yeux deviennent plus clairs et presque surnaturels, ses cheveux deviennent longs et raides (Effet Samson). Ses traits s'affinent : s'il est gros, le vampire perdra tout ce qu'il a en trop en quelques jours (la graisse ne trouve que peu de place dans le corps des Kaïnites).

Sa perception s'altère aussi et il est beaucoup plus réceptif à tout ce qui l'entoure, ce qui en fait de grands contemplatifs. Enfin, ils leur poussent de superbes dents rétractables grâce auxquelles ils peuvent sucer le sang de leurs victimes au rythme de 1 litre par seconde (sachant qu'un humain adulte en contient 6 litres). Ces dents ont une puissance de +1 et, comme pour le reste du corps du vampire, repoussent si elles sont brisées ou arrachées. Néanmoins, il faudra que le vampire attende la nuit suivante avant de les retrouver. Il peut les utiliser en combat au contact grâce au talent de corps à corps.

Tous les vampires sont immunisés aux maladies, mais les radiations à très hautes doses peuvent les affecter (dissociation progressive des molécules) ainsi que certaines substances chimiques (extraits d'ail, solutions à base d'argent, anticoagulants) sont la virulence (puissance) peut varier de +0 (faible concentration) à +7 (poison foudroyant). Son potentiel vital s'exprime en points de vie (PV) qui sont au maximum égaux à  $(FO+2) \times 2$  [ $(FO+2) \times 3$  pour les Rejetons de Job]. Le seuil de -1 PV atteint, ils tombent inanimés jusqu'à ce qu'ils

recupèrent tous les PV grâce à leur pouvoir de régénération.

Les armes classiques ont des effets normaux. Les pieux ou épieux n'immobilisent en aucun cas les Kaïnites même si certains chasseurs de vampires très doués sont capables de le faire grâce à des techniques de combat éprouvées dont le secret est bien gardé.

Les vampires sont en outre très sensibles au feu, aux rayons UV et à l'eau bénite : les brûlures occasionnées provoquent une perte de 1 PV + 1 PP par seconde d'exposition, en plus des dégâts normaux en cas d'attaque par jet de flammes, trait d'énergie ou projection d'eau bénite. Les rayons du soleil provoquent les mêmes effets sauf par temps couvert où les dégâts sont occasionnés toutes les trois secondes. En outre, les brûlures laissent des séquelles visibles pendant une longue période : même après une régénération complète, les séquelles resteront encore visibles pendant (PV perdus par brûlure) jours.

Contrairement à ce qu'ils laissent penser, les vampires n'ont pas besoin de dormir : seuls les plus vieux sont parfois enclins au sommeil (et donc vulnérables). Le tableau ci-dessous résume les temps de sommeil journalier obligatoires :

Age	Temps de repos quotidien
0-10 ans	1 seconde
10-100 ans	1 minute
100 ans-1000 ans	1 heure
1000 ans-10000 ans	1 journée

Les légendes populaires qui parlent de repos des vampires dans leur terre natale sont probablement imputables à un nostalgique...

### De la Sustentation

Le sang est la seule substance dont les Kaïnites puissent se nourrir. Ils récupèrent à raison de 1 PV + 1 PP par litre de sang humain absorbé, 2 fois moins s'ils provient d'un animal. S'ils n'en boivent pas régulièrement, ils ressentent un sentiment proche du manque de narcotique appelé crûment « la Soif de Sang » : perdant 1 PP par jour de jeûne, ils doivent réussir un jet de volonté très difficile par heure pour résister à des pulsions meurtrières s'ils tombent à 1 PP. A 0 PP, ils ont VO minutes pour se nourrir pour éviter de tomber en léthargie.

Leur corps est froid au réveil ce qui leur permet de se faire passer pour des cadavres. Il redevient chaud lorsqu'ils absorbent du sang et atteint une température normale pour 3 litres de sang humain (6 de sang animal). Ils perdent malheureusement ce bénéfice au bout de deux heures.

L'absorption du sang d'autres vampires est beaucoup plus nourrissante mais dépend de la puissance des deux protagonistes :

Cas	Récupération
PP max. du buveur > PP max. du saigné	3 PV + 3 PP
PP max. du buveur < PP max. du saigné < 2×PP max. du buveur	5 PV + 5 PP
PP max. du buveur < 2×PP max. du saigné	10 PV + 10 PP, + 1 PP définitif pour le buveur

Les puissants vampires (âgés ou déviants) obéissant au 3<sup>ème</sup> cas de figure récompensent parfois les plus méritants en fin de mission dans le cadre d'une cérémonie solennelle, le Don du Ka.

Les Draconides s'adonnent quant à eux au meurtre gratuit de leurs cousins Kaïnites : en buvant tout leur sang, ils augmentent définitivement de 1 leur nombre maximum de PP et gagnent un pouvoir aléatoire tiré dans la table de Samigina. Les Cadavri Sinistri, Kaïnites buvant tout le sang d'un autre Kaïnite mais n'ayant pas encore succombé au Delirium) augmentent également leur nombre de PP mais tirent leur pouvoir aléatoire sur la table générale (une nouvelle limitation peut donc apparaître).

### De la Création des Kaïnites

#### 1) Caractéristiques

A la base, les Kaïnites ne se distinguent pas du péquin moyen. La première étape consiste donc à définir les caractéristiques de l'humain destiné à recevoir le Don Ténébreux (10 points à répartir, maximum 3).

Suite au Baiser Vampirique, la victime exsangue voit son propre sang remplacé par celui de son géniteur; ses caractéristiques augmentent donc dans les proportions suivantes :

FO	VO	PE	AG	PR	AP
+2	+1	+2	+2	-	+1

#### 2) Vécu

Avec l'âge, le sang d'un Kaïnite devient plus puissant car chargé de l'ADN de ses différentes victimes, et son expérience de la vie nocturne ne fait qu'augmenter. Aussi le joueur tire 3D6 et choisit les deux meilleurs pour déterminer son vécu (V).

Le résultat V lui permettra de déterminer :

- son âge :  $V \times 10$  ans (de 20 à 120 ans).
- ses points de talents :  $V+8$  points, sachant qu'il faudra veiller à rester cohérent avec les origines humaines du vampire. A noter que pour 16 points, le personnage peut acquérir un talent au niveau 5 (c'est sûr, l'éternité ça vous donne le temps d'apprendre des choses).
- sa progression par vieillissement (comme les grands vins) : un pouvoir supplémentaire par tranche de 10 ans jusqu'à 100 ans, puis un par tranche de 20 ans jusqu'à 200 ans (de 2 à 11 supplémentaires).

- le nombre de PP : V+7.

### 3) Pouvoirs basiques

Tous les Kaïnites démarrent leur carrière avec sept pouvoirs : 5 basiques et 2 dynastiques. Les quatre premiers sont communs à tous les membres de la Famille :

- Hypnotisme 1 (163).
- Immunité au froid.
- Régénération 1.
- Bond 1 (333).
- Vitesse 1 (334).

### 4) Pouvoirs dynastiques

Une légende dont l'origine se perd dans la nuit des temps rapporte que le Patriarche, entre deux batailles, s'accordait un moment de détente autour d'un échiquier. Ce jeu correspondrait en effet à sa vision du monde : cruelle et manichéenne. Ainsi le Grand Ancien décida de procréer dans l'esprit des échecs, en façonnant lui-même les pièces qu'il manipulerait sur l'échiquier planétaire.

C'est pourquoi, on dénombre aujourd'hui sept dynasties, dont six liés à une sphère de pouvoir vampirique :

- les **Rois**, liés aux pouvoirs défensifs (1xx).
- les **Fous**, liés aux limitations (6xx).
- les **Cavaliers**, liés aux pouvoirs offensifs (2xx).
- les **Tours**, liés aux objets (4xx).
- les **Reines**, liées aux pouvoirs utilitaires (3xx).
- les **Pions**, liés aux serviteurs (5xx).

Les **Félons** ont quant à eux refusé de suivre le Patriarche dans sa grande chasse nocturne et sont aujourd'hui tous affiliés à Samigina. On les appelle aussi fréquemment les **Draconides** en référence aux origines de Vlad l'Empaleur, chevalier de l'Ordre du Dragon.

Le joueur choisit donc une Dynastie parmi les six proposées. Ses deux derniers pouvoirs seront choisis dans la Sphère correspondante.

### 5) Les pouvoirs du vécu

- Le joueur tire maintenant V pouvoirs vampiriques. Pour chaque pouvoir, il doit lancer un D6 pour savoir s'il s'est nourri correctement pendant 10 dix ans :
- de 1 à 3, le joueur détermine un pouvoir aléatoire avec 1D666 dans la table générale (même une limitation).

- de 4 à 5, le joueur détermine semi-aléatoirement son pouvoir avec 1D66 (les limitations sont exclues).
- s'il obtient un 6, il peut choisir un pouvoir dans la table générale des vampires ou dans la table du Grand Ancien.

### 6) La cerise sur le gâteau

Les règles suivantes s'appliquent en cas de 111 ou de 666 au jet de Vécu.

Un 111 vous permet de créer un **Rejeton de Job**, c'est-à-dire un humain béni devenu vampire. Les changements sont donc les suivants :

- le joueur dispose d'un capital de 12 points de caractéristique à repartir au lieu de 10.
- les caractéristiques sont modifiées de la manière suivante (maximum 6) :

FO	VO	PE	AG	PR	AP
+1	+2	+1	+1	+1	+2

- le vécu V est égal à 1D6.
- leurs pouvoirs basiques sont : Hypnotisme 1 (163), Immunité au froid (214), Pureté sanguine (215), Régénération 2 (226), Bond 1 (333), Vitesse 1 (334).
- les points de vie sont égaux à (FO+2)×3.
- les points de talents sont égaux à V+12.
- le nombre maximum de PP du personnage est V+VO+7.
- le personnage dispose d'une magnifique paire d'ailes noires de 2 mètres d'envergure parfaitement inutilisable pour voler.

Un 666 permet de créer un **Broucolaque**, c'est-à-dire un vampire marqué par le Diable (ex-humain maudit) :

- le joueur dispose d'un capital de 14 points de caractéristique à repartir au lieu de 10.
- les caractéristiques sont modifiées de la manière suivante (maximum 6) :

FO	VO	PE	AG	PR	AP
+3	+1	+1	+2	-	+1

- le vécu V est égal à 1D6.
- leurs pouvoirs basiques sont : Hypnotisme 1 (163), Immunité au froid (214), Marque du Dragon (215), Régénération 2 (226), Bond 1 (333), Vitesse 1 (334).
- les points de vie sont égaux à (FO+2)×2.
- les points de talents sont égaux à V+14.

- le nombre maximum de PP du personnage est V+VO+7.
- le personnage débute avec une limitation tirée aléatoirement.
- le personnage appartient obligatoirement à la Dynastie des Fous.

## 7) Le vieillissement

C'est un fait, les Kainites progressent en puissance avec l'âge. Le tableau récapitulatif suivant vous permettra de créer les vieux PNJ susceptibles de croiser les PJ lors de leurs périodes nocturnes.

Age	Progression
de 0 à 100 ans	+1 niveau de pouvoir, + 1 PP et + 1 niveau de talent tous les 10 ans
de 101 à 300 ans	+1 niveau de pouvoir, + 1 PP et + 1 niveau de talent tous les 20 ans
de 301 à 500 ans	+1 niveau de pouvoir, + 1 PP et + 1 niveau de talent tous les 50 ans
de 501 à 1000 ans	+1 niveau de pouvoir, + 1 PP et + 1 niveau de talent tous les 100 ans
1001 ans et +	+1 niveau de pouvoir, + 1 PP et + 1 niveau de talent tous les 200 ans

Ce tableau ne tient pas compte des éventuels fratricides et autres rituels qui permettent de progresser beaucoup plus vite. Néanmoins, quel que soit l'âge du Kainite, il sera toujours trahi par l'Effet Samson sur sa chevelure. Attention, par conséquent aux jeunes loups aux dents longues... et à la longue crinière !

## Des Pouvoirs

A l'instar des Anges et des Démons, les vampires Kainites se démarquent des humains par leurs étonnants pouvoirs : disposer du Don Ténébreux a parfois du bon... Ceux-ci sont répartis en six sphères, chacune étant dédiée à un Monarque. Les tables qui suivent définissent la correspondance des jets de D666 pour les Kainites, les pouvoirs non détaillés renvoyant au livre de base d'INS/MV 3.

# Les Offenses

## Attaque corporelle

### 111-112 - Coup de mâchoire

Type	Physique	Caract.	AG
Coût	1 PP	Portée	Personnel
Défense	corps à corps, esquive, arme de contact, arme de contact lourde		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de mordre sa victime avec une violence inouïe. Le visage du vampire se déforme atrocement en une seconde laissant apparaître une monstrueuse mâchoire digne d'un prédateur carnivore. La puissance d'une telle attaque est de +4 et la précision de +0.

### 113-114 Coup de poing

### 115-116 Danse de combat (Attaques multiples)

### 121-122 Membre blindé

### 123-124 Assommer

### 125-126 Griffes

## Attaque à distance

### 131 Keening (Son)

### 132 Jet de glace

### 133 Hémorragie

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	1 PP	Portée	(Niveau) mètres
Défense	FO		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de provoquer des hémorragies à distance. A faible niveau, seuls quelques hématomes apparaissent alors qu'à un stade avancé ce pouvoir provoque une véritable hémorragie interne. Dans tous les cas, les muqueuses se mettront à saigner (nez, bouche, oreilles, etc.). Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puissance	Puissance
1	-3	-
2	-2	-
3	-1	-
4	+0	-
5	+1	-
6	+2	-

### 134 Onde de choc

### 135 Attaque télékinétique

### 136 Jet de sang acide (Jet d'acide)

## Attaque non fatale

### 141 Charme

### 142 Sommeil

### 143 Faiblesse

### 144 Effroi (Peur)

### 145 Hypnotisme

Type	Mental	Caract.	VO
Coût	1 PP	Portée	(Niveau) mètres
Défense	VO		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de modifier légèrement la mémoire de sa victime en la

plaçant dans un état second. Cette dernière oubliera un événement de sa vie long de cinq minutes et ancien de niveau heures au maximum. Une autre possibilité consiste à implanter un souvenir long de cinq minutes au maximum et vieux de niveau heures au maximum. Le RU indiquera la précision du faux souvenir en terme de détails. Ce pouvoir est communément utilisé par tous les vampires pour effacer les souvenirs de morsure à la victime.

146 Coma

**Absorption**

151 Absorption de volonté

152 Absorption de force

153 Absorption de colère

154 Absorption de violence

155 Absorption du mal

156 Absorption de douleur

**Altération**

Tous ces pouvoirs coûtent la moitié des PP actuels du vampire et sont réversibles pour le même coût (minimum 4 PP).

161 Maladie

162 Stérilité

163 Vieillesse

164 Folie

165 Phobie

166 Laideur

**Les Défenses**

**Protection physique permanente**

211 Larmes de Kane

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche de sang coagulé accordant un bonus de protection non négligeable de niveau points. Faire apparaître ou disparaître cette protection prend une seconde et est considéré comme une action physique. A noter que ce pouvoir ne protège pas contre le feu, la chaleur et autres radiations.

212 Pureté sanguine

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être entièrement immunisé à l'effet des substances qui ordinairement altèrent le sang des vampires (extraits d'ail, argent, anticoagulants...). A noter que le sang de ces privilégiés est violet et non rouge (d'où leur surnom de Sang-bleus).

213 Marque du Dragon

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître une couche d'écailles de reptile accordant un bonus de protection non négligeable de niveau points uniquement contre le feu, la chaleur et les radiations. Faire apparaître ou disparaître cette protection prend une seconde et est considéré comme une action physique. A noter que cette marque est considérée comme une malédiction par la communauté Kainite : le malheureux vampire se verra interdire le statut de Duc (3<sup>ème</sup> Echelon) et sera affecté comme un Démon par les 111.

214 Immunité au froid

215 Régénération

216 Ascétisme

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de résister aux effets de la soif de sang pendant 7 semaines au maximum. Passé ce délai, le vampire entre en hibernation et ne se réveillera avec 1 PP au compteur que dans le cas où un animal à sang chaud entre dans un périmètre de (PE) mètres.

**Protection mentale**

221 Volonté supranormale

222 Non-détection

223 Multiplication

224 Boomerang

225 Immunité

226 Conversion mentale

## VIP alliée

Les VIP ont passé un pacte d'assistance mutuelle avec le vampire, chacun y trouvant son compte en matière d'influence sur la société humaine. La VIP offrira une contribution d'un litre de sang par mois au vampire en guise d'amitié et sera exempte de marque de servitude (voir les Serfs).

231 Scientifique

232 Artiste

233 Homme d'affaires

234 Politicien

235 Historien

236 Sportif professionnel

## Augmentation temporaire

241 Augmentation temporaire de force

242 Augmentation temporaire de volonté

243 Augmentation temporaire de perception

244 Augmentation temporaire d'agilité

245 Augmentation temporaire de précision

246 Augmentation temporaire d'apparence

## Protection physique temporaire

251 Transe de survie (Esquive acrobatique)

252 Couche de glace

253 Courant d'air

254 Champ magnétique

255 Rebond

256 Conversion physique

## Discrétion

261 Invisibilité

262 Caméléon

263 Forme gazeuse

264 Liquéfaction (flaque de sang)

265 Transformation

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	2 PP/h	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : loup, chauve-souris, rat, serpent. Sous cette forme, le vampire ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Chauve-souris	Corps à corps 2, vol 4, repérage 5	-4	0
Loup	Corps à corps 4, discrétion 3, course 3	+2	0
Rat	Corps à corps 1, discrétion 3, survie 4	-3	0
Serpent	Corps à corps 3, discrétion 4, esquive 3	+2	0

\* Respectivement, à la place des dommages à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

266 Polymorphie

## Les Us

### Détection

311 Détection du Bien

312 Détection du Mal

313 Détection des créatures invisibles

314 Psychométrie

315 Danger

316 Vérité

### Communication

321-322 Télépathie

323-324 Dialogue mental

325-326 Lire les pensées

331-332 Lire les sentiments

333-334 Cauchemar

335-336 Contrôle des animaux

### Déplacement

341 Téléportation

342 Vol

343 Bond

344 Vitesse

345 Passe-muraille

346 Déplacement temporel

### Talent

351 Talent physique

352 Talent artistique

353 Talent scientifique

354 Talent de communication

355 Talent de ruse

356 Talent de combat

### Augmentation permanente

361 Augmentation permanente de force

362 Augmentation permanente de volonté

363 Augmentation permanente de perception

364 Augmentation permanente d'agilité

365 Augmentation permanente de précision

366 Augmentation permanente d'apparence

## Les Trésors

### Arme magique

411 Arme de contact vampirique

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. Sa puissance et sa précision ne changent pas mais chaque coup porté avec blessant une victime lui absorbe 3 PV et 1 PP qui sont instantanément récupérés par le vampire porteur de l'arme. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme de contact qu'il reçoit. A noter que ce type d'arme ne disparaît pas (sauf utilisation du talent dynastique de Ruine familiale).

412 Arme à distance vampirique

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. Sa puissance et sa précision ne changent pas mais chaque coup porté

avec blessant une victime lui absorbe 3 PV et 1PP qui sont instantanément récupérés par le vampire porteur de l'arme. Une telle arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme à distance qu'il reçoit. A noter que ce type d'arme ne disparaît pas (sauf utilisation du talent dynastique de Ruine familiale).

413 Arme de contact mobile (idem Arme de contact mobile INS 523)

414 Arme à distance mobile (idem Arme à distance mobile INS 524)

415 Armure luri (idem Armure maudite INS 525)

416 Relique luri (idem Relique impie INS 526)

### Objet magique

421 Anneau

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Augmentation temporaire de volonté
2	Charme
3	Champ magnétique
4	Invisibilité
5	Volonté supranormale
6	Immunité

422 Sceptre

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du

pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Charme
2	Paralysie
3	Détection des ennemis
4	Altération « Vieillesse »
5	Peur
6	Contrôle des animaux

#### 423 Crâne humain

Type	Physique, perm., unique	Caract.	VO, automatique
Coût	0 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Hémorragie
2	Jet de glace
3	Jet de sang acide
4	Altération « Laideur »
5	Conversion physique
6	Conversion mentale

#### 424 Dague de sacrifice

Type	Physique, perm., unique	Caract.	VO, automatique
Coût	0 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Altération « Maladie »
2	Absorption de force

3	Absorption de volonté
4	Absorption de douleur
5	Absorption d'apparence
6	Altération « Laideur »

#### 425 Bracelet

Type	Physique, perm., unique	Caract.	VO, automatique
Coût	0 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Charme
2	Paralysie
3	Détection des ennemis
4	Psychométrie
5	Effroi
6	Contrôle des animaux

#### 426 Pendentif

Type	Physique, perm., unique	Caract.	VO, automatique
Coût	0 PP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique de facture antique qui contient deux pouvoirs magiques différents. C'est le possesseur de l'objet qui devra dépenser les PP nécessaires au bon fonctionnement des pouvoirs qui y sont contenus. L'objet perdra ses facultés magiques à la mort de son possesseur (même en cas de Fratricide). Ces pouvoirs devront être tirés au sort en utilisant la table ci-dessous. Dans tous les cas c'est le possesseur de l'objet qui bénéficie de tous les effets du pouvoir. Chaque pouvoir est acquis au niveau 2 (+1 si le même pouvoir est tiré au sort deux fois de suite).

D6	Pouvoir
1	Cauchemar
2	Talent artistique
3	Passe-muraille
4	Lire les pensées
5	Talent de communication
6	Déplacement temporel

## Planque

### 431 Caveau

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Un caveau familial dans un modeste cimetière est bien pratique pour accueillir les corps de prédateurs harassés par une nuit de chasse. Les visiteurs venant honorer la mémoire des défunts constituent des proies faciles tant que le gardien du cimetière reste de mèche avec le vampire. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de discrétion au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### 432 Catacombes

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Les réseaux de catacombes des grandes villes peuvent abriter un nombre impressionnant de locataires indésirables. Les vampires qui apprécient la compagnie des cafards et des rats choisissent d'aménager une salle non répertoriée au cadastre pour se faire oublier dans des conditions de sécurité optimales. Les rares cataphiles qui osent déranger leur sommeil apprennent très vite le sens de l'adage « la curiosité est un vilain défaut ». Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de course au niveau 4 (si sa force est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### 433 Egouts

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les

investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Les égouts des grandes villes, bien qu'humides et sales, constituent une planque idéale pour des vampires peu regardants sur la propreté. Ils apprécient notamment les possibilités de stockage de matériel illicite. Quant aux égoutiers, il suffit de savoir comment leur flanquer la frousse de leur vie pour dormir tranquille. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de course au niveau 4 (si sa force est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### 434 Métro

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PR, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Les tunnels de métros souterrains regorgent de passages condamnés qui offrent une sécurité suffisante pour accueillir un cercueil de vampire. De plus, l'avantage de la mobilité et les voyageurs isolés deviennent rapidement des luxes non négligeables. Qu'importe les ouvriers ou les contrôleurs : la faune du métro est si bizarre alors un gothique de plus ou de moins... Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de crochetage au niveau 4 (si sa précision est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### 435 Hôpital

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

**Description :** ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Le milieu hospitalier offre bien entendu un accès privilégié à des banques de sang de qualité supérieure. Un vampire ne fera donc pas la fine bouche d'autant plus que les internes sont à mêmes de devenir des proies intéressantes pour ceux qui ont envie de se dégourdir les jambes. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de médecine au niveau 4 (si sa volonté est

moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 436 Musée

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une planque où il peut se cacher lorsque les investigations des Forces du Bien ou du Mal se font trop pressantes. C'est toujours, non seulement un endroit discret, mais aussi situé dans un coin où personne ne viendra le chercher. Si les PJ sont poursuivis par un ennemi quelconque, ce dernier n'aura aucune chance de la repérer s'ils utilisent la planque. Vivre entouré d'antiquités est très appréciable, surtout quand on apprécie pas le stress du monde moderne. Le raffinement et la culture sont accessoires mais quel aubaine quand on veut frimer devant les copains ! Et rien de tel pour se sentir protégé que de disposer de systèmes de sécurité à la pointe du progrès. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent d'électronique au niveau 4 (si sa volonté est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### Lieu de réunion

#### 441 Château

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	AP, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. On trouve de nombreux châteaux à travers l'Europe qui sont couramment utilisés pour établir des cours vampiriques. Complots et alliances se nouent et se dénouent à l'ombre de leurs murailles paisibles. Et que serait le mythe du vampire sans château ? Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de savoir-faire au niveau 4 (si son apparence est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 442 Morgue

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est

bien moins discret qu'une planque. Les morgues sont idéales pour réunir les copains en vue d'un bon festin. De plus, on peut s'y reposer en toute impunité bien au froid dans un tiroir. A condition d'aimer les ambiances macabres, un vampire exsangue y sera à l'abri et y trouvera probablement de vieilles connaissances. Un hôtel pour vampires en quelque sorte... Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de médecine au niveau 4 (si sa volonté est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 443 Cimetière

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Les caveaux sont trop étroits pour les réunions de famille alors il est très courant que les vampires aménagent des cimetières entiers en parc de promenade. Les tombes et autres mausolées feront un excellent mobilier, un peu gothique certes. Du moment que le gardien est de mèche et les Démons de Bifrons absents, les fiestas seront de mise. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de discrétion au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 444 Immeuble

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Les vieux immeubles sont parfois les repaires de vampires nostalgiques. Ils essaient de conserver un nombre de locataires constant en guise de garde-manger ou de vivier potentiel d'alliés ou de serviteurs. Les immeubles neufs sont moins prisés car ils n'offrent pas toujours la sécurité reconfortante des caves obscures. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent d'architecture au niveau 4 (si sa volonté est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 445 Manoir

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Au même titre que le château ou l'immeuble, le manoir peut constituer un lieu de réunion à la mode. Les salons de ces résidences chargées d'histoire sont régulièrement le théâtre de complots mesquins et de rencontres inopinées pouvant déboucher sur de solides alliances. A condition d'y organiser des réceptions dignes de ce nom. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de discussion au niveau 4 (si sa volonté est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 446 MJC

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	AP, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un lieu de réunion vaste et relativement discret où ses serviteurs et/ou amis pourront ourdir des plans visant à détruire les forces adverses. On peut y entasser du matos tout en gardant bien à l'esprit qu'un tel lieu est bien moins discret qu'une planque. Recruter de la main d'œuvre bon marché : voilà la vraie vocation de la MJC ! Peu d'adolescents résistent au charme envoûtant du vampire qui bientôt les manipulera facilement. Rien de tel alors que de les envoyer en mission ou de s'en servir comme garde du corps/bouclier humain. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de baratin au niveau 4 (si son apparence est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### Signe extérieur de richesse

#### 451 Limousine

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc . Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans des scénarios où le look a autant d'importance que la puissance offensive). La limousine est LE véhicule classe que tout Kainite qui se respecte se doit d'exhiber. Non seulement, il y invitera ses prochaines victimes mais il pourra également s'en servir comme PC improvisé. A noter qu'elle est livrée avec toutes les options Hi-Tech et un chauffeur humain asservi en prime. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de voiture au niveau 4 (si sa perception

est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 452 Voilier

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc . Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans des scénarios où le look a autant d'importance que la puissance offensive). Ah, la nostalgie des ballades en mer ! Bien que la plupart des vampires n'aient pas le pied marin, certains préfèrent et de loin en revenir à des méthodes plus traditionnelles pour voyager. C'est un moyen de locomotion très lent mais très sûr. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de voilier au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 453 Jet privé

#### 454 Ile déserte

#### 455 Résidence secondaire

#### 456 Train

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir accès à un signe extérieur de richesse dont il peut se servir pour prendre du bon temps tout en essayant d'échapper au fisc . Cela ne sert pas à grand chose mais permet de donner du corps à votre personnage (et peut tout de même aider dans des scénarios où le look a autant d'importance que la puissance offensive). Dans la catégorie « j'ai les moyens de me faire remarquer », je voudrais le père. Pour ceux qui ne supportent pas le tangage du bateau, la promiscuité de la voiture, ou le ronronnement peu rassurant des réacteurs d'avion, il reste encore le train. Au moins, on peut prendre ses aises et l'aménager à son goût (style « Les Mystères de l'Ouest »). Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de train au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

### Entreprise

#### 461 Restaurant

#### 462 Hôtel

#### 463 Galerie d'art

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire progresser la Res Vampirica. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra prendre bien soin d'œuvrer avec discrétion. Quoi de mieux qu'une galerie d'art pour organiser une soirée branchée entre amis. Bien des complots se sont tramés lors de vernissages, sans compter les sommes astronomiques que peuvent investir certains Kainite férus d'art pour acquérir une pièce rare ou financer un jeune artiste plein d'avenir. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de peinture au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 464 Boîte de nuit

#### 465 Clinique

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire progresser la Res Vampirica. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra prendre bien soin d'œuvrer avec discrétion. La clinique figure en bonne place au palmarès des acquisitions les plus en vogue des citoyens Kainites. Dans notre monde moderne, il est de plus en plus difficile de se ravitailler en sang frais par une ponction à l'ancienne dans une petite ruelle sombre. Les banques du sang constituent alors le seul réseau qui permet aux citoyens de la nuit de nourrir convenablement pour un prix modique. Aussi existe-t-il des cliniques qui servent de paravent à de véritables « fast-foods » vampiriques. Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de médecine au niveau 4 (si sa volonté est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

#### 466 Studio de production

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	PE, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un établissement dont il peut se servir pour faire progresser la Res Vampirica. Rares sont les employés qui connaissent la vraie nature du personnage et il devra prendre bien soin d'œuvrer avec discrétion. La discrétion reste la principale contrainte pour survivre face aux Célestes (Ange) et autres Suppôts du Serpent (Démons). Il arrive parfois qu'il faille maquiller les exactions sanglantes d'un membre de la Famille : c'est là

où le studio de production intervient en simulant le tournage d'un film avec moult effets spéciaux. Et qui sait, si la bande est exploitable, on pourra toujours en faire une pub pour un fromage aux fines herbes... Un personnage qui reçoit ce pouvoir gagne le talent de baratin au niveau 4 (si sa perception est moindre, la valeur du talent gagné correspond à la valeur de cette caractéristique).

## Les Serfs

### Morts-vivants

Ces créatures ne sont pas affiliées aux armées morbides de Bifrons, Prince des Morts. Elles ont par ailleurs deux origines distinctes : la magie des Reines et plus récemment l'alliance d'Hornet et de Kane contre leurs ennemis communs, Bifrons et Samigina.

#### 511 Zombies

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serviteurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir octroie 2D6 zombies « à la Romero » très proches de leurs cousins du Gothic Horror qui obéiront aveuglément (et stupidement) à ses ordres.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	1	3	1	1	1	5

**Talents :** Corps à corps 1, Discrétion 1.

**Pouvoirs :** Petites griffes 1, Régénération 1.

#### 512 Liche

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. Laliche n'est autre qu'un sorcier, torturé et tué par la Sainte Inquisition, réanimé à l'état de mort-vivant pour accomplir sa vengeance. Convertie au Kainisme, elle se plonge quotidiennement dans la lecture d'ouvrages occultes et autres grimoires interdits pour la plus grande gloire de son « mécène » vampirique.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	1	3	1	8

**Talents :** Baratin 1, Discussion 1, Ecriture ésotérique 1, Lecture ésotérique 1, Sorts annexes 4.

**Pouvoirs :** Régénération 1, Sceptre.

**Sorts :** Création de zombie, Création de goule, Création de goule, Peur, Brouillard, Forme gazeuse.

### 513 Squelettes

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serviteurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir octroie 1d6 squelettes « à la Evil Dead » très proches de leurs cousins du Gothic Horror qui obéiront strictement aux ordres du vampire. Ce sont d'excellents guerriers tombés sur les champs de bataille antiques, malheureusement peu adaptées au combat moderne.

<b>FO</b>	<b>VO</b>	<b>PE</b>	<b>AG</b>	<b>PR</b>	<b>AP</b>	<b>PP</b>
4	2	1	4	3	1	6

**Talents :** Corps à corps 1, Esquive 4, Arme de contact 4, Bouclier 4, Arme de contact lourde 4.

**Pouvoirs :** Peur 1, Régénération 1.

**Équipement :** armure d'hoplite grec (Prot.3), lance lourde (Puissance +2, Précision -2), glaive (épée courte).

### 514 Momie

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. La momie est un serviteur puissant mais pas très discret (sauf lorsqu'elle repose dans son sarcophage). D'origine égyptienne ou amérindienne, elle se distingue par sa prestance noble et sa croyance aux superstitions (éclipses, félins...).

<b>FO</b>	<b>VO</b>	<b>PE</b>	<b>AG</b>	<b>PR</b>	<b>AP</b>	<b>PP</b>
4	3	3	2	1	1	7

**Talents :** Baratin 1, Discussion 1, Ecriture ésotérique 1, Lecture ésotérique 1, Sorts annexes 4.

**Pouvoirs :** Altération maladie 1, Régénération 2, Tourbillon de sable (idem forme gazeuse) 1, Nuée de mouches 2 (idem peur).

### 515 Goules

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir plusieurs créatures sous ses ordres directs. Le pouvoir n'est perdu que lorsque tous les serviteurs sont morts (si ce n'est pas le cas, des remplaçants prennent la place des disparus à raison d'un par semaine). Ce pouvoir octroie 1D6 goules « à la Carpenter » très proches de leurs cousins du Gothic Horror qui obéiront strictement aux ordres du vampire. Les goules sont des humains qui sont devenus accrocs au sang de leur maître vampirique. Ils sont prêts à mourir pour lui surtout pour défendre sa demeure contre d'éventuelles intrusions.

<b>FO</b>	<b>VO</b>	<b>PE</b>	<b>AG</b>	<b>PR</b>	<b>AP</b>	<b>PP</b>
3	3	3	4	3	1	7

**Talents :** Corps à corps 4, Discrétion 4, Esquive 4, Talent d'arme (au choix) 3.

**Pouvoirs :** Petites griffes 2, Transe de survie 1.

### 516 Revenant

<b>Type</b>	Physique, perm., unique	<b>Caract.</b>	VO, automatique
<b>Coût</b>	0 PP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce pouvoir permet à son possesseur d'avoir une créature sous ses ordres directs. Si ce serviteur meurt, il est remplacé une semaine plus tard. Les revenants sont des esprits réincarnés d'humains morts sans sépultures ou liés à un lieu ou une personne par un lien affectif. Contrairement à ce que les exorcistes de Walther veulent bien faire entendre, ils ne sont pas forcément maléfiques. En réalité, ils ont pour habitude de devenir une sorte de conscience bienveillante à l'écoute du Kainite.

<b>FO</b>	<b>VO</b>	<b>PE</b>	<b>AG</b>	<b>PR</b>	<b>AP</b>	<b>PP</b>
1	5	4	1	2	1	9

**Talents :** Discrétion 2, Esquive 1, Baratin 1, Discussion 4, Psychologie 2.

**Pouvoirs :** Peur 1, Télékinésie 2, Invisibilité 1, Passe-murailles 1.

### Sectateurs fanatiques

Les Kainites sont des êtres d'exception : certains vont même jusqu'à créer un culte autour de leur personne. Aussi attirent-ils des psychotiques qui leur servent aveuglément jusqu'à mettre en péril leur propre existence. En contrepartie, ils portent la marque de servitude leur maître (un tatouage qui les protègent des ponctions sanguines).

#### 521 Majordome sadique

#### 522 Trasher dépravé

#### 523 Grosse brute autiste

#### 524 Punk nihiliste

#### 525 Tueur psychopathe

526 Escort-girl nymphomane

### Sympathisants humains

---

Conscients de leur vulnérabilité de jour, les citoyens de la Res Vampirica ont de tous temps fait appel à des humains pour les protéger. En fonction de leur profession, ils offrent leurs services au Kainite auquel ils ont prêté allégeance. Ils tirent bien entendu un bénéfice énorme de ce contrat moral, sous forme d'informations, de matériel voire d'argent. Pourtant, rares sont ceux qui demandent à porter une marque de servitude.

531-532 Hacker

533-534 Notaire

535-536 Jeunes désabusés (4D6)

541-542 Détective privé

543-544 Mercenaires (2D6)

545-546 Tueur à gages

### Alliés surnaturels

---

Depuis des siècles, les parias de tous bords sont tentés de rejoindre la Res Vampirica. Primo, parce qu'ils sont régulièrement débauchés par des Pions aux quatre coins de la planète. Secundo, parce qu'ils y ont tout intérêt à s'allier avec ce groupe « neutre » dans la mesure où il leur offre des garanties de sécurité et de confort en les récompensant grassement. Tertio, car ils sont souvent fascinés par l'existence de cette race maudite, en marge du Grand Jeu, malheureusement confondue avec celle des Draconides. Les Kainites peuvent faire appel à eux une fois par aventure à condition de réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à 5.

551 Ange renégat (10+2D6 PP)

552 Démon renégat (10+2D6 PP)

553 Héros antique renégat (Celte, Viking...) (10+2D6 PP)

554 Vaudouisant indépendant (10+2D6 PP)

555 Rogue (psionique renégat)

556 Sorcier indépendant

### Relations

---

Pour monsieur tout-le-monde, l'existence des vampires, tout comme celle des Anges et des Démons, doit demeurer secrète. Par contre, certaines personnes influentes peuvent le cas échéant devenir des associés très appréciables. Aussi, bon nombre de Kainite n'ont aucun scrupule à contacter des VIP triés sur le volet auxquelles elles ne dévoileront pas forcément leur seconde nature. Les Kainites peuvent faire appel à eux

une fois par aventure à condition de réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à 3.

561 Politicien

562 Mafioso

563 Avocat

564 Journaliste

565 Présentateur TV

566 Militaire

## Les Limites

### Défauts physiques

---

611 Oreilles pointues

Les oreilles du vampire rappellent celles d'un vulcain bien connu (Espace, frontière de l'infini...).

612 Ongles crochus

Les ongles noircissent, se courbent et s'allongent de 5 cm. Elles repoussent instantanément si elles sont coupées.

613 Yeux pastels

Les yeux du Kainite s'éclaircissent quelle que soit leur couleur d'origine pour virer vers des tons pastels voire le blanc laiteux. A noter qu'ils deviennent rouge et injectés de sang en cas d'émotion intense.

614 Mâchoire difforme

La dentition est la marque de noblesse du vampire. Malheureusement certains souffrent de malformations dentaires très inesthétiques et effrayantes.

615 Tic

Le système nerveux des Kainites est extrêmement sensible. Au fil des siècles, certains nerfs peuvent dégénérer et provoquer spasmes musculaires et contractions incontrôlées.

616 Aura

Dans la journée, une aura lumineuse entoure le vampire pendant son sommeil ce qui est très gênant pour passer pour un cadavre normal. Certains Luri y voient la marque sacrée du Patriarche et peuvent accomplir des prédictions en observant les nuances de l'aura.

### Nostalgie

---

La nostalgie est un mal qui touche à plus ou moins long terme la majorité des Kainites. Dépassés par le présent, ils cherchent à recréer un espace convivial où ils

pourraient retrouver leurs repères. Ils s'habillent, parlent, agissent comme s'ils vivaient dans le passé, en fonction de leur époque de prédilection. A noter que ces limitations ne peuvent être acquises qu'une fois et qu'elles ne correspondent pas forcément à l'époque du Don Ténébreux.

621 Antiquité (-6000 av. JC à 500 ap. JC)

622 Moyen-âge (500-1492)

623 Renaissance (1492-1615)

624 Les Lumières (1615-1789)

625 Révolution industrielle (1789-1914)

626 Ere moderne (1914-aujourd'hui)

### Folie

---

631 Paranoïa

632 Mythomanie

633 Mégalomanie

634 Monomanie

635 Schizophrénie

636 Boulimie

Cette affection mentale touche bien plus de vampires qu'on ne le croit. Elle se traduit par des violentes crises contraignant le vampire à se nourrir 2 fois plus qu'ils ne le devrait.

### Phobie

---

641 Aérophobie

Le vampire aura une sainte horreur de quitter le plancher des vaches, que ce soit en sautant à l'élastique, en utilisant un pouvoir de bond ou vol, ou en prenant l'avion. S'il était contraint de se déplacer contre son gré ou pour sa survie, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

642 Botanophobie

Le vampire ne pourra en aucun cas s'approcher d'une plante. Symboles de vie et causes de la déchéance de Caïn, certaines comme l'ail ou le pavot provoquent des réactions allergiques qui indisposent les Kainites, sans compter les légendes de pieu en bois qui immobilisent les vampires. S'il était confronté à un tel problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

643 Photophobie

Le vampire ne pourra en aucun cas s'exposer délibérément à une source lumineuse (soleil, rayons UV,

projecteurs halogènes). Il portera en permanence des lunettes de soleil et se promènera en combinaison intégrale et écran total dès le lever du soleil. S'il était confronté à un tel problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

644 Pyrophobie

Le vampire ne pourra en aucun cas s'approcher de flammes et a fortiori allumer un quelconque feu. Exit les briquets, cigarettes et autres torches. Les Démons cracheurs de feu et autres lance-flammes seront bien entendu sa hantise. S'il était confronté à un tel problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

645 Technophobie

Le vampire cherchera à s'entourer d'objets technologiques issues de son époque natale. Le progrès et la modernité lui feront si peur qu'il s'arrangera soit pour fuir leurs manifestations quotidiennes soit pour détruire tout objet incompréhensible et potentiellement dangereux. S'il était confronté à un tel problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

646 Théophobie

Le vampire sera handicapé dès qu'il sera en présence d'un symbole religieux. Il ne pourra en aucun cas pénétrer de son plein gré dans une enceinte sacrée (église, mosquée, synagogue, temple...) et tout symbole brandi par une personne croyante lui causera une peur panique. S'il était confronté à un tel problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiraient un malus de 2 colonnes.

### Besoins

---

651 Violence

Certains vampires ne peuvent survivre sans adrénaline. Aussi cette dépendance les oblige à chercher la bagarre quotidiennement pour assouvir ce besoin. Ceux qui veulent y résister devront se résigner à perdre 1 PP par jour passé sans combattre. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

652 Argent

L'argent est dit-on le nerf de la guerre : il peut aussi devenir le moteur de certains Kainites cupides. Cette dépendance oblige le vampire à chercher le profit dans toutes leurs actions : il devra gagner quotidiennement 10% de son revenu mensuel ou se résigner à perdre 1 PP. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

653 Méditation

Long est le chemin de la rédemption. Le vampire le sait et se force à chercher quotidiennement les réponses à la déchéance de ses frères de sang. Il devra méditer 4 heures par jour à ces questions existentielles ou se résoudre à perdre 1 PP. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

### 654 Pouvoir

Les rapports de force sont la base de la culture Kainite. Au sommet, il y a ceux qui commandent et le vampire se doit de faire partie de cette élite. Il devra quotidiennement forcer un autre Kainite à exécuter un de ses ordres ou se résoudre à perdre 1 PP. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

### 655 Instruction

La mémoire constitue la clé de voûte de la Res Vampirica. Aussi le vampire devra passer 4 heures par jour à lire des ouvrages et se constituer une bibliothèque ou se résoudre à perdre 1 PP. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

### 656 Reproduction

S'assurer une descendance est devenu pour certains Kainites une obsession. L'espérance de vie(!) d'un vampire lâché dans un monde hostile est bien mince aussi le vampire devra procréer une fois par semaine ou se résoudre à perdre 3 PP. S'il perd son dernier point de pouvoir de cette façon, il serait immédiatement sujet au Delirium et deviendrait par là même un Draconide.

## Sombres secrets

---

### 661 Cadaver Sinister

Si tuer un de ses semblables est probablement considéré comme le crime le plus abject de la Res Vampirica, le vider de son sang pour augmenter sa puissance reste un tabou. Les auteurs de tels actes se rapprochent de la voie du Dragon, celle des Draconides, aussi doivent-ils cacher leur méfaits ou subir le courroux du clergé des Reines.

### 662 Conspireur

Bien des Kainites jalourent le privilège des Rois à régner sur leurs semblables : contrairement aux Démocrates, ils ne remettent pas en cause le système mais comptent obtenir suffisamment d'influence pour devenir à leur tour des Sénateurs de renommée internationale. Les Tours sont régulièrement impliquées dans de sombres affaires de putsch, d'accidents étranges et de meurtres prémédités. Cependant, les autres Dynasties n'hésitent pas fomentant des complots de longue haleine pour s'octroyer la part du lion, certains Rois allant même

jusqu'à évincer leurs frères dans ce sens. Heureusement, la Milice veille...

### 663 Criminel de guerre

Les Règles de Kane sont pourtant claires : les massacres d'humains ne doivent en aucun cas être l'œuvre d'un Kainite. Or, l'histoire de la Famille comporte des exemples tragiques de vampires assoiffés de sang, se complaisant dans les carnages et les meurtres en série, notamment en période de guerre parmi les humains.

### 664 Fugitif

Pour une raison ou pour une autre, des ennemis sont aux trousses du personnage. Qu'ils soient Anges, Démons ou Kainite n'a aucune importance : ils sont dangereux, prompts à surgir de nulle part pour vous créer le maximum de problèmes avant de vous détruire. Et personne ne viendra réclamer vos cendres...

### 665 Dissident Démocrate

Spartakus reste le seul cas de rebelle ayant reçu suffisamment de soutien pour se dresser contre l'hégémonie de la Res Vampirica. Le personnage est convaincu que c'est un visionnaire et qu'il faut porter la lumière à ses semblables même s'il faut mourir à nouveau. Discrétion et réflexion sont devenus son credo : ainsi pourra-t-il saper le moral des troupes de la manière la plus insidieuse qui soit.

### 666 Espion Chthonien

Les Draconides constituent le principal ennemi de la Res Vampirica. Certains Kainites proches du Delirium sont séduits par cette voie facile et sans contraintes. La plupart reste sur la tangente mais il existe des cas désespérés de Kainites ayant trahi avant de sombrer dans l'hérésie : ceux-là deviennent les meilleurs atouts des Férons dans cette guerre sans fin.

## De la Res Vampirica

---

La communauté vampirique a vite compris la nécessité de tisser des liens entre ses membres. A la naissance du Christ, Philippe, conscient des répercussions sur les populations humaines du bassin méditerranéen, décide de structurer une fois pour toutes la société vampirique : c'est ainsi qu'il crée la Res Vampirica, sorte d'oligarchie présidée par les seuls fils de Kane, destinée à supplanter les nationalités et à éviter l'isolement des Kainites citadins. Bien entendu, en tant qu'aîné il s'arrange pour briguer le poste de Haut-Roi ou Monarque Absolu.

Au fur et à mesure que la Famille s'agrandit, Philippe définit les grandes missions des dynasties :

- les Rois commanderont et jugeront leurs pairs.
- les Fous lutteront contre les Chthoniens (Démons) et les Draconides.

- les Cavaliers combattront les Célestes (Ange).
- les Tours géreront les ressources matérielles de la Famille.
- les Reines veilleront à l'éducation religieuse et à la recherche ésotérique.
- Les Pions devront contrôler le bétail humain et gérer les réserves de sang.

Au sein de chaque dynastie, le Monarque a attribué à sa descendance des postes d'influences en fonction de son esprit d'initiative, sa puissance et sa célébrité. Une structure transversale permet alors de comparer les statuts sociaux de chacun dans l'organigramme complexe de la Res Vampirica. Plus élevé sera son rang, plus grande sera l'attention du Patriarche en cas d'invocation.

Echelon	Statut	Modificateur d'invocation
Aucun	Citoyen	-3
1er	Légit	+0
2nd	Tribun	+1
3ème	Sénateur	+2

Le **Citoyen** n'a qu'un seul droit : obéir à ses supérieurs. Il est cependant assuré de la protection du Sénat. Il ne peut procréer sous aucun prétexte.

Le **Légit** est un agent de terrain qui se doit d'être le fer de lance de la Res Vampirica. Il a le droit de procréer une seule fois et doit exécuter les décisions du Sénat.

Le **Tribun** est admis au Sénat mais n'a qu'un rôle consultatif. Il doit être à l'écoute des Légit et des Citoyens et est responsable de la bonne application des décisions du Sénat. Il a également le privilège de procréer deux fois de plus (soit trois fois en tout). Les Tribuns de la Dynastie des Rois sont souvent Saigneurs (gouverneurs de cités).

Le **Sénateur** siège à la chambre du Sénat. Il consulte les Tribuns, eux-mêmes informés par les Légit, et décide des orientations stratégiques de la Res Vampirica. Son statut lui octroie le privilège de procréer trois fois de plus (soit six fois en tout). Les Sénateurs de la Dynastie des Rois sont souvent Grands Saigneurs, gouverneurs de provinces (pays).

La Terre est divisée en cinq Sénats, chacune représentant l'autorité dirigeante à l'échelle d'un continent. La seule institution mondiale est l'Atrium qui siège à Pella (Grèce). C'est de là que le Haut-Roi Philippe et les autres Monarques contrôlent les affaires vampiriques.

C'est ainsi que selon les volontés de Kane toute la Famille a pu s'épanouir et traverser les siècles malgré les persécutions de l'Inquisition et les purges staliniennes. La discrétion, la puissance financière et l'influence sur l'inconscient collectif ont permis aux vampires de devenir aujourd'hui des acteurs non négligeables du Grand Jeu.

Officiellement, voici les principales relations qu'entretiennent les Kainites avec les autres forces en présence (propos recueillis auprès du Haut-Roi lors de ses rares crises de lucidité) :

- **Ange** : Dieu a maudit notre race. Ses Célestes constituent le bras armé de la répression éternelle qu'il exerce contre nous. Nous devons montrer que Kane est devenu à présent son égal en luttant de toutes nos forces contre ses agents, notamment ces bourreaux que sont les Inquisiteurs.
- **Démons** : tel une maladie contagieuse, la voie des Draconides a séduit bon nombre des nôtres. En respectant les enseignements du Grand Ancien nous pourrions lutter efficacement contre les Chthoniens et renvoyer à jamais les Félon en Enfer.
- **Egyptiens** : malgré les liens culturels qui nous unissent, leur rejet de l'Occident les rend méprisables et dangereux. Comme au temps d'Alexandre, ils plieront ou tomberont sous le coup de nos légions.
- **Psioniques** : nos lointains cousins Adamites (fils d'Adam) sont beaucoup trop matérialistes et empiètent souvent sur nos plates-bandes. Ils ont réussi à conquérir le monde moderne au nez et à la barbe de nos Ennemis héréditaires. Aussi devons-nous étudier leurs méthodes et leur montrer de quoi sont capables les Maîtres de la nuit.
- **Renégats et sorciers** : ces parias sont des recrues potentielles et des alliés puissants dans notre lutte contre les Ange et les Démons. Il faut absolument les protéger et les inciter à prendre parti à notre avantage.
- **Vaudous** : de petits joueurs insignifiants. Malgré tout, nous devrions nous intéresser à leurs îles pour en faire nos gardes-mangers d'appoint dans le Nouveau-Monde.
- **Vikings et Celtes** : des barbares sans aucune éducation mais de nobles adversaires, redoutablement efficaces en combat. Leurs instincts primaires peuvent néanmoins nous être très utiles si nous savons les manipuler à notre avantage.

### Des Monarques

Selon les instructions de leur papa chéri, les six enfants restés fidèles à Kane ont perpétué le rituel du Baptême du sang jusqu'à nos jours. Bien qu'un profane soit désorienté par l'apparente anarchie qui règne au sein de la société Kainite, chaque Monarque a organisé sa sphère suivant son propre caractère au risque de s'attirer l'inimitié des autres.

Les dossiers de presse ci-dessous donnent en quelques lignes les informations essentielles concernant les 6 dynasties suivant le même format :

- **Monarque** : nom du Monarque fondateur de la dynastie.
- **Fondation** : date de fondation de la dynastie.
- **Sphère** : les pouvoirs de cette sphère permettent de prétendre à la dynastie.
- **Titres** : dans l'ordre croissant, les titres accordent des colonnes de bonus supplémentaires pour l'invocation du Patriarche (+1 col. par titre).
- **Talent dynastique** : ce talent correspond à une capacité spéciale que partagent tous les Kainites de la dynastie.
- **Portrait** : les Monarques ont un look et un caractère très typés qui influence à coup sûr leur descendance.
- **Rôle** : chaque Dynastie joue un rôle précis sur l'échiquier de Kane.
- **Relations avec les Monarques** : quoi qu'on dise, les Monarques ne sont pas tous unis pour le meilleur et pour le pire. Au contraire, leur papa les a encouragés à lui montrer qui était le plus fort.

## Dynastie des Rois

**Monarque** : Philippe.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	5	3	2	5	42

**Fondation** : -336 avant. JC.

**Sphère** : les Défenses (pouvoirs défensifs).

**Talent dynastique** : Endurance royale.

Ce talent permet accorde 2 points d'armure permanents au personnage.

**Titres** : Soldat (1), Hoplite (2), Archonte (3).

**Portrait** : Philippe est le plus vieux Monarque de la Famille malgré son apparence de quadragénaire. Artisan de la réussite de son fils humain, Alexandre le Grand, il n'a pas supporté les bouleversements qui ont suivi la chute de l'Empire romain. Il est aujourd'hui quasiment sénile, complètement détaché des réalités du monde moderne : c'est pourquoi il reste toujours drapé à la mode grecque antique et, attaché aux valeurs de sa Macédoine natale, il cherche vainement à restaurer la splendeur des empires gréco-romains. Néanmoins, sa grande puissance de frappe et son extraordinaire capacité à se sortir de tous les coups durs font encore de lui le leader de la Res Vampirica.

**Rôle** : Philippe gouverne la Res Vampirica depuis sa création, en l'an 0. Il est chargé de faire respecter les quatre commandements et comme tout bon réactionnaire qui se respecte prône le retour inconditionnel à la Tradition.

## Relations avec les Monarques

**Hostile** : Ivan, Caligula, Macbeth.

**Neutre** : Attila.

**Associé** : Mary.

**Allié** : aucun.

## Dynastie des Fous

**Monarque** : Caligula.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	5	5	2	3	40

**Fondation** : 41.

**Sphère** : les Limites (limitations).

**Talent dynastique** : Sensibilité sanguine.

Ce talent permet d'ingérer du sang démoniaque avec les mêmes effets nutritifs que celui des humains mais le Fou a une chance sur 6 (6 sur 1d6) d'attraper une nouvelle limitation au choix du MJ.

**Titres** : Samnite (1), Rétiaire (2), Mirmillon (3).

**Portrait** : Le pauvre Caligula est né sous la mauvaise étoile. Humain maudit car fils de Démon, sa carrière d'Empereur romain dégénéré fut toute tracée dès sa plus tendre enfance. Lorsque Kane en fit son second enfant, il n'imaginait pas à quel point le petit (1m55 !) Caligula se montrerait turbulent. En fait, mis à part sa haine pour Vlad Tepes, force est d'avouer que ce Fou furieux se montre digne d'un internement psychiatrique : regard fuyant, propos incohérents, comportement chaotique, crises d'autisme prolongées. A noter qu'en bon fan de Kiss, il s'est accaparé leur look déjanté mi-hardos mi-clown.

**Rôle** : si Kane supporte encore le comportement psychotique de son fils, c'est parce qu'il se révèle être le seul à combattre efficacement les Démons. Malgré son lunatisme légendaire, il a réussi à nettoyer un nombre non négligeable de villes de toute présence de Lucifériens voire même de toute présence maléfique. Et puis le Grand Ancien a un petit faible pour ce petit bourrin qui lui rappelle son enfance mouvementée pleines de bastons et de batailles de rue.

## Relations avec les Monarques

**Hostile** : Philippe, Mary, Macbeth.

**Neutre** : Ivan.

**Associé** : aucun.

**Allié** : Attila.

## Dynastie des Cavaliers

**Monarque :** Attila.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	4	5	6	1	2	38

**Fondation :** 453.

**Sphère :** les Offenses (pouvoirs offensifs).

**Talent dynastique :** Symbiose hunnique.

Le Cavalier choisit une arme dans laquelle il se spécialise en combat : la puissance ou la précision est augmentée de +2 à chaque attaque.

**Titres :** Archer (1), Pillard (2), Fléau (3).

**Portrait :** Attila est un être fier de ses origines asiatiques : il aime le souligner quand il est face à son aîné Philippe, surtout quand il est question de nouvelles conquêtes. Son tempérament fougueux, son impatience font que ses frères n'ont pas tardé à le surnommer d' "Astérix aux yeux bridés" ce qui n'est pas pour le déplaire. Après tout, du haut de son mètre cinquante il est bien décidé à résister encore et toujours à l'envahisseur angélique.

**Rôle :** depuis sa cuisante défaite des Champs Cataloniques, le « Fléau de Dieu » est devenu un monomane de l'extermination des forces angéliques, soldats de Dieu en tête. Ce faisant, il laisse les mains libres aux politiciens du moment qu'on lui accorde les moyens de détruire ses prochaines cibles. D'ailleurs ses absences répétées lors des réunions de Monarques soulignent son unique ambition : le combat non-stop.

### Relations avec les Monarques

**Hostile :** Philippe, Macbeth.

**Neutre :** Ivan, Caligula.

**Associé :** Mary.

**Allié :** aucun.

## Dynastie des Tours

**Monarque :** Macbeth.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	4	5	3	3	35

**Fondation :** 1057.

**Sphère :** les Trésors (objets).

**Talent dynastique :** Ruine familiale.

La Tour choisit une cible vampirique unique : tant que celle-ci est maintenue, la victime perd le bénéfice de l'un

de ses pouvoirs 4xx et ce en 1D6 jours. De plus tous ses comptes bancaires sont bloqués.

**Titres :** Huissier (1), Ministre (2), Régent (3).

**Portrait :** sous des traits d'Écossais bourru, Macbeth cache une personnalité mesquine et machiavélique. Sa forte carrure et sa sphère d'influence lui permettent de s'imposer naturellement lors des réunions plénières sans avoir à hausser le ton. Comme il aime être aux centres de toutes les attentions, il n'hésite pas à se faire beau et à jouer les intéressants pour épater la galerie.

**Rôle :** il fallait bien qu'un fiston s'occupe des cordons de la bourse : c'est donc le petit Macbeth qui s'y est collé. Tel un PDG de multinationale, il gère son affaire sans faire de sentiment, permettant ainsi à la communauté d'avoir un niveau de vie au moins équivalent à celui d'un Bernard Tapie au sommet de sa gloire. Mais, le capitalisme sauvage est loin d'être son seul hobby : c'est lui qui régule la circulation d'objets magiques vampiriques et il compte bien un jour ravir les bijoux et la couronne à son frère Philippe.

### Relations avec les Monarques

**Hostile :** Philippe.

**Neutre :** Mary, Caligula, Attila.

**Associé :** Ivan.

**Allié :** aucun.

## Dynastie des Reines

**Monarque :** Mary.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	4	3	4	4	30

**Fondation :** 1558.

**Sphère :** les Us (pouvoirs utilitaires).

**Talent dynastique :** Hémométrie.

Ce talent permet de connaître la puissance magique de la créature dont la Reine ingère le sang (une goutte suffit). Ce potentiel est exprimé en palier :

Puissance	PP
Faible	1-10
Moyenne	11-20
Forte	21-30
Très forte	31-40
Divine	41+

**Titres :** Sœur (1), Mère (2), Révérende (3).

**Portrait :** déjà intégriste dans sa vie humaine, le passage à l'immortalité n'a pas arrangé les choses. Elle aime voir le sang couler à flots en toute circonstance,

notamment lors des somptueuses réceptions qu'elle organise pour la Saint Barthélemy. N'ayant pas pris une ride depuis 4 siècles, elle s'autorise des escapades nocturnes hebdomadaires où elle « chasse » avec délice les mâles fortunés. Ses parures et toilettes sont d'ailleurs toujours des chefs-d'œuvre que s'arracheraient volontiers les plus grandes stars.

**Rôle :** la Sanglante Mary s'est vue confiée la gratifiante tâche d'évangéliser ses frères de sang. Elle a créé pour cela un clergé composé exclusivement de femmes missionnaires chargées de surveiller la foi en Kane et de convertir les Anges au côté obscur. Accessoirement, on peut estimer qu'elle assume la régence de la Res Vampirica grâce à ses connaissances en sorcellerie, au grand dam d'Ivan et de Macbeth.

### Relations avec les Monarques

**Hostile :** Ivan, Macbeth.

**Neutre :** aucun.

**Associée :** Attila, Caligula.

**Alliée :** Philippe.

## Dynastie des Pions

**Monarque :** Ivan.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	4	4	4	4	30

**Fondation :** 1588.

**Sphère :** les Serfs (serviteurs).

**Talent dynastique :** Opritchnina.

Ce talent permet de connaître la position exacte des VO dernières victimes mordues par le Pion.

**Titres :** Terrible (1), Tyran (2), Tsar (3).

**Portrait :** Ivan est probablement le Kainite le plus proche de Kane à ses débuts : un jeune loup aux dents longues. Les siennes ont la fâcheuse habitude de rayer le parquet, surtout pendant les assemblées de la Res Vampirica : mégalomane accompli, il ne cache pas ses prétentions sur le trône de Philippe mais sait pertinemment qu'il lui faudra d'abord abattre politiquement sa sœur Mary. Il y travaille activement sans se douter qu'il fait le jeu de Macbeth.

**Rôle :** le leader des Pions se sent pousser des ailes lorsqu'il doit manipuler des hommes par milliers. Pour assurer le ravitaillement en fluide sanguin, aussi bien en qualité qu'en quantité, il surveille attentivement les prévisions démographiques et les rubriques nécrologiques, n'hésitant pas à intervenir lui-même quand le besoin s'en fait sentir. Parallèlement, l'enfant terrible de Kane recrute les serviteurs fidèles à la cause vampirique, humains ou surnaturels et cette influence sur

la société humaine justifie à ses yeux son accession au trône.

### Relations avec les Monarques

**Hostile :** Mary.

**Neutre :** Caligula, Philippe.

**Associé :** Attila.

**Allié :** Macbeth.

## Patriarcat Kainite

**Nom :** Kane.

**Fondation :** -5500 environ.

**Sphères :** toutes.

**Titres :** Patriarche, Grand Ancien.

**Portrait :** Kane est indéfinissable. Il est devenu aujourd'hui une ombre vivante, absorbant le sang à distance comme un trou noir absorbe la lumière. Sa silhouette est celle d'un homme robuste de taille moyenne à la chevelure lisse touchant presque les talons, emmitoufflé dans une cape noire comme une nuit sans étoiles.

Ses avatars, les redoutables Vox Pater, ont les caractéristiques suivantes :

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	6	6	6	5	5	15

**Talents :** Combat 5, Physique 4, Communication 6, Ruse 3, Scientifique 1, Artistique 2.

**Pouvoirs :** au choix et par seconde, un pouvoir mental au niveau 5 et un pouvoir physique au niveau 5.

**Autres :** 24 PV, dissous à -7.

**Rôle :** Kane semble obnubilé par un seul but, celui de découvrir le secret du Don Ténébreux. Il laisse à Philippe la charge de régner sur sa descendance. Depuis des siècles, il écume les bibliothèques du monde entier à la recherche des originaux de la Tour de Babel qui selon lui renferment le Graal vampirique. Il y a appris à ce jour 99 Noms de Dieu (99 PP) : s'il trouve le 100ème, il sera alors son égal !

### Pouvoirs privilégiés

D6	Pouvoir
1	Hypnotisme
2	Larmes de Kane
3	Contrôle des animaux
4	Anneau
5	Revenant

6	Ave Sanguinis
---	---------------

### Ave Sanguinis

<b>Type</b>	Mental	<b>Caract.</b>	VO
<b>Coût</b>	1 PP	<b>Portée</b>	10
<b>Défense</b>	FO		

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de ponctionner du sang à distance. S'il n'y a aucun obstacle, une gerbe de sang jaillit de la bouche de la victime pour se diriger vers celle du Kainite : ce dernier ponctionne alors niveau litres de sang à sa victime et récupère RU PV et PP par la même occasion. L'utilisation de ce pouvoir est inutile face aux Anges et Démons (sauf pour les Fous).

**Possibilités d'intervention : 1**

### Relations avec les Monarques

**Neutre :** tous.

### Du Delirium

Tous les Kainites partagent la même animosité envers les Draconides : ce sont tous des Traîtres à la solde de Vlad Tepes et de son mentor Samigina. Mais ils savent également que tous peuvent un jour ou l'autre être tentés de rejoindre cette Dynastie maudite à cause du Delirium, maladie psychique souvent contractée par les Fous et les vieux Kainites.

En réalité, c'est l'accumulation de tares physiques et mentales qui provoque la résurgence de ce syndrome latent chez tous les vampires : plus un Kainite vieillit, moins il supporte la perte de ses proches humains et les changements culturels dans la société humaine et vampirique. Aussi il est susceptible de « gagner » des limitations au fur et à mesure que les siècles s'écoulent.

De une à quatre limitations, le Kainite peut prétendre encore faire partie de la Famille bien qu'il soit instable et/ou marqué physiquement. Dépassé le seuil critique des cinq limitations, il perd complètement les pédales et part rejoindre ses frères de l'Enfer, les Draconides : il perd alors toutes ses caractéristiques Kainites pour devenir un simple vampire au service de Samigina mais n'est plus sujet à la destruction par la lumière du jour ni aucune autre restriction relative à son ancien statut (soif de sang, sommeil forcé, régénération des brûlures...). A noter qu'il garde tous ses pouvoirs compatibles avec la table démoniaque et qu'il retire les autres dans la table réservée aux Démons de Samigina.

### Intérêt pour les joueurs

Jouer un vampire indépendant dans le monde d'INS/MV permettra aux transfuges des jeux « gothic-punk » de garder leurs repères... à condition de jouer une campagne centrée sur ce type de faction. En effet, les vampires ont un peu de mal à s'intégrer parmi les autres factions de la troisième force dans la lutte contre le Bien

et le Mal. Les amateurs de complot politiques ou de survie en milieu urbain y trouveront également leur compte. Comme d'habitude, l'option de l'ennemi récurrent dans l'historique du PJ reste aussi d'actualité.

### Intérêt pour les meneurs de jeu

La Res Vampirica est une organisation discrète qui a tout intérêt à se faire petite pour survivre. Néanmoins, ses membres interviennent régulièrement dans le Grand Jeu pour brouiller encore un peu plus les cartes. Contrairement à d'autres groupes occultes, la solidarité n'est pas leur tasse de thé et les mettre en scène de manière ponctuelle constitue probablement la meilleure solution pour les placer au cœur d'une intrigue intéressante, sans dénaturer un sujet qui a fait la fortune et la gloire d'un certain « Loup Blanc ».

### Inspirations

#### BD

- BD : Rapaces.
- Comics : Blade, Crimson.

#### Films

- Blade (I et II).
- Blood (Manga en DVD).
- Entretien avec un vampire.
- Evil Dead III.
- Génération Perdue.
- La Momie (I et II).
- La Nuit des Morts-vivants.
- La Reine des Damnés.
- Resident Evil.
- Vampires.

#### Jeux de rôles

- Vampire, la Mascarade.

#### Romans

- Le cycle des vampires d'Anne Rice.

#### Séries TV

- Buffy contre les vampires.
- Poltergeist.
- X-Files.