

Les Archontes

jeudi 9 février 2006, par [Mercurio](#)

Les Archontes sont nommés par un [Justicar](#), et en tant que tels, sont dépositaires de son autorité. Cela en fait des Vampires extrêmement respectés - et généralement craints -, même s'ils n'ont pas le statut de leur maître.

Ils peuvent être liés au sang à ce Justicar, et sont dépêchés là où il pense que leur présence sera requise. Ils ont ainsi diverses fonctions : bras armés, mais aussi représentants, ambassadeurs, ou simples messagers, nul ne doit faire obstacle à leur mission.

Pour les aider, ils peuvent nommer des Servire, des Vampires choisis parmi la population locale pour les assister le temps de leur mission - et seulement pour ce laps de temps.

Certains se sont spécialisés, et on distingue un certain nombre de sections au sein de leur corps :

Les Doppelganger : ce sont des spécialistes de l'infiltration. Généralement, ils étudient un Vampire pendant des jours, voire des semaines, avant de l'éliminer (définitivement ou non) et de prendre sa place. Cela leur permet d'avoir des informations confidentielles, et d'entrer directement au coeur des groupes qu'ils surveillent. Malheureusement, c'est également un travail extrêmement dangereux, et il n'est pas rare que les Archontes qui se font démasquer finissent

leur nuit au soleil.

La Fourrière : ce nom peu glorieux désigne l'une des sections les plus craintes et les plus élitistes qui soient parmi les Archontes. Leurs membres sont en effet des chasseurs de Garous - tout simplement. Lorsqu'une ville est harcelée par les Lupins, c'est eux qu'on fait venir. Bien qu'on leur reconnaisse de formidables capacités de combat et d'excellentes tactiques, leur force leur vient principalement d'ailleurs : leurs connaissances des faiblesses et de la société métamorphe atteignent des sommets. Certains racontent qu'ils ont réussi à capturer un Garou, qui leur a fourni tout ce qu'ils savent de ce monde à part...

Les Josias : ils sont spécialisés dans la recherche et l'élimination des Cultes de la Géhenne. Un peu comme les Doppelgangers, il n'est pas rare que ces Archontes aient besoin d'infiltrer les groupes de fanatiques qui souhaitent réveiller des Antédiluvien ou, pire encore, tout ce qui ressemble de près ou de loin à un démon. Il est à noter que ces personnages agissent souvent dans l'ombre, ne serait-ce que parce que la Camarilla ne reconnaît pas officiellement l'existence des Antédiluviens et l'imminence de la Géhenne ; pourtant, toute information permettant de

prévoir sa venue ou de se préparer à son avènement doit être communiqué au Cercle Intérieur, qui avisera...

Les Questeurs : ces Archontes sont des enquêteurs thaumaturges. Il s'agit d'ailleurs d'une section presque exclusivement Tremere, qui enquête sur toutes les manifestations semblant impliquer la Thaumaturgie ou l'utilisation de rituels. A cause de leur clan d'appartenance, ils sont généralement assez mal vus.

La Section E : le "E" vient d'Enigmes. Les Archontes de ce sous-groupe travaille sur ce que les jeunes Vampires appellent "les Affaires non clasées" : ils interviennent sur tout ce qui sort de l'ordinaire, tout ce qui semble n'avoir aucune explication logique ou connue. Si votre ciel devient vert, si des boutons poussent sur la figure de vos

Toréadors, ou si l'eau se transforme en sang dans votre ville, c'est à eux qu'il faut faire appel. Ce sont généralement de grands occultistes.

Enfin, certains Archontes se spécialisent dans la recherche et la destruction des membres de la terrible [Liste Rouge](#). Ces justiciers très indépendants prennent alors le titre **d'Alastors**. A noter que n'importe quel Vampire ayant détruit un Anathème devient automatiquement membre de cette section, et ce jusqu'à sa mort ; on attend alors de lui qu'il consacre le restant de ses nuits à chasser ces personnages.

Ils se reconnaissent à un signe gravé dans leur main et complété par un tatouage de sang, qu'ils camouflent généralement avec un gant.