

# VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

## I. L'HÉRITAGE DES CLANS

Version Révisée - Olivier Legrand (Juin 2022)

### Les Noms des Clans

Sans doute comme beaucoup d'autres conteurs et de joueurs, j'ai toujours été gêné par certains noms de Clans, comme les Toreador (nom auquel, malgré ma grande affection pour cette lignée, je n'ai jamais vraiment pu m'habituer, à cause de ses inévitables associations avec la corrida) et, dans une moindre mesure, les Ventrue (à cause de sa sonorité, disons, peu heureuse en français).

Se pose aussi la question des origines de ces noms. Les Ventrue s'appelaient-ils vraiment déjà ainsi dans la Rome antique ? Quel nom portaient les Toreador médiévaux ? Autant de questions sans réponses.

Au-delà de ces questions d'onomastique imaginaire, il m'apparaît aujourd'hui que le fait de donner ces *noms de famille* aux Clans a sans doute contribué à les stéréotyper, comme si chacune de ces appellations résumait à elle seule l'identité de tous les membres dudit Clan : « le Ventrue typique », « c'est bien une Toreador », « encore un coup des Tremere »... autant de raccourcis réducteurs qui encouragent souvent la caricature.

Dans mon optique de réinterprétation du jeu, j'avais d'abord pensé supprimer purement et simplement ces *noms de famille* pour les remplacer par des noms communs devenus en quelque sorte des *appellations consacrées*, une idée suggérée par l'existence de ces surnoms de Clans si rarement utilisés en jeu – mais après réflexion, j'ai décidé de faire machine-arrière, tout simplement à cause de la force de l'habitude.

En me posant honnêtement la question, j'ai finalement douté de ma propre capacité à respecter cette « débaptisation » en jeu, lorsque je me lancerai de nouveau dans une chronique de Vampire. Difficile d'oublier des noms que l'on a utilisés pendant des années... Difficile et, en fin de compte, peut-être un peu vain.

J'ai donc décidé de revoir le texte du présent article, en présentant mes appellations alternatives comme des *noms archaïques* ou, disons, *littéraires* correspondant, peut-être, à d'anciennes dénominations des Clans (et permettant, par exemple, d'éviter certains anachronismes ou certaines dissonances culturelles lorsque l'on fait référence à l'histoire ancienne des Caïnites). Ces noms alternatifs seront indiqués ci-dessous entre parenthèses, après le nom officiel de chaque Clan.

### Faiblesses, Avantages & Background

Dans Vampire, chaque Clan possède une Faiblesse emblématique. Celle-ci sera réexaminée rapidement ci-dessous et, dans certains cas, modifiées.

Il m'a semblé en outre intéressant de contrebalancer chacune de ces Faiblesses par un Avantage qui, dans certains cas, en constituera en quelque sorte le côté positif : ainsi, la Faiblesse et l'Avantage des Brujah représentent clairement les deux faces de la même pièce. Cette idée était d'ailleurs déjà présente dans la version GN du jeu (*The Masquerade*), qui m'a inspiré certains des Avantages ci-dessous. Nous nous en tiendrons pour le moment aux sept Clans de la Camarilla.

Et puisque nous parlons de la Camarilla... Le fait d'appartenir à un Clan de la Camarilla confère désormais 3 points supplémentaires de traits liés au background – mais ces points doivent être consacrés à des traits reflétant la position particulière de chaque Clan au sein de la Camarilla (voir ci-après). Ceci ne s'applique donc ni aux Anarques, ni aux Antitribus.

## **BRUJAH** (Les Ardents)

**Insoumission** : La difficulté des jets destinés à user d'un pouvoir de Domination sur un membre de ce Clan (normalement égale à la Volonté du sujet) est majorée de 2.

**Fureur** : Comme dans les règles originales (+2 à la difficulté des tests de Maîtrise de soi).

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés et Contacts, appartenant le plus souvent à des cercles marginaux, subversifs ou criminels.

## **GANGREL** (Les Rôdeurs)

**Sang de la Bête** : Les membres de ce Clan sont les seuls à pouvoir se nourrir de sang animal de façon véritablement substantielle. Chaque point de Sang pris à un animal est doublé. Rappelons que même les animaux de grande taille ont une réserve très faible de points de Sang, représentant le fait que leur sang, s'il est plus abondant, est beaucoup moins *nourrissant* pour les Vampires.

**Marque de la Bête** : Animalisation progressive de l'apparence au fil des pertes d'Humanité. Là encore, l'idée est séduisante mais la traduction en termes de jeu peut poser problème. Proposition : plus de pertes d'attributs sociaux mais une utilisation de la valeur d'Humanité comme limite du total de dés sur la plupart des interactions sociales : contrairement aux autres Clans, plus l'Humanité d'un Gangrel se dégrade et plus cela devient visible physiquement (la Bête n'est pas simplement intérieure).

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés et Mentor. Les membres de ce Clan, beaucoup plus vagabonds que les autres Caïnites de la Camarilla, ont souvent besoin d'alliés humains de confiance et gardent aussi très souvent un œil attentif sur leurs descendants. A la discrétion du Conteur, les Alliés d'un Gangrel peuvent aussi inclure des animaux sauvages.

## **MALKAVIEN** (Les Fous)

**Sagesse du Fou** : Un Malkavien diminue de 2 la difficulté de ses tests de Perception liés à l'intuition (par opposition aux cinq sens), y compris pour les utilisations de la Discipline d'Auspex.

**Démence** : Un Dérangement permanent au choix, comme dans les règles de base.

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir entre n'importe quels traits de background, ce Clan étant, de très loin, le plus hétéroclite de la Camarilla.

## **NOSFERATU** (Le Clan des Masques)

**Dissimulation** : La difficulté des tests d'un Nosferatu destinés à passer inaperçu ou à tromper la vigilance d'autrui est diminuée de 2, y compris pour les utilisations de la Discipline d'Occultation (ma traduction d'Obsfuscate, alias Dissimulation dans la VF officielle).

**Apparence Monstrueuse** : Comme dans les règles de base, même si, dans ces règles variantes, l'Apparence n'est plus un attribut chiffré (voir le prochain article). Les membres de ce Clan n'ont aucune chance de pouvoir utiliser leur Charisme pour charmer ou séduire.

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir parmi Contacts et Mentor, ce Clan disposant de remarquables réseaux d'informateurs et d'une organisation solide.

## **TOREADOR** (Le Clan de la Rose)

**Séduction** : Les membres de ce Clan possèdent une affinité particulière avec les mortels et savent mieux que personne jouer sur leurs sentiments. La difficulté de leurs tests destinés à charmer ou à séduire un mortel est diminuée de 2, y compris pour les utilisations de la Discipline de Présence.

**Fascination** : Fascination quasi-hypnotique pour la Beauté, sous toutes ses formes... Si le concept est valide, le traitement en termes de jeu laisse à désirer. Proposition : obligation de dépenser 1 point de Volonté pour s'arracher à ladite fascination lorsque cela est nécessaire. Le fait de ne pas faire de jet de dés signifie que cela sera toujours possible (évitant ainsi certaines situations confinant parfois au grotesque) mais avec un prix à payer... Du coup, les Esthètes auront donc souvent moins de points de Volonté en réserve que les autres.

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés, Contacts, Célébrité, Troupeau, Serviteurs ou Influence, reflétant les liens privilégiés de ce Clan avec les mortels.

## **TREMERE** (Les Sorciers)

**Savoir Secret** : Les Sorciers sont les seuls Vampires de la Camarilla à connaître les secrets de la Thaumaturgie, qu'ils gardent jalousement. Seul un membre de ce Clan peut commencer le jeu avec cette Discipline.<sup>1</sup>

**Lien de Sang** : Lien de Sang avec les Anciens du Clan, comme dans les règles de base.

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir entre Mentor (un trait quasi obligatoire) et Serviteurs, reflétant le caractère à la fois clos et très hiérarchisé de ce Clan.

## **VENTRUE** (Les Seigneurs)

**Commandement** : Les membres de ce Clan sont des leaders naturels et diminuent de 2 la difficulté de tous leurs jets liés à l'aptitude Autorité envers des mortels (Goules incluses), y compris dans le cadre de Disciplines comme la Domination ou la Présence.

**Raffinement**<sup>2</sup> : Un Seigneur ne peut boire le sang d'un mortel que si ce dernier a préalablement ingéré une gorgée de Vitae (1 point de Sang) du Vampire (ou d'un autre Ventrué) ou qu'il lui est déjà Lié par le Sang. Les Seigneurs auront donc tendance à préférer se nourrir sur des Calices familiaux (la notion de Troupeau) qu'à « chasser » de façon plus brutale et risquée. La règle des trois prises pour le Lien signifie aussi qu'ils seront souvent entourés de Goules dévouées... ou qu'ils pourront aussi avoir tendance à changer régulièrement de troupeau, afin d'éviter de trop nombreux Liens. Notons enfin qu'il est possible de faire ingérer une gorgée de Vitae à une proie à son insu (diluée dans une boisson, par exemple).

**Background** : 3 points supplémentaires à répartir parmi Troupeau, Influence, Mentor, Ressources et Serviteurs, reflétant à la fois l'attachement de ce Clan aux traditions et son entregent privilégié.

*Voilà, c'est tout pour ~~aujourd'hui~~ cette nuit. A bientôt pour le prochain article : Attributs & Aptitudes.*

---

<sup>1</sup> A propos des Tremere, il me semble par ailleurs indispensable de réduire considérablement le pouvoir politique du Clan au sein de la Camarilla (dont, à mon avis, les quartiers généraux devraient être relocalisés à Vienne, comme exposé dans cet autre [vieil article](#).)

<sup>2</sup> Le concept de la Faiblesse Ventrué – l'incapacité à boire autre chose qu'un certain type de sang (et qu'est-ce que cela signifie, au juste ?) m'a toujours paru un peu ridicule (surtout au vu de certains exemples donnés dans divers profils de PNJ, sans parler de ceux pour lesquels la préférence n'était pas précisée, comme si les auteurs eux-mêmes séchaient un peu sur la question) mais aussi incroyablement contraignant et restrictif, au vu de certaines autres Faiblesses. La version alternative proposée ici est le fruit de réflexions exposées plus en détail [dans ce vieil article](#).