



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les institutions indépendantes > **La Manus Nigrum**

La Manus Nigrum

dimanche 26 février 2006, par [Mercurio](#)

Egalement appelée Vraie Main Noire ou Tal'Mahe'Ra, la Manus Nigrum poursuit un but peu avouable : éveiller les antédiluviens et provoquer la Géhenne...

Origines

Au début, il y avait un antique culte de mages mortels, appelé le Tal'Mahe'Ra, qui deviendrait plus tard la Tradition des Euthanatoi. Fascinés par la mort, ils se sont intéressés aux Vampires, qui réunissaient vie et mort en un seul être. Les mages ont alors découvert à quel point ces créatures de la nuit étaient ignorantes des mystères qu'ils étudiaient, et ils les ont alors admis dans leur culte, pour leur enseigner ce qu'ils avaient découvert. Ensemble, ils parcourent l'Outremonde et apprennent à communiquer avec les Ombres.

Puis, au 5ème siècle av. J.-C., les Vampires se sont brusquement multipliés dans le Tal'Mahe'Ra, et en prennent peu à peu le contrôle. Les mages quittent définitivement leurs rangs, et vont fonder la Tradition Euthanatos.

Le Schisme

En 450 ap. J.-C., un conflit oppose deux courants, qui font scission :

- à l'est, le culte se maintient sous sa forme originelle, avec une forte présence d'Assamites et de Séthites, et conserve son nom.
- à l'ouest, les Vampires changent peu à peu d'orientation, au contact des mages Verbena : ils se désintéressent de la mort, et se mettent à étudier avec ferveur la politique humaine et, surtout, la ville d'Enoch, la cité originelle des Vampires, découverte lors d'excursions dans l'Outremonde. Le culte change alors de nom, devenant la Manus Nigrum. C'est à ce moment là que ses membres décident de

protéger les mortels, et de tout faire pour que les Vampires vivent en paix avec eux, comme c'était le cas à Enoch.

Philosophie

La Manus Nigrum vise donc 2 objectifs :

- la protection de humains, et donc la fin des guerres stériles entre Vampire, dont les mortels sont toujours les premières victimes ;
- le réveil des Antédiluviens et le déclenchement de la Géhenne, qui doivent provoquer la destruction de la plupart des Caïnites, et ne laisser en vie que les plus méritants, dans l'optique d'un nouvel âge d'or, permettant la cohabitation libre et ouverte des mortels et des Vampires.

La naissance de la Camarilla et du Sabbat

Celle-ci se développe considérablement, et infiltre progressivement les sphères d'influence mortelles. Mais l'arrivée du Moyen-Age, et surtout de l'Inquisition, vont lui porter un coup violent : les Verbenas finissent trop souvent sur le bûcher, et les liens s'amenuisent énormément, jusqu'à disparaître totalement.

C'est à ce moment que pour aider à la Géhenne et commencer la destruction des Vampires les plus faibles, la Manus Nigrum attise une révolte chez les plus jeunes Caïnites. Le mouvement fonctionne suffisamment bien pour provoquer la révolte Anarch'...

La conséquence directe en est la création de la



Camarilla, peut-être sous l'impulsion de l'Inconnu. Incapable d'en prendre le contrôle total, la Manus Nigrum l'infiltrer, et crée le Sabbat, avec une philosophie totalement opposée, pour contrebalancer la première secte. En outre, ses membres comptent sur la présence d'un deuxième camp pour occuper les Vampires dans des luttes d'influence, plutôt que de se consacrer à la recherche des Antédiluviens. Enfin, pour promouvoir leur philosophie dans la nouvelle secte, ils y créent une section à part, la [Main Noire](#).

Les deux camps sont désormais en place, et la Manus Nigrum est infiltrée dans les deux...

La fin du Schisme

Pendant les siècles qui ont suivi la scission du culte, le Tal'Mahe'Ra et la Manus Nigrum perdirent progressivement le contact. Au 16ème siècle, enfin, les ponts sont totalement coupés : la Main Orientale, qui réside à Enoch, dans l'Umbra, interdit l'entrée à la Main Occidentale.

Malheureusement pour elle, elle est devenue très faible, comparée à son homologue d'Europe. Au 17ème, les Ombres qui vivent aux alentours d'Enoch en profitent, et c'est toute une armée qui s'abat sur la Première Cité. Ses défenses tombent rapidement, et seuls quelques Vampires en

réchappent. Ceux-ci cherchent alors un abri auprès de la Manus Nigrum, qui les accueille en son sein.

Au 18ème, le culte réuni lance un assaut sur Enoch, et parvient à reprendre la cité aux spectres. Tal'Mahe'Ra et Manus Nigrum sont à nouveau réunis, et prennent le nom de Main Noire, ou Vraie Main Noire par opposition à la section sabbatique. Ils signent alors le Traité d'Enoch, qui fixe la nouvelle organisation du culte.

Organisation

- *Le Del'Roh* : le dirigeant de la Vraie Main Noire serait le même depuis 250 ans, et serait une femme. Il est aidé par un conseil, le Wazir.

- *Le Wazir* : conseil dirigeant, soutien du Del'Roh, constitué de :

- 10 Séraphins : ils sont les lieutenants du Del'Roh ; 5 viennent de la Manus Nigrum (3 à la Camarilla, 2 au Sabbat), et 5 du Tal'Mahe'Ra (cantonnés à l'orient).

- 3 Liches : anciens mages euthantoi, étreints aux origines du culte. Ils servent de juges à la Main Noire, et s'occupent principalement des activités de l'Outremonde.

- *Les Dominions* : au nombre de 13, ils sont aux ordres directs des Séraphins.