

LEX TALIONIS

La Loi du Talion

Cette aide de jeu est entièrement compatible avec Carpe Noctem, la Troisième Force vampirique pour INS/MV 3. Après la vérité sur les vrais vampires, voici la réponse des autres forces en présence à l'ingérence Kainite. On en parlait à mots couverts jusqu'à maintenant mais tous les camps se doutent de l'existence de cette douloureuse épine dans le pied du Grand Jeu (si tant est qu'il puisse marcher, le bougre !). Ils se sont très vite organisés pour circonscrire la menace mais de manière très différente en fonction de leur idéologie et de leurs connaissances occultes :

- les Anges se sont dotés d'un ordre de chevalerie très particulier, héritier de l'Ordre de Sainte-Marie des Teutoniques.
- les Démons ont fondés d'une société secrète, la Cama, entièrement tournée vers l'éradication des Kainites mais de manière plus théâtrale et plus ludique (voir le Liber Daemonis).
- les psioniques ont choisi de tirer parti de l'existence de créatures surnaturelles non-alignées en optant pour l'approche scientifique.
- pour finir, la Dynastie des Reines a joué avec le feu en s'alliant avec une Force millénaire qui pourrait mener tous les Kainites à leur perte.

L'ORDRE ALAMAN

Une simple histoire de soldat

Le 15^{ème} siècle. Les Chevaliers Teutoniques se sont taillés à la pointe de l'épée un vaste royaume au nord de l'Europe. Ils sont droits, fiers de servir la Sainte Église Catholique et évangélisent les païens des steppes russes en leur enseignant l'amour de leur prochain, par la force si nécessaire. Le résultat est là : la foi chrétienne progresse, la papauté se réjouit.

Mais le vent tourne : les puissants voisins de l'Ordre Teutonique veulent se débarrasser de cette institution bien encombrante. L'Ordre est riche, catholique et son prestige est énorme. Qui plus est, le protestantisme luthérien est désormais bien implanté dans cette région et les Orthodoxes slaves n'entendent plus céder un pouce de terrain à ces croisés nordiques qui n'admettent pas la différence. Cerise sur le gâteau, la Pologne-Lithuanie catholique cherche à repousser ses frontières naturelles vers les provinces teutoniques.

Les défaites militaires succèdent aux revers politiques et l'Ordre est bientôt contraint à la dissolution pure et simple. Mais ses douze fondateurs ne se résignent pas : leur mission est sacrée et aucune loi séculière ne peut s'y opposer.

Le Cercle des Purs, tous Anges de Georges rescapés de la purge « laurentine » de 527, entrent dans la clandestinité. Laurent s'insurge, il veut mater les rebelles mais Dominique intervient en qualité de médiateur impartial, comme par le passé...

Racines de guerre

Après la bataille de Durancum (présentée dans le scénario « Reviens, Georges, j'ai les mêmes à la maison ») et la retraite de Georges (527), douze Anges parmi les plus puissants de l'Archange (9 Maîtres et 3 Amis) ne se soumièrent pas à l'autorité de leur ancien compagnon d'armes, Laurent, Maître des Exterminateurs Catholiques promu au statut d'Archange de l'Épée. L'Empire Romain en ruines, les barbares franchissant les portes de Rome à plusieurs reprises, Dominique contraignit Purificateurs, partisans de Georges, et Épistes, partisans de Laurent à trouver un accord à l'amiable.

Compte tenu du fait qu'aucune garantie n'était fournie quant à l'éradication totale et définitive des créatures indésirables dans l'Ordre Nouveau, notamment celle du peuple féérique et des vampires, l'Archange de la Justice consentait à ce que subsiste un petit groupe d'Anges d'élite chargés de « nettoyer » les derniers foyers à travers l'Europe. Ses membres pouvaient conserver leurs anciens privilèges (dont la fameuse Colère Divine) à condition de se soumettre à Laurent en cas d'invocation ou de retour au Paradis.

Chaque partie se satisfait de l'accord et bientôt naquit l'Ordo Nova, la secte angélique des derniers anges de Georges. Fortement diminuée par la scission des forces purificatrices de leur ex-Archange, leur credo devint « Cogere pro vincere » (Connaître pour vaincre) : sans le savoir, ils allaient semer les graines d'où germeraient l'esprit du moine chevalier des Croisades.

Pendant cinq siècles, l'Ordo Nova restera modeste : quelques dizaines de soldats de Dieu surentraînés traquent les dernières Fées, le Cercle se chargeant de coordonner leurs actions à travers toute l'Europe chrétienne. L'Ordo Nova suit leur exode et s'établit en Saxe puis en Poméranie (nord de la Pologne).

Les Croisades vont alors changer son destin : après une expédition remarquable en Terre Sainte, l'ordre gagne une véritable crédibilité militaire face aux autres sections d'élite de Laurent. En l'honneur de son dernier pays d'accueil, l'Ordo Nova devient l'Ordre de Sainte Marie des Teutoniques en 1128 avec la bénédiction de l'Archange de l'Épée lui-même. Mais ce geste symbolique n'est pas gratuit : Laurent place progressivement des Anges de confiance au Chapitre Général et parraine la fusion en 1237 de l'Ordre Teutonique avec une de ses meilleures unités d'élite régionales, les Chevaliers Porte-Glaives.

Même après les Croisades et malgré les querelles intestines, sa puissance restera énorme... jusqu'en 1410 où les Polo-lithuaniens écrasent les troupes teutoniques à la bataille de Tannenberg.

S'en suivra une lente agonie, l'ordre devenu vassal de son vainqueur, et sous la pression polonaise le Grand Maître Albert de Brandebourg finira par prononcer la sécularisation de l'ordre en se ralliant au luthériens.

A l'initiative de Dominique et de Jean-Luc (un autre lieutenant de Georges très actif lors des pourparlers de Durancum), le Cercle des Purs se scinde alors en deux :

- La Nouvelle Assemblée Teutonique (NAT), associée à la mouvance croisée nostalgique, se charge de contrer les incursions féériques de Scandinavie et de Russie. Elle refuse catégoriquement de s'allier avec l'Archange de l'Épée pour regagner le terrain perdu.
- L'Ordre Réformé des Combattants Alamans (ORCA), compte arrêter la vague vampirique qui déferle sur les Carpates. Fermement décidé à redorer leur blason, il fera fi de son orgueil : il s'allie par conséquent avec les Épéistes sans pour autant se soumettre à Laurent.

Le schisme est consommé. Les réactionnaires du nord se marginalisent pendant que les réformateurs du sud remportent victoires sur victoires. La nature de l'ennemi est responsable de cet état de fait. Au nord, rares sont les Fées quittant Faërie pour évoluer sur Terre, les Vikings s'acharnant à les protéger vaille que vaille. Au sud par contre, la guerre bat son plein : à l'ombre de l'Empire Ottoman prospèrent les vampires de tous bords (L'Atrium siège à Pella en Macédoine, ne l'oublions pas !). Les autorités angéliques se sentent donc obligées de soutenir l'Ordre Alaman qui après tout s'oppose indirectement à l'invasion musulmane.

Le procès des dignitaires de la NAT en 1991 signera la fin de l'épopée des Purificateurs : la NAT se réduit à une misérable section de soldats de Dieu (les Chevaliers de Saint Georges) dépendant de Laurent tandis que les Alamans intègrent par la grande porte les effectifs de l'Archange. Il n'y a donc plus aucun Ange de Georges en exercice sur Terre... à part une poignée de renégats de la NAT !

Son organisation

Le siège de l'ORCA se trouve depuis 1870 à Paris, dissimulé dans les sous-sols de la basilique du Sacré-Cœur. Le Chapitre Général constitue l'organe dirigeant de l'Ordre Alaman. Ses Dignitaires sont au nombre de treize, 10 (le Grand Maître, 3 Sénéchaux et 6 Baillis) désignés par Laurent Archange de l'Épée et 3 Baillis par Jean-Luc Archange des Protecteurs. L'ORCA se divise en trois groupes opérationnels, les Chapitre Europa, America et Honos. Chacun a le privilège d'ajouter son blason sur le baucéant, étendard de guerre de l'ordre dominé par son symbole, l'orque (la baleine tueuse, pas le séide de Sauron).

Le Chapitre **Europa** est basé au Vatican, dans les sous-sols glacés de la Basilique Saint-Pierre. Il peut agir sur tout le continent comme bon lui semble. Il est réputé pour sa discrétion exemplaire et ses méthodes de chasse « à l'ancienne ». Heureusement pour les Kaïnites, il est handicapé par sa lourdeur administrative et l'aversion de son Sénéchal pour les nouvelles technologies. Son blason représente un cheval blanc (la monture de Georges à Durancum).

Le Chapitre **America** est bien plus ouvert sur le futur. Installé sous la cathédrale Saint Patrick de New York, il est remarquablement équipé en armes et matériel de détection dernier cri. Son Sénéchal préfère s'appuyer sur une logistique parfaite pour mener à bien ses missions : plus nombreux en Amérique, les vampires sont bien plus mobiles et bien plus jeunes. Son blason est l'aigle américain.

Le Chapitre **Honos** est cantonné à Paris sous la butte Montmartre, dans les souterrains de la Basilique du Sacré-Cœur. Il coordonne les actions des deux autres et fait office de garde d'honneur du Chapitre Général (d'où son nom). De plus, il dispose d'une cellule de justice chargée de veiller au bon respect de la Règle. Son blason est la croix de Saint-Georges.

Les Grades sont au nombre de 7. Sont indiqués le nombre de gradés, les conditions d'admission au poste et leur mission principale.

1. Grand Maître

Nombre : 1

Symbole : pèlerine rouge.

Admission : Ange 1%, Maître des armées de Dieu (Grade 3 de Laurent).

Mission : déterminer avec le Chapitre Général les objectifs de l'Ordre Alaman pour éloigner la menace vampirique.

2. Sénéchal

Nombre : 3.

Symbole : pèlerine blanche.

Admission : Maître (Ange de Grade 3) au service d'un Archange du Conseil Offensif.

Mission : manager les actions de son Chapitre selon les directives du Chapitre Général.

3. Bailli

Nombre : 9.

Symbole : pèlerine noire.

Admission : Ami (Ange de Grade 2).

Mission : manager les différents bailliages sous l'autorité du Chapitre ; ceux-ci correspondent à des pays (Allemagne, Canada, France) ou des groupes de pays (Antilles, Benelux, Ibérie).

4. Commandeur

Nombre : 27.

Symbole : gorgerin d'or.

Admission : Serviteur (Ange de Grade 1).

Mission : manager les différentes commanderies sous l'autorité du Chapitre ; celles-ci correspondent à des régions (Andalousie, Pays de Galles, Québec, Texas).

5. Lieutenant

Nombre : 81.

Symbole : gorgerin d'argent.

Admission : Chérubin (Ange sans grade), Fils de Dieu ou Soldat de Dieu vétéran.

Mission : coordonner les actions des bataillons sur le terrain ; procéder à leur entraînement.

6. Sergent

Nombre : 243.

Symbole : gorgerin de bronze.

Admission : Soldat de Dieu.

Mission : coordonner les actions des sections de combat en mission.

7. Frère

Nombre : 729.

Symbole : chapelet de fer.

Admission : Serviteur de Dieu.

Mission : défendre les innocents (chrétiens) contre les vampires.

Au total, l'ORCA compte donc 1093 chevaliers (364 par Chapitre + le Grand Maître).

Ses moyens

Les différents Chapitres ont mis l'accent sur la discipline : les vampires sont de redoutables adversaires aussi ne faut-il laisser rien au hasard. La Règle a donc été rédigée dans le souci de créer un fort sentiment de cohésion et de fraternité parmi les Frères. Chaque Chevalier se doit de la connaître par cœur et s'engage à la respecter jusqu'à la mort.

La Force guide mon bras.

La Foi guide mon âme.

Le Courage guide mon cœur.

L'Obéissance guide mon esprit.

L'honneur guide mon épée.

Le matériel de combat constitue également une des fiertés de l'ORCA. Les armuriers de l'Ordre ont tout spécialement conçu un packaging particulier pour les Soldats de Dieu allant au feu contre les buveurs de sang, matériel que ne renierait pas une Buffy ou un Jack Crow.

Chevaliers de l'ORCA

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	3	2	2	2	7

Talents : Arme de contact 6, Arme d'épaule 3 ou Lance-flammes 3, Course 2, Discrétion 2, Esquive 2.

Pouvoirs : Epée longue bénite, Talent de combat, Volonté Supra-normale 2.

Limitations : Intégrisme.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Récupération : 1 PP toutes les 3h.

Matériel : lunettes à UV et pack ORCA (voir ci-dessous).

Pack ORCA

Ce packaging est constitué d'une tenue Van Helsing et de deux armes parmi les suivantes. Le Chapitre Europa préfère les armes de contact, le Chapitre America, les armes à distance, le Chapitre Honos, les deux.

Canon scié Silvergun

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+4	-2	5	5	AP

Fusil à pompe Silvergun

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+3	-1	10	10	AE

Notes : cette arme (de poing ou d'épaule selon le modèle) projette des cartouches de plombs d'argent fondu qui doublent les dommages sur les vampires. Malheureusement, la portée s'en ressent.

Dracolance

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+2	+1	-	-	AC

Notes : Cette arme légère, affectueusement surnommée la « Draculabarde », permet d'immobiliser un vampire moyennant un jet réussi d'Arme de contact Difficile contre l'Agilité adverse. Une fois immobilisé, le vampire

ne peut plus esquiver et devra réussir un jet de Force Très Difficile contre la Force adverse pour se dégager.

Lance-flammes Purificator

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+7	-3	15	5	LF

Notes : ce lance-flammes très encombrant permet de pulvériser un vampire à distance respectable.

« Saintes Ampoules »

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+5	-3	5	-	Lancer

Notes : c'est l'équivalent de la grenade pour les chevaliers de l'ORCA. Ces ampoules de verre gainée d'une grille en aluminium forgé renferment de l'eau bénite qui se répand à l'impact. On ne peut toucher qu'une cible à la fois.

Tenue Van Helsing

Prot.	Ajust.
3	-1

Notes : Cette tenue est particulièrement prisée par les Chevaliers qui préfèrent le combat au contact... une épée bénite entre les mains. La protection est de 5 contre les créatures qui attaquent avec leur armes naturelles.

Intérêt pour les joueurs

Même si les PJ Anges de Laurent sont bien évidemment concernés, d'autres Anges au service du Conseil Offensif pourrait intégrer l'Ordre Alaman. Appartenir à ce genre d'élite permet de rencontrer des Anges influents proches de la mouvance dominicaine, pour la plupart franchement réactionnaires, mais chez qui esprit chevaleresque rime avec esprit de corps. La forte solidarité et la sélection draconienne des Frères laissent donc une étroite marge de manœuvre à un groupe de PJ souhaitant noyauter l'ORCA pour le compte d'une force opposée. Tenter l'aventure tiendrait alors du suicide... et la réussite du miracle.

Intérêt pour les meneurs de jeu

Contrairement à ce que laisse penser la Règle, les Frères ne sont pas des brutes fanatiques tueuses de vampires. Ce sont de véritables martyrs de la chrétienté animés par le désir sincère de défendre l'humanité. Il est important par exemple de les opposer néo-jésuites qui sont bien plus prosélytes que les chevaliers alaman. Par contre, leur intégrisme demeure et ils ne faut pas les prendre pour des enfants de chœur. Ils défendent certes les innocents mais détruisent sans pitié tout vampire, même pénitent, qui croise leur chemin. Une intrigue intéressante consisterait à les faire apparaître dans une enquête menée par les PJ dans laquelle un vampire détient d'importantes révélations. A moins qu'une campagne axée sur la Terre Creuse ne leur donne

l'opportunité de démasquer plusieurs renégats de cette organisation fasciste parmi les chevaliers.

LA CAMA

Introduction

Organisation secrète fondée par Samigina pour porter aux nues le concept déjà très en vogue chez les humains du vampire romantique et bestial, la Cama est aujourd'hui une sombre machine bien rôdée. Après une dizaine d'années de bon et loyaux services, la Cama dispose de suffisamment d'adeptes et d'une structure assez solide pour affronter les affreux Kainites qui n'ont décidément pas la chance de connaître la Sombre Illumination.

Les Origines

Au départ, la Cama répondait à un besoin impérieux de Samigina de renforcer son influence politique à la Cour Démoniaque : sa condition de premier domestique de Satan lui-même l'avait déjà catalogué dans la catégorie des lèche-bottes carriéristes. Nombreux étaient ceux qui voulaient la peau du Prince des Vampires suite à l'affaire Hornet, aussi devait-il faire taire les mauvaises langues.

Le soutien de son ancien patron Bifrons fut des plus utiles pour poser les bases de son projet. En effet, l'affaire Hornet l'avait également éclaboussé et son pote Sami s'était interposé entre lui et Andromalius pour lui éviter de pénibles discussions stériles (essayer de parler plus de 5 minutes à un Démon de combat obnubilé par la violence et vous comprendrez la démesure du challenge).

Afin de pervertir un peu plus les humains, il fallait trouver le bon filon. La littérature, notamment le best-seller de Bram Stoker, avait immortalisé l'image du vampire et attaquer le problème sous un angle artistique semblait par conséquent une bonne démarche. Pour préparer le terrain, Samigina souffla quelques idées à Ann Rice. La suite dépassa les espérances du Prince : un best-seller qui devient bientôt une trilogie, le mouvement gothique qui retrouve ses racines, l'invention du gothique-punk, le petit monde des rôlistes qui s'en mêle, Hollywood qui s'empare du phénomène. Bref, que du bonheur : l'humanité intoxiquée est fin prête pour la phase 2. La Cama venait de naître...

Les Grands Principes

La Cama compte aujourd'hui 5000 membres à travers le monde, dispersés sur les cinq continents. Les démons détachés dans cette société secrète sont pour la plupart très contents de leur sort car leur Prince leur laisse toute latitude pour gérer quotidiennement la « Chronique », scénario permanent qui garantit la cohérence et la pérennité de cette fantastique mascarade artistico-occulte.

Les « Conteurs » constituent la crème des armées vampiriques : ils sont créatifs, fourbes et puissants. Tous

Capitaines, leur Prince les motive en leur faisant miroiter une promotion de Baron que Samigina décernera au meilleur Conteur du siècle. Pour ce faire, ils cumulent des points suivant un barème très strict lié à la progression de leur Secte. Bien sûr un ensemble de règles a été établi afin de ne pas casser le jouet au premier accès de colère. La plus importante est tout naturellement celle du secret, directement issue du principe de discrétion cher au Codex Daemonis.

Le Cercle des Conteurs se réunit pour la première fois en février 1989 à Venise afin de rédiger la Chronique et de recruter ses premiers membres parmi les touristes internationaux, hommes d'affaires ou personnalités locales. C'est collégialement que le terme de « Cama » fut choisi pour baptiser l'organisation : sobre, simple à retenir, signifiant « lit » dans plusieurs langues méditerranéennes (espagnol et portugais), cela donnait un cachet sinistre (le lit de mort ?) et furieusement avant-gardiste alors que la vague latino ne s'était pas encore abattue sur le monde. Les jaloux diront que c'est pour souligner la prédominance latine de ses membres fondateurs, d'autres plus cyniques penseront que ces histoires de lit mortuaire ne servent qu'à exorciser le tabou du pieu qu'on peut leur enfoncer pendant leur sommeil, mais cela tient probablement de la légende urbaine, bien entendu...

Le même Cercle définit ensuite le background de la Chronique : l'histoire du monde fut réécrite dans une version bien plus favorable aux créatures de la nuit, les Anges et Démons passant au second plan en intégrant la troisième force. Car l'ennemi public numéro un devait rester la Res Vampirica et ses dangereux Kaïnites. A cela vint s'ajouter une religion dérivée du kaïnisme et des hérésies chrétiennes (le Culte du Dragon), un ordre de chevalerie (l'Ordo Draconis), des prophètes (Saminga et Dracula), un livre sacré (l'Animagis) et différentes sectes en concurrence fermement décidée à faire triompher leur tendance au sein du Sanglant Collège.

Les Sectes

Au nombre de sept (comme par hasard...) chacune se rapporte à un élément précis : le Feu (Ignis), l'Eau (Aqua), l'Ombre (Sumbra), la Lune (Luna), la Terre (Terra), l'Air (Aer) et le Vide (Vacuum).

Au sein de chaque secte, l'organigramme hiérarchique est identique :

- Les **Disciples** constituent la base du mouvement sectaire. Ce sont tous des humains manipulés à qui l'ont promis l'immortalité et le pouvoir du vampire. Souvent inexpérimentés, ils aspirent à monter dans la hiérarchie par tous les moyens.
- Les **Tuteurs** constituent le premier échelon hiérarchique. Choisis pour leur compétence, leur expérience leur donne autorité sur les plus jeunes. Ils s'entourent donc d'un groupe de 1 à 3 Disciples

appelé « Classe » qu'ils protègent en échange d'une obéissance aveugle.

- Les **Précepteurs** éduquent les membres de leur secte et coordonnent les actions de grande envergure sur le terrain. Ils s'appuient pour cela sur leur « Ecole » réunissant 2 à 5 Classes.
- Les **Docteurs** légifèrent sur la doctrine draconide en accord avec leur tendance sectaire. Leur influence est proportionnelle à celle de leur « Université », qui se compose de 3 à 7 Ecoles. Bien que ce rôle soit souvent interprété par un Assistant, Chevalier Démon de Samigina (15 à 18 PP), certains dhampires (voir plus loin) particulièrement doués parviennent à se hisser à ce rang.
- Le **Recteur** dirige la secte et défend ses intérêts au sein du Sanglant Collège. Ce poste est obligatoirement tenu par un Conteur (Capitaine Démon de Samigina, 25 PP). Pour les profanes (c'est-à-dire les dhampires et autres manipulés de la Cama), ils se réunissent tous les ans en concile pendant le carnaval de Venise.

Aer

Recteur : Roberta Penhor.

Les Draconides d'Aer ont placé le service au rang de religion. Leurs adversaires les taxent d'hypocrites mais ils se gardent bien de le dire en public, la polyvalence de la secte rendant d'incalculables services. Chauffeurs, intermédiaires, mercenaires, informateurs, ils sont à l'aise dans n'importe quel rôle et leur ouverture d'esprit joue toujours en leur faveur. Ce serait oublier que leur objectif reste le même que celui des autres sectes : la première place du podium.

Privilèges : augmentation permanente de perception, talent physique, détection de la vérité.

Aqua

Recteur : Emma Konigin.

Cette secte est orientée sur l'élément de l'Eau : les arcanes de la manipulation politique se veulent être les seules armes dignes d'intérêt dans la quête de la victoire. Leur puissance vient de la complexe toile d'alliances qu'ils tissent nuit après nuit pour s'imposer face à des adversaires bien mal à l'aise quand il s'agit de construire des relations diplomatiques. Ils gardent cependant à l'esprit qu'il leur faut composer avec les autres sectes pour parvenir à leur fin et que la victoire n'est pas jouée d'avance.

Privilèges : augmentation permanente d'apparence, talent de communication, charme.

Ignis

Recteur : Gianfranco Calvacatore.

La secte d'Aqua est l'opposée de la précédente : c'est sans surprise qu'on y retrouve les partisans de la force brute. Les Draconides d'Ignis sont tout sauf discrets, n'hésitant pas à faire étalage de leurs pouvoirs offensifs. C'est pourquoi on les retrouve souvent à des postes militaires importants, du moins pour ceux qui connaissent la subtilité que requiert l'art de la guerre.

Privilèges : augmentation permanente de force, talent de combat, griffes.

Luna

Recteur : Reginald Bishop.

Ce qui compte le plus pour les membres de cette secte, c'est de désorienter l'adversaire. Toujours en marge du conflit, ils tentent de progresser en passant par la porte des cauchemars. Car contrairement aux autres, ils agissent pendant le sommeil de leurs ennemis lorsque ces derniers sont sans défense. Courtisés par les uns, persécutés par les autres, ils finissent par tirer leur épingle du jeu d'une manière plus qu'honorable.

Privilèges : augmentation permanente de volonté, talent artistique, cauchemar.

Sumbra

Recteur : Santiago Rey.

L'espionnage constitue le maître mot de cette secte. Pour gagner, il faut détenir l'information. Pour l'obtenir, il faut se cacher et user de tous les subterfuges possibles pour en engranger un maximum. Reste ensuite à monnayer l'information pour en tirer le meilleur parti. Là encore, les Draconides de Sumbra savent qu'il faut jouer serré pour obtenir la victoire, leur influence dépendant autant du volume de connaissance que de sa qualité.

Privilèges : augmentation permanente d'agilité, talent de ruse, forme gazeuse.

Terra

Recteur : Pierre Yves Thibault de la Tour dit « Pytt ».

Les Draconides de Terra sont obsédés par le pouvoir matériel. « L'argent est le nerf de la guerre » est rapidement devenu leur credo aussi trouve-t-on chez eux les meilleurs commerçants et artisans de la Cama. Leur potentiel de ressources leur donne un poids considérable dont ils usent quotidiennement pour ne pas être distancé par les autres sectes.

Privilèges : augmentation permanente de précision, talent scientifique, objet maudit.

Vacuum

Recteur : Nihilus.

Tout au plus une poignée, les Draconides de Vacuum restent une énigme. Solitaires, silencieux voire absents, ils se complaisent dans leur neutralité mystérieuse. Mais n'ont-ils pas déjà en mains les atouts de la victoire ?

Privilèges : 1 pouvoir aléatoire dans la table privilégiée de Samigina.

Les Dhampires

Sous ce terme barbare d'origine roumaine (véridique !) se cache le secret qui pourrait bien faire tomber Sami devant Andromalius pour atteinte au Grand Jeu. Les dhampires sont des êtres humains qui ont obtenu certains pouvoirs démoniaques, appelés « Privilèges », en intégrant la Cama. Leur profil est très varié, toutes les catégories sociales étant représentées mais ils ont tous vraisemblablement basculé dans la psychose en s'identifiant à des créatures mi-humaines, mi-vampires.

Voici leurs caractéristiques types de ces psychopathes :

Dhampires

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	2	6

Talents : Corps à corps 2, Discrétion 2, Esquive 2, Séduction 2, Métier 2.

Pouvoirs : Dents, Pas de nourriture, 1 à 3 Privilèges selon leur Secte.

Limitations : Besoin de sang.

Diviseur de dommages : 1 (humain).

Récupération : 1 PP toutes les 6h.

Comme vous pouvez le constater, ils sont bien moins puissants que des Kaïnites mais jouissent d'un avantage non négligeable sur ces derniers : ils peuvent sortir de jour (avec une paire de Ray-ban pour les plus graves).

Intérêt pour les joueurs

Les PJ Démons sont particulièrement visés. S'ils découvrent le pot aux roses, ils pourront adopter plusieurs positions : délation auprès des services du Jugement, chantage, amitié ou indifférence, tout est permis. On peut même imaginer un rôle de figurant intermittent pour un PJ Démon de Samigina au sein de la Cama, histoire de se détendre entre deux missions classiques. A terme celui-ci pourrait bien devenir un Assistant à plein temps à moins qu'il ne veuille tout simplement briguer un poste de Conteur. Une retraite dorée en somme !

Intérêt pour les meneurs de jeu

Comme l'explique si bien le Liber Daemonis, cette force est une conspiration amusante qui pourrait faire l'objet d'un scénario conséquent voire d'une campagne à dominante enquête. L'idéal serait de désorienter les

joueurs en les plongeant en plein conflit Draconide-Kaïnite dans une grande cité européenne ou nord-américaine (au hasard, Londres ou New-York). Compte-tenu de la discrétion dont font preuve les deux factions rivales, les situations de combat devraient se faire rares mais il est possible qu'un règlement de compte se produise à retardement sur les relations humaines des PJ, voire sur le PJ lui-même.

UBIC

Prologue

La race vampirique n'a pas toujours été prise au sérieux par les sorciers et les psioniques, son influence sur les populations humaines étant jugée trop faible. La Rose avait bien mené certaines expériences inavouables dans d'obscurs laboratoires alchimiques mais les résultats s'étaient souvent révélés catastrophiques. Ce n'est qu'avec le projet « Perfect Warrior » (voir l'aide de jeu « Ars Mecanica »), que l'artisanat a fait place aux process industriels. Aujourd'hui, les Trusts disposent d'une confortable avance dans le domaine des biotechnologies et leurs recherches ont abouti à quelques succès intéressants au sein de leur structure commune : l'Universal Biotechnics Information Center (UBIC).

Fondation

Les programmes de recherche militaire américains pendant la guerre froide avaient eu le mérite d'attirer les investisseurs corporatistes de tous bords. Même après le coup d'arrêt porté par l'administration Kennedy, certains scientifiques ne s'étaient pas résignés à abandonner la piste génétique surtout si près du but. Kennedy assassiné, les équipes purent donc mettre leur expérience au profit du Pentagone afin développer tout un arsenal d'armes bactériologiques utilisable au Vietnam. C'est un concours de circonstances bienheureux qui va leur permettre de se revenir dans la course.

En 1974, les GI's capturent un Kaïnite vivant (enfin mort-vivant pour être exact) en pleine jungle, Nicolas de Maintenon, aristocrate français amateur de sensations fortes devenu un sympathique Cavalier. Le corps est rapatrié aux USA où il est confié aux bons soins des professeurs Karl Schultz (voir Ars Mecanica) et Norman Kell. Sa mission : étudier le buveur de sang sous toutes ses coutures. Ce dernier a la brillante idée de former un groupe de travail polyvalent, où sorciers et psioniques pourront mettre leur savoir-faire en commun. Grâce à cette synergie, ils font huit ans plus tard une découverte capitale : le Don Ténébreux serait assimilable à une maladie génétique influencée par les lignes leys.

Paradoxalement, les progrès de l'informatique qui avaient donné l'avantage à la branche cybernétique des Perfect Warriors vont permettre de combler le retard de la branche génétique. Après des années de manipulation et clonage, la « Blood Team » de Kell créé en 2001 une nouvelle espèce : l'homo sapiens canis ou wolfen est né !

Fondation et Empire

L'UBIC a deux faces : l'une publique et l'autre occulte. Sa vocation officielle est de compiler toutes les informations portant sur le sujet des biotechnologies, du moindre article universitaire au plus dense brevet de propriété industrielle. Le centre, financé par des fonds publics (OMS, UNESCO) et privés (industries chimiques et pharmaceutiques), a déjà organisé des dizaines de colloques internationaux sur des thèmes aussi variés que la bioéthique ou le décryptage du génome humain. Cette plate-forme se veut philanthropique et tournée vers le progrès scientifique, souhaitant conserver une image respectable et incontournable dans les milieux autorisés. Le site d'implantation n'a d'ailleurs pas été choisi au hasard, en grande banlieue de Denver pour être précis, à proximité des plus grandes universités de la région.

Mais sous les salles de conférence, médiathèques et petits laboratoires se cache un réseau souterrain digne de la guerre froide. Au cœur d'un abri anti-atomique se trouve le complexe où l'équipe de Keller réussit à isoler le gène dragon responsable de la mutation vampirique. Le petit Kyle vient d'y naître et poursuit paisiblement sa croissance sous le regard attendri de ses « parents ». Quel chemin parcouru depuis les premiers spécimens lâchés dans la nature !

Terre et Fondation

Tous les experts concordent aujourd'hui à dire que Keller a jeté les bases de la technomancie, un subtil mélange de technologie et de magie. Débarrassée des incertitudes alchimiques et dopée par l'explosion technologique de la fin du siècle dernier, la technomancie constitue une arme qu'il faut maîtriser à tout prix pour la survie de l'humanité, mais une arme tout aussi dangereuse que l'atome.

Les wolfens constituent à ce jour l'unique succès de la Blood Team. Ces êtres sont des clones humains génétiquement modifiés et soumis à l'influence des lignes leys parcourant la Terre. Humains d'aspect, on constata que la bestialité des wolfens était exacerbée à cause de trois facteurs :

- Les gènes de tueurs psychopathes sélectionnés pour en faire des tueurs compétents et créatifs (au passage, cela permet de vérifier la théorie de la prédestination génétique à la violence chère aux anglo-saxons).
- Les gènes de chiens de combat implantés pour obtenir l'obéissance et autres qualités innées de la race canine (agilité, odorat, vitesse, etc.).
- Le gène « Doppelganger » (gène mutant après incubation du Don Ténébreux) permettant de leur faire subir des mutations accélérées sans les tuer tout en leur transmettant pourquoi pas certaines caractéristiques vampiriques.

Le résultat ressemble à s'y méprendre à ce que le profane prendrait pour un loup-garou (d'où l'origine du terme allemand de « wolfen »). Lorsqu'on le met en colère, ses traits bestiaux refont surface, aussi bien ceux physiques que ceux psychologiques (agressivité, bave, traits canins, pilosité, empathie, etc.). Leur instinct de prédateur est cependant devenu si aiguisé qu'ils sont poussés à tuer régulièrement, trop souvent pour évoluer sereinement en société pendant de longues périodes. Ironie du sort, ils ont une préférence pour les chasses nocturnes et la chair fraîche de vampire.

Les caractéristiques suivantes sont celles de la première génération, celles de la prochaine devant théoriquement déboucher sur des spécimens plus sociables et adaptables à leur environnement par le remplacement des gènes de tueurs par des gènes de surdoués psioniques.

Wolfen

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	2	4	5	1	1	10

Talents : Acrobatie 3, Chasse 4 (PE), Corps à corps 5, Course 4, Discrétion 2, Empathie 4 (PE), Esquive 3.

Pouvoirs : Attaques multiples 2, Griffes 4, Dents 4, Champ magnétique 2, Régénération 3.

Limitations : Tueur psychopathe.

Diviseur de dommages : 2 (l'argent leur cause le double de dommages).

Récupération : 1 PP toutes les 6h.

Intérêt pour les joueurs

Pour des personnages psioniques ou sorciers, l'UBIC représente la chance d'accéder à des infrastructures high-tech et à des données top-secret. Les conspirateurs de tout bord pourront échafauder des plans machiavéliques avec un minimum de confort et de sécurité. Les autres pourront toujours tenter d'éventer le projet Wolfen ou de participer aux progrès de l'UBIC pour le plus grand bénéfice de leur camp (Bien, Mal ou Troisième Force). Les PJ Kaïnites quant à eux y trouveront des ennemis récurrents avec qui le chasseur deviendra le gibier.

Intérêt pour les meneurs de jeu

UBIC est susceptible d'inspirer de subtils scénarios d'espionnage et d'enquête. Kyle peut devenir l'enjeu d'une lutte entre les Trusts cybernétiques et biotechnologiques. Le wolfen répond parfaitement au profil du tueur psychopathe qui apparaît régulièrement dans les intrigues d'INS/MV. Vapula peut très bien demander aux joueurs de lancer discrètement des négociations avec l'ennemi pour profiter de ses découvertes et mieux le trahir par la suite. Enfin, les Soldats de la Terre Creuse pourrait intervenir afin de

récupérer les archives nazies sur la race aryenne détenues par le centre.

LES NONNES ROUGES

Gypsy Story

Devenir le chef incontesté d'un clergé de parias tels que les Kaïnites, c'est avant tout se doter d'une organisation puissante et efficace afin que son autorité ne soit jamais remise en question. Mary, Monarque de la Dynastie des Reines, le sait pertinemment mais il a fallu une bonne dose de patience et un concours de circonstances favorable pour imposer définitivement ses Nonnes Rouges dans une Res Vampirica peu encline à laisser la gente féminine s'exprimer. Ce petit plus qui lui a permis de s'imposer définitivement à l'Atrium devant son frère Macbeth est bien entendu son immense savoir ésotérique, savoir qui repose sur une forme de magie unique : la Magie Rouge ou, pour les érudits, l'Hémomancie. Ce secret est le mieux gardé de tout le folklore kaïnite car il a une origine bien singulière.

Tout commence avec les fameux Luri. Héritiers de Caïn, ils vivaient au nord de l'Inde, sur les terres bibliquement citées comme étant Nod, le pays de l'Errance. Pendant des siècles, ils avaient protégé Caïn et ses cinq clones et, grâce au soutien d'un père à ses enfants, avaient rapidement trouvé leur place dans le nébuleux système de caste indien en qualité de guerriers érudits, doués pour toutes les formes d'art, notamment la forge, la musique et la danse. Quand Caïn partit vers l'occident, en quête de l'Éden, ils perdirent progressivement de l'influence dans les cours des rajas (rois) locaux qui en firent d'excellents gardes-frontières dans les marches indiennes occidentales (Pakistan et Afghanistan actuels) afin de contrer les incursions arabes puis turques et enfin mongoles. Poussés par les hordes de cavaliers gadjé (« ennemis »), les Luri durent céder toujours plus de terrain aux envahisseurs et se résignèrent à émigrer sous des cieux plus cléments. Ils choisirent par conséquent de suivre les traces de Caïn et se dirigèrent eux aussi vers l'ouest vers l'an 900, date à laquelle on parle pour la première fois d'eux dans des textes perses.

Au gré des guerres et des persécutions qu'ils subissent, ils se dirigeront toujours un peu plus vers l'occident, jusqu'à parvenir au berceau de la Res Vampirica, la Macédoine du Haut-Roi Philippe. Au début, les relations sont tendues car les cousins Luri et Kaïnites ont du mal à s'entendre sur la notion complexe de pureté généalogique de leurs lignées. Mais l'expansion ottomane détruisant l'Empire byzantin, les Luri reprennent leur route vers l'ouest et se répandent dans toute l'Europe chrétienne de la froide Scandinavie à la brûlante Ibérie, des fastueuses cours Anglaises aux austères hameaux russes. Mais leur petite incursion en « Petite Egypte » (la Grèce) leur apportera bien plus...

Trois mille ans auparavant avait régné sur l'autre rive de la méditerranée un Pharaon visionnaire, Aménophis IV-Akhénaton. Son culte monothéiste du disque solaire Aton

ne lui avait pas survécu et ses prêtres avaient tous disparu, étant morts ou exilés. L'un d'entre-eux s'enfuit en Grèce où il perpétua le culte d'Aton dans une secte confidentielle, les Atsiganos (du grec *athinganoi*, « intouchable »). Après sa mort, il fut momifié et son tombeau enfoui quelque part dans un lieu difficile d'accès, le massif du Mont Athos. Des siècles plus tard, sa secte avait intégré des concepts manichéens et attiré des adeptes de tous horizons, dont quelques sages luri. Une modeste cordonnier luri installé dans une grotte de la région découvrit le tombeau et réveilla la momie. « Phralmulo » (le Grand Mort en langue luri) demanda à voir les baro (chefs) luri et contre toute attente, ils conclurent un accord : si Phralmulo acceptait de partager ses connaissances, eux s'engageraient à devenir sa milice privée. La portée de cet accord fut telle que l'on parla désormais de « tsiganes » pour désigner les Luri. Vous vous en doutez, la momie honore toujours son contrat et depuis les Tsiganes tiennent parole.

Mais qu'est donc devenu Phralmulo ? Les Tsiganes débarqués en Angleterre en ont fait son sanctuaire, plus précisément dans les ruines romaines de Bath. Les Anglais nommèrent de toute évidence ces intrus « Gypsies » en référence à leur pays d'origine supposé (la « Petite Egypte ») mais peut-être aussi parce qu'il avait apporté quelque chose de vraiment égyptien avec eux...

Bon, et la magie dans tout ça ?

J'y viens. La reine Mary devenue vampire était la risée de ses grands frères, tous rompus aux arcanes de la guerre et de la politique depuis de lustres. En intégriste convaincue (son penchant pour les massacres à la catholique lui permirent d'entrer dans la légende en tant que « Bloody Mary »), elle imagina une religion conforme aux dogmes de la Famille (Respect du plus fort, Culte du Patriarche, etc.). Fervents catholiques, les Gypsies présents dans son royaume lui présentèrent alors Phralmulo.

Le contenu des entretiens entre la Momie et Mary reste un mystère mais les faits parlent d'eux-mêmes : le Kaïnisme, subtil compromis entre catholicisme et monothéisme d'Aton, adopta sa forme définitive pour devenir la religion officielle de la Res Vampirica à grands renforts de puissants sortilèges. Macbeth fut le seul à ne pas apprécier la plaisanterie et il cherche depuis désespérément à savoir comment sa sœur a appris aussi rapidement ses tours de magie et retourné la situation politique à son avantage.

Mais il y a un prix à payer. Le problème de ce pouvoir ésotérique est qu'il se base sur des rituels qui finissent peu à peu par renforcer la puissance de Phralmulo. Il peut projeter de plus en plus loin son esprit et cherche un moyen de reprendre l'Égypte aux forces islamiques et égyptiennes antiques qui se la partagent. Autrement dit, s'il n'arrête pas sa petite vendetta personnelle, il finira par provoquer une coalition tacite des forces anti-kaïnites contre la Res Vampirica qui lui offre asile.

Les Reines de la Nuit

Comme l'explique brièvement Carpe Noctem, les Reines forment une dynastie hermétique entièrement vouée au culte du Kaïnisme. On les désigne également sous le nom de Nonnes Rouges à cause de cette focalisation sur le religieux et les pouvoirs exotiques dont elles disposent grâce à Phralmulo. Pour mémoire elle compte trois Distinctions :

- Sœur (1).
- Mère (2).
- Révérende (3).

Les rites kaïnites sont calqués sur ceux chrétiens en changeant certains mots-clés par d'autres plus conformes à l'histoire vampirique (Céleste pour Ange, Chthonien pour Démon, Adamite pour Psionique, etc.). Les grandes célébrations sont les suivantes :

Nuit des Cendres (2nd mercredi de février)

On y honore la mémoire de tous les kaïnites tombés au champ d'honneur pour la gloire de Kane et de la Res Vampirica. C'est le moment le plus solennel de l'année et également l'équivalent de la fête nationale Kaïnite.

Nuit des Reines (dernier dimanche de mai)

Mary a placé une nuit fériée pour le clergé, où les Nonnes Rouges peuvent tomber l'habit pour se divertir un peu, une sorte de fête du travail ! Les autres Dynasties doivent par tradition leur offrir un litre de sang de leurs Monarques.

Nuit des Défunts (2 novembre)

Cette nuit est en quelque sorte le jour « anniversaire » de toute la communauté Kaïnite. On y célèbre les vertus mystiques du Don Ténébreux et des conteurs rivalisent d'audace pour présenter leurs derniers instants de mortel.

Nuit des Innocents (28 décembre)

Très proche de Noël, c'est le moment où les Kaïnites s'offrent des cadeaux pour cimenter les liens familiaux. Le cadeau le plus commun étant un « innocent » humain, le terme est resté pour qualifier cet événement festif très apprécié.

Elles officient très souvent en voile rouge et noir et tenue de cuir clouté moulante, ce qui a tendance à en déstabiliser plus d'un lors des cérémonies officielles.

Uniforme des Nonnes Rouges

Prot.	Ajust.
2	-

Notes : Cette tenue se compose d'une pèlerine pourpre, d'un voile rouge et noir similaire à ceux des nonnes

chrétiennes et d'une combinaison de cuir clouté noir, moulante et sexy à souhait. Elle est taillée sur mesure pour chaque Nonne Rouge. A cela s'ajoute trois piercings discrets (des petites perles en amaranthe), deux pour les narines et un sur la lèvre inférieure, qui indiquent leurs Distinctions.

La Magie Rouge

En termes de jeu, les Luri et les Reines ont accès aux pouvoirs d'Hikuptha, l'organisation secrète d'Alain, décrite en détail dans le Liber Angelis. Néanmoins, si la mécanique ne change pas pour les mages Luri, les Marihme (Impurs) ces pouvoirs ne sont pas assujettis aux mêmes contraintes : à la place de ceux décrits dans le Liber, les Nonnes Rouges dépensent autant de PV que de PP (elles doivent se saigner). Considérez qu'elles obtiennent un nouveau pouvoir par Distinction, pouvoirs qu'elles feront évoluer comme les autres par la suite.

Elles partagent de plus le secret de la forge vampirique, c'est-à-dire ses origines luri. Elles disposent d'un sort spécifique pour y parvenir qu'elle lanceront avec le talent Esotérisme équivalent à celui de Sorts Annexes des Sorciers.

Création de relique luri

Difficulté : 5

Ce sort permet de créer une relique luri à partir d'une arme classique ou d'une œuvre d'art. Les supports (armes ou pièces d'artisanat) doivent avoir été fabriqué par un forgeron Luri avant de procéder à l'enchantement. Une ou plusieurs Reines devront ensuite verser du sang sur l'objet et sacrifier en conséquence un certain nombre de PV. Le jet sera considéré comme très difficile avec un modificateur plus ou moins élevé en fonction de l'objet :

Type de relique	Diff.	PV	Temps
Oeuvre d'art luri	-2	4	1 semaine
Arme de contact vampirique	-4	6	2 semaines
Arme à distance vampirique	-6	8	3 semaines

Pour les caractéristiques des reliques, reportez-vous à Carpe Noctem.

Intérêt pour les joueurs

Les Nonnes Rouges donnent une plus grande profondeur à un PJ Reine sans trop déséquilibrer le jeu d'échecs entre Dynasties. Si l'interprétation de ces « Macho Women with Guns » ne vous tente personne à la table, il reste le moyen de s'en attirer les bonnes grâces sachant qu'un contact dans le clergé est toujours utile. Les PJ Tours devraient moins apprécier leur Magie Rouge mais c'est un bon moyen pour se surpasser... ou se tuer à la tâche !

Intérêt pour les meneurs de jeu

Les MJ connaissent maintenant un peu plus l'origine des Luri, plus connus sous leur nom générique de Rom. Comme les Reines et les Luri sont liés par le secret, un scénario sur la préservation de celui-ci peut générer des intrigues intéressantes. Les Gens du Voyage donneront également une touche d'exotisme à des intrigues secondaires ou tout simplement des PNJ mémorables. Quant aux Nonnes Rouges, elles tirent suffisamment de ficelles pour être dans tous les coups tordus de la Res Vampirica : vos campagnes à dominante politique et/ou ésotérique devraient en bénéficier.

Inspirations

BD

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

Films

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

Jeux de rôles

- Miles Christi.
- Vampire, la Mascarade.

Romans

- Le cycle des vampires d'Anne Rice.

Séries TV

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