

# VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

## POST-SCRIPTUM APOCRYPHUM

Olivier Legrand (Juin 2022)

Au fil de la rédaction de cette série d'articles, j'ai évidemment été amené à réfléchir à ce que je changerais, dans l'univers de *Vampire – La Mascarade*, si je devais me lancer un jour dans une nouvelle chronique (possibilité qui, je l'avoue, me tente de plus en plus). Cet ultime article laisse donc de côté le système de jeu pour s'intéresser uniquement au background du jeu et plus particulièrement à la Camarilla et au Sabbat. Il ne s'agit pas là d'idées spontanées ou gratuites, mais du résultat de réflexions menées pendant (et après) des années de pratique en tant que Conteur et que ma replongée dans l'univers du jeu m'a permis d'étoffer et de formaliser.

### La Camarilla et la Mascarade

#### LE CERCLE INTERIEUR

**Le Cercle Intérieur de la Camarilla n'est pas basé à Venise** – en tous les cas pas en ce moment. Outre le fait que Venise est supposée être le fief du Clan Giovanni, il semble vraiment douteux qu'une telle institution réside au même endroit sur une base permanente. Une ou deux fois par siècle, donc, le Cercle Intérieur prend ses quartiers dans une nouvelle grande ville d'Europe : Venise, Vienne, Londres, Prague, Paris...

**Le Cercle Intérieur n'a jamais siégé ailleurs qu'en Europe.** Les Princes du Nouveau Monde sont donc très éloignés de ses décisions et de son influence et il existe une vraie dissonance (voire une rupture ?) avec le Vieux Monde. Les Princes américains sont farouchement indépendants, chaque cité étant, dans les faits, une entité autonome ; en Europe, au contraire, le poids de la Camarilla, des alliances et des rivalités est beaucoup plus fort.

#### LA NATURE DE LA MASCARADE

**La Tradition de la Mascarade interdit d'étreindre tout mortel célèbre**, pour des raisons assez évidentes : si un mortel *brille trop fort*, alors il ne pourra jamais *rejoindre les ténèbres*. Les souverains, les grands artistes et autres figures historiques ne peuvent donc jamais devenir des Vampires. Exit, donc, François Villon, John Dee, Aleister Crowley, Harry Houdini et toute la galerie des célébrités.

**L'avènement d'Internet et du smartphone aurait dû faire voler la Mascarade en éclats... mais cela n'est pas arrivé.** Comment ceci est-il possible, dans un monde où n'importe qui peut filmer n'importe quoi sur son portable et le partager instantanément avec le reste de la planète ? La réponse se trouve dans la section consacrée au rôle du Clan Nosferatu au sein de la Camarilla.

#### L'INFLUENCE DES VAMPIRES

**Les Vampires ne sont pas les maîtres du monde.** Ils ne tirent pas les ficelles de l'Histoire en secret et ne dirigent pas les affaires humaines à la manière de démiurges ou des marionnettistes. S'ils s'impliquent autant dans lesdites affaires, c'est uniquement dans le but de préserver leur sécurité matérielle et personnelle, de constamment renforcer les remparts invisibles qui séparent leur société de celle des mortels. Bien sûr, le pouvoir est sans doute la meilleure des protections, mais trop de pouvoir vous place tôt ou tard dans la lumière... et les Vampires ont vocation à rester dans les ombres.

**En règle générale, les Vampires laissent l'humanité vivre sa vie** ; ils ne sont pas les instigateurs secrets des grands événements ou bouleversements de l'Histoire, qu'ils observent plutôt en spectateurs – des spectateurs qui, selon les cas, peuvent être fascinés, dégoûtés, curieux ou blasés mais qui, pour filer la métaphore théâtrale, savent très bien qu'ils ne sont ni des acteurs, ni des metteurs en scène.

# Les Clans de la Camarilla

## NATURE ET ROLE DES CLANS

**Le Clan d'un personnage représente sa famille vampirique** – et non pas l'alpha et l'oméga de son existence et de sa personnalité. Et cette idée de famille recouvre justement une myriade de possibilités : pour certaines personnes, la famille est tout, pour d'autres, elle ne signifie pas grand-chose. On peut embrasser son héritage familial ou, au contraire, le rejeter ou tenter de s'en éloigner à tout prix. Et qui dit famille peut dire aussi conflits d'intérêts, tensions, rivalités... bref, l'appartenance à un Clan peut impliquer toutes sortes de conséquences et de possibilités, au-delà des clichés et des stéréotypes forcément réducteurs. Un Clan est aussi un milieu, un environnement – pas juste une étiquette.

**La Camarilla « tient » parce que chacun des sept Clans y a sa place et son rôle.** L'équilibre est certes précaire et cet équilibre n'exclut pas toutes sortes de conflits, de rivalités, d'intrigues... mais la Camarilla n'est pas qu'un mot ou une idée : elle est une réalité, vieille de plusieurs siècles, une institution, en quelque sorte. **Chaque Clan y a des fonctions attirées** (à défaut d'être officielles) et l'ensemble fonctionne justement grâce à cela. Nous allons nous pencher d'un peu plus près sur le rôle de chaque Clan dans les sections suivantes – mais l'idée n'est surtout pas de recréer de nouveaux stéréotypes. La fonction d'un Clan ne signifie pas que tout personnage qui en est issu doit forcément contribuer à cette fonction – mais elle constitue une réalité, une toile de fond qu'aucun membre du Clan ne peut ignorer totalement.

## CLAN VENTRUE

A tout seigneur, tout honneur... **Les Ventrue sont les ordonnateurs et les entrepreneurs de la Camarilla.** Au-delà de leur image d'aristocrates ou de magnats, les Ventrue remplissent bel et bien la fonction de grands argentiers au sein de la secte. Cela ne signifie pas qu'ils entretiennent ou financent les autres Clans mais qu'ils ont la mainmise sur un grand nombre de ressources, de lieux et d'infrastructures permettant à la Camarilla, lorsque cela est nécessaire, de fonctionner comme un réel pouvoir temporel – et non comme une simple alliance de principes. Et bien sûr, cette fonction leur confère un pouvoir politique considérable au sein de la secte. Troupeaux, refuges, contacts, alliés, argent, influence, tout cela structure et organise la culture et la réalité des Ventrue.

**Sans les Ventrue, la Camarilla n'aurait pas les moyens d'exercer un réel pouvoir au sein de la société mortelle,** lorsque cela s'avère nécessaire – non pas pour devenir les maîtres secrets de ladite société, mais pour préserver la Mascarade et, in fine, garantir la survie des Cainites et la pérennité de leur influence occulte.

## CLAN TREMERE

**Les Tremere sont la principale arme de la Camarilla dans sa lutte secrète contre le Sabbat.** Ce rôle unique est évidemment lié au fait que les membres de ce Clan sont les seuls **détenteurs des secrets de la Thaumaturgie** ; il est aussi la seule garantie de la survie du Clan au sein de la Camarilla ; sans ce monopole thaumaturgique et ce rôle d'avant-garde dans la guerre de l'ombre, les Tremere auraient depuis longtemps été liquidés par les autres Clans. **Sans les Tremere, la Camarilla aurait sans doute été vaincue ou supplantée par le Sabbat.** Au sein de la secte, ils sont, selon la formule consacrée, un mal nécessaire.

N'en déplaise aux théoriciens du complot, les Tremere n'exercent qu'**une influence très limitée sur la société mortelle**, par tradition clanique (le côté loge de sorciers détachés du monde, etc.) mais aussi parce que d'autres Clans (Ventrue, Nosferatu, Toreador, Brujah...) ont tout fait pour limiter leur pouvoir temporel. Le Clan ne s'apparente pas à une cabale de pseudo-Illuminati omniprésents et omnipotents, mais plutôt à une société secrète globalement coupée du monde.

## CLAN NOSFERATU

**Les Nosferatu sont les veilleurs secrets de la Mascarade.** Ils disposent également de nombreux serviteurs mortels qui les aident (parfois à leur insu ou en tant que Goules liées par le sang) dans cette tâche d'éternelle vigilance.

**Sans les Nosferatu, leur vigilance et leurs réseaux secrets, la Mascarade aurait déjà volé en éclats.** Au sein de la Camarilla, ils sont probablement ceux qui, tout en s'en tenant soigneusement éloignés, savent le mieux **s'adapter aux mutations** de la société humaine, qu'ils observent soigneusement depuis ses ombres et ses soubassements – comme des rats, serait-on tenté d'ajouter. C'est au sein de leur Clan qu'est née **la Toile** – un réseau de renseignements secret qui remonte en réalité au XVIIème siècle et dont le nom, qui faisait évidemment référence aux réseaux tissés par les

araignées, s'est avéré prophétique ; à l'époque moderne, la Toile a tout naturellement pris en main la gestion de la Mascarade sur Internet, par l'intermédiaire de hackers et autres informaticiens transformés en Goules, qui forment une véritable armada secrète qui écume le web H/24 à la recherche de contenus problématiques à effacer et, si nécessaire, de mortels à faire taire. En marge du darkweb et du darknet existe un cyber-monde encore plus secret, le *nightweb*, entièrement contrôlé par le Clan Nosferatu et qui permet à ces derniers d'être les araignées invisibles de la toile mondiale.

## CLAN TOREADOR

**Les Toreador sont les entremetteurs de la Camarilla et les gardiens de sa mémoire.** Les membres de ce Clan, qui contrôlent souvent l'Elysium des cités placées sous l'autorité d'un Prince, sont régulièrement amenés à (ou font en sorte de) jouer les médiateurs entre les différents Clans de la secte au sein d'un fief ou même parfois d'un fief à un autre. **Sans les Toreador, la Camarilla aurait sans doute volé en éclats depuis longtemps.** Ce Clan se pose souvent en négociateur, en faiseur de paix et en arbitre des conflits – ce qui lui attire aussi la réputation de se mêler un peu trop des affaires des autres Clans.

De manière générale, les Toreador de la Camarilla communiquent beaucoup entre eux et sont souvent au fait de ce qui se passe dans d'autres cités, y compris (voire surtout) en termes de situation politique vampirique. Si certains d'entre eux peuvent clairement évoquer les figures du courtisan et de l'intrigant, la longévité et la condition particulière des Caïnites ont aussi fait d'eux les **dépositaires des traditions de la Camarilla** ; fort bien informés sur le présent, ils le sont donc tout naturellement sur le passé, y compris sur l'histoire de la Camarilla et de ses Clans.

## CLAN MALKAVIAN

**Les Malkavians sont à la fois les oracles et les bouffons de la Camarilla.** Toute société a besoin d'oracles et de bouffons, quel que soit le nom qu'elle leur donne et la Camarilla ne fait pas exception à cette règle. Incarnations de la figure du Fou, les Malkavians sont traités de façon ambivalente par les autres Clans, qui tentent généralement de les tenir aussi éloignés que possible de leurs affaires mais savent aussi que les Malkavians sont souvent les premiers à pressentir les crises à venir, à envisager les situations sous un autre angle ou à entrevoir la clé d'un mystère.

**Sans les Malkavians, la Camarilla serait beaucoup plus aveugle qu'elle ne l'est.** Leur fonction au sein de la secte peut s'envisager en contrepoint du rôle des Nosferatu : révélation contre dissimulation, intuition contre information, chaos contre organisation. Comme les prophètes du temps jadis, les Malkavians qui vivent au sein de la Camarilla sont à la fois **vus avec suspicion et écoutés avec attention**.

## CLAN BRUJAH

**Les Brujah sont les niveleurs et les égalitaristes de la Camarilla<sup>1</sup>.** Le terme 'niveleur' doit ici s'entendre dans son sens historique – c'est ainsi que, pendant la Guerre Civile Anglaise du XVIIème siècle, les Républicains les plus résolus se nommaient eux-mêmes (*levellers*). Aux yeux des Brujah (mais pas uniquement), leur **défiance à l'égard de toutes les formes de pouvoir** fait d'eux le seul Clan de la Camarilla susceptible d'y remplir **une fonction nécessaire** de contre-pouvoir, de **rempart contre les tentations hégémoniques** de certaines factions.

**Sans les Brujah, la Camarilla serait sans doute déjà tombée entièrement entre les mains d'un autre Clan – comme les Ventrue ou les Toreador.** Ceux qui s'impliquent dans les affaires de la Camarilla veillent à ce qu'aucun Clan ne prenne trop de pouvoir au sein de la secte ou même du monde mortel – une 'mission' qui les place donc souvent en butte aux ambitions et aux menées des Ventrue, leurs grands adversaires politiques, qui considèrent souvent le Clan Brujah comme une éternelle force d'opposition. Mais les autres Clans savent aussi que les Brujah fidèles à la Camarilla seraient probablement les seuls à pouvoir *faire quelque chose* en cas de soulèvement généralisé des Anarques. L'**insoumission** caractéristique des Brujah les rend aussi moins faciles à influencer (y compris par la Domination) ou à circonvenir : ils peuvent donc être vus comme les « incorruptibles » de la Camarilla.

---

<sup>1</sup> On confond trop souvent les **Brujah** et les **Anarques**, sans doute parce que les Brujah sont probablement plus nombreux parmi les Anarques qu'au sein de la Camarilla... et aussi plus nombreux au sein des Anarques que n'importe quel Clan – mais il existe aussi des **Brujah intégrés à la Camarilla, qui acceptent de jouer son jeu** et y tiennent donc forcément un rôle qu'aucun autre Clan ne pourrait tenir à leur place.

## CLAN GANGREL

**Les Gangrel sont les messagers de la Camarilla et ses éclaireurs en territoire hostile.** De tous les Clans de la Camarilla, ils sont ceux que leurs pouvoirs rendent les plus aptes à voyager sur de longues distances et en pleine nature et donc à faire la jonction entre des fiefs éloignés les uns des autres, lorsque cela s'avère nécessaire – c'est-à-dire, le plus souvent, en temps de crise ou face à une menace extérieure. En temps normal, les Gangrel semblent donc le plus souvent se tenir à l'écart des affaires de la Camarilla et n'y tenir aucun véritable rôle – une impression trompeuse.

**Sans les Gangrel, la Camarilla n'aurait pas pu se maintenir comme une force agissante** et se serait rapidement scindée en fiefs totalement coupés les uns des autres. Il est toutefois indéniable qu'avec le progrès des moyens de transport et de communication, cette attribution a de plus en plus tendance à s'estomper – mais autrefois, lorsqu'il fallait plusieurs jours pour couvrir une centaine de kilomètres, les Gangrel jouaient un rôle-clé au sein de la Camarilla. Depuis la Révolution Industrielle, cependant, l'importance de ce rôle s'est estompée – et avec elle, l'implication des Gangrel dans les affaires de la Camarilla et **ce Clan est aujourd'hui le plus susceptible de faire sécession.**

## Le Sabbat et ses Clans

### IMPLANTATION ET INFLUENCE

**Le Sabbat ne tient aucune cité** – car ce n'est pas ainsi qu'il exerce et maintient son pouvoir. Des mégapoles comme New York ou Montréal sont donc bel et bien dirigées par des Princes liés à la Camarilla. **La seule véritable « ville du Sabbat » est Mexico** mais les membres de la secte la considèrent d'abord comme une sorte de ville ouverte, de creuset et de carrefour – et non comme un fief qu'il convient de diriger ou de protéger.

**Les meutes du Sabbat sont, par nature, mobiles,** changeant régulièrement de territoires de chasse et opérant le plus souvent dans les zones où l'influence de la Camarilla est inexistante ou érodée – mais sans jamais y établir de base de pouvoir permanente. Elles peuvent également se livrer à des incursions sporadiques (mais souvent lourdes de conséquences) dans les fiefs de la Camarilla, afin de défier son pouvoir, de mettre en danger la Mascarade ou, tout simplement, de s'en prendre à certaines cibles de tel ou tel Clan. **Le Sabbat est partout et nulle part.**

**Les Tzimisce et les Lasombra jouent un double-jeu.** D'un côté, ils sont les architectes et les seigneurs de la secte ; de l'autre, ils considèrent avant tout celle-ci comme un instrument de pouvoir qu'ils sont libres d'utiliser à leur guise et, contrairement à ce qu'ils professent souvent, ils privilégient presque toujours leurs propres intérêts et sont avant tout loyaux envers leurs Clans respectifs. Peut-être est-ce pour cela que le Sabbat n'a jamais vraiment réussi à remporter de réelles victoires de grande ampleur contre la Camarilla – mais peut-être la 'guerre des ombres' entre les deux sectes n'est-elle que la manifestation extérieure, voire la couverture, de conflits plus souterrains et plus complexes. Notons enfin que **les Tzimisce et les Lasombra possèdent bel et bien des fiefs**, mais organisés de façon très différente des cités régies par la Camarilla (voir les sections consacrées à ces Clans).

### VAULDERIE ET VINCULUM

**Le seul effet de la Vaulderie est de dénouer les éventuels Liens de Sang.** Tout le reste est un mythe, créé et soigneusement entretenu par les Tzimisce et les Lasombra pour assurer la cohésion des meutes du Sabbat.

**Le Vinculum n'existe que dans l'imagination des nouveau-nés du Sabbat ;** sa réalité psychologique résulte d'une propagande soigneusement conçue et perpétuellement martelée, ainsi que du formidable pouvoir de l'autosuggestion. Cette croyance n'est pas une simple opinion ou vue de l'esprit mais s'apparente clairement à une forme de foi : pour le croyant, la foi n'a pas besoin de preuves et le doute n'est jamais envisageable.

### ANTITRIBUS

**Les Antitribus ne sont pas des « Clans inversés »** mais simplement le nom donné aux Vampires ayant rompu les liens avec leur Clan pour rallier le Sabbat – et aussi, par extension, à leurs descendants.

**Aucune Antitribu n'a de véritable organisation interne ou structure clanique.** Les Vampires des Antitribus sont avant tout loyaux à leurs meutes et au Sabbat en tant que tel. Peut-être les Anciens des Clans Lasombra et Tzimisce les

considèrent-ils avant tout comme de vulgaires pions sans importance, acteurs à leur insu de la propre « mascarade » du Sabbat – un jeu de dupes, dont les deux Clans dirigeants sont les seuls véritables maîtres.

**Il n’y a jamais eu d’Antitribu Tremere**, en vertu des liens de sang qui soudent l’ensemble de ce Clan mais aussi de son rôle particulier au sein de la Camarilla. Les rares Tremere tentés par l’idée de rejoindre le Sabbat sont toujours ‘flairés’ à temps par leur mentor ou leurs frères de Clan et promptement éliminés.

**Il n’y aura jamais d’Antitribu Ravnos**, ce Clan mettant un point d’honneur à rester libre et indépendant de toute affiliation qui le rendrait tributaire d’autres Clans. Si d’aventure un Ravnos envisageait de « trahir son sang », ses congénères s’occuperaient de lui sans états d’âme.

## **CLAN LASOMBRA**

**Les Lasombra possèdent leurs propres fiefs** mais ces domaines n’accueillent aucun Vampire d’un autre Clan, même de façon temporaire ou en tant qu’invité. Les rencontres avec les autres membres du Sabbat ont toujours lieu loin de ces enclaves soigneusement isolées, dont l’existence est fort peu connue parmi les Vampires des Antitribus.

**Les fiefs Lasombra ne sont pas des cités mais des forteresses.** Certains sont de véritables citadelles, d’autres sont plutôt organisés sur le modèle de grandes *haciendas* totalement coupées du monde extérieur. Le Clan exerce sur ces lieux une autorité absolue et complète ; tous les mortels qui y vivent sont à leur service, comme des serfs captifs depuis de longues générations. La domination exercée sur ces mortels par leurs maîtres vampiriques est telle qu’aucun d’entre eux ne songerait à trahir ou à abandonner le domaine auquel ils appartiennent corps et âme.

**Les Lasombra veillent soigneusement aux intérêts et au pouvoir de leur Clan** et possèdent un réseau d’influence sans doute comparable à celui des Ventrue. Ils considèrent que leur Clan n’a besoin d’aucun autre pour survivre ou pour régner. A leurs yeux, le Sabbat est comme une armée dont ils seraient les officiers aristocrates et les Antitribus ne sont que de la piétaille. Quant aux Tzimisce, ils sont leurs associés par nécessité – ceux qu’il vaut sans doute mieux avoir pour alliés que pour ennemis mais auxquels, cela va de soi, il ne faut jamais faire confiance.

## **CLAN TZIMISCE**

**Les fiefs Tzimisce ne sont pas des cités mais de véritables domaines féodaux**, avec toujours au moins un château au cœur du territoire, selon le modèle rendu célèbre par Dracula. Tous ces domaines, dont les Tzimisce se considèrent comme les *voïvodes* de droit ancestral, se situent en Europe centrale ou orientale et appartiennent au Clan depuis des siècles. Les Tzimisce se voient comme les véritables seigneurs du Vieux Monde, les Lasombra étant plutôt, à leurs yeux, en charge du Nouveau Monde.

**Les Tzimisce seront toujours profondément enracinés dans leurs terres ancestrales.** La Vicissitude est la seule véritable différence entre les Tzimisce du Sabbat et ceux du Vieux Clan. En dépit des divisions, des conflits et des trahisons, les liens n’ont jamais été complètement coupés et *le Sang reste plus fort que tout*.

**Les Tzimisce ne se sont jamais adaptés au monde moderne**, qu’ils haïssent et méprisent. Leur rêve secret pourrait bien être de ramener l’humanité au bon vieux temps des âges sombres et de la féodalité – une féodalité de sang, bien entendu...

***Cette fois-ci, c’est vraiment la fin de cette série d’articles qui, je l’espère, vous aura donné envie, à vous aussi, de revenir aux Ténèbres.***

*Olivier Legrand (Juin 2022)*